



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

นางสาวขวัญพิชชา	สลักคำ
นางสาวณัฐริกา	ธรรมสะโร
นางสาวธนชิตา	สุขประเสริฐ
นางสาวพลาภรณ์	ศรีชัย
นางสาวเมธาวี	วัฒนาศรีโรจน์
นางสาวสุวภัทร	เอฟกานนท์
นางสาวกัญญาณัฐ	สังเมียน
นางสาวกุลณิษฐา	พุ่มอรุณ
นายเจเรมี	ซัมพ์เตอร์
นายณัชพล	ปิยะพัฒนานนท์
นายอติรุจ	แสงเทียน

สาขาวิชาศิลปการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที

เรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare)

นางสาวขวัญพิชชา	สลักคำ
นางสาวณัฐริกา	ธรรมสะโร
นางสาวณัชธิดา	สุขประเสริฐ
นางสาวพลาภรณ์	ศรีชัย
นางสาวเมธาวี	วัฒนาศรีโรจน์
นางสาวสุภาภัทร	เอพกานนท์
นางสาวกัญญาณัฐ	สังเมียน
นางสาวกุลณิษฐา	พุ่มอรุณ
นายเจเรมี	ซิมพ์เตอร์
นายณัชพล	ปิยะพัฒน์นันท์
นายอติรุจ	แสงเทียน

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศิลปะการแสดงนิพนธ์

โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที

เรื่อง บ้านที่กรัก...ที่พอกใจ (The Flatshare)

ของ

นางสาวขวัญพิชชา	สลักคำ	รหัสประจำตัว 64110010219
นางสาวณัฐริกา	ธรรมสโร	รหัสประจำตัว 64110010223
นางสาวธนัชธิดา	สุขประเสริฐ	รหัสประจำตัว 64110010229
นางสาวพลาภรณ์	ศรีชัย	รหัสประจำตัว 64110010235
นางสาวเมธาวี	วัฒนาศรีโรจน์	รหัสประจำตัว 64110010237
นางสาวสุวภัทร	เอฬกานนท์	รหัสประจำตัว 64110010242
นางสาวกัญญาณัฐ	สังเมียน	รหัสประจำตัว 64110010259
นางสาวกุลณิขญา	พุ่มอรุณ	รหัสประจำตัว 64110010260
นายเจเรมี	ซิมพ์เตอร์	รหัสประจำตัว 64110010264
นายณัชพล	ปิยะพัฒน์นันท	รหัสประจำตัว 64110010267
นายอติรุจ	แสงเทียน	รหัสประจำตัว 64110010281

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....

หัวหน้าสาขาวิชาการศิลปะการแสดง

(อาจารย์ ดร. เศรษฐ์สิริ นรินทร)

.....

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปะการแสดงนิพนธ์

(อาจารย์ ดร.ธัญรัตน์ ประดิษฐ์แทน)

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	3
1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า	3
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
บทที่ 2 ข้อมูลสัมพันธ์	5
2.1 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการกำกับการแสดง.....	5
2.1.1 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับบทละครเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) ...	5
2.1.2 ความหมายของผู้กำกับการแสดง	6
2.1.3 บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง	7
2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดง.....	7
2.1.5 ทฤษฎีกับการนำมาประยุกต์ใช้ในละครเวที.....	8
2.2 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการแสดงเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare).8	
2.2.1 บทบาทหน้าที่ของนักแสดง	8
2.2.2 เครื่องมือของนักแสดง	9
2.2.3 แนวคิดด้านการแสดง	10
2.2.4 กระบวนการทำงานของนักแสดง.....	12
2.3 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบฉาก.....	16
2.3.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบฉาก	16
2.4 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก.....	19

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก.....	19
2.5 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	25
2.5.1 ทฤษฎีจิตวิทยาสี (A Theory of Colour Psychology)	25
2.5.2 ทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics).....	26
2.5.3 แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายกับบริบทของเวลา และสถานที่.....	29
2.6 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบแสง.....	30
2.6.1 แนวคิดการออกแบบแสง.....	30
2.6.2 องค์ประกอบในการนำเสนอแสงบนเวที.....	32
2.7 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบเสียงและมัลติมีเดีย.....	33
2.7.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเสียงเพื่อการแสดง.....	33
2.7.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย.....	34
บทที่ 3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน.....	36
3.1 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง.....	36
3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง.....	36
3.1.2 ขั้นตอนการกำกับการแสดง.....	52
3.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง.....	59
3.2.1 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่1 (30%).....	59
3.2.2 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่2 (50%).....	71
3.2.3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่3 (70%).....	75
3.2.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่4 (100%).....	80
3.2.5 ผลงานการแสดง.....	84

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3.3	การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก.....	86
3.3.1	ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-production).....	86
3.3.2	การพัฒนาและการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก ครั้งที่ 2 (50%).....	90
3.3.3	การพัฒนาและการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก ครั้งที่ 3 (70%).....	94
3.3.4	การพัฒนาและการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก ครั้งที่ 3 (100%)	98
3.3.5	ผลงานการออกแบบฉาก	107
3.4	การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	108
3.4.1	ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-production)	108
3.4.2	ผลงานการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง (Production) ...	141
3.4.3	ขั้นตอนหลังการแสดง (Post-production)	142
3.5	การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	143
3.5.1	ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-production)	143
3.5.2	ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดง (Production)	169
3.5.3	ขั้นตอนการทำงานหลังจบการแสดง (Post Production)	169
3.5.4	สรุปผลงานหลังการแสดงเสร็จสิ้น	171
3.6	การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง.....	171
3.6.1	ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-production)	171
3.6.2	ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดง (Production)	177
3.6.3	ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-production)	180
3.7	การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียง และมัลติมีเดีย	180
3.7.1	ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production).....	180

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.7.2	ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)..... 191
3.7.3	ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-production)..... 194
บทที่ 4	สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและการสร้างสรรค์ผลงาน195
4.1	ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์..... 195
4.1.1	ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ด้านการกำกับการแสดง 195
4.1.2	ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ด้านการแสดง..... 197
4.1.3	ผลจากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ด้านการออกแบบเพื่อการแสดง... 198
4.2	ปัญหาและแนวทางแก้ไข 205
4.2.1	ปัญหาและแนวทางแก้ไขด้านกำกับการแสดง..... 205
4.2.2	ปัญหาและแนวทางแก้ไขด้านการแสดง..... 206
4.2.3	ปัญหาและแนวทางแก้ไขด้านการออกแบบเพื่อการแสดง 207
4.3	การประเมินผลการตอบรับ..... 211
4.3.1	การประเมินผลจากผู้ชม 211
4.3.2	ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นจากช่องทางออนไลน์ 215
4.3.3	บทวิจารณ์จากผู้ชม..... 217
4.3.4	สรุปผลการประเมินและข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงาน..... 218
5	บรรณานุกรม220
6	ภาคผนวก ก บทละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่พักใจ (The Flatshare)222
7	ภาคผนวก ข เอกสารประชาสัมพันธ์285
8	ภาคผนวก ค ประมวลภาพเบื้องหลังการแสดง.....294
9	ภาคผนวก ง ภาพการแสดงละครเวที300

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1: ตัวอย่างรูปจิ๊กซอว์แนวทางการเชื่อมต่อของฉาก.....	18
ภาพที่ 2.2: ตัวอย่างรูปจิ๊กซอว์แนวทางการเชื่อมต่อของฉากกับตัวละคร	18
ภาพที่ 2.3: รูปตัวอย่างเลือกใช้สีฟ้าเป็นสีหลักและใช้สีขาวสำหรับองค์ประกอบอื่นๆ.....	20
ภาพที่ 2.4: การเชื่อมต่อของจิ๊กซอว์.....	22
ภาพที่ 2.5: ที่มาของสัญลักษณ์แอมเพอร์เซ็นต์.....	23
ภาพที่ 2.6: สัญลักษณ์หัวใจและใบไม้เลื้อยไอวี่.....	24
ภาพที่ 3.1 สมาชิกในโปรดักชั่นทั้งฝ่ายการกำกับการแสดงและฝ่ายการออกแบบเพื่อการแสดง	51
ภาพที่ 3. 2 ภาพการอ่านบทร่วมกันครั้งแรก ในละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare)	52
ภาพที่ 3.3 ภาพการซ้อมแบบวางบทในละครเรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare)	54
ภาพที่ 3.4: ภาพโปรแกรมชาร์ดแพลน (Soundplant) ในละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare).....	55
ภาพที่ 3.5: ภาพคีย์เวิร์ดกลางของนักออกแบบทุกฝ่าย.....	87
ภาพที่ 3.6: ภาพมุมมองด้านบนของแพลตฟอร์มโดยรอบ	88
ภาพที่ 3.7: ภาพรวมสถานที่ภายนอกแพลตฟอร์ม	89
ภาพที่ 3.8: ภาพรวมสถานที่ภายนอก Nursing home	89
ภาพที่ 3.9: ภาพรวมมุมบนสถานที่	90
ภาพที่ 3.10: ภาพรวมภายนอกอาคารแพลตฟอร์ม	91
ภาพที่ 3.11 ภาพรวมภายในห้องอาคารแพลตฟอร์ม.....	91
ภาพที่ 3.12: ภาพรวมภายนอกและภายในอาคารแพลตฟอร์ม	92
ภาพที่ 3.13 ภาพขั้นตอนการออกแบบ (1).....	92
ภาพที่ 3.14: ภาพขั้นตอนการออกแบบ (2).....	93
ภาพที่ 3.15: ภาพขั้นตอนการออกแบบ (3).....	93
ภาพที่ 3.16: ภาพการส่ง 50% บนเวที	94
ภาพที่ 3.17: ภาพสเก็ตช์ออกแบบฉากบนเวที (1).....	95

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.18: ภาพสเก็ทซ์ออกแบบฉากบนเวที (2)	96
ภาพที่ 3.19: ภาพการส่ง 70% บนเวที	96
ภาพที่ 3.20: ภาพการใช้พื้นที่ในสถานที่ซ้อม,บนเวที และ การใช้ทางเข้าออกหรือแพลตฟอร์ม	97
ภาพที่ 3.21: ภาพสเก็ทซ์ออกแบบฉากบนเวที	98
ภาพที่ 3.22: ภาพการส่ง 100% บนเวที.....	99
ภาพที่ 3.23: ภาพการส่งโมเดลจำลองขนาด 1:25 100% เทียบกับพื้นที่จริง.....	99
ภาพที่ 3.24: ภาพแสดงขนาดที่ผู้ศึกษาได้คำนวณไว้และภาพโครงสร้างที่สร้างขึ้นสำหรับตัวอย่าง	100
ภาพที่ 3.25: ภาพกระบวนการสร้างกรอบหน้าต่าง (1)	101
ภาพที่ 3.26: ภาพกระบวนการสร้างกรอบหน้าต่าง (2)	101
ภาพที่ 3.27: ภาพกระบวนการสร้างกรอบหน้าต่าง (3)	102
ภาพที่ 3.28: ภาพกระบวนการเลือกแผ่นไม้อัดเก่ามาใช้ใหม่และกระบวนการสร้างแพทเทิร์น	102
ภาพที่ 3.29: ภาพกระบวนการเพ้นท์อิฐสำหรับประกอบโครงสร้างฉาก	103
ภาพที่ 3.30: ภาพกระบวนการสร้างกรอบหน้าต่าง	103
ภาพที่ 3.31: ภาพรวมหลังจากการเพ้นท์อิฐ	104
ภาพที่ 3.32: ภาพรวมในการเข้ามาเคลียร์เวทีและภาพหลังจากทำความสะอาดและลงสีพื้น	104
ภาพที่ 3.33: ภาพรวมการติดตั้งฉากแพลตฟอร์ม	105
ภาพที่ 3.34: ภาพรวมการเพ้นท์สีฉาก (1)	105
ภาพที่ 3.35: ภาพรวมการเพ้นท์สีฉาก (2)	106
ภาพที่ 3.36: ภาพรวมในการเปลี่ยนล้อสำหรับการเลื่อน	106
ภาพที่ 3.37: ภาพผลงานฉากละครเวทีเรื่อง The Flatshare บันทึกที่รักที่ปักใจ	107
ภาพที่ 3.38: การศึกษาบทละครดั้งเดิม	108

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.39: ภาพข่าวของเครื่องใช้ในแฟลตลอนดอน	109
ภาพที่ 3.40: ภาพสเก็ตช์ไอเดียที่ได้จากบทละคร	109
ภาพที่ 3.41: แนวคิดเบื้องต้นในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	111
ภาพที่ 3.42: สภาพภายในห้องของแฟลตในลอนดอน	112
ภาพที่ 3.43: ของใช้ในแฟลตลอนดอน	113
ภาพที่ 3.44: ของใช้ในโรงพยาบาล.....	113
ภาพที่ 3.45: อุปกรณ์ประกอบฉากในช่วงการส่ง 30%.....	114
ภาพที่ 3.46: สภาพภายในแฟลตในลอนดอน	115
ภาพที่ 3.47: ของใช้ในแฟลตลอนดอน	116
ภาพที่ 3.48: ของใช้ในโรงพยาบาล.....	116
ภาพที่ 3.49: ของใช้ในร้านกาแฟ.....	117
ภาพที่ 3.50: ภาพแสดงTranslation ของอุปกรณ์ประกอบฉากในงานเทศกาลปล่อยผี.....	118
ภาพที่ 3.51: อุปกรณ์ประกอบฉากในงานเทศกาลปล่อยผี.....	118
ภาพที่ 3.52: อุปกรณ์ประกอบฉากที่ใช้ส่งขึ้นในงานเทศกาลปล่อยผี	118
ภาพที่ 3.53: อุปกรณ์ประกอบฉากในงานเทศกาลปล่อยผี.....	119
ภาพที่ 3.54: แนวคิดที่ได้จากงานปล่อยผี	121
ภาพที่ 3.55: อุปกรณ์ประกอบฉากฟังก์ชันที่ออกแบบ (1).....	123
ภาพที่ 3.56: อุปกรณ์ประกอบฉากฟังก์ชันที่ออกแบบ (2).....	124
ภาพที่ 3.57: อุปกรณ์ประกอบฉากฟังก์ชันที่ออกแบบ (3).....	124
ภาพที่ 3.58: ภาพการออกแบบภาพรวมโทนสีอุปกรณ์ประกอบฉาก.....	127
ภาพที่ 3.59: รูปโปสเตอร์ที่ออกแบบเพื่อใช้ตกแต่งในฉาก	128
ภาพที่ 3.60: ภาพการจัดการเตียงมือสองเพื่อนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก	128
ภาพที่ 3.61: ภาพการจัดการโซฟาเพื่อนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก	129
ภาพที่ 3.62: ภาพการจัดการตู้เย็นมือสองเพื่อนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก	129
ภาพที่ 3.63: ภาพไมโครเวฟมือสองเพื่อนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก.....	130

สารบัญรูปรภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.64: ภาพการจัดหาตู้ข้างเตียงเพื่อนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก	130
ภาพที่ 3.65: ภาพการดำเนินการจัดหาอุปกรณ์ประกอบฉากบางส่วนในสถานที่ต่างๆ.....	131
ภาพที่ 3.66: ออกแบบโทนสีสำหรับอุปกรณ์ประกอบฉาก.....	132
ภาพที่ 3.67: ภาพโมเดลฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากเบื้องต้น	133
ภาพที่ 3.68: บล็อกฟังก์ชันที่นำมาให้นักแสดงซ้อมก่อน.....	133
ภาพที่ 3.69: โทนมัลติฟังก์ชันที่ทำการแก้ไข	134
ภาพที่ 3.70: ภาพผู้ศึกษาและทีมดำเนินการผลิตเคาน์เตอร์ครัวที่เชื่อมต่อน้ำระบบวน	135
ภาพที่ 3.71: ภาพผู้ศึกษาและทีมดำเนินการซ่อมแซมเฟอร์นิเจอร์ที่ชำรุดเพื่อนำกลับมาใช้ใหม่	136
ภาพที่ 3.72: ผู้ศึกษาพื้นที่รูปและใส่กรอบภาพไว้สำหรับเตรียมใส่ในฉาก	137
ภาพที่ 3.73: ภาพผู้ศึกษาและทีมดำเนินการลงสีบนชิ้นงานอุปกรณ์ฟังก์ชัน.....	138
ภาพที่ 3.74: ภาพอุปกรณ์ฟังก์ชันที่เสร็จสมบูรณ์	138
ภาพที่ 3.75: ภาพผู้ศึกษาและทีมดำเนินการทำพายเพื่อใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก	139
ภาพที่ 3.76: ภาพผู้ศึกษาและทีมดำเนินการประกอบรูปร่างกับกรอบรูป	140
ภาพที่ 3.77: ภาพรวมอุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่องบันทึกรัก...ที่พักใจ (The Flatshare)...	140
ภาพที่ 3.78: ภาพติดตั้งอุปกรณ์ประกอบฉากลงในฉาก.....	141
ภาพที่ 3.79: ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากในการแสดงจริง	142
ภาพที่ 3.80: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครทีฟี่	146
ภาพที่ 3.81: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครทีฟี่ - ในห้อง	147
ภาพที่ 3.82: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครทีฟี่ - ฤดูกาล.....	147
ภาพที่ 3.83: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครลือออน.....	148
ภาพที่ 3.84: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครลือออน - ในห้อง.....	148
ภาพที่ 3.85: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครลือออน - ฤดูกาล	149
ภาพที่ 3.86: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครจัสติน	149
ภาพที่ 3.87: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครจัสติน - ปลอมตัว	150

สารบัญรูปรภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.88: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครเจน.....	151
ภาพที่ 3.89: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครเจน - ปลอมตัว	151
ภาพที่ 3.90: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครเคธ.....	152
ภาพที่ 3.91: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครป่าลินดา.....	152
ภาพที่ 3.92: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครป่าลินดา - ปลอมตัว	153
ภาพที่ 3.93: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครฮอลลี.....	153
ภาพที่ 3.94: ภาพการทดลองการสวมใส่เครื่องแต่งกายจริงก่อนเทศกาลปล่อยผี.....	155
ภาพที่ 3.95: เทศกาลปล่อยผี - ทิฟฟี่.....	155
ภาพที่ 3.96: เทศกาลปล่อยผี - ลีออน	156
ภาพที่ 3.97: เทศกาลปล่อยผี - จัสติน	156
ภาพที่ 3.98: เทศกาลปล่อยผี - เจน.....	157
ภาพที่ 3.99: เทศกาลปล่อยผี - เคธ	157
ภาพที่ 3.100: เทศกาลปล่อยผี - ป่าลินดา.....	158
ภาพที่ 3.101: เทศกาลปล่อยผี - ฮอลลี.....	158
ภาพที่ 3.102: ภาพสเก็ตช์ - ทิฟฟี่	159
ภาพที่ 3.103: ภาพสเก็ตช์ - ลีออน (1).....	160
ภาพที่ 3.104: ภาพสเก็ตช์ - ลีออน (2).....	160
ภาพที่ 3.105: ภาพสเก็ตช์ - จัสติน.....	161
ภาพที่ 3.106: ภาพสเก็ตช์ - เจน.....	161
ภาพที่ 3.107: ภาพสเก็ตช์ - ป่าลินดา.....	161
ภาพที่ 3.108: ภาพสเก็ตช์ - ฮอลลี.....	162
ภาพที่ 3.109: ภาพการลงพื้นที่เพื่อจัดหาเครื่องแต่งกาย	165
ภาพที่ 3.110: ภาพการร่วมกันจัดทำกระโปรงตัวละครป่าลินดา	166
ภาพที่ 3.111: ภาพกระโปรงของป่าลินดาที่ผู้ศึกษาจัดทำ	166
ภาพที่ 3.112: ภาพการตกแต่งเสื้อของตัวละครทิฟฟี่และผ้าที่นำมาใช้.....	167

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.113: ภาพการวางแผนการเพิ่มผ้าขนสัตว์เทียมที่แจ๊คเก็ตของตัวละครเจน	167
ภาพที่ 3.114: ภาพเครื่องแต่งกายในวันส่งความคืบหน้า 100%	168
ภาพที่ 3.115: เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง (1)	170
ภาพที่ 3.116: เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง (2)	170
ภาพที่ 3.117: เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง (2)	171
ภาพที่ 3.118: สไลด์การอัปเดต	173
ภาพที่ 3.119: เทศกาลปล่อยผี	174
ภาพที่ 3.120: รูปบรรยากาศการทำงาน	175
ภาพที่ 3.121: ภาพตารางการวางแผนลำดับแสงในแต่ละฉาก (Breakdown) (2)	176
ภาพที่ 3.122: ภาพตารางการวางแผนลำดับแสงในแต่ละฉาก (Breakdown) (1)	176
ภาพที่ 3.123: ภาพตารางการวางแผนลำดับแสงในแต่ละฉาก (Breakdown) (3)	177
ภาพที่ 3.124: ภาพการแสดงจริง (1)	178
ภาพที่ 3.125: ภาพการแสดงจริง (2)	179
ภาพที่ 3.126: ภาพการแสดงจริง (3)	179
ภาพที่ 3.127: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 30%	182
ภาพที่ 3.128: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 50% (1)	183
ภาพที่ 3.129: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 50% (2)	183
ภาพที่ 3.130: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 50% (3)	184
ภาพที่ 3.131: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 50% (4)	184
ภาพที่ 3.132: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 50% (5)	185
ภาพที่ 3.133: สไลด์การนำเสนอเสียงและเพลงที่ใช้ในการแสดง 50%	185
ภาพที่ 3.134: เสียงจากโปรแกรม Soundplant ที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 50%	186
ภาพที่ 3.135: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 70% (1)	187
ภาพที่ 3.136: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 70% (2)	187
ภาพที่ 3.137: สไลด์การนำเสนอเสียงและเพลงที่ใช้ในการแสดง 70%	188

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.138: เสียงจากโปรแกรม Soundplant ที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 70%.....	188
ภาพที่ 3.139: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 100% (1).....	189
ภาพที่ 3.140: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 100% (2).....	190
ภาพที่ 3.141: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 100% (3).....	190
ภาพที่ 3.142: เสียงจากโปรแกรม Sound plant ที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 100%	191
ภาพที่ 3.143: การทำงานก่อนช่วงแสดงจริงของผู้ออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย.....	192
ภาพที่ 3.144: ภาพการแสดงจริง	193
ภาพที่ 4.1: ภาพแผนภูมิแท่งแสดงผลการประเมินหลังชมการแสดงจากผู้ชม.....	214
ภาพที่ 4.2: ภาพแสดงข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้ชม.....	215
ภาพที่ 4.3: ภาพแสดงความคิดเห็นของผู้ชมจากช่องทางโซเชียลมีเดีย (1).....	216
ภาพที่ 4.4: ภาพแสดงความคิดเห็นของผู้ชมจากช่องทางโซเชียลมีเดีย (2).....	216
ภาพที่ 4.5: บทวิจารณ์จากผู้ชม (1).....	217
ภาพที่ 4.6: บทวิจารณ์จากผู้ชม (2)	218

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 2.1: ตารางตัวอย่างความหมายเชิงบวกและเชิงลบของสี่	25
ตารางที่ 3.1: ตารางแสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของโครงเรื่องดั้งเดิมและโครงเรื่องใหม่	38
.....	38
ตารางที่ 3.2: ตารางแสดงการสรุปโครงเรื่องในแต่ละฉาก	40
ตารางที่ 3.3: ตารางแสดงลักษณะเฉพาะของแต่ละตัวละคร	45
ตารางที่ 3.4: ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครที่ฟานี่กับตัวละครอื่นๆ	62
ตารางที่ 3.5: ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครลือออนกับตัวละครอื่นๆ	65
ตารางที่ 3.6: ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครลินดา กับตัวละครอื่นๆ	67
ตารางที่ 3.7: ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครจัสตินกับตัวละครอื่นๆ	69
ตารางที่ 3.8: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของตัวละครที่ฟานี่	70
ตารางที่ 3.9: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของตัวละครลือออน ..	70
ตารางที่ 3.10: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของตัวละครลินดา	71
ตารางที่ 3.11: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของตัวละครจัสติน	71
ตารางที่ 3.12: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของตัวละครที่ฟานี่	74
.....	74
ตารางที่ 3.13: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของตัวละครลือออน	74
ตารางที่ 3.14: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของตัวละครลินดา	74
ตารางที่ 3.15: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของตัวละครจัสติน	75
ตารางที่ 3.16: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของตัวละครที่ฟานี่	77
.....	77
ตารางที่ 3.17: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของตัวละครลือออน	78
ตารางที่ 3.18: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของตัวละครลินดา	78
ตารางที่ 3.19: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของตัวละครจัสติน	79
ตารางที่ 3.20: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) ของตัวละครที่ฟานี่	82
.....	82

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 3.21: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) ของตัวละครลือนอน	82
ตารางที่ 3.22: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) ของตัวละครลินดา	83
ตารางที่ 3.23: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) ของตัวละครลือนอน	83
ตารางที่ 3.24: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของการออกแบบฉาก	90
ตารางที่ 3.25: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของการออกแบบฉาก	94
ตารางที่ 3.26: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของการออกแบบฉาก	96
ตารางที่ 3.27: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) ของการออกแบบฉาก	99
ตารางที่ 3.28: ตารางแสดงการวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	110
ตารางที่ 3.29: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	113
ตารางที่ 3.30: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	121
ตารางที่ 3.31: ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	125
ตารางที่ 3.32: ตารางแสดงรายละเอียดของเฟอร์นิเจอร์ที่ออกแบบ	126
ตารางที่ 3.33: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4(100%) ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	134

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 3.34: ตารางแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละครจากการวิเคราะห์.....	145
ตารางที่ 3.35: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของการออกแบบ เครื่องแต่งกาย	154
ตารางที่ 3.36: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของการออกแบบ เครื่องแต่งกาย	158
ตารางที่ 3.37: ตารางการวางแผนสำหรับเครื่องแต่งกายในแต่ละฉาก (Breakdown)	162
ตารางที่ 3.38: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของการออกแบบ เครื่องแต่งกาย	164
ตารางที่ 3.39: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) ของการออกแบบ เครื่องแต่งกาย	168
ตารางที่ 4.1: ตารางการสรุปข้อมูลทั่วไปจากผู้ชมเรื่อง บ้านที่รัก...ที่พักใจ (The Flatshare)	211
ตารางที่ 4.2: ตารางสรุปผลการประเมินหลังชมการแสดงจากผู้ชม	213

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“ความรัก” เป็นหัวข้อที่มนุษย์ให้ความสำคัญมาตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็ในแง่ของความสัมพันธ์ ความปรารถนา หรือการเติมเต็มกันและกัน นักคิดนักเขียนมากมายพยายามนิยามคำว่าความรักในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เช่น Erich Fromm นักจิตวิทยาและนักปรัชญาชาวเยอรมัน ได้กล่าวไว้ในหนังสือ The Art of Loving ว่า

“Love is an art... If we want to learn how to love we must proceed in the same way we have to proceed if we want to learn any other art.” (Fromm, 2562, น. 21)

ซึ่งสามารถแปลได้ว่า “ความรักคือศิลปะ เช่นเดียวกับการใช้ชีวิต หากเราต้องการเรียนรู้ที่จะรัก เราก็ต้องดำเนินไปในแบบเดียวกับที่เราเรียนรู้ศิลปะแขนงอื่น เช่น ดนตรี จิตรกรรม หรือแม้แต่ศิลปะในการแพทย์หรือวิศวกรรม”

ข้อความนี้สะท้อนให้เห็นว่า ความรักไม่ใช่เพียงแค่ความรู้สึกหรืออารมณ์ แต่เป็น “ทักษะ” ที่ต้องอาศัยความตั้งใจ ความเข้าใจ และการเรียนรู้กันอย่างต่อเนื่อง

การแสดงออกของความรักมีหลากหลายรูปแบบ ตั้งแต่การพูดคุย การสัมผัส จนถึงการแบ่งปันพื้นที่ชีวิตร่วมกัน ซึ่งเรื่อง ที่พิกใจกลางคุณ (The Flatshare) ของ Beth O’Leary ก็เป็นอีกหนึ่งเรื่องราวที่สะท้อนแนวคิดดังกล่าวได้อย่างชัดเจน ตัวละคร “ทิฟฟานี” และ “ลีโอ” ใช้ชีวิตร่วมกันในแฟลตเดียวกันโดยไม่เคยพบหน้ากัน แต่กลับเรียนรู้กันและกันผ่านข้อความบนโพสต์อิทเล็กๆน้อยๆ ซึ่งค่อยๆก่อรูปความสัมพันธ์ที่จริงใจ อ่อนโยน และเป็นธรรมชาติ ผ่านความต่างของเวลา ความชอบ ความกลัว และบาดแผลในอดีต (O’Leary, 2562, น. 2)

ความรักในเรื่องนี้ไม่ใช่ความรักที่เกิดจากความหลงใหลฉับพลัน หากแต่เป็น “ความรักที่เกิดจากความสัมพันธ์ที่มาจากการกระทำจากสิ่งเล็กๆน้อยๆ จนนำไปสู่การเติมเต็มให้กัน” ทั้งในแง่ของอารมณ์ ความเข้าใจ และการยอมรับ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Carl Jung ที่กล่าวว่า

“The meeting of two personalities is like the contact of two chemical substances: if there is any reaction, both are transformed.” (Carl Gustav Jung, 2560, น. 49)

“การพบกันของสองบุคลิกภาพก็เหมือนการปะทะกันของสารเคมีสองชนิด หากมีปฏิกิริยาเกิดขึ้น ทั้งสองย่อมแปรเปลี่ยนไป”

สะท้อนให้เห็นว่าความรักที่แท้จริงคือกระบวนการปรับตัวและเติมเต็มซึ่งกันและกันอย่างมีสติ ในขณะที่เดียวกัน นฤพนธ์ ด้วงวิเศษ นักวิจัยด้านเพศสภาพแห่งสถาบันวิจัยสังคม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้เสนอว่า ความรักไม่ควรเป็นเพียงแค่ความรู้สึกโรแมนติก แต่ควรเป็นพื้นที่สำหรับการเรียนรู้ การฟัง และการยอมรับความหลากหลายของกันและกัน ซึ่งจะนำไปสู่ความสัมพันธ์ที่ยั่งยืน (นฤพนธ์, 2560, น. 78)

จากแนวคิดทั้งหมดที่กล่าวมาแสดงให้เห็นว่ามนุษย์ตีความรักในแบบที่แตกต่างกันเต็มไปหมด เพราะความรักขึ้นอยู่กับมุมมองและประสบการณ์ของมนุษย์ ผู้ศึกษาจึงมีความตั้งใจในการดัดแปลงนวนิยาย ที่พักใจกลางคุณ (The Flatshare) มาสู่บทละครเวที เรื่อง บ้านที่รัก...ที่พักใจ (The Flatshare) ที่ไม่ใช่เพียงการถ่ายทอดเรื่องราวความรักจากหน้ากระดาษ แต่เป็นการตีความใหม่ โดยเน้นการเติมเต็มซึ่งกันและกันในพื้นที่จำกัด ภายใต้ข้อจำกัดทางเวลา การสื่อสาร ความเป็นส่วนตัว และเงื่อนไขของเวลาที่อธิบายด้วยหลักฟิสิกส์ ซึ่งล้วนเป็นประเด็นร่วมสมัยที่ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเองได้ เพราะผู้ศึกษาเชื่อว่า ความรักสามารถสะท้อนถึงสามารถสะท้อนมุมมองที่หลากหลายไม่จำกัดแค่มุมใดมุมหนึ่ง เพราะความรักไม่เพียงแต่เป็นประสบการณ์ที่แตกต่างในแต่ละบุคคล แต่ยังแปรเปลี่ยนตามความเข้าใจและมุมมองที่เปิดกว้างจากทั้งสองฝ่าย ความรักจึงไม่มี ความหมายตายตัว มันค่อยๆ ก่อตัวและเติบโตขึ้นจากการเรียนรู้ การรับฟัง และการปรับตัวซึ่งกันและกันในทุกๆ สถานการณ์

ดังนั้น การนำเสนอละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่พักใจ (The Flatshare) จึงไม่ได้เพียงสะท้อนความรักที่โรแมนติกเท่านั้น แต่ยังตั้งคำถามถึง “จังหวะเวลา” และ “พรหมลิขิต” ที่นำพาคนสองคนให้มาพบกันในเวลาที่ใช่ แม้ว่าชีวิตของพวกเขาจะเดินในช่วงเวลาที่แตกต่างกันก็ตาม

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

1.2.2 เพื่อศึกษาค้นคว้าหาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงรูปแบบละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

1.3.1 นายณัชพล ปิยะวัฒนานนท์
ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการกำกับการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

1.3.2 นางสาวกุลณีชญา พุ่มอรุณ
ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) ตัวละคร ทิฟฟานี่

1.3.3 นางสาวกัญญาณัฐ สังเมียน
ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) ตัวละคร ลินดา

1.3.4 นายเจเรมี ซัมพ์เตอร์
ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) ตัวละคร จัสติน

1.3.5 นายอดิรุจ แสงเทียน
ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) ตัวละคร ลีออน

1.3.6 นางสาวธนัชชิตา สุขประเสริฐ
ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการทำฉากในละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

1.3.7 นางสาวณัฐริกา ธรรมสะโร

ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการทำอุปกรณ์ประกอบฉากในละครเวทีเรื่อง
บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

1.3.8 นางสาวสุภัทร เอเฟกานนท์

ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเสื้อผ้าเพื่อใช้ประกอบละครเวที
เรื่อง บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

1.3.9 นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ

ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเสื้อผ้าเพื่อใช้ประกอบละครเวที
เรื่อง บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

1.3.10 นางสาวพลาภรณ์ ศรีชัย

ศึกษากระบวนการและเทคนิคการใช้แสงเพื่อประกอบละครเวทีเรื่อง บันทึกรัก...
ที่ปักใจ (The Flatshare)

1.3.11 นางสาวเมธาวี วัฒนาศรีโรจน์

ศึกษากระบวนการใช้เสียงและสื่อมัลติมีเดียเพื่อประกอบละครเวทีเรื่อง บันทึก
รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวที เรื่อง บันทึก
รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

1.4.2 สามารถสร้างสรรค์แนวคิดโดยผ่านกระบวนการทั้งในส่วนของการทำงาน
การแสดงและการออกแบบเพื่อการแสดง ในรูปแบบละครเวที เรื่อง บันทึกรัก...ที่ปักใจ
(The Flatshare)

บทที่ 2

ข้อมูลสัมพันธ์

2.1 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการกำกับดูแลเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

2.1.1 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับบทละครเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

การศึกษาบทละครและที่มาของเนื้อเรื่องเป็นขั้นตอนสำคัญสำหรับผู้กำกับการแสดง เพราะเป็นการทำความเข้าใจรากฐานของเรื่องราวที่กำลังจะถูกถ่ายทอดผ่านการแสดงบนเวที ละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) ได้รับแรงบันดาลใจมาจากนวนิยาย The Flatshare ของเบธ โอ'เลอรี (Beth O'Leary) ซึ่งเล่าเรื่องของทิฟฟานีและลีโอ สองคนแปลกหน้าที่แชร์แฟลตเดียวกันโดยไม่เคยพบหน้ากัน แต่กลับสร้างความสัมพันธ์ผ่านการทิ้งข้อความบนโพสต์อิท

2.1.1.1 ประวัติผู้แต่งบทละครต้นฉบับเรื่อง The Flatshare ที่ปักใจกลางคุณ

Beth O'Leary เป็นนักเขียนชาวอังกฤษที่เริ่มต้นสร้างสรรค์งานเขียนในขณะที่เดินทางไปทำงานทุกวันระหว่างเมืองวินเชสเตอร์และลอนดอน โดยนิยายเรื่องแรกของเธอคือ The Flatshare ซึ่งตีพิมพ์ในปี ค.ศ. 2019 ได้รับการตอบรับอย่างกว้างขวางทั้งจากนักอ่านทั่วไปและนักวิจารณ์จนกลายเป็นผลงานขายดีของ The Sunday Times Bestseller

หลังจากประสบความสำเร็จจากนิยายเรื่องแรก O'Leary ได้เขียนนิยายตามมาอีกหลายเรื่อง เช่น The Switch (2020), The Road Trip (2021), The No-Show (2022) และ The Wake-Up Call (2023) ซึ่งแต่ละเรื่องล้วนมีเอกลักษณ์ในเรื่องของโครงเรื่องที่แปลกใหม่และการสร้างตัวละครที่เข้าถึงง่ายและมีมิติ

O'Leary ยังได้รับการดัดแปลงนิยายเรื่อง The Flatshare เป็นซีรีส์ทางโทรทัศน์ในปี ค.ศ. 2022 ซึ่งตอกย้ำความสำเร็จของเธอในฐานะนักเขียนรุ่นใหม่ที่น่าจับตามองในวงการวรรณกรรมอังกฤษ

2.1.1.2 ประวัติของบทละครฉบับดัดแปลงเรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare)

บทละครเวทีเรื่อง The Flatshare: บ้านที่รัก...ที่פקใจ เป็นการดัดแปลงจากนวนิยาย The Flatshare ของ Beth O’Leary โดยผ่านกระบวนการศึกษาค้นคว้า ตีความ และเรียบเรียงใหม่ให้เหมาะสมกับรูปแบบการแสดงละครเวที ผู้สร้างสรรค์เลือกผสมผสานแรงบันดาลใจจากสื่อหลากหลาย ทั้งภาพยนตร์ แอนิเมชันญี่ปุ่น Your Name (Kimi no Na wa) ที่พูดถึงการเชื่อมโยงของจิตใจท่ามกลางข้อจำกัดของเวลาและพื้นที่ รวมถึงวรรณกรรมญี่ปุ่นเรื่อง The Miracles of the Namiya General Store ของ Keigo Higashino ซึ่งเล่าถึงการสื่อสารระหว่างอดีตและปัจจุบันผ่านจดหมาย ที่เต็มไปด้วยการเยียวยา ความเห็นอกเห็นใจ และการค้นพบความหมายของชีวิต (Higashino, 2562)

นอกจากนี้ บทละครยังหยิบยกทฤษฎีฟิสิกส์เรื่อง “สัมพัทธภาพ” และแนวคิด Spacetime ที่เสนอโดยไอน์สไตน์มาเป็นกรอบเชิงนามธรรม เพื่ออธิบายการที่ตัวละครหลักทั้งสองใช้ชีวิตอยู่ในเวลาเดียวกันแต่ไม่สามารถพบกันได้ การสื่อสารผ่านโพสต์อิทจึงกลายเป็นเครื่องมือในการ “เดินทาง” ของความรู้สึก เพื่อพาต่างฝ่ายไปสู่ “ปัจจุบัน” ของกันและกันอย่างช้าๆ ละเมียดละไม และมีความหมาย

ผลงานนี้จึงไม่เพียงเล่าเรื่องความรักในเชิงโรแมนติก แต่ยังตั้งคำถามถึงธรรมชาติของเวลา ความเชื่อมโยงระหว่างผู้คน และการเติมเต็มซึ่งกันและกันในพื้นที่ที่ทั้งจำกัดและเปี่ยมไปด้วยความหวัง จึงเกิดเป็นละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare)

2.1.2 ความหมายของผู้กำกับการแสดง

สตีเฟน พันธุมโกมล (2531, น. 20) กล่าวว่า ผู้กำกับการแสดง คือ “ผู้ที่รับผิดชอบสูงสุดในสายงานฝ่ายศิลปะ เป็นจุดเริ่มต้นและศูนย์รวมที่ให้เอกภาพในการแสดงออกทางศิลปะ นับตั้งแต่ การแสดง การออกแบบ และการนำศิลปะแขนงต่างๆ อาทิ การเต้นระบำและดนตรีมารวมกันเข้าอย่างได้สัดส่วน ทำให้เกิดผลรวมคือ ละครที่มีความสมบูรณ์และมีคุณค่าเหมาะสมที่จะเสนอต่อผู้ชม”

2.1.3 บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง

- 1.ตีความหมายบทละคร
- 2.คัดเลือกนักแสดงเลือกผู้ออกแบบ และผู้ร่วมงานฝ่ายต่างๆ
- 3.ให้คำแนะนำและรับฟังความเห็นโดยปรึกษาหารือกับผู้ออกแบบทุกฝ่าย เพื่อตกลงกันให้เรียบร้อยถึงรูปแบบและแนวการเสนอละคร ตลอดจนการตีความหมายของเรื่องก่อนลงมือซ้อมละคร
- 4.กำหนดแผนงานการฝึกซ้อมทุกขั้นตอน
- 5.ดำเนินการฝึกซ้อม
- 6.ควบคุมทีมงานการจัดแสดงละคร
- 7.เป็นผู้ตัดสินใจในปัญหาทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับสายงานฝ่ายศิลปะ
- 8.รับผิดชอบในผลรวมของละคร และในงานสายศิลปะทุกสาขา (สดสไ พันธุม โกลม, 2531, น. 20)

2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare)

ผู้ศึกษาได้ใช้แนวคิดในการจำแนกประเภทของละครเวทีเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยให้ผู้ศึกษาสามารถกำหนดโทนเรื่อง อารมณ์ และวิธีการเล่าเรื่องได้ชัดเจน ซึ่งจะส่งผลต่อการออกแบบการแสดงทั้งด้านบทบาท การเคลื่อนไหว และการสื่อสารกับผู้ชม โดยละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare) มีลักษณะผสมผสานระหว่างละครคอมเมดี้และละครโรแมนติก ดังนี้

2.1.4.1 ละครคอมเมดี้ (Comedy)

เป็นละครที่มุ่งเน้นการสร้างความบันเทิงและเสียงหัวเราะให้แก่ผู้ชม โดยสะท้อนพฤติกรรมของมนุษย์ในสังคมผ่านมุมมองที่ขบขันหรือเสียดสี ละครประเภทนี้มีความเบาสบาย มักนำเสนอเหตุการณ์ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงแต่มีการขยายหรือดัดแปลงให้เกิดความขบขัน (สดสไ พันธุม โกลม , 2531, น. 20-27)

2.1.4.2 ละครโรแมนติก (Romantic Drama)

ละครโรแมนติก (Romantic Drama) เป็นละครที่เน้นเรื่องราวความรักระหว่างตัวละครหลัก โดยมักถ่ายทอดความรู้สึกที่ลึกซึ้งและซับซ้อนของความรัก ความผูกพัน และอุปสรรคที่ต้องเผชิญ เพื่อให้ผู้ชมได้สัมผัสถึงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครอย่างแท้จริง (สดีใส พันธุมโกมล , 2531, น. 45)

2.1.5 ทฤษฎีกับการนำมาประยุกต์ใช้ในละครเวที

การนำทฤษฎีเฉพาะมาเล่าในเรื่องละครเวทีนั้น ไม่ได้เป็นเพียงการตกแต่งทางความคิด แต่มีความสำคัญในหลายมิติ การใช้ทฤษฎีมาร่วมเล่าเรื่องในละครเวที คือการเปิดโลกของการรับรู้ระหว่าง “ความรู้” กับ “ความรู้สึก” ให้บรรจบกันในพื้นที่แห่งศิลปะ เพื่อให้ทั้งผู้สร้างและผู้ชมได้ “สัมผัส” และ “เข้าใจ” มนุษย์ในระดับที่ลึกซึ้งไปกว่าการเล่าเรื่องทั่วไป เพื่อ สร้างแนวคิดเชิงนามธรรมให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

การใช้ทฤษฎี เช่น “สัมพัทธภาพ (Relativity)” หรือ “ปริภูมิเวลา (Spacetime)” ช่วยให้แนวคิดเรื่องเวลา ความสัมพันธ์ หรือความรัก ที่ดูเป็นนามธรรมมี “โครงสร้างอ้างอิง” ชัดเจนขึ้น และผู้ชมสามารถเข้าใจหรือเข้าถึงอารมณ์ของตัวละครในระดับที่ลึกซึ้ง

2.2 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการแสดงเรื่อง บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

2.2.1 บทบาทหน้าที่ของนักแสดง

นักแสดงคือผู้ที่สวมบทบาทเป็นตัวละครเพื่อถ่ายทอดเรื่องราว การกระทำ และความรู้สึกนึกคิดที่อยู่ในบทละครให้ออกมาเป็นเรื่องราวแก่ท่านผู้ชม ไม่ว่าจะออกมาในรูปแบบละครเวที ละครทีวี ภาพยนตร์ หรือสื่อต่างๆ แต่เนื่องจากละครเวทีเป็นงานที่เกิดจากการทำงานของหลายฝ่ายร่วมกัน ดังนั้น นักแสดงจะต้องทำความเข้าใจกับบทบาทที่ตนเองได้รับคิดวิเคราะห์ ตีความ และกำหนดแนวทางของตัวละครให้ชัดเจนแต่ต้องไม่ละเลยความต้องการของผู้กำกับ

การทำงานตามกระบวนการดังกล่าวจะช่วยให้ทีมงานฝ่ายต่างๆสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ได้ง่ายยิ่งขึ้น นอกจากนี้การเป็นนักแสดงที่ดีจะต้องมุ่งมั่นตั้งใจในการฝึกซ้อมเพื่อถ่ายทอดความต้องการของตัวละคร และสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม

2.2.2 เครื่องมือของนักแสดง

หมายถึง สิ่งที่นักแสดงจะนำมาใช้ในการถ่ายทอดตัวละครให้มีชีวิต เครื่องมือเหล่านี้ ไม่ได้หมายถึงอุปกรณ์หรือสิ่งของภายนอกเท่านั้น แต่ยังรวมถึงความสามารถ และศักยภาพที่มีอยู่ในตัวของนักแสดง ทั้งทางกายภาพ ทางอารมณ์ และความรู้สึก หากเราพัฒนาเครื่องมือเหล่านี้อย่างสม่ำเสมอจะช่วยให้การแสดงที่ออกมานั้นมีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยหลักๆเครื่องมือของนักแสดงจะมีดังนี้

2.2.2.1 ร่างกาย (Body)

ร่างกายนับได้ว่าเป็นสิ่งที่สำคัญเป็นอย่างมากในทางกายภาพ เพราะร่างกายจะเป็นสิ่งแรกที่คุณจะได้มองเห็นเมื่อตัวละครปรากฏตัว นอกจากการใช้ร่างกายในการเคลื่อนไหวเพื่อที่จะแสดงท่าทาง ยังสามารถใช้สีหน้าเพื่อบ่งบอกความรู้สึกนึกคิด ดังนั้น ร่างกายจึงจำเป็นต่อนักแสดงเป็นอย่างมาก นักแสดงจึงต้องดูแลและเตรียมร่างกายให้พร้อมอยู่เสมอ เช่นการอบอุ่นร่างกาย การออกกำลังกายเพื่อให้ร่างกายสามารถเคลื่อนไหวได้อย่างคล่องแคล่ว มันจะทำให้การแสดงนั้นสามารถสื่อสารออกมาได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

2.2.2.2 เสียง (Voice)

เสียงมีความสำคัญสำหรับนักแสดงๆเท่ากับร่างกาย เพราะเป็นสื่อที่สามารถแสดงความรู้สึกนึกคิดและอารมณ์ออกมาให้ผู้อื่นเข้าใจได้ตามที่ต้องการ ไม่ว่าจะเสียงที่เปล่งออกมานั้นจะออกมาเป็นคำพูดที่มีความหมายหรือไม่มี ความหมาย แต่การพูดในละครนั้นจะต่างจากการพูดในชีวิตจริงเพราะมีผู้ชมเป็นจำนวนมาก เสียงพูดจะต้องชัดเจนและดังกังวาน เพราะฉะนั้นนักแสดงจึงจะต้องฝึกซ้อมในเรื่องของการใช้เสียง การเปล่งเสียง และการพัฒนาคุณภาพของเสียงให้ มาก (ชุตินา มณีวัฒนา, 2546)

2.2.2.3 การใช้ความคิดหรือจินตนาการ (Imagination)

หมายถึงการที่นักแสดงสามารถคิดตามตัวละครและใช้ความคิดของตนเองให้ คล้อยตามไปกับเรื่องราวที่กำลังแสดงได้ โดยตัวนักแสดงจะเชื่อว่าหากเป็นตัวละครที่ตนรับบทจะต้องตกอยู่ในเหตุการณ์เช่นนี้จะเป็นอย่างไรหรือมีวิธีการรับมือ

แบบใด การที่สามารถคิดตามตัวละครได้จะทำให้การแสดงดูสมจริง จินตนาการ เป็นคุณสมบัติภายในที่จำเป็นต่อการแสดง

2.2.2.4 ความรู้สึก และอารมณ์ (Emotion and Feeling)

หมายถึง ความรู้สึกที่เป็นผลมาจากประสามสัมผัสของร่างกายเมื่อได้รับผลกระทบจากกระทำภายนอกจึงเกิดเป็นความรู้สึก ส่วนอารมณ์เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ ที่เป็นผลได้ทั้งจากสิ่งเร้าภายนอกหรือความคิดและจิตใจ ของตัวมนุษย์เอง เมื่อเกิดอารมณ์จะส่งผลให้บุคคลมีความเปลี่ยนแปลงทาง กายภาพอย่างเช่น กล้ามเนื้อเกร็ง หน้าซีด หัวใจเต้นแรง เป็นต้น จึงเกิดทฤษฎีที่ เรียกว่า Inside out ซึ่งหมายความว่า รู้สึกจากข้างในก่อนแล้วจึงแสดงออกทาง กายภาพ และ Outside in ที่หมายถึงการใช้กายภาพบังคับให้ความรู้สึกนั้นเกิด ตามขึ้นมา (ชุตินา มณีวัฒนา, 2546)

2.2.3 แนวคิดด้านการแสดง

2.2.3.1 แนวคิดการแสดงของคอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี (Constantin Stanislavsky)

คอนสแตนติน เซอร์เกเยวิช อาเล็กเซเยฟ เกิดเมื่อปี ค.ศ. 1863 ใน ครอบครัวผู้ผลิตสินค้าที่มั่งคั่งในกรุงมอสโก และได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้ก่อตั้ง แนวการแสดงแบบเรียลลิสม์ (Realism) เขาขึ้นเวทีแสดงครั้งแรกเมื่ออายุเพียงเจ็ด ขวบ และต่อมาได้เปลี่ยนชื่อในวงการแสดงเป็น คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี ในช่วงต้นศตวรรษที่ 19 รูปแบบการแสดงในช่วงเวลานั้นเกือบจะไร้ระเบียบ ทุก องค์ประกอบทำเพื่อความสะดวกต่อนักแสดง มากกว่าที่จะคำนึงถึงความสมจริง สำหรับผู้ชม เพื่อขจัดปัญหานี้ เขาจึงได้พัฒนาวิธีการหรือระบบ เพื่อใช้ฝึกสอน นักแสดงที่เขากำกับ โดยวิธีการที่ผู้ศึกษาเลือกนำมาใช้ มีดังนี้

(1) การแสดงโดยสมมุติว่าและการจำลองสถานการณ์ (The Magic If and The Given Circumstances)

ผู้แสดงจะต้องเชื่อว่าเหตุการณ์บนเวที มีความเป็นไปได้ หรือ น่าจะ เป็นไปได้ได้อย่างไร เป็นพื้นฐานการสมมุติสภาพจิตใจของตัวละคร นักแสดง จะต้องถามตัวเองว่า

“ถ้าฉันอยู่ในสถานการณ์นั้น ฉันจะคิดอะไรอยู่?” และต่อมาค่อยถามว่า

“ถ้าฉันเป็นตัวละครของฉัน ฉันจะคิดอะไรอยู่?” สิ่งนี้จะทำให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดความสมจริงบนเวทีได้

(2) ความจริงและความเชื่อ (Truth and Belief)

ความจริงบนเวที แตกต่างจาก ความจริงในชีวิต เหตุการณ์บนเวทีไม่มีเรื่องจริง ทุกอย่างมีการกำหนด หากนักแสดงไม่สามารถใช้หลัก Magic If ได้สำเร็จ เขาจะไม่สามารถอยู่ในจุดที่พูดและแสดงในฐานะตัวละครได้จริงๆ ซึ่งผลที่ตามมาคือ ผู้ชมจะไม่เชื่อ และ จะไม่สามารถระงับความเชื่อ (suspend disbelief) ซึ่งเป็นหัวใจของการเข้าถึงละคร

(3) การสื่อสารกับผู้อื่น (Communion)

ก่อนที่นักแสดงจะสามารถสื่อสารความละเอียดอ่อนของบทละครไปยังผู้ชมได้ นักแสดงจะต้องสื่อสารกับเพื่อนนักแสดงบนเวทีก่อน และต้องตระหนักถึงเพื่อนรวมฉากและความสัมพันธ์ของตัวละครละครแต่ละตัว เพื่อเล่าเรื่องนี้ไปด้วยกัน นักแสดงต้องใช้ประสาทสัมผัสทั้งหมด โดยการพยายามสื่อสารกับผู้ชมทางอ้อมตลอดเวลา จะทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมกับทุกสิ่งที่ปรากฏบนเวที (Tony2Times/Prof. Chaos, 2005)

2.2.3.2 แนวคิดการแสดงของแซนฟอร์ด ไมส์เนอร์ (Sanford Meisner)

ไมส์เนอร์ได้ทำการต่อยอดแนวคิดของสตานิสลาฟกีในด้านของ ความคิดตัวละคร เขาให้ความสำคัญกับการอยู่กับปัจจุบันและมีปฏิสัมพันธ์กับคู่แสดงอย่างเป็นธรรมชาติ หรือที่เรียกกันว่า “Being With The Moment” การแสดงคือความสามารถในการดำรงอยู่อย่างแท้จริง นักแสดงไม่ควรที่จะต้องหมกมุ่นอยู่กับความคิด แต่นักแสดงควรที่จะอยู่กับเรื่องราวและห้วงเวลานั้น โดยที่แบบฝึกหัดหลักๆ ของไมส์เนอร์ คือการฝึกฝนการตอบรับและการแสดงออกทางอารมณ์ของตัวละคร แทนที่จะพึ่งพาแค่การซ้อมหรือการจดจำเพียงอย่างเดียว โดยวิธีการที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ มีดังนี้

(1) การทำซ้ำ (Repetition)

ไมส์เนอร์ใช้แบบฝึกหัด การทำซ้ำ เพื่อพัฒนาทักษะการสังเกตและสัญชาตญาณของนักแสดง เพราะเขาเชื่อว่า การทำซ้ำช่วยให้นักแสดงหลุดออกจากความคิดในหัวของตนเอง และพึ่งพาสัญชาตญาณตามธรรมชาติได้มากขึ้น และเขายังเชื่ออีกว่า สัญชาตญาณที่แท้จริง ที่เกิดจากการกระตุ้นโดยคนอื่น ในช่วงเวลาที่เกิดขึ้นจริงบนเวที จะสามารถถ่ายทอดพฤติกรรมมนุษย์อย่างสมจริงได้ดีที่สุด

โดยขั้นต้นไมส์เนอร์ใช้เกมพูดซ้ำ (The Word Repetition Game) กำหนดให้นักแสดงนั่งตรงข้ามกับคู่แสดง และสังเกตสิ่งใดสิ่งหนึ่งเกี่ยวกับคู่แสดง จากนั้นคู่แสดงจะทำการพูดซ้ำสิ่งที่สังเกตเห็นไปเรื่อยๆ เพื่อสร้างความมั่นใจว่านักแสดงกำลังฟังกันอย่างตั้งใจ ในช่วงเริ่มต้น จะพูดประโยคเดียวซ้ำไปซ้ำมา เช่น “คุณกำลังมองฉันอยู่” และอีกฝ่ายตอบว่า “คุณกำลังมองฉันอยู่” และหลังจากนั้นนักแสดงจะเริ่มพูดในมุมของตนเอง เช่น ฝ่ายหนึ่งพูดว่า “คุณกำลังยิ้มให้ฉัน” อีกฝ่ายตอบกลับว่า “ฉันกำลังยิ้มให้คุณ” หรือถ้าอีกฝ่ายไม่ได้ยิ้ม ก็อาจพูดว่า “ฉันไม่ได้ยิ้มให้คุณ” แบบฝึกหัดนี้จะค่อยๆพัฒนาไปสู่การแสดงแบบเต็มรูปแบบ ที่มีบทสนทนาแบบต้นสดและเป็นธรรมชาติ

(2) การต้นสด (Improvisation)

ไมส์เนอร์เชื่อว่า นักแสดงไม่ควรตัดสินใจใดๆ จนกว่าจะถูกกระตุ้นโดยบางสิ่ง ซึ่งจะเป็นการให้เหตุผลและสร้างความชอบธรรมให้กับพฤติกรรมของตัวละคร เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อสิ่งกระตุ้นที่เป็นธรรมชาติและมีเหตุผลได้ขณะต้นสด นักแสดงต้องเชื่อมโยง (connect) กับนักแสดงคนอื่นๆ อย่างเต็มที่ เพื่อที่จะไม่พลาดการตอบสนองที่เป็นธรรมชาติและมีความหมาย (Alek Ates , 2024)

2.2.4 กระบวนการทำงานของนักแสดง

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

2.2.4.1 ช่วงก่อนทำการแสดง (Pre-Production)

(1) การวิเคราะห์บทละคร

ถือเป็นขั้นตอนแรกในกระบวนการทำงานของนักแสดง นักแสดงจำเป็นต้องเข้าใจเนื้อเรื่องทั้งหมด เพื่อที่จะได้เห็นภาพรวมทั้งในด้านบรรยากาศของเรื่อง เหตุการณ์ต่างๆ ที่ตัวละครต้องเจอ และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร

(2) การวิเคราะห์ตัวละคร

นักแสดงจำเป็นต้องต้องมุ่งเน้นความสนใจไปยังบทบาทที่ตัวเองได้รับ พร้อมกับสร้างภูมิหลังให้กับตัวละคร โดยนักแสดงจะต้องคิดวิเคราะห์และหาเหตุผลหรือแรงจูงใจของตัวละคร ทั้งในด้านอารมณ์ การกระทำ และตัวละครมีจุดมุ่งหมายอย่างไรในสถานการณ์ต่างๆ โดยปราศจากการตัดสินตัวละครผ่านในแง่มุมมองของนักแสดง รวมถึงการวิเคราะห์เกี่ยวกับเรื่องความสัมพันธ์ของตัวละครที่เราได้รับกับตัวละครอื่นๆ พร้อมกับวิเคราะห์ถึงความสำคัญของสิ่งของต่างๆ ที่อยู่รอบตัว และสถานที่ที่ตัวละครอยู่

(3) วิเคราะห์ตัวละครร่วมกับผู้กำกับการแสดง

หลังจากที่นักแสดงวิเคราะห์ตัวละครและเรื่องราวตามความเข้าใจตนเองแล้ว ขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่สำคัญมากเพราะการที่ได้วิเคราะห์ตัวละครร่วมกับผู้กำกับหรือผู้สร้างตัวละคร จะทำให้นักแสดงได้รู้จักตัวละครเพิ่มขึ้นในมุมมองของผู้กำกับผ่านการแนะนำรายละเอียดหรือข้อสงสัยให้กับนักแสดง และยังเข้าใจในทิศทางงานนำเสนอของนักแสดงซึ่งทำให้นักแสดงสื่อสารเนื้อเรื่องสู่ผู้ชมได้อย่างมากขึ้น

(4) การเข้าสู่ตัวละคร

หลังจากที่นักแสดงได้มีความเข้าใจในตัวละครที่ได้รับบทบาทแล้ว ก็จะเข้าสู่ช่วงที่จะต้องทดลองค้นหาวิธีเพื่อเข้าสู่ตัวละคร ทั้งในทางกายด้านกายภาพอันได้แก่ บุคลิกลักษณะต่างๆ ของตัวละคร และในด้านความคิดของตัวละครอันได้แก่ ความรู้สึก มุมมอง สภาวะจิตใจ และวิธีการจัดการสิ่งต่างๆ

ของตัวละคร ผ่านการเข้าไปเล่นในฉากใดฉากหนึ่งในเรื่อง หรือผ่านการ
เวิร์กช็อป จากผู้กำกับ (ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แท้, 2562, น. 37)

2.2.4.2 ช่วงทำการแสดง (Production)

(1) การเตรียมตัวก่อนการแสดง

1. การเตรียมร่างกาย

เครื่องมือหรืออุปกรณ์ที่สำคัญที่สุดของนักแสดงในการทำการแสดง
แต่ละครั้งก็คือร่างกายของตัวนักแสดง ร่างกายที่แข็งแรงและมีการพักผ่อนที่
เพียงพอ รวมถึงความผ่อนคลายที่ได้รับจากการพักผ่อนนั้นจะทำให้นักแสดง
มีความพร้อมในการแสดง เพราะนักแสดงคือองค์ประกอบที่สำคัญในการ
สร้างสรรค์งานเนื่องจากมีความเกี่ยวข้องกับทุกฝ่าย การเตรียมร่างกายให้
พร้อมรับมือทุกสถานการณ์จึงเป็นเรื่องสำคัญ

2. การเตรียมเสียง

หน้าที่ของนักแสดงคือการสื่อสารและเล่าเรื่องราวไปสู่ผู้ชมทุกท่าน
และการพูดเป็นเครื่องมือสำคัญในการเล่าเรื่องนั้น หากเสียงของนักแสดงไม่
ดังพอ ข้อมูลหรือสารอาจขาดหายไป และหากเกิดปัญหาที่ไม่คาดคิด เช่น
เสียงหลง เสียงหาย หรือ เสียงแหบ แบบที่นักแสดงไม่ตั้งตัว ก็สามารถ
เบี่ยงเบนความสนใจในเรื่องไปสู่ความผิดพลาดนั้นได้

3. การเตรียมจิตใจ

นักแสดงที่ดีคือนักแสดงที่มีอิสระในความเป็นอยู่ของสถานการณ์นั้น
เพราะปฏิเสธไม่ได้เลยว่าการแสดงนั้นสามารถเปลี่ยนแปลงได้อยู่เสมอ การ
เตรียมจิตใจให้พร้อมรับมือทุกสถานการณ์จึงเป็นเรื่องสำคัญ การทำสมาธิ
การอยู่กับปัจจุบัน การผูกจิตใจไว้กับตัวละคร และ วิธีการอีกมากมายจึงเป็น
สิ่งที่นักแสดงควรเลือกหยิบที่เหมาะสมกับนักแสดง และ ปฏิบัติก่อนทำการ
แสดงเพื่อลดความผิดพลาด และเตรียมความพร้อมก่อนการแสดง

4. การเตรียมพร้อมกับผู้แสดง

การสร้างสรรค์ละครเวทีนั้นเป็นการทำงานร่วมกันกับหลายฝ่าย และสำหรับนักแสดง การทำงานกับฝ่ายที่สำคัญที่สุดคือกับนักแสดงด้วยกันเอง เพราะฉะนั้นจึงสำคัญที่จะทำความเข้าใจกัน สร้างความเข้าใจ และ

เปิดโอกาสให้ทุกคนสามารถแสดงความคิดเห็นและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวทางของการแสดงได้อย่างอิสระ (Ossiana Tepfenhart, 2024)

5. ระหว่างการแสดง

คือช่วงที่นักแสดงได้ทำการสื่อสารสิ่งที่ถูกมอบหมายให้ซึ่งได้ผ่านหลากหลายกระบวนการมาแล้ว เช่น การวิเคราะห์ตัวละคร หรือ การวิเคราะห์บท และการผสมผสานความคิดกับผู้กำกับเพื่อนำเสนอผลงานการแสดงสู่ผู้ที่รับชม สิ่งสำคัญในระหว่างการแสดงคือ การมีสมาธิ เนื่องจากไม่สามารถคาดเดาได้ถึงความผิดพลาดที่จะเกิดขึ้นบนเวที การมีสติ และ สมาธิ เพื่อรับมือต่อสถานการณ์ต่างๆจึงเป็นสิ่งสำคัญ และเมื่อผ่านการเตรียมร่างกายมาแล้ว ก็จะถือว่าเป็นการลดการเปิดปัญหาต่างๆต่อฝ่ายอื่น เพราะ “นักแสดงเป็นองค์ประกอบที่มีความสัมพันธ์กับทุกองค์ประกอบในการสร้างสรรค์งาน หากนักแสดงไม่สามารถรับผิดชอบต่อหน้าที่ของตนเองได้ จะเกิดผลกระทบที่ตามมาอย่างมากมายต่อทีมงานทั้งหมด” (ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แท้, 2562, น. 38)

2.2.4.3 ช่วงหลังจบการแสดง (post-production)

- (1) รวบรวมผลการตอบรับของผู้ชม นักวิจารณ์ และความคิดเห็นจากผู้กำกับ การแสดง นักแสดงร่วม และทีมงาน เพื่อให้ได้ผลตอบรับที่มีหลากหลายมิติ
- (2) สรุปผลแนวโน้มความคิดเห็นจากผู้ชม รวมไปถึงสารที่คนดูได้รับจากการรับชมละครทำให้เกิดการตระหนักรู้เกี่ยวกับผู้ชม ประกอบกับการทบทวนกระบวนการทำงานของตนเอง เพื่อทราบที่มาที่ไปของผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น (ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แท้, 2562, น. 37-38)

2.3 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบฉากเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

2.3.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบฉาก

บทละครเรื่อง “บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)” บอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเวลาที่ทับซ้อนและความเชื่อเรื่องโชคชะตาหรือที่เรียกว่า Destiny ของตัวละครทิฟฟี่ และ ลีออน ทั้งสองมีความจำเป็นที่จะต้องใช้ห้องร่วมกันแต่ไม่สามารถเจอกันได้ด้วย “พันธสัญญา” ที่ทั้งสองตกลงร่วมกัน ณ แพลตที่เต็มไปด้วยความพิศวงซึ่งนำไปสู่ความวุ่นวายและอุปสรรคต่างๆก่อนที่ทั้งสองจะได้เจอกัน ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจเกี่ยวกับการ “Sharing” ของทั้งตัวละครและทั้งเนื้อเรื่องซึ่งมีหลายสถานที่ เช่น ร้านกาแฟ, Nursing Home, Flat, Gallery ผู้ศึกษาจึงสนใจเรื่อง “การแบ่งพื้นที่” การนำพื้นที่มาใช้ร่วมกันระหว่างตัวละครทั้งหมดกับพื้นที่อันจำกัดบนเวที ผู้ศึกษาจึงได้เทคนิคของ “การแยก” มาใช้ในการแยกฉากเพื่อเปลี่ยนสถานที่เดิมให้เป็นอีกหนึ่งสถานที่

นอกจากนี้ยังมีประเด็นอื่นๆอีก ที่เพิ่มจากเวลาที่ทับซ้อนกัน คือ ทฤษฎีสัมพันธภาพที่ถูกนำมาใช้และเชื่อมโยงในเนื้อเรื่องในการเปลี่ยนผ่านการย้อนเวลาข้ามไปยังมิติในอดีต

ทั้งนี้จากการอ่านวิเคราะห์บทละครเรื่อง “บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)” ผู้ศึกษาสนใจในเรื่อง การแบ่งพื้นที่และการใช้พื้นที่ร่วมกัน (Sharing space) และ จิ๊กซอว์ (jigsaw) สำหรับในการนำมาใช้ออกแบบฉาก ซึ่งมีการให้ความหมายแนวคิดและทฤษฎีไว้ดังนี้

2.3.1.1 แนวคิดการแบ่งพื้นที่และการใช้พื้นที่ร่วมกัน (Sharing space)

แนวคิดการแบ่งพื้นที่มาจากการอ่านวิเคราะห์บทละคร จึงทำให้พบว่า มีการใช้สถานที่หลากหลายสถานที่ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาเกิดแนวคิดการจัดการพื้นที่ที่ขึ้นมา ร่วมกับการคำนึงถึงการใช้พื้นที่ร่วมกันระหว่าง ตัวละครกับสถานที่ และ สถานที่ใดที่หนึ่งถูกแบ่งให้เป็นสถานที่ใดๆเพิ่มขึ้น

(1) ความหมายของแนวคิดการแบ่งพื้นที่และการใช้พื้นที่ร่วมกัน (Sharing space) เพื่อนำมาเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบฉากละครเวที

1. Sharing หมายถึง การแบ่งปัน การให้ผู้อื่นเข้าถึงหรือใช้ทรัพยากร หรือสิ่งของบางอย่างร่วมกัน โดยสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งในโลกจริงและโลก ดิจิทัล

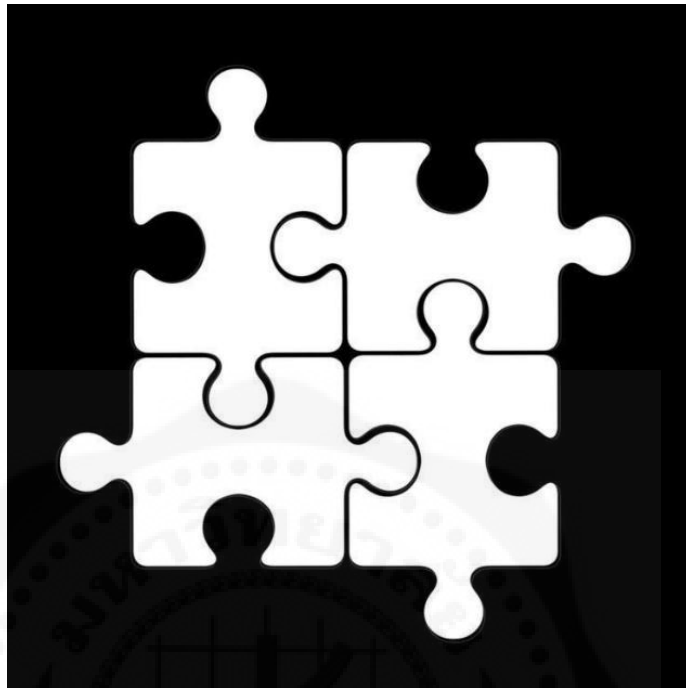
2. การแบ่งพื้นที่ หมายถึง การจัดสรรพื้นที่ที่มีอยู่ให้เป็นสัดส่วนหรือ โซนต่างๆเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดและรองรับการใช้งานที่แตกต่างกันอย่าง มีประสิทธิภาพ

2.3.1.2 แนวคิดรูปจิ๊กซอว์(jigsaw) สำหรับในการนำมาใช้ออกแบบฉาก ละครเวที

จิ๊กซอว์ คือเกมต่อภาพมีประวัติยาวนานตั้งแต่สมัยกรีกโบราณ แต่ในยุค ต่อมาปี ค.ศ. 1762 นายจอห์น สปีลเบอรี่ ชาวอังกฤษได้คิดค้นจิ๊กซอว์ที่เราได้เห็น กันในปัจจุบันจิ๊กซอว์รูปแรกคือแผนที่โลกเพื่อที่จะสอนวิชาภูมิศาสตร์ให้แก่ลูกศิษย์ และความคิดของเขาได้รับความนิยมอย่างกว้างขวาง และมีการดัดแปลงรูปแบบ เรื่อยมา มีทั้งแบบเป็นไม้ กระดาษแข็ง

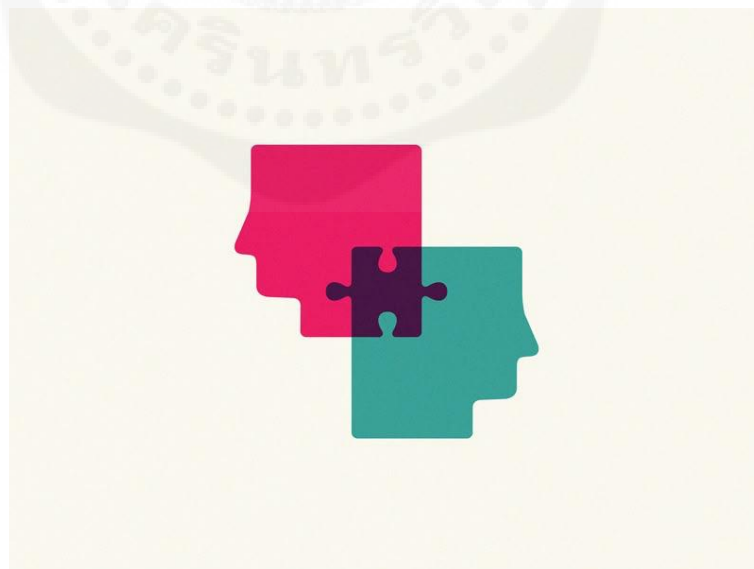
จนกระทั่งมีรูปทรงแบบในปัจจุบัน จิ๊กซอว์มีการจัดวางหรือจัดวางใน ลักษณะที่ซับซ้อนหรือเชื่อมโยงกัน (“ประวัติจิ๊กซอว์”, ม.ป.ป.)

ผู้ศึกษาจึงได้หยิบแนวคิดที่ว่าด้วยการจัดวางหรือจัดวางในลักษณะที่ซับซ้อน หรือเชื่อมโยงกัน มาเป็นแนวทางในการออกแบบฉากละครเวที การเชื่อมโยงระหว่าง สถานที่หนึ่งไปยังสถานที่หนึ่งที่ยังคงทับซ้อนกันแต่เมื่อถูกขยายออกก็จะเกิดสถานที่ ที่ สามารถเชื่อมโยงกันได้อีกและเชื่อมต่อกันเหมือนกับจิ๊กซอว์



ภาพที่ 2.1: ตัวอย่างรูปจิ๊กซอว์แนวทางการเชื่อมต่อของฉาก

ที่มาภาพ : iconisa



ภาพที่ 2.2: ตัวอย่างรูปจิ๊กซอว์แนวทางการเชื่อมต่อของฉากกับตัวละคร

ที่มาของภาพ : behance by Yuri Kartashev

จากแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการนำเสนอฉากเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) โดยสรุปได้ว่า ผู้ศึกษาได้เลือกหยิบแนวทางและการเชื่อมต่อกันของรูปร่างจิ๊กซอว์ มาทำงานควบคู่ไปกับการแบ่งพื้นที่และการจัดการพื้นที่ในการใช้ร่วมกันระหว่างสถานที่และตัวละคร เพื่อที่ผู้ศึกษาจะสามารถนำไปพัฒนาและต่อยอดในการออกแบบฉากของละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) ต่อไปได้

2.4 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากละครเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

แนวคิดในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากของผู้ออกแบบใช้แนวคิดของคำว่า เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน (Multifunctional Furniture), ทฤษฎีสี (Color Theory) และ แนวคิดรูปร่างจิ๊กซอว์ (Jigsaw) โดยให้ความหมายไว้ดังนี้

2.4.1.1 เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน (Multifunctional Furniture)

เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน คือ เฟอร์นิเจอร์ที่สามารถตอบโจทย์การใช้งานของผู้อยู่อาศัยในพื้นที่ใช้สอยอันจำกัดได้หลากหลายฟังก์ชันการใช้งาน หรือเป็นเฟอร์นิเจอร์อเนกประสงค์ แบบ 2 in 1 , 3 in 1 ที่สามารถอำนวยความสะดวก สะดวกสบาย เพิ่มพื้นที่ให้บ้านมีเสน่ห์ และประหยัดค่าใช้จ่ายในการซื้อเฟอร์นิเจอร์หลายๆชิ้นในคราวเดียวกัน การใช้งานเฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชันที่นำมาใช้ในการแสดง ได้แก่ ถังเก็บร่มที่มีเสาในตัว มีฟังก์ชันหลักเพื่อจัดเก็บร่ม และใช้แขวนผ้าพันคอและกระเป๋า หมวก หรือเสื้อโค้ทได้ หรือเฟอร์นิเจอร์ภายในห้องนอนอย่าง เตียงนอน ที่ปัจจุบันมักจะมีฟังก์ชันเสริมอย่างลิ้นชักจัดเก็บด้านข้าง และใต้เตียง สำหรับใช้เก็บผ้าปูที่นอน ปลอกหมอน เสื้อผ้าของตัวละคร เป็นต้น

เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชันเหล่านี้ ถือเป็นตัวช่วยจัดสรรพื้นที่ใช้สอยให้เป็นสัดส่วน และใช้งานได้อย่างคุ้มค่า โดยเฉพาะที่อยู่อาศัยที่มีขนาดพื้นที่ใช้สอยไม่มากนักอย่าง หอพัก แพลต คอนโดมิเนียม การเลือก เฟอร์นิเจอร์อเนกประสงค์ ที่

สามารถตอบโจทย์การใช้งานได้มากกว่า 1 สิ่ง เพื่อให้ตอบโจทย์ทุกการใช้งาน ในพื้นที่อันจำกัดภายในห้องนอน ห้องนั่งเล่น หรือแม้แต่ห้องครัว (NocNoc, 2021)

2.4.1.2 ทฤษฎีสี (Color of Theory)

คือหลักการที่ใช้ในการผสมสีและการจับคู่สีเพื่อสร้างงานศิลปะหรือออกแบบต่างๆ โดยเริ่มจาก "แม่สี" ซึ่งประกอบด้วย สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน การผสมแม่สีแต่ละสีจะสร้างเป็น "วงล้อสี" (Color Wheel) ซึ่งช่วยให้เลือกสีที่เข้ากันได้ดี โดยวงล้อสีแรกถูกสร้างโดยเซอร์ ไอแซค นิวตันในปี 1666 และวงล้อสีที่ใช้บ่อยในปัจจุบันมีทั้งหมด 12 สีพื้นฐานจากแม่สีทั้งสาม "วงล้อสี" เมื่อแบ่งครึ่ง เราจะพบว่า "สี" นั้นจะแบ่งเป็น "สีโทนร้อน" และ "สีโทนเย็น" (Worrapob, 2015)

สีโทนร้อน (Warm Tone) ประกอบด้วยสีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง และสีม่วงแดง สีโทนร้อนให้ความรู้สึกตื่นตา มีพลัง อบอุ่น สนุกสนาน และดึงดูดความสนใจได้ดี.

สีโทนเย็น (Cool Tone) ประกอบด้วยสีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน และสีม่วงน้ำเงิน สีโทนเย็นให้ความรู้สึกสุภาพ สงบ ลึกลับ และเยือกเย็น.

สีกลาง (Muddy Colors) คือสีที่เกิดจากการผสมสีทั้งหมดในวงจรสีด้วยอัตราส่วนเท่ากัน จึงได้สีที่ออกมาคือน้ำตาลเข้ม หากเป็นสีขาวจะเป็นสีกลางของสี แสง สีกลาง เช่น น้ำตาล ขาว เทา และดำ ซึ่งสามารถลดความรุนแรงของสีอื่นๆ และเสริมให้งานดูเด่นยิ่งขึ้นเมื่อใช้งาน (SGEPRINT, 2021)



ภาพที่ 2.3: รูปตัวอย่างเลือกใช้สีฟ้าเป็นสีหลักและใช้สีขาวสำหรับองค์ประกอบอื่นๆ

ที่มา : เว็บไซต์ bimspace

จากรูปห้องนอนใช้สีฟ้าเป็นสีหลักและใช้สีขาวสำหรับองค์ประกอบอื่นๆ ด้วยฟ้าที่โดดเด่นบวกกลับสีขาวซึ่งเป็นสีกลาง จึงทำให้ผสมออกมาได้อย่างลงตัว และเลือกใช้สีขาวเป็นเฟอร์นิเจอร์หลักชิ้นใหญ่ๆ และใช้สีน้ำเงินกับองค์ประกอบย่อย เพื่อแยกองค์ประกอบออกมาให้เด่นชัด ทำให้แต่ละชิ้นสังเกตเห็นได้ง่ายมากขึ้น

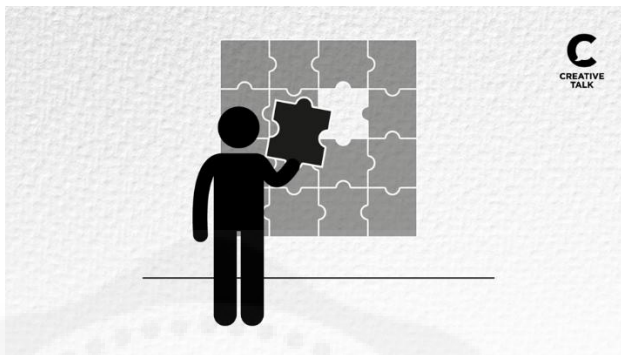
จากทฤษฎีสีข้างต้น ผู้ศึกษานำมาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ซึ่งตีความให้อุปกรณ์ประกอบฉาก สำหรับตัวละคร ทิฟฟี่ ใช้ สีโทนร้อน เช่น สีแดง สีส้ม ซึ่งสื่อถึงความสดใส ตื่นตา และมีพลัง ส่วน ลีออน ใช้ สีโทนเย็น และ สีกลาง เช่น สีน้ำตาล สีเทา สีดำ สีขาว เพื่อสื่อถึงความสงบ ลึกลับ และเยือกเย็น แม้สีจะต่างกัน แต่การใช้สีกลางจะช่วยให้อุปกรณ์ประกอบฉากของทั้งสองตัวละคร ดูกลมกลืนและเสริมสร้างความโดดเด่นแก่กันได้ดียิ่งขึ้น

2.4.1.3 แนวคิดรูปจิ๊กซอว์ (Jigsaw)

จิ๊กซอว์เป็นเกมที่เริ่มจากการสร้างภาพที่สมบูรณ์ แล้วทำการแยกออกเป็นชิ้นส่วนเล็กๆ หลายสิบหรือหลายร้อยชิ้น ซึ่งแต่ละชิ้นมีรูปร่างที่ซับซ้อนและแตกต่างกัน เสน่ห์ของเกมนี้คือผู้เล่นต้องจินตนาการหรือจำภาพที่สมบูรณ์ในตอนแรก และพยายามนำชิ้นส่วนที่มีสีหรือรูปแบบที่แตกต่างกันมาประกอบเข้าด้วยกันจนเป็นภาพที่สมบูรณ์อีกครั้ง

การใช้แนวคิด จิ๊กซอว์ ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์นั้น เกิดจากการนำหลักการของการเชื่อมต่อและเติมเต็มช่องว่างของชิ้นส่วนต่างๆ ให้รวมกันจนกลายเป็นภาพที่สมบูรณ์ ซึ่งในเกมจิ๊กซอว์ ผู้เล่นจะต้องพยายามประกอบชิ้นส่วนที่มีเฉดสีหรือรูปแบบต่างๆ ให้เข้ากันจนสำเร็จ ในการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ ผู้ศึกษานำแนวคิดนี้มาปรับใช้ โดยเฟอร์นิเจอร์สามารถประกอบเข้าด้วยกันได้อย่างลงตัวในตอนแรก และยังสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบได้ตามการจั่ววางที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้เฟอร์นิเจอร์มีฟังก์ชันหลากหลายและสามารถใช้ได้หลายรูปแบบตามสถานที่

ในเรื่อง (5 วิธีบริหารทีมด้วยการต่อจิ๊กซอว์ เมื่อหัวหน้าต้องมองภาพใหญ่ตั้งแต่เริ่ม , 2024)



ภาพที่ 2.4: การเชื่อมต่อของจิ๊กซอว์

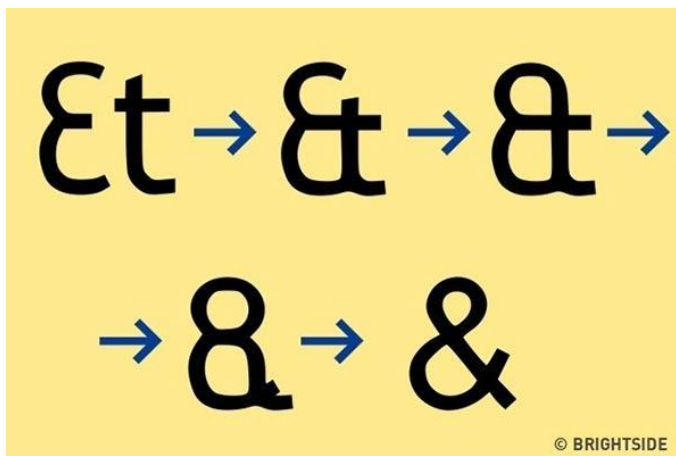
ที่มา : <https://creativetalkconference.com>

2.4.1.4 สัญลักษณ์ (Symbol)

สัญลักษณ์คือแนวคิดการเป็นตัวแทนของสิ่งอื่นๆ ที่มีความหมาย นอกเหนือการตีความตามตัวอักษร โดยเชื่อว่าเราสามารถมองบางสิ่ง เช่น สีแดง แล้วสรุปว่าสิ่งนั้นไม่ได้หมายถึงสีแดงโดยตรง อาจหมายถึง ความหลงใหล ความรัก ความร้อนแรง หรืออันตราย ขึ้นอยู่กับบริบทและการตีความ (Gilad Elbom, 2020)

(1) สัญลักษณ์ แอมเพอร์แซนด์ (&)

สัญลักษณ์แอมเพอร์แซนด์ (&) ใช้แทนคำว่า "and" ในภาษาอังกฤษ เพื่อเชื่อมคำหรือวลีต่างๆในภาษาอังกฤษ คำว่า "Ampersand" มาจากการหดตัวของวลี "And per se and" ซึ่งหมายถึง "และ" และเมื่อเวลาผ่านไป ก็กลายเป็นสัญลักษณ์ & ที่เราใช้กันในปัจจุบัน (Scribendi, ม.ป.ป.)



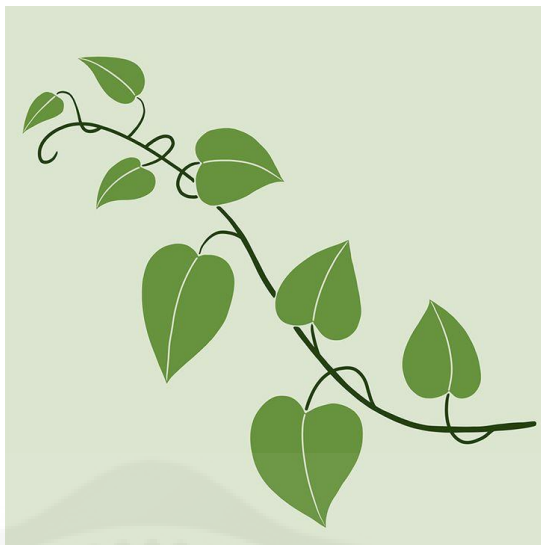
ภาพที่ 2.5: ที่มาของสัญลักษณ์แอมเพอร์เซนต์

ที่มา : <https://brightside.me>

โดยการใช้สัญลักษณ์แอมเพอร์เซนต์ ในปัจจุบันเป็นสัญลักษณ์พิเศษที่แสดงถึงความร่วมมืออย่างใกล้ชิดและแข็งแกร่งระหว่างคนสองคนอีกด้วย ผู้ศึกษาจึงนำมาเป็นสัญลักษณ์ตัวแทนสื่อถึงเรื่องราวของของคนสองคน

(2) สัญลักษณ์ รูปหัวใจ (Heart)

สัญลักษณ์รูปหัวใจแสดงถึง "ความรัก" มีที่มาจากใบของไม้เลื้อยไฉ่วี่ที่มีความหมายถึงรักนิรันดร์ เนื่องจากไฉ่วี่เป็นพืชที่เขียวสดตลอดปี และไฉ่วี่เป็นไม้เถา มักเลื้อยไปเกาะเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ทำให้สื่อถึงความรัก ความซื่อสัตย์ และความผูกพันที่ไม่มีวันเสื่อมสลาย ถือเป็นความอมตะนั่นเอง ผู้ศึกษาจึงนำมาออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ซึ่งคือ รูปภาพแขวนผนังในฉาก ให้การจัดวางคล้ายเป็นรูปหัวใจ แสดงถึงความรักของทั้งสองที่ต้องอาศัยการเติมเต็มซึ่งกันและกัน



ภาพที่ 2.6: สัญลักษณ์หัวใจและใบไม้เลื้อยไอวี

ที่มา : <https://www.sanook.com/campus/1414247>

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการนำเสนออุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่อง บ้านที่รัก... ที่พักใจ (The Flatshare) สรุปได้ว่า ผู้ศึกษามีแนวคิดดังนี้ แนวคิดเพอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน ใช้เพื่อการประหยัดพื้นที่ในสภาพแวดล้อมที่มีพื้นที่จำกัด โดยเพอร์นิเจอร์เหล่านี้สามารถใช้ได้หลายฟังก์ชัน และตอบโจทย์การใช้สอยในพื้นที่จำกัดได้อย่างมีประสิทธิภาพ แนวคิดจิ๊กซอว์ สื่อถึงการเชื่อมต่อและการเติมเต็ม โดยการจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉากในลักษณะที่สามารถประกอบเข้ากันได้อย่างพอดี และปรับเปลี่ยนรูปแบบตามมุมมองต่างๆ เพื่อให้สามารถใช้งานได้หลากหลายและเหมาะสมกับพื้นที่ที่มี ทฤษฎีสี ใช้เพื่อสร้างความเข้าใจเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวละครและเนื้อเรื่อง ผ่านการเลือกสีที่สะท้อนถึงอารมณ์และบุคลิกของตัวละคร รวมถึงทำให้ผู้ชมตีความเนื้อเรื่อง ตัวตนของตัวละครได้หลากหลายมิติ แนวคิดสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ช่วยในการสื่อสารเชิงลึกเกี่ยวกับเรื่องราวทั้งในรูปธรรมและนามธรรม โดยทำให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อเรื่องและอุปนิสัยของตัวละครได้มากขึ้น

ทั้งนี้ผู้ศึกษาได้ออกแบบ และปรึกษาหารือกับผู้ออกแบบในฝ่ายอื่นๆ กลั่นกรองข้อมูลอย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้ว เพื่อต้องการผสมผสานแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ ที่ทำให้การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากสามารถสื่อสารถึงผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และให้

เข้าใจถึงแก่นเรื่องได้ชัดเจนภาพต่างๆให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้เกิดเป็นภาพรวมเดียวกันที่สมบูรณ์และส่งสารไปถึงผู้ชมให้เข้าใจถึงแก่นเรื่องอย่างแท้จริง

2.5 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง **บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)**

จากการศึกษาและวิเคราะห์บทละครเรื่อง **บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)** ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีเพื่อนำมาเป็นแนวทางสำหรับแนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับตัวละครต่างๆในบทละคร โดยอ้างอิงจากทฤษฎีและแนวคิดดังนี้ ทฤษฎีจิตวิทยาสี (A Theory of Colour Psychology) ทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics) แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายกับบริบทของเวลา และสถานที่

2.5.1 ทฤษฎีจิตวิทยาสี (A Theory of Colour Psychology)

สี เป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึกของมนุษย์ โดยส่งผลผ่านกระบวนการรับรู้ทางระบบประสาท เมื่อมนุษย์มองเห็นสี สมองจะประมวลผลและแปลผลเป็นความรู้สึกต่างๆซึ่งสามารถส่งเสริมอารมณ์ กระตุ้นความคิด หรือแม้กระทั่งเปลี่ยนพฤติกรรมได้ สีแต่ละสีมีความหมายและอารมณ์เฉพาะตัว จึงสามารถสื่อสารถึงลักษณะนิสัย บุคลิกภาพ หรือภาวะอารมณ์ของบุคคลได้อย่างมีประสิทธิภาพ การเลือกใช้สีจึงมีบทบาทสำคัญในการออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นงานทัศนศิลป์ การตกแต่ง หรือการออกแบบเครื่องแต่งกาย เพราะนอกจากจะให้ความสวยงามแล้ว ยังช่วยส่งสารไปยังผู้รับได้อย่างลึกซึ้งและชัดเจนผ่านการรับรู้ในระดับจิตใต้สำนึก ยกตัวอย่างสีที่ให้ความหมายและความรู้สึกที่แตกต่างกันดังตารางต่อไปนี้ (คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย, 2018)

ตารางที่ 2.1 ตารางตัวอย่างความหมายเชิงบวกและเชิงลบของสี

สี	ความหมายเชิงบวก	ความหมายเชิงลบ
เหลือง	สดใส ร่าเริง ฉลาด	อิจฉา ไม่จริงใจ
แดง	มีพลัง ความรัก กล้าหาญ	ก้าวร้าว ขัดแย้ง รุนแรง
น้ำเงิน	สุภาพ น่าเชื่อถือ สงบนิ่ง	เยียบเหงา เศร้า
เขียว	ธรรมชาติ สดชื่น สงบ	เป็นพิษ พะอืดพะอม

ม่วง	สง่างาม ลึกลับ	เหงา
ชมพู	อ่อนโยน อ่อนหวาน	ไม่คุ้มค่า
น้ำตาล	อบอุ่น มั่นคง ทนทาน	กระวนกระวาย
ขาว	สะอาด บริสุทธิ์ สันติภาพ	ว่างเปล่า นิ่งเฉย
เทา	สุขุม เป็นกลาง เรียบง่าย	สูงวัย ธรรมดา
ดำ	ลึกลับ เครื่องขริม	เศร้า ความตาย

ในกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกาย ทฤษฎีจิตวิทยาสี จึงเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือสำคัญในการสื่อสารบุคลิกและอารมณ์ของตัวละครอย่างมีประสิทธิภาพ นักออกแบบสามารถเลือกใช้สีเพื่อสนับสนุนภาพลักษณ์ของตัวละครให้ตรงกับบทบาท เช่น การใช้สีเข้มแสดงถึงความลึกลับและหนักแน่น หรือการเลือกสีโทนพาสเทลเพื่อสื่อถึงความอ่อนโยนและไร้เดียงสา เป็นต้น

แนวคิดนี้ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบโดย Angela Wright ผ่านระบบ The Color Affects System ซึ่งแสดงความสัมพันธ์ระหว่างสี บุคลิกภาพ และการตอบสนองทางอารมณ์ได้อย่างครอบคลุม จึงนับเป็นกรอบแนวคิดที่สามารถนำไปปรับใช้ได้ในงานออกแบบเครื่องแต่งกายทั้งในเชิงศิลปะและจิตวิทยาอย่างลงตัว (Angela Wright Frsa, ม.ป.ป.)

2.5.2 ทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics)

ทฤษฎีสัญศาสตร์ (Semiotics) คือการใช้ สัญณะ (Sign) เพื่อสื่อสาร ความหมาย ซึ่ง สัญณะในการออกแบบเครื่องแต่งกายหมายถึงสิ่งที่ผู้ชมเห็นแล้วเกิดการตีความ การให้ความหมาย เช่น สี วัสดุ ลวดลาย หรือของตกแต่งที่ตัวละครสวมใส่ ซึ่งช่วยในการถ่ายทอดข้อความและอารมณ์ที่ซ่อนอยู่ในตัวละคร รวมถึงการสื่อถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในฉากนั้นๆ

2.5.2.1 แนวคิดของ เฟอ์ดินานด์ เดอ โซซูร์ (Ferdinand de Saussure)

เฟอ์ดินานด์ เดอ โซซูร์ เป็นนักสัญศาสตร์ชาวสวิสเซอร์แลนด์ ผู้บุกเบิกแนวคิดของ สัญณะวิทยา (Semiotics) โดยเสนอว่าการสื่อสารไม่ได้ขึ้นอยู่กับสิ่งของหรือคำพูดเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับ “สัญญณะ” สัญณะสามารถแบ่งออกเป็น 2 ส่วนหลัก คือ

(1) ตัวสัญลักษณ์ (Signifier)

หมายถึง สิ่งที่เรามองเห็นหรือสัมผัสได้ เช่น เสื้อผ้าที่ตัวละครใส่ สี และลวดลายของเสื้อผ้า

(2) ความหมายที่แฝง (Signified)

หมายถึง ความหมายที่เกิดขึ้นจากสิ่งที่เราเห็น หรือสิ่งที่สื่อถึงภายในบริบท เช่น เสื้อโทนสีหม่นอาจหมายถึงความเศร้า หรือเสื้อผ้าสีสดอาจหมายถึงความมีชีวิตชีวา

โซซูร์ชี้ว่า สัญลักษณ์ไม่เคยมีความหมายในตัวมันเอง แต่เกิดความหมายจาก “ความแตกต่าง” และ “บริบททางวัฒนธรรม” ที่ผู้รับสารใช้ในการตีความ เช่น สีขาวในวัฒนธรรมตะวันตกอาจหมายถึงบริสุทธิ์ แต่ในบางวัฒนธรรมอาจหมายถึงความโศกเศร้า (Lily Hulatt & Gabriel Freitas, 2022)

ในบริบทของการออกแบบเครื่องแต่งกาย การใช้แนวคิดของโซซูร์ช่วยให้นักออกแบบเข้าใจว่า เสื้อผ้าไม่ได้เป็นแค่ “ห่อหุ้มร่างกาย” แต่เป็นภาษารูปแบบหนึ่งที่สามารถสื่อถึงอารมณ์ บุคลิก หรือความสัมพันธ์ของตัวละครได้ผ่านการเลือกใช้สี รูปทรง และองค์ประกอบต่างๆ

2.5.2.2 แนวคิดของ ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียร์ซ (Charles Sanders Peirce)

ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียร์ซ นักปรัชญาและนักตรรกศาสตร์ชาวอเมริกัน อีกหนึ่งบุคคลสำคัญในทฤษฎีสัญศาสตร์ โดยเขานิยาม “สัญลักษณ์” ว่าเป็นสิ่งที่แทนสิ่งอื่น (something that stands for something else) เขาได้ขยายทฤษฎีของเพอร์ดินานด์ เดอ โซซูร์ โดยการแบ่งสัญลักษณ์ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

(1) สัญลักษณ์ที่มีลักษณะคล้ายกับสิ่งที่มันแทน (Icon)

เช่น ลายผ้าลายทางในเสื้อผ้าอาจสื่อถึงความเป็นระเบียบ ลายผ้าลายดอกไม้ อาจสื่อถึงความสดใสมีชีวิตชีวา

(2) สัญญะที่มีความสัมพันธ์เชิงเหตุผล (Index)

เช่น เสื้อผ้าหนาอาจบ่งบอกถึงสภาพอากาศที่มีความหนาวเย็น โทนสีของเสื้อผ้าที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิมอาจหมายถึงการเปลี่ยนแปลงในชีวิตของตัวละคร

(3) สัญญะที่มีความหมายที่ต้องเรียนรู้ผ่านประสบการณ์หรือบริบท (Symbol)

เช่น สีแดงในบางวัฒนธรรมสามารถสื่อถึงความรัก หรืออาจหมายถึงความทันสมัย (Tiercelin, 2009)

เพียร์ซเน้นว่า ผู้รับสารจำเป็นต้องมี “ประสบการณ์ร่วม” หรือ “ความเข้าใจบริบท” เพื่อถอดรหัสสัญญะได้อย่างถูกต้อง ดังนั้นในการออกแบบเครื่องแต่งกาย จึงควรพิจารณาร่วมกับกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร ในที่นี้คือ นักออกแบบ และผู้ชม

2.5.2.3 แนวคิดของ โรลองด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes)

โรลองด์ บาร์ตส์ เสนอว่า เสื้อผ้าไม่ใช่แค่สิ่งของที่ “ใช้สวมใส่” แต่เป็น “ภาษา” ที่สื่อสารผ่านรหัส (Code) ที่ผู้ชมสามารถ “ถอดรหัส” ได้ เช่น การแต่งตัวด้วยโทนสีเดียวทั้งชุดอาจหมายถึงความแน่วแน่ มั่นคง การใส่เครื่องประดับแฟชั่นที่โดดเด่นอาจบ่งบอกถึงความมั่นใจ หรือการแสดงตัวตนที่ชัดเจนของตัวละคร (Roland Barthes, 1990)

2.5.2.4 การนำทฤษฎีสัญศาสตร์มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากบทละครเรื่อง บันทีกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) พบว่าสามารถแบ่งการใช้ “สัญญะ” ออกเป็นหมวดหมู่หลัก 4 ด้าน ดังนี้

(1) การแทนค่าสีเพื่อสื่ออารมณ์ของตัวละคร

สีที่ตัวละครสวมใส่สามารถถ่ายทอดอารมณ์ในแต่ละช่วงของเรื่อง เช่น ทิฟฟี่มักใส่เสื้อผ้าสีสันดูฉลาดในช่วงที่มีความสดใสมั่นใจ แต่เมื่อเผชิญความเศร้า สีที่สวมใส่ก็จะดูซอพลัดลงหรือเจียบขรึมขึ้น

(2) การใช้โทนสีสะท้อนบุคลิกลักษณะของตัวละคร

โทนสีมีความสัมพันธ์กับบุคลิกของตัวละคร เช่น เคธ ใช้สีเอิร์ธโทน สะท้อนความสุ่ม มีเหตุผล ลีออน ใช้โทนสีน้ำเงิน บ่งบอกถึงความเรียบง่าย ในขณะที่เจน ใช้สีแดงหรือเนื้อผ้าหนังให้ภาพลักษณ์ของความมั่นใจและรสนิยมแฟชั่น

(3) การใช้โทนสีที่คล้ายกันเพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร

การออกแบบโทนสีของคอสตูมที่มีความกลมกลืนกัน เช่น การให้ทิฟฟี่และลีออนมีโทนสีเสื้อผ้าใกล้เคียงกันในช่วงท้ายของเรื่อง เป็นการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงการปรับตัว ยอมรับ และการเข้าใจกันมากขึ้นของทั้งคู่ในเชิงความสัมพันธ์

(4) การใช้ลวดลายหรือสีเพื่อสะท้อนเทศกาลภายในบทละคร

เสื้อผ้าที่มีลวดลายหรือสีสันเฉพาะ เช่น สีแดง เขียว ขาว หรือลวดลายที่เกี่ยวข้องกับเทศกาลคริสต์มาส เป็นการสร้างบรรยากาศและสื่อสารช่วงเวลาในเรื่องอย่างชัดเจน ทั้งยังสะท้อนอารมณ์ร่วมของตัวละครกับช่วงเทศกาลอีกด้วย

2.5.3 แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายกับบริบทของเวลา และสถานที่

“เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มเป็น 1 ในปัจจัย 4 ของมนุษย์ ที่มนุษย์ต้องการในการดำรงชีวิตเพื่อใช้ปกปิดร่างกายและเพื่อความอบอุ่นแก่ร่างกายโดยทำหน้าที่เป็นสื่อกลางของมนุษย์ และสภาพแวดล้อมมนุษย์ทำให้เสื้อผ้าและเครื่องแต่งกายเปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย เสื้อผ้าเครื่องนุ่งห่มยังสามารถบ่งบอกถึงลักษณะของผู้สวมใส่ สังคม สภาพแวดล้อม วัฒนธรรมและภูมิประเทศของแต่ละพื้นที่ได้อีกด้วย ” (เหมรัมย์ ฉิมฉวี, 2563)

จากบทละครเรื่อง บันทึกรัก...ที่พิงใจ (The Flatshare) ผู้เขียนได้อ้างอิงถึงเวลา สถานที่ และภูมิประเทศ โดยกำหนดเป็นยุคปัจจุบัน ณ กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ซึ่งเป็นเมืองที่มีเอกลักษณ์ด้านสภาพภูมิอากาศ โดยระยะเวลาที่เรื่องราวเกิดขึ้นคือช่วงเดือนตุลาคมถึงเดือนธันวาคม ซึ่งอยู่ในฤดูใบไม้ร่วงเข้าสู่ฤดูหนาว ลักษณะอากาศ

ในช่วงเวลาดังกล่าวจะมีฝนตกและอุณหภูมิลดต่ำลง ส่งผลต่อวิถีชีวิตและการแต่งกายของผู้คนในเมืองนี้

ดังนั้น ในกระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับตัวละคร ผู้ศึกษาได้คำนึงถึงสภาพภูมิอากาศที่เย็นและชื้นเป็นสำคัญ โดยเลือกใช้เครื่องแต่งกายที่ให้ความอบอุ่นและเหมาะสมกับการใช้ชีวิตในช่วงฤดูดังกล่าว ไม่ว่าจะเป็นเสื้อโค้ท ผ้าพันคอ หรือวัสดุที่ให้ความอบอุ่น เช่น ไหมพรม ผ้าขนสัตว์ เพื่อสะท้อนความสมจริงของตัวละครตามบริบทของเวลาและสถานที่ในบทละคร

2.6 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบแสงเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

2.6.1 แนวคิดการออกแบบแสง เรื่อง “บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)”

จากการอ่านและวิเคราะห์บทละคร เรื่อง “บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)” ทำให้ผู้ศึกษาเล็งเห็นถึงการแบ่งแยกแสงเป็น 2 โลก คือ

2.6.1.1 แสงของโลกความเป็นจริง

ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบแสงจากการศึกษาภูมิศาสตร์ของประเทศอังกฤษ ผู้ศึกษาได้นำแสงจากสถานที่จริง ในบทละครเรื่องนี้กล่าวถึง แพลต โรงพยาบาล คาเฟ่ และพื้นที่ต่างๆที่ตัวละครเดินทางในชีวิตประจำวัน ซึ่งผู้ศึกษาจึงทำการสำรวจแสงบนพื้นที่ประเทศอังกฤษมุมมองถนนเพิ่มเติมบนเว็บไซต์ Google Earth เพื่อนำมาปรับใช้ในเรื่อง ซึ่งแสงจากโลกของความเป็นจริงนี้ยังใช้เพื่อแบ่งช่วงเวลาของสถานที่และตัวละครอีกด้วย

2.6.1.2 แสงของโลกจินตนาการ

ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจมาจากแสงภายนอกที่กระทบกับภาพกระจกสีในโบสถ์แสงสะท้อนเป็นสีหรือรูปทรงต่างๆ และแสงจากคอมพิวเตอร์กราฟิกที่เปลี่ยนสีตามความรู้สึกของตัวละคร

(1) แนวคิดจากแสงสะท้อนภาพกระจกสี

ภาพกระจกสี คืองานศิลปะหัตถการประเภทหนึ่ง ซึ่งใช้กระจกสีเป็นวัสดุหลักในการสร้างสรรค์โดยนำกระจกสีมาตัดเป็นขนาดต่างๆประกอบให้เป็นรูปทรงใหม่ที่กันไปตามแนวคิดของผู้ออกแบบและสอดคล้องกับ

จุดประสงค์ในการนำไปใช้งาน ผู้ศึกษาจึงนำภาพกระจกสีมาใช้เพื่อแสดงถึงฉากที่จินตนาการเพื่อบ่งบอกถึงความไม่ปกติของฉาก เพราะแสงที่กระทบกับภาพกระจกสีจะกลายเป็นสีและรูปร่างแปลกใหม่ เหมือนกับภาพกระจกที่อยู่ในโบสถ์แทนคำเทศนาที่สว่างไสวของเรื่องราวในคัมภีร์ซึ่งอาจมีพลังมากกว่าคำพูดของบาทหลวง หรือหมายถึงการทำให้เห็นถึงความต่างจากโลกปกติโดยที่ไม่ต้องกล่าวด้วยคำพูด เพื่อสอนเรื่องราวในพระคัมภีร์ให้กับผู้ที่ไม่รู้หนังสือ (จิรวรรณ จงสมบุญสุข และ สมจิตต์ โสมวิเศษ, 2546)

(2) แนวคิดแสงจากโคมไฟ

(แทนทั้งความปกติและไม่ปกติ) โคมไฟตกแต่งที่ดูเรียบง่ายเหมาะกับการให้แสงสว่าง เพื่อเปิดแสงให้กับพื้นที่ภายในที่ขาดแสง และยังสามารถหันทิศทางของแสงพาดผ่านได้ทุกทิศทาง ผู้ศึกษาจึงนำหลักการนี้มาลองปรับใช้กับพื้นที่ในฉาก จากหลอดไฟสีขาวธรรมดาเปลี่ยนเป็นหลอดไฟอัจฉริยะ (Smart lighting)

หลอดไฟอัจฉริยะ (Smart lighting) สามารถปรับเปลี่ยนสีและความสว่างได้อัตโนมัติ ผ่านการใช้เทคโนโลยีสื่อสารไร้สาย (Wi-Fi) มีความสามารถในการควบคุมการเปิดและปิดไฟอัตโนมัติ โดยส่วนใหญ่มักควบคุมได้ผ่านการใช้ออปพลิเคชัน (Application) บนเครื่องมือสื่อสาร (Nutthapot, 2022)

โดยการใช้โคมไฟเปลี่ยนสีนี้เพื่อแสดงถึงสถานการณ์ และความรู้สึกของตัวละครในแต่ละฉากที่ตัวละครรู้สึกต่างๆ ในเชิงจิตวิทยา สี มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ โดยการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกที่ต่างกันด้วยเฉดสีและโทนของสี นอกเหนือจากแสง อุปกรณ์ประกอบฉากและบรรยากาศ สามารถเล่นกับอารมณ์และความรู้สึกของคนดู ซึ่งในสีโทนต่างๆ สามารถสื่อได้ทั้งด้านบวกหรือด้านลบ ในเรื่องนี้ผู้ศึกษาจึงมานำปรับใช้ให้สามารถแทนถึงฉากที่เป็นโลกเวลาที่ปกติ และเปลี่ยนให้กลายเป็นโลกจินตนาการได้อีกด้วย

2.6.2 องค์ประกอบในการนำเสนอแสงบนเวที

ส่องสว่างบนเวที การให้แสงสว่างแก่นักแสดง ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉากและเครื่องแต่งกาย เพื่อให้ผู้ชมมองเห็นสิ่งต้องการเห็นบนเวทีได้ นอกจากนี้แสงก็สำคัญในแง่ของความปลอดภัยของผู้ที่ทำการแสดงเช่นกัน เพื่อลดการเกิดอุบัติเหตุบนเวที

จุดโฟกัส (Focus) การโฟกัสของแสงหมายถึงการจำกัดลำแสง ด้วยการจัดแสงในโรงละครปรับขนาดของลำแสงได้เพื่อทำให้ขอบที่คมชัดหรือนุ่มนวล อีกทั้งการโฟกัสแสงไปที่ใดที่หนึ่งยังสามารถเน้นพื้นที่ที่ต้องการได้ผู้ชมโฟกัสในแต่ละฉากได้อีกด้วย เช่น ตัวละคร 2 คนที่อยู่คนละที่และพูดคนละเรื่อง แสงที่เน้นพื้นที่จะทำให้ผู้ชมมีจุดโฟกัสที่ถูกต้อง

สร้างบรรยากาศ (Atmosphere) การสร้างบรรยากาศในแต่ละฉากจะช่วยให้ผู้ชมเห็น บรรยากาศของเรื่องต้องใช้สีเพื่อบ่งบอกช่วงเวลา หรือเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้น เช่น การใช้แสงสีส้มที่เคลื่อนไหวเพื่อทำให้ดูเหมือนพระอาทิตย์กำลังตก การใช้แสงสีน้ำเงินผสมกับสีเหลืองเพื่อทำให้ดูเป็นตอนกลางคืนที่มีแสงจากดวงจันทร์ นอกจากนี้สียังสามารถสื่อถึงอารมณ์ของฉากได้

สี (Color) สีของแสงสามารถเปลี่ยนแปลงได้โดยการใช้อุปกรณ์เสริมที่เป็นพลาสติกสี ซึ่งเรียกว่าแผ่นเจล โดยจะวางอยู่เหนือแหล่งกำเนิดไฟ (หน้าไฟ) การเลือกใช้สีสามารถเปลี่ยนอารมณ์และส่งผลที่แตกต่างกัน สีโทนเย็นหรือสีน้ำเงินจะแสดงความรู้สึกถึงความหนาวเย็นเช่นเดียวกับสีฟ้าของน้ำแข็ง ไม่ใช่แค่สีของแสง แต่เป็นสีของพื้นผิวที่ฉายแสงนั้นอีกด้วย

ความเข้มของแสง (Intensity) การจัดแสงในโรงละครไม่เพียงแค่เปิดหรือปิดยังสามารถปรับความเข้มของแสง เพื่อสร้างเอฟเฟกต์ที่ผู้ศึกษาต้องการได้ ระดับความเข้มจะจัดอยู่ในเกณฑ์ตั้งแต่ 1 ถึง 100 และค่าความต่างนี้จะช่วยให้นักออกแบบแสงสามารถปรับค่าแสงให้สมดุลได้ทั่วทั้งเวที

การเปลี่ยนผ่าน(Transition) การเปลี่ยนแสงจากสถานที่หนึ่งไปยังอีกสถานที่หนึ่ง การเปลี่ยนแปลงของแสงอาจจะเปลี่ยนได้หลากหลายรูปแบบ จากช้าๆไปถึงการเปลี่ยนแบบรวดเร็ว เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจถึงสถานการณ์ที่กำลังจะเปลี่ยนไป การเปลี่ยนแสงแบบฉับพลันสามารถใช้เพื่อกระตุ้นผู้ชมได้ และในการเปลี่ยนแสงแบบช้ามี

ประโยชน์สำหรับการช่วยให้ผู้ชมค่อยๆเปลี่ยนอารมณ์หรือเปลี่ยนจากเวลานิ่งไปอีกเวลานิ่ง (Nutthapot, 2022)

2.7 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบเสียงและมัลติมีเดียเรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare)

จากการอ่านและวิเคราะห์บทละครเรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare) เสียงและสื่อมัลติมีเดียมีความสำคัญในการดำเนินเรื่องเป็นอย่างมาก มีหน้าที่ช่วยเสริมอารมณ์และจินตนาการของผู้ชม ให้เข้าใจและเข้าถึงสารที่ผู้แสดงต้องการจะสื่อยิ่งขึ้น เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงช่วงเวลา เหตุการณ์ สถานที่ การปรากฏตัวของตัวละครใหม่ และการเชื่อมโยงไปยังฉากต่อไปของละครอีกด้วย ทำให้ภาพที่ออกมามีความต่อเนื่องและราบรื่น

เนื่องจากบทละครเรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare) มีเนื้อเรื่องที่ เกี่ยวข้องกับเวลา วันที่ สถานที่ และมุมมองของตัวละคร ทำให้ต้องใช้เสียงและมัลติมีเดียในการช่วยเล่าเรื่องเพื่อทำให้คนดูเชื่อและรับรู้ถึงช่วงเวลานั้นๆ

2.7.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเสียงเพื่อการแสดง

เสียงและเพลงสำหรับละครเวทีทำให้ทราบถึงบรรยากาศ สภาพแวดล้อม ช่วงเวลา สถานที่ รวมถึง เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น นอกจากนี้เสียงยังช่วยเสริมอารมณ์ให้ผู้ชมเข้าใจในสถานการณ์ต่างๆมากขึ้น ทั้งสถานการณ์จริงและจินตนาการของตัวละครและช่วยกระตุ้นให้คนดูมีอารมณ์ร่วมกับสถานการณ์นั้นๆเสียงดนตรีถือเป็นองค์ประกอบที่มีบทบาทสำคัญมากสำหรับการสร้างละคร เป็นส่วนที่ช่วยเสริมสร้างบรรยากาศความรู้สึก และเพิ่มความพิเศษให้กับประสบการณ์ในการชมละครเป็นอย่างมาก โดยเสียงที่ใช้ในการแสดงสามารถแบ่งหมวดหมู่ได้ ดังนี้

2.7.1.1 เพลงธีม (Theme Song)

คือดนตรีที่แต่งขึ้นโดยเฉพาะเพื่อใช้ประกอบสื่อ เช่น รายการวิทยุ โทรทัศน์ วิดีโอเกม หรือภาพยนตร์ มักใช้ในช่วงเปิด-ปิดเรื่องหรือแสดงเครดิต โดยมีบทบาทในการสร้างบรรยากาศ ถ่ายทอดอารมณ์ และช่วยให้ผู้ชมจดจำเอกลักษณ์ของสื่อชิ้นนั้น ๆ ได้อย่างชัดเจน

2.7.1.2 เสียงดนตรีประกอบ (Music Score)

เป็นเสียงที่ใช้ในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกต่างๆของตัวละคร รวมไปถึงบรรยากาศภายในเรื่องที่เกิดขึ้นในฉากนั้นๆ เป็นเสียงดนตรีที่ประกอบมีเฉพาะทำนองเท่านั้น เพิ่มอรรถรสอารมณ์ร่วมและสร้างความรู้สึกในฉากนั้นๆ

2.7.1.3 เสียงเอฟเฟกต์ (Sound Effect)

เสียงเอฟเฟกต์ใช้เพื่อเสริมสร้างฉากหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น รวมไปถึงเสียงที่เกี่ยวข้องกับการกระทำของตัวละคร เช่น เสียงโทรศัพท์ เสียงปลายสาย เสียงนาฬิกาปลุก เสียงไวลกระตุก เสียงคลื่นโทรทัศน์

2.7.1.4 เสียงพากย์ (Voice Over)

เป็นเทคนิคการใส่เสียงที่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งในการบรรยาย ถูกนำมาใช้ในวิทยุ การผลิตรายการโทรทัศน์ การสร้างภาพยนตร์ ละคร หรือการนำเสนอผลงานอื่นๆ การพากย์เสียงอาจจะใช้นักแสดงหรือนักพากย์อาชีพ มารับบทแสดงตัวละคร ด้วยการใส่เสียง ความหมายการพากย์เสียงในภาพยนตร์และทีวี คือการบันทึกเสียงต้นฉบับโดยผู้ที่ให้เสียงนั้น ต้องทำตนเปรียบเสมือนเป็นนักแสดงอยู่ด้วย เพื่อให้เสียงออกมาอย่างสมจริงและออกมาตามคาร์แรคเตอร์ (การพากย์เสียง , 2560)

2.7.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ประกอบไปด้วยภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ได้แรงบันดาลใจมาจากการ์ตูนและละครโทรทัศน์ที่มีการนำภาพเคลื่อนไหว (Animation) มาประกอบ เพื่อบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ และเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่ตัวละครต้องการที่จะสื่อสารได้มากยิ่งขึ้น โดยสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดงสามารถแบ่งหมวดหมู่ได้ ดังนี้

2.7.2.1 ภาพเคลื่อนไหว (Animation)

คือการนำภาพนิ่งหลายๆภาพมาฉายต่อเนื่องกันด้วยความเร็วสูง ทำให้เกิดภาพลวงตาของการเคลื่อนไหวออกมา โดยปกติความเร็วของภาพเคลื่อนไหวจะฉายด้วยความเร็วที่ต่างกันขึ้นอยู่กับชนิดของการแสดงผล โดยถ้าฉายเป็นภาพยนตร์เมื่อสมัยก่อนจะฉายด้วยความเร็ว 16 เฟรม ต่อวินาที แต่ในปัจจุบันจะอยู่ที่ 24 เฟรมต่อวินาทีถ้าฉายในระบบ PAL จะฉายด้วยความเร็ว 25 เฟรมต่อ

วินาที แต่ในระบบ NTSC จะฉายด้วยความเร็ว 29.97 หรือ 30 เฟรมต่อวินาที แอนิเมชันส่วนใหญ่จะวาดขึ้นด้วยมือ แต่ปัจจุบันมีการนำคอมพิวเตอร์มาช่วยสร้างแอนิเมชันอย่างแพร่หลาย และกำเนิดออกมาหลากหลายประเภทตามรูปแบบนำไปใช้งานที่แตกต่างกัน (“ANIMATION อนิเมชัน คืออะไร?”, 2021)

2.7.2.2 ภาพนิ่ง (Still Image)

ภาพนิ่งเป็นภาพกราฟิกที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย หรือ ภาพวาด เป็นต้น ภาพนิ่งมีบทบาทสำคัญต่อมัลติมีเดียมาก ทั้งนี้เนื่องจากจะให้ผลในเชิงของการเรียนรู้ด้วยการมองเห็น ไม่ว่าจะดูโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ วารสาร ฯลฯ จะมีภาพเป็นองค์ประกอบเสมอ ดังคำกล่าวที่ว่า “ภาพหนึ่งภาพมีคุณค่าเท่ากับคำถึงพันคำ” ดังนั้นภาพนิ่งจึงมีบทบาทมากในการออกแบบมัลติมีเดียที่มีตัวอักษรและภาพนิ่งเป็น GUI (Graphical User Interface) ภาพนิ่งสามารถผลิตได้หลายวิธี อย่างเช่น การวาด (Drawing) การสแกนภาพ (Scanning) เป็นต้น (รู้จักสื่อวิทัศน์เบื้องต้น - อาจารย์ถิ่นกัณดาร, ม.ป.ป.)

บทที่ 3

การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง

3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง

3.1.1.1 การคัดเลือกบทละคร

กระบวนการคัดเลือกบทละครเป็นกระบวนการหนึ่งที่มีความสำคัญอย่างมากเพราะเป็นกระบวนการที่จะกำหนดแนวทางในการเล่าเรื่องได้นอกจากนั้นบทละครยังเป็นหัวใจหลักที่สามารถนำเสนอสารที่ผู้ศึกษาและทีมงานต้องนำมาแสดงผ่านผลงานของทุกๆฝ่าย การคัดเลือกบทละครเรื่อง บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) มาศึกษานั้นได้เริ่มมาจากการคัดเลือกของผู้กำกับการแสดงประจำเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2567 ซึ่งกระบวนการในการเลือกสรรศึกษาบทละครมีดังนี้

(1) เลือกจากการสำรวจตัวเอง

ผู้ศึกษาเริ่มต้นจากการค้นหาสิ่งที่ตนเองให้ความสนใจ โดยการสำรวจตนเองในด้านต่างๆไม่ว่าจะเป็นประสบการณ์ชีวิต ทักษะคติ ความรู้ ความเข้าใจต่อสังคม รวมถึงความเชื่อส่วนบุคคล จนกระทั่งตกตะกอนเป็นประเด็นคำถามว่า “ความรักคืออะไร?”

ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับประเด็นคำถามนี้เป็นอย่างมาก เนื่องจากความรักเป็นสิ่งที่มนุษย์แทบทุกคนล้วนแสวงหา แต่ในขณะเดียวกัน ความรักของแต่ละบุคคลก็ต่างกันไปตามมุมมอง ความเชื่อ หรือความต้องการ เพราะความรักไม่มีค่านิยามตายตัว แต่การตั้งคำถามถึงความรัก กลับกลายเป็นจุดเริ่มต้นของการค้นหาคำตอบและหลังจากที่ได้พยายามจะหาคำตอบนี้ ผู้ศึกษาจึงได้พบว่าคำตอบที่สอดคล้องกับความเข้าใจและความรู้สึกมากที่สุดคือ “ความรักคือการเติมเต็ม”

แม้ความรักของแต่ละคนจะมีรูปแบบที่ไม่เหมือนกัน แต่สิ่งหนึ่งที่ทำให้ความรักเกิดขึ้นได้เสมอ คือ ความปรารถนาที่จะเติมเต็มกันและกัน ความรักจึงไม่ได้เป็นเพียงความรู้สึก แต่ยังอยู่ในรายละเอียดของการกระทำเล็กๆที่

เกิดขึ้นในทุกวัน จนเกิดกลายเป็นความสัมพันธ์ที่ยิ่งใหญ่พอที่จะทำให้คนสองคน “พบกัน” ได้ในความหมายที่ลึกซึ้งยิ่งกว่าเพียงแค่การเจอหน้า

(2) เลือกจากปัจจัยตัวแปรอื่นๆ

เลือกจากความเป็นไปได้ในการนำเสนอ

ในการคัดเลือกบทละครนั้นสิ่งที่จำเป็นมากๆ และควรที่จะคำนึงถึงไว้เสมอ คือ ความเป็นไปได้ เพราะ ต่อให้ผู้สร้างสรรค์ผลงานจะมีบทละครที่ดีหรือโอเคเพียงใดความคิดสร้างสรรค์ขนาดไหนขนาดไหนแต่ผู้สร้างต้องสามารถกำหนดข้อจำกัดต่างๆ ในการเล่าเรื่องด้วยเช่นกันไม่ใช่เพียงแค่ยึดความต้องการของผู้ศึกษาเพียงอย่างเดียว

ตัวละครเป็นสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องคำนึงถึงเช่นกัน เพราะตัวละครที่นิสิตปีที่ 4 นั้นต้องมารับบทแล้วตัวละครต้องมีความน่าสนใจและมีความท้าทายในการแสดงเพื่อที่จะให้นิสิตได้เกิดกระบวนการเรียนรู้และพัฒนาตัวเอง โดยที่ทุกตัวละครจะต้องมีฟังก์ชันและมีส่วนให้เรื่องราวในบทละครมีการดำเนินไปข้างหน้าโดยที่ไม่สามารถขาดตัวละครตัวใดตัวหนึ่งไปได้และที่สำคัญนักแสดงจะต้องสามารถนำสารที่ทุกฝ่ายต้องการจะสื่อไปถึงผู้ชมให้ได้

3.1.1.2 การวิเคราะห์บทละคร

เมื่อผู้ศึกษาได้บทละครเรื่องที่จะนำเสนอแล้ว ขั้นตอนถัดมาคือการวิเคราะห์บทละคร ซึ่งแรกเริ่มบทละครเรื่อง The Flatshare ต้นฉบับเป็นนวนิยายต่างประเทศ ทำให้แรกเริ่มผู้ศึกษาจึงเริ่มทำความเข้าใจ วิถีชีวิต วัฒนธรรม ของต่างประเทศ ผ่าน ภาพยนตร์ ซีรีส์ต่างประเทศ เพื่อให้เห็นชีวิตของคนในประเทศนั้นจริงๆ และเพื่อเป็นไอเดียในการสร้างสรรค์ผลงาน หลังจากที่ได้ทำความเข้าใจ ผู้ศึกษาก็ได้ทำการปรับรูปแบบการนำเสนอจากนวนิยายไปสู่ละครเวทีโดยวิธีการปรับโครงเรื่อง

การปรับโครงเรื่อง แรกเริ่ม The Flatshare ฉบับนวนิยายนั้นมีเรื่องราวความสมเหตุสมผลและมีรูปแบบการนำเสนอที่สมจริง (Realistic) แต่ในระหว่างการทำงานผู้ศึกษาได้เกิดไอเดียเพิ่มเติมเพื่อมาขยายประเด็นหลักที่ต้องการจะนำเสนอและเพื่อเพิ่มความน่าตื่นเต้นของเรื่องราวมากขึ้นจึงได้ปรับให้เรื่องมีความ

แฟนตาซีขึ้นมาจากเดิม และทำการปรับเปลี่ยนเรื่องราวทั้งหมดแต่ยังใช้โครงสร้าง
ตั้งต้นของตัวละครเหมือนเดิม

ตารางที่ 3.1: ตารางแสดงการเปรียบเทียบองค์ประกอบของเรื่องระหว่างโครงเรื่องดั้งเดิมและโครงเรื่องใหม่

หัวข้อ	The Flatshare เวอร์ชันดั้งเดิม	The Flatshare เวอร์ชันใหม่
Plot	<p>เรื่องราวของทิฟฟานีหญิงสาวถึงแต่ที่โดนแฟนเก่าของเธอนอกใจและไล่ให้ไปหาที่อยู่ใหม่ ทำให้ทิฟฟานีต้องได้ไปเจอกับข้อตกลงการแชร์แฟลตของลิออนที่แบ่งห้องกันอยู่คนละ 12 ชั่วโมง. เท่ากับว่าทั้งคู่จะไม่เจอหน้ากันเลย และทั้งคู่จะสื่อสารกันผ่านแค่ Post it จนทั้งคู่เริ่มมีความรู้สึกต่อกันและก็ได้เจอกันโดยบังเอิญและก็เกิดเป็นความรักที่ทั้งคู่พยายามจะช่วยแก้ปัญหาชีวิตของแต่ละฝ่ายไปทีละอย่างและเริ่มเยียวยาหัวใจให้กัน ทีพักแห่งนี้จะสามารถทำให้ทั้งคู่สามารถผ่านเรื่องราวบาดแผลในจิตใจได้หรือไม่</p>	<p>ทิฟฟานี หญิงสาวที่เพิ่งหลุดออกจากความสัมพันธ์แสนเจ็บปวด ต้องหาที่พักใหม่โดยด่วน เธอได้พบกับข้อเสนอแปลกจากลิออนพยาบาลหนุ่มที่ต้องการแชร์แฟลต โดยมีกฎเหล็กว่า “จะไม่มีวันได้พบกัน” เพราะต่างใช้ห้องคนละช่วงเวลาและยังมีบ้านลินดาเจ้าของแฟลตที่มีกฎการเข้าพักว่า 1 ห้องอยู่ได้แค่ 1 คนเท่านั้น แม้จะไม่เคยพบหน้ากัน แต่ทั้งคู่กลับเริ่มรู้จักกันผ่านโพสต์อิทที่ทิ้งไว้ในห้อง ทุกข้อความที่เขียน ทุกความรู้สึกที่แบ่งปัน ค่อยๆ สานสัมพันธ์ของคนแปลกหน้าสองคนให้แน่นแฟ้นขึ้นทีละน้อย ความรู้สึกบางอย่างเริ่มเกิดขึ้นท่ามกลางความไม่พร้อม ความบอบช้ำ และความแตกต่างจนเมื่อพวกเขาตัดสินใจที่จะพบกันจริงๆ “โชคชะตา” กลับเล่นตลกทำให้ทุกอย่างไม่ง่ายอย่างที่คิดและได้พบกับเรื่องราวที่คาดไม่ถึงเกินกว่าที่จินตนาการหรือวิทยาศาสตร์จะอธิบายได้ และจะเป็นไปได้ไหมถ้าทั้งคู่ต้องการที่จะพบกัน</p>
Conflicts	<p>ในฉบับดั้งเดิมตัวละครทั้ง 2 ตัวจะมาช่วยกันแก้ไข้ปัญหาของแต่ละฝ่าย เพื่อเยียวยาจิตใจกัน</p> <p>ทิฟฟานี ต้องการที่จะลืมเรื่องราวของแฟนเก่าอย่างจัสติน</p> <p>ลิออน ต้องการที่จะช่วยริชชีน้องชายของเขาออกจากเรือนจำและต้องการที่จะช่วยคนไข้ที่อยู่ในการดูแลของเขาทุกคนให้มีความสุขไม่ว่าจะเป็นช่วงเวลาจุดเริ่มต้นหรือจุดจบของชีวิตคนไข้ของเขา</p>	<p>ยังยึดปัญหาเดิมอยู่แต่อาจจะมี การนำประเด็นความขัดแย้ง บางอย่างออกไปเช่นประเด็นคนไข้ของ ลิออนบางคน เพราะมีเวลาที่จำกัดและรูปแบบการนำเสนอ แต่ทำการขยายประเด็นเพิ่มเติมคือการที่ตัวละครทั้ง 2 คนจะต้องพยายามจะพบกันให้ได้ผ่านประเด็นที่เพิ่มเข้ามาคือ “เวลาของเราไม่เท่ากัน” คนหนึ่งช้าคนหนึ่งเร็ว จนเวลาของพวกเขาห่างกัน 12 ชม. ทั้งคู่จะต้องพยายามก้าวข้ามทุกอย่าง</p>

		ให้เวลาของทั้งคู่เดินเท่ากันไม่ช้าและไม่เร็วจนเกินไป เพื่อที่พวกเขาจะได้พบกัน
ตัวละคร	<p>ในแต่ละ Background ตัวละครทุกตัวจะมีความสัมพันธ์กันทั้งหมดและมีตัวละครค่อนข้างเยอะและในเวอร์ชันดัดแปลงก็ไม่ได้ถูกหยิบมาเล่าอย่างเช่น</p> <p>แฟนเก่าของลีออน เจ้านายที่ทำงานของทิฟฟี่ คุณลุงคนไข้ของลีออน และอื่นๆอีกมากมาย โดยถ้าวิเคราะห์ตามที่ผู้ศึกษาทำการบ้าน ผู้ศึกษารู้สึกว่าฟังก์ชันของตัวละครทุกตัวส่วนใหญ่ถูกสร้างมาเพื่อเป็นปมเป็นปัญหาให้ตัวละครหลักมาแก้ไขได้ไปพร้อมๆกัน ซึ่งก็จะสามารถตอบโจทย์ว่าการช่วยเหลือเยียวยากันได้อย่างไรดี</p>	<p>ในเวอร์ชันดัดแปลงจะมีตัวละครที่ถูกนำออกไปและมีตัวละครที่ถูกเพิ่มเข้ามาด้วยเช่นกัน โดยฟังก์ชันหลักของแต่ละตัวละครจะแบ่งอยู่ 2 หน้าที่ คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ตัวละครที่พยายามจะให้ทิฟฟี่กับลีออนได้เจอกัน 2.ตัวละครที่ทำให้ทิฟฟี่กับลีออนไม่ได้เจอกัน <p>มีการเพิ่มตัวละครอย่าง บ้าลินดาและเจนเข้ามาเพื่อทำให้การที่ตัวละครเอกต้องการมาพบกันเป็นเรื่องที่ยากมากขึ้น</p> <p>ในเวอร์ชันดัดแปลงจะมีตัวละครที่ถูกนำออกไปและมีตัวละครที่ถูกเพิ่มเข้ามาด้วยเช่นกัน โดยฟังก์ชันหลักของแต่ละตัวละครจะแบ่งอยู่ 2 หน้าที่ คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ตัวละครที่พยายามจะให้ทิฟฟี่กับลีออนได้เจอกัน 2.ตัวละครที่ทำให้ทิฟฟี่กับลีออนไม่ได้เจอกัน <p>มีการเพิ่มตัวละครอย่าง บ้าลินดาและเจนเข้ามาเพื่อทำให้การที่ตัวละครเอกต้องการมาพบกันเป็นเรื่องที่ยากมากขึ้น</p>

ตารางที่ 3.2: ตารางแสดงการสรุปโครงเรื่องในแต่ละฉาก

ฉาก	โครงเรื่อง	Function
ฉาก1 โรงพยาบาล แพลตฟอร์ม	-ทิฟฟานีกลับมาที่ห้องของ ลีออนด้วยความเหนื่อยล้าและหงุดหงิดที่ลีออนวางของไม่เป็นที่และทำห้องไม่เรียบร้อยและก็คุยกับเคธถึงเรื่องที่มาแชร์ห้องกับคนแปลกหน้าและเรื่องแฟนเก่าอย่างจัสติน -ลีออนที่กำลังดูแลคนไข้เด็กที่มีชื่อว่าฮอลลี ฮอลลีได้ถามถึงทิฟฟานีผู้หญิงที่มาแชร์แพลตฟอร์มกับลีออนว่าเธอเป็นคนยังไง	-อธิบายกฎกติกาแบ่งห้องคนละ 12 ชม. ที่ 2 ตัวละครสร้างขึ้นมา -เห็นความสัมพันธ์กับตัวละครตัวอื่นในเรื่อง -ทำให้คนดูเห็นการแบ่งพื้นที่รอบนอกกับห้องของลีออน
ฉาก2. แพลตฟอร์ม	-ทิฟฟานีดื่มเหล้าจนเมาและเธอก็ได้พบกับจัสตินแฟนเก่าของเธอในความฝัน จัสตินมาพร้อมกับเจนแฟนใหม่ของเธอ เหตุการณ์นี้ทำให้ทิฟฟานีตกใจกลัวและสับสนมาก จนเธอสะดุ้งตื่นขึ้นมาและได้เห็นโพสต์อิทที่ลีออนเขียน ขอโทษไว้เมื่อวานเรื่องทำห้องรก เขาบะแ้วแต่เมื่อวานที่เธอกลับเข้าห้องคืนไม่เห็น ทิฟฟานีรีบเขียนโพสต์อิทและรีบออกจากห้องเพราะตอนนี้เธอสายแล้ว ระหว่างกำลังออกจากแพลตฟอร์มได้พบกับปาลินดาเจ้าของแพลตฟอร์มและดูเหมือนปาลินดา กำลังสงสัยว่าห้องพักลีออนอาจจะมีคนอาศัยอยู่มากกว่า 1 คน	-แนะนำตัวละครอย่างลินดา เจนและจัสตินว่าแต่ละตัวละครมีความสัมพันธ์ยังไง -ขยี้ผลหรือปัญหาของตัวละครอย่างทิฟฟานี -การใช้โพสต์อิทในการสื่อสาร -ป้อนกฎของแพลตฟอร์มให้คนดูรู้
ฉาก3 ร้านกาแฟ แพลตฟอร์ม	ลีออนกลับมาที่ห้องเขาเห็นโพสต์อิทพร้อมขนมที่ทิฟฟานีทิ้งไว้ให้และทิ้งผ้าพันคอไว้ให้เป็นการขอบคุณ แต่ลีออนก็ต้องตกใจกับข่าวของขวดเหล้าที่ทิฟฟานีทิ้งไว้ในห้อง ลีออนได้รับโทรศัพท์จากริชซึ่งน้องชายที่อยู่เรือนจำ และยังทำให้ลีออนรู้สึกที่ต้องรีบเอน้องชายตัวเองต้องช่วยให้น้องชายได้ออกจากเรือนจำให้ได้ไวกว่านี้ในขณะที่ทิฟฟานีอยู่ที่ร้านกาแฟกับเคธทนายสาวเพื่อนสนิทของเธอ ทิฟฟานีกำลังเศร้าเสียใจกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้แต่อยู่ๆจัสตินแฟนเก่าของเธอก็บังเอิญเดินเข้าร้านกาแฟมาและได้เริ่มมีพูดคุยกันทำให้ทิฟฟานีสับสนแต่ก็มีเจนแฟนใหม่จัสตินเข้ามาทำให้เหตุการณ์วุ่นวายกว่าเดิมแต่สุดท้ายจัสตินกับเจนก็ต้องออกไปและจัสตินยังบอกอีกว่าทิฟฟานียังเป็นของเธออยู่	-แนะนำตัวละครเคธเพื่อนทิฟฟานี -ขยายปัญหาตัวละครหลักทำให้ตัวละครต้องเริ่มแก้ปัญหา

<p><u>ฉาก4</u> แฟลต</p>	<p>ป้าลินดาเข้ามาในห้องของลือออนเพื่อมาสืบเรื่องที่ว่าลือออนพาใครมาอยู่ในห้องด้วยรีเปล่าแต่สุดท้ายป้าลินดาก็ไม่พบใครแต่ก็ได้เข้าใจผิดว่าลือออนไม่ได้ชอบผู้หญิง ป้าลินดาซ็อกเสียใจก็เลยรีบออกไป ป้าลินดาออกจากห้องไปและได้เจอกับจัสตินที่จัสตินมาจ้อทืฟฟี่ ป้าลินดาเข้าใจผิดว่าจัสตินคือแฟนลือออนจึงไล่จัสตินออกไป ในขณะที่จัสตินออกไปจนก็เข้ามาหาป้าลินดาเพราะเธอสงสัยว่าจัสตินแอบมาทำอะไรที่นี้ ป้ากับเจนมีปากเสียงกันแต่สุดท้ายเจนก็บอกว่าผู้ชายคนเมื่อกี้ที่เข้ามาเป็นแฟนของเธอและออกไป ป้าลินดาสับสนเธอต้องรู้เรื่องนี้ให้ได้</p>	<p>กระตุ้นให้ตัวละครมีความต้องการและเหตุผลที่จะอยากคุยกันมากขึ้นเพื่อรับมือกับปัญหาที่เกิดขึ้น -ให้คนดูได้เห็นถึงความวุ่นวายที่กำลังจะเกิดขึ้น</p>
<p><u>ฉาก5</u> แฟลต สถาน พักฟื้น</p>	<p>-ทืฟฟี่กลับมาที่แฟลตและได้รับโทรศัพท์ของน้องชายลือออนและได้รับรู้ปัญหาของลือออนที่ลือออนต้องเจอทืฟฟี่เห็นใจจึงจะให้เคมาช่วยทำคดีเพื่อช่วยให้น้องชายลือออนออกจากเรือนจำให้ได้ -ลือออนมาคุยกับฮอลลี่ที่สถานพักฟื้นลือออนได้บอกกับฮอลลี่ถึงเรื่องของทืฟฟี่ที่พยายามจะช่วยเหลือเขาและวันนี้เรามีนัดพบกันหลังเลิกงานและลือออนยังบอกกับฮอลลี่ว่าทืฟฟี่มีผ้าพันคอที่คุ้นมากเหมือนที่เขาเคยเห็นของผู้หญิงคนหนึ่งเมื่อปีที่แล้วที่แกลเลอรี</p>	<p>-เริ่มมีการช่วยเหลือกันแก้ไขปัญหาของแต่ละฝ่ายแสดงถึงความสนิทกันมากขึ้น -ให้ทั้ง2ตัวละครได้รับรู้ถึงปัญหาของกันและกันเพื่อที่จะช่วยกัน -ให้เห็นจุดเริ่มต้นในการณ์ต้องการจะมาเจอกัน</p>
<p><u>ฉาก6</u> แฟลต</p>	<p>-ลินดา จัสติน เจน เข้ามาในแฟลตเพื่อจะมาสืบเรื่องลือออนและทืฟฟี่ในการสืบนั้นนอกจากจะทำให้สถานการณ์ทุกอย่างวุ่นวายมากๆแล้วยังทำให้การเจอกันของทืฟฟี่และลือออนนั้นคลาดกันไปมาไม่ได้เจอกันซักทีแต่ทั้งคู่ก็ค่อยๆคุยกันผ่านโพสต์อิทไปเรื่อยๆช่วยเหลือกันจนเริ่มเกิดความรู้สึกดีๆแม้จะยังไม่เจอหน้ากัน จนกระทั่งวันหนึ่งที่ทั้งคู่พยายามจะแหกกฎที่ตัวเองตั้งไว้คือการโทรหากัน ลือออนได้เจอกับทืฟฟี่ในขณะที่รับโทรศัพท์ในแฟลตลือออนจำทืฟฟี่ได้ว่าทืฟฟี่คือผู้หญิงที่เคยเจอที่ gallery ปีที่แล้วแต่อยู่เพียงเสี้ยววินาทีทั้งคู่ก็มองไม่เห็นกัน เหมือนกับความฝัน</p>	<p>ทำให้คนดูรู้สึกลุ้นไปกับตัวละครถึงการคลาดกันไปมาของทั้ง2ตัว -สร้างความขัดแย้งที่เหนือความคาดคิดของตัวละคร</p>
<p><u>ฉาก7</u> ร้านกาแฟ สถาน พักฟื้น</p>	<p>ทืฟฟี่และลือออนพยายามหาทางแก้ไขปัญหาที่เขา 2 คนมาพบกันไม่ได้ผ่านการพูดคุยกับตัวละคร เคธ และฮอลลี่ ทำให้ได้รู้ว่าเวลาของพวกเขาเดิมไม่พร้อมกัน คนหนึ่งเร็วคนหนึ่งช้าเพราะ ลือออนพยายามรีบทำทุกอย่างให้เร็วเพื่อช่วยริชชีออกจากเรือนจำในขณะที่ทืฟฟี่นั้นจมอยู่กับอดีตไม่ไปไหนเวลาของเขาจึงเดินช้าและพวกเขาต้องหาทางแก้ไขสมการความต่างให้เวลาของพวกเขาเดินพร้อมกันให้ได้หรือพูดง่าย ๆ ก็คือจงหาปัจจุบันของทั้งคู่ให้เจอ</p>	<p>-อธิบาย สาร ของเรื่องผ่าน concept พิสิกส์หรือวิทยาศาสตร์ -เฉลยถึงปัญหาของทั้งคู่ว่ามันส่งผลต่ออะไรบ้าง</p>

<p><u>ฉาก8</u> แพลตฟอร์ม</p>	<p>ทิวพีและลีโอออนปรับตัวอยู่ร่วมกันให้ได้ในแต่ละเดือนและความรู้สึกและความสัมพันธ์ของพวกเขาที่ดีขึ้นเรื่อยๆโดยในแต่ละเดือนก็จะมีเหตุการณ์ต่างๆเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็น ริชชีได้รับการรื้อคดี หรือ จะเป็นการตายของ ฮอลลี่ ในทุกๆเหตุการณ์ทั้งเรื่องดีและเรื่องเศร้าแต่ที่สำคัญคือพวกเขาทั้ง 2 คนช่วยกันแบ่งเบาปัญหาของแต่ละฝ่ายซึ่งกันและกันไม่ว่าจะดีจะร้ายทั้ง 2 จะผ่านมันไปด้วยกัน</p> <p>-วันหนึ่งที่ทั้งคู่สมมุติเนตของ ฮอลลี่ ทั้งคู่ก็ได้เห็นว่า ฮอลลี่ ได้พยายามคิดวิธีที่พวกเขาจะได้เจอกันได้ก่อนที่ ฮอลลี่ จะตาย นั่นก็คือ</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.ทั้งคู่ต้องอยู่ด้วยกันในแพลตฟอร์มในเวลาเดียวกัน 2.จะต้องเที่ยงคืนเป็นวันคริสต์มาสอีฟก่อนจะข้ามไปวันคริสต์มาส 3.ต้องอยู่หน้ารูป The Birthday(รูปที่ทั้งคู่เคยเจอกันครั้งแรก) 	<p>บอกวิธีที่จะทำให้ทั้งคู่ได้พบกัน</p> <p>-คนดูจะเห็นถึงการอยู่ร่วมกันที่ต่างจากตอนแรกๆที่ทั้งคู่ยังเข้ากันไม่ได้</p>
<p><u>ฉาก9</u> แพลตฟอร์ม</p>	<p>ทิวพีและลีโอออนมาอยู่ในแพลตฟอร์มเพื่อที่จะได้เจอกันตามข้อตกลงแต่ก็มี จัสติน เจน ลินดา เคธ และริชชี ปรากฏตัวทำให้สถานการณ์วุ่นวายเล็กน้อยแต่สุดท้ายเมื่อนาฬิกาเดินทางมาเลข 12</p>	<p>ความวุ่นวายอุปสรรคที่จะได้เจอกัน</p> <p>-สิ่งที่คลี่คลายหลังจากที่ทั้งสองคนร่วมมือกัน</p>
<p><u>ฉาก10</u> แกลเลอรี</p>	<p>ลีโอออนกับทิวพีถูกย้อนกลับไปในวันแรกที่ทั้งคู่เจอกันความทรงจำของลีโอออนค่อยๆกลับมาและเขาพยายามจะบอกกับทิวพีตอนแรกทิวพีก็เหมือนจะไม่เข้าใจจนกระทั่งความทรงจำของทิวพีก็กลับมาเช่นกันและทั้งคู่ก็ได้เจอกันในที่สุด</p>	<p>-ผลลัพธ์ ของ ความพยายามทั้งคู่</p> <p>-ให้คนดูรู้สึกดีใจยินดีไปกับตัวละครที่เข้ามาเจอกันจนได้</p>

3.1.1.3 การวิเคราะห์ตัวละคร

(1) ตัวละคร การวิเคราะห์ตัวละครเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เข้าใจสาระและแนวคิดของเรื่องราวมากยิ่งขึ้น ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้เลือกตัวละครที่มีบทบาทสำคัญในการนำเสนอประเด็นหลักของเรื่องนี้อย่างต่อเนื่องไปนี้ตัวละครหลัก (Protagonist)

(2) ตัวละครหลักของเรื่องคือ ทิฟฟานี ผู้หญิงธรรมดาที่เพิ่งหลุดออกจากความสัมพันธ์ที่เจ็บปวด และต้องการเริ่มต้นชีวิตใหม่ ทิฟฟานีเป็นตัวแทนของคนที่กำลังเรียนรู้ที่จะรักและยอมรับตัวเองอีกครั้ง ผ่านการเปิดใจให้ใครบางคนโดยไม่ทันตั้งตัว การเติบโตของตัวละครทิฟฟานีแสดงให้เห็นถึงแนวคิดของการ “เติมเต็ม” ซึ่งไม่ได้มาจากการค้นหาความรักอย่างตั้งใจ แต่เกิดขึ้นจากความสัมพันธ์ที่ค่อยๆ ก่อร่างขึ้นจากความเอาใจใส่เล็กๆ น้อยๆ ในชีวิตประจำวัน

(3) ตัวละครตรงข้าม (Antagonist)

ตัวละครตรงข้ามในเรื่องนี้ไม่ได้จำกัดเพียงบุคคลที่เป็นอุปสรรคภายนอกเท่านั้น แต่ยังรวมถึงอุปสรรคภายในใจของตัวละครเองด้วย

จัสติน อดีตแฟนหนุ่มของทิฟฟานี ผู้ซึ่งเคยควบคุมและกดทับชีวิตของเธอ เป็นตัวแทนของ “บาดแผลในอดีต” ที่ยังหลอกหลอนและฉุดรั้งทิฟฟานีไม่ให้ก้าวไปข้างหน้า

เจน หญิงสาวคนใหม่ของจัสติน เป็นเหมือนภาพแทนของ “ความพ่ายแพ้” ที่ทำให้ทิฟฟานีต้องต่อสู้กับความรู้สึกด้อยค่าและการเปรียบเทียบตัวเองอยู่ตลอดเวลา

ลีโอเน แม้เขาจะเป็นฝ่ายที่กำลังพัฒนา “ความรู้สึกดี” กับทิฟฟานี แต่ในช่วงแรก ลีโอเนก็เป็นหนึ่งในอุปสรรคสำคัญ เพราะตัวเขาเองมี “กำแพง” ที่ตั้งขึ้นจากประสบการณ์ส่วนตัว เช่น ความเจ็บปวด ความกลัว การสูญเสีย และความเกรงใจผู้อื่นมากเกินไป ลีโอเนลสิ่งที่จะเปิดใจ หรือแสดงความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมา ซึ่งทำให้ความสัมพันธ์กับทิฟฟานีไม่สามารถพัฒนาได้อย่างราบรื่น ดังนั้น ตัวละครตรงข้ามในเรื่องนี้จึงไม่ได้เป็น

“ศัตรู” อย่างชัดเจน แต่เป็น “บททดสอบ” ที่ทั้งทิฟฟานีและลีออนต้องเรียนรู้ที่จะก้าวข้าม ทั้งในรูปของอดีตที่เจ็บปวด และในรูปของกำแพงภายในใจของตัวเอง เพื่อไปถึงการเชื่อมโยงที่แท้จริงกับอีกฝ่ายแก่นเรื่อง

ในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่องนี้ ผู้ศึกษามุ่งเน้นแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับ “ความรักที่ถูกเติมเต็มกันโดยไม่รู้ตัว” ความรักในเรื่องนี้ไม่ได้เกิดจากความหลงใหลฉับพลันหรือแรงดึงดูดทางกายภาพ แต่เป็นความรักที่ค่อยๆ ก่อตัวขึ้นผ่านการสื่อสารเล็กๆ น้อยๆ และการอยู่ร่วมกันโดยไม่เห็นหน้ากันในช่วงแรก

แก่นเรื่องนี้สะท้อนให้เห็นว่า ในชีวิตจริง ความรักที่แท้จริงไม่ได้เร่งรีบหรือหือหาว หากแต่เติบโตจากการเก็บเกี่ยวความเข้าใจ ความหวัง และความเชื่อใจที่ก่อร่างขึ้นในทุกๆ วัน โดยที่ทั้งสองฝ่ายอาจไม่รู้ตัวด้วยซ้ำว่ากำลัง “เติมเต็ม” ช่องว่างของกันและกันอยู่ ความรักในแบบนี้ไม่ใช่ความสมบูรณ์แบบ แต่เป็นการยอมรับในความไม่สมบูรณ์ของกันและกัน และเติบโตไปพร้อมกันอย่างเป็นธรรมชาติแนวคิดนี้ตั้งคำถามกลับไปยังผู้ชมว่า บางที “พรหมลิขิต” อาจไม่ใช่เรื่องของโชคชะตาที่ขีดเส้นไว้ล่วงหน้า แต่เป็นการ “เลือกที่จะเติมเต็มกัน” ในแบบที่ไม่ต้องสมบูรณ์แบบ แต่เพียงพอที่จะทำให้หัวใจสองดวงมีที่พักพิง

3.1.1.4 การคัดเลือกนักแสดง

ความสำคัญของการคัดเลือกนักแสดง คือ การเสริมให้เห็นถึงความเป็นไปได้ในการพัฒนานักแสดงที่เข้ามารับบทเป็นตัวละคร บางครั้งผู้ที่เข้ามาคัดเลือกเป็นนักแสดงมีลักษณะบุคลิกหรือทักษะที่สอดคล้องกับตัวละครในเรื่องอยู่แล้ว บางครั้งก็ต้องพิจารณาความสามารถในการพัฒนาและการเข้าถึงบทบาทด้วยเช่นกัน

ในละครเวทีเรื่อง The Flatshare: บันทึกรัก ที่พักใจ แต่ละตัวละครล้วนมีลักษณะพิเศษ ความคิดอ่าน และทัศนคติที่ชัดเจน นักแสดงต้องสามารถเข้าใจและเข้าถึงการเป็นตัวละครได้ให้มากที่สุด

ขอบเขตในการคัดเลือก คือ เนื่องจากงานเทศกาลศิลปะนิพนธ์ ประจำปี 2567 มีละครทั้งหมด 4 เรื่อง ผู้ศึกษากับทีมจะต้องตัดสินใจคัดเลือกนักแสดง ร่วมกับกรรมการโดยพิจารณาจากปัจจัยดังนี้

ตัวละครมีทั้งหมด 8 ตัว ได้แก่ ลีออน, ทิฟฟี่, ลินดา, จัสติน, เจน, เคธ, ริชชี และฮอลลี่

ข้อจำกัดของเวลา เนื่องจากเป็นเทศกาลศิลปะนิพนธ์ การจัดการเวลาในการซ้อมและการทำงานจึงมีความสำคัญ ผู้ที่คัดเลือกต้องแสดงความสามารถและความรับผิดชอบในการแบ่งเวลาให้เหมาะสม

เกณฑ์การคัดเลือกนักแสดง แบ่งเป็น 3 ส่วนคือ ธรรมชาติของตัวตน บุคลิกภาพ และความสามารถในการตีความบทบาทได้อย่างเป็นธรรมชาติ

การคำนึงถึงการพัฒนาศักยภาพ นักแสดงที่ได้รับเลือกไม่จำเป็นต้องมีความสามารถสมบูรณ์พร้อม แต่ต้องสามารถพัฒนาได้ เพื่อเสริมสร้างการแสดงในรูปแบบที่สมจริงมากที่สุด

ผู้ศึกษาได้กำหนดลักษณะเฉพาะของแต่ละตัวละครเพื่อนำไปใช้ในการคัดเลือกไว้ดังนี้

ตารางที่ 3.3: ตารางแสดงลักษณะเฉพาะของแต่ละตัวละคร

ตัวละคร	ลักษณะภายใน	ลักษณะภายนอก
ทิฟฟานี่	อ่อนไหวง่าย มีความรู้สึกลึกซึ้งคิดมาก เป็นคนอารมณ์ดีแต่เวลาเศร้าก็จะซึมไปเลย ชัดเจนต่อความรู้สึกตัวเองแม้จะพยายามเข้มแข็ง	ผู้หญิง ดูไม่มีพิษมีภัย มีเสน่ห์เฉพาะตัวที่คนรอบข้างเห็นแล้วยึดตาม

<p>ลืออน</p>	<p>คิดเยอะลึกซึ้งต่อความรู้สึก ใจเย็น มาก ใจดี อ่อนน้อม มีโลกส่วนตัวสูงไม่ ค่อยชอบคนเยอะ</p>	<p>ผู้ชาย ดูแข็งแรง ดูเป็นคนสุขุม เข้าหายาก ดูเป็นคนนิ่งๆ</p>
<p>ลินดา</p>	<p>จุกจิกจู้จี้ ชอบที่จะรู้เรื่องทุกอย่าง ถ้าไม่รู้จะนอนไม่หลับ มีความเป็น ตัวของตัวเองไม่กลัวใคร</p>	<p>ผู้หญิงวัยกลางจนถึงสูงอายุนิดๆ ดู ดูไม่ค่อยน่าคุยด้วย</p>
<p>จัสติน</p>	<p>เอาแต่ใจ ต้องการควบคุมผู้อื่น ต้องการความสมบูรณ์แบบ</p>	<p>ชายหนุ่ม ดูมีความมั่นใจในตัวเอา แต่ต่างตัวเนียบ ดูน่าไว้วางใจ</p>
<p>ฮอลดี้</p>	<p>ขี้เล่น คิดบวก ชอบจินตนาการ มี ความคิดเป็นของตัวเอง มั่นใจ</p>	<p>เด็กผู้หญิงคนไม่ดูหวานดูแมนๆ แก่นๆ กล้าพูดกล้าคิด</p>
<p>เคธ</p>	<p>เนียบ มีความมั่นใจ คิดเยอะ รอบคอบ ฉลาด หนักแน่น จริงใจ</p>	<p>ผู้หญิงดูสุ่มมาเชื่อถือ ไม่กลัวใคร ดูสามารถปกป้องคนอื่นได้แม้เป็น ผู้หญิง</p>

เจน	เยื่อหยิ่ง ทะนงตัว รักตัวเองมาก ต้องการการยอมรับจากสังคม ต้องการช่วยชนะเหนือคนอื่น	หญิงสาวรูปร่างดี บุคลิกดูหรูหรา การแต่งกายเนี้ยบกริบ สะท้อน ความทะเยอทะยานในตัวเอง
ริชชี	จริงใจ อดทน มีจิตใจอบอุ่น ชี้เล่น แม้ภายนอกดูเสียบๆแต่มีพลังใจสูง และเต็มไปด้วยความหวัง	ชายหนุ่มรูปร่างใหญ่ ดูเกรง ชี้เล่นชี้ เฮฮา ชอบพูดชอบถาม

นักแสดงที่ได้ผ่านการคัดเลือกเรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare)
ได้แก่

(1) ทิฟฟานี รับบทโดย นางสาว กุลณิษฐา พุ่มอรุณ

เหตุผลที่เลือกคือ นักแสดงสามารถตอบคำถามและสามารถนำเสนอตัวละครผ่านการ Improvise ได้อย่างเป็นธรรมชาติ เจอเสน่ห์เฉพาะตัวที่สามารถพัฒนาต่อได้และนักแสดงมีการทำการบ้านเกี่ยวกับตัวบททำให้สามารถตอบคำถามของตัวละครได้ และนักแสดงมีลักษณะภายนอก ภายในที่สามารถรับบทตัวละครตัวนี้ได้ มีเคมีที่สามารถเข้ากับนักแสดงชายได้และสัญชาตญาณของการนำเสนอที่น่ารับชม ได้เห็นความสดใสในตัวละครผ่านการกระทำชีวิตประจำวัน และมีการตีความที่ใกล้เคียงกับที่ผู้ศึกษาวางไว้ อาจจะมีเรื่องของคาแรคเตอร์บางอย่างที่ยังไม่ตรงทั้งหมดแต่สามารถปรับได้ เพราะนักแสดงมีสภาวะของการรับฟังเพื่อทำงานต่อในระหว่างอดิชั่น

(2) ลีออน รับบทโดย นาย อติรุจ แสงเทียน

เหตุผลที่เลือกคือ ความธรรมชาติและความจริงใจเป็นสิ่งที่ได้ชัดจากนักแสดงคนนี้ ไม่มาก ไม่น้อยเกินไปซึ่งเป็นสิ่งที่ลีออนเป็น และตัวนักแสดงเองมีสิ่งที่เชื่อมโยงและคล้ายกับตัวละครต้นฉบับทำให้สามารถจูนได้โดยไม่

ยาก นักแสดงสามารถตอบคำถามได้อย่างชัดเจนเห็นได้ชัดว่าทำการบ้านมา และเมื่อนำมาเข้าคู่กับนักแสดงหญิงที่เคมีที่สามารถนำพาผู้ศึกษาให้รู้สึกอินไปกับสถานการณ์ได้

(3) ลินดา รับบทโดย นางสาว กัญญาณัฐ สังเมียน

เหตุผลที่เลือกคือ นักแสดงสามารถสร้างดีไซน์ตัวละครได้อย่าง น่าสนใจ เพราะต้นฉบับไม่มีตัวละครตัวนี้อยู่ในเรื่องจึงต้องพึ่งสัญชาตญาณ ของนักแสดงในการคัดเลือก ซึ่งนักแสดงสามารถตีความออกมาได้ดีเห็น สภาวะที่ผู้ศึกษาต้องการและสามารถนำมาพัฒนาต่อได้

(4) จัสติน รับบทโดย นาย เจริญ ชัมพ์เตอร์

เหตุผลที่เลือกคือ นักแสดงมีการนำเสนอตัวละครที่น่าสนใจมาก สามารถนำไปพัฒนาต่อได้ ถึงแม้ไม่ได้ตรงกับที่ผู้ศึกษาตั้งต้นไว้แต่นักแสดง สามารถนำพาและสร้างตัวละครให้ผู้ศึกษาเกิดไอเดียใหม่ๆในการนำเสนอ ได้มากขึ้น ถึงแม้จะเปลี่ยน คาแรคเตอร์ จากตอนแรกไปแต่นักแสดงยัง สามารถเก็บฟังก์ชัน ความต้องการ ของตัวละครไว้ได้อย่างดีและมีความเป็น ธรรมชาติอาจจะมีเกินบ้างแต่สามารถปรับได้ สังเกตได้จากการตอบคำถาม ตัวละครทำให้การพัฒนาต่อไม่ได้เป็นเรื่องยาก

3.1.1.5 การคัดเลือกนักออกแบบ

การคัดเลือกทีมงานในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ พักใจ (The Flatshare) ปี 2567 ผู้กำกับให้ความสำคัญกับการคัดเลือกจาก การตีความบทละคร แนวคิดและทัศนคติที่มีต่อละครเวที คอนเซ็ปต์การออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์ และความเป็นไปได้จริงที่จะเกิดขึ้นบนเวที นักออกแบบจึงมี บทบาทสำคัญอย่างมากในการเข้ามาเติมเต็มองค์ประกอบทางศิลป์เพื่อสื่อสาร สาระสำคัญของเรื่องราวให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ผู้ศึกษากำหนดขอบเขตการคัดเลือกนักออกแบบดังนี้

เบื้องต้นสำหรับละครเวทีเรื่องนี้ ต้องการนักออกแบบทั้งหมด 6 คน ได้แก่

นักออกแบบฉาก 1 คน

นักร้องแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก 1 คน

นักร้องแบบเครื่องแต่งกาย 2 คน

นักร้องแบบแสง 1 คน

นักร้องแบบเสียง และสื่อมัลติมีเดีย 1 คน

การคัดเลือกเริ่มต้นจากความสนใจและความสมัครใจของนักร้องแบบที่
ต้องการพัฒนาศักยภาพ และความเหมาะสมกับแนวคิดและคอนเซ็ปต์ของเรื่อง
เป็นหลัก

ข้อจำกัดของสถานที่ เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปี 2567
จะถูกจัดแสดง ณ หอนาฏลักษณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนคร
รินทรวิโรฒ ผู้ศึกษาจึงใช้เกณฑ์การคัดเลือกที่เน้นความเป็นไปได้จริงในการ
สร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์ทั้งหมด ให้สามารถเกิดขึ้นจริงภายในพื้นที่การแสดง
และส่งเสริมการถ่ายทอดสาระสำคัญของเรื่องได้มากที่สุด

การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาล เนื่องจากในการออ디션ปีนี้มีละครเวที
ทั้งหมด 4 เรื่อง โดยผู้กำกับ 4 คน ผู้กำกับแต่ละคนจึงต้องร่วมมือกันกำหนดและ
จัดลำดับความสำคัญในการเลือกนักร้องแบบ เพื่อให้เกิดการกระจายตัวของ
โอกาสในการพัฒนาผลงานอย่างเท่าเทียม เมื่อมีการตกลงสรุปตำแหน่งของนัก
ออกแบบแต่ละฝ่ายแล้ว จะถือเป็นการสิ้นสุดกระบวนการคัดเลือกนักร้องแบบใน
ปีนี้

ทั้งหมดได้รับมอบหมายหน้าที่อย่างชัดเจนและมีเป้าหมายร่วมกันในการ
สร้างสรรค์งานให้สอดคล้องกับแนวคิดหลักของละครเวทีเรื่องนี้ อย่างมี
ประสิทธิภาพ

นักร้องแบบที่ได้ผ่านการคัดเลือกเรื่อง The Flatshare บันทึกที่รัก...ที่พัก
ใจ ได้แก่

(1) นักร้องแบบฉาก นางสาวรัชชิตา สุขประเสริฐ

เหตุผลที่เลือก หน้าที่ของฉากนอกจะสร้างสถานที่อยู่อาศัยของตัว
ละครแล้วอีกอย่างหนึ่งที่สำคัญก็คือการกำหนดพื้นที่ในการแสดง ซึ่งนัก

ออกแบบสามารถใช้ความคิดในการแบ่งหรือกำหนดพื้นที่ได้อย่างสร้างสรรค์ และในการนำเสนอออกแบบมีการแบ่งพื้นที่ที่ได้ตรงกับสิ่งที่ผู้ศึกษาได้ตั้ง ต้นไว้ตั้งแต่แรก เมื่อภาพและไอเดียตรงกันจึงรู้สึกอยากจะทำสิ่งที่ผู้ออกแบบ นำเสนอมาพัฒนาต่อร่วมกัน

(2) นักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาว ญัฐริกา ธรรมสระโร

เหตุผลที่เลือก สารหลักของผู้ศึกษาตรงกับสิ่งที่นักออกแบบนำมา เนื่องจากประเด็นหลักของเรื่องที่จะนำเสนอคือการเติมเต็ม ผู้ศึกษาจึง ต้องการอุปกรณ์ของที่จะมาแทนตัวตนของทิวพีเพื่อมาเติมเต็มในห้องของ ลีออน โดยที่ผู้ออกแบบมีการนำเสนออุปกรณ์เล็กๆ น้อยๆ แต่แฝงด้วยสีสัน น่ารักๆ ดีเทล ทำให้ห้องมีสีสันขึ้นได้แม้ห้องจะไม่มีสีแต่เมื่อนำอุปกรณ์ ประกอบฉากไปใส่ ผู้ศึกษาเชื่อว่าคนดูจะเห็นและแยกแยะได้ทันทีว่าของแต่ ละชิ้นมาจากตัวละครตัวไหน นอกจากนี้ผู้ออกแบบยังมีการคิดอุปกรณ์ ฟังก์ชัน ที่สามารถแปลงเป็นอะไรก็ได้ผ่านการยกเข้ายกออกเปลี่ยนตำแหน่ง ทำให้มีขอยส์และไอเดียให้ผู้กำกับนำไปพัฒนาต่อได้

(3) นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาว สุภภัทร เอฬกานนท์

เหตุผลที่เลือก นักออกแบบมีจุดเด่นในการนำเสนอชุดตัวละครทิวพี ได้น่าสนใจ ผู้ศึกษาสามารถเห็นถึงไลฟ์สไตล์การแต่งตัวของตัวละครได้ชัดเจน และนักออกแบบยังสามารถนำเสนอการดีเทลการ ดีไอวาย ชุดของตัวละคร ได้น่าสนใจ ทำให้ตัวละครดูมีชีวิตผ่านเสื้อผ้าที่นักออกแบบนำมาเสนอ ทำให้ ผู้ศึกษาสามารถกำหนดคาแรคเตอร์ตัวละครได้ทิวพีฟานี้ได้ชัดเจนมากขึ้นแม้ จะยังไม่ได้นักแสดง และยังมี การตีความที่ค่อยๆ เปลี่ยนชุดให้ตัวละครเข้ากัน มากขึ้นเหมือนทั้งคู่ได้สัมผัสตัวตนวิถีชีวิตของแต่ละฝ่ายเข้าหากันมากขึ้น

(4) นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาว ขวัญพิชชา สลักคำ

เหตุผลที่เลือก นักออกแบบมีจุดเด่นในการนำเสนอชุดตัวละครชาย มีการใช้สีที่น่าสนใจและสามารถทำให้เห็นคาแรคเตอร์ที่อบอุ่นของตัวลีออนได้ ดี เสื้อผ้ามีความเข้ากับ setting ลอนดอน ตอบโจทย์ชุดลีออนได้ดีมากๆ มีจุดที่สามารถเอาไปเชื่อมโยงและพัฒนาต่อกับตัวละครทิวพีได้

(5) นักออกแบบแสง นางสาว พลาภรณ์ ศรีชัย

เหตุผลที่เลือกนักออกแบบมีการนำเสนอไฟที่สามารถแบ่งพื้นที่ที่สามารถเข้ากับฝ่ายฉากได้ชัดเจนมีการใช้ไฟบรรยากาศที่เหมาะสมกับ setting และมีคอนเซ็ปต์การแทนค่าสีไฟเป็นตัวละครที่น่าสนใจและเมื่อตัวละครมาอยู่ร่วมกันไฟก็จะรวมกันจนเกิดเป็นสีใหม่เปรียบเหมือนการเติมเต็มกัน มีการตอบคำถามการแก้ปัญหาในการนำเสนอได้ดีซึ่งเป็นคุณสมบัติที่นักออกแบบควรมีติดตัว

(6) นักออกแบบเสียง และสื่อมัลติมีเดีย นางสาว เมธาวิ วัฒนาศรีโรจน์

เหตุผลที่เลือกนักออกแบบมีการนำเสนอการใช้มีเดียและชาวด์ที่ไม่ใช่แค่เป็นงานภาพแต่ยังสามารถเล่าเรื่องไปตามผู้กำกับได้ด้วยเพื่อขยายประเด็นต่างๆในละครได้ชัดมากขึ้นและนอกจากเล่าเรื่องยังสามารถเติมสีสันและงานภาพได้ด้วยเช่นกันและผู้ออกแบบมีรายละเอียดที่เป็นเอกลักษณ์และเหมาะสมกับเรื่อง



ภาพที่ 3.1 สมาชิกในโปรดักชั่นทั้งฝ่ายการกำกับการแสดงและฝ่ายการออกแบบเพื่อการแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2 ขั้นตอนการกำกับการแสดง

3.1.2.1 การซ้อมอ่านบท

(1) การอ่านบทด้วยกันครั้งแรก

การอ่านบทรวมกันครั้งแรก (First Reading) มีความสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการสร้างสรรค์ละคร เพราะมันเป็นช่วงเวลาที่สำคัญในการทำให้ทุกคนในทีมงานและนักแสดงได้รับทราบทิศทางหลักของเนื้อเรื่อง พัฒนาการของตัวละคร และสารที่ต้องการสื่อออกไป โดยการอ่านบทรวมกันครั้งแรกจะช่วยให้ทีมงานทุกคนสามารถเข้าใจภาพรวมของเรื่องราวและการแสดงออกของตัวละครได้อย่างชัดเจน และยังเป็นการเตรียมความพร้อมในการสร้างประสบการณ์ร่วมกันในขั้นตอนการแสดงจริงในอนาคตอีกด้วย



ภาพที่ 3. 2 ภาพการอ่านบทรวมกันครั้งแรก ในละครเวทีเรื่อง บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2.2 กระบวนการซ้อม

กระบวนการซ้อมถือเป็นกระบวนการที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์งานละครเวที เนื่องจากกระบวนการนี้มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาทักษะการแสดงของนักแสดง รวมถึงการปรับแต่งการแสดงให้ตรงกับแนวคิดและ

วิสัยทัศน์ของผู้กำกับ กระบวนการซ้อมไม่เพียงแต่ช่วยให้นักแสดงได้เรียนรู้บทบาทของตนเอง แต่ยังสามารถสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับการเล่าเรื่องและการทำงานร่วมกับทีมงานอย่างมีประสิทธิภาพ โดยกระบวนการซ้อมมีดังนี้

(1) การซ้อมแบบถือบท

การซ้อมแบบถือบทเป็นกระบวนการแรกที่มีความสำคัญในการผลิตละครเวที เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่นักแสดงยังสามารถพึ่งพาบทพูดได้ในระหว่างการฝึกซ้อม การซ้อมในลักษณะนี้ช่วยให้นักแสดงค่อยๆทำความเข้าใจบท สนทนา และอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง โดยไม่ต้องกังวลเรื่องการจำบทในระยะเริ่มต้น นอกจากนี้ ยังเป็นโอกาสที่ดีในการปรับแก้บท สนทนา การตีความ และทิศทางการแสดงร่วมกับผู้กำกับอย่างละเอียด การซ้อมแบบถือบทจึงเป็นรากฐานสำคัญที่นำไปสู่การแสดงที่มีความลื่นไหลและสมจริงในระยะต่อมา



ภาพที่ 3.3: ภาพการซ้อมแบบถือบท ในละครเรื่อง The Flatshare บ้านที่กรีก...ที่ปักใจ

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) การซ้อมแบบวางบท

การซ้อมแบบวางบทเป็นขั้นตอนหลังจากการซ้อมแบบถือบท โดยนักแสดงจะเริ่มวางบทลงจากมือ และพยายามจำบทพูดทั้งหมดด้วยตัวเอง กระบวนการนี้มีบทบาทสำคัญในการทำให้นักแสดงหลุดพ้นจากการพึ่งพาบทกระดาษ และเริ่มเชื่อมโยงการพูด การเคลื่อนไหว และอารมณ์เข้าด้วยกันอย่างเป็นธรรมชาติ การซ้อมแบบวางบทยังช่วยให้นักแสดงได้ฝึกการตอบสนองต่อสถานการณ์ต่างๆบนเวทีอย่างอิสระ มีพลัง และแม่นยำยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังเป็นช่วงเวลาที่ถูกกำกับสามารถปรับแต่งรายละเอียดของการแสดง เช่น จังหวะการพูด ท่าทาง และอารมณ์ เพื่อให้การถ่ายทอดเรื่องราวออกมาสมจริงและสอดคล้องกับเจตนารมณ์ของบทละครมากที่สุด



ภาพที่ 3.3 ภาพการซ้อมแบบวางบทในละครเรื่อง บ้านที่รัก...ที่พักใจ (The Flatshare)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) การซ้อมเทคนิค

ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับการซ้อมเทคนิคเป็นอย่างมาก เพราะเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความแม่นยำและความสมบูรณ์ของการแสดงบนเวที ในขั้นตอนนี้ นักแสดงจะต้องประสานงานกับองค์ประกอบทางเทคนิคต่างๆเช่น แสง เสียง ดนตรี ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก และการ

เปลี่ยนฉาก เพื่อให้เกิดความกลมกลืนและลื่นไหลในการแสดงจริง การซ่อมเทคนิคไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการแสดงออกทางอารมณ์หรือบทบาทของนักแสดงเท่านั้น แต่ยังเน้นถึง ความปลอดภัยในการใช้อุปกรณ์ และการทำงานอย่างสอดคล้องกับทีมงานเบื้องหลัง เช่น ฝ่ายเวที ฝ่ายแสง และฝ่ายเสียง นอกจากนี้ การซ่อมเทคนิคยังมีบทบาทในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า เช่น การปรับเปลี่ยนตำแหน่งยืนหรือจังหวะการเข้าออกเวทีเมื่อเกิดความผิดพลาด รวมถึงการฝึกซ้อมการทำงานกับเทคนิคพิเศษต่างๆที่ใช้ในการแสดง เช่น การเคลื่อนย้ายฉาก การเปลี่ยนแสงในจังหวะที่กำหนด หรือการตอบสนองต่อเสียงประกอบ การซ่อมเทคนิคจึงถือเป็นขั้นตอนที่รวมศิลปะการแสดงและเทคนิคการผลิตเข้าด้วยกัน เพื่อให้การแสดงสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างราบรื่น



ภาพที่ 3.4: ภาพโปรแกรมซาวด์แพลน (Soundplant) ในละครเวทีเรื่อง บันที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) การส่งความคืบหน้าในการส่ง 30%

สิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการจะนำเสนอในการส่ง 30% โดยมีเป้าหมายหลักเพื่อให้อาจารย์ที่ปรึกษาได้เห็นแนวทางและทิศทางเบื้องต้นของการเล่าเรื่องในละคร ทั้งในแง่ของโครงสร้างบทละคร การดำเนินเรื่อง การพัฒนาบุคลิกตัวละคร ตลอดจนแนวคิดด้านการตีความที่ถูกถ่ายทอดผ่านกระบวนการทำงานของผู้กำกับและนักแสดง

การส่งผลงานในระยะ 30% นี้ เป็นโอกาสให้ผู้กำกับนำเสนอแนวทางการใช้พื้นที่บนเวที และการจัดวางตำแหน่งของตัวละครในแต่ละฉาก เพื่อให้เห็นถึงการสร้างภาพรวมทางศิลปะและการเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบต่างๆบนเวทีอย่างเป็นรูปธรรม นอกจากนี้ยังเป็นการสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการตีความบทละครและการพัฒนาอารมณ์ตัวละคร ผ่านการทำงานร่วมกันระหว่างนักแสดงและผู้กำกับอย่างเป็นระบบ

การได้รับข้อเสนอแนะจากอาจารย์หรือคณะกรรมการในช่วงนี้จะช่วยให้ทีมงานสามารถปรับปรุงและเสริมสร้างทิศทางของการผลิตละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ก่อนจะก้าวเข้าสู่การดำเนินงานในระยะต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ

(5) สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ในการส่งความคืบหน้า 30% ทางคณะผู้ศึกษาได้ทำงานตามแผนงานที่วางไว้ได้ครบถ้วนตามที่ตั้งใจ และได้รับข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขจากคณะอาจารย์ดังนี้

1. แบ่งการใช้พื้นที่ของแต่ละตัวละครใช้ชัดเจนมากขึ้น
2. ปรับตัวละครให้มีความกลมมากขึ้น อย่างเช่น ทิพพานี้ ถ้าจะร้องไห้ฟูมฟายต้องมาจากความเดือดร้อนข้างในของตัวละคร
3. นักแสดงยังเล่นแล้วไม่ค่อยรีแลกซ์ สามารถสบายได้มากกว่านี้
4. สามารถจัดระเบียบซีน 2 ตีๆในตอนที่ยังสตันมาเจอกับทิพพีในความฝัน

5. การใช้ Sound บางช่วงต้องมีการเปลี่ยนเพราะชาวต่างชาติจะ
รับกวนนักแสดงไป

(6) การส่งความคืบหน้าในการส่ง 50%

ในการส่งความคืบหน้า 50% ทางคณะผู้ศึกษาจะต้องจัดทำทีเซอร์
(Teaser) ของละครเวที โดยการนำสารที่จะต้องเล่ามาย่ออยู่ในความยาว 10-
15 นาที เพื่อจัดแสดงในเทศกาลปล่อยผีของสาขา ศิลปะการแสดง โดยมี
จุดประสงค์ให้ผู้ชมที่มาร่วมชมเทศกาลปล่อยผีได้เห็นว่าละครเรื่องนี้ใน
เทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ โดยผู้ศึกษาได้ประชุมกับ ทีมนักแสดงและนัก
ออกแบบเพื่อหาโครงในการเล่าเรื่อง เมื่อผู้ศึกษาได้โครงเรื่องจนสำเร็จ จึงได้
เริ่มการเขียนบทและซ้อมกับทุกๆฝ่ายโดยใช้การ Improvise สถานการณ์
และค่อยๆเขียนขึ้นมาจนเป็นบทและจัดแสดงในเทศกาลปล่อยผี

(7) สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

ในการส่งความคืบหน้า 50% ทางคณะผู้ศึกษาได้ทำงานตามแผนที่
วางไว้ตามที่ตั้งใจในช่วงแรกนั้น ผู้ศึกษาพบว่า มีช่วงที่ยืดและใช้เวลานาน
เกินไปในการนำเสนอ และในบางสถานการณ์ก็ไม่เอื้อกับประเด็นที่ทำการ
เสนอ ทำให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนสถานการณ์ในเรื่องและเพิ่มสีสันให้ตัว
ละครมากยิ่งขึ้นเพราะ ในการนำเสนอมีเวลาค่อนข้างน้อยจึงต้องอาศัยการ
ขยายการนำเสนอเพื่อให้คนดูสามารถเข้าถึงได้ในเวลาสั้นๆ ซึ่งเมื่อถึงรอบการ
แสดงในเทศกาลปล่อยผี ก็ได้รับการตอบรับที่ค่อนข้างดีแต่ก็จะมีผล
พลาดทางเทคนิคที่จะต้องไปปรับแก้กันในการส่งครั้งถัดไป ดังนี้

หาทิศทางในการเปิดหรือปิดมีเดียให้เสถียรยิ่งขึ้นและคิดแผนสำรอง
เพื่อเกิดข้อผิดพลาด

ตัวละครน่ารักและมีเสน่ห์มากขึ้นทุกตัวแต่ในครั้งถัดไปให้โฟกัสถึง
การให้คนดูเห็นถึงพัฒนาการของตัวละครขึ้นเรื่อยๆผ่านตัวบทและนักแสดง

นักแสดงทุกคนอยู่กับสถานการณ์ได้ค่อนข้างดีแต่ต้องเพิ่มในเรื่อง
ของการใช้เสียงให้ดังมากยิ่งขึ้น

(8) การส่งความคืบหน้า 70%

ในการส่งความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาได้ทำการนำคอมเมนต์การตอบรับจากคนดูและทางอาจารย์มาปรับแก้เพื่อพัฒนาต่อโดยจุดประสงค์ของผู้ศึกษาคือ การประคองเรื่องราวไปให้ในรูปแบบที่ทุกตัวละครต้องมีฟังก์ชัน และตัวละครทุกตัวต่อให้เป็น rom-com ทุกตัวต้องไม่แบน และเป็น การทดลองใช้มีเดียกับไฟในการส่งเรื่องจริงครั้งแรก ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับทุกซีนมากขึ้นเพื่อไม่ให้ทุกซีนดูเป็นซีนผ่านและขยายรายละเอียดในการใช้พื้นที่มากขึ้นเพื่อความหลากหลายในการนำเสนอการใช้พื้นที่

(9) สรุปการส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้าในรอบนี้ได้รับคำแนะนำและทิศทางที่ดี ทิศทางทุกอย่างภาพรวมดีขึ้น เพราะ นักแสดงมี Background ตัวละครมากยิ่งขึ้น และมีเดียที่มีปัญหาในตอน 50% ในครั้งนี้ก็ทำการแก้ปัญหาทุกอย่างและสามารถทำหน้าที่ช่วยเหลือเรื่องได้อย่างดีด้วยเช่นกัน เมื่อมีองค์ประกอบศิลป์ของทีมออกแบบมีมากขึ้นก็ยิ่งทำให้ภาพชัดขึ้นและส่งผลต่อความเชื่อของนักแสดงและคนดูมากขึ้น แต่ก็จะมีติเทลที่ต้องปรับแก้ในเรื่องของ Transition ที่ต้องการความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นในการเล่าเรื่อง

(10) การส่งความคืบหน้า 100%

ในการส่งความคืบหน้า 100% ผู้ศึกษาได้ตั้งใจที่จะนำเสนอผลงานให้ได้เยอะที่สุดแต่ด้วยตัวบทที่ยังไม่เสร็จสมบูรณ์ทำให้ต้องส่งได้ไม่จบ แต่สิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการหลักๆคือการนำข้อผิดพลาดมาปรับแก้ไขเพื่อเป็นแนวทางในการทำชิ้นต่อไปหลังจากนี้ ผู้ศึกษาได้ให้ความสำคัญกับความรู้สึกของผู้ชมไม่ต่างจากตัวละคร ที่พยายามที่จะลุ้นให้ตัวละครได้เจอกันครั้งแรก ในครั้งนี้ผู้ศึกษาได้พยายามจะนำเสนอความรู้สึกนี้ให้กับคนดูให้ได้ โดยผ่านองค์ประกอบศิลป์ที่ชัดเจนและเป็นรูปเป็นร่างมากยิ่งขึ้นมีมีเดียที่สามารถเล่าเรื่องได้และปรับการเข้าออกให้สมูทยิ่งขึ้น ใช้ไฟในการแบ่งพื้นที่ Space ในการเล่า ในครั้งนี้ทุกฝ่ายพัฒนาผลงานของตัวเองมากขึ้นเพื่อส่งสารที่จะนำเสนอให้กับคนดูและในละครเรื่องนี้ให้ได้มากที่สุด

(11) สรุปการส่งความคืบหน้า 100%

ผู้ศึกษาได้เห็นภาพรวมของงานตัวเองมากขึ้น รวมถึงอาจารย์ด้วยเช่นกัน อาจารย์ได้ให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมที่ไว้ใช้พัฒนาต่อจากนี้เพิ่มขึ้น โดยเฉพาะปัญหาคือการจัดระเบียบ นักแสดงในการใช้พื้นที่ เพราะในซีนที่ต้องมีนักแสดงออกมาเยอะๆหรือหม่อมวลมากๆ ทำให้เกิดความวุ่นวายมี text ที่ทับกันทำให้คนดูไม่ได้รับสาร และงานภาพในซีนที่คนเยอะๆไม่สามารถหาจุดโฟกัสให้คนดูได้ ยังมีส่วนการใช้คิวเทคนิคที่ทำให้เรื่องกระชับและสั้นไหลได้มากกว่านี้ แต่ในภาพรวมในแง่ของการทำงานกับทีมงานทุกฝ่ายนั้นทุกฝ่ายมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง และพร้อมที่จะพัฒนาชิ้นงานให้ดียิ่งขึ้นไปจนกว่าจะถึงรอบวันแสดงจริง

3.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

3.2.1 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่1 (30%)

3.2.1.1 การเตรียมตัวก่อนการคัดเลือกการแสดง

(1) นางสาวกุลณิษฐา พุ่มอรุณ รับบทเป็น ทิฟฟานี

หลังจากอ่านบททั้ง 4 เรื่อง ผู้ศึกษารู้สึกสนใจเรื่อง The Flatshare มากที่สุดเพราะสนใจคอนเซ็ปต์ (concept) ของการแบ่งเวลากันของตัวละครหลัก จึงอ่านบททั้งส่วนของลีโอและทิฟฟานีเพื่อทำความเข้าใจแนวทางของเรื่องทั้งเรื่อง ทำให้รู้สึกสนใจตัวละครของทิฟฟานี ซึ่งเป็นตัวละครหลักที่มีรสนิยมทางความชอบที่น่าสนใจมากๆ รู้สึกเชื่อมโยงกับความรู้สึกและมุมมองของตัวละครในหลายๆด้าน ทั้งกิจวัตรประจำวันของตัวละคร นิสัย และเรื่องที่ทำหายมากๆคือเรื่องความรัก เพราะมุมมองค่อนข้างตรงข้ามกับตัวผู้ศึกษาเป็นอย่างมาก จึงเป็นเรื่องที่ทำหายที่พยายามจะทำความเข้าใจและหาความเชื่อสำหรับตัวละครตัวนี้ได้อย่างไร จึงเริ่มจากการมองหาลักษณะนิสัยของตัวละครที่สอดคล้องกับผู้ศึกษา เพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาตัวละคร

(2) นายอดิรุจ แสงเทียน รับบทเป็น ลีโอ

ขั้นตอนแรกคือเริ่มอ่านหนังสือเรื่องฟลัดแชร์แล้วพยายามทำความเข้าใจตัวละคร ในด้านบุคลิก ความคิด การจัดการปัญหาของตัวละคร

และภูมิหลังของตัวละครพร้อมกับทำความเข้าใจเนื้อเรื่องรวมถึงความสัมพันธ์ของตัวละครหลังจากอ่านและทำความเข้าใจแล้วรู้สึกสนใจที่จะอดิชั่นตัวละครนี้เพราะว่า มีความรู้สึกในการเข้าถึงตัวละครนี้ได้ค่อนข้างง่าย เพราะมีบางอย่างของตัวละครคล้ายกับตัวเอง

(3) นางสาวกัญญาณัฐ สังเมียน รับบทเป็น ลินดา

อันดับแรกคืออ่านหนังสือเรื่อง The Flatshare เพื่อให้เห็นภาพรวมและแนวทางของเรื่องแต่เนื่องจากตัวละครลินดาไม่ได้เป็นตัวละครที่มีในหนังสือต้นฉบับจึงต้องสร้างตัวละครนี้ขึ้นมาใหม่เมื่อได้ทราบถึงบทบาทหน้าที่หรือฟังก์ชันของตัวละครลินดาก็เลยเกิดความสนใจเพราะเป็นบทที่ค่อนข้างท้าทายและไม่เคยได้แสดงบทบาทแบบนี้มาก่อนเมื่อตัดสินใจอดิชั่นเรื่องนี้จึงค่อยๆหาความน่าสนใจและความเป็นไปได้ของตัวละครในการรับมือกับสถานการณ์ต่างๆที่จะเกิดขึ้นแบบไม่ทันตั้งตัว

(4) นายเจเรมี ชัมพ์เตอร์ รับบทเป็น จัสติน

หลังจากได้ทำการทำการอ่านบทของทั้ง 4 เรื่อง รู้สึกมีความสนใจในตัวละครนี้มากที่สุด เลยทำการอ่านหนังสือเรื่อง The Flatshare และ ดูละครซีรีส์เพื่อทำความเข้าใจในความต้องการของตัวละคร และ รวมถึงความเป็นมาของตัวละคร อีกหนึ่งสิ่งสำคัญที่ทำให้มีคสามสนใจในตัวละครนี้คือความท้าทายในการแสดงเนื่องจากตัวละคร จัสติน เป็นตัวละครที่ไกลตัวมากทั้งในการกระทำ ความคิด และ ความชอบ จึงเริ่มทำการหาความใกล้เคียงของตัวละคร จัสติน กับ ตัวเอง และ ดึงความใกล้เคียงนั้นผสมผสานออกมาให้เป็น จัสติน ในแบบของตัวเอง

3.2.1.2 การทำความเข้าใจการค้นคว้าหาข้อมูลอ้างอิงและสร้างบทละครร่วมกัน

เริ่มจากการอ่านหนังสือต้นฉบับให้จบเพื่อให้เห็นภาพรวมและทิศทางของเรื่อง หลังจากนั้นก็เริ่มอ่านบทละครที่ได้รับการดัดแปลงแล้วพร้อมกัน เพื่อให้เห็นความเหมือนและต่างของเรื่อง โดยมีการปรับเปลี่ยนวิธีการเล่าเรื่องและมีเนื้อเรื่องที่ต่างไปจากของต้นฉบับจึงจะต้องนั่งพูดคุยกันเพื่อให้ทุกคนเห็นละครเรื่องนี้เป็น

ภาพเดียวกัน หลังจากนั้นผู้ศึกษาก็แยกย้ายกันไปวิเคราะห์และทำความเข้าใจในตัวละครของตนเอง เพื่อที่จะสามารถถ่ายทอดละครเรื่องนี้ออกมาได้อย่างสมบูรณ์

3.2.1.3 การวิเคราะห์ตัวละคร

(1) นางสาวกฤษณา พุ่มอรุณ รับบทเป็น ทิพฟานี

1. ลักษณะภายนอก

เป็นผู้หญิง อายุ 25 ปี ทำงานอาชีพ บรรณาธิการถ่ายภาพ มีรสนิยม การแต่งตัวที่สดใสและเป็นตัวเองสูง บุคลิกกระฉับกระเฉง ร่าเริง และเป็นกันเอง

2. ลักษณะภายใน

เป็นคนรักโลก รักสัตว์ รักเด็ก ชี้แจงสาร ใจอ่อน ไม่ชอบ สภาพแวดล้อมและคนที่ไม่เป็นระเบียบ ให้ความสำคัญกับสิ่งเล็กๆน้อยๆ ทั้งเรื่องความรักและทุกสิ่งรอบตัว ปากไม่ตรงกับใจ ชอบแบ่งปันสิ่งของแฮนด์เมด (handmade) ให้คนอื่น รักในการแต่งตัวมากๆ แม้อรสนิยมจะแตกต่างกับคนทั่วไปมากๆ แต่เป็นคนมั่นใจในตัวเอง เป็นขี้แง คนอื่นเรียกว่าดราม่าควีน (drama queen) เป็นคนยินดีกับสิ่งที่ได้รับจากคนอื่น ข้อเสียคือเป็นคนตัดสินใจไม่เด็ดขาด อารมณ์อ่อนไหวง่าย เชื้อคนง่าย

3. ความต้องการของตัวละคร

ต้องการมูฟออนจากจัสติน และอยากมีรักครั้งใหม่กับคนที่ยอมรับในตัวตนของเราได้จริงๆ จนกระทั่งได้รู้จักกับลีออนและมีเหตุให้ต้องนัดเจอกัน จึงเกิดความต้องการที่จะหาทางเจอกันแม้จะเจอกับอุปสรรคเหนือธรรมชาติ

4. ภูมิหลังตัวละคร

ทิพฟานี หรือ ทิพพี สาวบรรณาธิการถ่ายภาพ อายุ 25 ปี เกิดวันที่ 24 ธันวาคม 1998 เข้ามาอยู่ในลอนดอนเพราะต้องทำงาน เป็นลูกสาวคนเดียวของครอบครัว เกิดในครอบครัวที่อบอุ่น แม่ทำอาชีพเปิดร้านจัดดอกไม้ และพ่อทำงานในโรงพิมพ์ ทำให้ทิพพีมีใจรักในสีสดใส สิ่งพิมพ์และสิ่งประดิษฐ์มาตลอด เพื่อนสนิทที่สุดคนเดียวของทิพพีคือเคธี่ที่เล่นด้วยกันมา

ตั้งแต่เด็กจนโต เคธเป็นเพื่อนที่ช่วยเหลือทิฟฟี่ในหลายๆเรื่องไม่ว่าจะเป็นเรื่องเรียน เรื่องการตัดสินใจ หรือเรื่องความรัก แม้จะมีนิสัยที่ต่างกันสุดขั้ว แต่ต่างคนต่างก็เติมเต็มกันและกันมาโดยตลอด เคยมีแฟนคนนึงสมัยเรียน เพราะความหลงรักในตัวอีกฝ่ายมากๆ จึงพยายามเปลี่ยนแปลงตัวเองหลายอย่าง ทั้งรสนิยม นิสัย แต่ท้ายที่สุดก็ต้องเลิก เพราะความอึดอัดในการพยายามเป็นคนอื่น ทำให้มีความเชื่อว่า หลังจากนั้นถ้าจะมีความรัก ก็ขอให้ได้เจอกับคนที่รักในตัวตนของเราจริงๆ งานอดิเรกที่ชอบทำมากๆ ก็คือการถักผ้าพันคอไหมพรม และ ทำสิ่งประดิษฐ์ต่างๆจากหนังสือ DIY ที่ตัวเองมี จุดเริ่มต้นที่ได้พบกับจัสตินคือได้ไปทำงานถ่ายภาพข่าวเปิดตัวผู้บริหารของบริษัทครอบครัวจัสติน หลังจากนั้นพอได้คบกันประมาณ 1 ปี จัสตินคือคนที่ทำให้กิจวัตรประจำวันเดิมๆของทิฟฟี่มีความน่าตื่นเต้นมากขึ้น ได้ไปทำอะไรสนุกๆด้วยกันจนมันเป็นความรักที่สุดโตรงมากเกินไป

บางครั้งทิฟฟี่ก็รู้ว่า จัสตินแอบนอกใจไปมีคนอื่น แต่เพราะมีความคิดว่า การที่เรายังแชร์ห้องอยู่ด้วยกัน มันก็แปลว่าเรายังรักกันอยู่ จนมีเจนเข้ามา จัสตินเลยบอกเลิกและไล่ทิฟฟี่ออกจากห้องไปหาที่อยู่ใหม่ เพราะความกระตือรือร้น ความเสียใจจากจัสติน และจังหวะเวลาที่มีคนประกาศหาคนแชร์แฟลตร่วมห้องพอดี ทำให้ทิฟฟี่ตัดสินใจตอบรับ โดยมีข้อตกลงร่วมกันว่า หนึ่งวัน แบ่งแฟลตกันคนละ 12 ชั่วโมง นั่นก็คือ 6 โมงเย็น จนถึง 6 โมงเช้า และ 6 โมงเช้า จนถึง 6 โมงเย็น โดยที่เราจะไม่มีทางเจอกันแน่นอน นั่นเลยเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้ ทิฟฟี่ ได้รู้จักกับ ลีออน เพื่อนแชร์แฟลตคนใหม่ของเขา

5. ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.4: ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครทิฟฟานีกับตัวละครอื่นๆ

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับทิฟฟานี	ความสัมพันธ์
ลีออน	คนแปลกหน้าที่บังเอิญได้มาแชร์แฟลตร่วมกัน โดยมีการติดต่อคุยกันผ่านโพสต์อิท จนเมื่อมีเหตุให้ต้องเจอกันเพราะเรื่องปัญหาน้องชายของ

	เขาและปาลินดา ทำให้ได้รู้ว่าเขาคือผู้ชายที่เคยเจอกันในงานนิทรรศการวันคริสต์มาสอีฟ ในปีที่ผ่านมา
เคธ	เพื่อนสนิท เพื่อนรัก คนเดียวตั้งแต่เด็ก เป็นทนายความ และเป็นคนยึดมั่นในหลักฐานและเหตุผล ซึ่งตรงข้ามกับทิฟฟานีมากๆ แต่เป็นความแตกต่างที่เข้ากันได้ดี
จัสติน	แฟนเก่าที่คบกันระยะเวลา 1 ปี เปิดประสบการณ์ในหลายๆอย่างของทิฟฟานี เป็นคนที่ทิฟฟานีคิดว่ารักในตัวตนของเขาได้ แต่ท้ายที่สุดก็ต้องเลิกกันเพราะเขามีคนอื่น
ปาลินดา	เจ้าของแพลตฟอร์มที่ลือชื่อก่อนเคยเตือนให้เราระวังและพยายามอยู่ห่างๆเพราะ เราสองคนได้ฝ่าฝืนกฎที่ปาลินดาสร้างไว้ ทุกครั้งที่ได้เจอก็จะพยายามกลบเกลื่อนความผิดเพื่อไม่ให้ปาลินดาจับได้
ริชชี	น้องชายของลือชื่อน ที่บังเอิญได้รับสายตอนริชชีโทรมาเพื่อที่จะคุยกับลือชื่อน จนได้รับรู้ว่าเขาอยู่ในเรือนจำ แต่ทิฟฟานีเชื่อว่าริชชีโดนเข้าใจผิดเพราะเขาเป็นน้องชายลือชื่อน น้ำเสียงและคำพูดเขาไม่ใช่คนไม่ดี เป็นเด็กน่ารัก และจากการคุยกันผ่านโทรศัพท์ ทำให้ทิฟฟานีอยากที่จะช่วยเหลือเพราะเพื่อนสนิทก็เป็นทนาย จึงเป็นจุดเริ่มต้นที่จะต้องนัดเจอกับลือชื่อนให้ได้
ฮอลลี	เด็กป่วยที่ลือชื่อนดูแลอยู่ ได้รู้จักกันเพราะฮอลลีชอบถามถึงทิฟฟานีผ่านลือชื่อนและยังเป็นที่ฉลาด หากทางทำให้ทิฟฟานีกับลือชื่อนได้เจอกันผ่านสูตรฟิสิกส์ ทิฟฟานีเคยไปเยี่ยมเธอครั้งหนึ่ง ฮอลลีเป็นเด็กน่ารัก จนเมื่อเธอจากไปและทิ้งสมุดจดประจำตัวไว้ ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้ทิฟฟานีและลือชื่อนแค้นกันและหาเหตุผลต่างๆ จนได้ย้อนเวลากลับไปเจอกันอีกครั้ง

เงิน	แผนใหม่ที่จัดสินพาเข้ามาในแพลตฟอร์ม ทำให้เราต้องย้ายออกไปหาที่อยู่ใหม่
------	--

(2) นายอติรุจ แสงเทียน รับบทเป็น ลีออน

1. ลักษณะภายนอก

บุรุษพยาบาลกะดึกเพศชายวัย 27 ปี ดูเรียบร้อย ชีวิตเรียบง่าย แต่งตัวสบายๆ

2. ลักษณะภายใน

เป็นคนสบายๆ ชิวๆ ชีวิตโฟกัสเรื่องงานกับเป้าหมายในชีวิตเป็นหลัก และให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์มาก

3. ความต้องการของตัวละคร

พยายามทุกวิธีเพื่อหาเงินให้ได้มากที่สุดเพื่อจ่ายค่าทนายในคดีของ ริชชี และช่วยริชชีให้ออกมาจากเรือนจำ และเมื่อรู้ว่าคนที่มาहारแพลตฟอร์มคือผู้หญิงที่เป็นรักแรกพบของลีออน เลยพยายามทำทุกหนทางเพื่อที่จะเจอกับทิพย์ให้ได้

4. ภูมิหลังของตัวละคร

ลีออนเกิดในต่างจังหวัด เดิมโตมาในครอบครัวที่ไม่ค่อยอบอุ่นสักเท่าไร โดยพ่อมีอาการติดแอลกอฮอล์และชอบทำร้ายร่างกายแม่ ทำให้แม่หย่ากับพ่อและส่งพ่อเข้าเรือนจำขอหาทำร้ายร่างกาย โดยแม่เป็นคนเลี้ยงนบแต่นั้นมาพร้อมกับแผนใหม่ของแม่ซึ่งมีศักดิ์เป็นพ่อเลี้ยงของลีออนและริชชี

ในสมัยเด็ก สำหรับลีออนและริชชีแล้วถูกพ่อแท้ๆดูแลมาอย่างดี ทำให้ลีออนและริชชีไม่ค่อยชอบแม่ที่ทำให้ไม่ได้เจอพ่อแท้ๆ นั่นทำให้ลีออนสนิทกับน้องชายมากเพราะอยากให้มีชีวิตที่ดีและปลอดภัย

ระหว่างที่โตขึ้นลีออนพยายามหารายได้เองผ่านการทำงานพาร์ทไทม์ และตั้งใจเรียนเพื่อสอบเข้าคณะพยาบาลที่ตนเองอยากเข้า พร้อมกับกวาดขันให้น้องชายตั้งใจเรียนจะได้มีชีวิตที่ดีๆ

เมื่อเรียนจบและได้งานในลอนดอนลีออนจึงย้ายออกจากบ้านเพื่อมาเช่าแฟลตแห่งหนึ่งที่ใกล้ที่ทำงาน แต่ดันมารู้ชว่ว่าน้องชายต้องเข้าเรือนจำเพราะเหตุปล้นซูเปอร์มาร์เก็ตด้วยอาวุธ แต่ลีออนเชื่อว่าน้องชายไม่ได้ทำ จึงหาคนมาเช่าแฟลตเพื่อลดรายจ่ายต่อเดือนโดยมีข้อเสนอว่าผลัดกันอยู่ในแฟลตคนละ 12 ชั่วโมง โดยลีออนจะอยู่ตอน 6 โมงเช้าถึง 6 โมงเย็นซึ่งเป็นเวลาที่คนส่วนใหญ่ทำงานกัน และจะออกไปทำงานในตอน 6 โมงเย็นถึง 6 โมงเช้า ซึ่งห้องในช่วงเวลานั้นจะว่างสำหรับคนที่สนใจมาหารด้วยซึ่งเป็นเวลาที่คนส่วนใหญ่เลิกงานพอดี พร้อมกับทำงานอย่างสุดโต่งเพื่อหาเงินมาจ่ายค่าทนายเพื่อช่วยน้องชาย

5. ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.5: ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครลีออนกับตัวละครอื่นๆ

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับลีออน	ความสัมพันธ์
ทิฟฟี่	เจอกันโดยบังเอิญเมื่อหนึ่งปีที่แล้วที่แกลเลอรี และเป็นรักแรกพบของลีออน หนึ่งปีต่อมาได้บังเอิญมาเช่าแฟลตกันจนเกิดความรู้สึกดีๆ ขึ้น
ลินดา	คนที่ลีออนทำสัญญาเช่าแฟลตด้วยและเป็นผู้คุมทุกอย่างในแฟลตรู้สึกสบายใจที่ได้คุยกับป่าลินดา แต่ถ้าป่าลินดาจู้จี้เรื่องการทำผิดกฎในแฟลต ลีออนจะเกิดความรู้สึกกลัวป่าลินดาทันที
จัสติน	แฟนเก่าของทิฟฟี่ ทิฟฟี่เคยเล่าถึงวีรกรรมให้ฟัง และจัสตินเข้ามาตามหาทิฟฟี่ที่แฟลตโดยเจอลีออนพอดีและมีปากมีเสียงกัน
ริชชี	น้องชายที่เติบโตมาด้วยกัน ถึงจะอยู่ในเรือนจำ แต่ก็คอยให้พลังบวกพี่ชายเสมอ

ฮอลลี	ผู้ป่วยโรคลูคีเมีย ที่ดีและสดใสเหมือนคน สุขภาพแข็งแรงทั่วไป เป็นความสบายใจให้ลิ ออนและชอบสอนฟิสิกส์ลิออน
เคท	เพื่อนสนิททิฟฟี่ เป็นทนายความที่เก่งมากและ เข้ามาช่วยในคดีของริชชิงชนะเลิศ
เจน	แฟนปัจจุบันของจัสติน รู้จักผ่านๆจากที่ทิฟฟี่ เคยเล่าให้ฟัง และเข้ามาในแพลตฟอร์มจับกุม ตัวลิออนอย่างดุเดือดทำให้ลิออนกลัวมาก

(3) นางสาวกัญญาณัฐ สังเมียน รับบทเป็น ลินดา

1. ลักษณะภายนอก

เป็นผู้หญิง อายุ 45 ปี ผมหยิกยาว แต่งตัวสไตล์โบฮีเมียน ฮิปปี ดูเป็นป่าใจดี

2. ลักษณะภายใน

เป็นคนเคร่งในกฎระเบียบกฎต้องเป็นกฎและเป็นคนที่สงสัยอยากรู้ อะไรต้องได้รู้ อารมณ์ไม่เสถียรขึ้นๆลงๆแล้วแต่สถานการณ์ ขึ้น้อยใจ คิดว่าตัวเองเป็นสาววัยรุ่นไม่ชอบให้ใครเรียกว่าป้า รักของที่เป็นของตัวเองมากไม่ชอบให้ใครมายุ่ง

3. ความต้องการของตัวเอง

ต้องการให้ทุกอย่างเป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้รวมถึงความเรียบร้อยของแพลตฟอร์มห้ามมีอะไรผิดไปจากที่คิดไม่อย่างนั้นจะเอาเรื่องให้ถึงที่สุดโดยไม่สนวิธีการ

4. ภูมิหลังของตัวเอง

ลินดา เจ้าของแพลตฟอร์มเซ็กซี่สเตอร์ เธอเกิดและโตในลอนดอนแถวชนบท เธอเป็นลูกคนเดียวเท่าที่จำความได้ตั้งแต่ลืมตาดูโลกเธอก็อาศัยในแพลตฟอร์มเซ็กซี่สเตอร์แล้ว เพราะเป็นแพลตฟอร์มที่พ่อกับแม่ค่อยๆสร้างร่วมกันมา

ลินดาเรียนจบแคไฮสคูลเนื่องจากอายุได้ 20 ปี พ่อกับแม่ก็เสียชีวิตเพราะอุบัติเหตุรถยนต์ทำให้ต้องรับช่วงต่อในการดูแลแฟลตตั้งแต่นั้นมา เด็กสาวคนนั้นต้องรับภาระอันหนักอึ้งเธอก็จึงตัดสินใจไม่เรียนต่อและหันมาทุ่มเทกับกิจการที่พ่อแม่ได้ทิ้งไว้ให้ดูต่างหน้า

เธอใช้ชีวิตเรียบง่ายกับแมวตัวหนึ่งที่ชื่อว่าไฮดี้ วัฏจักรชีวิตของลินดา คือตื่นนอน จัดการตัวเอง ตรวจสอบความเรียบร้อยของแฟลต อ่านหนังสือ เล่นกับไฮดี้ แล้วก็นอน ชีวิตเธอมีแค่นี้ เธอเคยมีแฟนแต่สุดท้ายผู้ชายที่เธอเจอไม่เข้ากันก็ห่วยแตก สกปรกชกมกไม่ยอมทำงานเอาแต่กินเหล้าแล้วก็ออกไปสังสรรค์ ซึ่งมันตรงข้ามกับชีวิตอันเรียบง่ายของเธอ เธอจึงตั้งตนเป็นหัวหน้าสมาคมสาวสวยและโสดให้แก่สาวๆ ในระแวกนั้นที่มักจะแวะมาพูดคุยจิบน้ำชากันบ้างเป็นบางที เธอเป็นคนอารมณ์ขื่นๆ ลงๆ ดีก็ดีใจหายแต่ถ้าสะกิดต่อมโกรธของเธอเมื่อไหร่ก็พร้อมระเบิดแฟลตทันที

ดังนั้นเธอจึงคัดเลือกลูกบ้านของเธอทุกคนด้วยความปรานีและต้องมั่นใจว่าลูกบ้านของเธอนั้นจะทำตัวอยู่ในกฎและเงื่อนไขที่เธอตั้งไว้เพื่อป้องกันความวุ่นวายที่จะเกิดขึ้น กฎคือหนึ่งห้องอยู่ได้หนึ่งคนเท่านั้น ทั้งขยะทุก2วัน ไม่ส่งเสียงดังหลังสี่ทุ่ม จ่ายค่าห้องตรงทุกเดือน ต้องปลุกต้นไม้ห้องละหนึ่งต้นและจะมีการเอาต้นไม้มาอวดกันในทุกๆเดือน สามารถมาปรับทุกข์ได้เพราะเจ้าของแฟลตอยากสนิทกับทุกคน ลูกบ้านจึงจะต้องทำตามเงื่อนไขทั้งหมดเพื่อระงับอารมณ์โกรธของเธอและเพื่อความสุภาพระยยาวตามเป้าหมายที่เธอวางไว้ว่าจะให้แฟลตวินเซสเตอร์เป็นแฟลตที่ดีที่สุดที่ย่าน

5. ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.6: ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครลินดากับตัวละครอื่นๆ

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับลินดา	ความสัมพันธ์
ลีออน	เป็นผู้เช่าแฟลต ที่รูปหล่อหน้าตาดี เป็นผู้ขายวัยรุ่นที่ลินดาแอบเอ็นดู คอยจ้องจะหยอดคำหวานใส่อยู่เสมอ

ทิพย์	เป็นคนแปลกหน้าที่พบเจอในแพลตฟอร์มโดยบังเอิญ เธอออกมาจากห้องสื่อนอน เป็นจุดเริ่มต้นความสงสัยว่า สื่อนอนทำผิดกฎของแพลตฟอร์ม
จัสติน	เป็นคนแปลกหน้าที่เจอในแพลตฟอร์ม
เจน	เป็นคนแปลกหน้าที่เจอในแพลตฟอร์ม แต่บังเอิญเจอบ่อยมาก และเธอชอบทำตัวประหลาด น่าสงสัย

(4) นายเจเรมี ชัมพ์เตอร์ รับบทเป็น จัสติน

1. ลักษณะภายนอก

หนุ่มวัยกลางคน อายุ 28 ปี ผมทรงมุลเล่ตหยิกและยาวเลยต้นคอ แต่งตัวในเสื้อผ้าที่มีราคา แนวสตรีทที่มีการตามกระแสในช่วงนั้น ทำให้ดูทันสมัยและขี้เล่นเกินกว่าวัย

2. ลักษณะภายใน

เป็นคนชอบเอาชนะ ไม่เอาไหน เอาแต่ใจ ต้องได้ในสิ่งที่ต้องการและไม่กล้าที่จะทำในสิ่งที่บางคนมองว่าไม่ถูกต้อง แต่แก้ปัญหาเฉพาะหน้าไม่ได้ จึงทำให้ทำหรือพูดในสิ่งที่ไม่เหมาะสม เจ้าชู้ คาสานโนว่า

3. ภูมิหลังตัวละคร

จัสตินเกิดในครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวย เกิดในกองเงินกองทอง โดยครอบครัวเลี้ยงดูด้วยเงิน จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้เป็นคนเติบโตมาเอาแต่ใจ เพราะถ้าจัสตินอยากได้อะไรครอบครัวจะประเคนให้ด้วยเงิน อาทิเช่นการเข้าเรียนในโรงเรียนตั้งแต่ประถม การศึกษาของจัสตินไม่ได้ดีมากนัก ครว์ครว์จึงทำการแจกลินบนเพื่อให้ได้เข้าเรียนในโรงเรียนชั้นนำต่างๆในกรุงลอนดอน จัสตินพบรักครั้งแรกในตอนที่กำลังศึกษาอยู่ เกรด 2 โดยได้ทำการมอบแหวนให้ และ หลังจากนั้นอีก 3 วันก็ทำการมอบแหวนอีกวงให้กับคนอื่น จึงเป็นที่มาของความเจ้าชู้นี้ เมื่อเข้าสู่ช่วงมหาวิทยาลัย จัสตินได้เข้าศึกษาเกี่ยวกับการบริหารและจัดการธุรกิจ เนื่องจากครอบครัวหวังให้สานต่อกิจการอสังหาริมทรัพย์ที่ถือว่าเป็นรายใหญ่ที่สุดในประเทศอังกฤษ และในขณะ

กำลังศึกษาอยู่นั่นเอง เข้ากับเพื่อนได้ร่วมกันสร้างและผลิตแอปพลิเคชันเกี่ยวกับการสังสรรค์ชื่อว่า Party@ ซึ่งโด่งดังเป็นอย่างมากในหมู่นักการสังสรรค์ ทำให้เขาได้ถูกไว้วางใจให้ขึ้นรับตำแหน่งผู้บริหารกิจการอสังหาริมทรัพย์ของครอบครัว และในงานสัมมนาวิชาการเปิดตัวผู้บริหาร เขาได้เจอกับ ทิฟฟานี ที่เข้ามาถ่ายภาพทำข่าวและเกิดตกหลุมรักในช่วงเวลานั้นเอง ก่อนที่จะบอกเลิกเธอ 1 ปี หลังจากนั้นเนื่องจากได้พบเจอกับนางแบบในการถ่ายให้กับบริษัทที่เขาตกหลุมรักใหม่แทน

4. ต้องการของตัวละคร

ต้องการที่จะเอาชนะใจคนรักเก่า ทิฟฟานี กลับมาให้ได้

5. ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.7: ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครจัดติดกับตัวละครอื่นๆ

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับจัดติด	ความสัมพันธ์
ทิฟฟานี	แฟนเก่าที่คบกันมานานถึง 1 ปี เป็นคนที่จัดติดกลัวที่จะทำอะไรหลายอย่างด้วย เพราะรู้ว่ายังไงก็ไม่มีทางที่จะทิ้งจัดติดไปได้จนถึงวันที่จัดติดเป็นคนบอกเลิก
เจน	แฟนคนปัจจุบันของจัดติดที่พกรักกันในงานถ่ายแบบให้กับบริษัท จัดติดเลือกคบเจนนอกจากมากกว่าเพื่อความรัก แต่เพื่อสถานะทางสังคมเพราะจัดติดมองว่า เจนเป็นผู้หญิงที่สวยงามและสามารถเสริมฐานะให้กับตัวเองเวลาต้องไปออกงานหรือตอนพาไปสังสรรค์ได้
เคท	เพื่อนของทิฟฟานี ที่ไม่ค่อยถูกกับจัดติด เวลาเจอกันมักมีปากเสียงอยู่บ่อยๆเพราะความคิดไม่ตรงกัน
ลินดา	รู้จักกับผ่านๆจากการไปหาทิฟฟานีที่แพลต
ลีออน	รู้จักกันผ่านๆจากการไปหาทิฟฟานีที่แพลต แต่ไม่ค่อยถูกกันเพราะรักคนเดียวกัน

3.2.1.4 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%)

(1) นางสาวกุลณิษฐา พุ่มอรุณ รับบทเป็น ทิฟฟานี่

ตารางที่ 3.8: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของตัวละครทิฟฟานี่

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
นักแสดงเล่นไม่สบาย พยายามทำให้ตกลงไป แสดงออกแบบพุ่มพวยมากเกินไป เพราะเป็นซีนที่ต้องอยู่คนเดียวและคุยโทรศัพท์จึงต้องหากิจกรรมประจำวันทำในห้องเพื่อความเป็นธรรมชาติและสมจริง ทำให้คนดูเห็นได้ว่าเธอพูดอะไร ทำไมทิฟฟานี่ตอบสนองแบบนี้ หาสาเหตุของการเปิดเพลง all by myself	โพกัสความต้องการของตัวละครและปัญหาที่ตัวละครพบเจอในซีนมากกว่าการพยายามเล่นให้ตกลง และในช่วงแรกๆของการซ้อมของซีน1 ได้นำครามาเล่นด้วยในซีนเพื่อโต้ตอบกันจริงๆและเข้าใจการตอบสนองในหลายๆรูปแบบ ช่วยให้เห็นภาพความสัมพันธ์กับเพื่อนมากขึ้น มีการ เวิร์กช็อปสถานการณ์โดนจัสตินบอกเลิก เพื่อเห็นภาพความรู้สึกฝังในแบบของตัวละครมากขึ้น

(2) นายอดิรุจ แสงเทียน รับบทเป็น ลีออน

ตารางที่ 3.9: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของตัวละครลีออน

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ดูพยายามที่จะเป็นคนดีมากเกินไป บางประโยคที่พูดไปสื่อความหมายออกมาได้ไม่มากพอ และจังหวะยังไม่คม	ปรับมายเซ็ทตัวละครตอนอยู่กับฮอลลี่ พร้อมกับตีความแต่ละประโยคที่พูดออกไป และซ้อมให้ชินกับจังหวะของเรื่อง

(3) นางสาวกัญญาณัฐ ส้งเมียน รับบทเป็น ลินดา

ตารางที่ 3.10: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของตัวละครลินดา

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ตัวละครสร้างสีสันแล้วแต่สามารถหาตัวเลือกในการแสดงหรือทางเลือกให้ตัวละครได้อีก เล่นจังหวะเหมือนกันเกินไป	ค่อยๆหาวิธีการเล่นใหม่ๆ ขยับร่างกายให้ช้าลง ลดความไวทั้งการพูดและการกระทำ ให้มีความนิ่งยิ่งขึ้น
ติดการเล่นแบบสมจริง	ลองเล่นให้หลุดจากกรอบความเป็นจริงใส่ความแฟนตาซีลงไป แทนภาพตัวละครเป็นการ์ตูนหรืออนิเมชัน

(4) นายเจเรมี ซัมพ์เตอร์ รับบทเป็น จัสติน

ตารางที่ 3.11: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของตัวละครจัสติน

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
เนื่องด้วยในซีนที่แสดงมีความเกินธรรมชาติ ทำให้คนดูอยากรู้ว่าในแบบธรรมชาติ ตัวละครจะเป็นอย่างไร	ทำความเข้าใจของตัวละครในกรอบการเป็นมนุษย์ และศึกษาทำความเข้าใจความเป็นมาของตัวละครให้เข้าใจถึงพฤติกรรมและสาเหตุของการกระทำต่างๆ เพื่อนำไปปรับใช้ในการส่งรอบต่อไป

3.2.2 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่2 (50%)

3.2.2.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง

(1) นางสาวกุลนิชญา พุ่มอรุณ รับบทเป็น ทิฟฟานี่

จากปัญหาที่เกิดขึ้นผู้กำกับใช้วิธีการ เวิร์กช็อป ด้นสดสถานการณ์ตอนที่ตัวละครทิฟฟานี่และจัสตินบอกเลิกกัน ทำให้นักแสดงเข้าใจความรู้สึกและเห็นภาพปัญหาที่แบกเข้ามาในซีน 1 ชัดเจนมากขึ้น และเนื่องจากตัวละครต้องคุยโทรศัพท์และปัญหาที่เกิดขึ้นคือยังไม่เห็นว่าตัวละครคนที่ปลาย

สายพุดอะไรบ้าง ผู้กำกับจึงให้ตัวละครเคธเข้ามาอยู่ในสถานการณ์เดียวกับทิฟฟานีและโต้ตอบกัน ทำให้นักแสดงเข้าใจว่าเมื่อตัวละครทิฟฟานีอยู่กับเพื่อนจะเป็นแบบไหน เมื่อเข้าซีน 1 จริงๆ ก็รู้สึกเหมือนเราไม่ได้อยู่คนเดียวและกำลังคุยกับเพื่อนอยู่จริงๆ มีการพริบตอกกึ่ง เพื่อให้สบายกับพื้นที่ และได้หากิจกรรมประจำวันที่ทำไปขณะคุยโทรศัพท์ได้อย่างเป็นธรรมชาติ และเพื่อเตรียมตัวสำหรับส่งครั้งที่ 2 (50%) ของเทศกาลปล่อยผี โดยเลือกที่จะทำ side story จึงเริ่มจากสถานการณ์ต้นสดเพื่อเลือกสิ่งที่จะนำไปใช้ต่อได้ เป็นซีนหลังจากที่ตัวละครทิฟฟานีโดนบอกเลิกและต้องหาที่อยู่ใหม่ เลือกรการเล่นที่ชัดเจนมากกว่าเดิม สีตัวละครชัดเจนมากขึ้นเพื่อดึงดูดคนดูสำหรับทีเซอร์ปล่อยผี

(2) นายอดิรุจ แสงเทียน รับบทเป็น ลีออน

เตรียมตัวอ่านบทและพยายามตีความในสิ่งที่ตัวละครอยากจะทำในแต่ละประโยคที่พูดออกไปให้พร้อมก่อนเข้าซ้อมซีน พร้อมกับพักผ่อนให้เพียงพอและทำจิตใจให้สงบให้พร้อมกับการปรับเปลี่ยนและแก้ไขในสิ่งที่ผู้กำกับอยากที่จะนำเสนอ โดยระหว่างการซ้อมซีนก็พยายามปรับเปลี่ยนทั้งด้านความรู้สึกและการแสดงออกต่อฮอลลีวูดที่เคยมองว่าเค้าเป็นผู้ป่วยที่ต้องการกำลังใจจากลีออนเปลี่ยนเป็นมองว่าเค้าเป็นเด็กที่แข็งแกร่งที่จะคอยให้กำลังใจเรามากกว่าด้วยซ้ำและยังเป็นคนที่สบายใจเมื่อลีออนอยู่ด้วย ปรับบริบทให้เหมือนเพื่อนที่สนิทใจคุยกันมากขึ้น และฝึกฝนการรับส่งระหว่างกันให้ดีขึ้น นอกจากนั้นยังหาว่าเมื่อตัวละครไม่มีบทพูดควรที่จะต้องทำกิจกรรมอะไรบ้างเพื่อความเป็นธรรมชาติ และยังได้มีการทำเวิร์คช็อประหว่างลีออนกับฮอลลีวูดโดยให้ทั้งสองคนต้นสดบทสนทนาหรือการกระทำเองผ่านสถานการณ์ที่ผู้กำกับกำหนด

(3) นางสาวกัญญาณัฐ สังเมียน รับบทเป็น ลินดา

จากปัญหาที่เกิดขึ้นผู้ศึกษาได้หาหนังและซีรีส์ต่างประเทศมาดูเพิ่มเติมเพื่อเป็นแนวทางในการแสดงใหม่ๆที่จะสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับตัวละครลินดาได้ หากความฝรั่งผิดความ เป็นสาวลอนดอนสาวต่างประเทศ เพื่อให้เห็นความต่างกับการเล่นแบบละครไทย เรื่องที่ดู คือ Ghost(1990)

ศึกษาตัวละคร Oda Mae Brown สาวผิวดำที่มีอายุและมีบุคลิกที่น่าสนใจ หลังจากนั้นผู้กำกับได้ลองให้เล่นกับจังหวะดนตรีที่ใช้ในการเปลี่ยนฉากซึ่งจะเป็นจังหวะประจำตัวของตัวละครลินดา ดนตรีมีความรู้สึกหงายหงายน่าสงสัย จังหวะชัดเจน ทำให้สามารถเล่นแบบขยายความรู้สึกได้ชัดขึ้นและสามารถเล่นให้รู้สึกมากกว่าความเป็นจริงในชีวิตคนปกติได้ ผู้กำกับยังให้ลองทำซีนเดิมในหลายรูปแบบ เช่น ตกใจสุดขีด เป็นป้าซีไวยวาย เป็นคุณป้าใจดีหรือคุณป้าที่ดุและเข้มงวด ซึ่งการได้ลองทำซีนเดิมด้วยอารมณ์ที่แตกต่างทำให้ค่อยๆเรียนรู้ว่าตัวละครลินดาจะเลือกรับมือกับสถานการณ์ต่างๆด้วยวิธีไหนได้บ้าง แม้จะเป็นซีนสั้นๆแค่สามนาที่แต่พอได้เจาะลึกและให้เวลากับมันก็ทำให้เห็นถึงความต้องการของตัวละครและเห็นถึงคาแรกเตอร์ของตัวละครที่ชัดขึ้น

(4) นายเจเรมี ชัมพ์เตอร์ รับบทเป็น จัสติน

จากปัญหาที่ได้เกิดขึ้นหลังจากการพัฒนาและการสร้างสรรค์ด้านการแสดงครั้งที่ 1 (30%) คือการหาความแตกต่างระหว่างการแสดงในช่วงฉากความฝัน ที่มีความเกินธรรมชาติ ทำให้มีข้อสงสัยถึงการแสดงในซีนต่อไปที่เป็นช่วงเวลาในชีวิตประจำวันว่า จัสติน จะมีการกระทำ พฤติกรรม และลักษณะท่าทางอย่างไร จึงได้มีการทำ เวิร์กช็อป หาความเป็นไปของกิจวัตรประจำวันต่างๆที่จัสตินจะทำเมื่ออยู่คนเดียว หรือ อยู่กับผู้อื่น และ การอยู่กับผู้อื่น มีความแตกต่างกันอย่างไร เช่น การอยู่กับ ทิฟฟานี มีความแตกต่างจากการอยู่กับ เจน อย่างไร นอกจากนี้ยังทำการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับทัศนคติเชิงลึกของตัวละคร ว่า เพราะเหตุใด อะไร หรือ จากกรณีใด จัสตินถึงกระทำในสิ่งที่เขาทำหรือบงการกำหนด รวมถึงศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับการสร้างความสัมพันธ์แบบโรแมนติกกับผู้หญิง ที่ค่อนข้างห่างจากตัวนักแสดงพอสมควร แต่เมื่อเรียนรู้แล้วจึงได้พบถึงความเหมือน และ แตกต่างกัน ที่สามารถนำไปใช้ในการแสดงได้

3.2.2.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%)

(1) นางสาวกุลณิษฐา พุ่มอรุณ รับบทเป็น ทิฟฟานี

ตารางที่ 3.12: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของตัวละครทิฟฟานี

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
หลังจากเล่นไปวันแรก นักแสดงเกิดความรู้สึก เล่นไม่เต็มที่ ไม่กล้าเล่นเหมือนที่ซ้อม และกังวล คิวมากเกินไป ทำให้เล่นออกไปไม่เป็นธรรมชาติ และโพกัสผิดจุดมากเกินไป	ก่อนเล่นวอร์มให้ละเอียดมากขึ้น และขึ้นที่คิว เยอะๆผู้กำกับจึงให้ตัวละครทิฟฟานีและลีออน พูดบทและหันหน้าเข้าหากัน เพื่อให้สื่อสารและ รับฟังกันจริงๆ และอยู่กับคู่แสดงมากกว่าการ โพกัสที่คิวหรือบล็อค และเล่นตามสัญชาตญาณ ตัวละคร ไม่ต้องกังวลว่าคนดูจะคิดยังไง

(2) นายอติรุจ แสงเทียน รับบทเป็น ลีออน

ตารางที่ 3.13: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของตัวละครลีออน

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ดูไม่เป็นธรรมชาติตอนอยู่ในแพลตฟอร์มเดียว	ฝึกการทำ private moment ของตัวละครว่า เมื่อกลับมาถึงห้องตัวเองตัวละครทำกิจวัตร อะไรบ้าง

(3) นางสาวกัญญาณัฐ สังเมียน รับบทเป็น ลินดา

ตารางที่ 3.14: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของตัวละครลินดา

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
เรื่องสภาวะอารมณ์ของตัวละครที่ดูและก้าวร้าวเกินไป ทำให้คนดูอึดอัด	เปลี่ยนมุมมองความคิดของตัวละคร ลองหาตัวเลือกอื่นในการเล่นเพื่อให้ตัวละครมีมิติและเข้าถึงคนดูได้ง่ายขึ้น เพิ่มความน่ารักและความสดใสให้กับตัวละคร
คำพูดและการกระทำยังดูฉาบฉวยเกินไป ดูรีบร้อนในการเล่น	ฝึกพูดให้ช้าลง ลองทำทุกอย่างในชีวิตประจำวันด้วยความใจเย็น

(4) นายเจเรมี ซัมพ์เตอร์ รับบทเป็น จัสติน

ตารางที่ 3.15: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของตัวละครจัสติน

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
นักแสดงน่าจะสามารถมีความสุขสนุกสนานกับการแสดงตัวละครนี้ได้มากกว่านี้ และนำสิ่งนั้นไปขยายต่อในช่วงที่ไม่ใช่ความฝัน	สร้างความสนิทสนมกับตัวละครให้มากขึ้น เพื่อลดความเครียดและความกดดันของความแตกต่างระหว่างตัวละครกับนักแสดง และนำความเป็นธรรมชาตินี้ไปปรับใช้ในการแสดงชิ้นต่อไป

3.2.3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่ 3 (70%)

3.2.3.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง

(1) นางสาวกุลณิษฐา พุ่มอรุณ รับบทเป็น ทิฟฟานี

หลังจากส่งครั้งที่ 2 (50%) ได้มีการนำไอเดียของปล่อยผีมาใช้กับช่วงซีนความฝันที่ตัวละครทิฟฟานีเจอกับจัสตินและเจน เพื่อช่วยให้ตัวละครซัดมาก ๆ และเกินจริงได้เลย มีการล้อคิ้วตามจังหวะเพลงเพื่อให้ซีนนี้สมบูรณ์

แบบ ได้ซ่อมขึ้นใหม่ๆคือขึ้น 3 จะแบ่งเป็นสองสถานที่ แต่บทจะรับส่งตอบโต้กันอยู่ตลอด ความท้าทายของขึ้นนี้คือ ทุกอย่างดูเป็นคิว และ ไม่ธรรมดาเลยได้ลองให้นักแสดงเล่นแบบไม่ต้องรอให้อีกฝ่ายพูดจบและแทรกขึ้นมาได้เลย เพื่อไม่ให้เป็นการรอคิวกันไปมาเกินไป แต่ก็พบปัญหาใหม่คือ บางบทที่เป็นใจความสำคัญอาจจะหายไปบ้างเพราะคนดูอาจจะฟังไม่รู้เรื่อง จึงต้องหาจังหวะในการพูดดีๆและรับส่งพลังงานให้ไปกลับแบบปิงปองกัน หารายละเอียดของตัวละครมากขึ้น ทั้งกายภาพ บุคลิก สิ่งที่ตัวละครชอบและไม่ชอบ และหาความต่างระหว่างการเจอกับจัสตินและเจนในฝันกับความจริงว่าตัวละครจะมีการตอบสนองต่างไปอย่างไรและพลังงานระหว่างคุยกับเพื่อนในโทรศัพท์กับตัวจริงไปในทิศทางเดียวกันหรือไม่

(2) นายอดิรุจ แสงเทียน รับบทเป็น ลีออน

สร้างภูมิหลังให้กับตัวละครเกี่ยวกับเรื่องของน้องชายถึงการเติบโตมาด้วยกันและทำความเข้าใจเกี่ยวกับความลำบากที่น้องชายต้องเจอ พร้อมกับพยายามเข้าถึงบรรยากาศรอบตัวของตัวละครให้ได้มากที่สุดเพื่อความ เป็นธรรมชาติในการกระทำของตัวละครเมื่ออยู่ในห้องของตัวเองให้ได้มากที่สุด พร้อมกับใช้ความเป็นนักแสดงเพื่อรับประโยชน์และแอนเนจี้จากสถานที่ที่ตัวละครไม่เห็นเพื่อจัดการกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้าของตัวละคร และทำความเข้าใจกับวิธีการจัดการปัญหาของตัวละครพร้อมทั้งเพิ่มพลังงานของตัวละครให้มากขึ้น และทบทวนคิวต่างๆที่เพิ่มเข้ามาผ่านการซ้อมในซีน

(3) นางสาวกัญญาณัฐ สังเมียน รับบทเป็น ลินดา

จากปัญหาที่เกิดขึ้น เนื่องจากบุคลิกและนิสัยส่วนตัวของนักแสดง เป็นคนที่พูดเร็วพูดรวบคำเป็นทุนเดิม เมื่อต้องเล่นสถานการณ์ในฉากที่มีความตื่นเต้นตกใจหรือฉากที่ต้องพรั่งพรูความรู้สึกผ่านบทสนทนาที่ยาวก็จะเกิดการพูดที่พูดออกมาแล้วไม่หมายความและพูดเร็วจนจับใจความไม่ทัน ทำให้การสื่อสารออกมาไม่สมบูรณ์ จึงต้องเริ่มจากการหาคีย์เวิร์ดของประโยค และตีความบทพูดในแต่ละบรรทัดใหม่ เพื่อให้เข้าใจความหมายจริงๆของมัน หลังจากทีลองตีความอีกครั้งก็มักจะเกิดความหมายและความเข้าใจใหม่ๆในแต่ละประโยค ทำให้ตอนเล่นจึงลองค่อยๆพูดออกไปตามความรู้สึกที่ได้รับ มี

โพกัสในการที่จะพูดให้หมายความและมีสติในการอยู่กับสถานการณ์ บุคลิกภายนอกของตัวละครไม่ค่อยมีปัญหาเพราะค่อนข้างทำออกมาได้ชัด แต่จะมีจังหวะการเล่นในบางครั้งที่เหมือนกันเกินไป จึงต้องทำเวิร์คช็อปเพิ่มเพื่อให้เข้าใจถึงความรู้สึกในการจับผิดหรือชี้สงสัย เช่น การให้เพื่อนเอาของซ่อนไว้ ด้านหลังแล้วเราพยายามที่จะรู้ให้ได้ว่าเพื่อนซ่อนอะไรไว้ เวิร์คช็อปนี้ทำให้เห็นภาพของการขี้การกระทำที่ทำให้มีความต้องการนั้นเข้มข้นและดูมีอะไรมากยิ่งขึ้น

(4) นายเจเรมี ซัมพ์เตอร์ รับบทเป็น จัสติน

ปรับแก้เรื่องความเป็นธรรมชาติของตัวละครหลังจากการพัฒนาและการสร้างสรรค์ด้านการแสดงครั้งที่ 2 (50%) เพื่อให้ตัวละครมีความเป็นมนุษย์มากขึ้น และ ลดการประดิษฐ์ในสิ่งที่ไม่จำเป็นเพื่อให้ไม่ดึงสมาธิคนดูมากเกินไป โดยทำการอยู่กับตัวละครให้มากขึ้น และ รับฟังเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นเพื่อรอการตอบสนองของตัวละคร จัสติน พร้อมกับหาทางเลือกต่างๆให้มากขึ้นเพื่อที่นักแสดงจะได้มาหลายตัวเลือกในการทดลองการแสดง และ เป็นตัวเลือกสำหรับผู้กำกับตามความเหมาะสมของสถานการณ์นั้น

3.2.3.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%)

(1) นางสาวกุลณิษฐา พุ่มอรุณ รับบทเป็น ทิฟฟานี่

ตารางที่ 3.16: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของตัวละครทิฟฟานี่

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ซีน 1 โดยรวมดีขึ้นแล้ว สบายขึ้น แต่สมจริงมากเกินไป อาจจะเพิ่มเอเนอจี้ให้มากขึ้นได้อีก แต่ลดระดับความฟุ่มเฟือยแล้ว ต้องการเห็นสาเหตุของการเปิดเพลง All by myself ให้ชัด	ทำงานกับบทให้ละเอียดมากขึ้นเพื่อแบ่งบิต เพิ่มรายละเอียดเล็กๆน้อยๆในห้องเพื่อหากิจกรรมที่ดูสมเหตุสมผลของตัวละคร เพิ่มความรู้สึกและความหมายก่อนเข้าเพลง All by myself

ขึ้น หากกิจกรรมประจำวันระหว่างคุยโทรศัพท์เพิ่มได้อีก เพื่อให้เห็นความชอบตัวละครมากขึ้น	
--	--

(2) นายอดิรุจ แสงเทียน รับบทเป็น ลีออน

ตารางที่ 3.17: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของตัวละครลีออน

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ไม่เห็นความต้องการของตัวละครตอนมองทีฟพีในห้องจากสถานพักฟื้น, บล็อกกิ้งตอนอยู่นอกแพลตฟอร์มแปลก, จังหวะในฉาก1ต้องกระชับขึ้น พร้อมกับแอคติ้งที่พอดีกับจังหวะ, ตอนเข้ามาในห้องไม่เหมือนจากกลับมาจากที่ทำงาน และทำคิวกินน้ำไม่ทัน, พลังงานตอนคุยกับฮอลลีเบา และไม่เห็นวิธีการจัดการกับป่าลินดา	ทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทและหาวิธีเข้าถึงสถานการณ์ทั้งก่อนที่ตัวละครจะเข้าไปในซีน และระหว่างที่เจอในซีนให้ละเอียดขึ้น และทำความเข้าใจถึงแนวทางในการนำเสนอของผู้กำกับพร้อมกับกระชับจังหวะและค้นหาความต้องการที่มากขึ้นของตัวละครให้ตอบโจทย์กับจังหวะที่ปรับแก้

(3) นางสาวกัญญาณัฐ สังเมียน รับบทเป็น ลินดา

ตารางที่ 3.18: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของตัวละครลินดา

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ระดับในการเล่นเป็นจังหวะเดียวกันเกินไป สามารถหาความหนักเบาในการเล่นเพิ่มเติมได้	ถ่างอารมณ์และปรับจังหวะการพูด เมื่อจังหวะการพูดเปลี่ยนร่างกายการกระทำ

	จะเปลี่ยน ใช้น้ำเสียงในการพูดที่มีความหนักเบาให้มากขึ้น
ตัวละครเล่นให้ดูสอดรู้สอดเห็นชัดเจนไป ใช้การแสดงทางร่างกายเยอะกว่าความรู้สึก ความแตกต่างในการรับมือกับสถานการณ์ต่างๆยังไม่ชัด	หาความเดือดร้อนของตัวละคร ใช้คำว่าเดือดร้อนแทนคำว่าสอดรู้สอดเห็น เมื่อรู้ว่าเดือดร้อนเรื่องอะไร ก็ต้องมาหาต่อว่า จะดีลกับความเดือดร้อนนั้นยังไง และรับมือกับความเดือดร้อนมากเดือดร้อนน้อยต่างกันยังไง

(4) นายเจเรมี ชัมพ์เตอร์ รับบทเป็น จัสติน

ตารางที่ 3.19: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของตัวละครจัสติน

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
นักแสดงมีความเครียดทำให้แสดงออกมา อย่างเห็นได้ชัดว่าเครียด ทำให้ตัวละครไม่ทำ หน้าที่ของมัน	สร้างสมาธิให้มากขึ้นและทำจิตใจให้สบาย ลดภาวะความกดดันและความเครียดที่เกิดขึ้นให้ได้
นักแสดงมีการแสดงที่ติดเอาใจคนดูทำให้มัน ไม่ออกมาเป็นธรรมชาติและดูเหมือนจะเล่น ให้คนดูขำให้ได้	ปรับแก้ในการแสดง เนื่องจากเป็นสิ่งที่ติดตัว นักแสดงมาโดยไม่รู้ตัว คอยระมัดระวังและทำ ความเข้าใจกับบทให้มากขึ้นเพื่อเน้นการแสดงออก ทางอารมณ์มากกว่าทางกายภาพ

3.2.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานการแสดงครั้งที่ 4 (100%)

3.2.4.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง

(1) นางสาวกุลณิษฐา พุ่มอรุณ รับบทเป็น ทิพฟานี

หลังจากส่งครั้งที่ 3 (70%) ได้มีการซ้อมขึ้น 1 แบบลงรายละเอียดเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ หาความสนุกในการเล่น แต่ละบทแบ่งปีทให้ชัดเจนมากขึ้นว่า คำพูดไหนที่ตัวละครสามารถพูดกับเคธได้แบบปกติ กับ คำพูดไหนคือสิ่งที่กระทบความรู้สึกตัวละคร เพื่อให้ดูสมจริงและมีความหลากหลายในการตอบสนองผ่านทางโทรศัพท์มากขึ้น หลังจากทำแบบนี้ก็รู้สึกหาแนวทางในการเล่นได้มากขึ้น รวมถึงตัวนักแสดงก็สนุกไปกับการเล่นมากขึ้น เพราะได้เพิ่มชีวิตและรายละเอียดให้ตัวละครทิพฟานีชัดมากขึ้นไปอีก ได้ไปเจอตัวละครใหม่ๆ ก็คือ ริชชี น้องชายของลือออน ตอนแรกๆ รู้สึกเกร็งมากๆ และยังไม่นับฟังกันเท่าไร ผู้กำกับจึงทำให้นักแสดงสนิทกัน ละลายพฤติกรรมโดยการเล่นเกม และ ทำ เวิร์คช็อป ดันสดจากคำหนึ่งคำที่ผู้กำกับให้มา และสร้างเป็นสถานการณ์ต่างๆ ทำให้นักแสดงรู้สึกกล้าเล่นกันมากขึ้น หลังจากนั้นก็สร้าง Side story ด้วยกันกับริชชี คือพาทนายเคธ เพื่อนของทิพฟานีไปหาริชชีที่เรือนจำ ตัวละครจะเป็นยังไงเมื่อได้เจอกันจริงๆ เพราะทั้งสองตัวละครค่อนข้างสนิทกันได้เร็วในซีน เพราะเป็นคนสนุกสนานชอบคุยเหมือนกันแต่ถ้านักแสดงเกร็งกัน ก็จะเล่นไม่ค่อยสบายเท่าไร และพยายามทำความเข้าใจกับมุมมองของทิพฟานีที่มีต่อริชชี ไม่ว่าจะป็นตอนรู้ว่าเขาอยู่ในเรือนจำ ความรู้สึกสบายๆที่ได้คุยด้วย และความรู้สึกที่อยากจะช่วยและมั่นใจว่าเขาไม่ใช่คนผิด ทำซีน มอนตาจ (Montage) นักแสดงทุกคนรู้สึกสนุกที่ได้ทำซีนนี้ เพราะมีการขัดแย้ง (Conflict) เข้ามาอยู่ตลอดการพยายามหาทางเจอกันระหว่างทิพฟานีและลือออน แต่ค่อนข้างวุ่นวายเพราะนักแสดงเล่นตามจังหวะเพลงที่เร็วเกินไป

(2) นายอติรุจ แสงเทียน รับบทเป็น ลือออน

ได้มีการฝึกซ้อมผ่านการเวิร์คช็อปกับป่าลินดาผ่านวิธีการดันสดจากผู้กำกับเพื่อช่วยให้หาวิธีการรับมือกับป่าลินดาในสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดของลือออนจนเจอ และฝึกซ้อมในซีนจนกลายเป็นจิตสำนึก และยังมีเวิร์คช็อป

กับฮอลลีวูดได้ฝึกการรับมือกับฮอลลีวูดในเวอร์ชันที่แสบมากขึ้นพร้อมกับเพิ่มพลังงานของตัวละครให้คุมฮอลลีวูดได้ และพยายามเข้าถึงสิ่งที่ตัวละครเจอให้ละเอียดที่สุด จนได้เรียนรู้ว่าคิวต่างๆมาจากความเป็นธรรมชาติของตัวละคร รวมไปถึงวิธีการจัดการกับตัวละครที่ฟังเจอบ้างจัสติน ที่ต้องค้นหาพาร์ทุดันของลีโอให้เจอ และซีนที่ต้องเห็นทิวทัศน์ทะเลสาบที่พุ่งไปยังแพลตก็ ต้องค้นหาว่าทำไมตัวละครถึงทำแบบนั้นตัวละครเห็นอะไร และแก้ไขด้านกายภาพโดยอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าให้ได้มากที่สุดและปล่อยสมองไม่ต้องคิดถึงเรื่องอื่น

(3) นางสาวกัญญาณัฐ สังเมียน รับบทเป็น ลินดา

จากปัญหาที่เกิดขึ้น ผู้ศึกษาจึงได้ไปดูหนังเพิ่มเติมตามที่อาจารย์ได้เสนอแนะ เพื่อให้เห็นวิธีการเล่นของนักแสดงที่ตัวละครมีฟังก์ชันคล้ายๆกัน ได้เห็นถึงการเล่นน้อยได้แต่มาก การเล่นตลกที่ธรรมชาติ ได้เห็นถึงจังหวะในการแสดงใหม่ๆและสามารถที่จะนำมาปรับใช้กับตัวละครลินดาที่มีโครงตั้งต้นอยู่แล้ว หน้าที่ดูคือเรื่อง Spy (2015) ศึกษาตัวละคร Susan Cooper ตัวละครที่เป็นสายลับโดยความบังเอิญเพราะฉะนั้นก็จะมีฟังก์ชันคล้ายตัวละคร ลินดาที่มีการปลอมตัวที่เนียนบ้างไม่เนียนบ้าง จึงสามารถหยิบส่วนประกอบบางอย่างออกมาปรับใช้ได้

จากนั้นก็มาวิเคราะห์บทอีกครั้งและจำแนกความสัมพันธ์ตัวละครในเรื่อง เรียงลำดับความสำคัญและวิเคราะห์ถึงการรับมือกับตัวละครที่เป็นปฏิปักษ์ ลองจำลองสถานการณ์ที่มีความเดือร้อนว่าถ้าคือร้อนเรื่องเดียวกันแต่คนที่เราต้องรับมือด้วยเป็นคนที่มีระดับความสัมพันธ์แตกต่างกัน เราจะรับมืออย่างไร เมื่อได้ลองทำก็ได้เห็นวิธีการรับมือและนิสัยใหม่ๆ เช่น กับคนสนิทก็จะรับมือด้วยความใจเย็นเป็นคุณป้าใจดี แต่กับคนแปลกหน้าก็จะมี ความเข้มงวดช่างถามช่างซักเหมือนคนละคน เมื่อสามารถจำแนกเรื่องนี้ได้ชัด ก็ทำให้เห็นวิธีการเล่นที่ชัดและเข้มข้นขึ้น

(4) นายเจเรมี ชัมพ์เตอร์ รับบทเป็น จัสติน

จากตัวนักแสดงเองที่มีความกดดันและความเครียดในการพัฒนา และการสร้างสรรค์ด้านการแสดงครั้งที่ 3 (70%) ทำให้ไม่สามารถถ่ายทอด

ความเป็นตัวละครได้อย่างเต็มที่ นักแสดงจึงต้องทำการหาวิธีการผ่อนคลายตัวเอง และ หาความสนุกในการแสดง โดยผ่านการเวิร์คช็อปต่างๆและการทำความเข้าใจบท รู้ถึงจังหวะการแสดงที่สามารถผลักดันการแสดงให้ไปในทางที่ดีขึ้น และทำความเข้าใจกับการแสดงของตัวนักแสดง คอยสอดส่องว่าจังหวะไหนที่นักแสดงเล่นแบบเอาใจคนดู และให้ผู้กำกับช่วยดูเพื่อช่วยกันแก้ปัญหา และ ตั้งสมาธิอยู่กับการแสดง จะได้ไม่ทำให้การแสดงถูกรบกวนโดยคนดู

3.2.4.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%)

(1) นางสาวกุลณีชญา พุ่มอรุณ รับบทเป็น ทิฟฟานี่

ตารางที่ 3.20: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) ของตัวละครทิฟฟานี่

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
มีรายละเอียดและจับแนวทางการเล่นของตัวละครตัวนี้ได้ดีแล้ว แต่ในซีนของริชชีอาจจะสบายมากเกินไป เพราะสถานการณ์ที่เขาอยู่ในเรือนจำมันไม่ใช่เรื่องปกติ ต้องเพิ่มบล็อกกิ้งของตัวละครในซีนนี้ และชื่นมอนทาง วุ่นวายเกินไปต้องเล่นจังหวะดีๆและไม่ลนลานตามจังหวะเพลง	ทำงานกับบท แบ่งปีทเพื่อความชัดเจนและต่อเนื่องของความรู้สึกตัวละคร ซ้อมกับริชชีบ่อยๆเพื่อแก้ไขจุดที่เล่นแล้วไม่สบาย อยู่ด้วยกันและรับฟังกันจริงๆ ชื่นมอนทางพยายามอย่าเล่นให้สนุกเกินไป ทำจังหวะรับส่งกันดีๆ หากจุดที่ต้องการให้โฟกัสดีๆเพราะเป็นสองสถานการณ์และค่อนข้างเร็ว ตอนที่ต้องพูดแทนโพสต่อให้อย่าเล่นหลายจังหวะพยายามหันหน้าไปทางคนดูเพื่อสื่อสาร

(2) นายอดิรุจ แสงเทียน รับบทเป็น ลีออน

ตารางที่ 3.21: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) ของตัวละครลีออน

ปัญหา	แนวทางแก้ไข

<p>พลังงานตอนอยู่กับฮอลลีไม่พอ คิวไม่เป๊ะ หลังค่อมแล้วติดพุดกัมหน้าทำให้พลังงานไม่พอ นักแสดงเล่นวุ่นวาย ยังไม่เห็นจุดที่ลือชอบทิวพี พลังงานน้อยไปแม้กระทั่งตอนที่ตัวละครเดือดร้อน</p>	<p>อยู่กับความต้องการของตัวละครแล้วความ วุ่นวายจะเกิดขึ้นเองและพยายามยืหลังให้ ตรงพร้อมกับอ้าปากให้กว้างๆเพื่อสื่อสารให้ ส่งถึงคนดูและเก็บทีลเล็กๆน้อยๆอย่างเช่น เห็นผ้าพันคอที่ทิวพีให้แล้วนึกถึงผ้าพันคอ ของผู้หญิงคนหนึ่งที่เคยใส่ที่งานกาลลอรีเมื่อปี ก่อน ส่วนเรื่องพลังงานแก้ไขโดยไม่ปิดกัน ตัวเองทางความรู้สึก เมื่อคิดเมื่อรู้สึกห้ามเก็บ ปล่อยมันออกมาเลยเต็มที่</p>
---	---

(3) นางสาวกัญญาณัฐ สังเมียน รับบทเป็น ลินดา

ตารางที่ 3.22: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) ของตัวละครลินดา

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
<p>เปิดหัวประโยคดีแต่ท้ายประโยคชอบผ่น พลังงานลงทำให้ดูไม่หนักแน่น ดูห่อเหี่ยว เหมือนพูดคนเดียวเก็บพลังงานไว้กับตัวเอง</p>	<p>มั่นใจในการเล่น เชื่อมั่นในการกระทำของตัว ละคร กล้าที่จะเสี่ยงให้ตัวละครไปเจออะไรใหม่ ใส่พลังลงไปในการเล่นให้พอดีกับบุคลิกของตัว ละคร</p>
<p>การรวบคำ สามารถไฮไลท์คำที่จะเน้นได้เพื่อ ความหลากหลายในซีน</p>	<p>สามารถอ้างคำเน้นคำได้ ทำงานกับความหนัก เบาของภาษา ว่าตรงไหนควรเร็วตรงไหนควร เน้น เพื่อความหนักแน่น และเพิ่มพลังในการ เล่น</p>

(4) นายเจเรมี ซัมพ์เตอร์ รับบทเป็น จัสติน

ตารางที่ 3.23: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) ของตัวละครลืออน

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
นักแสดงยังมีการแสดงเอาใจคนดูอยู่ ทำให้บางช่วงที่ควรตลก ไม่ตลก	นักแสดงปรับความเข้าใจกับการแสดงของตัวเอง หาแนวทางอื่นให้มากขึ้นในทิศทางของการแสดง และทำความเข้าใจกับตัวละครใหม่อีกรอบ

3.2.5 ผลงานการแสดง

3.2.5.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1

เนื่องด้วยรอบการแสดงรอบที่ 1 เป็นรอบครอบครัวการแสดง หรือ รอบรับชมคนในการพี่น้องการแสดง และ บัณฑิตการแสดง กลุ่มผู้ชมจึงมีความรู้จักกับตัวนักแสดง ทำให้สร้างความตื่นเต้นและความกดดันต่อตัวนักแสดง เพราะ ด้วยความสนิทสนมทำให้เกิดการส่งกำลังใจแบบเกินขนาด ไม่ว่าจะเป็นการปรบมือหรือ การส่งเสียงตะโกนชื่นชม ทำให้เสียงของนักแสดงไม่สามารถดังมากพอที่จะกระจายไปทั่วโรงละคร และ จังหวะการแสดงเปลี่ยนแปลงเนื่องจากการรอคอยให้เสียงกำลังใจลดลง และด้วยความตื่นเต้นนี้จึงได้มีการ วอร์มร่างกาย (Warm up) ไม่ว่าจะเป็นการ ยืดร่างกาย ทำให้ร่างกายมีความกระฉับกระเฉงและไม่ตื่นเวที การเตรียมพร้อมด้านเสียง เพื่อรับมือต่อกำลังใจที่จะได้รับและพร้อมกระจายเสียงไปให้ทั่วโรงละคร พร้อมกับการเดินบาลานซ์สเปส (Balance space) ให้ทำความคุ้นชินกับพื้นที่บนเวที เพื่อลดอันตรายหรือเหตุที่ไม่คาดคิดที่อาจเกิดขึ้นได้จากการแสดง และหลังจากจบการแสดง มีการพูดคุยหลังจบการแสดง (Post-show talk) ระหว่างอาจารย์ และ กลุ่มเพื่อนปี 4 เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ซึ่งมีความคิดเห็นดังนี้

1. เสียงของนักแสดงบางคนมีความเบา
2. จังหวะการแสดงในบางจุดสามารถกระชับขึ้นได้
3. การชัดเจนในคำพูดและการออกเสียง (Diction)
4. เห็นถึงความเป็นตัวละครและหน้าที่ของตัวละคร
5. เคมีที่ดีระหว่างตัวละคร

3.2.5.2 ผลงานการแสดงรอบที่ 2

หลังจากผ่านการแสดงไปแล้ว 1 ครั้ง ทำให้รอบนี้นักแสดงรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้นกว่าเดิมมากๆ ไม่ตื่นเต้นหรือกังวลใดๆ สิ่งที่น่าสนใจผิดพลาดไปก็คือ พยายามวอร์มเสียงให้ละเอียดมากขึ้น ทำสมาธิมากขึ้นและเช็คอุปกรณ์และความพร้อมต่างๆก่อนเริ่ม เพราะปัญหาจากวันแรกคือมีปัญหาเรื่องกระเปาะของนักแสดงมีของอื่นๆที่ไม่เกี่ยวกับคอสตุ่มหรืออุปกรณ์ตกลงมาจึงต้องตรวจเช็คกันอย่างละเอียดมากขึ้น หลังจากเล่นรอบนี้เสร็จ ก็ได้มานั่งคุยกันเพื่อแชร์ข้อเสนอแนะต่างๆ รอบการแสดงครั้งที่ 2 ภาพรวมในทุกองค์ประกอบค่อนข้างดีและไม่ค่อยผิดพลาดกันเสียงก็ดังมากขึ้นและทำให้ชิน 7 ที่ต้องอธิบายพิลึกสยากๆสนุกมากขึ้น วันนี้นักแสดงมีสมาธิดีกว่าทุกวัน แม้การเล่นจะไม่ได้ใช้พลังงานเยอะมากๆเหมือนวันแรก แต่ตัวละครทุกตัวอยู่ด้วยกันจริงๆ นักแสดงทำหน้าที่ของตัวเองได้ค่อนข้างดี เล่นแล้วรู้สึกเป็นตัวละคร

3.2.5.3 ผลงานการแสดงรอบที่ 3

ช่วงก่อนเริ่มการแสดงก็ได้มีการวอร์มอัพกันเบาๆเพื่อไม่ให้นักแสดงเหนื่อยจนเกินไป ทั้งในด้านร่างกายและเสียงพร้อมกับคำพูดปลุกใจจากผู้กำกับ และเมื่อถึงเวลาแสดง รอบนี้เป็นรอบสุดท้ายของการแสดงทำให้นักแสดงรู้ว่านี่เป็นครั้งสุดท้ายที่จะได้เป็นตัวละครที่อยู่ร่วมทุกซ์ร่วมสุขมานานกว่า 8 เดือน นักแสดงจึงมีความอยากที่จะกระโจนเข้าไปเป็นตัวละคร และอยากมีความสุขกับบรรยากาศที่ตัวละครเจอเป็นครั้งสุดท้าย ทำให้พลังงานในรอบนี้จะมากกว่าปกติและมีความสุขกับการเล่นมาก เมื่อมีความสุขก็จะไร้ความกังวล ส่งผลให้เป็นรอบที่บล็อกกิ้งต่างๆคิวต่างๆออกมาดีจนเกือบจะสมบูรณ์แบบ อาจจะมีบางช่วงที่นักแสดงบางคนพลังงานของตัวละครดรอปลงบ้างนิดหน่อยแต่เมื่อเห็นบรรยากาศที่ทุกคนสนุกกับการเป็นตัวละครอย่างเต็มที่ก็ทำให้ดึงพลังงานกลับมาได้สู่มมาตรฐาน และสุดท้ายการแสดงก็จบบริบูรณ์ หลังจากการแสดงจบก็ได้ทำการรวบรวม ผลตอบรับและความคิดเห็นจากผู้ชม พร้อมกับสรุปผลความคิดเห็นจากผู้ชมรวมไปถึงสารที่คนดูได้รับจากการรับชมละคร

3.3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก

3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-production)

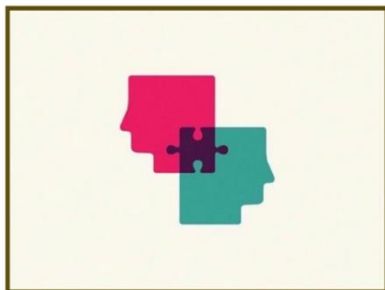
3.3.1.1 การศึกษาบทละคร

จากการอ่านบทละครเรื่อง บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) เป็นเรื่องราวของพยาบาลหนุ่มที่ทำงานในเวลากลางวัน และ หญิงสาวฟรีแลนซ์ที่ทำงานในตอนกลางคืนมีเหตุจำเป็นที่ทั้งคู่ต้องใช้ชีวิตอยู่ร่วมห้องเดียวกัน ณ แพลตแห่งหนึ่งในลอนดอน ในช่วงแรกของเรื่องเต็มไปด้วยความวุ่นวาย ความรัก มิตรภาพ อุปสรรค และ ความน่าตื่นเต้น เพราะ การมาอยู่ร่วมกันของทั้งสองมีกฎ กติกาที่ว่าด้วย ห้ามเจอกันโดยเด็ดขาด เพราะ แพลตแห่งนี้ในหนึ่งห้องผู้อาศัย จะต้องอยู่ได้เพียงห้องละหนึ่งคนเท่านั้นแต่ด้วยความจำเป็นที่พยาบาลหนุ่มต้องหา คนมาร่วมแชร์ค่าห้องด้วยจึงได้มีผู้อาศัยเพิ่มขึ้นอีกหนึ่งคนแถมยังมีคุณป้าเจ้าของ แพลตคอนสอตส่งตามสืบจึงทำให้เกิดความวุ่นวายชวนลุ้นเกิดขึ้นอยู่เสมอ มิหนำซ้ำยังมีแฟนเก่าของหญิงสาวฟรีแลนซ์ที่ตามจับผิดและพยายามขอเธอคืนดี ความวุ่นวายแพลตแห่งนี้จึงเริ่มต้นขึ้นและมากขึ้นจนเขาทั้งสองพยายามแหกกฎ เพื่อที่จะได้เจอกัน โดยผู้ศึกษาได้เห็นถึงแก่นเรื่องสำคัญของเรื่องนี้คือ “ การเติม เต็มและการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันของคนสองคนก่อให้เกิดมิตรภาพและนำไปสู่ ห้วงเวลาที่แสนอบอุ่น ”

3.3.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

ละครเวทีเรื่อง บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) มีประเด็นสำคัญหรือ แก่นเรื่องที่ว่าด้วยการเติมเต็มและการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน หรือ การ Sharing แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้เป็นแนวคิดในการออกแบบฉาก (Concept Design) ที่ผู้ ศึกษาคิดว่า การ Sharing หรือการเติมเต็มและการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกันมัน เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ศึกษาได้เห็นถึงการใช้บางอย่างร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นเรื่องพื้นที่ สิ่งของ แม้กระทั่งการแลกเปลี่ยนเรื่องราวในแต่ละวันของทั้งตัวลือนและทิฟฟี่ ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้วิเคราะห์และออกแบบให้ฉากเป็นห้องนอนในแพลตที่สามารถ แยกออกจากกันได้เปรียบเสมือนว่ากฎที่ผูกติดทั้งคู่ได้แยกออกและยังสามารถที่จะ สร้างพื้นที่ร่วมกันได้อีกและมีพื้นที่รอบๆตัวห้องนอนที่สามารถเป็นพื้นที่ใดๆก็ได้ที่ สามารถใช้ร่วมกันได้หลายสถานที่

KEYWORDS



Contrast
แตกต่าง

Sharing
แลกเปลี่ยน

Fulfill
เติมเต็ม

"ความแตกต่างที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพื่อเติมเต็มซึ่งกันและกัน"

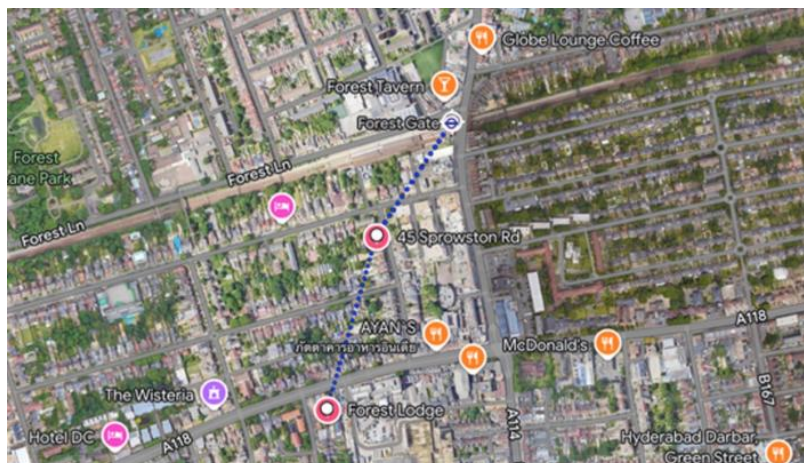
ภาพที่ 3.5: ภาพศิษย์เวิร์ดกลางของนักออกแบบทุกฝ่าย

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก

จากบทละครเรื่อง บันที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) ได้ระบุสถานที่ของเรื่องคือ ห้องนอนในแฟลตแห่งหนึ่งที่มีพยาบาลหนุ่มกับหญิงสาวศรีเอทีพอาศัยร่วมกัน ซึ่งในบทจะมีอยู่ 4 สถานที่หลักๆด้วยกัน คือ ห้องนอนในแฟลต, Nursing Home, Café, Gallery ผู้ศึกษาเลือกใช้ ห้องนอนในแฟลตเป็นสถานที่หลักและในช่วงท้ายของเรื่องแฟลตห้องนอนสามารถแยกออกจากกันและขยายออกเป็น Gallery ในตอนจบ

จากการวิเคราะห์บทละครผู้ศึกษาได้เลือกสถานที่ตั้งแฟลตที่มีสถานที่ใกล้เคียงและเชื่อมต่อกันระหว่าง แฟลต (Flat) สถานะบริบาล (Nursing Home) และ ร้านกาแฟ (Café) ตามเนื้อเรื่อง ผู้ศึกษาจึงได้นำสถานที่มาจัดสรรค้พื้นที่บนเวทีให้ใกล้เคียงกับสถานที่จริงที่สุด



ภาพที่ 3.6: ภาพมุมมองด้านบนของแฟลตและบริเวณโดยรอบ

ที่มา : google map

3.3.1.4 การส่งความคืบหน้า 30%

อยู่ในช่วงการวิเคราะห์หีบห่อและค้นคว้าหาข้อมูลในการนำมาใช้เพื่อประกอบแนวทางในการออกแบบและสร้างสรรค์ผลงานโดยผู้ศึกษาได้ทำงานค้นคว้าหาสถานที่ข้อมูลตามเนื้อหาของบทละครและความเป็นไปได้ในการจะนำมาใช้เพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบฉาก ซึ่งสถานที่ที่ใช้หลักๆมีอยู่ 2 ที่ คือ Flat , Nursing Home ต้องหา Flat ที่มีทั้งภายนอกและภายในที่เชื่อมโยงกันเพื่อให้ดูเป็นไปตามบทละครที่ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ ซึ่งก่อนที่จะเป็นสถานที่แห่งนี้ได้มีการศึกษาข้อมูลในหลายสถานที่และหลายๆแฟลตผ่าน google maps ยังมีการเปลี่ยนสถานที่อยู่หลายครั้งจนได้มาเจอกับแฟลต และ Nursing Home ที่ตอบโจทย์กับสิ่งที่ผู้ศึกษาตั้งไว้ที่สุด ทั้งอาคารภายนอกและห้องภายใน สถานที่รอบๆ ที่ผู้ศึกษาตั้งใจให้แฟลตอยู่ตรงกลางโดยมี Nursing Home อยู่บริเวณไม่ไกลจากตัวแฟลตมาก



Hampstead Hill Gardens is a street in Hampstead in the London Borough of Camden.

ภาพที่ 3.7: ภาพรวมสถานที่ภายนอกแฟลต

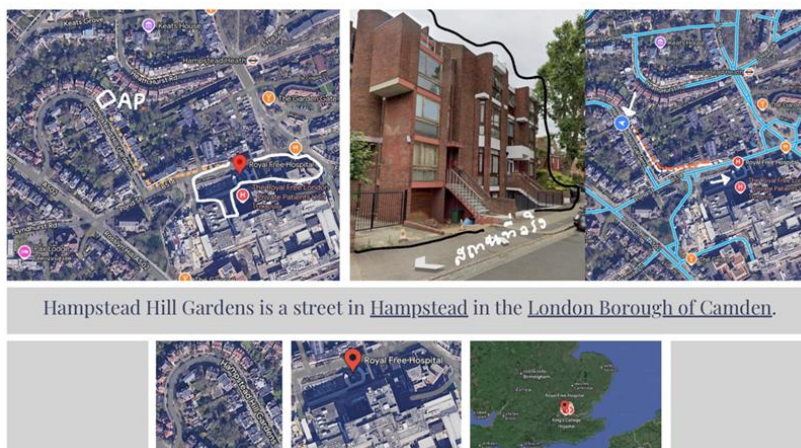
ที่มา : ผู้ศึกษา



The Royal Free Hospital in the Hampstead area of the London Borough of Camden.

ภาพที่ 3.8: ภาพรวมสถานที่ภายนอก Nursing home

ที่มา : ผู้ศึกษา



Hampstead Hill Gardens is a street in Hampstead in the London Borough of Camden.

ภาพที่ 3.9: ภาพรวมชุมชนสถานที่

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.1.5 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ครั้งที่ 1 (30%)

ตารางที่ 3.24 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของการออกแบบฉาก

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
การทำโลเคชั่นยังคงไม่ค่อยเข้ากับเนื้อเรื่องและความเหมาะสม	ได้มีการปรึกษากับอาจารย์และผู้กำกับและศึกษาหาสถานที่ที่นึกว่าจะตรงกับโจทย์

(1) สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาได้หาสถานที่เพื่อมาเป็นแนวทางในการออกแบบที่น่าจะเป็นไปได้มากที่สุด ทั้งในเรื่องของ Location ลักษณะภายนอกและภายใน บริเวณรอบๆของ Flat , Nursing Home การค้นคว้าข้อมูลเป็นไปในทางเดียวกันกับผู้ออกแบบองค์ประกอบศิลป์ สามารถนำไปต่อยอดได้

3.3.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก ครั้งที่ 2 (50%)

ในการส่งครั้งที่ 2 ผู้ศึกษาได้นำส่งสามแบบคือ การปรับแก้ Locations จากครั้งที่แล้ว นำเสนอ Concept ในการแสดงปล่อยผี และ ความคืบหน้าของการออกแบบฉาก

เมื่อพอได้แนวทางการออกแบบมาแล้ว จึงนำมาต่อยอดกับซีเวิร์ด แตกต่าง แลกเปลี่ยน
เติมเต็ม และได้ต่อยอดจากการใช้แนวคิดจิ๊กซอว์มาจัดการพื้นที่และการใช้พื้นที่ร่วมกัน
มาสู่การออกแบบ และได้ทดลองทำในเทศกาลปล่อยผี



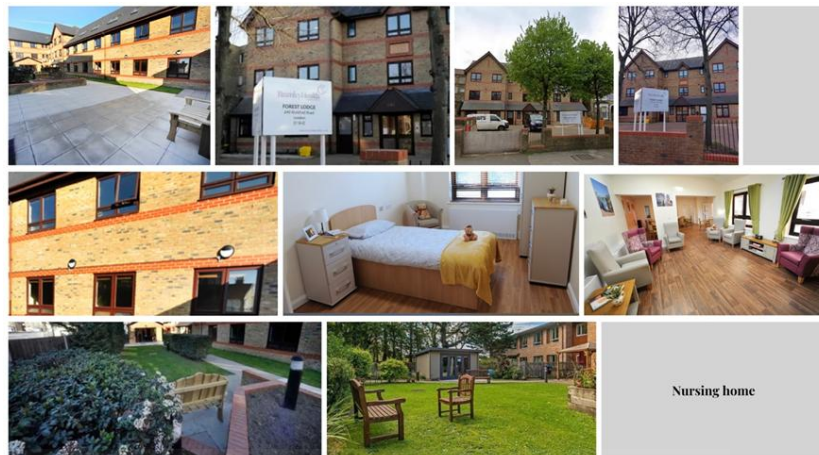
ภาพที่ 3.10: ภาพรวมภายนอกอาคารแฟลต

ที่มา : google maps (142 Earham Grover Flat)



ภาพที่ 3.11 ภาพรวมภายในห้องอาคารแฟลต

ที่มา : google maps (142 Earham Grover Flat)



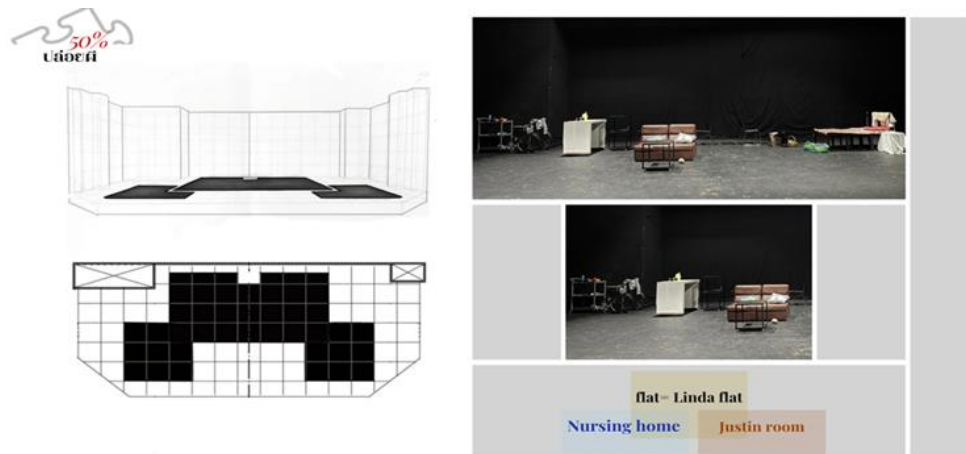
ภาพที่ 3.12: ภาพรวมภายนอกและภายในอาคารแฟลต

ที่มา : google maps (148 Nursing Home)



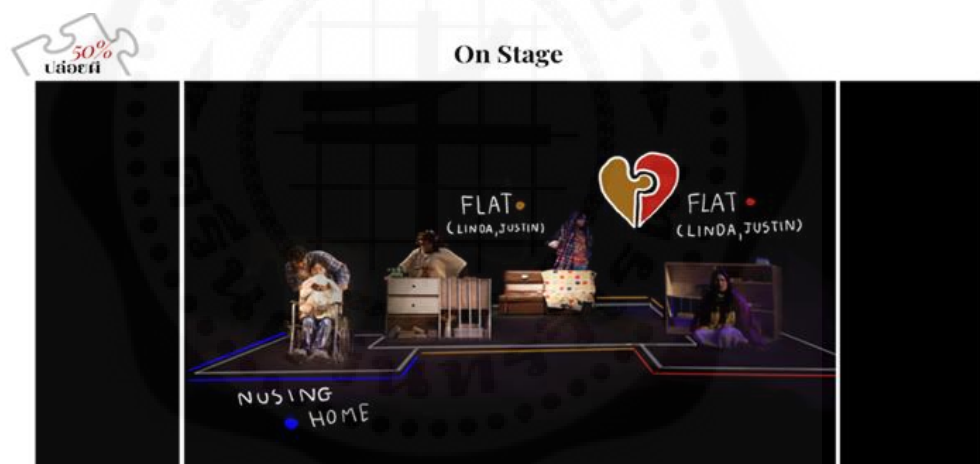
ภาพที่ 3.13 ภาพขั้นตอนการออกแบบ (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.14: ภาพขั้นตอนการออกแบบ (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.15: ภาพขั้นตอนการออกแบบ (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ในเทศกาลปล่อยผีผู้ศึกษาได้มีการทดลองการใช้พื้นที่จริง ได้เห็นทิศทางและมุมมองการนำเสนอผ่านการแสดง และยังได้ทดลองใช้พื้นที่ร่วมกับนักแสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก ไฟ และ มีเดีย โดยแบ่งพื้นที่เป็น 3 พื้นที่ โดยกระจายจากจุดกลางและขยายพื้นที่ร่วมกันออกมาทั้ง 2 ข้าง ให้เชื่อมโยงกับแนวคิดรูปจิ๊กซอว์ การแลกเปลี่ยนและการใช้พื้นที่ร่วมกัน



ภาพที่ 3.16: ภาพการส่ง 50% บนเวที

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.2.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ครั้งที่ 2 (50%)

ตารางที่ 3.25 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของการออกแบบฉาก

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
การขยายออกยังเห็นภาพสถานที่ไม่ชัดเจนและกำหนดพื้นที่การเข้าออกของนักแสดง	ได้มีการปรึกษากับอาจารย์และผู้กำกับเพื่อจะลองขยายพื้นที่บางส่วนและปรับแก้ตามเนื้อหาต่อไป

(1) สรุปรการส่งความคืบหน้า 50%

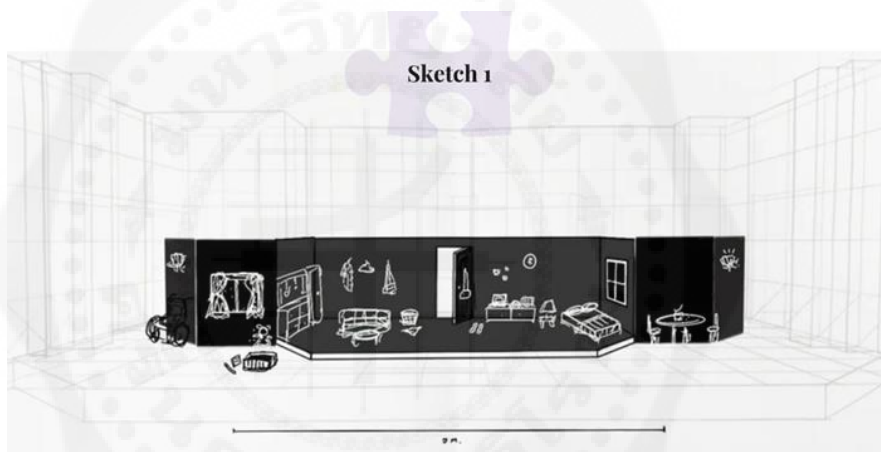
เมื่อผู้ศึกษาได้ลองใช้พื้นที่จริงในการแบ่งพื้นที่ต่างๆจึงได้เห็นถึงปัญหาบางอย่างที่สามารถนำไปปรับแก้และต่อยอดได้ ในส่วนของความคืบหน้าทางออกแบบองค์ประกอบศิลป์สามารถที่จะนำแนวคิดไปต่อยอดได้ โดยมีอาจารย์คอยแนะนำเรื่องการใช้พื้นที่และคอยปรึกษากับผู้กำกับควบคู่ไปด้วย

3.3.3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก ครั้งที่ 3 (70%)

หลังจากได้ปรับแก้ Location และ จัดการพื้นที่ให้เหมาะสมตรงตามโจทย์ ผู้ศึกษาจึงได้เริ่มทำการออกแบบฉาก โดยเริ่มออกแบบโครงสร้างฉากให้เข้ากับสถานที่

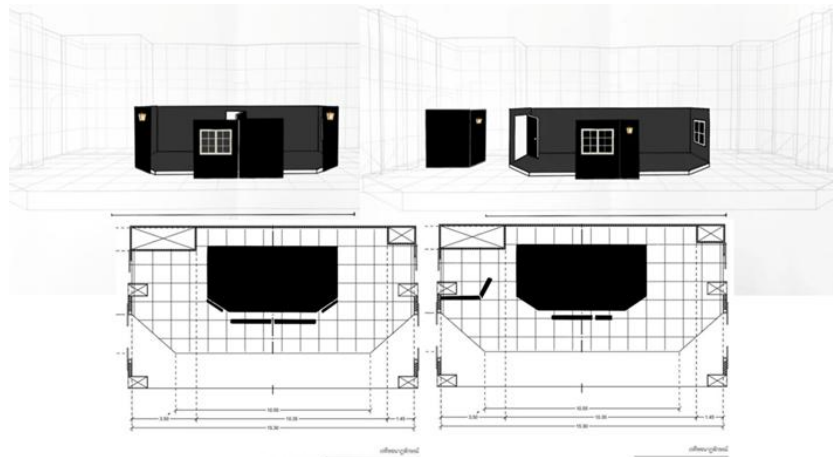
ตั้งที่ผู้ศึกษาได้เลือกเอาไว้ ด้วยการออกแบบผ่าน Procreate เพื่อที่จะได้เห็นภาพชัดเจนมากขึ้นและสะดวกต่อการที่ผู้ออกแบบองค์ประกอบศิลป์ด้านต่างๆทำงานได้ง่ายและนำไปต่อยอดได้สะดวก

การส่งความคืบหน้าบนเวทีผู้ศึกษาได้เริ่มกำหนดพื้นที่และจำลองโครงสร้างขึ้นมาด้วยการใช้ฉากเก่าของละครเวทีเรื่อง The Young Knight มาเป็นกำแพงของห้องในแพลตฟอร์มอยู่ตรงกลางทางซ้ายมือเป็นทางเข้าออก กำหนดพื้นที่ในห้องด้วยเทปขาว เพื่อจำลองให้เห็นภาพรวมและตำแหน่งในพื้นที่จริงชัดเจนมากขึ้น ช่วยให้ง่ายต่อการทำงานของนักแสดง ผู้กำกับ และ ทำให้ฝ่ายออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ฝ่ายมีเดีย และ ฝ่ายแสง ทำงานได้ง่ายขึ้นและได้ทำงานกับตำแหน่งพื้นที่บนเวทีได้จริง



ภาพที่ 3.17: ภาพสเก็ตซ์ออกแบบฉากบนเวที (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.18: ภาพสเก็ตซ์ออกแบบฉากบนเวที (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.19: ภาพการส่ง 70% บนเวที

ที่มา : ผู้ศึกษา

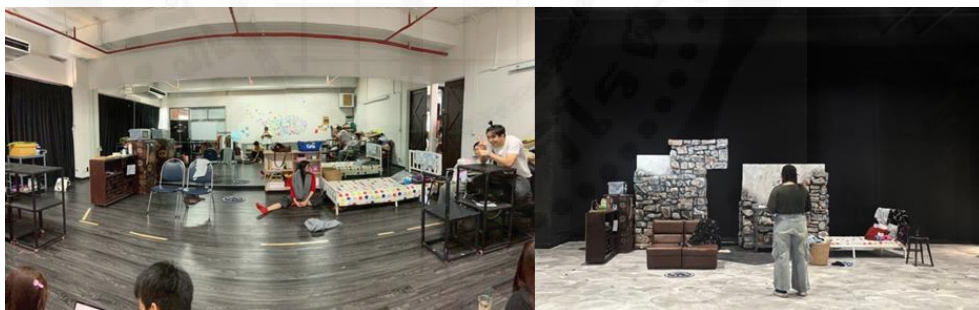
3.3.3.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ครั้งที่ 3 (70%)

ตารางที่ 3. 26 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของการออกแบบฉาก

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
-------	----------------

การจัดการพื้นที่ยังไม่น่าสนใจและกำหนดพื้นที่ให้นักแสดงไม่ชัดเจน	ได้มีการปรึกษากับอาจารย์และผู้กำกับเพื่อจะลองจัดการพื้นที่บางส่วนและออกแบบปรับแก้ที่น่าสนใจด้วยการแบ่งแยกแพลตฟอร์มเป็น 2 ซีก เพื่อให้แยกออกจากกันและยังสามารถสร้างพื้นที่เพิ่มขึ้นได้อีกหนึ่งที
---	---

ในช่วงก่อนการผลิตการแสดง ผู้ศึกษาได้จัดเตรียมโครงสร้างพื้นที่จำลองพื้นที่จริงขึ้นมาโดยได้ทำงานร่วมกับผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ศึกษาได้เตรียมฉากเก่าของละครเวทีเรื่อง The Young Knight มาเป็นกำแพงของห้องในแพลตฟอร์ม มีประตูอยู่ตรงกลางทางซ้ายมือเป็นทางเข้าออก และ กำหนดพื้นที่ในห้องด้วยเทปขาว เพื่อจำลองให้เห็นภาพรวมและตำแหน่งในพื้นที่จริงชัดเจนมากขึ้น ช่วยให้การดำเนินงานของนักแสดง ผู้กำกับ ได้ทำงานได้ง่ายขึ้นและได้ทำงานกับตำแหน่งพื้นที่บนเวทีได้จริง



ภาพที่ 3.20: ภาพการใช้พื้นที่ในสถานที่ซ้อม,บนเวที และ การใช้ทางเข้าออกหรือแพลตฟอร์มจำลอง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ศึกษานำไอเดียมาต่อยอดหลักจากการปรับแก้และการแก้ไขการออกแบบหรือ Sketch ออกแบบฉากเพิ่มตามที่ได้ปรึกษากับอาจารย์และผู้กำกับ หลังจากได้ภาพจำลองที่เหมาะสมกับบทละครและพื้นที่ ผู้ศึกษาได้ส่งความคืบหน้าเพื่อตรวจสอบรายละเอียดความเหมาะสมและความถูกต้องในการเตรียมความพร้อมสู่การส่งซัพพลายเออร์ (Supplier)



ภาพที่ 3.21: ภาพสเก็ตซ์ออกแบบฉากบนเวที

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปรการส่งความคืบหน้า 70%

เมื่อผู้ศึกษาได้ลองใช้โครงสร้างอื่นๆมาจำลองใช้แทนที่ฉากจริงๆสามารถทำให้นักแสดง ผู้กำกับ และผู้ออกแบบองค์ประกอบศิลป์ฝ่ายอื่นๆทำงานได้ง่ายและเห็นภาพชัดเจนยิ่งขึ้น ได้รู้พื้นที่และขอบเขตที่สามารถแสดงได้ชัดเจน กำหนดพื้นที่ของสถานที่ชัดเจนสามารถทำให้ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากทำงานต่อยอดได้เพิ่มขึ้น และ ผู้ศึกษาได้นำภาพจำลองและผลงาน Sketch ไปสร้างโมเดลจำลองขนาด 1:25 เพื่อส่งความคืบหน้าใน 100% ต่อไป

3.3.4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก ครั้งที่ 3 (100%)

เป็นการส่งความคืบหน้าภาพรวมทั้งหมดตั้งแต่ต้นเรื่องโดยผู้ศึกษาจะทำงานร่วมกับผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยใช้ฉากเก่าของละครเวทีเรื่อง The Young Knight มาเป็นกำแพงของห้องในแพลตฟอร์ม มีประตูอยู่ตรงกลางทางซ้ายมือเป็นทางเข้าออก และ กำหนดพื้นที่ในห้องด้วยเทปขาว และมีอุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น โซฟา เตี้ยงเคาท์เตอร์ครัว ชั้นวางของ เป็นต้น เพื่อเติมเต็มแพลตฟอร์มของผู้ออกแบบฉากให้นักแสดง ผู้กำกับ และ ผู้ออกแบบองค์ประกอบศิลป์ฝ่ายอื่นๆเห็นภาพชัดเจน



ภาพที่ 3.22: ภาพการส่ง 100% บนเวที

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.23: ภาพการส่งโมเดลจำลองขนาด 1:25 100% เทียบกับพื้นที่จริง

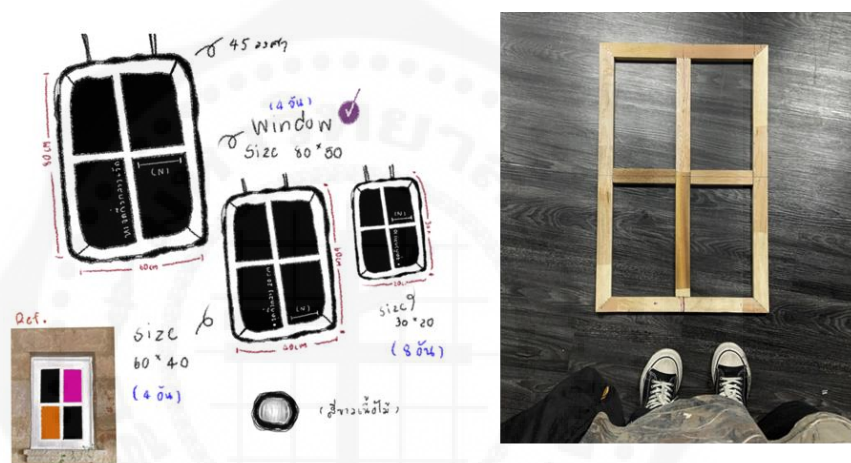
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.4.1 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ครั้งที่ 4 (100%)

ตารางที่ 3. 27 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) ของการออกแบบฉาก

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
มีการตัดทอนหน้าต่างออกให้เป็นกำแพงว่างเปล่าให้เหมาะสมกับบทละคร	ได้มีการปรึกษากับอาจารย์และผู้กำกับเพื่อจะตัดทอนออกและเติมเต็มที่ว่างจากเดิมที่มีหน้าต่างด้วยอุปกรณ์ประกอบฉากของผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก คือ กรอบรูปที่สื่อความหมายของการแลกเปลี่ยนและการเติมเต็มซึ่งกันและกันตาม Concept ที่ผู้กำกับกำหนดไว้

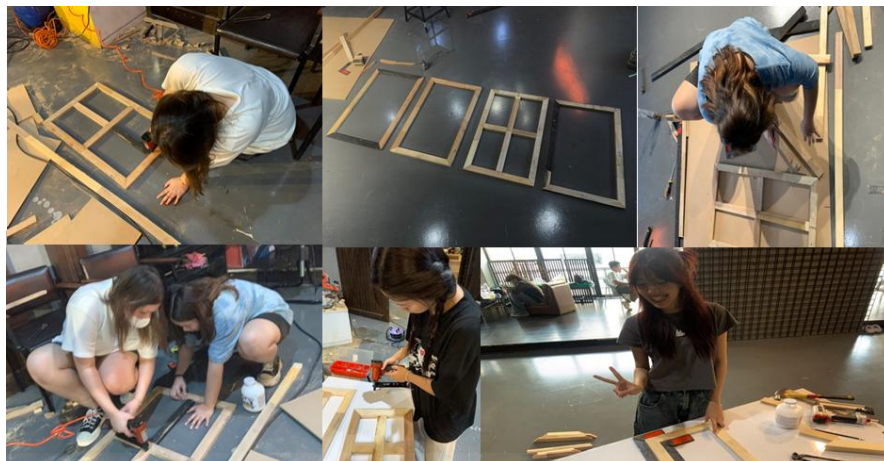
ขั้นตอนที่ 1 หลังจากนำแบบฉากละครส่งซัพพลายเออร์ (supplier) ระหว่างรอซัพพลายมาติดตั้งฉาก ผู้ออกแบบได้เริ่มขั้นตอนในการเริ่มทำหน้าต่างสำหรับการแองค์ไวซิ่งบนเวที ผู้ศึกษาได้จัดเตรียมไม้จ๊อย (Joint Wood) และ สี อุปกรณ์เครื่องมือช่างต่างๆ สำหรับขึ้นโครงหน้าต่าง ด้วยการตัดไม้ขนาดตามภาพที่ผู้ออกแบบได้คำนวณไว้ดังรูป



ภาพที่ 3.24: ภาพแสดงขนาดที่ผู้ศึกษาได้คำนวณไว้และภาพโครงสร้างที่ทำขึ้นสำหรับตัวอย่าง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 2 การนำตัวอย่างและขนาดที่คำนวณไว้แล้วมาประกอบและสร้างหน้าต่างเพิ่มอีกจำนวน 16 ชิ้น โดยมีทีมผู้ช่วยในการสร้างและประกอบหน้าต่างเป็นผู้ช่วยในการทำขึ้นมา



ภาพที่ 3.25: ภาพกระบวนการสร้างกรอบหน้าต่าง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 3 หลังจากที่ได้โครงสร้างทั้งหมด 16 ชิ้นผู้ศึกษาและทีมผู้ช่วยจะนำมาทาสีขาวตามที่ได้ออกแบบเอาไว้



ภาพที่ 3.26: ภาพกระบวนการสร้างกรอบหน้าต่าง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

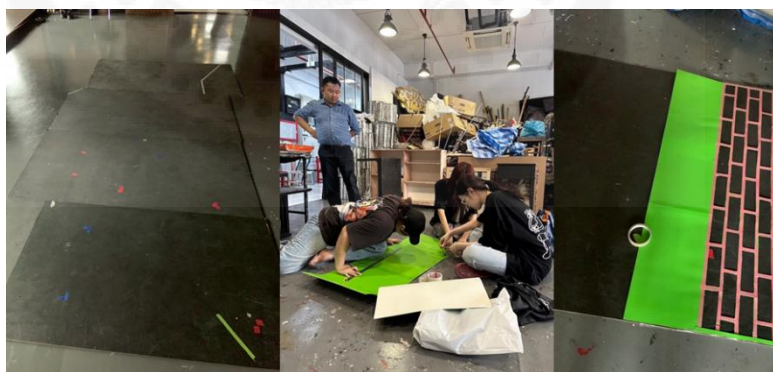
ขั้นตอนที่ 4 หลังจากที่คุณศึกษาและผู้ช่วยได้ทาสีทั้งหมดเรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาจึงได้มีการจัดเตรียมอุปกรณ์ที่จะใช้ในการทำกระจกเทียมขึ้นมา คือ แผ่นพลาสติกขุ่นสีขาว และอุปกรณ์สำหรับการยึดหน้าต่างเพื่อใช้ในการแขวนเอ็น คือ ตะขอเกี่ยว



ภาพที่ 3.27: ภาพกระบวนการสร้างกรอบหน้าต่าง (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 5 หลังจากได้หน้าต่างครบทั้งหมด 16 ชิ้นแบบสมบูรณ์ ผู้ศึกษา จึงได้เริ่มเลือกไม้อัดเป็นจำนวน 4 แผ่น เพื่อที่จะทำกำแพงอิฐซึ่งเป็นส่วนประกอบ ในโครงสร้างฉากระหว่างรอซัพพลายเออร์เข้ามาติดตั้ง และ ทำแพทเทิร์น หรือ บล็อกอิฐ เพื่อความสะดวกและง่ายในการเพ้นท์อิฐ



ภาพที่ 3.28: ภาพกระบวนการเลือกแผ่นไม้อัดเก่ามาใช้ใหม่และกระบวนการสร้างแพทเทิร์น

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 6 ผู้ศึกษาได้นำแพทเทิร์นมาลงสีอิฐโดยการวางทับกับไม้อัดที่เลือกไว้ทำซ้ำๆจนเต็มแผ่นไม้ ผู้ศึกษาลงสีตามที่ได้ออกแบบดีไซน์เอาไว้ มีปรับแก้สีเล็กน้อยตามความเหมาะสม



ภาพที่ 3.29: ภาพกระบวนการเพ้นท์อิฐสำหรับประกอบโครงสร้างฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 7 ตัดโครงสร้างแผ่นไม้เพิ่มเพื่อนำมาติดขอบเวทีและขอบสเตปของตัวแพลตฟอร์มและทำงานเพ้นท์เพิ่ม



ภาพที่ 3.30: ภาพกระบวนการสร้างกรอบหน้าต่าง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.31: ภาพรวมหลังจากการพันท์อิฐ

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 8 หลังจากละครเวทีเรื่องก่อนหน้าได้แสดงจบ ผู้ศึกษาได้มีการนำทีมผู้ช่วยเข้าทำความสะอาดเวทีและโรงละคร และได้ทาสีพื้นเวทีตามทีผู้ศึกษาได้ออกแบบ



ภาพที่ 3.32: ภาพรวมในการเข้ามาเคลียร์เวทีและภาพหลังจากทำความสะอาดและลงสีพื้น

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 9 ทีมช่างซัพพลายเออร์เข้ามาติดตั้งโรงละครยึดฉากด้านหลัง เข้ากับกำแพงและเวทีโรงละคร ทดลองฟังชั้นในการแยกออกจากกันของฉาก แพลต



ภาพที่ 3.33: ภาพรวมการติดตั้งฉากแพลต

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.34: ภาพรวมการเพ้นท์สีฉาก (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.35: ภาพรวมการเพ้นท์สีฉาก (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปรายการส่งความคืบหน้า 100%

จากการส่งความคืบหน้าผู้ศึกษาได้พบปัญหาในเรื่องของการเลื่อนฉากแยกออกก่อนข้างไฟด์และการเลื่อนในบางครั้งเลื่อนผิดทิศทาง เลยต้องมีการปรับแก้ด้วยการเปลี่ยนล้อตรงบางจุดเพื่อง่ายต่อการเคลื่อนและเลื่อนออก จึงได้มีการปรึกษาอาจารย์และปรึกษาทีมช่างซัพพลายให้เข้ามาเปลี่ยนล้อก่อนวันทำการแสดงเพื่อความปลอดภัยและเอื้อเฟื้อต่อนักแสดงในการใช้ฟังก์ชัน



ภาพที่ 3.36: ภาพรวมในการเปลี่ยนล้อสำหรับการเลื่อน

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.5 ผลงานการออกแบบฉาก

ก่อนการแสดงทั้งสามรอบผู้ศึกษาจะเข้ามาทำความสะอาดเวทีก่อนเสมอ และตรวจเช็คความเรียบร้อย มีการเก็บรายละเอียดของฉากในบางส่วน ทั้งในส่วนที่สีถลอก หรือ เศษไม้ที่แตกหัก ผู้ศึกษาจะเข้ามากวาดก่อนแสดง รวมถึงฟังชั้นในการเซ็นฉาก เพื่อดูเมื่อมีปัญหาในส่วนไหนจะได้ปรับแก้ได้ทันเวลาก่อนจะทำการแสดงทั้ง 3 วัน



ภาพที่ 3.37: ภาพผลงานฉากละครเวทีเรื่อง The Flatshare บ้านที่รักที่ปักใจ

ที่มา : jira_joke , ผู้ศึกษา

จากการศึกษาและการพัฒนาการออกแบบฉากให้กับละครเวทีเรื่อง The Flatshare บ้านที่รักที่ปักใจ โดยได้ผ่านกระบวนการต่างๆในการทำงาน โดยจะมีการส่งทั้งหมด 4 ครั้ง ได้แก่ การส่งความคืบหน้า 30% , การส่งความคืบหน้า 50% , การส่งความคืบหน้า 70% , การส่งความคืบหน้า 100% ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงวิธีการคิดวิเคราะห์ แก้ไขปัญหา และ นำแนวคิดมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบ ได้เรียนรู้วิธีการใช้พื้นที่บนเวทีให้กับละครเวที ได้เรียนรู้วิธีการทำงานเป็นกลุ่มเพื่อปรึกษากันเพื่อให้ออกมาในแนวทางเดียวกันตลอด ได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาจากการทำงานผ่านกระบวนการส่งความคืบหน้าของงานตลอดจนถึงวันแสดง

3.4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-production)

3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวณัฐริกา ธรรมสโร

เนื่องจากละครเวทีเรื่อง “The Flatshare บ้านที่รัก...ที่ปักใจ” นั้นถูกดัดแปลงมาจากบทละครเรื่อง “The Flatshare ที่ปักกลางใจคุณ” ประพันธ์โดย เบธ โอ เลียร์รี่ (Beth O’Leary) ในเบื้องต้นผู้ศึกษาได้ศึกษาและวิเคราะห์ตีความอย่างละเอียดโดยในบทละครเดิมถูกเล่าผ่านเหตุการณ์ที่มีผู้ชายกับผู้หญิงแปลกหน้าที่ต้องมาแชร์พื้นที่อยู่อาศัยในแฟลตห้องเดียวกันแต่คนละช่วงเวลา ก่อนที่จะค่อยๆผูกพันกันผ่านการเขียนโน้ตโต้ตอบกัน และนำไปสู่การทำความรู้จักเรื่องราวต่างๆในชีวิตของกันและกัน จึงนำไปสู่นแนวคิดที่ผู้ศึกษาได้จากเรื่องนี้คือ “ความแตกต่างที่เข้ามาเติมเต็มซึ่งกันและกันอย่างลงตัว”



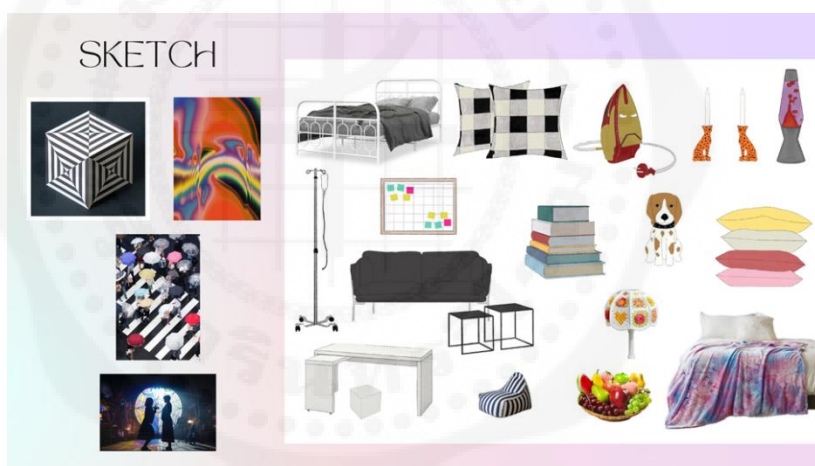
ภาพที่ 3.38: การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.39: ภาพข่าวของเครื่องใช้ในแฟลตลอนดอน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.40: ภาพสเก็ตช์ไอเดียที่ได้จากบทละคร

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

บทละครเวทีเรื่อง บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) ถ่ายทอดประเด็นสำคัญเกี่ยวกับการ “แบ่งปัน การเติมเต็ม และการแลกเปลี่ยนซึ่งกันและกัน” ซึ่งสามารถสรุปรวมได้ในคำเดียวว่า (Sharing) แนวคิดนี้ได้ถูกนำมาเป็นแนวทางหลักในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อสะท้อนความสัมพันธ์และการอยู่ร่วมกัน

ของตัวละครอย่างมีความหมาย ทำให้ผู้ศึกษามีแนวคิดว่าการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากควรมี “ทิศทางชัดเจน” ที่สอดคล้องกับเนื้อหาของละคร โดยอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในฉาก ควรสะท้อนถึง ความแตกต่างของตัวละคร และในขณะเดียวกันก็สามารถใช้งานร่วมกันได้ ไม่ว่าจะเป็นข้าวของ เครื่องใช้ หรือพื้นที่ในห้อง ซึ่งสื่อถึงการเรียนรู้ การปรับตัว และการแบ่งปันของแต่ละตัวละคร

3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลเพื่ออ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

(1) สถานที่ตั้ง

เนื่องจากผู้กำกับและทีมงานฝ่ายต่างๆได้ปรึกษากัน และได้รับคำแนะนำภายใต้ความดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ในสาขาวิชา จึงเห็นตรงกันว่า จะจัดแสดงในบริบทของละครเป็นต่างประเทศ ที่เกิดขึ้นที่ประเทศอังกฤษ กรุงลอนดอน ตามบทละครดั้งเดิมของเรื่อง แต่ปรับเปลี่ยนเล่าผ่าน สองช่วงเวลา คือ อดีต ปัจจุบัน ซึ่งละครเรื่องนี้ได้กำหนดให้เกิดขึ้นในยุคช่วงเวลา ปัจจุบัน ทีมผู้ศึกษาได้ร่วมกันวิเคราะห์บทละครโดยใช้ข้อมูลตัวละครและปัจจัยจากบางเหตุการณ์ในบทละคร

หลังจากได้สถานที่ตั้งเรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาได้มีการศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเบื้องต้นเพื่อเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบการใช้งานอุปกรณ์ประกอบฉาก และเริ่มมีการมองหาอุปกรณ์หรือของใช้ที่มีความเหมาะสมในการนำไปต่อยอดการนำเสนอแนวคิดเพอร์นิเจอร์มีลตีฟิงก์ชัน

(2) ลักษณะตัวละคร

จากการศึกษาตัวละครหลักทั้ง 2 ทิฟฟีและลีออน ได้มีการวิเคราะห์ตัวละครร่วมกันกับนักแสดงและผู้กำกับ โดยวิเคราะห์จากบุคลิก ลักษณะนิสัยของตัวละครดังนี้

ตารางที่ 3.28: ตารางแสดงการวิเคราะห์ลักษณะนิสัยของตัวละครเพื่อเป็นแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

Leon	Tiffany
<p>เป็นชายหนุ่มนิสัยเยียบ สุขุม และรักสันโดษมี ความเป็นระเบียบ เรียบง่าย และใช้ชีวิตอย่างมี ระบบ ทำงานเป็นพยาบาลกะกลางคืนซึ่งทำให้ เขาไม่ค่อยได้เจอผู้คนมากนัก มีจิตใจดี อ่อน และใส่ใจผู้อื่นแม้จะไม่แสดงออกเก่ง การสื่อสาร ในช่วงแรกค่อนข้างห่างเหิน แต่ลึกๆเป็นคน อ่อนไหวและซื่อตรง ไม่รักษาความสะอาดข้าว ของเครื่องใช้ภายในห้อง</p>	<p>เป็นสาวที่มีบุคลิกโดดเด่น ร่าเริง และเต็มไปด้วย พลังบวก ชอบแต่งตัวแหวกแนว มีสไตล์เป็นของ ตัวเอง (แนววินเทจ/สดใส) ทำงานเป็น บรรณาธิการหนังสือ และมีความคิดสร้างสรรค์ สูง พุดเก่ง เข้าสังคมเก่ง แต่ลึกๆ มีบาดแผลจาก ความสัมพันธ์เก่า กล้าหาญ มีอารมณ์ขัน และ พยายามเยียวยาตัวเองด้วยทัศนคติดี</p>



ภาพที่ 3.41: แนวคิดเบื้องต้นในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.1.4 การส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาเริ่มต้นการค้นคว้าหาข้อมูลและศึกษาเกี่ยวกับ สถานที่ของเรื่องที่ตั้งอยู่ในกรุงลอนดอนให้สมจริงและสอดคล้องกับบริบทของเมืองและตัวละคร นั่นก็คือแพลตฟอร์มลอนดอน ผู้ศึกษาเริ่มจากการรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับสไตล์การตกแต่งภายในแพลตฟอร์มลอนดอน รวมถึงอุปกรณ์และเฟอร์นิเจอร์ที่จำเป็นใน

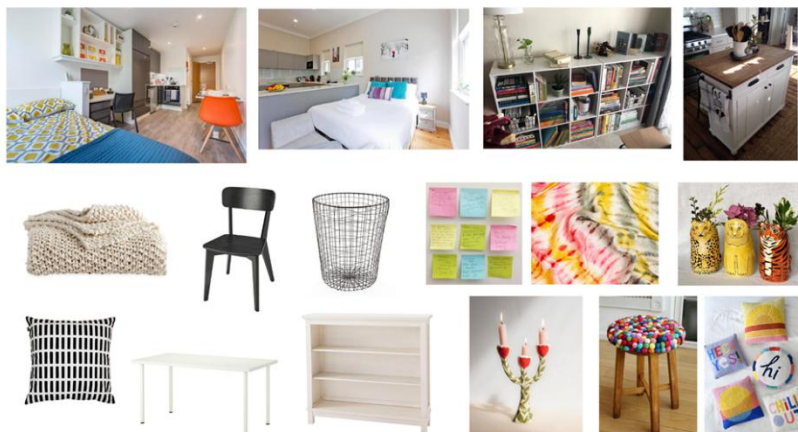
ชีวิตประจำวันของผู้พักอาศัย เช่น เตียง ตู้เสื้อผ้า ชั้นวางของ โตะเขียนหนังสือ เครื่องใช้ไฟฟ้าเบื้องต้น ตลอดจนรายละเอียดของสิ่งของที่ใช้ร่วมกันได้ เช่น โตะรับประทานอาหาร หรือเครื่องครัว ตลอดจนของใช้ที่สามารถใช้ร่วมกันได้ในพื้นที่ส่วนกลางของทั้งคู่ การวิเคราะห์นี้ยังครอบคลุมสภาพความเป็นอยู่ในแต่ละย่านของลอนดอน ซึ่งมีความหลากหลายทั้งในด้านของราคา ขนาดห้องและระยะทางในการเดินทางเข้าสู่ใจกลางเมือง เพื่อให้สามารถตีความและนำเสนอวิถีชีวิตของตัวละครได้อย่างถูกต้องตามสภาพแวดล้อมจริง

ผลจากการศึกษานี้ถูกนำมาใช้ในการกำหนดทิศทางของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากให้เหมาะสมกับบริบทของตัวละคร โดยมีการคัดเลือกเฟอร์นิเจอร์และของใช้ที่สะท้อนบุคลิก ความเป็นอยู่ และสภาพแวดล้อมของตัวละคร ทั้งในพื้นที่ห้องนอนและพื้นที่นอกแพลตฟอร์ม เช่น บริเวณโถงทางเดินหรือพื้นที่ส่วนรวม เพื่อสร้างฉากที่มีความน่าเชื่อถือและรองรับการเล่าเรื่องของละครเวทีได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 3.42: สภาพภายในห้องของแฟลตในลอนดอน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.43: ของใช้ภายในแฟลตลอนดอน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.44: ของใช้ในโรงพยาบาล

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ครั้งที่ 1 (30%)

ตารางที่ 3.29: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
-------	----------------

<p>อุปกรณ์ประกอบฉากและสภาพภายในห้องที่หา มายังไม่เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง</p>	<p>ได้รับคำแนะนำจากคณะอาจารย์และ ปรึกษาหารือกับผู้กำกับและฝ่ายฉากให้เป็นไป ในทิศทางเดียวกันมากขึ้นทำให้ศึกษาสถานที่ สภาพภายในห้องและอุปกรณ์ประกอบฉากที่ เหมาะสมกับบทใหม่ให้เหมาะสมกับบทละคร ยิ่งขึ้น</p>
--	--

(2) สรุปรการส่งความคืบหน้า 30%

ข้อเสนอแนะจากคณะอาจารย์ในการส่งความคืบหน้า 30% ได้
ข้อสรุปดังนี้ ในส่วนการค้นคว้าหาข้อมูลและคัดเลือกอุปกรณ์ประกอบฉาก
เบื้องต้นมานำเสนอนั้นไปในทิศทางที่ยังไม่ค่อยเหมาะสมต่อบทละคร
เท่าที่ควร จึงได้คำแนะนำเพิ่มเติมในการค้นคว้าหาข้อมูลใหม่ และในส่วน
ของการส่งซีนบนเวที เริ่มหาอุปกรณ์ประกอบฉากและของใช้ที่มีอยู่เดิมแล้ว
ในเอกการแสดงสำหรับใช้ในการซ้อมซีนต่างๆของนักแสดงเพื่อสร้าง
ความคุ้นเคยให้กับนักแสดง เป็นในทางที่ดีสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดได้



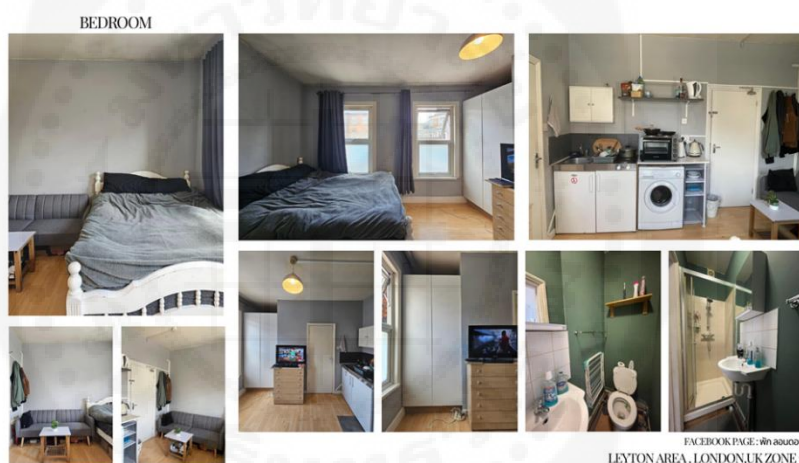
ภาพที่ 3.45: อุปกรณ์ประกอบฉากในช่วงการส่ง 30%

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.1.5 การส่งความคืบหน้า 50%

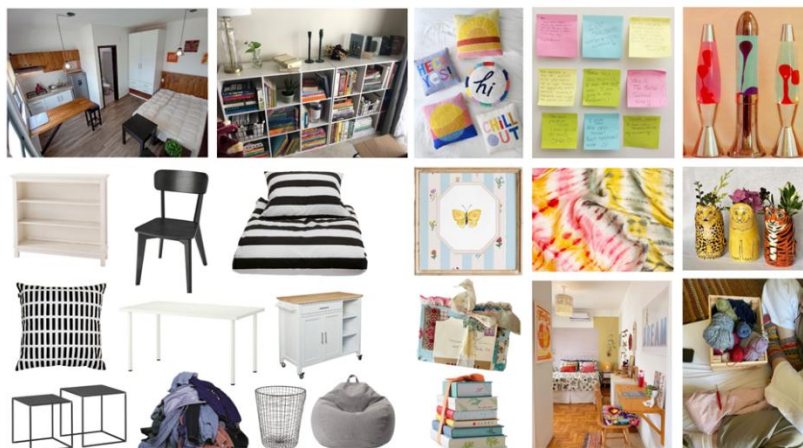
หลังจากผู้ศึกษาได้ทิศทางการออกแบบละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) จึงนำมาพัฒนาในการส่งความคืบหน้า 50% ทั้ง 3 ส่วน คือ การปรับแก้ข้อมูลสภาพภายในห้องและอุปกรณ์ประกอบฉากให้สอดคล้องกับบทละครมากขึ้น นำเสนอแนวคิดจากงานเทศกาลปล่อยผี และ การพัฒนาแนวคิดงานออกแบบละครเวทีเรื่อง “บ้านที่รัก...ที่ปักใจ” ที่ต่อยอดมาจากเทศกาลปล่อยผี ซึ่งมีการดำเนินงานดังนี้

1. การปรับแก้ข้อมูลสภาพภายในห้องและอุปกรณ์ประกอบฉาก



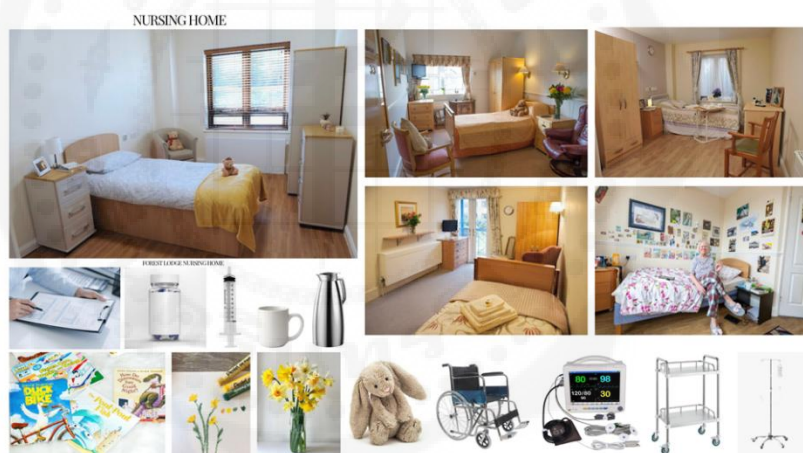
ภาพที่ 3.46: สภาพภายในแฟลตในลอนดอน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.47: ของใช้ภายในแฟลตลอนดอน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.48: ของใช้ในโรงพยาบาล

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.49: ของใช้ในร้านกาแฟ

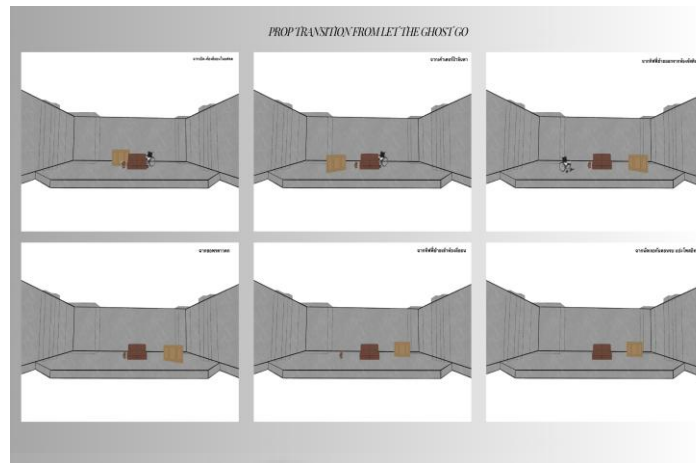
ที่มา : ผู้ศึกษา

2. งานเทศกาลปล่อยผี

ในการนำเสนอผลงาน “บันทึกรัก...ที่ปักใจ” ในเทศกาลปล่อยผีครั้งนี้ ผู้กำกับเลือกเล่าเรื่องผ่านเหตุการณ์ในหลากหลายสถานที่ ได้แก่ ห้องนอนของลีออนภายในแฟลต, ห้องนอนของจัสติน, เคาน์เตอร์ป่าลินดาที่ชั้นล่างของแฟลต และร้านกาแฟ ซึ่งมีความหลากหลายของสถานที่และอารมณ์ที่ต้องการถ่ายทอด

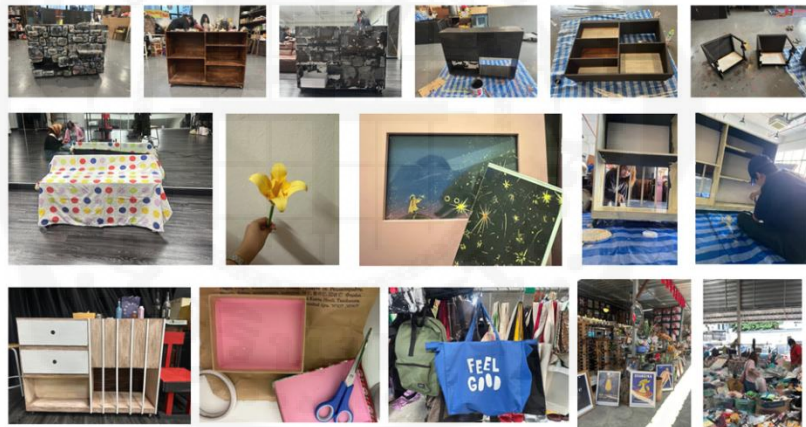
เนื่องจากข้อจำกัดของพื้นที่แสดง ทำให้ไม่สามารถนำโครงสร้างแฟลตจริงมาตั้งเพื่อกำหนดพื้นที่ได้ การออกแบบฉากในครั้งนี้จึงต้องอาศัยความยืดหยุ่นสูง ทีมผู้ออกแบบได้ร่วมกันหาหรือแนวทางในการเปลี่ยนพื้นที่ด้วยความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้อุปกรณ์ประกอบฉากเพียงชุดเดียว พลิกกลับเปลี่ยนตำแหน่ง หรือสลับด้านของเฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ เพื่อแสดงถึงการเปลี่ยนสถานที่ตามบทละคร

แนวคิดนี้ได้แรงบันดาลใจมาจากจุดเริ่มต้นของเรื่องที่เล่าในห้องแฟลต โดยนำเฟอร์นิเจอร์เดิมที่มีอยู่ มาสร้างสภาพแวดล้อมใหม่ เช่น เคาน์เตอร์ในห้องครัวเป็นเคาน์เตอร์ป่าลินดาเจ้าของแฟลต เปลี่ยนเคาน์เตอร์ป่าลินดาเป็นตู้เก็บของในห้องนอนจัสติน เพื่อสะท้อนถึงอารมณ์และบริบทของแต่ละฉากอย่างกลมกลืน



ภาพที่ 3.50: ภาพแสดงTranslation ของอุปกรณ์ประกอบฉากในงานเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.51: อุปกรณ์ประกอบฉากในงานเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.52: อุปกรณ์ประกอบฉากที่ใช้ส่งขึ้นในงานเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.53: อุปกรณ์ประกอบฉากในงานเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา

3. การพัฒนาแนวคิดงานออกแบบละครเวทีที่ต่อยอดมาจากเทศกาลปล่อยผี

หลังจากงานเทศกาลปล่อยผีจบลงไป ทางทีมผู้ศึกษาได้ร่วมประชุมวิเคราะห์ แก่นหลักของเรื่อง (Theme) จนสามารถนิยามแนวคิดหลักออกมาได้ว่า “ ความแตกต่างที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพื่อเติมเต็มซึ่งกันและกัน” และมีการกำหนดคำจำกัดความ (Keywords) กลางของนักออกแบบทุกฝ่ายไว้ ทั้งหมด 3 คำ ได้แก่ ต่างต่าง แลกเปลี่ยน และ เติมเต็ม เพื่อนำไปต่อยอดในงานออกแบบทั้งหมด ดังภาพที่ 3.5

โดยฝ่ายออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ได้ให้ความสำคัญกับการถ่ายทอด ความแตกต่าง ผ่าน สี สัน ลวดลาย การจัดวางสิ่งของ และการใช้พื้นที่ซึ่งจะสะท้อนอุปนิสัยของแต่ละคนแต่ละคนอย่างชัดเจน ขณะเดียวกันก็เปิดโอกาสให้สิ่งของบางอย่างสามารถถูกใช้ร่วมกัน หรือมีส่วนร่วมจากอีกฝ่ายได้ ทำได้ที่สุด เมื่อตัวละครค่อยๆ เรียนรู้ที่จะใช้ชีวิตร่วมกันในสภาพแวดล้อมใหม่ อุปกรณ์ประกอบฉากจึงกลายเป็นตัวแทนของการเปลี่ยนแปลงที่จากเดิมเป็นของใครคนใดคนหนึ่ง ก็กลับกลายมาเป็นสิ่งที่เติมเต็มซึ่งกันและกันอย่างกลมกลืน

นอกจากนั้นผู้ศึกษาออกแบบแนวคิดจากการระดมความคิดในครั้งนี้นี้ จึงเกิดเป็นแนวคิดหลักภายใต้ชื่อ แนวคิดจิ๊กซอว์ (Jigsaw) ซึ่งเปรียบได้กับตัวละคร “ทีฟี่” และ “ลีโอ” ที่แม้จะมีความแตกต่าง แต่เมื่ออยู่ร่วมกันกลับสามารถเชื่อมโยง เติมเต็ม และเข้าใจกันได้อย่างกลมกลืน

แนวคิดนี้จึงนำมาขยายต่อเป็นคำจำกัดความร่วม 3 คำ ได้แก่ แตกต่าง แลกเปลี่ยน และเติมเต็ม ซึ่งสะท้อนถึงสาระสำคัญของเรื่องอย่างชัดเจน และจะถูกนำไปต่อยอดในการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในทุกมิติของงาน

ผู้ศึกษาเกิดความสนใจในการนำแนวคิดจิ๊กซอว์นี้มาต่อยอดในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยมีแรงบันดาลใจจากไอเดียที่ใช้ในงานปล่อยผี ซึ่งเน้นให้เฟอร์นิเจอร์หรือสิ่งของสามารถ เปลี่ยนฟังก์ชัน ได้ในตัวเอง เช่น เฟอร์นิเจอร์ชิ้นเดียวกันสามารถกลายเป็นฉากร้านอาหาร หรือกลับมาเป็นห้องแพนต์ได้ ด้วยการเปลี่ยนมุมหรือวิธีวาง แนวคิดนี้สะท้อนถึงคุณสมบัติของจิ๊กซอว์ได้อย่างดี ที่ว่าเมื่อสิ่งของแยกออกจากกัน แต่ละชิ้นดูเรียบง่ายและเฉพาะตัว แต่เมื่อเชื่อมต่อกัน กลับกลายเป็นภาพใหม่ที่ซับซ้อน และมีความหมายมากยิ่งขึ้น จิ๊กซอว์ยังมี “ช่องว่าง” ที่รอการเติมเต็ม “ส่วนที่เชื่อมต่อ” และ “ส่วนที่ยังไม่เข้ากัน” เหมือนกับการใช้อุปกรณ์หรือเฟอร์นิเจอร์บางชิ้นที่สามารถนำมาเชื่อม หรือแยกออก เพื่อสร้างประโยชน์ และรูปร่างใหม่ในการเล่าเรื่องได้อย่างยืดหยุ่นและสร้างสรรค์



ภาพที่ 3.54: แนวคิดที่ได้จากงานป้อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ครั้งที่ 2 (50%)

ตารางที่ 3.30: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ปัญหา	แนวทางการแก้ไขปัญหา
<p>แม้แนวฟังก์ชันที่พัฒนามาจากแนวคิดเดิมจะมีความน่าสนใจและเปิดโอกาสให้การออกแบบฉากมีความยืดหยุ่นสร้างสรรค์และสามารถเปลี่ยนฟังก์ชันให้รองรับได้หลากหลายสถานที่ในเรื่องอย่างมีประสิทธิภาพแต่ในกระบวนการออกแบบเพื่อนำไปใช้จริงคณะอาจารย์แนะนำให้หาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับความเป็นไปได้ในการใช้งานจริงความสะดวกในการใช้งานและความสอดคล้องกับเนื้อเรื่องจากอุปกรณ์ฟังก์ชันที่นำเสนอมา</p>	<p><u>ความเป็นไปได้ในการสร้างจริง</u></p> <p>การออกแบบอุปกรณ์ให้มีฟังก์ชันเปลี่ยนแปลงได้ เช่น พลิกด้านเพื่อกลายเป็นอีกฉาก หรือถอดประกอบเพื่อใช้ใหม่ ผู้ศึกษาจำเป็นต้องศึกษาวัสดุ โครงสร้าง และกลไกที่เหมาะสมเพื่อให้อุปกรณ์สามารถใช้งานได้จริงในพื้นที่จำกัด ไม้หนักหรือซับซ้อนเกินไปต่อการเคลื่อนย้าย รวมถึงต้องคำนึงถึงข้อจำกัดด้านงบประมาณ เวลา และแรงงานในการผลิตด้วย</p> <p><u>ความสะดวกในการใช้งาน</u></p>

	<p>แม้ไอเดียจะดี แต่หากการใช้งานซับซ้อนเกินไป เช่น ต้องใช้เวลานานในการเปลี่ยนรูปแบบ หรือ ผู้แสดงและทีมงานไม่สามารถจัดการได้รวดเร็ว อาจกลายเป็นภาระในการแสดงมากกว่าจะเป็น จุดเด่น ดังนั้นผู้ศึกษาจึงควรเน้นที่ “ฟังก์ชันที่ เรียบง่ายแต่มีประสิทธิภาพ” และรองรับการ เปลี่ยนฉากได้อย่างรวดเร็วในเวลาจำกัด</p> <p><u>ความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง</u></p> <p>อุปกรณ์ที่ออกแบบมาจะต้องไม่เพียงใช้งานได้ แต่ยังต้อง “พูดภาษาของเรื่อง” ได้ด้วย เช่น หากเฟอร์นิเจอร์ชิ้นหนึ่งจะถูกพลิกเปลี่ยนเป็น เคาน์เตอร์ร้านค้ากาแฟ ก็ต้องมีดีไซน์ที่กลมกลืน ไม่ขัดแย้งกับโทนเรื่องหรือบุคลิกของตัวละคร การออกแบบอุปกรณ์จึงต้องเชื่อมโยงกับธีม ที่ เป็นแก่นของเรื่องเพื่อให้การเปลี่ยนแปลงของ อุปกรณ์ประกอบฉากสะท้อนพัฒนาการของตัว ละครและความสัมพันธ์ที่เติบโตขึ้นในเนื้อเรื่อง ได้อย่างกลมกลืน</p>
--	--

(2) สรุปความคืบหน้า 50%

ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการในการส่งความคืบหน้า 50% ปล่อยผี ได้ข้อสรุปดังนี้ ในส่วนของการนำเสนอแนวคิดฟังก์ชันของเฟอร์นิเจอร์นั้นไป ในทิศทางที่เหมาะสมและมีความน่าสนใจเนื่องจากเห็นได้ชัดว่ามีการต่อยอด มางานเทศกาลปล่อยผี แต่ยังคงหาความเป็นไปได้เพิ่มเติมในรูปแบบที่จะ เลือกนำมาเนื่องจากแนวคิด “อุปกรณ์ประกอบฉากฟังก์ชัน” ที่ต่อยอดจาก แนวคิดเดิมมีความน่าสนใจในด้านความยืดหยุ่นและสร้างสรรค์ในการ

เปลี่ยนแปลงฉาก แต่ยังคงรักษาข้อมูลเพิ่มเติมในด้านความเป็นไปได้ในการสร้างจริง เช่น โครงสร้าง วัสดุ และงบประมาณ, ความสะดวกในการใช้งาน เช่น ความเร็วในการเปลี่ยนฉากและการจัดการโดยทีมงาน, รวมถึงความสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง เพื่อให้อุปกรณ์ที่ออกแบบไม่เพียงใช้งานได้จริง แต่ยังสามารถเล่าเรื่องและสะท้อนธีมหลักของเรื่องได้อย่างกลมกลืนและมีประสิทธิภาพสูงสุด และในส่วนของ การฝึกซ้อมขึ้นของนักแสดง ได้มีการเสนอแนะและให้คำปรึกษาถึงการใช้อุปกรณ์ฉากในการแก้ปัญหาบล็อกรั้งของนักแสดงและช่วยในการเปลี่ยนสถานที่ของเรื่องตามที่ได้ทดลองทำไปในงานปล่อยผี ส่วนอุปกรณ์ประกอบฉากฟังก์ชันคณะอาจารย์ให้คำแนะนำว่ามีความน่าสนใจในไอเดีย เรื่องจากเห็นได้ชัดเจนว่าได้ต่อยกไอเดียมาจากงานปล่อยผี แต่อยากให้เราไปลองหาความเป็นไปได้เพิ่มเติม เพื่อนำมาออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากต่อไป

3.4.1.6 การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากผู้ศึกษาได้แนวคิดฟังก์ชันของเฟอร์นิเจอร์และมีการร่างแบบเบื้องต้น (Pencil Sketch Design) ในการส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาจึงเริ่มลงมือออกแบบอย่างละเอียด ซึ่งในขั้นตอนนี้ผู้ศึกษาข้อมูล ทดลองเทคนิคต่างๆ หมั่นดูการฝึกซ้อมของทีมนักแสดง และขอคำปรึกษาจากคณะอาจารย์ เพื่อให้ชิ้นงานออกแบบสามารถใช้งานได้เหมาะสมและเล่าเรื่อง



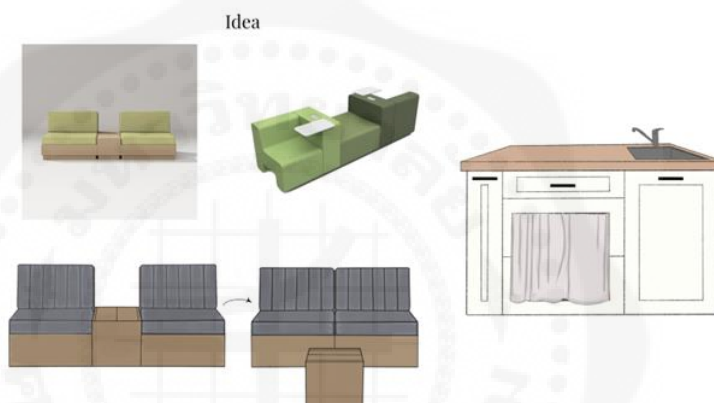
ภาพที่ 3.55: อุปกรณ์ประกอบฉากฟังก์ชันที่ออกแบบ (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.56: อุปกรณ์ประกอบฉากฟังก์ชันที่ออกแบบ (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.57: อุปกรณ์ประกอบฉากฟังก์ชันที่ออกแบบ (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ศึกษานำไอเดียที่ได้จากการนำเสนอผลงานรอบ 50% มาต่อยอด โดยต้องการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ให้มีฟังก์ชันที่สามารถเชื่อมโยงกับฉากหลักได้ เช่น การออกแบบให้เฟอร์นิเจอร์ในแพลตฟอร์มสามารถ “เชื่อมต่อ” เข้ากับฉากได้ในช่วงต้นของเรื่อง และค่อยๆ ถูก “ดึงออกมา” ใช้ในฉากอื่นๆ ที่อยู่โดยรอบ เสมือนว่าแพลตฟอร์มคือจุดเริ่มต้นของสถานที่อื่นๆ ทั้งหมด แนวคิดนี้ยังรวมถึงการพลิกเฟอร์นิเจอร์กลับด้านเพื่อให้ใช้งานได้ในหลายรูปแบบตามเนื้อเรื่อง

ผู้ศึกษาตระหนักว่าอุปกรณ์ประกอบฉากมีความสำคัญต่อการฝึกซ้อมและช่วยให้นักแสดงแสดงได้อย่างสมจริง จึงเริ่มลงมือจัดหาอุปกรณ์บางส่วนล่วงหน้า โดยเลือกทั้งของใหม่ ของมือสอง และของที่ยืมจากคนรู้จัก

เพื่อให้ได้ของที่เหมาะสมกับฉากและประหยัดงบประมาณไปในตัว จากนั้นได้เริ่มทดลองจัดวางอุปกรณ์ตามตำแหน่งจริงในฉาก พร้อมกับให้นักแสดงซ้อมใช้อุปกรณ์เหล่านั้นอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความคุ้นเคย ฝึกจังหวะในการหยิบใช้ และลดความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นบนเวที ซึ่งทั้งหมดนี้ช่วยให้นักแสดงสามารถใช้อุปกรณ์ได้อย่างคล่องตัวและเป็นธรรมชาติมากขึ้นระหว่างการแสดงจริง เพื่อจำลองให้นักแสดง ผู้กำกับและทีมออกแบบเห็นภาพและทำงานได้ง่ายยิ่งขึ้นกับตำแหน่งและพื้นที่บนเวที

(1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไข ครั้งที่ 3 (70%)

ตารางที่ 3.31: ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

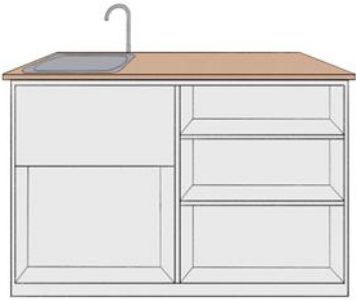
ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
อุปกรณ์ฟังก์ชันบางอย่างยังไม่ตอบโจทย์การใช้งานจริง คณะอาจารย์จึงแนะนำให้ปรับปรุงรูปแบบให้สอดคล้องกับการแสดงมากขึ้น	ปรับปรุงการออกแบบให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องและสะดวกต่อการใช้งานมากขึ้น

ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดจากรอบการส่งงานก่อนหน้า มาต่อยอดและพัฒนาการออกแบบ Sketch Design ให้มีความสมบูรณ์และสอดคล้องกับการใช้งานมากยิ่งขึ้น โดยอ้างอิงจากคำแนะนำของคณะอาจารย์และผู้กำกับที่ให้ไว้ ทั้งในเรื่องของฟังก์ชันการใช้งาน ความกลมกลืนกับเนื้อเรื่อง และความเหมาะสมทางด้านภาพรวมของฉาก เมื่อปรับปรุงแบบร่างแล้ว ผู้ศึกษาจึงนำผลงานที่แก้ไขไปนำเสนอให้อาจารย์ตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อให้แน่ใจว่าแนวทางที่ออกแบบนั้นถูกต้องและตอบโจทย์ทั้งในด้านเนื้อหาและการใช้งานจริง จากนั้นจึงนำแบบที่ได้รับการอนุมัติไปพัฒนาโมเดล 3 มิติเพื่อใช้เป็นต้นแบบส่งต่อให้ซัพพลายเออร์ดำเนินการผลิตอุปกรณ์ประกอบฉากจริงตามแบบที่ออกแบบไว้ ซึ่งขั้นตอนนี้มีเป้าหมายเพื่อนำอุปกรณ์ที่เสร็จสมบูรณ์มาให้นักแสดงใช้ฝึกซ้อมล่วงหน้า เพื่อให้เกิดความคุ้นชินกับการใช้

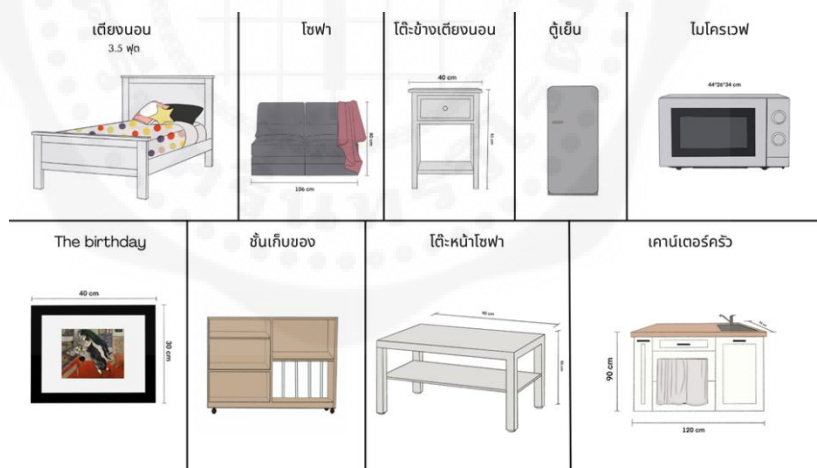
งานจริงและช่วยให้การแสดงในวันจริงเป็นไปอย่างราบรื่นและมีประสิทธิภาพมากที่สุด

ตารางที่ 3.32: ตารางแสดงรายละเอียดของเฟอร์นิเจอร์ที่ออกแบบ

ลำดับ	รายละเอียด	Sketch Design
1	<p><u>เฟอร์นิเจอร์ฟังก์ชันใช้แทน ตู้ โต๊ะ เก้าอี้</u></p> <p>อุปกรณ์ประกอบฉากชิ้นนี้ใช้หลักมัลติฟังก์ชันในการออกแบบ เพื่อให้เล่าเรื่องของแนวคิด (Theme) การแบ่งปัน <u>วิธีการใช้</u></p> <p>อุปกรณ์ประกอบฉากนี้มี 2 เซ็ต แต่ละเซ็ตจะสามารถวางติดกันแล้วดูเหมือนประกอบเข้าหากันได้ รูปร่างที่สามารถนำวางมาเชื่อมต่อกันและแยกออกจากกันเมื่อเปลี่ยนวิธีการจัดวางก็จะสามารถใช้ประโยชน์ได้อีกแบบที่ฐานของอุปกรณ์แต่ละด้าน ติดพรมเล็กๆไว้ในทุกมุม เพื่อช่วยในการเซ็นอุปกรณ์เหล่านี้บนเวที</p>	

2	<p><u>เคาน์เตอร์ซิงค์น้ำในห้องครัว</u></p> <p>อุปกรณ์ประกอบฉากชิ้นนี้มีฟังก์ชันที่ก๊อกน้ำข้างบนสามารถเปิดน้ำได้จริงบนเวที โดยมีปั้มน้ำข้างล่างคอยเปิดเพื่อทำให้น้ำวนกลับขึ้นไปใช้งานได้ใหม่เสมอ</p>	
---	---	--

ผู้ออกแบบได้กำหนดโทนสีของอุปกรณ์ประกอบฉากทุกชิ้นภายในห้องให้ไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้เกิดความกลมกลืนและสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง โดยคำนึงถึงสถานที่ที่เป็นห้องนอนของตัวละครลือน จึงเลือกใช้โทนสีเรียบในสไตล์ลอฟต์ (Loft) เช่น สีขาว ดำ เทา และสีไม้ธรรมชาติ เพื่อสะท้อนบุคลิกของตัวละครและบรรยากาศของห้องได้อย่างเหมาะสม

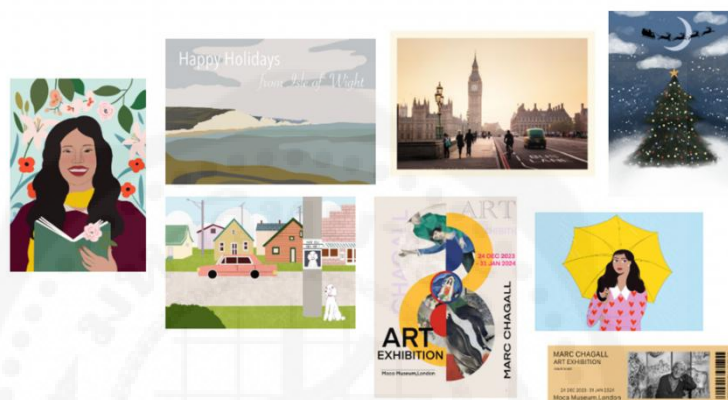


ภาพที่ 3.58: ภาพการออกแบบภาพรวมโทนสีอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

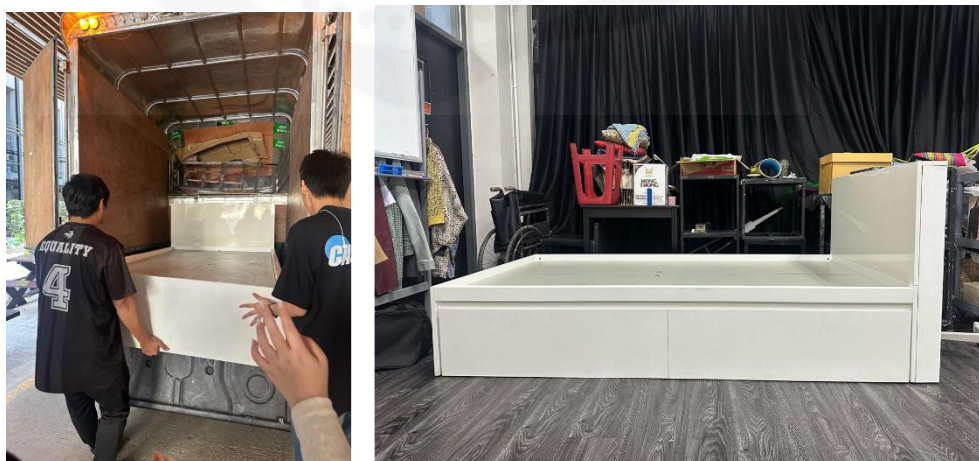
ผู้ศึกษาออกแบบอุปกรณ์ฟังก์ชันในโปรแกรมสามมิติ Adobe illustrator และโปรแกรม SketchUp เพื่อจะใช้เป็นต้นแบบแล้วจึงส่งให้ซัพพลายเออร์ทำงานต่อ

POSTCARD



ภาพที่ 3.59: รูปโปสการ์ดที่ออกแบบเพื่อใช้ตกแต่งในฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.60: ภาพการจัดหาเตียงมือสองเพื่อนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.61: ภาพการจัดหาโซฟาเพื่อนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.62: ภาพการจัดหาตุ้ยมือสองเพื่อนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



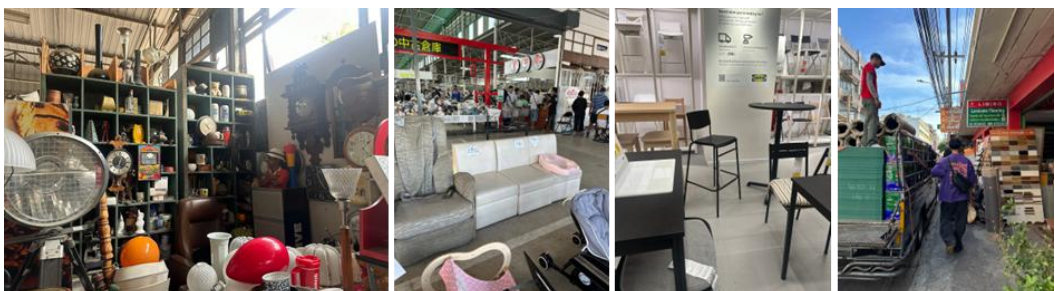
ภาพที่ 3.63: ภาพไมโครเวฟมือสองเพื่อนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.64: ภาพการจัดหาตู้ข้างเตียงเพื่อนำมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.65: ภาพการดำเนินการจัดหาอุปกรณ์ประกอบฉากบางส่วนในสถานที่ต่างๆ

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) สรุปรูปการส่งความคืบหน้า 70%

ในการส่งความคืบหน้า 70% คณะอาจารย์ได้ให้ข้อเสนอแนะสำคัญว่ารูปแบบของเฟอร์นิเจอร์ฟังก์ชันยังควรปรับปรุงให้ตอบโจทย์กับเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น โดยควรสามารถเปลี่ยนรูปแบบและใช้งานได้ง่ายขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวของนักแสดงและช่วยให้การเล่าเรื่องเป็นไปอย่างราบรื่น ผู้ศึกษาจึงนำข้อเสนอแนะมาพัฒนาและปรับแก้รูปแบบเฟอร์นิเจอร์ฟังก์ชันให้เรียบร้อยก่อนการส่งรอบ 100% จากนั้นจึงทำการขึ้นแบบในโปรแกรม 3 มิติ เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการผลิตจริงโดยซัพพลายเออร์ นอกจากนี้ ยังออกแบบโปสเตอร์ประกอบฉากที่จำเป็นในเรื่อง และดำเนินการจัดหาซื้ออุปกรณ์ประกอบฉากเพิ่มเติม เพื่อให้นักแสดงสามารถฝึกซ้อมกับอุปกรณ์ที่สมจริงล่วงหน้า เพิ่มความคล่องตัวและความมั่นใจในการแสดงจริงบนเวที

3.4.1.7 การส่งความคืบหน้า 100%

ผู้ศึกษาเริ่มดำเนินการผลิตเฟอร์นิเจอร์ ที่ต้องทำขึ้นมาใหม่ ซ่อมแซมเฟอร์นิเจอร์ที่ชำรุดให้นำกลับมาใช้งานใหม่ และจัดหาซื้ออุปกรณ์ประกอบฉากส่วนที่เหลือให้ครบ ซึ่งมีทั้งส่วนที่ต้องสั่งทำและส่วนที่ผู้ศึกษาสร้างสรรค์ขึ้นเอง หลังจากผู้ศึกษาปรับแก้แบบพร้อมฟังก์ชันเรียบร้อยและได้รับการอนุมัติจากคณะอาจารย์แล้ว จึงดำเนินการส่งแบบให้ซัพพลายเออร์ผลิตชิ้นงานทันที เนื่องจากต้องใช้อุปกรณ์ประกอบฉากในการเตรียมงานล่วงหน้า เพื่อให้นักแสดงได้ฝึกซ้อมกับอุปกรณ์ประกอบฉากจริง สร้างความคุ้นชิน และช่วยให้ทีมงานเห็นภาพร่วมกันอย่างชัดเจน ทำให้งานจัดวางในพื้นที่เป็นไปอย่างราบรื่น หลังจากนั้นผู้ศึกษายังได้ออกแบบและเลือกโทนสีที่ต้องการไว้ล่วงหน้า เพื่อให้สามารถดำเนินการลงสีได้ทันทีเมื่อชิ้นงานผลิตเสร็จ



ภาพที่ 3.66: ออกแบบโทนสีสำหรับอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

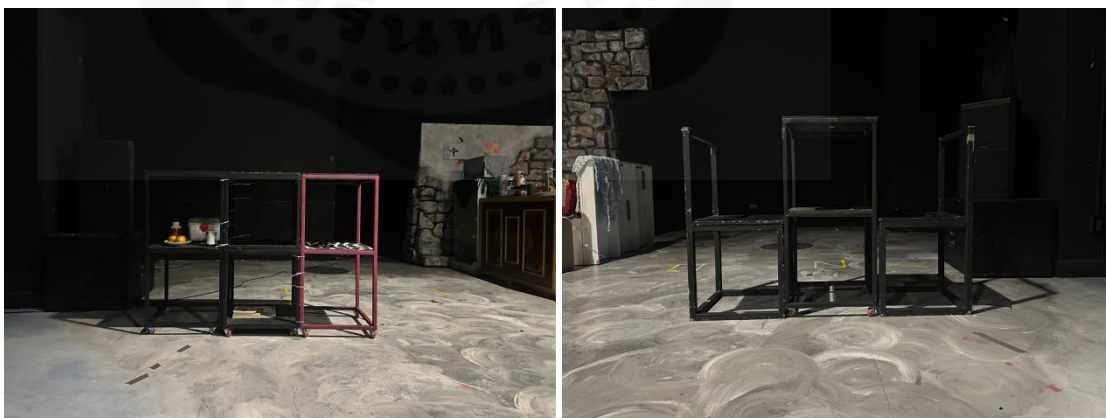
ในการส่งความคืบหน้า 100% ผู้ศึกษาได้เริ่มลงมือทำโมเดลอุปกรณ์ประกอบฉากจำลอง ขนาด (1:50) ทั้งเฟอร์นิเจอร์ปกติในห้องนอน และเฟอร์นิเจอร์ฟังก์ชัน เพื่อให้เห็นขนาดที่สัมพันธ์กันบนเวทีอย่างชัดเจน ง่ายต่อการทำงานของผู้กำกับในการขยับทิศทางการบล็อกกิ้งของตัวละครและการดำเนินเรื่อง และใช้ทำงานร่วมฉากและแสงได้ง่ายมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังต้องการใช้นักแสดงและคณะอาจารย์เห็นภาพมากขึ้นในการออกแบบครั้งนี้ได้ทดลองการให้พร็อบเข้ามาช่วยเปลี่ยนแปลงสถานที่ข้างนอกแพลตฟอร์ม เพื่อซัพพอร์ตสถานที่ของฉากในเรื่อง ทั้งคณะอาจารย์และเพื่อนๆในทีมเข้าใจ และเห็นภาพตรงกันมากขึ้น



ภาพที่ 3.67: ภาพโมเดลฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากเบื้องต้น

ที่มา : ผู้ศึกษา

ในการส่ง 100% ครั้งนี้ เนื่องด้วยเฟอร์นิเจอร์ฟังก์ชันนอกแพลตฟอร์มทั้งสองฝั่งที่สั่งทำยังไม่มา จึงใช้อุปกรณ์อย่างอื่นในการส่งความคืบหน้าแทนไปก่อน โดยใช้บล็อกเหล็กที่มีความคล้ายคลึงกันกับอุปกรณ์ที่ออกแบบไว้ วางในจุดนั้นไปก่อน เพื่อให้นักแสดงรู้ตำแหน่ง และคุ้นชินกับบล็อกคั้งที่ต้องแสดง



ภาพที่ 3.68: บล็อกฟังก์ชันที่นำมาให้นักแสดงซ้อมก่อน

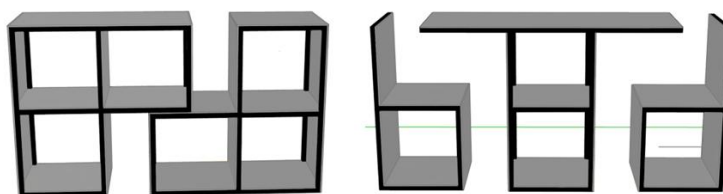
ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%)

ตารางที่ 3.33: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4(100%) ของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
คณะอาจารย์แนะนำให้ลองเปลี่ยนโทนสีของอุปกรณ์ฟังก์ชันให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องมากขึ้น และแนะนำให้ติดแผ่นพรมกันลื่นข้างใต้ เพื่อแก้ไขปัญหาลากแล้วอาจจะทำให้พื้นเกิดรอยได้	แก้ไขสีของอุปกรณ์ฟังก์ชัน และจัดหาซื้อพรมกันลื่นเตรียมเอาไว้สำหรับใช้งาน

ขั้นตอนที่ 1 ในกระบวนการจัดทำพร็อพฟังก์ชัน หลังจากผู้ศึกษานำแบบจำลองสามมิติที่ออกแบบไว้ส่งให้ซัพพลายเออร์เพื่อประเมินราคาและเริ่มกระบวนการผลิตแล้ว ซัพพลายเออร์ได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมเกี่ยวกับการเลือกใช้โทนสีของพร็อพ โดยแนะนำให้ปรับแก้สีบางส่วนเพื่อให้เหมาะสมกับวัสดุจริงและเพื่อให้ผลงานออกมาสอดคล้องกับภาพรวมของฉากมากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาจึงได้นำแบบเดิมกลับมาแก้ไขปรับเปลี่ยนโทนสีตามคำแนะนำ และเมื่อลงรายละเอียดเรื่องสีเรียบร้อยแล้ว จึงนำเสนอแบบสีที่ปรับปรุงใหม่นี้ให้คณะอาจารย์ตรวจสอบอีกครั้ง เพื่อให้มั่นใจว่าโทนสีที่เลือกสอดคล้องกับบรรยากาศของเรื่องและสื่อสารภาพรวมทางศิลป์ได้อย่างมีประสิทธิภาพก่อนจะดำเนินการสั่งซื้อสีเพื่อใช้ในขั้นตอนถัดไป



ภาพที่ 3.69: โทนสีอุปกรณ์ฟังก์ชันที่ทำการแก้ไข

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 2 ผู้ศึกษาและทีมดำเนินการผลิตได้จัดทำเคาน์เตอร์ครัว ซึ่งเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่สามารถเปิดใช้งานก๊อกน้ำได้จริงบนเวที โดยมีการติดตั้งปั้มน้ำไว้บริเวณใต้ซิงค์น้ำด้านข้างของฉาก เมื่อต้องการใช้งาน เพียงเสียบปลั๊กไฟเข้า ปั้มน้ำจะทำงานทันที ซึ่งระบบจะถูกออกแบบให้สามารถเปิด-ปิดได้สะดวก เพื่อให้สอดคล้องกับการใช้งานจริงในการแสดงบนเวที



ภาพที่ 3.70: ภาพผู้ศึกษาและทีมดำเนินการผลิตเคาน์เตอร์ครัวที่เชื่อมต่อน้ำระบบวน

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 3 ผู้ศึกษาและทีมได้ดำเนินการผลิตตู้ใส่ชั้นวางหนังสือโดยนำตู้หนังสือเก่าที่ชำรุดมาแก้ไขซ่อมแซมใหม่ เพื่อให้สามารถนำกลับมาใช้งานได้อีกครั้ง ซึ่งเป็นแนวทางในการประหยัดงบประมาณ พร้อมทั้งส่งเสริมการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่ให้เกิดประโยชน์สูงสุดผ่านการนำของเดิมมาใช้ซ้ำอย่างสร้างสรรค์



ภาพที่ 3.71: ภาพผู้ศึกษาและทีมดำเนินการซ่อมแซมเฟอร์นิเจอร์ที่ชำรุดเพื่อนำกลับมาใช้ใหม่

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 4 ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเพิ่มรูปภาพด้วยตนเองตามแนวคิดที่วางไว้ จากนั้นนำภาพเหล่านั้นไปใส่กรอบให้เรียบร้อย เพื่อเตรียมใช้เป็นองค์ประกอบในการตกแต่งฉากละครเวที โดยได้จัดเรียงรูปภาพเหล่านี้ให้มีลักษณะเป็นรูปทรงหัวใจตามแบบที่ออกแบบไว้ล่วงหน้า ก่อนจะนำไปติดตั้งจริงบนเวที ซึ่งช่วยเพิ่มมิติทางอารมณ์และความน่าสนใจให้กับพื้นที่การแสดงได้อย่างกลมกลืนและสร้างสรรค์



ภาพที่ 3.72: ผู้ศึกษาเพ้นท์รูปและใส่กรอบภาพไว้สำหรับเตรียมใส่ในฉลาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 5 หลังจากซัพพลายเออร์ผลิตชิ้นงานพร้อมฟังก์ชันเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาจึงนำชิ้นงานมาลงสีตามแบบที่ได้รับการแก้ไขและผ่านการตรวจสอบจากคณะอาจารย์ โดยเลือกใช้สีเทาเป็นสีหลัก จากนั้นทำการระบายสีดำบริเวณกรอบด้านเพื่อเพิ่มมิติของรูปทรง และเพื่อความปลอดภัยในการใช้งานจริงบนเวที ผู้ศึกษายังได้ติดแผ่นกันลื่นบริเวณใต้พร้อมฟังก์ชันทุกชิ้น เพื่อให้นักแสดงสามารถฝีกซ้อมและใช้งานได้อย่างมั่นใจและปลอดภัย



ภาพที่ 3.73: ภาพผู้ศึกษาและทีมดำเนินการลงสีบนชิ้นงานอุปกรณ์ฟังก์ชัน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.74: ภาพอุปกรณ์ฟังก์ชันที่เสร็จสมบูรณ์

ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 6 ผู้ศึกษาดำเนินการทำพายบลูเบอร์รี่ปลอมโดยปั้นจากดินเบา พร้อมลงสีให้ดูสมจริงเพื่อใช้เป็นพรีพประกอบฉากบนเวที โดยเว้นช่องว่างขึ้นนั่งไว้สำหรับใส่พายของจริงในวันแสดง เพื่อให้นักแสดงสามารถรับประทานได้จริงระหว่างการแสดง และยังคงความสมจริงของฉากโดยรวม



ภาพที่ 3.75: ภาพผู้ศึกษาและทีมดำเนินการทำพายเพื่อใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก

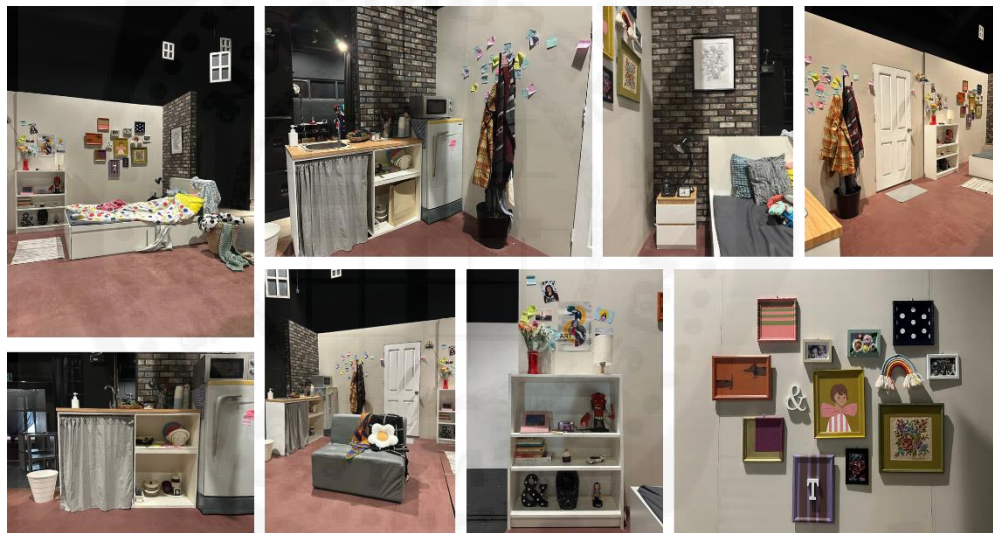
ที่มา : ผู้ศึกษา

ขั้นตอนที่ 7 ผู้ศึกษาดำเนินการสังพิมพ์ภาพตามทีออกแบบไว้ลงบนผ้าแคนวาส ซึ่งเป็นวัสดุที่ให้พื้นผิวสวยงามและมีความทนทาน จากนั้นจึงสั่งทำกรอบรูปตามขนาดที่ต้องการ เพื่อนำมาประกอบและติดตั้งด้วยตนเองในบริเวณที่กำหนดไว้บนฉาก เพื่อให้เข้ากับบรรยากาศโดยรวมของฉากและช่วยเพิ่มรายละเอียดด้านศิลป์ให้สมจริงและน่าสนใจยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.76: ภาพผู้ศึกษาและทีมดำเนินการประกอบรูปภาพกับกรอบรูป

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.77: ภาพรวมอุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่องบันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) สรุปลการส่งความคืบหน้า 100%

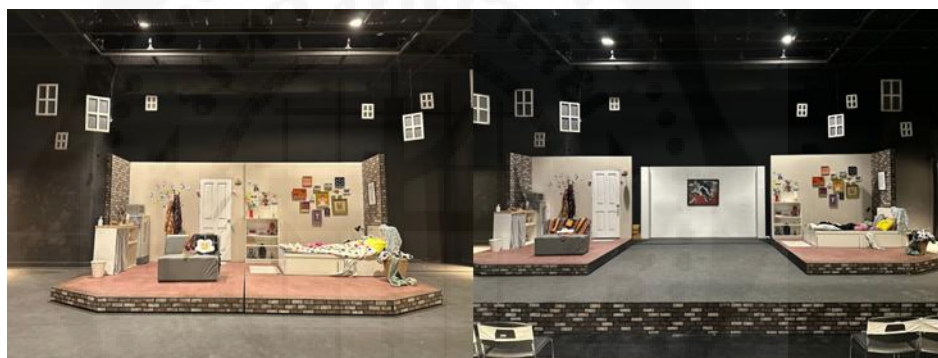
จากการส่งความคืบหน้า 100% พบปัญหาสำคัญคือ ฉากในละครเรื่องนี้มีสองฝั่งที่สามารถแยกออกจากกันได้ ทำให้พร้อมทุกชั้นบนฉากจำเป็นต้องยึดติดกับฉากอย่างแน่นหนา เพื่อป้องกันไม่ให้หล่นหรือเคลื่อนหลุดออกจากตำแหน่งเมื่อมีการเลื่อนฉากในตอนสุดท้าย ดังนั้นในช่วงสุดท้าย

ของการเตรียมงาน ผู้ศึกษาจึงต้องเร่งมือและบริหารเวลาให้ดี เพื่อทำการลือ
อกพร้อมทุกชิ้นให้เสร็จทันและพร้อมสำหรับการแสดงจริง

3.4.2 ผลงานการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง (Production)

3.4.2.1 ช่วงก่อนการแสดงจริง

ช่วงหนึ่งสัปดาห์ก่อนการแสดงจริงเป็นช่วงที่เริ่มเข้าพื้นที่โรงละครจริงเพื่อ
ติดตั้งฉาก ซึ่งในส่วนของอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ศึกษาได้จัดเตรียมของเพื่อย้ายไป
ติดตั้งบนเวทีและเก็บรายละเอียดชิ้นงานทุกชิ้น มีการดำเนินการผลิตส่วนที่เหลือ
ต่อจากการส่งความคืบหน้า 100% เพื่อให้พร้อมใช้งานจริง



ภาพที่ 3.78: ภาพติดตั้งอุปกรณ์ประกอบฉากลงในฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.2.2 ช่วงการแสดง

ในช่วงก่อนการแสดงสิ่งที่ผู้ศึกษาทำคือ ตรวจสอบความเรียบร้อยของ
อุปกรณ์ประกอบฉากรวมทั้งเฟอร์นิเจอร์และของใช้ต่างๆให้ครบถ้วนให้อยู่ใน
ตำแหน่งที่ถูกจัดไว้ ซ่อมแซมอุปกรณ์ประกอบฉากที่ไม่สมบูรณ์มาจากการซ่อม
เพื่อให้สมบูรณ์มากที่สุด จัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากบางส่วนที่ต้องส่งให้
นักแสดงระหว่างทำการแสดง ทั้งหมดนี้เพื่อให้เกิดความพร้อมในทุกๆครั้งก่อน
เริ่มทำการแสดง

ในระหว่างการแสดง ผู้ศึกษาจะทำการสังเกตและจดรายละเอียดไว้ หากมีจุดบกพร่องจะได้นำไปแก้ไขในการแสดงในรอบต่อไปอย่างตรงจุด ซึ่งภาพรวมในการแสดงจริงทั้งสามรอบการแสดงไปในทิศทางที่ค่อนข้างดีและน่าพึงพอใจ

3.4.2.3 ช่วงหลังจากแสดงในระหว่างวันแสดง

เก็บอุปกรณ์ประกอบประกอบฉาก ตรวจสอบความเรียบร้อยให้พร้อมใช้งานในครั้งถัดไป ให้เกิดข้อผิดพลาดน้อยที่สุดในการแสดง เก็บข้อเสนอแนะจากวันที่ผ่านมาเพื่อนำมาปรับปรุงในวันต่อไป



ภาพที่ 3.79: ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากในการแสดงจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.3 ขั้นตอนหลังการแสดง (Post-production)

หลังจกการแสดงรอบสุดท้ายเสร็จสิ้นลง จึงทำการรีออดอนตัวฉากจริง รวมทั้งการขนย้ายอุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมดออกจากโรงละครหอนาฏลักษณ์ ซึ่งขั้นตอนนี้เกิดขึ้นอย่างระมัดระวังและคำนึงถึงความปลอดภัยเป็นอย่างมาก ซึ่งอยู่ในการดูแลจากทีมช่างและอาจารย์ในสาขา หลังจกการรีออดอนและขนย้ายเสร็จเรียบร้อย ในส่วนของอุปกรณ์ประกอบฉากได้ นำอุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมด แยกประเภท จัดเก็บความเหมาะสมถูกจำแนกดังนี้

- 3.4.3.1 อุปกรณ์/เฟอร์นิเจอร์ที่ยืมมา : จัดเตรียมแยกไว้เพื่อนำคืนเจ้าของ
- 3.4.3.2 อุปกรณ์/เฟอร์นิเจอร์ที่สร้างขึ้นใหม่ : ชั้นที่สามารถใช้งานได้ทำการบริจาค และชั้นที่ไม่สามารถใช้งานต่อได้ถูกนำไปทำลายทิ้ง
- 3.4.3.3 อุปกรณ์/เฟอร์นิเจอร์ที่ซ่อมแซมจากของเดิมที่ชำรุดให้นำกลับมาใช้งานใหม่ได้ : ชั้นที่สามารถใช้งานได้ทำการบริจาค และชั้นที่ไม่สามารถใช้งานต่อได้ถูกนำไปทำลายทิ้ง
- 3.4.3.4 อุปกรณ์/เฟอร์นิเจอร์ที่จัดหาซื้อ : ชั้นที่สามารถใช้งานได้ทำการบริจาค และชั้นที่ไม่สามารถใช้งานได้ต่อได้ถูกนำไปทำลายทิ้ง

จากกระบวนการการผลิตอุปกรณ์ประกอบฉาก ละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare) โดยผ่านกระบวนการต่างๆในการทำงาน โดยจะมีการส่งทั้งหมด 4 ครั้ง ได้แก่ การส่งความคืบหน้า 30%, การส่งความคืบหน้า 50%, การส่งความคืบหน้า 70% และ การส่งความคืบหน้า 100% ทำให้เห็นว่าผู้ศึกษาได้ใช้กระบวนการทักษะเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเวทีมาใช้เพื่อเป็นประโยชน์ ได้เรียนรู้วิธีการคิด วิเคราะห์ แยกแยะ และแก้ไขปัญหา นอกจากนี้ยังฝึกฝนการสื่อสารและการทำงานร่วมกัน ได้เรียนรู้ความเป็นไปได้ในการทำงานในครั้งต่อไป เพื่อให้เกิดการเรียนรู้เทคนิคที่เป็นประโยชน์ จนสามารถนำไปพัฒนาตนเอง เพื่อใช้ในการทำงานจริงในอนาคต ได้เรียนรู้จากความผิดพลาดและความสำเร็จที่เกิดขึ้น

3.5 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-production)

3.5.1.1 การศึกษาบทละครที่สนใจ

เนื่องจากในตำแหน่งการออกแบบเครื่องแต่งกายมีด้วยกันทั้งหมด 2 ตำแหน่ง ดังนั้นผู้ศึกษาทั้ง 2 คน จึงได้ทำการศึกษาบทละครเรื่อง บ้านที่รักที่פקใจ (The Flatshare) โดยเริ่มจากการอ่านบทละครเรื่อง “ที่פקใจกลางคุณ (The Flatshare)” ของ Beth O’Leary และได้ตีความเอาไว้ดังนี้

(1) นางสาว สุวิภัทร เอพกานนท์

จากการศึกษาบทละครเรื่องดังกล่าว ผู้ศึกษาได้นำประเด็นสำคัญของเรื่องมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยสังเคราะห์ออกมาเป็นคีย์เวิร์ดหลัก (Keywords) ได้แก่ ความแตกต่าง (Contrast) การแบ่งปัน

(Sharing) และ การพัฒนา (Development) ซึ่งกลายเป็นแนวคิดสำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครแต่ละตัว โดยมุ่งเน้นให้เครื่องแต่งกายสะท้อนเอกลักษณ์เฉพาะตัวตามบุคลิกภาพ อาชีพ และความชอบของตัวละครอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตาม เมื่อพิจารณาการปรากฏร่วมกันของตัวละครทั้งหมด จะพบว่ามีจุดเชื่อมโยงบางประการที่แสดงให้เห็นถึงการแบ่งปันซึ่งนำไปสู่การพัฒนาในความสัมพันธ์ของตัวละครภายในเรื่อง เช่น การเลือกใช้โทนสีที่สามารถผสมผสานเข้าหากันได้ของตัวละครทิวพี และ ลีออน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความกลมกลืนที่ค่อยๆก่อตัวขึ้นท่ามกลางความแตกต่าง

(2) นางสาว ขวัญพิชชา สลักคำ

จากการศึกษาบทละครเรื่องดังกล่าว ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านตัวละคร ลีออน และ ทิวพี ที่ทำให้เรื่องราวของความรักนั้นเกิดขึ้น ซึ่งความรักครั้งนี้มีข้อจำกัดทางเวลา การสื่อสาร ความเป็นส่วนตัว และเงื่อนไขของเวลาที่อธิบายด้วยหลักการฟิสิกส์ จึงเกิดคีย์เวิร์ดสำคัญคือ คำว่า แตกต่าง แลกเปลี่ยน มิตรภาพ โดยได้คำเหล่านี้มาใช้ในการนำเสนอเครื่องแต่งกายจากการศึกษาเรื่องนี้ ผู้ศึกษาต้องการให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของความรักครั้งนี้ โดยผ่านการใช้สีและการเลเยอร์ของเสื้อผ้า การเลเยอร์นั้นสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงในความสัมพันธ์รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ และสีทั้งลีออนและทิวพี ในตอนแรกแตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง แต่เมื่อทั้งคู่มีความรู้สึกดีต่อกัน ทั้งสองคนจึงค่อยๆมีสีที่เข้ากันมากขึ้น

3.5.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

จากการศึกษาและการตีความบทละครร่วมกันของผู้ศึกษาทุกฝ่าย พบว่ามีแนวคิดและทิศทางการวิเคราะห์ที่สอดคล้องกัน จึงได้ร่วมกันกำหนดคีย์เวิร์ดหลักสำหรับการพัฒนาผลงานในแต่ละส่วน ได้แก่ ความแตกต่าง (Contrast) การแลกเปลี่ยน (Sharing) และ การเติมเต็ม (Fullfill) พร้อมทั้งกำหนดธีมหลัก (Theme) ของการออกแบบคือ ความแตกต่างเมื่อมาเจอกันก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนที่นำไปสู่การเติมเต็มซึ่งกันและกัน ดังภาพที่ 3.5: (หน้า)

ในส่วนของการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาทั้งสองได้ร่วมกันวางแผนทางและแบ่งหน้าที่รับผิดชอบตัวละครต่างๆดังนี้

- (1) นางสาวสุวิภัทร เอเฟกานนท์
 รับผิดชอบการออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับตัวละคร ทิฟฟี่ จัสติน
 เจน และเคธ
- (2) นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ
 รับผิดชอบการออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับตัวละคร ลีออน ฮอลดี
 ป่าลินดา และริชชี (เพิ่มตัวละครเข้ามาในช่วงหลังส่งความคืบหน้า 70%)

3.5.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการ ออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากการวิเคราะห์บทละครร่วมกับทฤษฎีและข้อมูลอ้างอิงในหัวข้อที่ 2.5 พบว่า เหตุการณ์ในบทละครเกิดขึ้นในบริบทของยุคปัจจุบัน ณ เมืองสแตรทฟอร์ด กรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ในช่วงเดือนตุลาคมถึงธันวาคม ซึ่งเป็นช่วงเปลี่ยนผ่านจากฤดูใบไม้ร่วงสู่ฤดูหนาว ส่งผลให้การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร มุ่งเน้นไปที่การเลือกใช้เนื้อผ้าที่มีความหนาและให้ความอบอุ่น เช่น ผ้าขนสัตว์และไหมพรม โดยสามารถวิเคราะห์และจำแนกลักษณะการแต่งกายของแต่ละตัวละคร ได้ดังนี้

ตารางที่ 3.34: ตารางแสดงบุคลิกลักษณะของตัวละครจากการวิเคราะห์

ตัวละคร	บุคลิกลักษณะของตัวละคร
ทิฟฟี่	หญิงวัยทำงาน อายุ 27 ปี อาชีพครีเอทีฟ สดใสร่าเริงแต่ก็อ่อนไหว ชอบงาน DIY รักโลก ช่างฝัน การแต่งตัวมีเอกลักษณ์ เป็นคนที่ให้ความรู้สึกแตกต่างจากคนทั่วไป
ลีออน	ชายวัยทำงาน อายุ 27 ปี อาชีพเป็นบุรุษพยาบาลกะดึก มีนิสัยค่อนข้างสุภาพ เรียบร้อย สุขุม และเป็นคนรักครอบครัว มีความทะเยอทะยานเพื่อให้ประสบความสำเร็จ
จัสติน	ชายวัยทำงาน อายุ 27 ปี บ้านมีฐานะ นิสัยเจ้าชู้ เอาแต่ใจ ชอบความหรูหรา เจ้าเล่ห์และหลงตัวเอง
เจน	นางแบบสาว สูง หุ่นดี นิสัยเอาแต่ใจ หึงหวงคนรัก แต่ก็มีความอ่อนไหวเล็กน้อย

เคธ	ทนายความสาวเพื่อนสนิทของทิฟฟี่ ฉลาดนิสัยตรงไปตรงมา มีความเป็นผู้นำ รักเพื่อน
ปาลินดา	ป้าเจ้าของแพลต อายุ 50 ปี เจ้าระเบียบ ชี้สั่งเสีย เจ้าเล่ห์
ฮอลลี่	เด็กเนิร์ด อายุ 15 ปี ป่วยเป็นโรคลูคีเมีย (มะเร็งเม็ดเลือดขาว) สดใสร่าเริง จิตใจดี ชี้เล่นตามประสาเด็ก ฉลาดกว่าเด็กรุ่นเดียวกัน มักจะมองโลกในแง่ดี

3.5.1.4 การส่งความคืบหน้า 30%

ทิฟฟี่ จากบทละคร พบว่ามีบุคลิกภาพและความชื่นชอบที่มีความโดดเด่นเฉพาะตัว แตกต่างจากบุคคลทั่วไป การออกแบบเครื่องแต่งกายจึงมุ่งเน้นการใช้ลวดลายและสีสันทันทีความตัดกัน แต่ยังคงสอดคล้องกับลักษณะนิสัยที่สดใสร่าเริง ควบคู่กับความอ่อนไหวในตัว โดยเลือกใช้เนื้อผ้าไหมพรมเป็นวัสดุหลัก เพื่อสะท้อนถึงความชื่นชอบในงานฝีมือ (DIY) ของตัวละคร นอกจากนี้ยังได้ศึกษารายละเอียดเพิ่มเติมเกี่ยวกับเสื้อผ้าที่ตัวละครสวมใส่ในบริบทของการอยู่ภายในห้องพัก และจำแนกตามฤดูกาลต่างๆ เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาผลงานต่อไป



ภาพที่ 3.80: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครทิฟฟี่

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวสุภัทร เอพกานนท์)

TIFFY- Indoor



ภาพที่ 3.81: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครทiffany - ในห้อง

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวสุภัทร เอพกานนท์)



ภาพที่ 3.82: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครทiffany - ฤดูกาล

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวสุภัทร เอพกานนท์)

ลิออน มีอาชีพเป็นบุรุษพยาบาลกะดึก มีนิสัยค่อนข้างสุภาพ เรียบร้อย สุขุม และเป็นคนรักครอบครัว มีความทะเยอทะยานเพื่อให้ประสบความสำเร็จ ในการช่วยน้องชาย (ริชชี) ให้ออกมาจากเรือนจำ จึงเทียบเคียงการแต่งกายของตัวละครนี้เป็นเครื่องแต่งกายที่มีความสบาย เรียบง่าย สีเสื้อผ้าออกไปในทางสีที่มีความหม่น เช่น น้ำเงิน เทา และศึกษาเพิ่มเติมไปถึงเสื้อผ้าของตัวละครนี้เมื่ออยู่ในห้องและแยกตามฤดูกาลต่างๆเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการทำงานต่อไป



ภาพที่ 3.83: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครลีออน

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ)



ภาพที่ 3.84: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครลีออน - ในห้อง

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ)



ภาพที่ 3.85: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครสี่ออน – ฤดูกาล

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ)

จัสติน จากนิสัยตัวละครที่มีความมั่นใจในตัวเองสูง หลงตัวเอง จะยึดติดกับกระแสแฟชั่น ชอบความหรูหรา ผู้ศึกษาจึงพิจารณาให้ตัวละครนี้แต่งตัวโดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากนักร้อง แรปเปอร์ จึงเน้นไปที่ Texture ขนสัตว์ หนัง และโลโก้แบรนด์เนมด์ รวมไปถึงเครื่องประดับต่างๆเพื่อแสดงถึงฐานะร่ำรวย

จากบทละคร ตัวละครนี้มีการปลอมตัวเป็นอาชีพต่างๆแต่ก็ถูกจับได้ตลอด จึงออกแบบให้ตัวละครปลอมตัวแต่ไม่แนบเนียน เช่น การติดหนวดปลอม การแต่งตัวที่มากเกินไปจนความเป็นจริง



ภาพที่ 3.86: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครจัสติน

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวสุภัทร เอฬกานนท์)



ภาพที่ 3.87: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครจัสติน - ปลอมตัว

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวสุภัทร เอฬกานนท์)

เจน เนื่องจากตัวละครนี้มีอาชีพเป็นนางแบบ นิสัยจึงมีความมั่นใจในตัวเองสูง เครื่องแต่งกายจึงเน้นไปที่ความคล่องตัวพร้อมสำหรับการทำงาน ใช้โทนสีเข้มอย่างสีดำและตัดกับสีแดงให้ลุคสาวเซ็กซี่ เพิ่ม Texture ของหนังให้มีความแพชชั่นทันสมัยมากขึ้น

จากบทละคร ตัวละครนี้มีการปลอมตัวเป็นอาชีพต่างๆ แต่เป็นการปลอมตัวเพื่อตามจัสตินไป การปลอมตัวจึงมีความล้อกันกับอาชีพของจัสตินและมีความไม่แน่นอนเหมือนกัน จึงเน้นไปที่การแต่งตัวมากเกินไปจนความเป็นจริง

KATE



ภาพที่ 3.90: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครเคธ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวสุภัทร เอพกานนท์)

ป้าลินดา เจ้าของแพลตฟอร์มที่ลือชื่อและทีฟฟี่แชร์อยู่ด้วยกัน ป้าลินดาเป็นคนที่ระเบียบ ทุกอย่างต้องอยู่ในกฎของป้าลินดา เป็นคนขี้สงสัยและมีการปลอมตัวเพื่อที่จะได้หาความจริง จึงเทียบเคียงการแต่งกายของตัวละครนี้ ให้มีสีสันที่มีความหม่น และเสื้อผ้ามีกลิ่นอายของโบฮีเมียน

LINDA



ภาพที่ 3.91: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครป้าลินดา

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ)

LINDA ปาลอมต์



ภาพที่ 3.92: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครปาลินดา - ปาลอมต์

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ)

ฮอลลี เด็กสาวที่ป่วยเป็นโรคลูคีเมีย (มะเร็งเม็ดเลือดขาว) มีจิตใจดี ขี้เล่น
งอแงตามประสาเด็ก มีความคิดที่ฉลาด มักจะมองโลกในแง่ดี เป็นผู้ป่วยที่ลือ
อวดแล จึงเทียบเคียงการแต่งกายของตัวละครนี้ เป็นชุดนอนที่มีสีสันไม่ฉูดฉาดมาก

HOLLY



ภาพที่ 3.93: ภาพอ้างอิงเครื่องแต่งกายตัวละครฮอลลี

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ)

(1) สรุปปัญหาและแนวทางการแก้ไขหลังจากส่งความคืบหน้า 30%

ตารางที่ 3.35: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 1 (30%) ของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ให้ระวังเรื่องเนื้อผ้าของเครื่องแต่งกายในบางตัวละคร อาจจะไม่เหมาะกับภูมิประเทศและฤดูกาล	ปรึกษากันภายในฝ่ายเพื่อศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับเสื้อผ้าที่เหมาะสมกับภูมิประเทศและฤดูกาล และใช้พัฒนางานในครั้งต่อไป
ขาดรายละเอียดในบางตัวละคร	ปรึกษากับทุกฝ่ายในโปรดักชั่นเพื่อหาหรือถึงรายละเอียดของแต่ละตัวละครว่าสามารถเพิ่มในส่วนของเครื่องแต่งกายส่วนใดได้บ้าง

3.5.1.5 การส่งความคืบหน้า 50%

จากการปรับปรุงและแก้ไขในระยะความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาร่วมกันหารือภายในฝ่าย เพื่อพัฒนาผลงานและนำไปทดลองใช้จริงในเทศกาลปล่อยผี โดยได้คัดเลือกเครื่องแต่งกายที่เหมาะสม อ้างอิงจากข้อมูลการศึกษาค้นคว้าตามภาพประกอบที่ 3.45 – 3.58 จากนั้นจึงนำเสนอแนวทางดังกล่าวต่อผู้กำกับและอาจารย์ที่ปรึกษา ก่อนดำเนินการค้นหาเสื้อผ้าที่มีความใกล้เคียงกับแบบอ้างอิง เพื่อให้นักแสดงได้ทดลองสวมใส่จริง

ผู้ศึกษาเริ่มต้นจากการสอบถามและค้นหาเสื้อผ้าจากนักแสดงและสมาชิกในโปรดักชั่น โดยเลือกใช้เสื้อผ้าที่มีลักษณะใกล้เคียงกับแบบอ้างอิง และมีความเป็นไปได้ในการนำมาใช้จริง สำหรับเสื้อผ้าที่หาไม่ได้จากแหล่งดังกล่าว จึงดำเนินการค้นหาเพิ่มเติมจากห้องคอสตูมของสาขาและตลาดเสื้อผ้ามือสอง ทั้งนี้ยังคงให้ความสำคัญกับการเลือกสีที่เป็นจุดเด่นเฉพาะตัวของแต่ละตัวละคร รวมถึงเลือกเนื้อผ้าที่มีความหนา เหมาะสมกับภูมิประเทศและสภาพอากาศตามบริบทที่ระบุไว้ในบทละคร



ภาพที่ 3.94: ภาพการทดลองการสวมใส่เครื่องแต่งกายจริงก่อนเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา

เทศกาลปล่อยผี

Idea ต่อยอด

- เพิ่มสีที่ติดกันมากขึ้น
- จับลายขยกับ
- เพิ่มเลเยอร์
- เพิ่ม Accessories

สายที่ดูเป็นระเบียบเรียบร้อย *ก็ได้มาจาก Leon

ภาพที่ 3.95: เทศกาลปล่อยผี – ทิวพี

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวสุภภัทร เอพกานนท์)



ภาพที่ 3.96: เทศกาลปล่อยผี – ลีออน

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ)



ภาพที่ 3.97: เทศกาลปล่อยผี – จัสติน

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวสุภภัทร เอพกานนท์)

เทศกาลปล่อยผี



Idea ต่อยอด



ภาพที่ 3.98: เทศกาลปล่อยผี – เจน

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวสุวภัทร เอพกานนท์)

เทศกาลปล่อยผี



Idea ต่อยอด



ภาพที่ 3.99: เทศกาลปล่อยผี – เคธ

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวสุวภัทร เอพกานนท์)

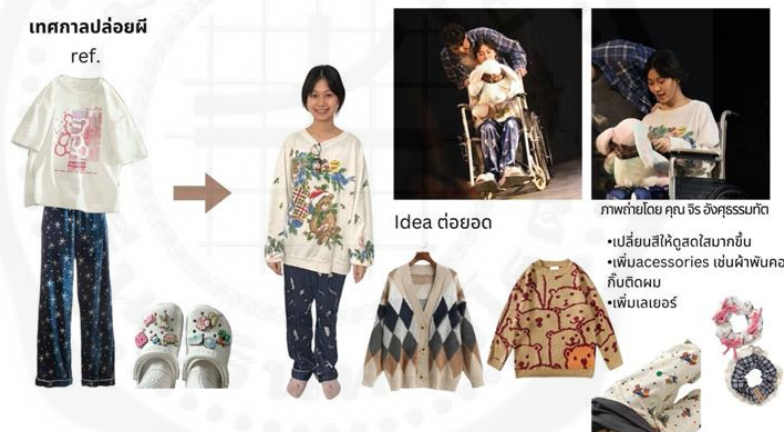
เทศกาลปล่อยผี



ภาพที่ 3.100: เทศกาลปล่อยผี – ป่าลินดา

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ)

เทศกาลปล่อยผี
ref.



ภาพที่ 3.101: เทศกาลปล่อยผี – ฮอลดี้

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ)

(1) สรุปปัญหาและแนวทางการแก้ไขหลังจากส่งความคืบหน้า 50%

ตารางที่ 3.36: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 2 (50%) ของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
-------	----------------

ตัวละครลือน สีสันยังไม่เหมาะกับสภาพอากาศของเรื่อง	เปลี่ยนจากเสื้อคลุมที่บาง เป็นแจ็คเก็ตยีนส์และเพิ่มเสื้อผ้าให้มึนหลายชิ้นมากขึ้น
ตัวละครฮอลลี เพิ่มสีสันมากขึ้นและเพิ่มความหนาของเสื้อผ้า	เพิ่มเสื้อคลุมให้มึนสีสันมากขึ้น และมีเครื่องประดับที่เหมาะสมกับตัวละคร
ตัวละครทิฟฟี่ สีสันและลวดลายยังไม่เพียงพอที่จะสะท้อนบุคลิกของตัวละครได้อย่างชัดเจน	ปรึกษากับนักแสดงและผู้กำกับเกี่ยวกับการเพิ่มสีสันและลวดลาย ซึ่งอาจส่งผลต่อบุคลิกของตัวละคร แล้วจึงค้นหาเสื้อผ้าเพิ่มเติม
ตัวละครจัสติน เครื่องประดับน้อยเกินไป ไม่สอดคล้องกับฐานะของตัวละครที่มีความรวยและชอบความหรูหรา และรองเท้ายังไม่เข้ากับบุคลิกของตัวละคร	ค้นหาเครื่องประดับและรองเท้าเพิ่มเติมเพื่อให้เข้ากับบุคลิกของตัวละครมากขึ้น

3.5.1.6 การส่งความคืบหน้า 70%

จากการปรับปรุงและแก้ไขในระยะความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้ทำการปรับแก้ในส่วนของภาพสเก็ตซ์ของแต่ละตัวละคร เพื่อใช้เป็นการอ้างอิงสำหรับการพัฒนาและค้นหาเสื้อผ้าต่อไป และได้มีการจัดทำตารางแผนสำหรับเครื่องแต่งกายที่ใช้ในแต่ละฉาก (Breakdown) เพื่อให้สะดวกต่อการวางแผนการเข้า-ออกของนักแสดง และการเปลี่ยนเสื้อผ้าในแต่ละฉากที่ต้องมีความรวดเร็ว (Quick change)



ภาพที่ 3.102: ภาพสเก็ตซ์ - ทิฟฟี่

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวสุวภัทร เอพกานนท์)



ภาพที่ 3.103: ภาพสเก็ทซ์ - ลีออน (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ)



ภาพที่ 3.104: ภาพสเก็ทซ์ - ลีออน (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ)



ภาพที่ 3.105: ภาพสเก็ตช์ - จัสติน

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวสุภัทร เอเฟกานนท์)



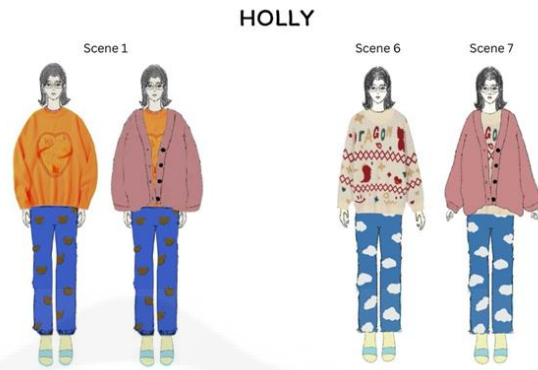
ภาพที่ 3.106: ภาพสเก็ตช์ - เจน

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวสุภัทร เอเฟกานนท์)



ภาพที่ 3.107: ภาพสเก็ตช์ - ปาลินดา

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ)


























ภาพที่ 3.108: ภาพสเก็ตช์ - ฮอลลี

ที่มา : ผู้ศึกษา (นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ)

ตารางที่ 3.37: ตารางการวางแผนสำหรับเครื่องแต่งกายในแต่ละฉาก (Breakdown)

Scene	ทิฟฟี่	ลีออน	จัสติน	เจน	เคธ	ป่าลินดา	ฮอลลี
1							
2							

3							
4							
5							
6							
7							



(1) สรุปปัญหาและแนวทางการแก้ไขหลังจากส่งความคืบหน้า 70%

ตารางที่ 3.38: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 3 (70%) ของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
ตัวละครป่าลินดาสีและองค์ประกอบยังไม่เข้ากัน	ตัดสีนใจเปลี่ยนให้ชุดของป่าลินดามีสีน้ำตาลเทาเป็นหลักเพื่อให้เข้ากับสีของแพลต
ตัวละครจัสติน ขาดสีสัน และให้ระวางในเรื่องของเสื้อที่มีความรัดรูปมากเกินไป	เพิ่มสีสันด้วยการเปลี่ยนเสื้อ และหลีกเลี่ยงเสื้อรัดรูป เลือกใช้เสื้อที่มีขนาดใหญ่กว่ารูปร่างของนักแสดง
เพิ่มตัวละคร ริชชี	ปรึกษากับผู้กำกับและอาจารย์ที่ปรึกษาอย่างเร่งด่วนเพื่อให้ได้ข้อสรุปของเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับบริบทของตัวละครและเวลาที่กระชั้นชิด

3.5.1.7 การส่งความคืบหน้า 100%

จากการปรับปรุงและแก้ไขในระยะความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาร่วมกันปรึกษากับอาจารย์ในฝ่าย และวางแผนสำหรับการจัดทำและจัดหาเครื่องแต่งกายในส่วนที่ยังไม่ครบถ้วนตามแบบสเก็ท ดังแสดงในภาพที่ 3.67: – 3.73 โดยได้นำเสนอแผนงานดังกล่าวต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ท่านอื่นๆในสาขาวิชาเพื่อรับฟังข้อเสนอแนะเพิ่มเติม จากนั้นผู้ศึกษาจึงแยกย้ายกันลงพื้นที่เพื่อจัดหา

เครื่องแต่งกาย เช่น ตลาดเสื้อผ้ามือสอง ร้านค้าออนไลน์ รวมไปถึงเสื้อผ้าจากนักแสดงและสมาชิกในโปรดัคชั่น

สำหรับตัวละคร ริชชี ที่ถูกเพิ่มเข้ามาหลังจากการส่งความคืบหน้า 70% หลังจากได้ข้อสรุปพร้อมกันแล้ว ผู้ศึกษาได้ดำเนินการจัดหาเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมกับบริบทและบุคลิกของตัวละครอย่างเร่งด่วน จากการวิเคราะห์บทบาทของตัวละคร ริชชี ซึ่งเป็นน้องชายของ ลีออน และกำลังถูกคุมขังในเรือนจำด้วยความไม่เป็นธรรม อีกทั้งมีนิสัยขี้เล่น รักและเป็นห่วงพี่ชาย ผู้ศึกษาจึงเลือกเสื้อผ้าที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับชุดนักโทษในประเทศอังกฤษ ซึ่งมีลักษณะเด่นคือเสื้อผ้าสีส้มทั้งตัว เพื่อให้สอดคล้องกับบทบาทและสถานการณ์ของตัวละครภายในเรื่อง



ภาพที่ 3.109: ภาพการลงพื้นที่เพื่อจัดหาเครื่องแต่งกาย

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ศึกษาได้มีการปรึกษาและร่วมกันจัดทำกระโปรงของตัวละครปาลินดา เนื่องจากสไตลที่มีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว และราคาของเสื้อผ้าสไตลนี้ค่อนข้างสูง ผู้ศึกษาจึงเลือกวิธีการทำด้วยตนเองแทนโดยการซื้อผ้าที่มีลวดลายการต่อผ้าหลายแบบ (Patchwork) มาตัดเย็บกับกระโปรงตัวเดิมที่มีอยู่แล้ว



ภาพที่ 3.110: ภาพการร่วมกันจัดทำโครงโปรงตัวละครป่าลินดา

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.111: ภาพโครงโปรงของป่าลินดาที่ผู้ศึกษาจัดทำ

ที่มา : ผู้ศึกษา

ต่อมา ผู้ศึกษาได้ทำการตกแต่งเสื้อของตัวละคร ทิฟฟี เพิ่มเติม โดยใช้เทคนิคการปะติดผ้ารูปดาวรวมกับการติดเพชรตกแต่ง เพื่อสะท้อนบุคลิกของตัวละครที่ชื่นชอบงานฝีมือ (DIY) และเสริมความเชื่อมโยงกับทสนทนาในฉากที่กล่าวถึงดวงดาวและ

แนวคิดทางทฤษฎีภายในเรื่อง ซึ่งช่วยขับเน้นลักษณะเฉพาะของตัวละครและเพิ่มมิติทางความหมายให้กับเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 3.112: ภาพการตกแต่งเสื้อของตัวละครทฟี่และผ้าที่นำมาใช้

ที่มา : ผู้ศึกษา

ต่อมา ผู้ศึกษาได้ทำการเพิ่มผ้าขนสัตว์เทียมให้กับเสื้อแจ็คเก็ตเข้าไปในส่วนของคอเสื้อและปลายแขนเสื้อของตัวละครเจน เพื่อเพิ่มความอบอุ่นและความหรูหราให้เข้ากับบุคลิกลักษณะของตัวละครที่มีอาชีพเป็นนางแบบที่นิยมแฟชั่นที่ทันสมัย



ภาพที่ 3.113: ภาพการวางแผนการเพิ่มผ้าขนสัตว์เทียมที่แจ็คเก็ตของตัวละครเจน

ที่มา : ผู้ศึกษา

นอกจากนี้ผู้จัดทำยังได้ทำการเก็บรายละเอียดของเสื้อผ้าเพิ่มเติมเพื่อให้สะดวกต่อการสวมใส่ของนักแสดง ไม่ว่าจะเป็นการเย็บลือคอเสื้อใหม่พรมที่เป็นคอเต่า เพื่อไม่ให้เกิดการพลิกไปมาระหว่างการแสดง การตัดด้ายที่รุ่มของเสื้อผ้า การเช็คความแข็งแรงและความแน่นหนาของการตัดเย็บและการทำด้วยมือ เพื่อให้พร้อมสำหรับการส่งความคืบหน้า 100%



ภาพที่ 3.114: ภาพเครื่องแต่งกายในวันส่งความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

- (1) สรุปปัญหาและแนวทางการแก้ไขหลังจากส่งความคืบหน้า 100%

ตารางที่ 3.39: ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่ 4 (100%) ของการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ปัญหา	แนวทางการแก้ไข
การเข้า-ออกในการแสดงยังไม่ลงตัวทำให้การเปลี่ยนเสื้อผ้าติดขัดไม่ทันตามที่วางแผน	ปรึกษากับผู้กำกับและนักแสดงในการกำหนดการเข้า-ออก เพื่อหาจังหวะในการเปลี่ยนเสื้อผ้า และหาทีมงานมาช่วยเพิ่มเติม

การเปลี่ยนเสื้อผ้าของนักแสดงที่จำเป็นจะต้องเปลี่ยนข้างหลังฉากติดขัดไม่ทันเวลา	ให้ทีมงานสแตนดบายด์ข้างหลังฉาก และทำการซ่อมเปลี่ยนเสื้อผ้าให้มากขึ้น
หมวดปลอมของนักแสดงหาย และเมื่อนำมาใช้ซ้ำกาวจะติดไม่แน่น	จัดซื้อหมวดปลอมมาสำรองเพิ่มโดยจำกัดการใช้แบบ 1 รอบการแสดง ต่อ 1 ชิ้น ไม่ใช้ซ้ำ

3.5.2 ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดง (Production)

3.5.2.1 ช่วงก่อนการแสดง

ผู้ศึกษาได้ร่วมกันประชุมวางแผนการทำงานกับทีมงานในฝ่าย โดยมีการจัดเตรียมเครื่องแต่งกายของนักแสดงทุกคนตามระบบการเข้า-ออก เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเปลี่ยนเสื้อผ้าอย่างรวดเร็ว มอบหมายหน้าที่ให้กับทีมงาน และจัดทำอ้างอิงสำหรับการแต่งหน้า-ทำผมของนักแสดงให้กับช่างแต่งหน้า

3.5.2.2 ช่วงระหว่างการแสดงทั้ง 3 รอบการแสดง

ผู้ศึกษาและทีมงานในฝ่ายร่วมกันทำงานตามแผนและหน้าที่ที่ได้รับมอบหมายในการประจำตำแหน่งในการเปลี่ยนเสื้อผ้าอย่างรวดเร็ว ดูแลและตรวจเช็คความเรียบร้อยของเครื่องแต่งกายทั้งก่อนนักแสดงสวมใส่ ระหว่างที่นักแสดงสวมใส่ และหลังจากนักแสดงสวมใส่ เช่น การรีดผ้า การนำเครื่องแต่งกายสำหรับเปลี่ยนไปไว้ให้ถูกฝั่งการเข้า-ออก หรือด้านหลังฉาก ดูแลความเรียบร้อยของเครื่องแต่งกายและหน้า-ผมของนักแสดงในระหว่างการแสดง

3.5.2.3 ช่วงหลังการแสดง

ผู้ศึกษาและทีมงานร่วมกันจัดเก็บเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายโดยแยกฝั่งการเข้า-ออก จัดเก็บอุปกรณ์และดูแลความเรียบร้อยบริเวณห้องเมคอัพสำหรับการใช้ในรอบการแสดงถัดไปในแต่ละวัน

3.5.3 ขั้นตอนการทำงานหลังจบการแสดง (Post Production)

หลังจบการแสดงครบทั้ง 3 รอบการแสดง ผู้ศึกษาและทีมงานได้ร่วมกันจัดการดูแลความเรียบร้อย ความสะอาด ให้กับบริเวณด้านข้างโรงละคร เพื่อให้โปรดักชั่นถัดไปได้เข้ามาทำงาน และร่วมกันนำเครื่องแต่งกายในส่วนที่มีเจ้าของส่งคืน นำส่วนที่ไม่มี

เจ้าของมาแจกจ่ายตามความสนใจให้กับสมาชิกในโปรดักชั่น และสุดท้ายนำส่วนที่เหลือจัดเก็บในห้องคอสตูมเพื่อให้เป็นของส่วนกลางในสาขาต่อไป



ภาพที่ 3.115: เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง (1)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.116: เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง (2)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.117: เครื่องแต่งกายในรอบการแสดงจริง (2)

ที่มา : jira_joke

3.5.4 สรุปผลงานหลังการแสดงเสร็จสิ้น

การแสดงทั้ง 3 รอบการแสดง ผ่านไปได้ด้วยดี สามารถทำตามแผนงานได้สำเร็จลุล่วง ผู้ศึกษาและทีมงานได้รับความคิดเห็นจากทางผู้ชมและสมาชิกในโปรดักชั่นในทางที่ดี และพร้อมที่จะนำความคิดเห็นที่ได้รับไปปรับปรุงและพัฒนาในการทำงานของผู้ศึกษาในอนาคต

3.6 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-production)

3.6.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

จากการศึกษาบทละครเรื่อง The Flatshare... บันทึกรักที่ปักใจที่ถูกดัดแปลงมาจากหนังสือนวนิยายเรื่อง “The Flatshare ที่ปักใจกลางคุณ” ประพันธ์โดย Beth O'Leary ผู้ศึกษาได้อ่านนวนิยายแล้วมองเห็นถึงความแตกต่างแต่เข้ากันได้ของทั้ง 2 ตัวละคร ซึ่งความแตกต่างของทั้ง 2 ตัวละครจะค่อยๆ แลกเปลี่ยนกันบางอย่างเพื่อเข้าหากันได้

จึงได้เป็นริม “ความแตกต่างที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพื่อเติมเต็มซึ่งกันและกัน” และในการดำเนินเรื่องนี้ขึ้นอยู่กับช่วงเวลาที่แตกต่างกัน

3.6.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

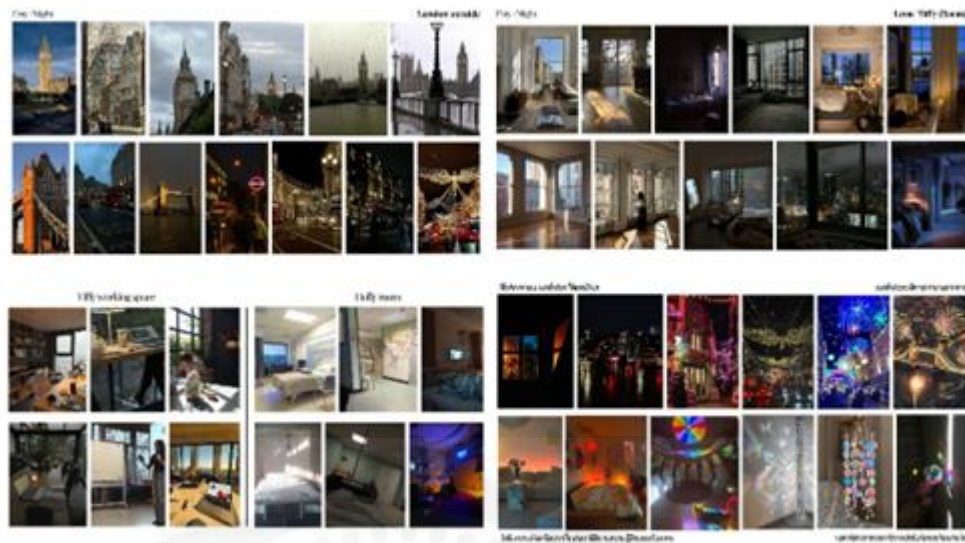
จากการอ่านบทพร้อมกับผู้กำกับและผู้ออกแบบองค์ประกอบศิลป์ฝ่ายอื่นๆ ได้ข้อสรุปว่าจะคงสถานที่ของเรื่องไว้ที่ “ประเทศอังกฤษ” ซึ่งในการหาข้อมูลจริงนั้นเป็นไปได้ยากที่จะลงพื้นที่จริง ผู้ศึกษาจึงได้ทำการหาข้อมูลต่างๆ ในเว็บไซต์ และ Google Earth เพื่อศึกษาบรรยากาศของสถานที่ต่างๆ ในประเทศอังกฤษ

3.6.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบแสง

ในการออกแบบแสง การค้นคว้าข้อมูลสถานที่เป็นสิ่งที่สำคัญ เนื่องจากแต่ละสถานที่และแต่ละเวลา จะมีบรรยากาศแสงกับความรู้สึกที่แตกต่างกัน การรวบรวมข้อมูลของแต่ละที่ แต่ละช่วงที่มีในบทละคร จะช่วยให้ผู้ศึกษาเห็นภาพที่ชัดเจนขึ้น เพราะในบทละครเรื่อง บ้านที่รัก...ที่พักใจ (The Flatshare) มีการกล่าวถึงช่วงเวลาอย่างชัดเจน และเป็นตัวหลักในการดำเนินเรื่อง ถ้าหากจัดแสงผิดเวลาจากบทจะทำให้ผู้ชมไม่สามารถเข้าใจในฉากนั้นได้อย่างชัดเจน

3.6.1.4 การส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาได้เริ่มค้นคว้าจากข้อมูลต่างๆ ในอินเทอร์เน็ต (Internet) และในเว็บไซต์จากบทละครมีประเทศอังกฤษ เมืองลอนดอนเป็นสถานที่หลัก ซึ่งเมืองนี้ค่อนข้างมีฝนตลอดทั้งปี แต่ต้องแยกระหว่างแสงธรรมชาติกับแสงที่มนุษย์สร้างขึ้น เมื่อนำมาผสมผสานกับแนวคิด ”ความแตกต่างที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพื่อเติมเต็มซึ่งกันและกัน” ผู้ศึกษาจึงนำแสงของช่วงเวลากลางวันกับกลางคืนมาให้เห็นภาพชัดขึ้น และเพิ่มความหม่นลงไปด้วย ซึ่งแสงที่มนุษย์สร้างขึ้นล้วนแต่จะเข้ามาเพื่อบ่งบอกสถานการณ์ที่ไม่ปกติ และแบ่งรีเสิร์ชเป็นสถานที่ต่างๆ ในฉาก



ภาพที่ 3.118: สไลด์การอัปเดต

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปลงความคืบหน้า 30%

ในการส่งความคืบหน้า 30% ได้ข้อสรุปว่าเป็นไปตามแนวทางเดียวกับผู้ออกแบบองค์ประกอบฝ่ายอื่นๆ มีแค่แสงที่ส่องเข้ามาทางหน้าต่างที่ยังไม่สอดคล้องกันฉาก เพราะขนาดหน้าต่างที่หามาไม่ตรงกันแต่สามารถแก้ไขและนำไปปรับใช้ต่อได้ ในส่วนของการส่งชินบนเวที่ยังไม่มีการใช้แสง จึงนำคำแนะนำจากคณะอาจารย์มาปรับใช้และนำไปทำงานในส่วนต่อไป

3.6.1.5 การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากผู้ศึกษาได้รับคำแนะนำมา จึงนำมาพัฒนาต่อยอดในการส่งความคืบหน้า 50% สิ่งที่ต้องทำในความคืบหน้านี้คือเทศกาลปล่อยผีที่จะได้ลองใช้ทิศทางและบรรยากาศของไฟร่วมกับองค์ประกอบจากฝ่ายอื่นๆครั้งแรก เนื่องจากในบทรละครที่แสดงบนเวที่จะต้องมีฉากที่ทั้ง2คนอยู่ในสถานที่เดียวกันแต่คนละเวลา จึงต้องแบ่งบรรยากาศของเวที่ออกเป็น2ฝั่ง และนอกจากนั้นยังต้องมีบรรยากาศช่วยการเปลี่ยนผ่านของช่วงเวลาเพิ่มเติมอีกด้วย ผู้ศึกษาจึงพยายามแบ่งสีบรรยากาศให้แตกต่างกันมากที่สุดทั้งในห้องที่อยู่ต่างช่วงเวลา และภายนอกห้องที่เป็นสถานที่อื่นๆ ทั้งนี้ยังมีการนำลูกบอลกระจก (Mirror ball) มาใช้ แสงที่สะท้อน

จากบอลกระจกมากระทบกับพื้น ทำให้มีลักษณะเหมือนดาว เพื่อประกอบภาพในฉากที่กำลังกล่าวถึงดวงดาว



ภาพที่ 3.119: เทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปลงความคืบหน้า 50%

ในการส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้คำแนะนำจากคณะอาจารย์เกี่ยวกับปัญหาการมองไม่เห็นหน้านักแสดง และแสงมืดไปบางส่วน และการแบ่งพื้นที่ของห้องในฉากยังไม่ชัดมาก ด้วยการที่ใช้ดวงไฟร่วมกับเรื่องอื่นจึงทำให้มีขีดจำกัดเล็กน้อย แต่สามารถนำไปปรับใช้ต่อได้

3.6.1.6 การส่งความคืบหน้า 70%

จากการส่งความคืบหน้า 50% ทำให้ผู้ศึกษามาสนใจแสงที่รับหน้านักแสดงมากขึ้น จึงติดดวงไฟและเพิ่มความสว่างของแสงเพิ่มขึ้นจาก 50% และสิ่งที่ต่อยอดจากเดิมคือจากแบ่งบรรยากาศของห้องให้แบ่งเป็น 2 ช่วงเวลาเพิ่มขึ้น โดยใช้แสงสี ขาว และส้มเพื่อแบ่งในช่วงเวลากลางวัน ใช้สีน้ำเงิน เหลืองและขาวเพื่อแบ่งช่วงเวลากลางคืน ดวงไฟส่วนมากที่ใช้สีจะใช้เป็นดวงไฟ LED เพื่อสลบสีไฟ

ได้ง่ายต่อแต่ละฉาก ในบทละครฉากที่เพิ่มมาส่วนมากยังใช้บรรยากาศกับช่วงเวลา
ใกล้เคียงกันจึงนำส่วนของ 50% มาใช้ได้แค่ปรับแต่งบางจุดเพื่อพัฒนาไปฉากใหม่ๆ



ภาพที่ 3.120: รูปบรรยากาศการทำงาน

ที่มา : jira_joke

(1) สรุปลงความคืบหน้า 70%

ได้ข้อเสนอแนะ และคำแนะนำจากคณะอาจารย์ เกี่ยวกับเรื่องแสง
รับหน้าประมานนี้ใช้ได้แล้ว แต่ยังมีจุดที่ปรับแก้เล็กน้อยและนำความคืบหน้า
ไปปรับใช้ในส่วนต่อไปได้


3.6.1.7 การส่งความคืบหน้า 100%

(1) การวางแผนลำดับแสงแต่ละฉาก

Scene	Setting	Action	Lighting	Special lighting	
0	ห้องเฟลต / ห้องพักฮอลลี	เปิดตัวละครจาก	แสงบรรยากาศกลางคืน เห็นพร็อบบางส่วนในฉากแบบสลัวๆ	โคมไฟ warm	
1	ห้องเฟลต / ห้องพักฮอลลี	การพูดคุย 2 สถานที่	แสงบรรยากาศกลางคืนในห้องเฟลตสว่างขึ้นและบรรยากาศกับไฟฟลักซ์บริเวณภายนอกหรือศูนย์กลางผู้เฝ้าย		
2	ห้องเฟลต / ทางเดินหน้าห้อง	ความฝัน / กิฟพีคุยกับลินดา	แสงบรรยากาศมืดมิดค่อยๆเพิ่มไฟสีส้ม ไฟฟลักซ์ที่จัดติดเปิดดวง หลุดจากผนังกลายเป็นไฟบรรยากาศตอนเช้า และ เปลี่ยนเป็นไฟทางเดินที่สว่างบรรยากาศในอุ่นไฟที่สออบหน้าเวทีเป็นหลัก + ไฟกระพริบของลินดา	โคมไฟสี + โคมไฟ warm	
3	ห้องเฟลต / คาเฟ่	เดธกับกิฟพีนัดเจอกันที่คาเฟ่ บังเอิญเจอจัสตินกับเจน / ลีออนคุยโทรศัพท์กับริชชี	แสงบรรยากาศ + โทนอุ่นของตอนเช้า ทั้งนอกและในห้องเฟลต		
4	ห้องเฟลต / ทางเดินหน้าห้อง	ลินดาหาหาซื้อของที่ห้อง / จัสติน เจน มาเจอลินดาที่ทางเดิน	ไฟทางเดินที่สว่างบรรยากาศในอุ่นไฟที่สออบหน้าเวทีเป็นหลัก + ไฟกระพริบของลินดา		

ภาพที่ 3.121: ภาพตารางการวางแผนลำดับแสงในแต่ละฉาก (Breakdown) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

Scene	Setting	Action	Lighting	Special lighting
7	ห้องพักฮอลลี / คาเฟ่ / สถานที่ต่างๆ	ลีออนคุยกับฮอลลี / กิฟพีกับเดธ คุยกันเรื่องทฤษฎี	แสงบรรยากาศห้องพักกลางคืน / แสงบรรยากาศคาเฟ่กลางวัน + ไฟพิเศษจากโคมไฟ	ดวงไฟProfile ที่ใส่แผ่นโคมไฟ (gobo) สีๆเหมือนกระจกสี
8	ห้องเฟลต / บอกร์เฟลต	วันรุ่งขึ้น และ เดือนต่อๆมาก่อนDec / ฮอลลีสบาย	แสงบรรยากาศห้องเฟลต เปลี่ยนเป็นเช้า กลางวัน เย็นของแต่ละวัน / ไฟ top ลงข้างซ้ายของเวที + ไฟพิเศษจากโคมไฟ	
9	ห้องเฟลต / art gallery	24, 25 ธันวาคม / ย้อนไปart gallery ปีที่แล้ว	แสงบรรยากาศในเฟลต2ช่วงเวลาพร้อมกัน / แสงเดิมแต่ทะลุออกมาบอกร์เฟลต / ไฟtopลงกลางรูปภาพ+ไฟรับหน้า ปิดไฟอื่นทั้งหมด	

ภาพที่ 3.122: ภาพตารางการวางแผนลำดับแสงในแต่ละฉาก (Breakdown) (1)



ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) สรุปความคืบหน้า 100%

จากการส่งในครั้งนี้มีบางส่วนที่คณะอาจารย์แนะนำให้ตัดออก และมีส่วนปรับแก้เล็กน้อยของไฟบรรยากาศที่แบ่งเวลากัน และนำไปทำงานต่อ

3.6.1.8 หลังจากการการส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากส่ง 100% ไปยังเหลือชิ้นที่ 8 และ 9 ที่ยังไม่ได้ส่งใน 100% จึงต้องวางแผนในการทำไปก่อนที่จะทำการแสดงจริงโดยมีการทำตารางคิวไว้ดังนี้

Scene	Setting	Action	Lighting	Special lighting	
5	ห้องเฟลต	กัฟฟีทรอคยกับบรชชี และเดธ	ไฟ top ลงกลางเวที / แสงบรรยากาศห้อง+ บรรยากาศที่ไดาของริชชี		
6	ห้องเฟลต / ห้องพักฮอลลี่	วันรุ่งขึ้นและอีกหลายวัน ที่กัฟฟีและลือนบพยายามที่จะเจอกัน / ลือนบคุยกับฮอลลี่เกี่ยวกับรูปภาพ The birthday	บรรยากาศห้องลดเปอร์เซ็นต์ลงให้ทลือนบ + บรรยากาศห้องพักฮอลลี่ / แสงบรรยากาศเช้า และเย็น + แสงที่แบ่ง2ฝั่งของสทาบการณ ที่กัฟฟีลือนบเจอกพร้อมกัน		

ภาพที่ 3.123: ภาพตารางการวางแผนลำดับแสงในแต่ละฉาก (Breakdown) (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.2 ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดง (Production)

3.6.2.1 ช่วงก่อนการแสดงจริง

ช่วงเวลาก่อนการแสดงจริงผู้ศึกษาได้ตรวจอุปกรณ์ต่างๆที่ใช้ และตรวจสอบตำแหน่งของดวงไฟทุกดวงเพื่อดูว่ามีบางดวงโดนขยับจะได้ปรับแก้ทัน รวมไปถึงมีการเช็คหลอดไฟประดิษฐ์ที่แขวนห้อยลงมา ไฟคอมในฉากว่ามีดวงไหนเสียหรือไม่ ถ้าหากมีก็ต้องแก้ไขเรียบร้อย และมีการทบทวนคิวกันเองในที่มืดแสง และกับผู้ควบคุมองค์ประกอบฝ่ายอื่นๆให้มั่นใจก่อนเริ่มการแสดง

3.6.2.2 ช่วงการแสดงจริง

ในรอบการแสดงจริงค่อนข้างเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว ไม่ได้ปัญหาเกิดขึ้นระหว่างกำลังทำการแสดง แต่มีจังหวะคิวที่เร็วซ้ำบ้าง หรือไม่เข้าจังหวะกันกับเสียง (Sound) บ้างเล็กน้อยแต่ไม่เป็นผลต่อนักแสดงที่กำลังแสดงอยู่



ภาพที่ 3.124: ภาพการแสดงจริง (1)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.125: ภาพการแสดงจริง (2)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.126: ภาพการแสดงจริง (3)

ที่มา : jira_joke

3.6.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการผลิต (Post-production)

เมื่อการแสดงผลทางทีม Production ได้ทำการรีดออนทุกองค์ประกอบในโรงละครพร้อมๆกันเพื่อความรวดเร็ว โดยที่ต้องคำนึงความปลอดภัยของผู้ช่วยทุกทีม เมื่อทำการรีดออนเสร็จแล้วทางผู้ออกแบบทำการเช็คจำนวนดวงไฟเพื่อให้ Production ต่อไปได้ใช้งานต่อ และนำไฟประดิษฐ์ต่างๆออกมาเพื่อเช็คควายังสามารถต่อได้หรือไม่ เพื่อนำมาซ่อมแซมและใช้ต่อในอนาคตได้อีกในหลายๆครั้ง

3.7 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียง และมัลติมีเดีย

3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการผลิต (Pre-Production)

3.7.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ในการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย ผู้ศึกษาได้ทำการอ่านและศึกษาบทละครเรื่อง “บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)” ที่ถูกดัดแปลงมาจากหนังสือนวนิยายเรื่อง “The Flatshare ที่ปักใจกลางคุณ” ประพันธ์โดย Beth O'Leary และได้ตีความออกมาเป็น Keyword สำหรับการออกแบบครั้งนี้ คือ “แตกต่าง แลกเปลี่ยน เต็มเต็ม” จนนำไปสู่ธีมของเรื่อง คือ “ความแตกต่างที่ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเพื่อเติมเต็มซึ่งกันและกัน”

3.7.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

เพื่อให้ได้การออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยอ้างอิงจากข้อมูลเบื้องต้นของตัวละคร บริบท และสถานที่ รวมไปถึงช่วงเวลาที่เกิดขึ้น ซึ่งผู้ศึกษาได้ทำการนำเสนอมัลติมีเดียเพื่อเป็นตัวแทนของความคิดจินตนาการของตัวละคร และเป็นตัวแทนการนำเสนอผ่านตัวอักษรและรูปภาพเคลื่อนไหว (Animation) เพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงช่วงเวลา เหตุการณ์ สถานที่ และการดำเนินเรื่อง

3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

จากการอ่านและวิเคราะห์บทละครเรื่อง “บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)” ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าหาข้อมูลอ้างอิงจากซีรีส์รักโรแมนติกเรื่องต่างๆ ว่า

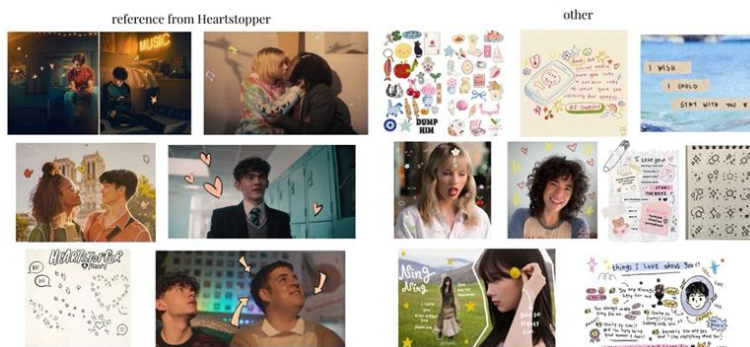
มีการใช้เทคนิคเสียงกับสื่อมัลติมีเดียอย่างไร และนำไอเดียนั้นมาต่อยอดออกแบบ เป็นในแบบของตัวผู้ศึกษา

3.7.1.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

ผู้ศึกษาได้เริ่มจากการหาข้อมูลที่จะมานำเสนอให้เหมาะสมกับเนื้อเรื่อง เพื่อที่จะนำไปเป็นแนวทางในการทำงานต่อ เพื่อให้ละครมีการดำเนินเรื่องที่ น่าสนใจ โดยผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาและหาแรงบันดาลใจจากซีรีส์หนังสือภาพเรื่อง “Heartstopper” ที่มีการใช้ภาพเคลื่อนไหวมาช่วยในการเล่าเรื่องราว และยังช่วย บ่งบอกถึงสถานที่

โดยสิ่งที่น่าสนใจและทำให้ละครดูมีความน่าสนใจ สามารถนำไปต่อยอดได้ ในอนาคต คือการวาดภาพลายเส้นเคลื่อนไหว และลายมือของตัวเองผู้ศึกษาเอง เพื่อ เพิ่มอารมณ์และแสดงการกระทำของตัวละครในฉากนั้นๆ และมีการสร้างความ แตกต่างระหว่างตัวละครที่พีกับลีออนผ่านโพสต์อิท โดยแบ่งในเรื่องของสี รูปแบบการเขียน และลายมือของตัวละคร เพื่อให้ตรงตาม Keywords ที่ดีความ มา

วาดอนิเมชันขึ้นลายเส้น frame by frame เป็นการ์ตูนน่ารักคล้ายอ็อบิ หรือเป็นข้อความ เพื่อเพิ่ม mood สื่ออารมณ์ของตัวละคร สามารถนำไปใส่เพิ่มมีเดียอื่นๆได้



ภาพที่ 3.127: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 30%

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 30%

ในการการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) นั้น มีคลังข้อมูลที่น้อยเกินไป ผู้ศึกษาต้องไปหาวิธีการใช้สื่อมัลติมีเดียในการดำเนินเรื่องให้น่าสนใจยิ่งขึ้น และต้องแยกประเภทเสียงที่ใช้ในการแสดงเพื่อที่จะได้ไปทำการนำเสนอให้ถูกต้อง

3.7.1.5 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

หลังจากผู้ศึกษาได้แนวคิดในการค้นคว้าข้อมูลเสียงและสื่อมัลติมีเดีย ผู้ศึกษาได้มีการนำข้อเสนอแนะของคณะกรรมการมาพัฒนาต่อ ผู้ศึกษาได้ทดลองลงมือทำและฉายสื่อมัลติมีเดียภาพเคลื่อนไหวที่จัดแสดงในงานเทศกาลปล่อยผี โดยแบ่งสื่อมัลติมีเดียเป็น 2 กลุ่ม คือ มัลติมีเดียในโลกความเป็นจริง กับมัลติมีเดียใน

โลกความฝันหรือภาพจินตนาการของตัวละคร เนื้อหาสื่อมัลติมีเดียมีการแบ่งสี และรายละเอียดการออกแบบระหว่างตัวละครที่ฟุ้งกับสื่ออื่น และมีการแบ่งสีตาม ช่วงเวลากลางวันกับกลางคืนอีกด้วย



ภาพที่ 3.128: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 50% (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.129: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 50% (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



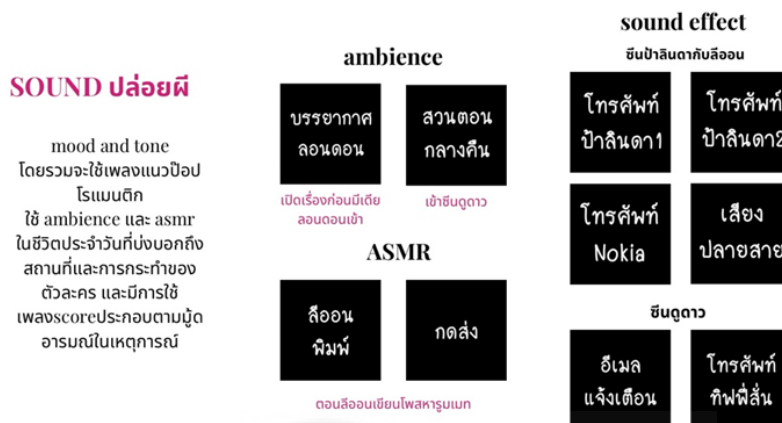
ภาพที่ 3.130: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 50% (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.131: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 50% (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.132: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 50% (5)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ในการเลือกใช้เสียงและเพลงนั้นจะแตกต่างจากการส่งความคืบหน้า 30%
เนื่องจากการเปลี่ยนพื้นที่กับตัวละคร แต่ยังคงให้อารมณ์และความรู้สึก
เหมือนเดิม โดยในการส่งความคืบหน้า 50% นั้น มีการทดลองใช้เสียงและเพลงที่
หลากหลายมากขึ้น เพื่อสร้างความบันเทิงแก่ผู้ชมในงานเทศกาลปล่อยดี



ภาพที่ 3.133: สไลด์การนำเสนอเสียงและเพลงที่ใช้ในการแสดง 50%

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.134: เสียงจากโปรแกรม Soundplant ที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 50%

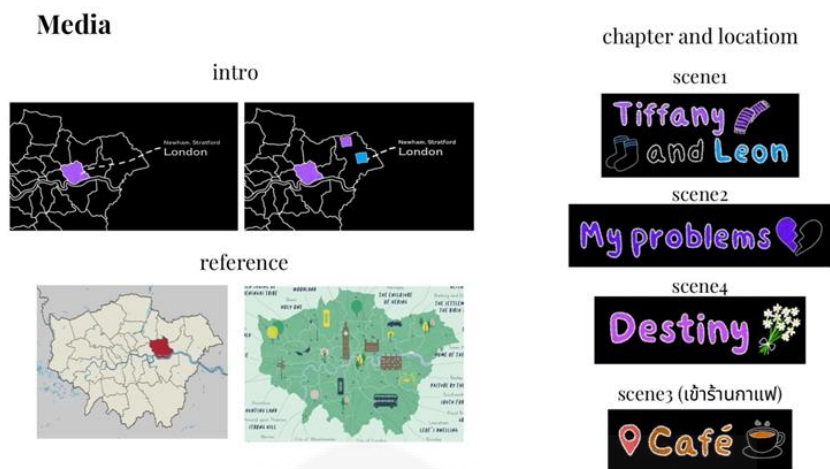
ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

เสียงและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ทดลองในการการส่งความคืบหน้า 50% สามารถนำไปต่อยอดได้ในอนาคต และได้ทราบขีดจำกัดของการฉายสื่อมัลติมีเดียเพื่อความเหมาะสม ปัญหาใหญ่ที่เกิดขึ้นในการส่งความคืบหน้า ทำให้ระบบโปรเจคเตอร์ทำงานไม่เสถียร ทางผู้ศึกษาได้ทราบถึงปัญหาต่างๆ เพื่อที่จะนำมาปรับปรุงต่อยอดในอนาคต

3.7.1.6 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

ผู้ศึกษาได้นำสื่อมัลติมีเดียที่ใช้เปิดในงานเทศกาลปล่อยผีมาต่อยอดในการนำเสนอความคืบหน้า 70% และมีการเพิ่มเนื้อหามัลติมีเดียควบคู่ไปกับบทละคร ซึ่งในการส่งความคืบหน้า 70% นี้ มีการเพิ่มเป็นมัลติมีเดียภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ในการเปิดเรื่องเข้ามาเพื่อป้องกันสถานที่ที่ดำเนินเรื่องอยู่ และมีการเพิ่มมัลติมีเดียเทคนิคการถ่ายสตอปโมชัน (Stop motion) ผสมผสานกับการวาดภาพลายเส้นเคลื่อนไหวในแอป Procreate เป็นภาพจินตนาการของตัวละครป่าลินดา



ภาพที่ 3.135: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 70% (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

จินตนาการปาลินดา

“ห้อง304”



“เขาชอบดอกไม้”



“กระโดดดีใจ”



“เข้ามาหอมแก้ม”

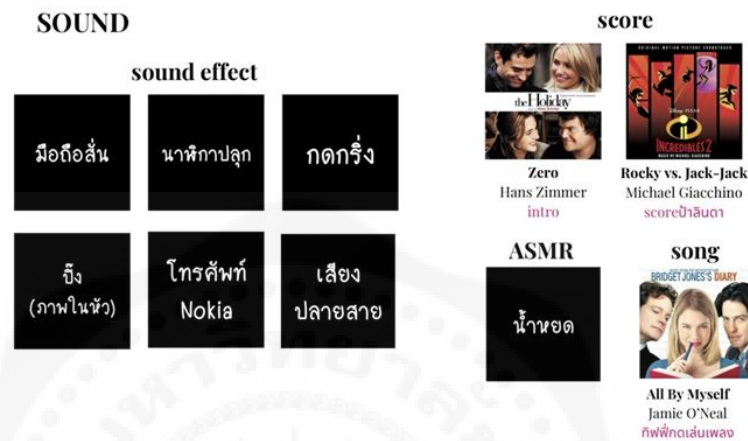


ภาพที่ 3.136: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 70% (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

การส่งความคืบหน้าช่วง 70% ของเสียง มีการใช้เสียงที่เชื่อมโยงมาจากการส่งความคืบหน้า 30% กับ การส่งความคืบหน้าช่วง 50% ผสมผสานกัน และมี

การเพิ่มเสียงพากย์ที่เชื่อมโยงกับสื่อมัลติมีเดียภาพเคลื่อนไหวที่ใช้ในการเปิดเรื่อง
เข้ามาด้วย



ภาพที่ 3.137: สไลด์การนำเสนอเสียงและเพลงที่ใช้ในการแสดง 70%

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.138: เสียงจากโปรแกรม Soundplant ที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 70%

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปรการส่งความคืบหน้า 70%

ในการส่งความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาได้ปรับแก้ตามคำแนะนำของคณาจารย์ คำแนะนำของคณาจารย์ในการส่งความคืบหน้า 70% คือจำนวนของโพสต์อีทน้อยเกินไป และสามารถตัดทอนสื่อมัลติมีเดียที่ไม่จำเป็นได้ อีกทั้งยังเสนอให้เพิ่มลูกเล่นในคลิปสื่อมัลติมีเดียเปิดเรื่อง เพื่อให้สื่อมัลติมีเดียไม่น่าเบื่อเกินไป

3.7.1.7 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

ในการส่งความคืบหน้า 100% มีการเพิ่มและลดทอนสื่อมัลติมีเดียเพื่อความเหมาะสมกับบทละคร และมีการแก้ไขสื่อมัลติมีเดียบางส่วน มีการเพิ่มมัลติมีเดียเปิดเรื่องอีก 1 คลิป เป็นการปูเนื้อหาที่จะเกิดขึ้นในละคร และมีการปรับขนาดกับตำแหน่งการฉายแต่ไม่ได้ลือคตำแหน่ง เนื่องจากยังไม่สามารถสร้างกำแพงของฉากขึ้นมาได้



ภาพที่ 3.139: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 100% (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.140: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 100% (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.141: สไลด์การนำเสนอสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการแสดง 100% (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

การส่งความคืบหน้าช่วง 100% ของเสียง ส่วนใหญ่ยังเป็นการใช้เสียงเดิมจากตอนส่งความคืบหน้า 70% และมีการเพิ่มเสียงเข้ามาตามฉากใหม่ที่ใช้ในการส่ง



ภาพที่ 3.142: เสียงจากโปรแกรม Sound plant ที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปการส่งความคืบหน้า 100%

ในการส่งความคืบหน้า 100% การแสดงราบรื่นและไม่มีข้อผิดพลาดใดๆ คำแนะนำของคณะอาจารย์ในการส่งความคืบหน้า 100% คือ ควรเพิ่มเสียงพากย์ของผู้เขียนโพสต์อีกด้วย เนื่องจากหากมีการฉายเพียงรูปโพสต์อิทอย่างเดียว อาจจะทำให้เกิดการแยงสายตาของผู้รับชม ว่าควรมองที่นักแสดงหรือสื่อมัลติมีเดียดี

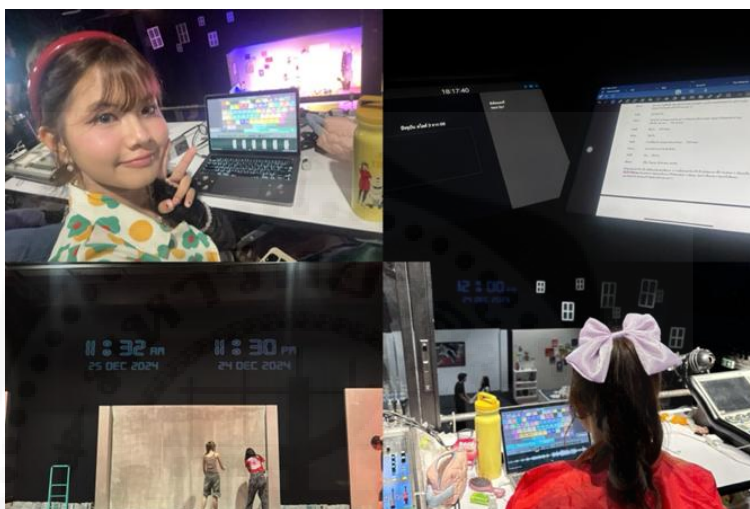
3.7.2 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)

3.7.2.1 ช่วงก่อนแสดงจริง

คอยตรวจสอบความพร้อมของเครื่องมือโปรเจคเตอร์ ตรวจสอบตำแหน่งและขนาดของมัลติมีเดียให้ฉายอยู่เหนือกำแพงของฉาก และปรับตำแหน่งให้สื่อมัลติมีเดียไม่เบี้ยว และไม่อยู่ต่ำจนเกินไป เพราะอาจจะทำให้ผู้รับชมที่นั่งข้างหน้าไม่สามารถมองเห็นสื่อมัลติมีเดียแบบเต็มรูปแบบได้ จึงต้องคอยปรับแก้ตำแหน่งการฉายอยู่เสมอ และคอยสังเกตโปรเจคเตอร์ว่ามีการขยับหรือดับข้างหรือไม่

เนื่องจากบางช่วงมีการเว้นช่วงค่อนข้างนาน และมีการทบทวนคิวกับทีมผู้ช่วยฝ่ายมัลติมีเดีย เพื่อให้การฉายสื่อมัลติมีเดียมีประสิทธิภาพและสั้นไหลมากที่สุด

ในส่วนของเสียง ทางผู้ศึกษาต้องคอยตรวจสอบความพร้อมของเครื่องมือและระบบเสียงที่ใช้ในการแสดง และคอยตรวจสอบระดับความดังของเสียงที่ออกทางลำโพงอยู่เสมอ ว่าดังเกินไป หรือเบาเกินไปหรือไม่



ภาพที่ 3.143: การทำงานก่อนช่วงแสดงจริงของผู้ออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7.2.2 ช่วงรอบการแสดงจริง

(1) รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 13 มีนาคม 2568

มีความผิดพลาดในการกดเสียงผ่านโปรแกรม Soundplant และไม่ได้ตั้งค่าการเข้าออกของเสียงบางส่วน ทำให้เกิดความผิดพลาดทางเทคนิค แต่ไม่ได้ส่งผลให้การแสดงเปลี่ยนแปลง ในด้านของสื่อมัลติมีเดียไม่มีข้อผิดพลาด

(2) รอบที่ 2 วันศุกร์ที่ 14 มีนาคม 2568

การแสดงราบรื่นและไม่มีข้อผิดพลาดใดๆ มีการแก้ไขเนื้อหาในสื่อมัลติมีเดียเล็กน้อย

(3) รอบที่ 3 วันเสาร์ที่ 15 มีนาคม 2568

เกิดปัญหาโปรเจคเตอร์ค้างช่วงท้ายของเรื่อง ทำให้มัลติมีเดียนิ่งไปช่วงหนึ่ง แต่ไม่ได้เป็นผลอะไรกับการแสดง เนื่องจากเป็นภาพนิ่ง และเป็นช่วงคิวที่ผู้ช่วยคุมมัลติมีเดียสามารถดับสแตนด์ได้ในด้านของเสียงไม่มีข้อผิดพลาด



ภาพที่ 3.144: ภาพการแสดงจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดงด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดีย (Post-production)

ผู้ศึกษาได้ทำการเก็บอุปกรณ์ทั้งหมดที่นำมาใช้ในส่วนของระบบเสียงและอุปกรณ์โปรเจคเตอร์ และอุปกรณ์จิปาะต่างๆให้สะอาดเพื่อจะส่งให้กับโปรดักชันอื่นได้เข้ามาใช้ต่อ

จากข้อมูลกระบวนการผลิตละครเวทีเรื่อง “บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)” จะเห็นได้ว่าผู้ศึกษาได้ใช้กระบวนการทักษะเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเวทีมาใช้ให้เกิดประโยชน์และยังได้ฝึกฝนเทคนิคต่างๆ ผู้ออกแบบได้เรียนรู้ความเป็นไปได้ใหม่ๆในการทำงาน ได้เรียนรู้ความผิดพลาดที่เกิดขึ้นและเทคนิคที่สามารถนำไปใช้ต่อได้เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด



บทที่ 4

สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและการสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์

4.1.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ด้านการกำกับการแสดง

4.1.1.1 นาย ณัฏพล ปิยะวัฒนานนท์

จากการกำกับบทละครเรื่อง The Flatshare ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ข้อดี และข้อเสียที่จะสามารถนำมาพัฒนาตัวเองได้เป็นอย่างมาก โดยสามารถสรุป ประโยชน์และสิ่งที่ได้รับในการทำงาน ได้ดังนี้

(1) ด้านบทละคร

ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงกระบวนการดัดแปลงและเรียบเรียงบทละคร โดยนำบทต้นฉบับที่มีความแตกต่างกันทั้งด้านเนื้อหา โทนเรื่อง และบริบททางสังคม มาประยุกต์เข้าด้วยกันอย่างมีศิลปะ โดยคำนึงถึงการรักษาเจตนารมณ์ของผู้เขียนเดิม และสร้างเอกลักษณ์ใหม่ที่ตอบโจทย์ประเด็นหลักของการแสดง ผู้ศึกษาต้องอาศัยการวิเคราะห์โครงสร้างเรื่อง การเข้าใจพลวัตของตัวละคร และการกำหนดธีมหลักที่เชื่อมโยงทุกองค์ประกอบเข้าหากันอย่างกลมกลืน ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของ “การตีความ” และ “การเลือก” ในฐานะผู้กำกับ ที่ไม่เพียงถ่ายทอดเรื่องเดิม แต่ต้องสื่อสารอย่างมีจุดยืนในรูปแบบที่เข้ากับบริบทปัจจุบัน

(2) ด้านความเป็นผู้นำ

การทำหน้าที่เป็นผู้กำกับทำให้ผู้ศึกษาได้พัฒนาทักษะความเป็นผู้นำในหลายมิติ ไม่เพียงแค่การออกคำสั่งหรือควบคุมงาน แต่รวมถึงการเป็นผู้นำที่เข้าใจความหลากหลายของบุคลากรในทีม ทั้งในด้านความคิด ความสามารถ และอารมณ์ ความเป็นผู้นำของผู้ศึกษาจึงต้องอิงอยู่บนหลักของการฟัง การยอมรับ และการปรับวิธีสื่อสารให้เหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์ ผู้ศึกษาได้ฝึกตัดสินใจภายใต้แรงกดดัน มีทักษะในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และสามารถสร้างบรรยากาศที่เอื้อต่อการทำงานร่วมกัน ซึ่งเป็นหัวใจของการสร้างทีมที่แข็งแกร่งและมีเป้าหมายร่วมกัน

(3) ด้านการใช้พื้นที่และการเล่าเรื่องผ่านภาพ

ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของพื้นที่ในการเล่าเรื่อง ซึ่งไม่ได้จำกัดอยู่เพียงแค่เวทีทางกายภาพเท่านั้น แต่ยังรวมถึงพื้นที่ทางอารมณ์ของตัวละครและการรับรู้ของผู้ชม การจัดวางองค์ประกอบ การเคลื่อนไหวของนักแสดง และการเชื่อมโยงระหว่างตัวละครกับฉาก ล้วนส่งผลต่อการรับสารของผู้ชมทั้งสิ้น นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังได้ทดลองใช้ “ภาพ” และ “สัญลักษณ์” บนเวทีเป็นเครื่องมือในการขยายความหมายของบท เช่น การจัดวางแสงเงา การเล่นกับระดับความสูงต่ำของฉาก หรือการใช้ตำแหน่งบนเวทีเพื่อสะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจลึกซึ้งถึงการสร้าง “ภาษาทางภาพ” ที่ทรงพลังในการแสดง

(4) ด้านการจัดการองค์ประกอบศิลป์

ผู้ศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการรวมองค์ประกอบศิลป์จากหลายฝ่ายเข้าสู่ทิศทางเดียวกันอย่างเป็นระบบ โดยในการสร้างสรรค์ละครเวที หน้าที่ของผู้กำกับไม่ใช่เพียงการควบคุมเนื้อหา แต่ต้องเป็นผู้ที่สามารถสื่อสารและเชื่อมโยงความคิดสร้างสรรค์จากหลายแผนกเข้าหากัน ไม่ว่าจะเป็น ฝ่ายฉาก ฝ่ายอุปกรณ์ประกอบฉาก ฝ่ายเครื่องแต่งกาย ฝ่ายออกแบบแสง ฝ่ายเสียง และมีเดีย และ ผู้ศึกษาต้องเข้าใจแนวคิดและกระบวนการทำงานของแต่ละฝ่าย พร้อมทั้งนำข้อมูลเหล่านั้นมาผสมผสานกับแนวทางของเรื่องให้กลมกลืน ตัวอย่างเช่น การออกแบบแสงที่ต้องสอดคล้องกับอารมณ์ของฉาก การเลือกเสียงที่เน้นบรรยากาศของช่วงเวลาหนึ่งโดยไม่รบกวนบทสนทนา หรือการเลือกชุดที่สะท้อนบุคลิกและการพัฒนาของตัวละครในแต่ละช่วง ผู้ศึกษาตระหนักว่าผู้กำกับต้องมีวิสัยทัศน์ร่วมและ “ความเป็นกลางเชิงสร้างสรรค์” เพื่อเปิดรับแนวคิดของผู้อื่น พร้อมกับควบคุมให้งานทั้งหมดดำเนินไปในทิศทางเดียวกันอย่างมั่นคง

ตลอดระยะเวลา 8 เดือนของการศึกษาและลงมือปฏิบัติจริง ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ทั้งในด้านทฤษฎีและการปฏิบัติอย่างลึกซึ้ง การทำหน้าที่เป็นผู้กำกับละครเวทีครั้งนี้ไม่เพียงเสริมสร้างทักษะทางศิลปะและการจัดการ แต่ยังหล่อหลอมให้ผู้ศึกษามีความเข้าใจในตนเองและผู้อื่นมากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษารู้สึกภาคภูมิใจและมี

ความสุขที่ได้เห็นผลงานที่ตนและทีมงานร่วมกันสร้างสรรค์ตลอดระยะเวลา 8 เดือนเป็นรูปร่างขึ้นมาอย่างงดงาม เป็นประสบการณ์ที่เปี่ยมไปด้วยคุณค่า และเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญของการเติบโตในฐานะผู้กำกับในเส้นทางศิลปะต่อไป

4.1.2 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ด้านการแสดง

นางสาวกัญญาณัฐ สังเมียน

นางสาวกุลณิชา พุ่มอรุณ

นายเจเรมี ซัมพ์เตอร์

นายอติรุจ แสงเทียน

4.1.2.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้ในฐานะนักแสดง

ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การทำงานกับคนจำนวนมาก ไม่เพียงแต่เป็นเพื่อน ๆ ในโปรดักชั่นแต่รวมถึงน้องๆที่เข้ามาเป็นผู้ช่วย นักแสดง และ ผู้ช่วยฝ่ายออกแบบ การเรียนรู้ที่จะสื่อสารกับคนใหม่ๆตลอดเวลาเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพื่อให้ได้รับความก้าวหน้าหรือปัญหาที่เพื่อนๆพบเจอและช่วยกันแก้ไขได้ทัน รับฟังความคิดเห็นและเข้าใจซึ่งกันและกัน ใช้เหตุผลในการสื่อสารกันเสมอ เพราะการทำงานกับคนจำนวนมาก และต่างนิสัยกัน อาจมีปัญหากันได้เสมอเป็นเรื่องปกติ เรียนรู้ที่จะแยกแยะเรื่องความรู้สึกส่วนตัวกับเรื่องงาน ในบางครั้งของการมาซ้อม จิตใจนักแสดงอาจจะไม่พร้อม อาจจะมีปัญหาส่วนตัว แต่เราต้องทิ้งเรื่องในหัวอก และทำร่างกายและจิตใจให้พร้อมสำหรับการมาทำงานอยู่เสมอ เพื่อไม่ให้เป็นการกระทบกับฝ่ายอื่นๆ เรียนรู้ที่จะเป็นนักแสดงที่ยืดหยุ่น และพร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ไม่ยึดติดกับความคิดตัวเองมากเกินไป เพื่อให้สามารถทำงานได้รวดเร็วและให้ผู้กำกับมีตัวเลือกที่มากขึ้น มีความรับผิดชอบในการทำหน้าที่ของตัวเอง การบ้านของตัวละครที่ได้รับ และสิ่งที่สำคัญมาก คือการดูแลสุขภาพร่างกายของตัวเองอยู่เสมอ เพราะนักแสดงต้องใช้ร่างกาย เสียง ความรู้สึกในการทำละคร ถ้าสิ่งเหล่านี้ไม่พร้อม ก็ทำให้งานออกมาไม่มีประสิทธิภาพ

4.1.2.2 สิ่งที่ได้เรียนรู้ในฐานะตัวละคร

ผู้ศึกษาได้รู้จักความคิดและตัวตนของตัวละครที่ตนเองรับผิดชอบอย่างลึกซึ้งและยังได้รู้จักถึงความคิดและพฤติกรรมของตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับตัวละครที่ตนเองรับผิดชอบอีกด้วย อีกทั้งยังได้เข้าใจถึงความสำคัญของสิ่งของและสถานที่ต่างๆที่มีความหมายกับตัวละคร ซึ่งมีบางความคิดและพฤติกรรมของตัวละครคล้ายกับผู้ศึกษาอยู่แล้วแต่มีอีกหลายหลายความคิดและพฤติกรรมของตัวละครที่ผู้ศึกษาฟังจะเคยได้เรียนรู้ ทั้งในแง่บวก และแง่ลบ จากความคิดเหล่านี้ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์และนำมาปรับใช้ในชีวิตจริง ทั้งการจัดการกับสถานการณ์ที่คาดไม่ถึง มุมมองในด้านความรัก มุมมองถึงเรื่องของเวลา รวมถึงกฎของแรงดึงดูดที่กล่าวไว้ว่า “คุณจะต้องดูสิ่งที่อยู่ในความคิดส่วนใหญ่ของคุณเข้ามาในชีวิต ไม่ว่าจะ เป็น คน สถานการณ์ สิ่งของ ฯลฯ” ที่จะทำให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจถึงความสำคัญ of ปัจจุบันว่ามีอีกหลายอย่างที่เราสามารถทำให้ดีในช่วงเวลาปัจจุบัน แม้อาจจะดูเหมือนว่าปัจจุบันจะยังดูไม่ดีพอแต่แทนที่จะมัวกังวลหรือเสียใจเราควรตั้งใจทำปัจจุบันให้ดีที่สุดจะดีกว่า และได้ฝึกคิดในแง่บวกก็จะได้ดีดังดูแต่เรื่องดีๆเข้ามาในอนาคตและได้ใช้ชีวิตอย่างมีความสุข

4.1.3 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ด้านการออกแบบเพื่อการแสดง

4.1.3.1 ด้านการออกแบบฉาก

นางสาวธนัชชิตา สุขประเสริฐ

(1) กระบวนการทำงานด้านการออกแบบฉาก

สิ่งที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และพัฒนาจากผลงานการสร้างละครเวที เรื่อง บ้านที่รัก...ที่พักใจ (The Flatshare) ผู้ศึกษาได้มีการเรียนรู้ กระบวนการออกแบบฉากได้แก่ กระบวนการคิด วิเคราะห์บท การใช้ อุปกรณ์เครื่องมือช่าง การติดต่อซัพพลายเออร์ และ การฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น วิธีการสื่อสารและประสานงานกับบุคคลที่หลากหลาย ซึ่งทั้งหมดนี้เป็นเรื่องท้าทายอย่างมากต่อผู้ศึกษาที่ได้รับหน้าที่ในการออกแบบฉาก

การได้เป็นผู้ออกแบบฉากนั้นได้พัฒนาให้ผู้ศึกษาให้เป็นผู้ที่มีความรับผิดชอบต่อหน้าที่มากขึ้น และ ยังเชื่อมั่นในตัวเอง และ ผู้ที่อยู่ในทีมมากขึ้น เพราะในการทำงานต้องมีการทำงานกันอย่างเต็มที่ซึ่งต้องมีการช่วยเหลือปรึกษา และ แก้ปัญหากันอยู่เสมอ เพื่อให้การทำงานผ่านไปได้ อย่างราบรื่น และ เป็นไปในแนวทางเดียวกัน ผู้ศึกษาได้รู้จักแหล่งซื้อของ อุปกรณ์ทำฉากต่างๆที่ไม่เคยรู้มาก่อน ทำให้รู้จักติดต่อซื้อขายหรือการพูดคุยกับผู้ใหญ่ทีมมากขึ้น ทำให้ได้เติบโตขึ้นในหลายๆด้าน ที่ไม่คาดคิดว่าหากได้ทำงานในครั้งนี้แล้วจะได้รับประสบการณ์นี้กลับมา

(2) แนวคิดการออกแบบฉาก

แนวคิดในการออกแบบฉากผู้ศึกษาได้นำแนวคิดการจัดการพื้นที่ และการวางแผนการใช้พื้นที่และการผสมผสานแนวคิดเรื่องการใช้จิ๊กซอว์มาใช้ร่วมกันออกแบบฉากในละครเวที เรื่อง บ้านที่รัก...ที่พักใจ (The Flatshare) หยิบโยงแนวคิดมาตีความให้เกิดความหมายเพื่อให้สื่อสารกับคนดูได้เข้าใจง่าย ได้หยิบแนวคิดนี้ขึ้นมาใช้เพื่อต้องการสื่อให้คนดูได้คิด ตั้งคำถาม และ ในการนั่งดูละครเวทีในแต่ละที่นั่งนั้นจะทำให้คนดูได้มองเห็นมุมมองที่แตกต่างกันออกไปทั้งฉากที่เคลื่อนย้ายในการเปลี่ยนสถานที่ และ ตัวละคร ทั้งหมดได้เชื่อมโยงประเด็นหลักของเรื่องที่ว่าด้วยการ Sharing การเติมเต็มซึ่งกันและกัน ในระหว่างที่ผู้ศึกษาได้ศึกษาแนวคิดต่างๆเพื่อนำมาใช้ ออกแบบทำให้ผู้ศึกษาได้คิดทบทวนกับตัวผู้ศึกษา และ ได้นำมาปรับใช้ ในขั้นตอนการทำงานได้อีกด้วย และ ผู้ศึกษาจะนำไปต่อยอดอาชีพในอนาคต

4.1.3.2 ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

นางสาวณัฐริกา ธรรมสระโร

จากการศึกษาการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากในละครเวที เรื่อง “The Flatshare” ผู้ศึกษาสรุปผลการทำงานในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ อุปกรณ์ประกอบฉากเริ่มตั้งแต่การเตรียมตัวช่วง Pre-Production ไปจนถึงช่วง Post-production ถือเป็นสิ่งที่ทางผู้ศึกษาได้เรียนรู้จากกระบวนการการทำงานใน ครั้งนี้ ได้ดังต่อไปนี้

(1) หน้าทีและบทบาทที่ได้รับ

ในการทำงานของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากละครเวทีเรื่อง บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) พบว่าบทละครเรื่องนี้ได้มีการอ้างอิงมาจากหนังสือที่มีชื่อว่า “The Flatshare ที่ปักใจกลางคุณ” มีเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรัก ความสัมพันธ์ โชคชะตา ช่วงเวลาและความหวัง เป็นการดำเนินเรื่องที่ตัวละครจะต้องเผชิญอุปสรรคและฝ่าฟันไปให้ได้ ถือเป็นเรื่องที่ทำทนายและน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง เพราะตั้งแต่แรกที่ได้อ่านบทละคร เรื่อง “The Flatshare” ถือได้ว่าเป็นเรื่องที่มีสถานที่หลายแห่งปรากฏขึ้นในเรื่อง อีกทั้งยังมีสภาวะที่เกิดจากการจินตนาการของตัวละครอีกด้วย ในเรื่องของ การอ่านวิเคราะห์บทละครนั้นที่มงานได้นำ คำจำกัดความ แตกต่าง แลกเปลี่ยน เติมเต็ม มาใช้ในการออกแบบและวางแผน

(2) การสร้างสรรค์ผลงานและการนำเสนอผลงานในหน้าที่ออกแบบ อุปกรณ์ประกอบฉาก

ผู้ศึกษาและทีมออกแบบได้ร่วมกันกำหนดธีมหลักของเรื่อง คือ “ความแตกต่างที่เข้ามาเติมเต็มซึ่งกันและกันอย่าลงลงตัว” เพื่อให้งานของทีมออกแบบเป็นไปในทิศทางเดียวกันและทำให้ชิ้นงานสอดคล้องกันมากขึ้น มาใช้ร่วมกับคำจำกัดความทั้ง 3 เพื่อการสร้างสรรค์และออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากให้สัมพันธ์ไปกับฉากของเรื่องนี้ ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าหาข้อมูล ทำให้ผู้ศึกษาได้มองเห็นถึงความแตกต่างของบทบาท สถานที่ ความหมายที่อยู่ในแต่ละฉากในเรื่อง ทำให้ได้แนวคิดในการสร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบฉาก เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ ถือเป็นตัวช่วยจัดสรรพื้นที่สัดส่วนและช่วยซัพพอร์ตฝ่ายฉากในการเปลี่ยนแปลงสถานที่ นอกจากนี้ยังนำการเรียนรู้ทฤษฎีเรื่องสีที่ส่งผลต่ออารมณ์ มาปรับใช้กับอุปกรณ์ประกอบฉากของตัวละครและได้เรียนรู้การนำความหมายของสีต่างๆมาเปรียบเทียบกับตัวละครเพื่อค้นหาสีของอุปกรณ์ประกอบฉากที่เหมาะสมและสื่อสารถึงอุปนิสัยของตัวละครนั้นๆ นอกจากนี้ยังนำเอาแนวคิดสัญลักษณ์มาใส่ในรายละเอียดบางส่วนของอุปกรณ์ประกอบฉากของตัวละครในเรื่องอีกด้วย ต่อมาจึงเริ่มกระบวนการออกแบบ และร่างแบบเพื่อนำเสนอให้คณะอาจารย์ได้เห็นภาพตามที่คุณศึกษาต้องการจะ

สื่อ และเมื่อคณะอาจารย์เสนอแนะหลังจากดูแบบร่างแล้ว ผู้ศึกษาก็นำคำแนะนำมาปรับแก้แบบ ในการลงมือปฏิบัติผู้ศึกษามีการจัดหาอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายขึ้นโดยการหาซื้อ สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ หยิบยืมจากคนรู้จัก และซ่อมแซมเฟอร์นิเจอร์ที่พังแล้วให้นำกลับมาใช้ใหม่ได้อีกครั้ง ได้มีการลองผิดลองถูกในการสร้างสรรค์ผลงาน แต่ก็ก้าวผ่านมาได้เพราะได้รับคำแนะนำจากคณะอาจารย์ เพื่อนในทีม และผลตอบรับจากคนดู เพื่อนำเสนอแนวคิดที่ต้องการให้ดีที่สุด

(3) ปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากและทีมงานฝ่ายอื่นๆในโปรดักชั่น

เนื่องจากธีมหลักของฝ่ายออกแบบมีความสัมพันธ์และสอดคล้องกันทั้งหมด จึงต้องอาศัยการทำงานร่วมกัน เพื่อให้แนวคิดและทิศทางของงานสอดคล้องกันทั้งในเชิงภาพรวมและบทละครเพื่อส่งสารสิ่งที่ดีที่สุดไปถึงคนดู โดยเริ่มจากการประชุมร่วมกันเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลและแนวคิด ก่อนนำไปพัฒนาและปรับใช้ให้เหมาะสมกับบทบาทของแต่ละฝ่าย การสื่อสารอย่างสม่ำเสมอมีบทบาทสำคัญ ทั้งในแง่ของการอัปเดตความคืบหน้า ตรวจสอบรายละเอียด และแก้ไขส่วนที่จำเป็น เพื่อให้อุปกรณ์ประกอบฉากสามารถสนับสนุนเนื้อหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ยังต้องทำงานร่วมกับนักแสดง เพื่ออธิบายวิธีใช้อุปกรณ์ให้เหมาะกับการแสดงและลดข้อผิดพลาดระหว่างการใช้งานความเข้าใจและการทำงานร่วมกันระหว่างทีมออกแบบนักแสดง และฝ่ายต่างๆคือหัวใจของความสำเร็จ ที่ช่วยให้ผลงานออกมาอย่างสมบูรณ์และตอบโจทย์การเล่าเรื่องบนเวทีได้ดีที่สุด

(4) การได้ลงพื้นที่จริงในโรงละคร

เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ศึกษาได้นำอุปกรณ์ประกอบฉากมาทดลองใช้บนเวทีจริง ซึ่งช่วยประเมินความเหมาะสมของอุปกรณ์แต่ละชิ้นได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะละครเรื่องนี้ที่มีการเปลี่ยนสถานที่เปลี่ยนไปมาบ่อยครั้ง จึงต้องอาศัยความละเอียดและแม่นยำในการออกแบบและจัดวางเป็นอย่างมาก

(5) สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

การทำงานในตำแหน่งผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ทำให้ผู้ศึกษาเห็นความสำคัญของการสื่อสารและการทำงานร่วมกันภายในทีมอย่างชัดเจน เพื่อหลีกเลี่ยงความคลาดเคลื่อน และทำให้งานดำเนินไปตามแผนได้อย่างราบรื่น ทุกขั้นตอนจึงควรต้องมีการสื่อสารกันต่อเนื่องอย่างละเอียด เพื่อให้ผู้ช่วยและทีมงานเข้าใจตรงกัน และสามารถทำงานไปในทิศทางเดียวกันได้ เพราะผลงานสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์ไม่อาจเกิดขึ้นได้เพียงลำพัง แต่ต้องอาศัยความร่วมมือจากทุกฝ่าย นอกจากนี้บทบาทนี้ยังช่วยฝึกให้ผู้ศึกษามีความรับผิดชอบ กระตือรือร้น และใส่ใจในรายละเอียด โดยเฉพาะการสังเกต การฝึกซ้อมของนักแสดง เพื่อนำข้อมูลมาพัฒนาการออกแบบให้สอดคล้องกับการแสดง เสริมทักษะด้านความละเอียดรอบคอบ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการสร้างสรรค์งานอย่างมีคุณภาพ ตลอดกระบวนการ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่าการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากไม่ใช่แค่การจัดวางสิ่งของ แต่ต้องมีการศึกษาข้อมูลพื้นฐาน เช่น รูปร่าง ที่มา หรือยุคสมัยของสิ่งของแต่ละชิ้น เพื่อให้ผลงานมีความสมจริง ใช้งานได้จริง และปลอดภัยต่อผู้แสดง ประสบการณ์ครั้งนี้ยังช่วยเปิดมุมมองใหม่ๆ ให้กับผู้ศึกษา เพราะบางครั้งอุปสรรคหรือข้อผิดพลาดที่ไม่คาดคิด ก็กลายเป็นโอกาสในการพัฒนาผลงานให้ดียิ่งขึ้น และเป็นบทเรียนที่มีคุณค่าต่อการทำงานในอนาคต

ทั้งนี้จากที่กล่าวมาทั้งหมด การทำงานในครั้งนี้ได้ช่วยให้ผู้ศึกษาเติบโตทั้งในด้านความรู้ ทักษะ และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้เรียนรู้ที่จะเปิดใจ ยอมรับความคิดเห็นที่แตกต่าง และสามารถปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่นได้ดีขึ้น รู้จักวางแผนและบริหารเวลาอย่างมีประสิทธิภาพ จนนำไปสู่ความสำเร็จของผลงานที่สมบูรณ์แบบ และกลายเป็นความภาคภูมิใจที่ผู้ศึกษาสามารถส่งต่อแรงบันดาลใจผ่านผลงานให้แก่ผู้ชม เพื่อนร่วมงาน ครอบครัว และคุณครูทุกท่านที่มีส่วนร่วมในการเดินทางของการเรียนรู้ตลอดระยะเวลา 4 ปีที่ผ่านมา

4.1.3.3 ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

(1) นางสาวสุวิภัทร เอเฟกานนท์

การออกแบบเครื่องแต่งกายในเรื่อง บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) ผู้ศึกษามุ่งเน้นการออกแบบโดยอิงจากบุคลิกลักษณะของตัวละครและบริบทของสถานที่ที่สำคัญ ตลอดกระบวนการทำงานได้มีการปรึกษาร่วมกันภายในทีมผู้ออกแบบ ซึ่งมีจำนวน 2 คน รวมถึงการประชุมร่วมกับผู้กำกับ นักแสดง และนักออกแบบฝ่ายอื่นๆ เพื่อให้การออกแบบเครื่องแต่งกายสอดคล้องกับองค์ประกอบด้านต่างๆ ของการแสดง เช่น การเลือกใช้สีของเสื้อผ้าที่สัมพันธ์กับแสงไฟบนเวที การออกแบบการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับลำดับฉาก และการจัดวางเสื้อผ้าในฐานอุปกรณ์ประกอบฉากให้เหมาะสมกับพื้นที่การแสดง กระบวนการเหล่านี้ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้วิธีการทำงานร่วมกับฝ่ายอื่นๆ และสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากผลการตอบรับหลังจบการแสดงทั้งสามรอบ พบว่าผู้ชมสามารถเข้าถึงและเข้าใจบุคลิกและคาแรกเตอร์ของแต่ละตัวละครได้อย่างชัดเจน สะท้อนให้เห็นว่าเครื่องแต่งกายมีบทบาทสำคัญในการถ่ายทอดลักษณะนิสัย ความสัมพันธ์ และพัฒนาการของตัวละครตลอดทั้งเรื่อง การเลือกใช้สี ลวดลาย และรูปแบบของเสื้อผ้าได้รับการออกแบบให้สอดคล้องกับเหตุการณ์ในแต่ละฉาก ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจในเรื่องราวโดยรวมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสะท้อนถึงการบรรลุวัตถุประสงค์สำคัญในการออกแบบเครื่องแต่งกาย และถือเป็นความสำเร็จที่สร้างความภาคภูมิใจให้กับผู้ศึกษาเป็นอย่างยิ่ง พร้อมทั้งเป็นแรงบันดาลใจให้ผู้ศึกษามุ่งมั่นพัฒนาทักษะด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายต่อไปในอนาคต

(2) นางสาวขวัญพิชชา สลักคำ

การออกแบบเครื่องแต่งกายในเรื่อง บันทึกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare) ผู้ศึกษามุ่งเน้นการออกแบบเครื่องแต่งกายตามบุคลิกลักษณะของตัวละครรวมถึงสภาพอากาศและบริบทของแต่ละสถานที่ที่สำคัญ ตลอดกระบวนการทำงานได้มีการปรึกษาร่วมกับผู้ออกแบบฝ่ายอื่น ผู้กำกับ

และคุณครูที่ปรึกษา ได้มีผลงานออกมาให้สอดคล้องกับองค์ประกอบต่างๆ โดยมีการส่งความคืบหน้า 30%, ความคืบหน้า 50%, ความคืบหน้า 70% และความคืบหน้า 100% ซึ่งการส่งความคืบหน้าทำให้เห็นข้อดีและข้อที่ควรปรับปรุงเพื่อนำมาใช้ในวันแสดงจริง กระบวนการเหล่านี้ทำให้ผู้ศึกษารู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น วิธีแก้ไขปัญหาและสามารถนำองค์ความรู้ที่ได้รับมาประยุกต์ใช้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.1.3.4 ด้านการออกแบบแสง

นางสาวพลาภรณ์ ศรีชัย

การทำงานในด้านออกแบบแสงของผู้ศึกษามีความท้าทายอย่างมาก เนื่องจากประสบการณ์ที่ยังไม่มากพอและข้อมูลบางอย่างที่จะต้องศึกษาใหม่เกี่ยวกับแสง ทำให้ในช่วงแรกการทำงานยังไม่ค่อยเข้าใจที่เข้าทาง แต่เมื่ออ่านบทไปพร้อมกับหาไอเดียในการทำงานไปด้วยทำให้ผู้ศึกษาพอจับทางโยการทำงานได้ดีมากขึ้น และได้ศึกษาสิ่งรอบตัวไปด้วยในเวลาเดียวกัน ได้ลองสังเกตบางอย่างที่มองข้ามว่ามันมีวิธีการคือความเป็นมาอย่างไร เช่น แสงตอนพระอาทิตย์กับแสงตอนพระอาทิตย์ตกต่างกันจากทิศทางและความอ่อนเข้มของสี นอกจากนี้ผู้ศึกษา ยังได้พัฒนาการศรัทธภาพด้านการออกแบบแสงและการทำงานร่วมกับฝ่ายอื่นๆ พร้อมทั้งการเป็นผู้นำและการเป็นผู้ตามในเวลาเดียวกัน ทำให้ในทีมช่วยเหลือกันได้อย่างเต็มที่ นอกจากการช่วยเหลือแล้วยังช่วยกันแก้ปัญหาเฉพาะหน้าของกันและกันได้อีกด้วย

4.1.3.5 ด้านการออกแบบเสียง และมัลติมีเดีย

ในการทำหน้าที่ด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเรื่อง “บันทึก...ที่พิ้งใจ (The Flatshare)” นั้น เป็นเรื่องที่ทำทนายผู้ศึกษาเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้ศึกษานั้นไม่เคยมีประสบการณ์ด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียมาก่อน และผู้ศึกษานั้นต้องทำงานควบคู่ทั้งสองอย่างไปด้วยกันคนเดียว โดยผู้ศึกษานั้นต้องอ่านบท ฝึกคิดวิเคราะห์ และหาแรงบันดาลใจผสมกับการใช้ลายเส้นของผู้ออกแบบเองในการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา อีกทั้งผู้ศึกษาต้องศึกษาข้อมูลในการใช้โปรแกรมในการทำงานต่างๆ เนื่องจากเป็นงานที่ฉายภาพวาดเคลื่อนไหวที่ผู้ศึกษานั้นออกแบบขึ้นมาเอง ในด้านเสียงนั้นผู้ศึกษาได้ฝึกเรียนรู้วิธีการใช้

โปรแกรม Soundplant ในการกดเสียง โดยมีผู้กำกับเป็นคนช่วยผู้ศึกษาในการใช้โปรแกรม

จากการทำงานในครั้งนี เกิดปัญหาและอุปสรรคในช่วงแรกของการทำงาน ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาและการพัฒนาศักยภาพด้านการออกแบบ สามารถทำงานร่วมกับฝ่ายอื่นๆได้ มีความรับผิดชอบในหน้าที่ของตนเอง มีสติในการทำงาน รวมไปถึงการได้ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมในการหาแหล่งข้อมูลในการทำงาน ผู้ศึกษาได้รับความช่วยเหลือในการทำงานจากเพื่อนร่วมทีมและรุ่นน้องในทีม ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการทำงานเป็นอย่างมาก การทำงานกับเรื่อง “บันทึกกรัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)” ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ที่จะภูมิใจในผลงานของตนเอง และสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำงานในครั้งนีไปต่อยอดกับการทำงานในอนาคตได้เป็นอย่างดี

4.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไข

4.2.1 ปัญหาและแนวทางแก้ไขด้านกำกับการแสดง

ปัญหาที่ 1 การนำบทละครดั้งเดิมจากนวนิยายมาดัดแปลงให้เป็นรูปแบบของละครเวทีและการดัดแปลงเส้นเรื่อง ทำให้มีผลกระทบต่อแนวการเล่าเรื่องพอสมควร เพราะ ผู้ศึกษาจำเป็นต้องนำสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของนวนิยายต้นฉบับมาพัฒนาและตีความใหม่ในบางประเด็นทำให้อาจจะมีการหลุดประเด็นหรือสารหลักที่ผู้ศึกษาอยากสื่อสารให้กับคนดูและมีผลกระทบต่อความแข็งแรงขอแนวทางในการกำกับ

การแก้ไข หลักจากการลองผิดลองถูกหลายครั้ง ทำให้ผู้ศึกษาเริ่มเข้าใจเรื่องมากขึ้น จึงยึดสารที่ตัวบทละครและนวนิยายต้องการจะนำเสนอเป็นหลักและใส่ดีเทลกับลายเส้นของตัวเองลงไปและค่อยๆ พัฒนามันต่อไปเรื่อยๆ

ปัญหาที่ 2 การทำงานกับนักแสดงในการตีความ เพราะ มีบางครั้งที่นักแสดงมีความเห็นต่างในการแสดงไม่ตรงกันกับผู้กำกับ

การแก้ไข พูดคุยกับนักแสดงในประเด็นถึงเรื่อง ความต้องการของตัวเอง (objective) ให้ตรงกันเมื่อได้ข้อสรุปตรงกันก็จะปล่อยให้นักแสดงลองทำ ลองคิด ลองตีความในแบบของตัวเอง เพราะ นักแสดงอาจจะเจอความสดใหม่หรือเจอเจอจังหวะหรือความรู้สึกของตัวเองที่น่าสนใจและเป็นการเปิดโอกาส ให้นักแสดงได้อิสระในการ

สร้างตัวละคร แต่ถ้าผู้กำกับมีไอเดียนอกเหนือจากนักแสดงก็จะคอยเสริมให้ตัวละครมีมิติมากขึ้น

ปัญหาที่ 3 การนำองค์ประกอบของนักออกแบบแต่ละฝ่ายมารวมกัน เพราะในการสร้างงานอาจจะมีภาพที่ไม่ตรงกันบ้างทำให้ งานที่ออกมาอาจจะไม่เป็นในแนวทางเดียวกันในบางครั้ง

การแก้ไข คอยช่วยเสริมเพิ่มเติมหรือตัดบางอย่างออก แต่จะไม่ปฏิเสธผลงานของนักออกแบบ เพราะ นักออกแบบแต่ละครมีลายเส้นเอกลักษณ์และจุดเด่นในชิ้นงานของตัวเอง เพื่อให้เอกลักษณ์ยังคงอยู่จึงเป็นการตัดแต่งให้ผลงานของแต่ละฝ่ายสามารถอยู่ด้วยกันและไปในทิศทางเดียวกันได้ และจะคุยกันเพิ่มเติมก่อนเริ่มงานในครั้งต่อไปเพื่อให้ทุกคนมองแนวทางเดียวกันมากขึ้น

ปัญหาที่ 4 การทำความเข้าใจบทในประเด็นเรื่องของกฎฟิสิกส์ เพราะ เนื้อหาค่อนข้างมีความซับซ้อน

การแก้ไข การนำทุกฝ่ายมาพูดคุยกับคนเขียนบทและทำการสรุปให้ทุกฝ่ายเข้าใจไปได้ด้วยกันและช่วยกันหาองค์ประกอบเพื่อเสริมแนวทางในการเล่าให้เข้าใจง่ายมากยิ่งขึ้น

ปัญหาที่ 5 ความขัดแย้งกันในการสร้างสรรค์ผลงานและการทำงานของแต่ละฝ่ายและปัญหาส่วนตัวของแต่ละคน

การแก้ไข ใช้การเข้าใจมากขึ้นและกล้าที่จะรับฟังข้อผิดพลาดของตนเองและปรับปรุงแก้ไข การเรียนรู้กันและกันเรียนรู้ที่จะให้อภัยกันและพูดคุยกันตรงๆแต่ไม่ใช้คำพูดทำร้ายกัน เพราะจุดประสงค์ของทุกคนที่ทำให้เกิดความขัดแย้ง มาจากเป้าหมายเดียวกัน คือการสร้างสรรค์ผลงานออกมาให้ดีที่สุด เพราะฉะนั้นการเอาใจเขามาใส่ใจเรา เป็นสิ่งที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และจะสามารถนำไปแก้ไขปัญหาในชีวิตประจำวันได้

4.2.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไขด้านการแสดง

ปัญหาที่ 1 ในช่วงการฝึกซ้อมแรกๆนักแสดงยังไม่ชินกับบริบทและสถานที่ในเรื่องซึ่งคือลอนดอน ทำให้วิธีการที่ใช้ในการแสดงจะออกมาทางฝั่งเอเชีย นักแสดงยังหาวิธีการเล่นที่เหมาะสมกับนิสัยและอาชีพของตัวละครไม่เจอ

การแก้ไข นักแสดงต้องทำการบ้านเพิ่มในการหาแรงบันดาลใจจากหนังหรือซีรีส์ต่างประเทศเพื่อเรียนรู้พลังงานและวิธีการเป็นอยู่ของตัวละครและนำมาปรับใช้ ในส่วนของวิธีการเล่นคือให้นักแสดงเวิร์คช็อปโดยการลองทำกิจวัตรประจำวันที่ไม่ได้ปรากฏในฉากที่เล่นหรือแสดงเพื่อให้เกิดความเคยชินในการหยิบจับ ในการพูด ยืน เดิน หรือนั่ง ซึ่งจะช่วยให้นักแสดงสามารถเล่นออกมาได้เป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น

ปัญหาที่ 2 บทละครเรื่องนี้นอกจากจะเล่าความสัมพันธ์ผ่านตัวละคร ยังเล่าถึงความรักและเวลาผ่านกฎฟิสิกส์ ซึ่งเป็นเรื่องที่ค่อนข้างที่จะเข้าใจยาก ในช่วงแรกที่ซ้อมยังพอที่จะดูไปได้แต่เมื่อถึงจุดจุดหนึ่งที่นักแสดงและผู้กำกับไม่เข้าใจบทและมีคำถามเกี่ยวกับช่องโหว่ของทฤษฎีจนเกิดการมองภาพและความเข้าใจที่ต่างกันทำให้เกิดการถกเถียงและไม่สามารถทำงานต่อได้

การแก้ไข นักแสดงและผู้กำกับได้ปรึกษาและตกลงที่จะเข้าไปปรึกษาอาจารย์ที่ช่วยในการดูและเขียนบทเพื่อเคลียร์ทฤษฎีความต่างของเวลาใหม่ทั้งหมด เมื่อเริ่มมีการอธิบายและพูดคุยก็ทำให้เห็นช่องโหว่ของทฤษฎีบางจุดทำให้เกิดการแก้ไขบท หลังจากแก้ไขและพูดคุยทำความเข้าใจเรื่องมากกว่าสองชั่วโมงก็ทำให้นักแสดงและผู้กำกับเห็นภาพที่ตรงกัน และสามารถนำความเข้าใจนี้ไปใช้ในการทำงานต่อไปได้

4.2.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไขด้านการออกแบบเพื่อการแสดง

4.2.3.1 ด้านการออกแบบฉาก

ปัญหาที่ 1 การหาโลเคชั่นที่สอดคล้องกับตัวละครและความจำเป็นของเนื้อหาของเรื่อง The flatshare บันทึกที่รักที่พิกใจ เนื่องจากสถานที่ที่หามาช่วงแรกนั้นบริบทรอบๆยังไม่สอดคล้องกัน คือ ต้องดูบริเวณรอบๆแฟลต ที่มีทั้งสถานีรถไฟฟ้า และ Nursing Home และ แฟลตต้องไม่ดูสมัยใหม่เกินไป แพงเกินไป แต่ที่ผู้ศึกษา นำมาพิจารณาที่นั้นยังไม่สอดคล้องกับความข้างต้น

การแก้ไข ผู้ศึกษาลองหาจากหลายๆช่องทางและปรึกษากันกับผู้ออกแบบ ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ทั้งทาง google maps , รีเสิร์ชจากอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ต่างๆ การเข้ากลุ่ม หาด้านพักในลอนดอน จากการหาจากสิ่งที่อ้างอิงข้างต้น ทำให้ผู้ศึกษาได้มีช่องทางหลายๆที่ จึงทำให้ได้สถานที่ที่ตรงกับโจทย์ที่ตั้งไว้

ปัญหาที่ 2 การกำหนดสถานที่บนเวที การวางตำแหน่งของฉาก เช่น หน้าต่าง ในตอนแรกผู้ศึกษาได้มีการเพิ่มหน้าต่างไว้ภายในห้อง แต่เนื่องด้วยการใช้พื้นที่การแสดงของนักแสดง มันทำให้เกิดช่องว่างในการทำการแสดง เห็นตัวนักแสดงเวลาเดินผ่านไปผ่านมา

การแก้ไข เนื่องด้วยในเนื้อหาของบทละครมีหลายสถานที่ไม่สามารถทำฉากทุกสถานการณ์ที่จึงต้องมีการปรึกษากันกับผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อที่จะทำอุปกรณ์ประกอบฉากเพิ่มมาซัพพอร์ตฉาก หรือ เรียกว่า ลดทอนฉาก ด้วยการใส่ Props Function มาแทนที่สถานที่ใดๆ และ ผู้ศึกษาได้ลดทอนหน้าต่างออก ให้เป็นพื้นผนังโล่งๆ ที่สามารถเพิ่มพื้นที่ให้ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากนำ กรอบรูป มาติดเพิ่มให้มีความสอดคล้องกับบทละครเพิ่มขึ้นได้อีก

ปัญหาที่ 3 หลังจากฉากได้ติดตั้งภายในโรงละคร ก็เกิดปัญหาของการเลื่อนฉาก ล้อที่ใช้ในการเลื่อนฉากเกิดการติดขัด ทำให้ไม่สามารถเลื่อนฉากได้ ทำให้ฉากเคลื่อนไปในทิศทางที่ผิด

การแก้ไข ทางผู้ศึกษาได้มีการปรึกษากับอาจารย์และทีมช่างซัพพลาย ถึงปัญหาที่เกิดขึ้น จึงได้มีการเปลี่ยนล้อที่สามารถเคลื่อนที่ไปในทิศทางเดียวที่ง่ายขึ้น ซึ่งก็ทำให้ฉากสามารถเคลื่อนที่ได้โดยไม่มีปัญหาอย่างที่ผู้ศึกษาตั้งใจไว้

4.2.3.2 ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ปัญหาที่ 1 เนื่องจากอุปกรณ์ประกอบฉากฟังก์ชันที่สั่งเข้ามา เมื่อมาถึงเซตที่ 2 มีปัญหาตรงที่ไม่สามารถประกอบรวมกันให้ลงล็อกได้ตามที่ออกแบบไว้ เนื่องจากอุปกรณ์ประกอบฉากตัวจริงมีความสูงเหลื่อมกันเล็กน้อย จึงทำให้เมื่อประกอบเข้าหากัน อุปกรณ์ประกอบฉากทั้งสองชิ้นจะไม่สบกันพอดี

การแก้ไข ผู้ศึกษาจึงนำปัญหาไปปรึกษากับอาจารย์ ทำให้เกิดการแก้ไขปัญหาโดยการหาวิธีภาคจัดวางอุปกรณ์ประกอบฉากในรูปแบบใหม่ให้ยังสามารถใช้งานได้ต่อไป

ปัญหาที่ 2 อุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็นกรอบรูปในแกลลอรี่ ซึ่งจะถูกแขวนซ่อนไว้อยู่หลังฉาก เมื่อแขวนไว้บนผนังเลยตั้งแต่เริ่มเรื่อง ในบางมุมมองของ

คนดูจะสามารถมองเห็นได้ เนื่องจากตอนที่นักแสดงเปิดประตูเพื่อจะเข้ามาในห้อง คนดูจะสามารถมองเห็นผนังข้างหลังของนักแสดงได้

การแก้ไข ผู้ศึกษาจึงมอบหมายให้ ผู้ช่วยที่ยืนประจำอยู่หลังสแตจ เป็นคนช่วยนำกรอบรูปฟิงไว้ที่พื้นก่อน เมื่อใกล้ถึงช่วงท้ายของเรื่อง ให้นำกรอบรูปแขวนตอนนั้น ก่อนที่จะต้องเข็นฉากออกทั้งสองข้าง ให้เห็นกรอบรูปที่แขวนอยู่บนเกลเลอร์

ปัญหาที่ 3 การจัดเก็บและดูแลอุปกรณ์ประกอบฉากหลังการฝึกซ้อมหรือการแสดง เนื่องจากอุปกรณ์ประกอบฉากที่ต้องติดตัวนักแสดงหรือนักแสดงต้องหยิบใช้มีจำนวนมากค่อนข้างมาก จึงทำให้ของบางชิ้นชำรุดหรือสูญหาย

การแก้ไข ผู้ศึกษาทำกล่องสำหรับจัดเก็บอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยติดชื่อของนักแสดงแต่ละคนแยกกันไว้ และแจ้งนักแสดงมาหยิบใช้อุปกรณ์ประกอบฉากในกล่องของตนเอง และหลังจากใช้งานจึงขอความร่วมมือให้นักแสดงทุกคนช่วยกันดูแลรักษา แล้วจึงนำมาเก็บไว้ที่เดิมป้องกันการสูญหาย หากสูญหายหรือชำรุดให้รีบแจ้งผู้ศึกษา ทำให้ผู้ศึกษาสามารถหมั่นตรวจสอบความเรียบร้อยของอุปกรณ์ประกอบให้ถี่ถ้วนในทุกครั้ง

ปัญหาที่ 4 ในการแสดงรอบแรก นักแสดงได้ใช้กระเป๋าส่วนตัวเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากตามที่กำหนด อย่างไรก็ตาม กระเป๋าดังกล่าวไม่มีซิปลำสำหรับรูดเปิด-ปิด มีเพียงกระดุม ทำให้เมื่อถึงช่วงหนึ่งของการแสดง นักแสดงวางกระเป๋าไว้ใกล้ขอบเตียง ส่งผลให้สิ่งของบางอย่างที่เป็นของส่วนตัวของนักแสดง ที่ไม่เกี่ยวข้องกับการแสดงร่วงหล่นออกมาจากกระเป๋า

การแก้ไข เพื่อป้องกันเหตุการณ์เช่นนี้ไม่ให้เกิดขึ้นอีก ควรผู้ศึกษาจึงตรวจสอบกระเป๋าของนักแสดงก่อนเริ่มการแสดงทุกครั้ง โดยนำสิ่งของที่ไม่ใช่ อุปกรณ์ประกอบฉากออกทั้งหมด เพื่อให้เหลือเฉพาะสิ่งที่จำเป็นและสอดคล้องกับบทการแสดงเท่านั้น

4.2.3.3 ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ปัญหาที่ 1 การค้นหาเสื้อผ้าที่มีความหนาและให้ความอบอุ่นเหมาะสมกับบริบทของเรื่อง มีราคาสูงและมีตัวเลือกค่อนข้างจำกัด

การแก้ไข ผู้ศึกษาขยายขอบเขตของการค้นหาโดยไม่จำกัดเพียงแหล่งเดิมๆ เช่น การเลือกเสื้อผ้าจากร้านมือสองนำเข้าจากประเทศญี่ปุ่น ซึ่งมีราคาถูกกว่าร้านทั่วไป อีกทั้งประเทศญี่ปุ่นยังมีฤดูหนาวที่มีหิมะตก ทำให้สามารถหาเสื้อผ้าที่เหมาะสมกับอุณหภูมิและบรรยากาศของเรื่องได้ง่ายขึ้น

ปัญหาที่ 2 เสื้อผ้าบางชุดมีความหนาและหนักมากเกินไป ส่งผลให้นักแสดงไม่สามารถสวมใส่เพื่อการซ้อมได้อย่างต่อเนื่อง

การแก้ไข ผู้ศึกษาเลือกให้เฉพาะเสื้อผ้าชิ้นที่จำเป็นต่อการซ้อมจริงๆ เช่น เสื้อโค้ทที่มีบทบาทในฉากการถอดหรือสวมใส่ ให้สวมใส่เฉพาะในการซ้อมที่เกี่ยวข้องกับการเคลื่อนไหวดังกล่าวเท่านั้น เพื่อให้นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวได้สะดวกระหว่างการซ้อม

ปัญหาที่ 3 การเปลี่ยนเสื้อผ้าอย่างรวดเร็วในระหว่างฉากไม่สามารถทำได้ทันเวลาที่กำหนด

การแก้ไข เมื่อผู้ศึกษาพบปัญหานี้ระหว่างการซ้อม จึงได้ประสานงานร่วมกับทีมงานเพื่อวางแผนการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายให้กับนักแสดงอย่างมีระบบ มีการฝึกซ้อมการเปลี่ยนเสื้อผ้าในลักษณะที่สมจริงร่วมกับผู้กำกับ เพื่อเพิ่มความคล่องตัวและลดข้อผิดพลาดระหว่างการแสดงจริง

4.2.3.4 ด้านการออกแบบแสง

ปัญหาที่ 1 การวางตำแหน่งแสงรับหน้านักแสดงบางจุดที่มีตเกินไปทำให้บางฉากเห็นหน้านักแสดงไม่ชัด เนื่องด้วยจำนวนของดวงไฟที่มีจำกัด

การแก้ไข ผู้ศึกษาจึงพยายามเปิดแสงหลายๆดวงเพิ่ม และเพิ่มลดความสว่างของแสงแต่จะจุดให้พอดีกัน

ปัญหาที่ 2 การเปิดปิดโคมไฟในแต่ละฉาก เนื่องด้วยโคมไฟที่ต้องใช้คนกดเองที่ละดวงทำให้เกิดจังหวะที่เหลื่อม หรือไม่พร้อมกัน

การแก้ไข นัดคิวกับทีมงานให้พร้อมกัน พยายามซ้อมพร้อมกับฝ่ายเสียงทำให้เกิดความเคยชิน จะทำให้ทีมไม่รู้สึกสบายใจในการกดมากขึ้น และพยายาม

เช็คไฟกับอุปกรณ์ที่เชื่อมต่อกันตลอด เพื่อกันความเสียหายและความปลอดภัยของทีม

ปัญหาที่ 3 การมีโคมไฟและไฟประกอบอื่นๆในฉากทำให้ต้องซ่อนสายไฟหรือเก็บสายไฟไว้ที่หลังของฉากซึ่งเป็นบริเวณที่นักแสดงจะต้องเดิน ทำให้เกิดการสะดุดหรือมองไม่เห็น

การแก้ไข ทางทีมจึงนำเทปสีทึบมาพันสายไฟไว้ และติดไว้กับหลังฉากข้างหรือผนังด้านหลังบ้าง เพื่อให้กลมกลืนและลดการเกิดอุบัติเหตุ

4.2.3.5 ด้านการออกแบบเสียง และมัลติมีเดีย

ปัญหาที่ 1 การทำงานร่วมกับผู้อื่น ในการทำงานในช่วงแรกนั้นมีการสื่อสารที่ผิดพลาด ทำให้เกิดข้อผิดพลาดในการทำงานกับเพื่อนร่วมทีม

การแก้ไข พูดคุยทำความเข้าใจกับเพื่อนร่วมทีม และฝึกฝนพัฒนาในการทำงานต่อไป

ปัญหาที่ 2 การกดเสียงผิด เกิดจากความตื่นเต้นของผู้ศึกษา และลืมตั้งค่าการเข้าออกของเสียงในโปรแกรม ทำให้มีคิวเสียงที่ผิดพลาดบ้างแต่ไม่มีผลต่อการแสดง

การแก้ไข ผู้ศึกษาต้องคอยตรวจสอบเสียงทุกครั้งก่อนการแสดง และควรมีสติในการทำงานมากขึ้น

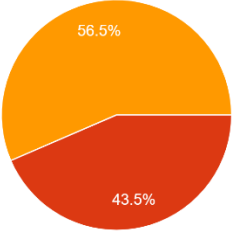
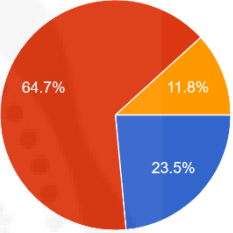
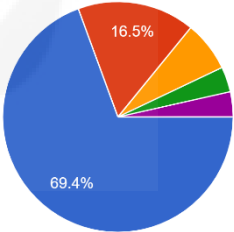
4.3 การประเมินผลการตอบรับ

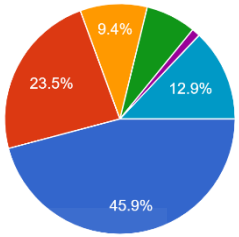
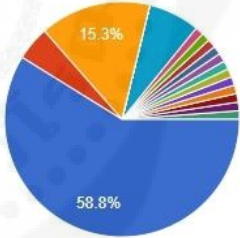
4.3.1 การประเมินผลจากผู้ชม

ผู้ศึกษาได้จัดทำแบบสอบถามเพื่อรวบรวมความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากผู้ชม มีวัตถุประสงค์เพื่อนำข้อมูลที่ได้รับมาใช้ในการประเมินผลตอบรับโดยรวมของการแสดง มีผู้ทำแบบประเมินทั้งสิ้น 85 คน โดยสรุปผลการประเมินได้ดังนี้

4.3.1.1 ข้อมูลทั่วไป

ตารางที่ 4.1: ตารางการสรุปข้อมูลทั่วไปจากผู้ชมเรื่อง บ้านที่รัก...ที่พักใจ (The Flatshare)

หัวข้อและรายละเอียด	แผนภูมิวงกลม																		
<p><u>รอบการแสดง</u> วันพฤหัสบดี ที่ 13 มีนาคม 2568 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0.0 วันศุกร์ ที่ 14 มีนาคม 2568 37 คน คิดเป็นร้อยละ 43.5 วันเสาร์ ที่ 15 มีนาคม 2568 48 คน คิดเป็นร้อยละ 56.5</p>	<p>รอบการแสดงที่เข้าชม / Date of Performance คำตอบ 85 ข้อ</p>  <table border="1"> <caption>รอบการแสดงที่เข้าชม / Date of Performance</caption> <thead> <tr> <th>วัน</th> <th>จำนวนคน</th> <th>ร้อยละ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>วันเสาร์ ที่ 15 มีนาคม 2568</td> <td>48</td> <td>56.5%</td> </tr> <tr> <td>วันศุกร์ ที่ 14 มีนาคม 2568</td> <td>37</td> <td>43.5%</td> </tr> </tbody> </table>	วัน	จำนวนคน	ร้อยละ	วันเสาร์ ที่ 15 มีนาคม 2568	48	56.5%	วันศุกร์ ที่ 14 มีนาคม 2568	37	43.5%									
วัน	จำนวนคน	ร้อยละ																	
วันเสาร์ ที่ 15 มีนาคม 2568	48	56.5%																	
วันศุกร์ ที่ 14 มีนาคม 2568	37	43.5%																	
<p><u>เพศ</u> ชาย 20 คน คิดเป็นร้อยละ 23.5 หญิง 55 คน คิดเป็นร้อยละ 64.7 LGBTQ 10 คน คิดเป็นร้อยละ 11.8</p>	<p>เพศ / Your gender คำตอบ 85 ข้อ</p>  <table border="1"> <caption>เพศ / Your gender</caption> <thead> <tr> <th>เพศ</th> <th>จำนวนคน</th> <th>ร้อยละ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>หญิง</td> <td>55</td> <td>64.7%</td> </tr> <tr> <td>ชาย</td> <td>20</td> <td>23.5%</td> </tr> <tr> <td>LGBTQ</td> <td>10</td> <td>11.8%</td> </tr> </tbody> </table>	เพศ	จำนวนคน	ร้อยละ	หญิง	55	64.7%	ชาย	20	23.5%	LGBTQ	10	11.8%						
เพศ	จำนวนคน	ร้อยละ																	
หญิง	55	64.7%																	
ชาย	20	23.5%																	
LGBTQ	10	11.8%																	
<p><u>ช่วงอายุ</u> 18 - 24 ปี 59 คน คิดเป็นร้อยละ 69.4 25 - 29 ปี 14 คน คิดเป็นร้อยละ 16.5 30 - 39 ปี 6 คน คิดเป็นร้อยละ 7.1 40 - 49 ปี 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3.5 50 ปีขึ้นไป 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3.5</p>	<p>ช่วงอายุ / Your age group คำตอบ 85 ข้อ</p>  <table border="1"> <caption>ช่วงอายุ / Your age group</caption> <thead> <tr> <th>ช่วงอายุ</th> <th>จำนวนคน</th> <th>ร้อยละ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>18 - 24 ปี</td> <td>59</td> <td>69.4%</td> </tr> <tr> <td>25 - 29 ปี</td> <td>14</td> <td>16.5%</td> </tr> <tr> <td>30 - 39 ปี</td> <td>6</td> <td>7.1%</td> </tr> <tr> <td>40 - 49 ปี</td> <td>3</td> <td>3.5%</td> </tr> <tr> <td>50 ปีขึ้นไป</td> <td>3</td> <td>3.5%</td> </tr> </tbody> </table>	ช่วงอายุ	จำนวนคน	ร้อยละ	18 - 24 ปี	59	69.4%	25 - 29 ปี	14	16.5%	30 - 39 ปี	6	7.1%	40 - 49 ปี	3	3.5%	50 ปีขึ้นไป	3	3.5%
ช่วงอายุ	จำนวนคน	ร้อยละ																	
18 - 24 ปี	59	69.4%																	
25 - 29 ปี	14	16.5%																	
30 - 39 ปี	6	7.1%																	
40 - 49 ปี	3	3.5%																	
50 ปีขึ้นไป	3	3.5%																	

<p><u>สถานะ</u></p> <p>ผู้ชมทั่วไป 39 คน คิดเป็นร้อยละ 45.9</p> <p>ผู้ปกครองและเพื่อน 20 คน คิดเป็นร้อยละ 23.5</p> <p>นิสิตปัจจุบัน 8 คน คิดเป็นร้อยละ 9.4</p> <p>ศิษย์เก่า 6 คน คิดเป็นร้อยละ 7.1</p> <p>ผู้เชี่ยวชาญของสาขาวิชา 1 คน คิดเป็นร้อยละ 1.2</p> <p>นักเรียน ม.ปลาย ที่สนใจเข้าศึกษา 11 คน คิดเป็นร้อยละ 12.9</p>	<p>สถานะ / Your status คำตอบ 85 ข้อ</p> 
<p><u>ท่านได้รับทราบโครงการจากที่ใด</u></p> <p>Instagram: 28jantra 50 คน คิดเป็นร้อยละ 58.8</p> <p>Instagram: pa_swu 13 คน คิดเป็นร้อยละ 15.3</p> <p>Facebook Page: การแสดง มศว 4 คน คิดเป็นร้อยละ 4.7</p> <p>TikTok: การแสดง มศว 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0.0</p> <p>X: การแสดง มศว 0 คน คิดเป็นร้อยละ 0.0</p> <p>อื่นๆ 18 คน คิดเป็นร้อยละ 21.2</p>	<p>ท่านได้รับทราบโครงการจากที่ใด / How did you hear about the project? คำตอบ 85 ข้อ</p> 

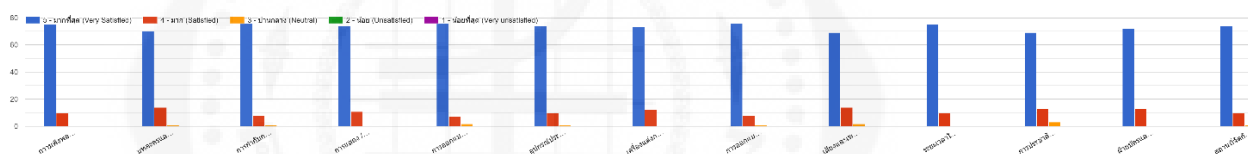
4.3.1.2 การประเมินหลังชมการแสดง

ตารางที่ 4.2: ตารางสรุปผลการประเมินหลังชมการแสดงจากผู้ชม

หัวข้อการประเมิน	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
ความพึงพอใจในภาพรวมที่มีต่อละครเวที	75	10	-	-	-

บทละครและเนื้อหาของเรื่อง	70	14	1	-	-
การกำกับการแสดง	76	8	1	-	-
การแสดง	74	11	-	-	-
การออกแบบฉาก	76	7	2	-	-
การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	74	10	1	-	-
การออกแบบเครื่องแต่งกาย	73	12	-	-	-
การออกแบบแสง	76	8	1	-	-
การออกแบบเสียง และสื่อมัลติมีเดีย	69	14	2	-	-
ระยะเวลาในการแสดง	75	10	-	-	-
การประชาสัมพันธ์โครงการและกิจกรรม	69	13	3	-	-
ฝ่ายต้อนรับและบัตร	72	13	-	-	-
สถานที่จัดกิจกรรม	74	10	1	-	-

กรุณาระบุระดับความพึงพอใจที่มีต่อกิจกรรมบนระดับ (5 - มากที่สุด ถึง 1 - น้อยที่สุด) - Please rate your level of satisfaction for the following points?



ภาพที่ 4.1: ภาพแผนภูมิแท่งแสดงผลการประเมินหลังชมการแสดงจากผู้ชม

ที่มา : ผู้ศึกษา

4.3.1.3

ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

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

คำตอบ 19 ข้อ

สนุกมากๆครับ
พี่ๆทุกคนแสดงดีมาก
เนื้อเรื่องสนุก การแสดง เสียงเพลง ไฟ ทำให้รู้สึกคล้อยตามตัวละคร และ การแสดงของพี่ๆมากๆครับ ประทับใจมากๆครับ ผม
สนุกมากกกกก
TENET / Interstellar but it's romcom 5555555555555
👍
เรียนการแสดงอยู่แล้วด้วยครับ ปี2(ชีว) ชอบมากเทคนิคการเล่นดี การดีใจนับลี้กกิ่ง จังหวะการแสดงดีมาก
ชอบ symbolic มาก ๆ ครับ ❤️❤️
ชื่นชม. และ สนุกมาก
เก่งทุกคนเลย
D mak ka sa nun makkkk
เป็นการมาดูการแสดงอะไรแบบนี้ ครั้งแรกเลยคะ ประทับใจมากๆ ใต้เห็นถึงความตั้งใจ และการแสดงของทุกคน สนุก มากๆคะ ไว้ถ้ามีโอกาส จะกลับมาดูเรื่องต่อไปนะคะ
ละครเวทีเนื้อเรื่องดีมาก ๆ ไม่ได้มีคอนที่นาเบือเลยเรื่องทำให้ตั้งใจดูจนจบ ตัวละครแต่ละคนมีคาแรคเตอร์ที่ดีสมกับ บทบาท เก่งกันมากๆคะ 🥰 ^ 🥰

ภาพที่ 4.2: ภาพแสดงข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้ชม

ที่มา : ผู้ศึกษา

4.3.2 ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นจากช่องทางออนไลน์



ภาพที่ 4.3: ภาพแสดงความคิดเห็นของผู้ชมจากช่องทางโซเชียลมีเดีย (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 4.4: ภาพแสดงความคิดเห็นของผู้ชมจากช่องทางโซเชียลมีเดีย (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

4.3.3 บทวิจารณ์จากผู้ชม

คุณเชื่อเรื่อง Destiny ไหม?

โชคชะตา หรือเรื่องบังเอิญ ใครกันที่เป็นคนกำหนด เวลา และอนาคต?

วันดีคืนดีมีโอกาสไปชมละครเวทีเรื่อง The Flatshare ของนิลลิตมี 4 สาขาวิชาศิลปะการแสดง มศว มาคะ ละครนี้พูดถึงเรื่อง 'ลือลือ' และ 'ทีพีพี' ที่มีเหตุต้องมาแชร์แฟลตอาศัยกัน โดยมีกฎข้อคือ การคุยกันห้ามโพสอิท แต่ฟลัดนี่ มีอะไรแปลกๆบางอย่าง!! นอกเหนือเรื่องนี้ ขอขยายแต่ก็มีเรื่องหลักการทางวิทยาศาสตร์บนฟิสิกส์ มีทั้งดลกขนขึ้น และพื้นจบพื้นขึ้น ออกจากปากเสียงผู้ผ่านทุกท่าน

- 01. 'Destiny' สิ่งที่จะสงสัยคำถามกับเรามาตลอดเรื่อง เป็นความเชื่อโดยปัจเจกอย่างแท้จริง ส่วนตัวฉันคิดว่าโชคชะตาเหมือนเป็นประตู A B C ที่รอให้เราเลือกที่จะเปิดบานไหนแน่นอนว่าโชคชะตาอาจจะเป็นส่วนหนึ่ง แต่แล้วคนที่เลือกโชคชะตาคือตัวเราเองอย่างประโยคที่ว่า การกระทำส่งผลกับอนาคต เมื่อมีบุคคลที่ 2 3 4 เข้ามาเกี่ยวข้อง สิ่งที่เราเลือกทำก็จะไปผลลัพท์ต่างออกไป... ในละคร การรับโทรศัพท์ของทีพีพีที่ ฟิสิกส์กับ ฟันก็เหมือนกับการเลือกประตูสองบานที่กำลงรอให้เธอเปิดเข้าไป น่าจะคล้ายกับหลักทฤษฎีเอกภพคู่ขนาน ที่ว่า "ถ้าเราเลือกชีวิตอีกแบบ โลกจะเป็นยังไง"
- 02. 'เวลา' เป็นเรื่องลึกลับ ลึกลับ ปัจจุบัน อนาคต เปลี่ยนแปลงได้ ลุๆที่มันมอง อีกหนึ่งหัวข้อที่ฉันไม่รักคิด และะ ในสมัยที่มีแคดวงอาทิตย์แล้วต่อมาใครเป็นคนกำหนด ขั้ว โลก นาฬิกา... ความรู้สึกเป็นตัวกำหนดเวลาของเรา เมื่อทุกขยับเขยื้อนเวลาผ่านไปช้า เมื่อมีความสุขเวลาที่ผ่านไปเร็ว เหมือนกับทฤษฎีสัมพัทธภาพของ "ไอน์สไตน์" ที่ละครพูดถึง ซึ่งมีแนวคิดที่ว่า เวลาเดินช้าเมื่อเคลื่อนที่เร็ว และ มาลทำให้กาลอวกาศโค้งงอ ทำให้เกิดแรงโน้มถ่วง โครโม่ง สัมผัสจะ ขุนงายๆคือ ทั้งสองเป็นแนวคิดที่เชื่อม 'เวลา' และ 'อวกาศ' เข้าด้วยกัน ขึ้นทำให้เกิดเป็นแรงโน้มถ่วง ทั้งเวลา และอวกาศ เป็นสิ่งที่ไม่แน่นอน สามารถยืดหด หรือขยายออกได้ ขึ้นอยู่กับความเร็วและแรงโน้มถ่วง เหมือนกับเรื่อง ที่ตัวละครมีเวลาที่ไม่ตรงกัน แต่มีแรง โน้มถ่วงกดให้พวกเขา มาเจอกันเป็นอง
- 03. กฎ Rules of third ถูกนำมาใช้ในละครนี้ กฎของการเข้าพัก กฎของเวลา กฎของการจะโต้ตอบกัน ซึ่งถูกแบ่งออกเป็นอีก 3 ข้อ ทดลึที่มีเงื่อนไขและกฎที่ของมัน เพื่อความเด่น และ มีทั้งกฎที่มีให้เป็นมาตรฐาน ในเรื่อง ตัวละครได้ แยกกฎ เพื่อที่จะโต้ตอบกัน ขึ้นแปลงว่า ถ้าสองคนไม่เลือกกฎกฎที่ตัวเอง ก็จะเหมือนอีกกฎ ใน 2 ข้อแรกที่ว่า นอกจากนั้นฉากของฟลัดที่แยกออกมาก็เป็น symbool ของการแยกกฎได้อีกด้วย

ละครเรื่องนี้เล่าเรื่อง ความรัก โง่งงกับฟิสิกส์ ที่ดูจะไม่เข้ากัน แต่จริงๆมันมีหลักการที่คล้ายกันอยู่ หรือสามารถนำมาเปรียบเทียบกันได้ ถึงขนาดลดน้อยความขัดแย้งกันจนจะขมวดคิ้วเรื่องฟิสิกส์ แต่ละครก็ตัวละคร กาดังฉันอันจอย ก็มีอารมณ์สุขแล้ว แน่!! เรื่องมันจบไวจริงๆ เวลาที่เราดูอะไรสนุกมันก็มีจบมันจบ

ขอโหวตคะแนน 9.8/10 ทั้ง mood ความลึกลับ เลือ่น่ารัก จากเพื่อนโตเกียว ынคคอมเมดี้ โรแมนติก มีความการตูนนิดๆ ที่สำคัญ นักแสดงงานนี้ดี แล้วเจอกันเรื่องต่อไป

ขอโพย Destiny ของทุกท่านมีแต่เรื่องดีๆนะจ๊ะ

เฟิร์ล ณัฐสุภาณ์

ภาพที่ 4.5: บทวิจารณ์จากผู้ชม (1)

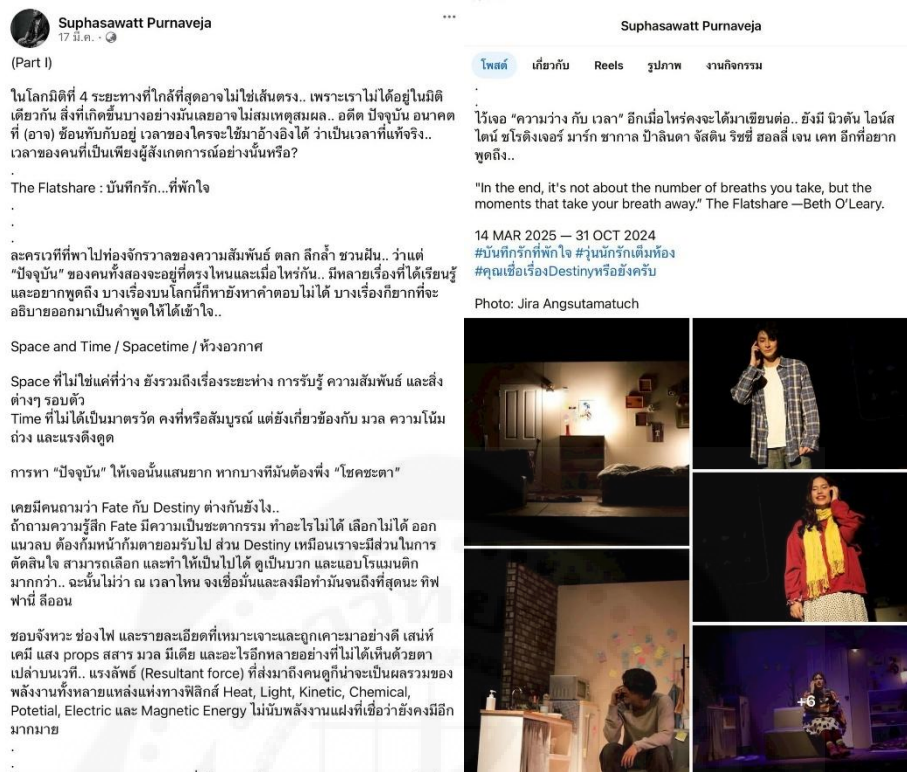
ที่มา : ผู้ศึกษา

ความรักนั้น ขึ้นอยู่กับเวลา?

สวัสดีคุณผู้อ่านค่ะ วันดีคืนดีได้กลับมาเจอกับนิลลิตมีในวันที่มีเรื่องเกี่ยวกับความรัก และ destiny ในแง่มุมของทฤษฎีสัมพัทธภาพในกฎของฟิสิกส์ ขึ้นมาสนใจและคิดว่าควรเขียนแบบบรรยายตัวบทคนนี่แหละค่ะ หลังจากที่เรามาได้ไปดูละครเวทีเรื่อง Flatshare ที่ลิสซู่ 28 ชั้นนทรา ของสถาบันวิชาศิลปะการแสดง มศว มาเรารู้สึกว่ามันมีจุดของความรักที่สอดคล้องกับวิทยาศาสตร์ที่เราคิดว่าน่าสนใจอยากมาเล่าให้ทุกคนฟังละ^^

โดยจะเป็นเรื่องราวของ "ลือลือ" นักพัฒนาเทคโนโลยี และ "ทีพีพี" หญิงสาวที่เพิ่งจะออกกฎหมายใหม่ โดยทั้งสองได้หารแฟลตกันอยู่ ในประเทศอังกฤษ โดยมีกฎเหล็กที่ว่าพวกเขาทั้งสองคนจะไม่เจอกันเด็ดขาด" โดยที่ลือลือจะพักอาศัยในช่วงกลางวัน และทีพีพีจะพักในช่วงกลางคืน หรือเราอาจสามารถเรียกได้ว่าแฟลตแห่งนี้มันคือDestiny ที่ทำให้พวกเขาทั้งสองคนได้มาบรรจบกัน เราจะได้ลองดูความน่าอัศจรรย์จากทฤษฎีสัมพัทธภาพ(Theory of Relativity)ของ "ไอน์สไตน์" ที่ว่าเวลาและพื้นที่เป็นสิ่งสัมพันธ์กัน ขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้สังเกตในอวกาศ เวลาอาจดูเหมือนเดินเร็วขึ้นเมื่อเรายูกับคนที่เร็วก็ แต่เมื่ออยู่ห่างกันเวลาส่วนหน้าไม่อาจเชื่อมเข้า อย่างเช่น เวลาสัมพัทธ์เวลาเป็นสิ่งที่สามารถยืดหดได้ เวลาจะจุดเริ่มต้นของแต่ละคนนั้นส่วนไม่เท่ากัน ในช่วงที่ลือลือกำลังคิดและกังวลเกี่ยวกับอนาคต ส่วนทีพีพีที่ติดอยู่กับความรักในสมัยนี้ ทำให้เหมือนกันว่าเวลาของทั้งสองคนไม่ตรงกัน ถ้าคนหนึ่งไม่ได้อีกคนก็ไม่ได้สัมผัสกัน และนี่คือโอกาสที่เราจะได้เจอกัน ทั้งๆที่พวกเขาสองคนเคยเจอกันในวันคริสต์มาสอีฟ ที่แคลิฟอร์เนียปี2023 แต่ด้วยเวลาและโอกาสที่ทั้งสองคนมีเวลาเป็นของตัวเอง ทำให้เวลาชีวิตของทั้งสองคนไม่ไปพร้อมกัน จนถึงในปัจจุบัน(2024)ที่พวกเขาใช้ชีวิตอยู่ในแฟลตเดียวกัน ในห้องเดียวกัน ในช่วงเวลาที่ทั้งคู่ไม่พร้อมกัน แม้จะอยู่ห้องเดียวกันกับกลายเป็นที่ห่างไกลเพราะเวลาจะไม่ได้อยู่ในจังหวะที่พร้อมกันทั้งคู่แน่นอน โดยเรื่องของลือลือและทีพีพีทำให้เราได้เห็นว่า แม้ไม่ว่าจะอยู่ใกล้กันเพียงใด คนละ time zone กฎการแบ่งห้อง การกลับมาของแฟนเก่าของทีพีพี หรือจะห่างไกลเวลา การเข้าใจผิดไปมา ส่วนเป็นอุปสรรคของคนทั้งคู่ทั้งคู่ แต่ทั้งคู่ก็ตั้งใจไว้ที่เราเห็นว่าในบางเวลาพวกเขายังจับที่เป็นชีวิตข้างการพบกันของทั้งคู่ทั้งคู่แต่เมื่อพวกเขาเปิดใจให้รักกันอยู่ในช่วงเวลาของกันและกัน แม้ว่าพวกเขาจะยืนอยู่ในจุดเดิมในแคลิฟอร์เนียที่พวกเขาเคยเจอแต่ต่างต่างใจกันไปแล้ว แต่เมื่อมองเปลี่ยนไปจุดนั้นกลับกลายเป็นที่พวกเขาได้สร้างความทรงจำด้วยกันอีกครั้ง ที่ไม่ว่าจะเป็นกฎ หรือข้อห้ามใดๆ ก็สามารถยืดหยุ่นความทรงจำของพวกเขาได้อีกต่อไป

เป็นยังไงกับบ้างละหลังจากได้ฟังเรื่องราวและมุมมองของเรา ในมุมมองของเรา เราว่าเวลาขึ้นคือสิ่งแปรที่สับสนในความรักและความสัมพันธ์จริงๆค่ะ เวลาที่มันจะเงางงที่จะสามารถทำให้ใจของคนได้มาพบกันและพร้อมที่จะรักกัน แม้ว่าที่อื่นๆจะเป็นที่ๆใดๆในความทรงจำ แต่ถ้าเราอยู่กับคนและเวลาชีวิตของเราแต่ละคน ท่องอย่างก็สามารถคาดเดาได้ และมันแน่นอนได้เช่นเดียวกัน ขึ้นอยู่กับมุมมองของทั้งสองคนในตอนที่มันเจอละ ส่วนตัวเราไป 8/10ค่ะ ชอบมาากก



ภาพที่ 4.6: บทวิจารณ์จากผู้ชม (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

4.3.4 สรุปผลการประเมินและข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงาน

จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที *มันที่กรีก...ที่ปักใจ* (The Flatshare) ผู้ศึกษาต้องทำงานร่วมกันกับทีมสร้างสรรค์หลากหลายฝ่ายไม่ว่าจะเป็น ผู้กำกับ นักแสดง และนักออกแบบ ซึ่งล้วนมีส่วนสำคัญในการตีความเนื้อหาและถ่ายทอดเรื่องราวสู่ผู้ชมให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ด้วยโครงสร้างของบทละครที่มีความซับซ้อน ทั้งในแง่ของเวลา สถานที่ และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่ต้องใช้พื้นที่ร่วมกัน ภายใต้งี่งื่อนไขเฉพาะ การทำงานจึงต้องอาศัยความเข้าใจกัน การสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ การค้นคว้าข้อมูลอย่างรอบคอบ และการตีความที่ลึกซึ้ง จึงจะสามารถหลอมรวมแนวคิดต่างๆ ให้เกิดเป็นผลงานที่สมบูรณ์ได้

ผู้ศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการวางแผนร่วมกันตั้งแต่เริ่มต้น การสื่อสารที่ต่อเนื่อง และการเปิดพื้นที่ให้กับความคิดสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ซึ่งเป็นปัจจัย

สำคัญที่ช่วยให้กระบวนการทำงานราบรื่นและส่งเสริมคุณภาพของผลงานได้ดียิ่งขึ้น ทั้งยังเป็นบทเรียนที่มีคุณค่าต่อการพัฒนาทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป



บรรณานุกรม

- 5 วิธีบริหารทีมด้วยการต่อจิ๊กซอว์ เมื่อหัวหน้าต้องมองภาพใหญ่ตั้งแต่เริ่ม. (2024, พฤษภาคม 5). CREATIVE TALK. สืบค้นจาก <https://creativetalkconference.com/5-tips-leading-a-team-like-a-jigsaw/>
- ANIMATION อนิเมชัน คืออะไร ? (2021, เมษายน 6). VITHITA ANIMATION. สืบค้นจาก <https://vithita.com/animation101/>
- Gilad Elbom. (2020). What is Symbolism? | Oregon State Guide to Literary Terms | Oregon State University. Oregon State Guide to Literary Terms. สืบค้นจาก <https://liberalarts.oregonstate.edu/wlf/what-symbolism>
- Lily Hulatt & Gabriel Freitas. (2022, พฤศจิกายน 25). Ferdinand Saussure. Studysmarter. สืบค้นจาก <https://www.studysmarter.co.uk/explanations/english-literature/literary-criticism-and-theory/ferdinand-saussure/>
- NocNoc. (2021, มีนาคม 23). 5 เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน ช่วยประหยัดพื้นที่ เพิ่มพื้นที่ใช้สอย. NocNoc.Com Blog. สืบค้นจาก <https://nocnoc.com/blog/5-multifunction-furniture-save-space/>
- Nutthapot, N. (2022, เมษายน 11). สิ่งที่คุณควรรู้ !! เกี่ยวกับ “ไฟเวที” (Stage Lighting). AT Prosound. สืบค้นจาก <https://www.atprosound.com/what-you-need-to-know-about-stage-lighting/>
- Roland Barthes. (1990). The Fashion System (ปี 1990). University of California Press.
- Scribendi. (ม.ป.ป.). The History and Usage of Common Symbols | Scribendi. สืบค้นจาก https://www.scribendi.com/academy/articles/common_symbols.en.html
- SGEPRINT. (2021, สิงหาคม 13). ทฤษฎีสี (Color Theory) และสิ่งที่คุณควรรู้ของ สี ที่นักออกแบบมือใหม่ ต้องรู้. SGEPRINT - Best Printing Service. สืบค้นจาก <https://sgeprint.com/article/ทฤษฎีสี-สี/>

- The Art of Rehearsal and Preparation for Actors. (2024, ตุลาคม 2). Casting Frontier. สืบค้นจาก <https://castingfrontier.com/blog/the-art-of-rehearsal-and-preparation-for-actors/>
- Tiercelin, C. (2009). Peirce's Theory of Signs. *International Philosophical Quarterly*, 49(4), 526–528. สืบค้นจาก <https://doi.org/10.5840/ipq200949470>
- Worrapob. (2015, มิถุนายน 29). ทำความเข้าใจ Colour schemes ตัวช่วยให้เรื่องสีเป็นเรื่องง่าย. สืบค้นจาก <https://grappik.com/colour-schemes/>
- การพากย์เสียง. (2560). *Thaivoiceactor Wiki*. สืบค้นจาก <https://thaivoiceactor.fandom.com/th/wiki/การพากย์เสียง>
- คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2018). สีในแง่จิตวิทยา. สืบค้นจาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/psychological-aspects-of-color/>
- จิรวรรณ จงสมบูรณ์สุข และ สมจิตต์ โสมิวิเศษ. (2546). ภาพกระจกสี. *ศูนย์ศิลปาชีพบางไทร*. สืบค้นจาก <https://thaiscience.info/Journals/Article/NRCT/10440376.pdf>
- ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แทน. (2562). กระบวนการทางการแสดงของนักแสดงไทย (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศึกษาศาสตร์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร. สืบค้นจาก <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/509/1/gs562150018.pdf>
- ประวัติจิกซอร์ว. (ม.ป.ป.). *smartbomcrafts*. สืบค้น 14 พฤษภาคม 2025, สืบค้นจาก <https://www.smartbomcrafts.biz/article/17>
- เหมรัศมี นิมนวี. (2563). อิทธิพลที่ส่งผลต่อกันของแนวคิดในการออกแบบแฟชั่น และสถาปัตยกรรม. 162.
- Angela Wright Frsa. (ม.ป.ป.). *A Theory of Colour Psychology and Colour Harmony*.



ภาคผนวก ก

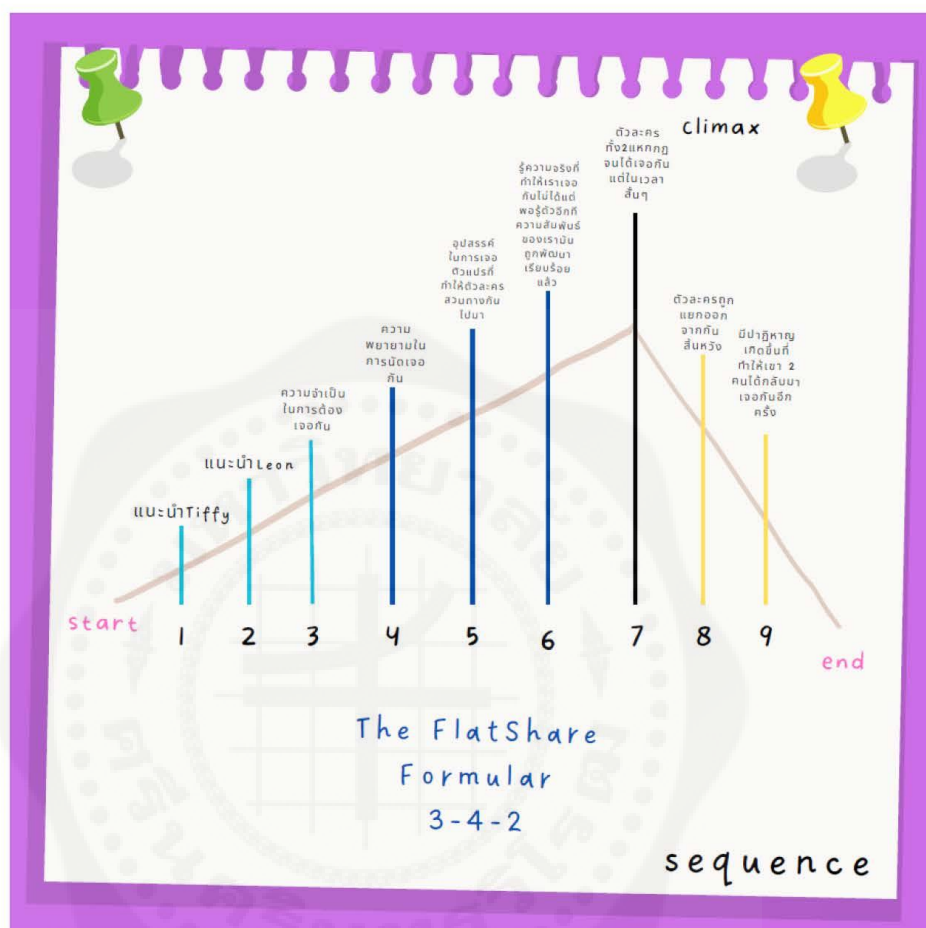
บทละครเวทีเรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)



The Flatshare

บันทึกรักที่ปักใจ





สิ่งที่อยากให้คุณดูได้รับ

-พลังงานดีๆ ความสุข ความน่ารักของตัวละคร ความอึดอึดใจ การเติบโตกันและกัน ความอบอุ่นใจ
ร่วมยินดีในความสัมพันธ์ทั้งคู่ที่ได้มาเจอกันอย่างยากลำบาก ยินดี(ยิ้ม)ทั้งหน้าตา

Time After Time

<https://www.youtube.com/watch?v=NIVkie-ldks>

<https://www.youtube.com/watch?v=loh6M3VR8jk>

<https://www.youtube.com/watch?v=3uV0-W4NWuM>

<https://www.youtube.com/watch?v=OYgfAq6ftYc>

<https://www.youtube.com/watch?v=KBL6hc0Bdnk>

Coldplay - A Sky Full Of Stars

https://www.youtube.com/watch?v=zp7NtW_hKJI

Coldplay - Adventure Of A Lifetime

<https://www.youtube.com/watch?v=hZPXL9TB68Q>

Stumblin' In

<https://www.youtube.com/watch?v=d5wURLqNTXE>

<https://www.youtube.com/watch?v=BwCok9IrlRg>

<https://www.youtube.com/watch?v=0AbvnTgGH8s>

Elliot James Reay - I Think They Call This Love

<https://www.youtube.com/watch?v=e1mOmdykmwI>

All By Myself

<https://www.youtube.com/watch?v=8eXcDLWrwI4>

Elliot James Reay - I Think They Call This Love

<https://www.youtube.com/watch?v=U0U3Q6HFsPs>

ตัวละคร

ลีโอเน	บุรุษพยาบาล กะตึก
ทิฟฟานี (ทิฟฟี่)	ครูเอดิฟ บริษัทโฆษณา
จัสติน	แฟนหนุ่มของทิฟฟานี
ฮอลลี่	เด็กหญิงอายุ 15 ปีในสถานพักพิง
เคท	เพื่อนร่วมงานของทิฟฟานี
ลินดา	คุณป้าเจ้าของแฟลต
ริชชี	น้องชายของลีโอเน

สถานที่ แฟลตแบบห้องนอนเดี่ยวขนาดเล็ก ย่านเมืองลอนดอน จากประตูทางเข้ามีห้องแพนทรีสำหรับเตรียมอาหารเล็ก ๆ ที่มีโต๊ะสำหรับทางอาหารตั้งอยู่ ทางซ้ายมือ ซึ่งเชื่อมต่อเข้ากับห้องนั่งเล่นขนาดไม่ใหญ่นักนั้น มีโซฟา 1 ตัว โทรทัศน์ 1 เครื่อง และทุกสิ่งทุกอย่างสำหรับผู้อาศัยแค่เพียงคนเดียว ทางขวาของห้องนั่งเล่น ที่จริง ๆ แล้วเชื่อมต่อมาจากทางเข้า ถูกแบ่งออกเป็นห้องนอน ที่มีขนาดไม่ใหญ่นัก มีเตียงครีวินไชส์ 1 เตียง และประตูไปยังห้องน้ำเล็ก ๆ ทั้งหมดมีขนาดไม่ใหญ่โตและไม่ได้กว้างขวาง จนดูออกในครั้งแรกว่า เป็นแฟลตที่ถูกออกแบบและสร้างขึ้นสำหรับผู้พักอาศัยแค่เพียงคนเดียว

ช่วงเวลา ปัจจุบัน

- ฉาก 1 Tiffany and Leon
- ฉาก 2 My problems (ทิฟฟี่)
- ฉาก 3 My problems (ลีโอเน)
- ฉาก 4 Destiny
- ฉาก 5 This is not our time
- ฉาก 6 Closed Timelike Curves
- ฉาก 7 The Map of Our Realities
- ฉาก 8 The Birthday



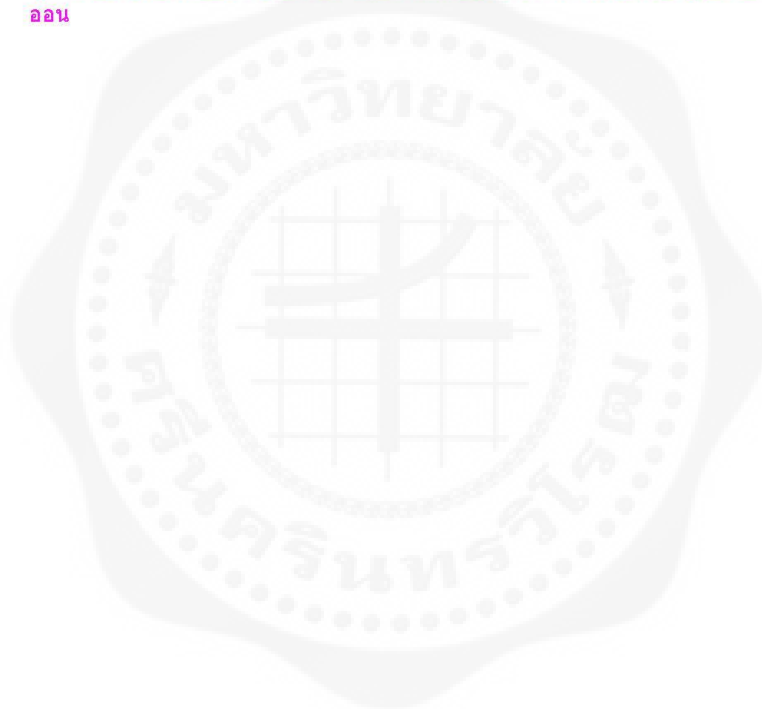
The Birthday by Marc Chagall (1887)

วันเกิดทฟี่ 24 ธค

วันเกิดลืออน 25 ธค

How the story starts:

24 ธค ปีก่อนหน้านี้ ทฟี่และลืออนเคยพบกันที่แกลเลอรี่ ต่อหน้าภาพ The Birthday ของชากาล แต่ไม่มีใครจำได้ / วันนั้นทฟี่ทะเลาะกับจัสติน เธอตัดสินใจไปนิทรรศการภาพของชากาล / ที่หน้าภาพ The Birthday เธอออกผู้ชายคนนึงว่า นี่เป็นวันเกิดเธอ และเขากว่าพรุ่งนี้ 25 ธค ก็เป็นวันเกิดเขา ทฟี่บอกกับลืออนว่า Happy Birthday แต่เขายังไม่หันตอบ เธอก็รีบโทรศัพท์ แล้วเดินจากไป / ลืออนเลยหาภาพนี้มาแขวนที่บ้าน เขอบากพูด Happy Birthday เพื่อตอบกลับให้กับผู้หญิงคนนั้น / และภาพนั้น ทำให้ลืออนเข้าใจ the bending of time ที่เกิดจากการเรียง post-it และทำให้ทั้งคู่สามารถมาเจอกันได้ ในตอนเที่ยงคืนของวันที่ 24 ธค ที่เป็นวันเกิดของทฟี่ ที่กำลังย่างเข้าสู่ 25 ธค อันเป็นวันเกิดของลืออน



จาก 1 Tiffany and Leon
สถานที่ แฟลตของลีโอ / ห้องพักของฮอลลี
เวลา 19.30 น. และต่อเนื่อง

ตรงนี้ต้องการหาทางอธิบายเรื่องกติกาของเวลาด้วยมีเดียสักนิดนึงนะครับเนี่ย

เสียงบรรยาย

คุณเชื่อเรื่อง "Destiny" ไหมครับ ?

.

ในโลกของวิทยาศาสตร์ นี้ (ซา) การเชื่อเรื่องพรหมลิขิต บางที ก็ฟังดูเพ้อเจ้อนะครับ

.

แต่ ไอน์สไตน์ เคยบอกว่า เวลา เป็นสิ่งสมมติ มันเปลี่ยนแปลงได้ ในแบบที่ขึ้นอยู่กับว่า คุณจะสังเกตเวลาจากมุมมองไหน

.

แล้วเค้าก็บอกอีกว่า เส้นแบ่งของ อดีต ปัจจุบัน และอนาคต เป็นเพียงแค่ภาพลวงตาที่เราสร้างขึ้น

.

มนุษย์พยายามใช้วิทยาศาสตร์เพื่ออธิบายเหตุผลในทุก ๆ เรื่องเลยนะครับ (หยุด) ผมเองก็เชื่อแบบนั้น ... จนกระทั่งได้รู้จักเรื่องของ ลีโอ กับ ทิฟฟานี

เมื่อไฟเปิดขึ้น บนเวที เราจะเห็นแฟลตเล็ก ๆ ขนาดห้องนอนเดี่ยว อยู่ที่ตรงกลางเวที ในขณะที่ด้านซ้ายและด้านขวาของเวที เป็นพื้นที่ว่าง ราวกับว่าแฟลตเล็ก ๆ ตรงกลางเวทีนั้น เป็นพื้นที่ที่เชื่อมต่อ กับพื้นที่ว่างทั้งสองด้าน ราวกับว่า แฟลตเล็ก ๆ แห่งนั้น หยุดนิ่งอยู่ในกาลเวลา ระหว่างความเคลื่อนไหวของพื้นที่ทั้งซ้ายและขวาที่ หมุนวนไปตามจังหวะของเวลาอย่างมีอิสระแยกจากกัน

ขณะเดียวกัน ในช่วงเวลาที่เรื่องเริ่มขึ้น ณ ขณะนี้ ที่ทางขวาของเวที ถูกจัดให้คล้ายกับเป็นห้องพัก ในสถานพักพิงของผู้ป่วยแบบอยู่ประจำ มีโซฟาเล็ก ๆ อยู่หนึ่งตัว และทางด้านซ้ายมีเครื่องมือทางการแพทย์ตั้งอยู่ เหมือนกับเป็นสิ่งเดียวที่แปลกประหลาด และไม่เข้าพวกที่สุดในห้องนั้น บนโซฟาเด็กหญิงคนหนึ่ง กำลังนั่งอ่านหนังสืออยู่เพียงคนเดียวเงียบ ๆ ในขณะที่ไม่ไกลจากนั้น เราจะเห็นร่างของผู้ชายตัวสูงคนหนึ่งที่กำลังง่วนจ้ออะไรสักอย่างในแฟ้ม

ทางซ้ายของเวที ทิฟฟานี เดินเข้ามาท่าทางรีบ ๆ เธอหยุดที่ด้านซ้ายเวที หันมองไปมา เรื่อยกนาฬิกาข้อมือขึ้นดูเวลา ถอนหายใจ แล้วจากนั้นจึงเดินต่อไปที่หน้าประตูแฟลต ก่อนเปิดกระเป๋าสะพายออกค้นหาของบางอย่างดู่วนวาย สุดท้ายเธอเจอพวงกุญแจที่กำลังควานหา เธอใช้มันไขประตูเปิดออก ก่อนจะเดินเข้าไปในห้อง

ทิฟฟานีวางกระเป๋าลงบนโต๊ะ ยืนเท้าสะเอวแล้วหันไปมองรอบ ๆ เธอหยุดที่หน้าภาพเขียน The Birthday by Marc Chagall (1915) ยืนมองอยู่ครู่หนึ่ง จนกระทั่งเห็นกระดาษ Post-it ที่แปะอยู่ใกล้ ๆ ภาพ เธอตั้งมั่นขึ้นมาอ่าน และในจังหวะนั้นที่โทรศัพท์มือถือของเธอดังขึ้น

ทิพย์ ว่าง เคท (พูดโทรศัพท์) ... ซ่าย ฉันถึงห้องแล้ว (หยุด มองบน) ซ่ายยย แพลดที่ฉันแชร์กับผู้ชายแปลกหน้าคนนั้น มา 1 สัปดาห์แล้วนั่นแหละ ถ้านั่นคือสิ่งที่เธออยากรู้ (หยุด) แล้วฉันนอนที่ไหน ... งั้นหรือ ? (ขมวดคิ้ว) เตี่ยวะนะ ... นี่ คือทั้งหมดที่เธออยากรู้จริง ๆ อ่านะ ? คือเธอไม่ได้แคร์ว่าฉันจะ ... (หยุด มองบน) เคท ... ฉันไม่เคยรู้เลยด้วยซ้ำ ว่าเคานอนด้านไหน ซ่าย (คิด) หรือว่า ... ขวา (หยุด) ให้ตายสิ ก็ฉันไม่เคยถาม ... มันสำคัญขนาดนั้นเลยหรือ ?

ทิพย์ที่เดินไปมาในห้อง ก่อนจะหยุดนิ่ง แล้วก็มลงหยิบบางอย่างจากพื้นหน้าห้องนำขึ้นมาดมดมดู

ทิพย์ เพราะเรื่องที่มีนสำคัญกว่านะ เคท (มองสิ่งที่อยู่ในมือ) คือ ฉันไม่เข้าใจเลยจริงๆ ว่า ... ทำไมพวกผู้ชายถึงชอบถอดกางเกงในเป็นรูปเลข 8 ? นี่ ... พวกเค้ารีบกันขนาดนั้นเลยหรือ ?

ทิพย์ที่หยิบโทรศัพท์เข้ากับไหล่ โดยไม่รู้ตัวเธอสะบัดกางเกงในออกให้คืนรูป แล้วโยนลงในตะกร้าผ้า แต่แล้วเธอก็เริ่มเข้าใจว่า เมื่อครู เธอทำอะไรลงไป

ทิพย์ (หยุดนิ่ง เสียใจ) เคท ... คือว่า เมื่อกี้ ... ชั้นเพิ่งจะหยิบกางเกงในของเค้า แล้ว ... (ทิพย์ที่กางมือออก แล้วโดยไม่รู้ตัวอีกครั้ง เธอเอามือเข้ามาดม ก่อนจะตกใจเสียงดัง มองมือตัวเอง) โ้ว๊ว มาย ก้อด เคท ตายแล้ว ๆ ๆ !!!

ทันใดนั้นเอง ไฟบนเวทีในส่วนแพลตฟอร์มที่ทิพย์กำลังคุยโทรศัพท์อยู่ก็ดับลง พร้อม ๆ กับที่ด้านขวาของเวทีมีไฟสว่างขึ้นแทนที่ ตรงนั้นเราจะเห็นเป็นห้องพักในสถานพักฟื้น เด็กหญิงวัยรุ่นคนหนึ่งนั่งอ่านหนังสืออยู่บนโซฟา มีสายอีกซิเจนคาดที่จมูก บนตักของเธอมีผ้าคลุม patchwork แบบ DIY และมีหนังสือเล่มโตวางอยู่ด้านบน ใกล้เคียง ๆ กับโซฟา มีอุปกรณ์ทางการแพทย์ และผู้ชายตัวสูงคนหนึ่งที่กำลังง่วนจอะไร ยึกยักลงในแฟ้ม **ใกล้ ๆ กับทั้งสองคน มีไฟจากต้นคริสต์มาสจั่ว กระพริบวิบวิบ**

ฮอลลี่ เธอน่ารักไหมคะ ลีออน

ผู้ชายคนนั้นเหมือนจะไม่ได้ยินที่ฮอลลี่พูด เขายังคงจดข้อมูลลงในแฟ้ม ฮอลลี่มองเขา ยิ้ม ก่อนจะเขวี้ยงดินสอที่อยู่ในมือไปที่ผู้ชายตัวสูงนั้นอย่างจงใจ

ลีออน (ตกใจ) ฮอลลี่ !!! ... นี่ เกิดอะไรขึ้น ?

ฮอลลี่ (หัวเราะ) พี่เหม่ออีกแล้วอะ (หยุด ยิ้ม) หยิบดินสอให้หนูหน่อยสิคะ

ลีออนเดินไปหยิบดินสอ แล้วเดินกลับมาส่งให้ฮอลลี่ เธอรีบไว้ ไม่ยอมปล่อยให้มือ

ฮอลลี่ ว่าง ... เธอน่ารักไหมคะ ?

ลีออน (งง) เธอ ... หมายถึงใคร ?

ฮอลลี่ (ปล่อยมือ) ให้ตายสิ ... นี่ที่คิดว่าหนูกำลังถามถึง ป้าลินดาเจ้าของแพลตฟอร์มที่ อย่างงั้นหรือ (มองบน) ลีออน ... (ถอนใจ) ผู้หญิงคนที่ที่แอบให้เธอมาแชร์แพลดอะ ... (หยุด) เธอน่ารักไหม ?

ลีออน (หยุด แล้วก็จดยึกยักต่อ) พี่ยังไม่เคยเจอเค้าเลย

ฮอลลี (งง) สัปดาห์หนึ่งแล้วเนี่ยนะ ?

ลีโอ (เงยหน้าขึ้น หันไปทางแฟลต) ... อืม

และในตอนนี้องที่ไฟในแฟลตซึ่งทีฟฟายู่จะสว่างขึ้น และจากนั้นการแสดงจะสลับไปมาระหว่าง 2 พื้นที่นี้ โดยไม่ต้องปิดหรือเปิดไฟอีก

ทีฟฟี่ จริง ๆ นะ เคท (หยุด) หนึ่งสัปดาห์แล้ว ที่ฉันไม่เคยเจอหน้าเค้าเลย (เดินไปมา) อย่างที่ฉันบอกเธอ ... ชั้นเจอประกาศแชร์แฟลตในเน็ต แล้วราคามันก็โคตรถูก (หยุด) เราแบ่งห้องกันคนละ 12 ชั่วโมง ชั้นได้ห้องช่วงหลังเลิกงาน ตั้งแต่ 6 โมงเย็นถึง 6 โมงเช้า แล้วก็ต้องรีบออกไปเพื่อให้เค้าได้กลับมาอนตั้งแต่ 6 โมงเช้า ไปจนถึง 6 โมงเย็น คนละ 12 ชั่วโมง ที่พอรวมกันก็กลายเป็น 1 วันพอดี (หยุด) เธอไม่คิดว่ามันเพอร์เฟกต์หรือ ... เคท

ทีฟฟานี้เดินไปหยุดหน้าตู้เย็น

ทีฟฟี่ มันไม่ถูกกฎหมาย ฉันรู้คะ แม่ทนายความ (พูดต่อ) แต่เค้ากำลังรอนเงิน คือ (คิด) เค้าบอกว่าเค้าเป็นบุรุษพยาบาลกะดึกที่สถานพักฟื้นอะไรสักอย่าง ... (หยุด เสียงเศร้า) แต่ ... ใครจะไปสนใจล่ะ (คิด) หลังจากเรื่องวันนั้นกับจัสติน แล้วก็ ... ผู้หญิงคนนั้น (ท่าเสียงเลี่ยนแบบจัสติน) คุณต้องย้ายออกภายใน 72 ชั่วโมงนะ ... ทีฟฟี่ (หยุด) เธอคิดว่าฉันจะมีทางเลือกอื่นหรือ ... เคท ?

ฮอลลี (หันที) แล้วที่ติดต่อกับเธอยังไงล่ะ ส่งแมสเสจ จีเธอ ?

ลีโอ (สายหัว) ม่ายอะ ... เราเขียน โปสอิท ถึงกัน เวลาที่มีเรื่องสำคัญ หรือจำเป็นจริง ๆ

ฮอลลี (ตกใจ) โปสอิท จันเธอ ? (มองบน) ให้ตาย นี่มันหมดยุค Y2K แล้วนะ ลีโอ ? ที่รู้จักสิ่งที่เรียกว่า วอทแอป หรือว่า แมสเซนเจอร์ บ้างหรือเปล่า ?

ลีโอ (ตัดบท) เราก้แค ... พยายามสร้างกติกา (คิด) ในแบบที่มันจะไม่ปนทุกเรื่องเข้าด้วยกัน

ฮอลลี ... เรา จันเธอ ? (ไม่เชื่อ) หนูว่า มีแต่พี่คนเดียวเท่านั้นแหละ ที่สามารถตั้งกติกาแบบนั้นได้ (หยุด มองลีโอ) แล้วหนูก็คิดว่า พี่ต้องบังคับให้เธอเซ็นสัญญาเรื่องข้อตกลงการแชร์เวลา 12 ชั่วโมง อะไรนั่นด้วยเนี่ย

ลีโอ (หันขวับ) เธอรู้ได้ยังไง อะ ?

ฮอลลี เห็นมั๊ย (ขา) หนูรู้จักพี่ ดีกว่าที่ที่รู้จักตัวเอง พี่เชื่อหนูหรือยัง ... ลีโอ (ยิ้ม) พี่ควรมีแฟนสักคนได้แล้ว ... จริง ๆ นะ

ลีโอไม่ตอบอะไร ฮอลลีมองเขาเงิบแบบนั้นอยู่ครู่หนึ่ง ก่อนจะก้มมองหนังสือบนตัก แล้วยิ้ม

ฮอลลี พี่ชอบเรียนฟิสิกส์ไหม ลีโอ ?

ลีโอ (หัวเราะ) ไม่อะ ... ว่าแต่ ... ฟิสิกส์นี่ มันเกี่ยวอะไรเรื่องความรักหรือ ?

ฮอลลี (ยกไหล่) ทฤษฎีเรื่องแรงโน้มถ่วงและการเคลื่อนที่ของนิวตัน (นึก) ทฤษฎีสัมพัทธภาพ

ของไอส์ไตน์ (หยุด) สักวันนะ ลีออน โลกจะเหวี่ยงคนที่ใช่ ... ให้มาเจอกับพี่ (ยิ้ม)

ลีออน (ถอนใจ) ในชีวิตพี่ (เสียงเศร้า) **มันมีเรื่องสำคัญมากกว่าพี่สิคะ ... ฮอลลี่**

ทิฟฟานี่ก้มลงเปิดดูในครัว ที่ตรงนั้นมีตู้เย็นขนาดเล็ก ๆ ซ่อนอยู่ด้านใน เธอหยิบกล่องอาหารแช่แข็งที่เราไม่รู้ว่าเป็นอะไรขึ้นมาดู แล้วเบ้าปากทำหน้าขะขะขะ

ทิฟฟี่ (เสียงดังหงุดหงิด) เรื่องสำคัญมากกว่านั้น สำหรับฉันนะ เคท คือ เจ้ากินอาหารแช่แข็งพวกนี้ได้ยังไงอะ ? ฉันโคตรไม่เข้าใจเลย ... นี่เราอยู่ในคริสต์ศตวรรษที่ 21 และ โลกก็กำลังพังไปทุกวัน ซึ่งนอกจากเคทจะไม่สนใจสุขภาพตัวเองแล้ว (มองกล่องในมือ) การเอาขยะพลาสติกพวกนี้ ยัดเข้าไปในไมโครเวฟ (ถอนใจ) ... มันสาเหตุของโลกร้อนขึ้น ๆ (หยุด ฟัง แล้วพูดเสียงดัง) ฉันไม่ได้เวอร์นะ เคท !!! (ลุกขึ้น มองไปบนเคาน์เตอร์) อย่างน้อยๆ ชาก็ฉันดีม ก็มาจากไร่ที่ให้ความใส่ใจในเรื่องของ สิทธิสตรีและความเท่าเทียมของคนเก็บใบชา และนมทุกขวดที่ฉันซื้อ ก็ได้ชื่อมาจากแม่วัวที่ได้รับการดูแลเพื่อให้มีสุขภาพจิตที่ดี (หยุดฟัง ก่อนจะพูดต่อหนึ่ง ๆ) เคท ที่เธอกำลังพูดนั้น แปลว่า จัสตินบอกเลิกกับฉัน เพราะ ... สิ่งที่ดีนั้นมันให้ตาย นี่เธอยังเป็นเพื่อนชั้นอยู่ปะวะ ?!?!?

ฮอลลี่ จะว่าไปแล้ว (สงสัย) พี่ชอบผู้หญิงแบบไหนอะ ลีออน (ยิ้ม) สวย หุ่นดี พูดจาน่ารัก หรือว่า พวกผู้หญิงเวแกน รักษ์โลก แบบ (ทำท่าล้อเลียน) ใบชาของฉันนี่ ... ยู โนว

ลีออน ฮอลลี่ (ตัดบท) พี่ไม่รู้หรอก จริง ๆ นะ (หยุด) อย่างที่บอก พี่ไม่มีเวลาสำหรับเรื่องพวกนั้นหรอก ... (คิด) โดยเฉพาะอย่างยิ่ง ... ในตอนนี้

ทิฟฟี่ อัลโหลว เคท (หยุด) ฉันรู้ละ ว่าฉันไม่ใช่ไทป์ ที่ผู้ชายจะเดินเข้ามาจีบ เธอไม่ต้องเน้นประโยชน์นั้นก็ได้ (มองบน) แต่ ปีนี้เต็ม ๆ กับจัสติน มันก็ทำให้ฉันได้รู้จักกับ ... ความรัก (คิด) จริง ๆ นะ (หยุด) โอเค !!! ฉันรู้ว่าเธอไม่อยากจะฟัง แล้วเธอก็ต้องไปอ่านเคสสำหรับว่าความวันพรุ่งนี้ ... ไอ เกท อิท ... ฉันเข้าใจ (ยกไหล่ ถอนหายใจ) ได้เลย เคท ... ไว้คุยกันจะ บาย เพื่อน

ทิฟฟี่กดวางสายโทรศัพท์ ก่อนจะหยุดมองหน้าจอมือถือ แล้วนั่งอยู่อย่างนั้นชั่วครู่

ฮอลลี่ (มองไปที่ต้นคริสต์มาสจิวบิลิตี้) หนูอยากให้พี่ได้เจอเธอก่อนวันคริสต์มาสจิงเลย ลีออน

ลีออน (หลุดซ่า) เพื่ออะไรเธอ ?

ฮอลลี่ เพราะคริสต์มาสเป็นวันพิเศษ และหนูอยากให้พี่มีความสุข

ลีออน พี่ ... เออ ... ชอบใจ ในความหวังดีของเธอมากนะ ฮอลลี่

ฮอลลี่ (ดีใจ) พี่คิดแบบนั้น จริง ๆ นะคะ

ลีออน อืม (พยักหน้า) แต่ว่าตอนนี้ (ดูนาฬิกาข้อมือ) ได้เวลาเข้านอนแล้วนะสิ เด็กดี !!! (ยิ้มอ่อนโยน)

ฮอลลี่ เวลา !!! เวลา !!! เวลา !!! (เบ้าปาก) มันเอาแต่เดินไปข้างหน้าจน ... บางทีหนู ก้อ

(ก้มหน้า) ... เหนื่อย (มองลือออน) พี่รู้มั๊ย บางทีหนูก็อยากทำให้เวลามันเดินช้าลง หรือ
 ไม่ก็หยุดนิ่งลงบ้าง (ยิ้ม) สักแป๊บหนึ่งก็ยิ่งดี

ลือออน (สนใจ) ทำไมอะ ?

ซอลลี่ ไม่รู้สิคะ (ยิ้ม สายหัว) หนูแค่คิดว่า บางโมเมนต์ บางครั้ง ...
 หนูก็อยากมีความสุขกับมันให้มากขึ้น ให้นานขึ้น แต่ ... (เสียงเศร้า) เวลามันเอาแต่เดิน
 ไปข้างหน้า ... ไม่เคยหยุดคอย

ลือออน (เข้าใจความหมาย) เอน่า !!! ... เข้านอนเถอะนะ ซอลลี่

ซอลลี่ หนูไม่อยากนอนเลย พี่รู้มั๊ย ? (ยกไหล่ แต่ก็ลุกขึ้น) เพราะบางทีหนูก็ไม่รู้ว่า ... พรุ่งนี้

ลือออน (ทันที) พรุ่งนี้ เธอรู้นะ ซอลลี่ ว่าพี่จะเป็นคนแรกที่เธอลืมตาขึ้นมาเจอ เหมือนกับทุก ๆ
 วัน (ยกมือขึ้นขู่นิ้วก้อย) สัญญาสิ !!!

ซอลลี่ (ยิ้ม และอย่างช้า ๆ เกี่ยวก้อยกับลือออน) สัญญาค่ะ

อีกฟากหนึ่งของเวที ทิฟฟานี วางโทรศัพท์ลงและกดเปิดเพลง All by myself เวอร์ชัน Celine Dion
<https://www.youtube.com/watch?v=8eXcDLWrwI4>

ในระหว่างที่เพลงดำเนินไปนั้น ทิฟฟานีจะสัมผัสเนื้อตามไปพร้อม ๆ กับจัดข้าวของ ก่อนเดินเข้าไปในห้อง
 นอน ขณะที่ลือออนเอาผ้าคลุมไหล่ให้กับซอลลี่และพาเธอเดินไปยังประตูห้องนอน จากนั้น เขาจะเดิน
 กลับมา จัดของในห้องพักของซอลลี่ จัดบางอย่างในแฟ้ม ก่อนจะดึงโทรศัพท์ออกมาจากกระเป๋าเสื้อ
 มองและหยุดนิ่ง

ในจังหวะนี้เอง ที่ทั้งทิฟฟานี และ ลือออนต่างหยุดนิ่งพร้อมกัน มองโทรศัพท์ในมือ พร้อมกับครุ่นคิดถึง
 ปัญหาของแต่ละคน และในจังหวะหนึ่งของช่วงเวลานั้นเอง ทั้งคู่จะหันมามองกันและกัน ราวกับว่า
 สามารถมองเห็นกันได้ ผ่านผนังห้อง ผ่านระยะทาง และผ่านช่วงเวลาที่กำลังค่อย ๆ แยกคนทั้งคู่ออก
 จากกัน

ไฟดับ แต่เสียงเพลงยังคงดำเนินอยู่

ฉาก 2 My Problems of Yesterday
สถานที่ แพลตของลีโอ / แพลตเก่าของทีฟฟี่ (ในความคิด) / หน้าแพลตของลีโอ
เวลา เช้าวันรุ่งขึ้น และต่อเนื่อง

เช้าวันรุ่งขึ้น ในขณะที่เสียงเพลงยังคงดำเนินอยู่นั้น โฟนเบตจะเปิดขึ้น เราเห็นจัสตินนั่งอยู่ที่โซฟา เหมือนกับกำลังรออะไรบางอย่าง ทีฟฟี่เปิดประตูห้องนอนออกมาในชุดทำงาน เธอเดินไปที่ห้องครัว เล็ก ๆ โดยไม่ทันสังเกตเห็นอะไร ก่อนจะรู้สึกถึงอะไรบางอย่าง ทีฟฟี่หยุด หันไปเห็นจัสติน ประหลาดใจ

ทีฟฟี่ (งง) จัสติน ? คุณมาที่นี่ได้อย่างไร ?

จัสติน (ลุกขึ้นยืน ประหลาดใจ) ทีฟฟี่ ? นี่ ... คุณเข้ามาที่นี่ ได้อย่างไร ?

ทีฟฟี่ แบบนะ จัสติน คือว่า ... ฉัน ... อยู่ที่นี่ (ยังงง) คือ ฉันแชร์แพลตนี้กับ ... (นึกได้) ข้างมันเหอะ คือ เป็นเพราะคุณ ฉันถึงต้องมาอยู่ที่นี่

จัสติน (ถอนใจ) ทีฟฟี่ ผมบอกคุณแล้วไงว่า คุณต้องย้ายออกจากแพลตของผมภายใน 3 วัน (หยุด) นี่ ... คุณยังเก็บกุญแจห้องของผมไว้อีกหรือ ?

ทีฟฟี่ หะ (ขมวดคิ้ว และนึกได้) โอว มาย ก๊อด อายากนะ ว่านี่คือ ...

ทันใดนั้นเอง ประตูห้องนอนก็เปิดออก เจน ผู้หญิงคนใหม่ของจัสติน เดินออกมา เธอสวย เข้มแข็ง และที่สำคัญเธอดูฉลาดมากเลยทีเดียว

เจน จัสตินคะ (เดินผ่านทีฟฟี่ นึกได้ เจนหยุด แล้วหันกลับ) เธอ ... อีกแล้ว ? (กับจัสติน) จัสตินคะ ดราม่าครั้นนี้ เค้ายังไม่ย้ายไปอีกหรือ ?

ทีฟฟี่ ให้ตายเถอะ (มองบน) นี่มันฝันร้ายชัด ๆ (เอามือตบแก้มตัวเอง) ตีนลิ ทีฟฟี่ ตีนเตี้ยนี่เลย !!!

จัสติน (เดินมาใกล้ทีฟฟี่) ทีฟฟี่นี่ ผมคิดว่า เราคุยกันในแบบที่เคลียร์ทุกอย่างทั้งหมดแล้ว ใหม่มักรึบ ?

ทีฟฟี่ (เดินหนี) ไข่คะ จัสติน เคลียร์มาก ๆ เลยคะ (ถอนใจ) แต่ ... คุณรู้มั๊ย ว่าทุกอย่างที่เกิดขึ้น มันโคตรหนักเลยสำหรับฉัน

จัสติน หนึ่งปีเต็มที่ผ่านมา (จับมือทีฟฟี่ หันมองเจน ก่อนจะกระซิบ) ผมรักคุณจริง ๆ นะ ทีฟฟี่

ทีฟฟี่ พอเถอะ จัสติน !!! ... (ดึงมือออก) นี่ ฉันกด pause ให้คุณหยุดพูด ได้ตรงไหนบ้างเนี่ย (ตบแก้มตัวเอง) ยัยบี้อ ทีฟฟี่นี่ ตีนลิ ตีน !!!

จัสติน แต่ ตอนนี้ ผมรักเจน

ทีฟฟี่ นั่นไง !!! (ถอนใจ ไหล่ตก) คุณบอกฉันแล้วคะ ไม่ต้องย่ำ

จัสติน และผมคิดว่า (หยุด) ผมคงต้องขอให้คุณย้ายออกไปจากแพลตของผม ... ภายใน 3 วัน

ทีฟฟี่ ตรงประเด็นโคตร ๆ (จริงจัง) แต่จัสตินคะ บาย เดอะ เวย์ ตอนนี้ ... ฉันอยู่ที่นี้ และนี่เป็นแค่ความฝันคะ ฮัลโหลววว !!!

เจน จัสตินคะ (ยิ้ม มองทอฟฟี่) บาย เดอะ เวย์ ... ภาพวาดนี้ เขยจิงเลยอะคะ (ชี้ที่ภาพ [The Birthday by Marc Chagall \(1887\)](#) คุณจะว่าอะไรมัย ถ้าฉันจะเปลี่ยนมันใหม่ (หยุด เอียงคอคิด) เอาจริง ฉันว่า เปลี่ยนสีทั้งผนังนี้เลยก็ได้ (กับจัสติน) ... ดีไหมคะ ที่รัก ?

ทอฟฟี่ (สวนมันที) เอาที่สบายใจเลยคะ ที่รัก !!!

จัสติน (รีบหันที) ได้เลยจ๊ะ ที่รัก !!!

ทอฟฟี่ (ถอนใจ) จัสติน ... ฉันไม่เข้าใจเลยว่า ฉันผิดตรงไหน ? เคยบอกกว่า เพราะฉันเป็นตัวเองมากเกินไป เพราะฉัน ...

เจน (เปิดตู้เย็น) โอว ก้อชช !!! เธอตีมนมาจากแม่วิ้วสุขภาพจิตดี พวกนี้ จริง ๆ อะเธอ ? (ปิดตู้เย็น แล้วค้นบนเคาน์เตอร์ หยิบถุงชาขึ้นอ่าน) ชารักซ์โลก ? ... เพื่อความเท่าเทียมของมนุษยชาติ !!! (ฮา) นี่ เราต้องจริงจังกับชีวิตขนาดนี้ เลยเธอคะ จัสติน ? (หันมองทอฟฟี่หัวจรดเท้า พุดเรียบ ๆ) So plain !!!

จัสติน (พยายามปราม) เจน ... ที่รัก (มองทอฟฟี่) ทอฟฟี่ ไม่ใช่คนแบบนั้นซะทีเดียวหรอกนะ ... เค้าน่ารัก แล้วก็ (หยุดคิด) ... คือ ผมว่า เราควรที่จะ

เจน (ยิ้ม ทำมือทำแมวขวนสุดเข้กซี่) แจ้วววว !!!

จัสติน เจน ครับ (หยุดพุด อึกอ๊ก) คือว่า

เจน (ทำต่อ) แจ้วววววววว

จัสติน (พยายามเงียบ แต่แล้วก็ทนไม่ไหว) แจ้ววววววว !!!

ทอฟฟี่ ให้ตายเถอะ !!! ทั้งคู่เลย ถ้าพวกเธอ bug เข้ามาในฝันของฉันล่ะก้อ (โกรธ) ออกไปจากแพลตฟอร์มของฉันเดี๋ยวนั้นะ !!!

จัสตินและเจน เริ่มวิ่งไล่กันไปรอบห้องและรอบตัวทอฟฟี่

จัสติน แพลตผมต่างหาก (ทำท่าขวนทอฟฟี่) แจ้ววววว

เจน โคมไฟนี่ เขยมากอะ จัสติน (ทำท่าขวนทอฟฟี่) แจ้ววววว

จัสติน ทอฟฟี่ ผมให้เวลาคุณ 3 วัน ...

เจน ไปหาที่อยู่ใหม่คะ ที่รัก !!!

ทอฟฟี่ (ตะโกนดัง) พอแล้ว !!! ไปให้พ้นเลยนะ ทั้งคู่เลย !!!

หันได้นั่นเองที่เสียงนาฬิกาจากโทรศัพท์มือถือของทอฟฟี่ดังขึ้น จัสตินและเจนวิ่งไล่และหัวเราะใส่กัน สนุกสนาน เหมือนไม่ได้ยินเสียงจากโทรศัพท์

เจน แจ้ววววว !!!

จัสติน แจ้ววววววว !!!

ทิฟฟี่ ออกไปนะ !!! บอกให้ออกไป !!! (ตบแก้มตัวเอง) ตีนลี ทิฟฟี่ !!! ยัยบ๊อ ตีน !!! ตีน !!!

ทิฟฟี่คิดว่าโทรศัพท์มือถือจากกระเป๋าถือขึ้นมา และในจังหวะที่จัสตินและเจน ริ่งหายไปในห้องนอน ทิฟฟี่ก็กดปิดเสียงนาฬิกาปลุกจากโทรศัพท์

ทิฟฟี่วางศอกลงกับเคาน์เตอร์ ก้มหน้า เธออยากจะร้องไห้ แต่ก็โกรธและหงุดหงิดตัวเองเกินกว่าจะร้องไห้ออกมาได้ ท้องของเธออยู่ก็ส่งเสียงดัง จนทำให้เธอเดินไปเปิดตู้เย็น ในขณะที่เธอกำลังมองหาของว่างในตู้เย็นอยู่สายตาเธอก็ดันไปเห็นแซนวิชชิ้นหนึ่งบนกล่องของแซนวิชมีโพสอิทแปะอยู่ เธอหยิบมันขึ้นมาพร้อมกับอ่านข้อความ

ทิฟฟี่ จากลือออน...

ลือออน Voice over(ลือออน) ผมเสียใจเรื่องแฟนเก่าคุณด้วยนะครับหวังว่าทุกอย่างจะดีขึ้นนะ แซนวิชชิ้นนี้คุณทานได้นะครับผมทำมาเผื่อ ps.ขอโทษที่วันนี้ทำห้องรกนะครับพอดีผมรีบมาก ๆ sry

ทิฟฟี่นี่ยืนอ่านข้อความในโพสอิท อยู่ ๆ เธอก็ยิ้มออกมา แล้วก็เดินไปหยิบโพสอิทมาพร้อมนั่งลงกับพื้นและเขียน

ทิฟฟี่ ขอบคุณนะะ ฉันจะทานให้อร่อยเลย 55555 ช่วงนี้อากาศหนาว ผ้าพันคอนี้ของฉันเอง ฉันให้คุณนะะ PS. Take care นะคะ

ทิฟฟี่ยืนยิ้มชื่นชมในผลงานตัวเองก่อนจะเห็นก่อนจะมีโทรศัพท์เข้า

ทิฟฟี่ โอมายก้อด (รับโทรศัพท์) ฮัลโหลเคธ ฉันใกล้ถึงแล้วรอแป๊ปปิ้งนะ

ทิฟฟี่คิดว่ากระเป๋า เสื้อคลุม ก่อนจะวิ่งไปที่ประตู เธอเดินออกจากห้อง รีบปิดประตู โยนกุญแจลงกระเป๋า แล้วตอนนั้นเองที่ผู้หญิงคนหนึ่งก้าวเข้ามาพอดี ทั้งคู่หยุดมองกันครู่หนึ่ง ครู่เดียวจริง ๆ

ลินดา เมื่อกี้ (เธอชี้นิ้วไปทางห้องลือออน) ได้ยินเสียงโวยวายอะไรไหมคะ ?

ทิฟฟี่ (สายหัว) มะ ไม่ได้ยินเลยคะ

ลินดา (ขมวดคิ้ว) เหรอคะ ... แปลกจัง

ทิฟฟี่ แปลก ... เหรอคะ ?

ลินดา คะ (สงสัย) คือว่า พี่ชื่อลินดานะคะ เป็นเจ้าของแฟลตนี้อะคะ (หยุด) แล้วก็บั้งเอิญว่าอยู่ห้องใกล้ ๆ นี้เอง (ซ่า) บั้งเอิญจังเลยนะคะ

ทิฟฟี่ (อึ้ง) คะ ... บั้งเอิญ คะ

ลินดา (หรีตา ยิ้ม) เฮลโหลว นะคะ

ทิฟฟี่ ฮะ เฮลโหลวคะ (พยายามหาทางออก) คือว่า ... ดีใจที่ได้รู้จักนะคะ แต่ ... (พยายามหลบ) ... คือว่า ตอนนี้สายแล้วอะคะ ... ขอตัวไปทำงานก่อน ... นะคะ (รีบเดิน)

- ลินดา (ดึงทิฟฟ์ไว้ทัน) แบบบบบบบคะ ... คือว่า พี่ บังเอิญ แบบว่า ไม่ได้ตั้งใจอะคะ บังเอิญตอนที่ไต่ขึ้นเสียงดัง ๆ ที่ออกมาจากห้อง แล้วยังเห็นว่า น้อง บังเอิญออกมาจาก แฟลตของลิออน (ยิ้มหวาน) ลิออนไม่อยู่เหรอคะ ?
- ทิฟฟ์ เอ้อ ลิออน ? ค่ะ ... ลิออน ... ยังไม่กลับมาเลยคะ
- ลินดา อ้อ ค่ะ (สงสัยต่อ) คือว่า ... น้อง นี้ เป็น เอ้อ ? (ทำมือสัญลักษณ์รูปแฟน)
- ทิฟฟ์ (สงสัย) ค่ะ ? (เริ่มเข้าใจ) อ้อ ไม่ใช่คะ ไม่ใช่คะ ไม่ได้เป็น ...
- ลินดา อ้าว ไม่ได้เป็นเหรอคะ (เสียใจ) ตอนแรกพี่ เข้าใจว่า ... (หยุด) คือพี่เนี่ยดู CNN ทุกวันเลยนะคะ พี่เข้าใจความเป็นไปของโลกสมัยนี้มากเลยละคะ (กระซิบ) พี่นะ เห็นลิออนมาสักพัก แล้วพี่ก็เข้าใจไปว่า เอ หรือว่า เคานะ จะเป็น ... แบบว่า ... นะคะ
- ทิฟฟ์ แบบว่า ... นะคะ ?
- ลินดา แหม !!! (ลากเสียง) ผู้ชายหน้าตาดี สภาพเรียบร้อย แล้วก็มีการยาท สมัยนี้นะ ร้อยทั้งร้อยนะคะ จับกันเองทั้งนั้น (ถอนใจ) พี่ละเบือ (มองทิฟฟ์) นี้ บอกพี่มาเถอะ ... ลิออนเป็นแฟนกับน้อง ... ใช่ไหมคะเนี่ย ? คือ เค้าที่พี่รู้จักลิออนเนี่ย ... พี่ว่า (มองทิฟฟ์หัวจรดเท้า) ... มันออกจะแปลก ๆ อยู่นิดหน่อย
- ทิฟฟ์ คือว่า ... ขอตัวนะคะ สายแล้วจริง ๆ อะคะ
- ลินดา (เสียไม่ได้) ค่ะ ค่ะ
- ทิฟฟ์กำลังจะเดินออก
- ลินดา (ดึงทิฟฟ์ไว้) อี๊กแบบบบบบบคะ (ยิ้ม) น้องชื่ออะไรเหรอคะ ?
- ทิฟฟ์ (ยิ้มแหย ๆ) ทิฟฟ์นี่คะ ... (ปลดมือลินดาออก) ไปนะคะ ... สายแล้วจริง ๆ ค่ะ
- ลินดา ค้าาาา (ยิ้ม แล้วปล่อยให้ทิฟฟ์เดินออกจากเวที) ทิฟฟ์นี่ ... จั้นเหรอ ?
- ลินดาหยุด มองซ้ายขวา เดินไปที่หน้าแฟลตของลิออน กดกริ่งที่ประตูแฟลต ยืนรอ จากนั้นยกนาฬิกาข้อมือขึ้นมาดู
- ลินดา แปลก ... (ขมวดคิ้ว) น่าแปลกจริง ๆ เขี้ยว
- ไฟเปลี่ยน

ฉาก 3 Almost Tomorrow
สถานที่ แพลตของลิออน / ร้านกาแฟ
เวลา เช้าวันรุ่งขึ้น และต่อเนื่อง

ในอพาร์ทเมนต์ เราจะเห็นลิออน หยุดยืนอยู่อย่างงง ๆ ที่กลางห้อง ราวกับว่าเขายังไม่ค่อยคุ้นชินกับการที่มีใครอีกคนมาแชร์พื้นที่ส่วนตัวร่วมกัน โดยเฉพาะเมื่อคนคนนั้นเป็นผู้หญิง ลิออนสังเกตเห็นแผ่นโพสท์อิทแผ่นใหม่ที่ใกล้กับภาพวาดของซากาล เขาเดินไปดึงมันออกมาอ่าน

ลิออน ผ่าพันคอ ... (นึกถึงใครบางคนยิ้มเล็กน้อย)

ลิออนเดินไปที่ซิงค์ล้างจานแจกอัจฉริยะที่กองอยู่ลิออนถอนหายใจเล็กน้อย

ลิออน (สายหัวเล็กน้อย) ผู้หญิงนี่ เหมือนกันทั้งโลกเลยไหมนะ ? (หยุด ถอนใจยาว)

ที่อีกด้านของเวที ทิฟฟี่เดินเข้ามาท่าทางรีบร้อน เธอหมุนตัวซ้ายขวาเหมือนกับมองหาใครสักคน แล้วในขณะที่ทิฟฟี่ค้นกระเป๋าเพื่อค้นหาโทรศัพท์ ผู้หญิงอีกคนก็เดินเข้ามา เธอสะพายกระเป๋าเอกสารที่ไหล่ ในมือทั้งสองข้างมีแก้วกาแฟกระดาษ เธอกระฉับกระเฉง และที่สำคัญดูฉลาดมากเลยทีเดียว

เคท อัลโหลว ทิฟฟี่นี่ พี่สาวของเธอจะ (ยื่นแก้วใบหนึ่งให้ทิฟฟี่) คิวยาวมากเลยเช้านี้ (บน) คือฉันเข้าใจนะว่าทุกคนต้องตื่นไปทำงานแต่เช้า แต่ว่า ... ทำไมจะต้องมากินกาแฟร้านเดียวกันด้วยก็ไม่รู้!?!?

ทิฟฟี่รับแก้วกาแฟจากเคท เจียบ

เคท (หยุดมอง) ทิฟฟี่ เธอโอเคมั๊ย ?

ทิฟฟี่ (เจียบ)

เคท จัสตินอีกแล้วละสิ (ถอนใจ) สิ่งที่น่าห่วยแตกนั้นทำกับเธอ ... มันแย่มาก ๆ เลย รุ้มั๊ย เค้าไลเธ่อออกจากอพาร์ทเมนต์นะ ทิฟฟี่ ... (ยักไหล่) ถ้าเธอยังจะรู้สึกมีเชื้อใยกับคนนั้น ทำกับเธอแบบนั้น ละก็ ...

ทิฟฟี่ เคท ... ฉันคิดถึงเค้า (ถอนใจ) ผู้ชายนะ เป็นแบบนี้เหมือนกันทั้งโลกไหมนะ ?

เคท เธอคิดว่าคนอย่างฉัน (มองบน ถอนใจ) จะมีคำตอบเรื่องนั้นให้กับเธอเหรอ ?

เสียงโทรศัพท์ดังขึ้น ทิฟฟี่สะดุ้ง แล้วเปิดกระเป๋าควานหาโทรศัพท์ ในขณะที่ในอพาร์ทเมนต์ ลิออนเดินไปที่โทรศัพท์แล้วยกหูขึ้น

ลิออน อัลโหลว (หยุด) นันนายเหอ ริชชี (ขมวดคิ้ว) นันนายโทรมาได้ยังไง ?

ทิฟฟี่ อ้าววว !!! (ดึงโทรศัพท์ออกจากหู เหมือนกับว่าเสียงในสายดังมาก) เข้าใจคะ รับทราบคะ ภายใน 1 ชั่วโมง (ชะงัก ทวนคำ ตกใจ) เตี่ยวนะคะ ภายใน 1 ชั่วโมง !!! นีบอสไม่ได้พูดเล่นใช่ไหมคะ ? (เสียงในโทรศัพท์ดังจนทิฟฟี่ต้องดึงมือถือนอกห่างจากหูอีก เคทขมวดคิ้วมอง) อ้าววว เข้าใจคะ ๆ รับทราบคะ !!!

ลิออน บริการใหม่จากเรื่อนจำ ให้ผู้ต้องขังโทรหาญาติได้วันละครั้ง ยิ่งงั้นเหอ ?!?!? (หยุด มองโทรศัพท์เหมือน ไม่อยากเชื่อในสิ่งที่ได้ยิน)

- ทิพย์ (มองโทรศัพท์ กดวง แล้วพูดกับเคท) บอสโทรมาทางต้นฉบับอะ (กังวล)
เคท ... ฉันลืมไปเลยว่าเดดไลน์วันนี้
- เคท นี่ลามมาถึงเรื่องงานด้วยเหรอ ? ผู้ชายคนนั้นทำเธอฟังไม่เป็นท่าเลยนะ ทิพย์านี่
- ทิพย์ จริงสิ !!! (นึกได้) เธอเป็นทนายนี่ (จริงจัง) ฉันจ้างเธอให้ฟ้องจัสตินได้มั๊ย ?
- ลืออน (หันที) ริชชี นายก็รู้ว่ากำลังจัดการเรื่องทนายอยู่ (ถอนใจ) ทนายของรัฐนะ แมแต่คิวให้ไปปรึกษาก็ยังไม่มีเลย แล้วถ้าที่ต้องติดต่อทนายเอกชน นั้นมันก็หมายถึงเงินอีกจำนวนไม่น้อยเลยนะ ... (มองไขควงในมือ ถอนใจยาว)
- ทิพย์ เธอเป็นทนาย เธอจะปรับปรับอะไรเค้าก็ได้ เรื่องที่ไม่ต้องเป็นความจริงก็ได้ ลองเลือกพวกโทษหนักสุด ๆ เช่น จุดกระชากลากถู ชมชู้ทำร้ายจิตใจ (คิด) ฉันอยากให้เห็นจัสตินกับยายแมวเหมียวของเค้า ถูกลงโทษชะบ่าง (หยุด) แกร้ววว !!!
- เคท (มอง ถอยออกห่าง) เธอเป็นบ้าไปแล้ว ทิพย์ !!!
- ลืออน (หันที) พี่เชื่อว่านายถูกปรับปรับ ริชชี นายไม่ได้ปล้นร้านคอมพิวเตอร์ นายแค่บังเอิญไปอยู่ที่นั่น ในเวลานั้น พอดิบพอดี (ถอนใจ) ถ้าพี่ไม่เชื่อนาย แล้วจะให้ไปเชื่อใคร ?
- ทิพย์ (หันที) เชื่อฉันได้เลย เคท ว่าเวลามันเป็นเรื่องห่วยแตก (แข็ง) หนึ่งปีเต็ม ๆ ที่ฉันคิดว่าเค้ารักฉัน แต่สุดท้ายแล้ว มันก็ไม่ได้มีความหมายอะไรเลย
- เคท ทิพย์ !!!
- ลืออน (หันที) เลิกอแงได้มั๊ย พี่รู้ว่าหนึ่งปี มันนาน (หยุด) แต่พี่ก็กำลังพยายามอยู่นี่ไง ... ตอนนี้ พี่ต้องแอบให้คนมาแฮร์อาหารทเมนต์ อย่างน้อยมันก่อนจะได้เงินเพิ่มเร็วขึ้น
- จัสตินปรากฏตัวขึ้นอีกฟากหนึ่งของเวที เขาอยู่ในชุดเดียวกับในความฝันเมื่อคืน เขาหยุดเมื่อเห็นทิพย์านี่ ในขณะที่ทิพย์านี่ยังไม่ทันได้สังเกตเห็นอะไร
- เคท (เห็นจัสติน) โอ้ มาย ก๊อด (หันตัวทิพย์านี่ไม่ให้มองเห็นจัสติน รีบพูด) ทิพย์านี่ เราไปจากที่นี่กันเถอะ !!!
- จัสติน (ตะโกนเรียก) ทิพย์านี่ ?
- เคท (ถอนใจดัง) ไม่ทันแล้ว !!!
- ลืออน หันสิ ริชชี มันต้องหัน !!!
- จัสติน ทิพย์านี่ ?
- ทิพย์ ... จัสติน (เดินหลบข้างเคท)
- จัสติน ทิพย์านี่ (เดินตรงเข้ามาหาทิพย์ โดยไม่สนใจเคท) ผมไม่คิดเลยว่าจะได้เจอคุณ ผม ... (มองซ้ายมองขวา แล้วพูด) ผมคิดถึงคุณจัง !!!

ลือออนเดินไปที่โซฟา แล้วหันไปมองที่ภาพเขียนที่มีกระดาษโพสติดที่แปะอยู่รอบ ๆ

ลือออน เธอคือแค่ผู้หญิงคนนึง ที่กำลังมีปัญหานิดหน่อยเรื่องความสัมพันธ์
เรายังไม่เคยพบหน้ากันแบบจริง ๆ จัง ๆ เลยสักครั้งด้วยซ้ำ

จัสติน ทิฟฟานี่ ผมอยากเจอคุณมาก ๆ เลยนะ ผมคิดถึงคุณ แล้วก็มีเรื่องที่ยากจะ ...

ทิฟฟานี่ใจอ่อน ขยับตัวจะเข้าไปหาจัสติน แต่เคตดึงเธอออกมาก่อน

เคต (ดันตัวจัสตินออกห่าง) จัสติน พอเถอะ !!!

ลือออน (หันที่) ฟิงฟิงนะ ริชชี

จัสติน (หันที่) ฟิงฟิงนะ ทิฟฟานี่

ลือออน (หันที่) นายต้องเชื่อใจพี่

จัสติน (หันที่) คุณยังเชื่อใจผมอยู่ ... ไข่ม้อย ?

เคต จัสติน ... คุณไปไกล ๆ เถอะค่ะ ไตโปรด

จัสติน ฮัลโหลว เคต, for the record, นี่มันเรื่องของผมกับทิฟฟานี่นะ

เคต For the record !!! (โกรธ) เรื่องของคุณกับทิฟฟานี่ จั้นหรือ ?

ทิฟฟี่ (พยายามห้าม) เคต !!!

ลือออน พี่จะไม่วันทำให้ทุกอย่างพังแน่ ๆ พี่จะเอานายออกจากเรือนจำให้ได้ !!!

เคต ฟิงนะ จัสติน !!! คุณกำลังทำให้เพื่อนจั้นเป็นบ้า คุณไล่เธอออกจากอพาร์ทเมนต์ จนต้อง
เร่ร่อนไปนอนห้องผู้ชายแปลกหน้าที่ไหนก็ไม่รู้

ทิฟฟี่ (ตกใจ) เคต !!!

เคต (กับจัสติน) แบบเนี่ย คุณยังจะพูดว่ามันเป็นเรื่องของคุณ 2 คนอีกหรือ (กับทิฟฟี่)
เถียงสิ ว่าไม่จริง !!!

ลือออน ก้อจริง (มองผ้าพันคอของทิฟฟานี่ในมือ ยิ้ม) บางที มันอาจจะถึงเวลา ที่พี่ต้องเจอกับผู้
หญิงคนนั้น แล้วคุยกับเธอถึงเรื่องทั้งหมดนี้แล้ว

ทิฟฟานี่หยุดนิ่ง เงียบ และในความเงียบชั่วขณะนั้นเอง จัสตินก็โผล่ออกมา

จัสติน (งง) ทิฟฟี่ คุณ ... (อึกอัก) ... มีแฟนใหม่แล้วจั้นหรือ ?

เคต (มองบน) โอว มาย ก๊อด !!!

ทิฟฟี่ (ส่ายหน้า งง) จัสติน !?!?!

และทันใดนั้นเอง เจนก็เดินเข้ามา และถึงแม้ว่าเธอจะถือกาแฟเข้ามาด้วยถึง 2 แก้วในมือ เธอก็ยังคงดูสวยและดูดีมากกว่าทิฟฟานีมาก ๆ

เจน จัสติน darling ค่ะ (อ้อน) คิวยาวมากเลยเช้านี้ (บน ไม่ทันมองสถานการณ์) คือฉัน
เข้าใจนะว่าทุกคนต้องตื่นไปทำงานแต่เช้า ... (ชะงัก มองทิฟฟานีกับเคท) แต่ ... แต่
ทำไมต้องมากินกาแฟรานเดียวกันด้วย ??? (มองทิฟฟานี แล้วพูดกับจัสติน) drama
queen นี่อีกแล้วหรือคะ ???!

เคท (โกรธ) ทิฟฟี่ ยัยนี้เป็นใคร ???!

ทิฟฟี่ แมวเหมียวของจัสติน !!!

เจน Rudeeeeeeee !!!

ลือออน ระหว่างนี้ นายดูแลตัวเองให้ดี เข้าใจนะ

เจน แต่ฉันไม่เข้าใจคะ จัสติน (หงุดหงิด) ไหนคุณบอกว่าไล่เธอ ...

จัสติน (ตัดบททันที) เจน darling เราไปกินเออะ (ดูนาฬิกาข้อมือ) นี้คุณจะไปไม่ทันแคสตั้ง
แล้วนะ

เจน โอว จริงด้วยคะ !!! (เดินห่างออกไปกดโทรศัพท์)

จัสติน (ถือโอกาสพูดกับทิฟฟานี) คุณยังเป็นของผม จำไว้ ทิฟฟานีเบบี้ ... ทุกเรื่องที่เป็น
ของคุณ ผมตามสืบได้ไม่ยากหรอก

เจน จัสตินคะ (เดินกลับมา) ไปกินเออะ เอเจนซี่ฉันบอกว่าต้องถึงภายในสิบนาทีกะคะ (หยุด)
she จะตามมาด้วยอีกไหมคะเนี่ย ?

จัสติน (มองทิฟฟี่) ไม่มาหรอก เธอมีแฟนใหม่ไปแล้ว

เจน Super-fast !!! (ไม่อยากจะเชื่อ มองบน) นี้โลกหมุนทวนเข็มนาฬิกาตั้งแต่เมื่อไหร่กัน ?

เคท โลกหมุนทวนเข็มนาฬิกา เมื่อมองจากขั้วโลกเหนืออยู่แล้วจะ เร็ยขึ้นฟิสิกส์บ้างนะ ... เบบี้

เจน (หยุด มองเคท เบ้าปาก) unbelievable !!!

เจนลากจัสตินออกนอกเวที

เคท (หงุดหงิด) ไม่อยากจะเชื่อเลยจริง ๆ

ทิฟฟี่ เธอไม่อยากจะเชื่อเรื่องอะไร เคท ?

เคท ช่างมันเออะ ทิฟฟานี

ทิฟฟี่ ฉันเป็นเพื่อนเธอนะ เคท

เคท เพราะยังงั้นแหละ ฉันถึงบอกว่า ไม่อยากจะเชื่อเลย !!! (ถอนใจ)!

เคท เดินนำทิฟฟ่อนอกเวท และขณะที่ทิฟฟานี่ กำลังจะเดินตามออกไปนั้น เธอก็หยุด มองไปทาง
อพาร์ทเมนต์ ในจังหวะเดียวกับที่ลืออน ซึ่งกำลังพูดโทรศัพท์กับริชชี หันมามองทางเธอพอดิบพอดี และ
ในจังหวะมหัศจรรย์ที่ราวกับทั้งสองคนมองเห็นกันและกันนั้น

ลืออน (กับริชชี) แล้วพบกันนะ

ลืออน กอดวางโทรศัพท์ ถอนใจ พร้อม ๆ กับที่ ทิฟฟานี่ เดินออกนอกเวท



ฉาก 4 Here Comes Trouble !!!
 สถานที่ แพลตของลือออน
 เวลา ต่อเนื่อง (กลางวัน)
 ตัวละคร ลือออน / ลินดา / จัสติน / เจน

ในเวลาต่อเนื่องของวันนั้นเอง ขณะที่ลือออนวางโทรศัพท์ลง และพยายามหันไปจัดการกับก้อนน้ำ ลินดาก็เดินเข้ามาจากอีกทางหนึ่งของเวที ลินดาเดินมาที่ประตูหน้าภัตตาคารของลือออน มองซ้ายมองขวา ด้วยท่าทางสงสัยอยากรู้ ก่อนจะทำมือถือเครื่อง

ลินดา ฮัลโหล ลือออน (กดกริ่งอีก) มีใครอยู่ในไหนนะ (กดกริ่ง) ฮัลโหล ฮัลโหล

ลือออน (เปิดประตู) ครับผม

ลินดา (ยิ้มหวาน) ฮัลโหล สดหล่อ

ลินดาเอานิ้วจิ้มที่หน้าอกลือออน พยายามจะดันตัวลือออนเข้าไปในห้อง แต่ลือออนดันตัวขึ้นเอาไว้ ลินดาคิดจากนั้นทำท่าขี้อึดไปด้านในห้อง

ลินดา (โวยวาย) ว้าย ๆ ตรงนั้นมีตัวอะไรอยู่นะ นากลัว้งเลย (ลินดาถือจิ้งหะงั้น เบียดลือออนเอาตัวเข้าไปในห้องทันที) ไหน ๆ อยู่ตรงไหนนะ ?

ลินดาเข้าไปในห้อง จากนั้นถือโอกาสรีบสำรวจไปทั่ว ๆ ทั้งห้อง เธอก้ม ๆ เงย ๆ หาหลักฐานของการเข้ามาอยู่ของผู้หญิงอีกคน ที่จะว่าไปแล้วเธอไม่พอใจเลย **ลินดาเดินไปหยุดที่หน้าภาพเขียน ที่รอบ ๆ เติมไปด้วยกระดาษโพสต์อิท** ลือออนเห็นแบบนั้น เขารีบวิ่งเข้ามาขวาง และพยายามเอาตัวบังโพสต์อิทที่ถูกแปะไว้โดยทัพพี

ลินดา (ก้ม ๆ เงย ๆ แกวโซฟา) สะซ่า ชื่นว่ามันต้องวิ่งไปอยู่แถวตรงนี้แน่เลย

ลือออน ป้าลินดาครับ (ไม่พอใจแต่ก็กลัวถูกจับไต) ผมว่ามันไม่ต่างจากการบุกรุก เลยนะครับ

ลินดา บุกกรุกจนเธอ แพลตนี่ ที่เป็นเจ้าของนะลือออน แล้วพี่ ก็มกติดกาอยู่ (หยุด) สดหล่อรู้ใช้มั้ย ว่าพี่พูดถึงอะไร

ลือออน แน่จนครับ

ลินดา ช่วงนี้เธอดูแปลก ๆ ไปนะลือออน (หรีตา ยื่นหน้าไปใกล้ลือออน) เธอดูมี ...

ลือออน (ทันที) ไม่มีครับ !!! ... พอดีช่วงนี้ผมแค่อาจจะเหนื่อย ๆ (หยุด เดินหนี) คิดว่าอาจจะเพราะทำงานดึก ผม ... (แกล้งมองไปรอบ ๆ ห้อง) ไม่ได้มีอะไรแปลก ๆ นะครับ หรือ ไม่ได้เลี้ยงตัวอะไรแปลก ๆ ไว้ในนี้เลยนะครับ

ลินดา พี่ไม่ได้หมายถึง "เลี้ยง" พี่ หมายถึง "มี"

ลือออนรีบหันไปคว้าแก้วน้ำขึ้นมาดื่ม

ลินดา คือ พี่ บังเอิญ แบบว่า ไม่ได้ตั้งใจ แบบว่า **เมื่อเช้านี้** พี่บังเอิญได้ยินเสียงดัง มาจาก

แถว ๆ ห้องนี้ พี่ก็เลยออกมาจากห้อง แล้วยก (ขยับตัวมาใกล้ลืออน) บังเอิญเห็นว่า ... มีผู้หญิงคนหนึ่ง แบบว่า บังเอิญ ออกมาจาก แฟลตของเธอ (จ้องตา) ลืออน มีแฟนแล้วหรือ ?

- ลืออน (ส่ายก้น) อักอักอัก
- ลินดา (ตกใจ) อ้วยตาย (พยายามช่วย) เธอโอเคไหมอะ
- ลืออน ครับ... โอเคครับ
- ลินดา แบบนี้ เรียกว่ามีพิรุณหรือเปล่านะ (หยุด เสี่ยงงอน) เธออะ ยังจำข้อตกลงของการเช่าห้องที่แฟลตนี้ได้ ... ไหมมัย ? (มอง) เธอรู้ใช่ไหมว่า ...
- ลืออน (พยายามพูด) ครับผม ป้าบอกว่า
- ลินดา ป้า เลย์เธอ (งอน) เรียก พี่ลินดาได้มัย ?
- ลืออน ครับ พี่ลินดา (อึกอัก)
- ลินดา ตีมาก (ยิ้ม) ว่าไงจ๊ะ ?
- ลืออน พี่ลินดา มีกฎตอนที่เซ็นสัญญาว่า ทุกห้องที่แฟลตนี้ มีไว้สำหรับผู้เช่า 1 คนต่อหนึ่งห้องเท่านั้น ห้ามไม่ให้ใครมาแชร์ห้อง ... (อึกอัก) โดยเด็ดขาด
- ลินดา (ยิ้มหวาน) เก่งมาก
- ลืออน ขอขอบคุณครับ (หัวเราะแหะ ๆ)
- ลินดา ตั้งนั้น สดหล่อ (จ้องตาลืออน) ถ้าเธอทำผิดกฎ พี่ก็จะถือว่าเธอทำผิดสัญญาการเช่าห้องไปด้วย แล้วพี่เนี่ย ก็จะไม่ใจดี และจะไล่เธอออกจากแฟลตทันทีเลย
- ลืออน ทำแบบนั้น ไม่ใจดีเลยจริง ๆ เนอะครับ
- ลินดา ลืออน (จริงจัง) บอกพี่มาตรง ๆ ว่าผู้หญิงเมื่อเข้าที่พี่เจอเนี่ย ... ใครกันคะ ?
- ลืออน (พยายามแกล) พะ เพื่อนครับ ... เธอแค่แวะมาชั่วคราว แล้วบังเอิญว่า สิมของแล้วก็แวะมาหยิบของที่ลืมไว้ ก้อ แค่นั้นเองครับ
- ลินดา ชั่วคราว ... (หันที) ลืออน ชอบแบบชั่วคราวอย่างจั้นเธอ (เสียวจ งอน ผิดหวัง) พี่ไม่เคยคิดเลยว่า (คิด) พี่ถึงว่า ทำไมแม่คนนั้น ถึงแต่งตัวแปลก ๆ
- ลืออน (รีบแก้ตัว) ไม่ใช่เนอะครับ ไม่ใช่แบบที่พี่คิด (หยุด) คือผมหมายถึงว่า เธอเป็นเพื่อนพยาบาลจากที่ทำงานนะครับ เธอแค่ลืมของ แล้ว ผมก็เลยเอาของมาเก็บไว้ให้ แล้วเธอยุ่มาเอาของคืนไป แล้วผมก็เลยคิดว่า (หยุด) เธอเป็นว่า ... ต่อไปนี่จะไม่เจอเธออีกแล้วครับ !!!

ลินดาเดินเข้าไปใกล้ ๆ ลืออนเพื่อสบตาลืออนเกรงแต่ก็พยายามสู้

ลินดา ดีมากจะ (ยิ้มหวานอีก) Good boy !!!

ลือนอน ครับ

ลินดาพอใจ ยิ้มหวานไม่หยุด หมุนตัวและเตรียมตัวที่จะเดินออกจากห้อง แต่ทันใดนั้น เธอก็ชะงักและมองไปที่หลังโซฟา ลินดาเดินไปที่ตะกร้า ก้มลงแล้วหยิบกระโปรงที่อยู่ในตะกร้าขึ้นมา

ลินดา เพื่อนพยาบาลที่ว่า (พยายามจับผิด) สิมของชั้นนี้ ไว้อีกด้วยไหมจะ

ลือนอน เออ คือว่า

ลินดา ลือนอน เธอโกหกพี่ !!! (เสียใจ) คนเราอะ ถ้ารักกันก็ไม่ควรปิดบังกันแบบนี้

ลือนอน คือว่า มันไม่ใช่อย่างที่พี่คิด จริง ๆ นะครับ คือมันแบบ อธิบายยาก ผมไม่รู้ว่าจะ

ลินดา พี่รับไม่ได้ บอกพี่มาตรง ๆ เดียวนี้เลยนะ ไม่งั้น พี่จะจัดการกับเธอตามที่ระบุในสัญญา

ลือนอน พี่ลินดาครับ พี่งผมก่อน

ลินดา ไม่ต้องมาเรียกพี่ กับพี่แล้วนะ (งอนหนักมาก) พี่จะไม่ฟังเธอแล้ว หลักฐานมันชัดเจนชัดนี้ หรือเธอจะบอกว่า กระโปรงตัวนี้ มันเป็นของเธออย่างงั้นหรือ ?

ลือนอน (พูดเสียงดัง) ใช่ครับ

ลินดา (ซ็อกไปแปบนิ่ง) อะไรนะ- ???

ลือนอน (ตันไปเรื่อย ๆ) -คือว่า ช่วงนี้ผมแค่อยากทดลองอะไรใหม่ ๆ (คิด) แบบว่าความจริงผมก็ยังไม่ค่อยเข้าใจ คือ ผมพยายามที่จะศึกษา แล้วก็ เข้าใจตัวเองลึก ๆ ข้างใน (หยุด) คือ บางทีผมก็อยากรู้จักตัวเองให้มากขึ้นนะครับ

ลินดาอึ้ง ลือนอนเดินไปหยิบกระโปรงในมือลินดามาทาบไปที่เอว ยิ้มหวาน

ลือนอน มันเข้ากับลุคส์ของผมดีมากเลย (ยิ้ม) พี่ลินดา คิดแบบนี้ไหมครับ

ลินดา (รู้สึกอึดอัดหนักมาก) พี่ พี่ ขอโทษ (อึกอัก) คือพี่เฝ้าดู CNN ทุกวันเลยนะ แล้วพี่ก็เข้าใจความเป็นไปของโลกสมัยนี้มากเลย (กระซิบ) พี่นะ เห็นลือนอนมา สักพัก แล้วพี่ก็เข้าใจว่า เค้านะ (เสียใจ) ... แบบว่า ... พี่นะ แบบว่า ขอโทษนะที่ทำให้เธออึดอัดใจ พี่เสียใจจริงๆ

ลินดารีบวิ่งออกไปจากห้องพร้อมกับท่าทางที่เสียใจมาก ๆ ลือนอนเอากระโปรงลงและถอนหายใจเอือกใหญ่ ลินดาหยุดที่หน้าแฟลต เธอกำลังซัดและลึก ๆ กว่านั้น รู้สึกอึดอัด ลินดา เดินกลับไปกลับมา คิดและสับสนอยู่กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ขณะที่ผู้ชายคนหนึ่งทำที่แปลก ๆ เดินเข้ามา พร้อมกับดอกไม้ช่อใหญ่ เขามองไปรอบ ๆ ท่าทางไม่ค่อยโอเคกับสภาพที่เห็น

จัสติน สวัสดีครับ

ลินดา ค่ะ (เหม่อ) ... มาติดต่อเรื่องอะไรคะ พี่เป็นเจ้าของตึกคะ

- จัสติน โอว พอดีเลย (ดีใจ) คือ มีสายบอกกับผมว่า
- ลินดา (ขมวดคิ้ว) คะ
- จัสติน คือ (รีบเปลี่ยนเรื่อง) มีคนบอกกับผมว่า แฟนผม เค้ามาเช่าห้องอยู่ที่นี่อะครับ เขาอยู่ห้อง 304 ไม่ทราบว่ามีทางนี้ ถูกแล้วใช่ไหมครับ (มองไปรอบ ๆ) ดึกนี้มันแปลกมากเลย ผมไม่เข้าใจว่าคนที่จะมาอยู่ที่นี่ได้ ต้อง ...
- ลินดา (ตัดบท ไม่ทันคิด) คะ คะ เลี้ยวไปทางซ้ายคะ ... (นึกได้) เตี่ยวนะ ห้องอะไรนะคะ
- จัสติน 304 ครับ
- ลินดา แต่ว่าห้องนั้น ? (คิด) เมื่อกี้ คุณพูดว่ามาหาใครนะคะ
- จัสติน แฟนครับ
- ลินดา แฟน ?
- จัสติน ครับ "แฟน" ... ที่ หมายถึง "คูรัก" อะครับ คือเราเข้าใจผิดกันนิดหน่อย
- ลินดา แต่ว่าคนที่เช่าห้องนั้น เค้าเป็น
- จัสติน ป้ารู้จักแฟนผมหรือครับ ??
- ลินดา เรียก พี่ ดีกว่ามั๊ยคะ
- จัสติน อ้อ ครับ (มองลินดา) คุณพี่ รู้จักแฟนของผมหรือครับ
- ลินดา คือถ้าคุณหมายถึง คนที่เช่าห้องนั้นอยู่ ละก็ ...
- จัสติน (หัวเราะ) เค้าเข้ากับคนง่ายอะครับ แล้วก็เป็นคนน่ารัก ช่วงนี้ เค้ามีปัญหากับตัวเอง นิดหน่อย (เศร้า) เค้าบอกกับผมว่า เค้ากำลังอยากทดลองอะไรใหม่ ๆ (คิด) คือ แบบว่าความจริงผมก็ยังไม่ค่อยเข้าใจอะครับ เค้าบอกว่าพยายามที่จะศึกษา แล้วก็ เข้าใจตัวเองลึก ๆ ข้างใน (หยุด) เค้าว่าเค้าอยากรู้จักตัวเองให้มากขึ้นนะครับ (ยิ้ม) นั่นแหละเสน่ห์ของเค้าที่ทำให้ผมตกหลุมรัก
- มีเดียชั่น**
- ลินดา ทดลองอะไรใหม่ ๆ (คิด) รู้จักตัวเองให้มากขึ้น (คิด) ... แล้วดอกไม้เนี่ย ?
- จัสติน ผมเอามาเป็นกำลังใจให้เค้าอะครับ เค้าชอบดอกไม้มาก ๆ ผมให้เค้าที่ไร เค้าจะกระโดดดีใจ (มีเดียชั่น) แล้วก็... (กระซิบ) เข้ามาหอมแก้มผมทันทีเลยครับ
- มีเดียชั่น**
- ลินดา พอแล้ว !!! พอแล้วคะ !!! (เอามือบีบ ๆ เอาภาพออกจากหัว) หยุดพูดได้แล้ว มันเกินที่ฉันจะรับได้แล้ว

จัสติน หมายความว่ายังไงครับ (งง) แล้วสรุปห้องที่ว่า ...

ลินดา (ไล่เสียงดัง) ออกไปเดี๋ยวนี้ !!!

จัสติน คุณป้า เป็นอะไรเนี่ย (งง)

ลินดา (ไล่เสียงดัง) ออกไปเดี๋ยวนี้ !!!

จัสติน โอเค โอเค ฉันเดี๋ยวผมมาใหม่

ลินดา ชั้น บอก ให้ ออก ไป !!!

จัสติน (สายหัว ยักไหล่) อะไรวะเนี่ย (งง) ทำไม ที่นี้มันแปลกไปหมดแบบนี้วะ

จัสตินออกไปด้วยความงงปนกลัวป้าลินดา ในขณะที่ลินดาตามองตามจัสตินไปแบบเศร้าใจ

ลินดา (พูดคนเดียว ฟิลเพื่อ) ล้ออน ...

ลินดาทั้งเศร้าทั้งหงุดหงิด เธอขยับตัวเหมือนจะไล่ความล้ายากใจ แล้วตั้งท่าจะเดินไปทางห้องของตัวเอง ก่อนที่เจนจะเดินสวนเข้ามา ทั้งคู่หยุด มองหน้ากัน

เจน (หลังจากเงยไปครู่หนึ่ง) เอ้อ คุณป้า ขอโทษนะคะ

ลินดา เรียกพี่ ตักวานะคะ

เจน (มองลินดา) ค่ะ คุณพี่

ลินดา ค่ะ ว่าไงคะ

เจน เมื่อกี้ มีผู้ชายหล่อ ๆ คนนึง เข้ามาที่นี้ กับดอกไม้ช่อโตเลย (หยุด) เค้ามาท่าอะไร มาถามหาใคร ? คุณพี่ทราบไหมคะ ?

ลินดา ถ้าหนูชอบเค้า (มองเจน) ขอโทษด้วยนะคะ เค้าไม่ได้พักที่นี้

เจน ป้าคะ (นึกได้) เอ้อ คุณพี่คะ เค้าเป็นแฟนหนูคะ

ลินดา (งง) แฟน !?!? อีกลแล้วหรอ ???

เจน ก็ใช่เนสิคะ “แฟน” ที่ หมายถึง “คูรัก” อะคะ คือว่าเราเข้าใจผิดกันนิดหน่อย (กระซิบ) เค้ามามาหาใครที่นี้คะ ?

ลินดา (สลดจะทน) ผู้ชายคนนั้น ... เขามาหา “แฟน” ค่ะ

เจน Bullshit !!! นี่ป้า high หรือคะ เค้ามามาหาแฟนได้ไง ในเมื่อหนูนี้แหละ เป็น!แฟน!เขา!

ลินดา (มองเจนหัวจรดเท้า) เป็นไปไม่ได้ค่ะ

เจน เป็นไปไม่ได้ค่ะ

ลินดา เป็นไปไม่ได้ค่ะ!!

เจน เป็นไปไม่ได้ค่ะ!!

ลินดา แต่ (เบ้าปาก) เค้าชอบผู้ชายยยย

เจน Nonsense ค่ะ ... เขาเป็นชายแท้ และเขาชอบผู้หญิง (หยุด) เขาชอบหนู !!!

ลินดา คุณน้อง พี่ดู CNN ทุกวันนะคะ แล้วพี่ก็เข้าใจความเป็นไปของโลกด้วย ...

เจน โธ้ย !! ที่นี้มันอะไรกันเนี่ย มีแต่คนแปลกๆ ! (โทรศัพท์เข้า) hello darling (เสียงหวาน)
โธ้วมายก็อท ชั้นฟังถ่ายงานเสร็จค่ะ darling อยู่ไหนคะ เหนื่อยมาก ๆ ๆ โธเคโธเกิด
อิทเดี่ยวรีบไปหานะคะ ดาร์ลิ่ง (วางสาย) (หันมาหาลินดา) หนูไม่คุยกับป้าแล้ว !!!
เพื่อเจ้อ !!!

เจนหงุดหงิด เข็ดใส่ลินดาแล้วเดินออก ขณะที่ลินดายืนช็อคนั่งอยู่ ก่อนที่จะมีเสียงโทรศัพท์เข้า ลินดา
หยิบมือถือขึ้นมากดรับ

ชาย ขอโทษนะครึบป้า คือ.... (หรืออาจจะเสียงจิ้งจิงแบบปล่อยผีก็ได้ครึบ นารักดี)

ลินดา อะไรอีก !!!!!!! พอได้แล้ว !! หยุด !!!! วันนี้อารมณ์ไม่ดี ปวดหัว !!!

ชาย คือท่อน้ำในห้องน้ำมันแตกอะครึบ ผมเลย...

ลินดา ปิดทำการ 1 วัน !!!!!

ชาย ขอบคุณครึบ (ชายออก)

ลินดา (หมุนตัวไปมา ทำอะไรไม่ถูก) แปลก แปลกไปหมด แปลกมาก ๆ แปลกสุด ๆ ...เรื่องนี้
มันต้องมีอะไรแปลกแน่ ๆ

(ไฟผสม)

ในขณะที่ป้าลินดาเดินออกจากเวที ลีออนก็เดินออกมาพร้อมกับทิฟฟี่ที่ออกมาจากทางตรงข้ามกันทั้ง 2
เดินผ่านกันไป ลีออนหยุดและหันหลังกลับมาในขณะที่ทิฟฟี่นั้นก็เดินไปไม่ได้สนใจ แต่ในขณะที่ลีออน
ก้มหันหลังกลับทิฟฟี่นั้นก็หันกลับไปมองที่ลีออนที่กำลังเดินไป

ฉาก 5 Destiny is Written in Time
สถานที่ แฟลตของลืออน
เวลา 2-3 วันต่อมา (กลางคืน)
ตัวละคร ท๊อฟฟี่ / ริชชี / เคท

ลืออนเดินออกไปทางห้องของเธอ ไฟเปลี่ยนเป็นช่วงเวลาเย็น ในตอนนี้ ลืออนไม่ได้อยู่ในห้องแล้ว ท๊อฟฟี่ที่เพิ่งเลิกงาน เดินเข้ามาในเวที เธอดูเหนื่อยและหมดแรง ท๊อฟฟี่หยุดที่หน้าแฟลต ยกนาฬิกาข้อมือขึ้นดูเวลา คิดว่า ผู้ชายคนนั้นคงออกไปทำงานแล้ว เธอเปิดกระเป๋าถือแล้วล้วงมือลงค้นหากุญแจ เธอดึงกุญแจขึ้น ก่อนจะสอดเข้าไปที่กลอนประตู พร้อม ๆ กับที่เสียงโทรศัพท์ในห้องดังขึ้น ท๊อฟฟี่วิ่งไปหยุดยืนอยู่หน้าโทรศัพท์ เธอสงสัยว่าจะยกหูดีไหม เสียงโทรศัพท์ยังดังอยู่ ท๊อฟฟี่หันซ้ายหันขวา ก่อนจะตัดสินใจยกหูโทรศัพท์ขึ้นแล้วนั่งฟัง เสียงผู้ชายคนหนึ่งดังขึ้น

ริชชี เฮ้ ลืออน ฮัลโหล ลืออน นายได้ยินฉันหรือเปล่า (หยุดไปครู่หนึ่ง) ผมรู้ละ นั่นใช่ คุณคนที่พี่ชายผมแชร์แฟลตอยู่ด้วยใช่ไหมครับ ?

ท๊อฟฟี่ (แปลกใจ) คะ (จากนั้นจึงค่อยพูด) ทำไม ... คุณเป็นใครคะ ?

ริชชี เฮ้ ดีใจจัง !!! (อารมณ์ดี) สวัสดีครับ ผมริชชีซะ คือ ผมเป็นน้องชายของลืออนนะครับ (อารมณ์ดี) คือ คุณต้องไม่เชื่อผมแน่ ๆ ทั้งหมดนี้ผมวางแผนมาว่า ตลกมากเลยจริง ๆ ผมเพิ่งจะบอกให้พี่ผมนัดคุยกับคุณบ้าง แต่ผมดันได้คุยกับคุณก่อนเค้าอีก (ฮา) มันตลกมากเลย จริงมั๊ยซะ ฮ่า ๆ

ท๊อฟฟี่ คะ คะ (เงอะงะ ทำอะไรไม่ถูก) ฮ่า ๆ ตลกจริงด้วยนะคะ

ริชชี คือจ้ะ พอตีว่าผมอะ ได้สิทธิพิเศษจากทางเรือนจำ ให้โทรหาญาติได้วันละครั้ง แต่เมื่อเข้าไปในโรงอาหาร 'ไอส์ตีฟตาเตีย' แม่ดัดอะไรขึ้นมากก็ไม่รู้ เอาส้มพลาสติกครึ่งไลแทงผู้คุมไปทั่ว (หัวเราะ) โคตรบ้าเลย คุณคิดตุ๊ด

ท๊อฟฟี่ (ทวนคำ) นะ ในเรือนจำ ที่หมายถึงในคุก อย่างนั้นหรือคะ ?

ริชชี ใช่ซะ เรือนจำ ที่หมายถึงคุกแบบนั้นเลย ฮ่า ๆ (พูดต่อ) แล้วเมื่อเช้า มันก็วิ่งว้ายไปทั่วจนคิวโทรหาญาติต้องเลื่อนมาเป็นช่วงเย็น ผมอะคิดอยู่แล้วว่าลืออนต้องไปทำงาน แต่อย่างน้อยก็น่าจะเสียงโทรมาหน่อย ... เผื่อจะโชคดี (ฮา) แล้วก็โชคดีจริง ๆ ด้วย ที่ได้คุยกับคุณ (ทำเสียงหล่อ) เสียงคุณน่ารักจังเลยอะซะ คุณชื่ออะไรครับ ?

ท๊อฟฟี่ ท๊อฟฟี่นี่คะ แต่เรียก ท๊อฟฟี่เฉย ๆ ก็ได้ (ทวนคำ) ว่าแต่เนี่ย คุณโทรมาจาก เรือนจำจริง ๆ หรือคะ ?

ริชชี (หัวเราะ) ใช่ซะ ท๊อฟฟี่เฉย ๆ ก็ได้ (ฮา) คือมันไม่สบายเหมือนอยู่บ้านก็จริง แต่โชคชะตาดีเล่นตลกกับผมเกินไปหน่อยนะซะ มันก็เลยเลือกไม่ได้ (ฮาอีก) แต่ ... ผมไม่คิดจะย้ายมาอยู่ที่นี้ถาวรหรอกนะครับ ฮ่า ฮ่า ลืออนเค้าพยายามช่วยผมอยู่ แต่ว่าค่าทนายแม่แพงบรลีย์เลย

ท๊อฟฟี่ ฉันพอเข้าใจคะ (คิด) เพราะแบบนั้น ฉันเลยได้มาอยู่ที่นี่

ริชชี ท๊อฟฟี่ คุณเชื่อเรื่อง destiny มั๊ย ?

ท๊อฟฟี่ คุณว่าไงนะคะ ?

ริชชี พรหมลิขิตอะนะ (พยายามอธิบาย) แบบว่า พวกเหตุการณ์ที่มันถูกจัดวางให้เกิดขึ้นกับเรา เหมือนกับใครสักคนจงใจกำหนด ... โดยที่เราไม่รู้ตัว

ทิฟฟี่เดินมาหยุดมองที่ภาพเขียน The Birthday

ทิฟฟี่ ฉัน คิดว่า ฉันเขื่อนะคะ

ริชชี ผมว่าแล้วเขี้ยว !!! (ดีใจ) ฮ่า ๆ คุณเพิ่งดูเป็นคนแบบนั้นเลยอะ

ทิฟฟี่ จริงหรือคะ ?

ริชชี ช่ายอะ ... ผมอ่านคนจากเสียงเก่งมากเลย แล้วผมก็คิดว่า เสียงคุณน่ารักจริง ๆ นะ ทิฟฟี่นี่ อืมมม ผมว่าท่าทางคุณจะเป็นคนใจดีด้วย (คิด) ตัวจริงคุณต้องน่ารักเหมือนกับเสียงคุณแน่ ๆ เลย ... คุณมีแฟนหรือยังอะ ?

ทิฟฟี่ อะ (งง) แบบนะคะ ริชชี แต่ฉันคิดว่า ที่คุณถามนี่มัน ...

ริชชี ผมขอโทษ (ฮา) นี่ผมวนวายไปไข่ม้อย ฮ่า ๆ ขอโทษ ขอโทษอะ ผมพูดเยอะแบบนี้ตลอดเลย ตรงกันข้ามกับสื่อออนไลน์นะอะ ถ้าคุณได้เจอเค้า คุณจะรู้ว่าว่าที่มันนะ กว่าจะพูดได้สักคำ ฮ่า ๆ

ทิฟฟี่ ฉันไม่เคยเจอกับเค้าเลยคะ

ริชชี ทำไมอะครับ ? น่าเสียดายจัง ... คุณรู้มั๊ย ถึงแม้เค้าจะทึม แล้วก็พูดน้อยมากก็จริง แต่เค้าเป็นคนดีมากนะอะ ผมรู้ว่าผมทำให้เค้าลำบากโคตร ๆ เลยตอนนี้ แต่เค้าก็ไม่เคยบ่น (หยุด) เค้าเป็นที่ชายที่แสนดี ในแบบที่ คนทั้งโลกแม่่งต้องรู้สึกอิจฉาผมสุด ๆ ไปเลย

ทิฟฟี่ (ฮา) คุณเคยสนกั๊จ

ริชชี ผมบอกคุณแล้ว ว่าผมพูดมาก ฮ่า ๆ

ทิฟฟี่ (หันที) คุณทำพลาดอะไรถึงเข้าไปอยู่ในคุกอะคะ ?

ริชชี (หยุด อึ้ง) ทำไมคุณพูดแบบนี้บ้างอะ ?

ทิฟฟี่ (ฮา) ฉันก็อ่านคนจากเสียงเก่งเหมือนกันนะคะ (หยุด) สำหรับฉันแล้ว คุณดูไม่น่าจะใช่คนชั่ว แบบที่ต้องย้ายบ้านไปอยู่ในที่แบบนั้น

ริชชี (เงิบ) ผมแค่พลาด ... พลาดแบบที่คุณว่าเลย ทิฟฟี่ วันนั้นมันก็แค่แก๊งค์ไอ้กรู๊วติดยา ปล้นซูเปอร์มาร์เก็ต แล้วผมก็แค่บังเอิญไปอยู่ตรงนั้น ในเวลานั้น พอดิบพอดี (หยุด) คือถ้าคุณเห็นลูกส์ bad bad แบบที่ผมเป็น คุณก็คงไม่คิดว่าผมจะไปทีนั้น เพื่อซื้อของขวัญวันเด็กหรืออะ ฮ่า ๆ

ทิฟฟี่ มันเป็น Destiny แบบนั้นเลย ไข่ม้อยคะ ?

ริชชี ฮ่า ๆ (หัวเราะชอบใจ) ใช่ะ แต่ในแบบที่ไม่คอยดีเท่าไร

ทิฟฟี่ (คิดครู่หนึ่ง) ฉันรู้จักทนายคนนึงนะคะ เธอเป็นเพื่อนชั้นเอง คือ เธอออกจะหัวโบราณ แล้วก็ซีเรียสนิดหน่อย เธอไม่ค่อยชอบหัวเราะด้วยนะคะ เธอบอกว่าเวลาหัวเราะ เธอจะมี ตีนกาขย่น ๆ ขึ้นที่หัวคิ้ว แต่ว่าเธอเก่งมากจริง ๆ (หยุด) ริชชี คุณจะว่าจะไร้มัย ถ้าฉันจะ ลองเล่าเรื่องของคุณให้เธอฟัง แล้วถ้าเป็นไปได้ ฉันอยากให้คุณช่วยคุณ

ริชชี (หัวเราะดัง) ฮ่า ๆ ให้ตายเถอะ !!!

ทิฟฟี่ คุณทำอะไรล่ะ ?

ริชชี คุณเชื่อเรื่องพรหมลิขิตมั๊ยครับ ทิฟฟานี่

ทิฟฟี่ (ขำด้วย) ฉันบอกคุณแล้ว ว่าฉัน เชื่อ

ริชชี ผมโคตรอยากให้คุณให้เจอกับสื่อออนไลน์

ทิฟฟี่และนิ่วลงบนภาพเขียน

ทิฟฟี่ ฉันก็คิดว่า (คิด) น่าจะถึงเวลาแล้วมังคะ

ริชชี แต่ว่าตอนนี้ เวลาของผมหมดแล้วล่ะสะะ ทิฟฟี่ (หยุด) ผมว่า สื่อออนไลน์ดีจริง ๆ นะครับ ที่ได้แชร์แพลตฟอร์มกับคุณ

ทิฟฟี่ ฉันก็คิดว่า (มองไปรอบ ๆ ห้อง) ฉันก็โชคดี เหมือนกันคะ (ยิ้ม)

ริชชี แล้วคุยกันอีกนะสะะ ทิฟฟานี่เลย ๆ ก็ได้

ทิฟฟี่ (ขำ) ค่ะ ริชชี

เสียงโทรศัพท์จากริชชีถูกตัดไป เราจะได้ยินเสียงตึ๊ดตด ในขณะทิฟฟี่ยื่นมองหูโทรศัพท์ในมือ เธอยิ้ม แล้วเปิดกระเป๋าหิ้ว เพื่อค้นหาโทรศัพท์มือถือ เธอกดโทรศัพท์ แล้วเอาไหล่แนบมันเข้าข้างหู ก่อนจะคว้าโพสตัดอีก มาจดยึกยัก

ทิฟฟี่ (รอฟังเสียงสัญญาณโทรศัพท์อยู่ครู่หนึ่ง) ฮัลโหล เคท คือฉันมีเรื่องขอร้อง (เสียงเคทดังมาจากปลายสาย) เคธี่ เธออย่าเพิ่งบ่นได้มั๊ย มันไม่ใช่เรื่องจัสตินสักหน่อย (หยุด) คือ มันเป็นเรื่อง น้องชายของสื่อออนไลน์ (เสียงเคทดังอีก) นั่นแหละ น้องของผู้ชาย คนที่ฉันแชร์แพลตฟอร์มด้วยแบบผิดกฎหมายนั่นแหละ (หยุดฟังเคท) ไม่ ฉันยังไม่เคยเจอกับเค้า (หยุดยิ้ม) แต่ฉันคิดว่า อาจจะถึงเวลาแล้ว (หยุด) คือว่ายังจี่ ...

ในตอนทิฟฟี่จะคุยโทรศัพท์เพื่อเล่าเรื่องของริชชีต่อไปเรื่อย ๆ ในขณะที่แสงไฟในแฟลตจะค่อย ๆ มืดลง พร้อมกับที่ภาพด้านหลังเวทีปรากฏขึ้นเป็นภาพโพสตัดอีก มีลายมือขยุกขยิกของทิฟฟี่ค่อย ๆ เขียน

“สื่อคนคะ

เราควรจะได้เจอกัน

ฉันมีเรื่องสำคัญที่จะต้องคุยกับคุณคะ

ทิฟฟานี่”

ขณะนั้นที่ไฟในแฟลตของลิออนค่อย ๆ มืดลง อีกด้านของเวที ไฟก็จะสว่างขึ้น พร้อมกับที่เราเห็น ลิออน ในสถานพิกพินกับฮอลลี่

- ฮอลลี่ (พูดขึ้นทันที) เธอบอกกับพี่ว่าจะช่วยจัดการเรื่องทนายให้ด้วยอย่างนั้นหรือคะ
- ลิออน ใช่ (อารมณ์ดี) เธอเขียนไว้ในโพสต์อีก เมื่อวานนี้
- ฮอลลี่ ตีจิงนะคะ
- ลิออน (ยิ้ม) ไม่น่าเชื่อเลยนะ อยู่ดี ๆ เรื่องน่าปวดหัว ... ก็ดันมีทางออก
- ฮอลลี่ ลิออน ... พี่เชื่อเรื่อง Destiny ไหมคะ ?
- ลิออน อะไรนะ ?
- ฮอลลี่ พรหมลิขิต ค่ะ (พยายามอธิบาย) แบบว่า พวกเหตุการณ์ที่มันถูกจัดวางให้เกิดขึ้นกับเรา เหมือนกับใครสักคนจงใจกำหนดให้ ... โดยที่เราไม่รู้ตัว
- ลิออน อืม ... ไม่รู้สิ (คิด) พี่เป็นคนไม่ค่อยมีโชคอะไรในเรื่องพวกนั้นเลย จริง ๆ นะ
- ฮอลลี่ แล้ว ... เธอเขียนอะไรในโพสต์อีกบ้างคะ ?
- ลิออน เธอบอกว่าอยากเจอกับพี่ ?
- ฮอลลี่ (ตื่นเต้น) จริงหรือคะ ?
- ลิออน อืม (พยักหน้า)
- ฮอลลี่ (ขยับตัวไปมาในเก้าอี้รถเข็น) เธอบอกกับพี่ว่ายังไงคะ (พยายามทำเป็นทืฟฟี่ ในแบบที่คิด) แบบ ... ลิออนคะ เราควรจะได้เจอกัน (ยิ้ม เจ้าเล่ห์) ฉันคิดว่าถึงเวลาแล้ว ... ที่ฉันควรจะได้ลองคบกับคุณ ?
- ลิออน (หลุดซ่า) ประโยคแรกอะ ใช่เลย แต่ประโยคหลังนั้น เธอจินตนาการมากไปนิด
- ฮอลลี่ (ถอนใจ) พี่แฮร์ห้องเดียวกับเธอ (คิด แล้วทำตาโต) นอนเตียงเดียวกับเธอ เห็นข้าวของทุกอย่างที่เป็นของเธอทั่วไปหมด พี่ไม่คิดอยากรู้จักเธอบ้างหรือคะ (สนุก) จริงสิ พี่ว่าเธอเป็นคนยังไง เธอวางรูปของเธอไว้บ้างมั๊ยคะ หนูเดาว่าเธอต้องผอมยาวประป่า หน้าตาน่ารัก แล้วก้อชอบทำงานฝีมือ (คิด) เธอชอบสีชมพูหรือเปล่าคะ ?
- ลิออน (ซ่า) นั่นเป็นคำถามที่ยากมากเลย (คิดได้) แต่ ... มีผ้าพันคอผืนนึง ที่ทำให้พี่นึกถึงใครบางคน (สายหัว) แต่ ... มันคงเป็นไปไม่ได้หรอก
- ฮอลลี่ (ตื่นเต้น) พี่นึกถึงใครหรือคะ ?
- ลิออน คริสต์มาสอีฟที่แล้ว ... ก่อนวันเกิดพี่ ... จำได้ใช่ไหม ?
- ฮอลลี่ The Birthday ภาพของ Marc Chagall

- ลืออน เธอจำได้ !!!
- ฮอลลี่ หนูรู้ทุกเรื่องที่เป็นเรื่องของพี่ อายาลิมสิคะ
- ลืออน (ทำทากลัว) นากลัวจังเลย
- ฮอลลี่ ผู้หญิงที่เกิดวันคริสต์มาสอีฟ คนนั้นนะเธอคะ ?
- ลืออน ไข่ (พยักหน้า) ที่แกลเลอรีวันนั้น เธออวยพรวันเกิดให้พี่ และ (หยุดคิด) พี่ก็ยังไม่ได้อวยพรเธอกลับเลย
- ฮอลลี่ ไม่ยากนี่คะ อีกไม่กี่วัน ก้อคริสต์มาสอีฟกรอบแล้ว พี่ก้อแค่ไปรอเจอเธอ เธออาจจะกลับมาอีกก้อได้
- ลืออน แด่นิทรศการันัน ย้ายที่จัดแสดงไปแล้วนะสิ
- ฮอลลี่ แอ้ง
- ลืออน (ยิ้มไหล) ไข่มี
- ฮอลลี่ แต่อย่างน้อย วันพรุ่งนี้พี่ก้อยังมีนัดกับทิฟฟานี่ นะคะ อายาลิมเสียละ
- ลืออน ไมลิม ไมลิม พี่เขียนโพสต์อิทบอกเธอแล้วว่าหลังจากออกอเวรพรุ่งนี้เช้า พี่จะรีบกลับไปให้ทันก่อนเธอไปทำงาน พี่อาจส่งเธอเข้านอนเร็วขึ้นหน่อยนะฮอลลี่
- ฮอลลี่ ก็ได้คะ โกล์คริสต์มาสแล้ว ... ถ้าหนูขอพรได้ (หยุด) ลืออน หนูอยากให้พี่ได้เจอใครสักคน
- ลืออน เธอดูหมกมุ่นกับเรื่องที่อยู่ให้พี่มีแฟนจังนะ แล้ว ทิฟฟานี่นะ แต่คนมาแชร์แพลตซ์ชั่วคราว พอหมดเรื่องยุ่ง ๆ ของเธอแล้ว (หยุด) เธอก็กองไป
- ฮอลลี่ ถ้าจะเป็นแบบนั้น ก้อไม่เป็นไรหรอกคะ เพราะตามหลักการของฟิสิกส์แล้ว หนูว่าสักวันนะ ลืออน โลกจะเหวี่ยงคนที่ไข่ ... ให้มาเจอกับพี่ (ยิ้ม)
- ไฟเฟด

จาก 6 This is Not Our Moment
 สถานที่ แพลตของลืออน
 เวลา วันรุ่งขึ้นและอีกหลายวัน
 ตัวละคร ลืออน / ทิฟฟานี่ / ลินดา / จัสติน / เจน

ลืออนพยายามนัดเจอทิฟฟี่ / เหมือนกับที่ทิฟฟี่พยายามจะพบกับลืออน / แต่ทั้งสองคนก็คลาดกันไปมา / ทิฟฟี่กับเคธ ช่วยให้ ริชชี มีโอกาสที่จะได้ออกจากคุก / เหตุการณ์นี้ทำให้ทั้งคู่ต่างเริ่มที่จะมีความรู้สึกที่ดีต่อกัน / และแม้ ลินดา จัสติน เจน จะเป็นปัญหาสำคัญ แต่ก็ดูเหมือนจะมีบางสิ่งที่ยังคงเป็นอุปสรรค / ในที่สุด ด้วยเหตุบังเอิญ ลืออนก็พบว่าทั้งลืออนและทิฟฟี่ต่างอยู่กับคนละช่วงของเวลา อันเป็นผลมาจากข้อตกลงที่ว่าด้วยการแยกกลางวันและกลางคืนในสถานที่เดียว

* ทุกอย่างที่เกิดขึ้นในซีนนี้ จะเกิดขึ้นหลายวันติดต่อกัน และจะตัดต่อรวดเร็ว เหมือน *montage*

ในขณะที่ไฟยังมีติดอยู่ บนผนังเวทีเราจะเห็นรูปนาฬิกาบอกเวลา 7.30 น. ทิฟฟี่ยืนอยู่ในแพลต เธอแต่งตัวเสร็จแล้วพร้อมที่จะออกไปทำงาน ท่าทางลึกลับกลืน

มีเสียงกริ่ง ดังขึ้นที่ประตูหน้าแพลต ทิฟฟี่ยิ้ม เธอรีบเดินไปเปิดประตู และพบว่า ลินดา ยืนอยู่หน้าห้อง ทั้งคู่ต่างประหลาดใจ

ลินดา อ้อยตาย (มองแรง) ลิมของอีกแล้วเหรอคะ (ยื่นหน้าเข้าไปในห้อง) แพลจ้ง นี่เพ็งจะเจ็ดโมงครึ่ง ลิมของแต่เช้าเลยนะคะ

ทิฟฟี่ ค่ะ ลิมของอะไรเหรอคะ ?

ลินดา สรุปว่า ... ไม่ได้ลิมเหรอคะ

ทิฟฟี่ (นึกได้) อ้อ ค่ะ ลิมคะ

ลินดาเบียดตัวเข้ามาในห้องทันที

ลินดา ไหน ไหน ลิมอะไรคะ (หยุด) ลืออนเนี่ย สนทนากับที่ แล้วก้อบอกที่ทุกเรื่องเลยนะคะ ไหน ไหน ลิมอะไรคะ ?

ลินดาแทรกตัวเข้าไปในแพลตทันที ทิฟฟี่มองบน ถอนใจ แล้วเดินตาม ที่ทางเดินด้านนอกแพลต ลืออนเดินกลับเข้ามาจากทำงาน เขาหยุด มองเข้าไปในแพลตที่ทิฟฟี่กำลังมีปัญหายอด้านใน ช่วงแวบหนึ่ง เหมือนกับทั้งคู่สบตากัน ที่ทางเดิน ผู้ชายคนหนึ่งปรากฏตัวขึ้น ท่าทางแปลก ๆ

จัสติน เอ้อ ขอโทษนะคุณ ห้อง 304 นี้ ห้องนี้ใหม่้มย คือ ... ผมแวะมาเมื่อวันก่อน เจอป่าคนนึง พูดไม่รู้เรื่อง ปวดหัวชิบเป๋ง

ลืออน 304 (ขมวดคิ้ว) ห้องผมเองฮะ

จัสติน (หยุด) ห้อง ... นายเองเหรอ ?

ลืออน ใช่ครับ

จัสติน (มองลืออนหัวจรดเท้า) อะซ่า นี่ สรุปว่า เป็นนายเองเหรอ ? (หยุดมองลืออน) แม่ง ... หน้าตาดีวะ

- ลืออน (ไม่เข้าใจ ถอยห่าง) นี่ ... คุณต้องการอะไรหรือเปล่าครับ ?
- จัสติน แล้ว (เดินตามเข้าไปใกล้) นายคิดว่า ... ฉันต้องการอะไรละ ?
- ลินดา เอ้อ ทิฟฟานี่ ไข่ม้อยคะ (หยุด) พี่เนี่ย ไม่ต้องการอะไรมากหรอกนะคะ ทางเลือกของคำตอบมันมีไม่เยอะ (มองทิฟฟี่) สรุปว่า ... น้องลิมอะไร หรือ เป็นอะไรกับลืออนคะ ?
- ทิฟฟี่ ละ ลิม ... (จิกจิก) เป็นเพื่อนคะ
- ลินดา ลิมเป็นเพื่อน ? ลิมเป็นเพื่อนแบบไหนเธอคะ ?
- ทิฟฟี่ มันมีเพื่อนหลายแบบเธอคะ ?
- ลินดา น้องคะ พี่นะ ดู CNN ทุกวัน แล้วพี่ก็เข้าใจความเป็นไปของโลกนะคะ (เดินเข้าหาทิฟฟี่) สรุปว่า เป็นเพื่อน ... แบบไหนคะ ?
- ลืออน เป็นเพื่อนแบบไหน ยังงั้นเธอครับ ?
- จัสติน ไข่ม้อยดี สรุปว่า ... เป็นเพื่อนกันแบบไหน ? นี่ ฉันมีสิทธิ์ที่จะรู้ทุกเรื่องของทิฟฟี่นะ นายหัดแก้เรื่องนี้ไว้ด้วย
- ลืออน ผมเข้าใจละ คุณคือแฟนเก่าห่วย ๆ คนนั้น ไข่ม้อย ?
- จัสติน Touche (ทุเช) โอโห เจ็บ !!! ... นี่ ทิฟฟี่ พุดถึงผมแบบนั้นเธอ
- ลืออน เธอ ไม่ได้พุดกับผม เธอเขียนเล่าในโพสต์อีท (มองตอกกุหลาบ) ผมว่า เธอไม่น่าชอบตอกกุหลาบนะครับ
- ทิฟฟี่ (คว่ำฝ่าเท้าขึ้นมายู๋ขึ้น) เจอแล้วคะ หาดังนาน โอเค คือ คุณป้าคะ
- ลินดา พี่คะ
- ทิฟฟี่ คะ คุณพี่ คือ
- ลืออน ผมสายแล้วละครับ ขอตัวก่อนนะครับ
- ลินดา คราวก่อนก็สายนะคะ
- จัสติน แอ่จิง ผมยังไม่ทันได้ทำความรู้จักคุณให้ดีขึ้นเลยนะเนี่ย
- ทิฟฟี่ คะ แอ่จิงเลย ขอโทษด้วยนะคะ
- ลินดา เดินออกจากห้อง พร้อม ๆ กับที่จัสติน เดินออกอีกทางหนึ่ง ทิฟฟี่กำลังจะเดินตามลินดาออกไปก่อนจะหยุดแล้วหันมาหยิบโพสต์อีทขึ้นแปะที่ผนังข้างรูป เธอพุดสิ่งที่เขียนไปเรื่อย ๆ
- ทิฟฟี่ ลืออนคะ ฉันต้องรีบออกมาก่อน วันนี้ขอโทษจริง ๆ ที่อยู่รอไม่ได้ แต่เรื่องร้ายแรงกว่านั้น

ก็คือ ... ฉันคิดว่าป้าลินดาเจ้าของตึก กำลังสงสัยเรื่องของเรา ฉันควรทำยังไงดี (หยุด)
เอ๊ะ นี่ฉัน ฉันเขียนว่าเรื่องของเราหรือคะ คือ ฉันหมายความว่า ...

ลือนอนเปิดกระเป๋าแล้วนั่งลงค้นหาถุงเท้า และพดสิ่งที่เขียนในโพสต์อิท

ลือนอน ทิฟฟานี่สะ แฟนเก่าห่วย ๆ ของคุณคนนั้นมาตามหาคุณถึงที่นี่ (เปิดกระเป๋าหาถุงเท้า)
ผมเลยต้องพลาดเจอกับคุณอีกจนได้ (คิด) คือ ผมไม่ใช่คนเก่งเรื่องความสัมพันธ์ แต่
ทิฟฟี่ ... ผมคิดว่าคุณตัดสินใจถูกแล้ว เรื่องนายคนนั้น จริง ๆ นะคะ

ทิฟฟี่คิดว่ากระเป๋าขึ้นมาแล้วค้นหาของขณะที่กำลังเดินออกนอกห้อง เธอพูดไปเรื่อย ๆ

ทิฟฟี่ คือคำว่า เรื่องของเรา เนี่ย ฉันหมายความว่า การที่เราแบ่งห้องเช่าแบบผิดกฎหมายคะ
(หยุด) ลือนอนคะ ฉันก็ห่วยแตกเรื่องความสัมพันธ์เหมือนกัน จริง ๆ นะคะ

ทั้งสองคน สวนทางกันโดยไม่มีใครสังเกตเห็นกันและกัน

ในห้อง ลือนอนหยิบโพสต์อิทขึ้นมาอ่าน หยอดยิ้ม เขาเดินไปมา ไฟเปลี่ยน ลือนอนคว้ากระเป๋า ดนาฬิกา
ทำท่าเหมือนจะเตรียมตัวไปทำงาน แต่ก็ยังคงเหมือนกำลังรออะไรบางอย่าง เสียงกริ่งที่ประตูปลดตั้ง
ขึ้น ลือนอนเดินไปเปิดประตู ลินดาในชุดของเจ้าหน้าที่รัฐ สวมหมวกและติดหนวดผู้ชาย ยืนอยู่ที่หน้าห้อง

ลือนอน ครับ

ลินดา ครับ

ลือนอน ครับผม ?!?!

ลินดา (ขยับหนวด) ครับ ?!?!

ลือนอน มีอะไรหรือเปล่าครับ ?

ลินดา (นึกได้ว่าปลอมตัวอยู่) อ้อ เอ่อ คือ ผมเป็น เอ่อ มาจากกระทรวง เอ่อ (นึกไม่ออก)
เอ่อ คือจ้ะครับ ผมมาสำรวจ ... เอ่อ สามะโนคริว

ลือนอน ... ว่าไงนะครับ

อีกด้านหนึ่งของเวที ทิฟฟานี่ เดินเข้ามา เธอถือถุงกระดาษจากซูเปอร์มาร์เก็ต จากนั้นเธอก็หยุด
พยายามค้นกระเป๋าหาถุงเท้า ผู้หญิงผมบลอนด์คนหนึ่งปรากฏตัวขึ้น เธอสวมแว่นดำ คลุมผ้าโพกผม เธอ
ดูไฮโซคลาสสิกทีเดียว แม้ว่าท่าทางของเธอจะดูลับ ๆ ล่อ ๆ อยู่ไม่น้อยก็ตาม

เจน เฮลโลววว ดาร์รี่ลิ่งงงงง

ทิฟฟี่ (เงยหน้าขึ้นจากกระเป๋า) ว่าไงนะคะ ?

เจน คือ .. I am lost นะคะ

ทิฟฟี่ หลงทาง (งง มองไปรอบ ๆ) ในตึกเนี่ยหรือคะ ?

เจน ออฟ คอร์สสสส, dear (มองซ้ายขวา กระซิบ) หนูอยู่ที่นี้มานานหรือยังคะ ?

- ทิฟฟี่ (มองซ้ายมองขวาตามเจน) ลึกลับแล้วละคะ
- เจน จัน หนูเคยเห็นผู้ชายคนนึง มาที่นี้ใหม่คะ
- ทิฟฟี่ ที่นี้ มีผู้ชายพักอยู่หลายคนนะคะ
- เจน โอว มาย กอช คือ ... ชั้นหมายถึง มาที่ห้อง 304 นะ ดาร์รี่ลิ่ง
- ทิฟฟี่ ออ นั่นห้องจันเองคะ (คิดได้) เออ ไม่ใช่คะ (รีบแก้ตัว) ห้องของเพื่อนนะคะ (สงสัย) คุณเป็นใครคะ ?
- ลินดา ผมมาสำรวจสำมะโนครัวนะคะ
- ลือออน ถ้าเป็นเรื่องนั้นคุณสามารถติดต่อ พี่ลินดาได้นะคะ ค่ะ เป็นเจ้าของตึก
- ลินดา ออ คนสวยคนนั้น (เข้าคิกคิก โบกมือไปมา) คือกินแล้ว คือกินแล้ว
- ลือออน (พยายามจะปิดประตู) จัน ก็โอเคนะคะ
- ลินดา เดี่ยว ๆ ยังไม่ค่อยโอเคเท่าไรคะ (ถือโอกาสเดินเข้ามาในห้อง ทำท่าคิด) คือ สุดท้ายห้องแบบนี้เนี่ย อยู่กันได้อีกกี่คนเธอ ?
- ลือออน (คิดทัน) อยู่คนเดียวคะ
- เจน คนเดียวอย่างนั้นเธอ ดาร์รี่ลิ่งงง
- ทิฟฟี่ ใช่คะ จันไม่เคยเห็นเค้ามีผู้หญิงที่ไหนนะคะ (หันไปมองลือออน ยิ้มเขิน) หนูว่าเค้ายังไม่มีใครเลยด้วยซ้ำ
- เจน (มองทิฟฟี่) อาร์ ยู ชัวร์รี่ love ? (หยุด) แบบว่า Between us (กระซิบ มองซ้ายขวาก็) เค้าไม่ได้เก็บใครไว้ที่ห้องนั้น ใช่มั๊ย ?
- ทิฟฟี่ เก็บใครไว้ ? (มองซ้ายขวาตามเจนอีก หยุดคิด) นี่คุณ ... พี่ (ทั้งคู่มิให้กัน) เป็นแฟนกับลือออนหรือคะ ?
- เจน ลือออน จันเธอ ดาร์รี่ลิ่งงง (หยุด งง) ลือออน เป็นใครอะ ?
- ลือออน เพื่อนที่ทำงานคะ ของชั้นนั้นเป็นของเพื่อนที่ทำงาน
- ลินดา แล้วทำไม เพื่อนที่ทำงาน ถึงต้องมาลิ้มของที่ห้องสุดท้ายบอย ๆ ด้วยละ ... คะ
- ลือออน (หงุดหงิด) นั่นมันเป็นเรื่องส่วนตัวของผมนะ (หยุด ยิ้ม) ... คะ (ถอนใจ) นี่ ผมต้องรายงานเรื่องนี้กับคุณเจ้าหน้าที่สำมะโนครัวด้วยเธออะ
- ลินดา อ่าอะ (พยายามแกล) สำคัญมากคะ
- ลือออน ผมว่ามันแปลก ๆ แล้วอะ ผมขอดูบัตรของคุณหน่อยได้ไหม

- ทิพย์ ใช้คะ ฉันว่ามันแปลก ๆ (หยุด มองเจนนพยายามคิด) คือ ... ถ้าคุณไม่ได้มาถามถึงลือออน แล้วคุณกำลังถามถึงใครคะ ?
- ลินดา ตัดตดตด ตัดตดตด (ทำเสียงเลียนแบบโทรศัพท์) โอโหว สายเข้าพอดีเลยครับนี่ย (รับโทรศัพท์จอคำ ที่ไม่มีเสียง) ฮัลโหลว ว่าไง อะ อะ อะไรนะ ?
- เจน (พูดโทรศัพท์ด้วย) อะไรนะ ... ไม่ใช่ที่นี่หรือ ? (หยุด มองทิพย์ ทำหน้าเศร้า)
Oh my goodness, I am lost again ดาร์รัลิ่งงง, Silly me !!!
- ลินดา ต้องไปอีกทีแล้ว เหะ เหะ ไปนะครับ (รีบเดินออก)
- ลือออน ตะ เตี้ยวสิครับ (มองตามลินดา) คุณยังไม่ได้ ...
- เจน (ยิ้มหวาน) sorry for taking your time, love (รีบเดินออก)
- ทิพย์ เตี้ยวสิคะ (มองตามเจน) คุณคะ คุณ
- ลือออนถอนหายใจ เขาคว่าหมวกขึ้นสวม ทำท่าเหมือนจะออกจากแพลตฟอร์ม แต่แล้วก็หยิบโพสต์อิทขึ้นแปะที่ผนังข้างรูป มองแล้วพูดไปเรื่อย ๆ
- ลือออน ทิพย์ครับ วันนี้มีเจ้าหน้าที่มาสำรวจสามะโนครัว ดีแล้วที่คุณมาไม่ทัน ผมว่ามันแปลกมากจริง ๆ
- ทิพย์ (มองดูกระดาษจากซูปเปอร์ในมือ) มันแปลกอย่างที่คิดว่าเลยคะ ลือออน ผู้หญิงคนนั้น มาถามหาผู้ชายที่อยู่ห้อง 304 แต่เธอกลับไม่ได้หมายถึงคุณ ... คือ นอกจากคุณแล้ว ในห้องเรา ... มีใครอีกหรือคะ ฉัน งงมากเลย
- ลือออน (เดินออกจากห้อง) ซ่างมันเถอะครับ ทิพย์านี้ หลายวันมานี้ เราพยายามจะพบกัน แต่ก็ไม่ได้เจอกันสักที (หัวเราะ) จะว่าไป นั่นก็แปลกเหมือนกัน จริงไหมครับ
- ทิพย์ (หัวเราะ) นั่นสิคะ สวนกันไปมา ไม่ได้เจอกันสักที (กฤษแจตค) อู้ย !!!
- ในจังหวะนั่นเอง ทิพย์านี้ทำกฏแจห้องตค เธอก้มลงเก็บ ในจังหวะนั้น ลือออนยกข้อมือขึ้นดนาฬิกา แล้วก็เดินผ่านทิพย์ที่ก้มลงไปพอดี ทิพย์ยืนขึ้นช้า ๆ
- ลือออน/ทิพย์ (พร้อมกัน มองไปด้านหน้า) คุณเชื่อเรื่อง destiny ไหมคะ / ครับ (ทั้งคู่หยุด)
- ลือออน (ยิ้ม) ผมว่าผมเชื่ออะครับ ทิพย์
- ลือออนหยุด หันมองไปทางทิพย์ แต่เธอคว่ากฏแจ หันหลังกลับ แล้วเดินไปที่ห้องเสียแล้ว
- ลือออน (มองตามหลัง ทิพย์ ยิ้ม) ผมเรียกคุณแบบนั้นได้ใช่ไหมครับ
- ทิพย์ (เดินไปหยุดที่หน้าประตูห้อง มองผ่านมาที่ลือออน) ได้สิคะ คุณเรียกฉันว่าทิพย์ได้คะ (ยิ้ม) ฉันชอบที่คุณเรียกฉันแบบนั้น
- ลือออน (มองไปด้านนอก) ทิพย์ครับ คุณรู้มั๊ย ถ้าไม่ใช่เพราะ destiny เรื่องของริชชี ก็คงจะไม่

คืบหน้าแบบนี้

ทิวพี (เดินเข้าห้อง) ลั่น ... ดีใจที่ได้ช่วยนะคะ อย่างน้อยก็ถือเป็นการขอบคุณ ที่คุณให้ฉันมา แชรแพลตฟอร์มในช่วงที่ฉัน ... (ถอนใจ) ช่างมันเถอะคะ

ในตอนนี่เองที่ทั้งสองคนหันมองกัน ผ่านผนังแพลตฟอร์ม รวากับจะมองเห็นกันและกัน

ลืออัน/ทิวพี (พร้อมกัน) ขอคุณนะครับ / คะ

ลืออันเดินออก ขณะทีในห้อง ทิวพีหยิบโทรศัพท์ของลืออันขึ้นมาอ่าน เธอยิ้ม เธอเอาของใส่ตลับไฟ เปลี่ยน ทิวพีคิดว่ากระเป๋าคูนาที่กาท้าวเหมือนจะเตรียมตัวไปทำงาน แต่ก็ยังคงเหมือนกำลังรออะไรบางอย่าง เสียงกริ่งที่ประตูแพลตฟอร์มดังขึ้น ทิวพีเดินไปเปิดประตู จัสตินในชุดนักท่องเที่ยวลิปปี

ทิวพี คะ

จัสติน เฮลโหลวววว เบบี !!!

ทิวพีปิดประตูใส่ทันที

ทิวพี ให้ตายเถอะ เกิดอะไรขึ้นที่นี่เนี่ย

ลืออันเดินเข้ามาทางฝั่งหนึ่ง พร้อม ๆ กับที่เจนปรากฏตัว คราวนี้เธอแต่งตัวเหมือนกับเซอร์ลือค โสล์ม

เจน ขอโทษนะครับ นี่คุณ เออ ลืออัน ไข้ไหมครับ

ลืออัน ครับ

เจน อ่า ลืออัน นี่ หน้าตาดีไม่เบาเลยนะคะ (นึกใต้) เออ ครับ ดีไม่เบาเลยครับ

ลืออัน ให้ตายเถอะ นี้อะไรกันครับ

เจน ให้ตายสิ นี่ ฉันเป็นตำรวจนอกเครื่องแบบคะ ฉันมีเรื่องต้องสืบคดีที่นั่นนิดหน่อย

ลืออัน ตำรวจ ? (มองเจน) นอกเครื่องแบบ ? คุณรั้มยว่าตอนนี้ ทุกอย่างที่นี่ แปลกไปหมดเลย

เสียงกริ่งที่ประตูแพลตฟอร์มดังขึ้นอีกครั้ง คราวนี้จัสตินอยู่ในชุดตำรวจแบบครึ่งท่อน

ทิวพี (เปิดประตู รั้าคาญ) อะไรอีกคะ (หยุด) คือ ฉันรอคนอื่นที่ไม่ใช่คุณอยู่นะคะ

จัสติน คุณรอใครหรือ ทิวพีนี่ ?

ทิวพี ทะ ทำไม คุณรู้จักฉันอะ ?

จัสติน (ตกใจ) ปะ ป้าเจ้าของตึกครับ (ชี้มือวนวาย) เธอบอกผม !!!

ทิวพี พี่ลีนดาอะ (มองบน) รั้มยว่าเธอไม่โอเคนะคะ เวลาถูกเรียกว่าป้า (หยุด) เธอบอกคุณว่า ฉันอยู่ที่นี้หรือคะ

- ลืออัน เธอ ไม่ได้อยู่กับผมครับ (พยายามอธิบาย) เธอแค่บอกผมว่าแฟนเก่าห่วย ๆ ไล่เธอออกจากแฟลต แล้วก็ยังมี ... ยัยแมวเหมียว
- เจน ยัยแมวเหมียว ?!?!?
- ลืออัน ไข่ครับ คือผมไม่รู้ว่เธอชื่ออะไร แต่ทฟฟี่บอกว่ายัยแมวเหมียวนั่น ตามรังควาญไม่หยุดเลย
- เจน Bitch !!! (แรงไปไหนมา ตำรู้สึกแรงไข่ You devil !!! แทนได้ครับ)
- ลืออัน อะไรนะครับ ?
- ทฟฟี่ พุดใหม่อีกทีสิคะ ? (กับตำรวจที่ตอนนี้ดันตัวเข้ามาในห้องเรียบร้อยแล้ว)
- จัสติน ผมแค่ถามคุณว่า (หงุดหงิด) คำศัพท์ว่าผมตรงไหน ?
- ทฟฟี่ คุณตำรวจคะ ฉันไม่เข้าใจ (หยุด นึกอะไรได้ เดินมาดิ่งหนดของตำรวจออก) จัสติน !!!
- จัสติน โอ้ยยย !!! (เอามือกุมปาก แสบ) ทฟฟี่ ผมคิดถึงคุณ (พยายาม) ไอ้หน้าหลอแฟนใหม่ของคุณ มันทำให้ผมหึง ผมทนไม่ได้ที่จะเห็นมัน ...
- ทฟฟี่ จัสติน ฟังนะ,,, ลืออันกับฉัน เราไม่ได้ ... (หยุด พยายามอธิบาย) เรา ... ไม่ได้
- จัสติน เราไม่ได้อะไร ทฟฟี่นี่ คุณกับไอ้หลอนนั้น ไม่ได้อะไร
- ลืออัน เรายังไม่เคยได้เจอกันเลยสักครั้งครับ กตึกาห่วย ๆ ของผม มัน
- ทฟฟี่ มัน ทำให้เรายังไม่เคยได้เจอกันเลยสักครั้งเดียว แล้ว
- ลืออัน แล้ว ตอนนี้ ทุก ๆ อย่างที่เกิดขึ้น มันก็ยิ่งทำให้ผมได้ คิดว่า
- ทฟฟี่ ฉันอยากเจอกับเขามากขึ้น
- ลืออัน ผมอยากพบกับเธอมาก ๆ
- เจน This story is so wild !!! (ปลาบปล้ำจริงจัง) ฉันจะช่วยคุณคะ !!!
- ลืออัน (งง) นี่คุณเป็นใครอะ ?
- จัสติน (เสียงเศร้า) คุณไม่รักผมแล้วหรือ ทฟฟี่
- ทฟฟี่ แล้วคุณเคยรักฉันจริง ๆ บ้างมั๊ย ?
- เจน Gosh !!! ฉันชอบเรื่องแบบนี้มาก (หยุด) ฉันอยากเป็น Fairy godmother
- ลืออัน ขอโทษนะครับ แต่ที่ ... คุณเป็นใคร ?!?!?
- เจน (ทำท่าแมว) แจ้วววววว !!!

แล้วในท่ามกลางความวุ่นวายนั่นเอง ลินดาก็วิ่งพรวดพราดเข้ามาทางด้านหน้าเวที เธอมีทั้งวิกผม หนวด หมวก และสวมแว่นตา

ลินดา เอาล่ะ ทุกคน อยู่ในความสงบ !!!

ทิวพี คุณออกไปก่อนเถอะคะ จัสติน

ลีโอ นั่น ป้าลินดาเธอครับ

จัสติน ให้โอกาสผมหน่อย ทิวพี

เจน (กับลินดา) คุณพี่คะ เรื่องนี้มัน written in the stars ชัด ๆ (ตื่นเต็น)
เรามาช่วยเค้ากันนะคะ

ลินดา นี่ ทำไมทุกคนจำฉันได้อะ

จัสติน คุณจำไว้ให้ดีเลยนะ ทิวพี ว่าคุณไล่ผม ... คุณไล่ผม !!!

ทิวพี ฉันบอกให้ออกไป !!!

ทิวพีหยิบผ้าขว้างใส่จัสติน จัสตินหลบและวิ่งออกจากเวที ทิวพีเดินมาหยุดกลางห้อง เธออยากจะร้องไห้

เจน This is destiny !

ลินดา อะไรนะคะ

ลีโอ บอกมาได้หรือยัง ว่าคุณเป็นใคร ?

ลินดา คุณน้อง นี่คุณน้องนั่นเอง (มองเจนหัวจรดเท้า) แต่งชุดอะไรคะเนี่ย

เจน (กับลินดา) ถ้ามัวตัวเองก่อนเถอะคะ (คิด) คุณพี่ หนูมีแผน ... มาค่ะ

เจนคว้าข้อมือลินดา ลากเธอออกไปนอกเวที

ลินดา เดี่ยว คุณน้องคะ ... ที่ตามไม่ทัน

ลีโอหนีหายขึ้นง เขาเกาะหัวแกรก ๆ ตามที่ทำงานขึ้น มองฝ่าหญิง 2 คนวิ่งออกไป ขณะที่ในห้อง ทิวพีเห็นชายหันขวา เหมือนกำลังคิดว่าต้องทำอะไร อย่างไม่รู้ เธอเดินไปหยุดที่หน้าภาพ *The Birthday* มองไปที่บรรดาโพสต์อิท ที่แปะวุ่นวายยุ่งเหยิง ที่ราวกับกำลังสะท้อนความสัมพันธ์ของเธอและลีโอ ในตอนนั้นเองที่ลีโอคอย ๆ เดินไปที่ประตูแฝด และเปิดประตูเข้าไปในห้อง ต่างคนต่างไม่มีใครเห็นกันและกัน

ทิวพี (พดขึ้นขณะที่หันหลังให้ลีโอ) ลีโอคะ ฉันขอโทษถ้าจะต้องผิดกติกา

ทิวพีดึงโพสต์อิทแผ่นหนึ่งขึ้นมา ในนั้นมีข้อความระบุหมายเลขโทรศัพท์มือถือของลีโอ ลีโอหนีหาย เขาหันมองจุดที่ทิวพียืนอยู่ ราวกับว่ากำลังเห็นเธอในช่วงเวลาของเขา

ทีฟพี (พูดต่อ) แต่ตอนนี้ทุกอย่างมันแปลกไปหมด (เดินไปที่โทรศัพท์ห้อง) ฉันโทรหาคุณได้ไหมคะ ? ... ตอนนี้ ฉันอยากเจอคุณจังเลย

ลืออันหันมองทีฟพีที่กำลังกดหมายเลขโทรศัพท์ เขายิ้ม ครรเดียว เสียงโทรศัพท์มือถือของลืออันก็ดังขึ้น เขายืนโทรศัพท์ขึ้นกรับสาย

และในจังหวะเดียวกันนั่นเอง ก็มีเสียงดังพึมพำราวกับผีเสือนับล้านตัวพร้อมใจกันกระพือปีก เสียงของปีกบาง ๆ ที่เมื่อกระพือขึ้นพร้อมกัน ก็ทำให้ทุกอย่างในโลกพร้อมที่จะสิ้นไหว และในจังหวะเดียวกันนั้น ไฟบนเวทีก็กระตุบ ราวกับกลางวันและกลางคืนตัดสินใจกระโจนหนีออกจากกันในช่วงหนึ่งลมหายใจ

และในช่วงเวลานั้น เพลงก็ดังขึ้น

Elliot James Reay - I Think They Call This Love
<https://www.youtube.com/watch?v=e1mOmdykmwI>

ลืออัน (พูดโทรศัพท์) สวัสดีครับ ทีฟพี

ทีฟพีหันหลังกลับทันที ที่นั่น ชั่วแวบเดียว ทั้งคู่มองเห็นกันและกัน

ไฟดับ

- ลืออน คือ พี่เห็นเธอยืนอยู่ในห้อง เราสบตากัน แล้ว (หยุด) แล้ว ... แค่วะพระบิดา เธอก็หายไป ...
- ทิวพี เหมือนตอนที่ฉันเพิ่งตื่นนอน แล้วก็พยายามจะจำให้ได้ว่า ฉันอยู่ที่ไหน ฉันมองเค้ แล้ว ก้อ บูม !!! ... หายไปแบบนั้นเลย (ถอนใจ) แต่เคท ประเด็นคือ ฉันไม่ได้หลับ
- ซอลลี (คิด) ปีที่แล้ว พี่เจอกับทิวพีโดยบังเอิญที่แกลเลอรี แล้วเธอซึ่งเกิดในวันคริสต์มาสอีฟ ก็อวยพรวันเกิดล่วงหน้า 1 วัน ให้กับพี่ ... ที่เกิดในวันคริสต์มาส
- ทิวพี ใช่ แบบนั้นเลย ... ลืออน คือผู้ชายคนนั้น โคตรบังเอิญเลย ให้ตาย
- ลืออน แล้วพี่ ก็มัวแต่ยืนงง โดยที่ไม่ได้อวยพรวันเกิดให้เธอกลับ
- เคท ทิวพี ในฐานะของทนาย ฉันเชื่อในหลักฐานที่เป็นรูปธรรม จับต้องได้ ... แต่ว่าเรื่องนี้มัน
- ตอนนี้ไฟจะเริ่มเปลี่ยน ลืออนและทิวพีจะค่อย ๆ ลุกจากที่ ๆ กำลังเล่าเรื่องให้เคท และ ซอลลี ฟัง แต่ กำลังย่นเวลากลับไปเล่าเรื่องของเหตุการณ์วันก่อนหน้านั้นให้กับทั้งเคท ซอลลี และ ผู้ชม ได้ดูไปพร้อม ๆ กัน
- ทิวพี เคท ฟังนะ (ลุกขึ้น และพูดบท พร่อมเดินเข้าห้อง) ในโทรศัพท์ ลืออนยืนยันว่าเขาเพิ่ง กลับเข้ามาในห้อง เขาบอกกับฉันว่า ตอนนั้นเป็นเวลา 2 ทุ่ม
- ลืออน (ลุกขึ้น และพูดบท พร่อมเดินเข้าห้อง) ทิวพีบอกกับพี่ว่า เธออยู่ในห้อง และตอนนั้น เป็นเวลา 8 โมงเช้า สำหรับเธอ ... เธอย้ำด้วยว่า เธอไม่ได้ล้อเล่น
- ทิวพี (หยุดยืนในตำแหน่งของเธอ เมื่อจบจากที่ 6) พอเขาพูดแบบนี้ ฉันก็หันกลับไป เห็นเค้ยืนอยู่ที่หน้าประตูจริง ๆ แต่ (พยายามอธิบาย) เค้เหมือนกับภาพตอนที่ สัญญาณอินเตอร์เน็ตไม่เสถียร เค้พยายามจะพูดอะไรบางอย่างอีก แต่มันเร็วมาก จน ฉันฟังทันแค่ ... ท้ายประโยค
- ลืออน (หยุดยืนในตำแหน่งของเขา เมื่อจบจากที่ 6) พี่พยายามจะอธิบายกับเธอ ว่าเราเคย เจอกัน เมื่อปีที่แล้ว พี่จำเธอได้ แล้วก็อยากพบกับเธออีกโคตร ๆ แต่มันก็เหมือนกับว่า ประโยคของพี่ มัน ... ตีเลยไปพักนึงเลย กว่าที่เธอจะได้ยิน

เสียงบางอย่างดังขึ้น เหมือนเสียงของแผ่นไวโอลที่ถูกหมุนย้อนกลับ ไฟเปลี่ยน

- ลืออน (หันไปพูดกับทิวพีที่อยู่ตรงหน้าเขา) ทิวพีสะ ... ผมขอโทษที่ไม่ได้ (ประหลาดใจ จำได้) เฮ้ เตี่ยนะ คุณนั่นเอง ... เป็นคุณจริง ๆ ด้วย !!! ทิวพี คุณรู้ไหมว่า ตั้งแต่คริสมาสต์ปีที่แล้ว เราเจอกัน แล้วตั้งแต่วันนั้น ผมก็อยากที่จะพบกับคุณ แล้ว ...
- ทิวพี (หยุด) คุณว่าอะไรนะคะ ฉัน ... ฉัน ฟังไม่ทัน
- ลืออน ที่แกลเลอรี หน้าภาพวาดของซากาล คุณจำผมได้ใช่ไหมครับ (พยายามเล่า) วันนั้น วันเกิดคุณ ... 24 ธันวาคม
- ทิวพี 24 ธันวาคม (พยายามนึก) จำได้ค่ะ นี่มันเรื่องบังเอิญจริง ๆ ใช่ไหมคะ วันนั้น ฉันบอกกับ คุณว่า Happy Birthday ล่วงหน้า ... ใช่ไหมคะ (หยุด) ฉันขอโทษที่รีบเดินออกมาวัน นั้น ฉันแค่ ฉันทะเลาะกับจัสติน แล้ว แล้วทุกอย่างมันก็ ...

- ลืออน ผมดีใจมากเลย คือ (เกาหัว) คือ ผมไม่ได้หมายความว่าแบบนั้นครับ แต่ว่า ... ผม ผม ดีใจจังซะ ที่สุดท้ายแล้ว เราได้ ...
- ทิวพี คุณพูดช้าลงหน่อยได้ไหมคะ ลืออน ทำไม ฉันรู้สึกเหมือนกับว่า ทุกอย่างมัน เร็วไปหมดเลย ...
- ลืออน ทิวพีครับ ผม ... อยากพบคุณมากเลย (จริงจัง) มาก ๆ เลย จริง ๆ นะครับ
- ทิวพี อะไรนะคะ ทำไมฉันฟังคุณไม่ ...
- ลืออน คุณได้ยินผมมั้ยคะ ผมบอกว่า ผมอยากจะ ... ให้ตายเถอะ

ในวันานั้น ลืออนพุ่งเข้าหาทิวพี เขาพยายามที่จะจับตัวเธอไว้ คว้าตัวเธอเอาไว้ แต่เสียงประหลาดที่ไม่ต่างจากเสียงของแผ่นไวนิลที่ถูกหมุนย้อนกลับนั้นดังขึ้นอีกครั้ง และไฟทั้งเวทีกี่กระตุกดับ ทั้งสองคนสวนทางกัน ต่างคนต่างไปอยู่ในตำแหน่งที่อีกคนเคยอยู่ก่อนหน้านี้ แต่ในตอนนั้น เวลานั้น ทุกอย่างเลือนหายกลับเป็นปกติในเวลาของแต่ละคน

- ทิวพี (กับเคท) ตอนนั้นฉันกระพริบตาพอดี ที่เห็นเค้าเดินเข้ามา แล้วจากนั้นก็ บม บม บม เค้าก็หายไป ... หว่ยชิบเป๋ง !!!
- ลืออน (กับซอลลี่) เหมือนตอนที่พี่เพิ่งตื่นนอน แล้วก็พยายามจะจำให้ได้ว่าพี่อยู่ที่ไหน พี่มองเค้า แล้วจากนั้น ... เธอก็หายไป (หงุดหงิด) **เหมือนกับ Bug ในคอมพิวเตอร์**
- เคท ทิวพี ฉันไม่รู้อะไร ๆ ว่าควรจะเรียกเรื่องที่เกิดขึ้นนี้ว่าอะไร เรื่องบังเอิญ หรือว่า ...
- ซอลลี่ ... Destiny ?
- ทิวพี ให้ตายสิ (จองแง) ทำไม วันนั้น ฉันต้องกระพริบตาด้วยวะ เคท !!!
- เคท (นึกได้) 12 ชั่วโมง !!!
- ลืออน เธอหมายถึงอะไร ?
- เคท กตึกข้างบ้านนั่นไง ที่พวกเธอแบ่งเวลาแชร์แฟลตคนละ 12 ชั่วโมง !!!
- ลืออน แล้วมันเหมือนกับว่า อะไรบางอย่างในแฟลตนั้น บังคับให้เราสื่อสารกันได้ เฉพาะแค่กับ โปสเตอร์เท่านั้น
- ทิวพี ฉันว่า ฉันเริ่มรู้สึกไม่สบายอะ เคท
- ซอลลี่ พี่เข้าใจเรื่อง “เวลา” ว่ายังไงคะ ลืออน
- ลืออน (เดินกลับมาหาซอลลี่) ถ้าเธอหมายถึง อดีต ปัจจุบัน แล้วก็อนาคต ละก็ ...
- ทิวพี (เดินมาหาเคท) ฉันรู้แล้วว่า เวลา มันเดินไปข้างหน้าเสมอ
- เคท “เวลา” เป็นสิ่งที่เราสมมติขึ้น ทิวพี

- ฮอลลี่ การจะเข้าใจมันได้ ที่ต้องเอานิยามของ “เวลา” ที่ที่รู้จัก ออกไปก่อน
- เคท เพราะถึงแม้ว่า “เวลา” จะส่งผลกับทุกสิ่ง แต่พวกหน่วยวัด นาฬิกา ชั่วโมง อะไรมัน ก็เป็นเพียงแค่ ... สิ่งสมมติ
- ลีโออัน ที่ตามไม่ทัน
- ทิฟฟี่ ฉันว่า ฉันกำลัง ... งง
- เคท ให้ตายสิ (มองบน) บางคนก็เหมือนแม่เหล็ก ดึงดูดเข้าหากันได้โดยไม่มีเหตุผลจริง ๆ เลยนะ
- ทิฟฟี่ นี่ เธอเป็นทนาย จริง ๆ เหรอ เคท
- เคท (ถลึงตาใส่ทิฟฟี่) ถ้าฉันชอบฟัง podcast แล้วมันผิดตรงไหน ?
- ลีโออัน (หันที) โอเค ฉันเธอ ว่าต่อเลย

นับจากนี้ ขณะที่ฮอลลี่ และ เคท เล่าเรื่องไปเรื่อย ๆ ภาพแอนิเมชันจะปรากฏอย่างสอดคล้องไปบนผนังทั้งทิฟฟี่ และ ลีโออัน ตั้งใจดูภาพที่เกิดขึ้นนั้นไปพร้อม ๆ กัน

- ฮอลลี่ อริสโตเติล บอกว่า เวลา คือหน่วยวัดความเปลี่ยนแปลงของทุกสิ่งบนโลก เมื่อเราอายุมากขึ้น ร่างกายของเราเปลี่ยนแปลงไป มันทำให้เรารู้สึกได้ว่าเวลาเคลื่อนที่ เพราะแบบนี้ ... เวลาจึงเดินทางเป็นเส้นตรง และถ้าไม่มีการเปลี่ยนแปลง ... เวลา ก็จะหยุดนิ่ง
- เคท ขณะที่ ไอแซก นิวตัน เชื่อว่า แม้เวลาจะให้เห็นความเปลี่ยนแปลง แต่มันก็เป็นเอกเทศจากทุกสิ่ง ไม่ว่าอะไรจะเกิดขึ้น จะเปลี่ยนแปลงหรือไม่ เวลา ก็จะเดินไปข้างหน้าอย่างไม่สนใจอะไรทั้งนั้น เพราะแบบนี้ ... เวลาของทุกคนจึงเท่ากัน และเป็นสิ่งสัมบูรณ์
- ฮอลลี่ แต่ไอน์สไตน์ แย้งว่า จริง ๆ แล้ว ความเร็วแสงต่างหาก ที่เป็นสิ่งสัมบูรณ์ เพราะไม่ว่าต้นกำเนิดของแสงจะอยู่ที่ไหน แสงก็จะเดินทางด้วยความเร็วคงที่เสมอ ขณะที่เวลากลับเป็นสิ่งสัมพัทธ์ เพราะมันขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้สังเกตการณ์ ดังนั้น ... เวลาของเรา ... จึงไม่เท่ากัน
- ทิฟฟี่ (ถอนใจ) เคท เธอช่วยพูดให้มันง่ายขึ้นได้มั๊ย
- ลีโออัน ที่ว่า มันเริ่มซับซ้อนเกินไปแล้ว ฮอลลี่
- ฮอลลี่ มันไม่ได้ยากเลยคะ ลีโออัน ในอดีต เราสังเกตเวลาจากดวงอาทิตย์ ถ้าตอนเที่ยงหมายถึงการที่ดวงอาทิตย์อยู่ที่จุดสูงสุดของท้องฟ้าในที่ที่หนูยืนอยู่ แต่ละเมืองที่ห่างออกไปจากที่นี่ ก็ย่อมมีมุมมองของเวลาเที่ยงที่แตกต่างกัน (ซ่า) ซึ่งคนในอดีต ไม่ได้เดือตร้อนอะไรมากนักกับสักเท่าไร
- เคท แต่เมื่อวิทยาการก้าวหน้า รถไฟพาคนเดินทางไปได้ไกลขึ้น เราจึงต้องพยายามทำให้เวลาของทุก ๆ ที่ ที่รถไฟแล่นถึง ... มีมาตรฐานเดียวกัน หรืออย่างน้อยก็มีเวลาใกล้เคียงกัน

- ลืออน ผู้โดยสารจะได้ไม่ตกรถไฟ
- ฮอลลี่ การขนส่งจะได้มีประสิทธิภาพ
- เคท และไม่เกิดอุบัติเหตุที่คาดไม่ถึง เช่น ...
- ทิวพี (คิดถึงจัสตินและเจน เบ้หน้า) รถไฟชนกันเพราะล้าบรางไม่ทัน
- ฮอลลี่ แบบนั้นแหละค่ะ ที่เวลามาตรฐานกรีนิช ถูกคิดค้นขึ้น (ฮอลลี่ไอ)
- ลืออน ไทม์โซน และระยะห่างของเวลา
- ทิวพี ฉันทกำลังปวดหัว
- เคท ทิวพี (ถอนใจ) เวลายืดและหดได้ การที่พวกเธอทำผิดจากกติกาที่ตั้งเอาไว้ น่าจะมีส่วนทำให้ การได้เจอกันสั้น ๆ นั้น ... เกิดขึ้น
- ฮอลลี่ เห็นด้วยค่ะ แต่หนูกลับคิดว่า เรื่องนี้ มันมีอะไร ที่ต่างไปจากเรื่องไทม์โซนปกติ
- เคท เพราะถ้าไทม์โซน เกิดจากการแบ่งเวลาของทั้งโลกออกตามแนวเส้นลองจิจูดที่กรีนิช ให้มี 24 โซนเท่า ๆ กัน
- ฮอลลี่ โดยที่แต่ละโซนทั้งทางทิศตะวันตกและทิศตะวันออก ห่างกันที่ 15 องศา แล้วก็มีความเร็วเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ ... (เริ่มเหนื่อย) 1 ชั่วโมงนับจากโซนแรก
- เคท (พูดแบบทนาย) แต่เวลาของพวกเธอกลับห่างกันถึง 12 ชั่วโมง ซึ่งมันไม่สอดคล้องตามข้อสันนิษฐานของไทม์โซนปกติ
- ฮอลลี่ (พูดแบบโค่นัน) ความจริงเพียงหนึ่งเดียว ... ที่หนูคิดว่าเป็นคำตอบของสมการยุ่ง ๆ นี้ ก็คือ (หยุด) Spacetime
- เคท (มึนใจ) กาลอวกาศ
- ทิวพี (งง ทวนคำ) กาล ละ
- ลืออน (งง ทวนคำ) อวกาศ ?
- ทิวพี **เคท ฉันขอโทษนะ ที่ไม่ชอบเรียนฟิสิกส์ แต่ ...**
- ลืออน **เธอพูดเหมือนเราอยู่ในนิยายวิทยาศาสตร์ ที่กำลังคิดว่า ...**
- ทิวพี **ทั้งหมดนี้ ... จะเกิดขึ้นจริง ๆ ได้**
- ฮอลลี่พยักหน้า ก่อนจะเริ่มไออีกครั้ง เธอทรุดตัวลงนั่งบนรถเข็น ค่อนข้างเหนื่อย
- เคท เธอบอกว่าเวลาเขาพูด ประโยคของเขา มันเร็วมาก จนเธอจับความได้แค่ช่วงท้าย ๆ

- ฮอลลี (ยิ้ม) แล้วพี่ก็บอกว่า กว่าเธอจะได้ยินเสียงของพี่ ทุกอย่างก็เหมือนกับเลยจนเวลายืดเข้าไปหมด
- เคท ในทฤษฎีสัมพัทธภาพ นอกจากไอน์สไตน์จะบอกว่าเวลาและระยะทางขึ้นอยู่กับมุมมองของผู้สังเกตการณ์แล้ว
- ฮอลลี เขายังค้นพบด้วยว่า เวลา ไม่ได้มีอิสระในตัวเอง แต่กลับรวมเป็นหนึ่งเดียวกับพื้นที่
- ลีโอฮัน ฮอลลี พี่ว่าเราพอแต่เนิ่นก่อนมั๊ย เธอควรที่จะพักผ่อน
- ฮอลลี (ยิ้ม สายหน้า) หนูยังโอเคคะ หนูไม่ได้สนุกแบบนี้มานานแล้ว ... จริง ๆ นะคะ
- เคท มนุษย์อยู่ในโลก 3 มิติ สมมองของเรารับรู้สภาพรอบตัว ซึ่งประกอบไปด้วย ความกว้าง ความยาว และความสูง
- ฮอลลี แต่สำหรับไอน์สไตน์ (คิดถึงอะไรบางอย่าง) เรายังอยู่ในโลกที่รวมมิติที่ 4 ซึ่งหมายถึงเวลา เข้ามาด้วย
- เคท เพียงแค่ว่า เราไม่เคยรับรู้ถึงการดำรงอยู่และความสำคัญของมัน
- ทิฟฟี่ ฉันรู้แค่ว่าบางที ที่มีเรื่องกับจัสติน ... เวลา ก็เดินเข้าไปสำหรับฉัน
- ลีโอฮัน พี่เองก็ต้องรีบทำทุกอย่างให้เร็วที่สุดให้ได้ ... เพื่อริชชี
- ฮอลลี แต่อนาคต ไม่ใช่เรื่องที่แน่นอน ถูกไหมคะ ถ้าชีวิตพี่คือหนังสือหนึ่งเล่ม และตอนนี้พี่อยู่ที่หน้า 50 พี่ก็รู้จักชีวิต แค่หน้าที่ 1 ถึง 50 (มองลีโอฮัน เข้าใจในสิ่งที่กำลังเกิดขึ้น) แต่หลังจากนั้นล่ะคะ ?
- เคท เธอจะไม่มีทางรู้เลยว่าอะไรจะเกิดขึ้นที่หน้า 51 52 หรือว่า 53 (หยุด) ทิฟฟี่อนาคตก็เป็นแบบนั้น (คิด) อะไรบางอย่าง กระตุ้นให้เวลาของลีโอฮันเดินเร็วขึ้น จากมุมมองของเธอ
- ฮอลลี และจากมุมมองของพี่ อะไรบางอย่าง ก็กำลังถ่วงเวลาของทิฟฟี่ ให้เดินช้าลง
- เคท พวกเขาต้องจัดการแก้สมการความต่างของเวลา ... ที่ไม่เท่ากัน
- ฮอลลี แล้วก็ทำให้เจอว่า ความต่างนั้น สัมพันธ์กับอะไร
- เคท พุดให้ง่ายขึ้น ก็คือ เธอกับลีโอฮัน ต้องหาปัจจัยของพวกเขาคู่ให้เจอ
- ฮอลลี แต่อย่าลืมนะคะ ว่าถ้าพี่อยู่ใน 12 ชั่วโมง ที่ "เป็นอนาคต" ของทิฟฟี่
- เคท เธอก็กำลัง "ติดอยู่ในอดีต" ที่วิ่งตามหลังลีโอฮันอยู่ 12 ชั่วโมง เหมือนกัน
- ลีโอฮัน พี่ "เป็น" อนาคตของทิฟฟี่ จริงหรือ ?
- ทิฟฟี่ ถ้าฉันตัดใจจากจัสตินได้ เวลา ก็จะเร็วขึ้น ... ใช่มั๊ย ?

- เคท อีมี (พยักหน้า) แต่เธอจะแน่ใจได้อย่างไรว่า “ปัจจุบัน” ที่เธอตามหานั้น อยู่ที่ไหน ?
- ฮอลลี่ (มองไปนอกหน้าต่าง) หรือว่าตอนนี้ เป็นปัจจุบันของใคร ?
- เคท ปัจจุบัน ก็เหมือนที่ปลายของสายรุ้งนะ เรามองเห็น ว่ามันโค้งลงที่ตรงไหน
- ลีโอเน่ แต่พอไปถึง เราก็หามัน ไม่เจอเลยสักครั้ง
- ฮอลลี่ และในสี่วันเวลาที่ ที่อนาคตเกิดขึ้น ปัจจุบันก็จะกลายเป็นอดีต (ยิ้มให้กับลีโอเน่) จริงไหมคะ
- ลีโอเน่ (มองฮอลลี่ เหมือนจะเข้าใจอะไรบางอย่าง) เธอหมายความว่าอะไร ?
- ทิฟฟี่ โอเอยย ทำไมทุกอย่างมันยากจังเลยนะ
- เคท แอนะสิ (หัวเราะ) เพราะแบบนี้ เค้ถึงได้เรียกเรื่องยุ่ง ๆ ทั้งหมดนี้ ว่า
- ฮอลลี่ Destiny ยังไงล่ะคะ
- ในจังหวะนั้น ทุกตัวละครต่างหันไปมองที่ด้านหลังของเวท และตรงนั้นเองที่ท้องฟ้าปรากฏขึ้น พร้อมกับดวงดาวส่องประกายวิบวับ ไฟค่อย ๆ ลดความสว่างลง ขณะที่เคทและฮอลลี่ เดินออกจากเวทไป เหลือเพียงทิฟฟี่และลีโอเน่
- เพลง Time after Time ดังก้องขึ้นมา

ฉาก 8 Almost Together, Always Apart
 สถานที่ แพลต
 เวลา วันรุ่งขึ้น
 ตัวละคร ลีออน / ทิฟฟานี

(เหตุการณ์ในฉากนี้จะเกิดขึ้นสลับไปมา คล้าย *Montage* ระหว่างตอนกลางวันของลีออน และตอนกลางคืนของทิฟฟานี ไฟจะเป็นตัวกำหนดความเปลี่ยนแปลงระหว่างกลางวันและกลางคืน ขณะที่ตัวละครจะทำกิจกรรมประจำวันไปเรื่อย ๆ ขณะที่พูดคุยกันราวกับต่างมองเห็นกันและกัน บางครั้งทิฟฟานีและลีออนจะเดินสวนกัน ส่งอาหาร หรือสิ่งของให้กัน ทานอาหารด้วยกัน และนั่งบนโซฟาด้วยกัน ราวกับว่าทั้งคู่นั้นอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน แต่ในความเป็นจริงกลับใช้เวลาห่างกันถึง 12 ชั่วโมง)

ในแสงสว่างสลัว ๆ นั้น บนผนังเวที ปรากฏภาพมีเดียขึ้นในระหว่างที่ทิฟฟานีและลีออนยังยืนอยู่ที่กลางเวที เราจะเห็นภาพหลายเส้นของสายลม และใบไม้ปลิวไปมา ราวกับว่าเวลาและฤดูกาลกำลังเคลื่อนผ่านไปเรื่อย ๆ จากนั้น ใบไม้และสายลมจะค่อย ๆ รวมตัวกันเป็นตัวอักษร October ราวกับจะกำหนดช่วงเวลา ก่อนที่จะถูกแทรกขึ้นมาด้วยตัวอักษร ที่เขียนระบุเทศกาล Halloween

เมื่อมีเดียหายไป ลีออน อยู่ในแพลตฟอร์ม ตอนเย็น เขาเหมือนเตรียมตัวจะไปทำงาน ในมือของเขามีช่อดอกไม้สีออกส้ม ๆ และโครงกระดูกพลาสติก (หรือ มือปลอม ก็ได้ - เรามิได้ละ 555) เขายกมันขึ้นดูแล้วแกว่งไปมา ก่อนจะอมยิ้มพอใจ จากนั้นเขาจะมองไปรอบ ๆ เหมือนกับวางแผนอะไรบางอย่าง ลีออนเดินไปเปิดตู้เย็น แล้วเอาโครงกระดูกพลาสติกใส่เข้าไปด้านใน ปิดตู้เย็นแล้วเดินมาที่เคาน์เตอร์ เอาดอกไม้ใส่แจกันแล้วก้มหน้าเขียนโพสต์อิทขยุกขยิก แล้วแปะที่ผนังใกล้กับภาพเขียน จากนั้นเขาหยุด ยึดตัวมองไปรอบ ๆ แล้วยิ้มสนุกผลงานของตัวเอง

ลีออน ผมอยากเห็นหน้าคุณ ตอนที่เปิดตู้เย็นแล้วเจอโครงกระดูกนั้นจริง ผมว่ามันต้องตลกแน่ ๆ (ยิ้มเศร้า) แอ้งจิงนะครับ ที่ทำได้แค่ ... จินตนาการ

ลีออนเดินคอตก ไปที่มุมหนึ่งของแพลตฟอร์ม ทำกิจกรรมเหมือนกำลังทำอะไรบางอย่าง ไม่นานจากนั้น ทิฟฟานีก็เปิดประตูแล้วเดินเข้ามาในแพลตฟอร์ม ที่บนศีรษะของเธอ ยังมีที่คาดผมรูปฟักทองติดอยู่ เหมือนกับว่า เพิ่งมาจากงานเลี้ยงฮัลโลวีนที่บริษัท เธอดูเหนื่อยแต่ก็ยังยิ้มเพลงดูมีความสุข เมื่อมองไปรอบ ๆ ห้อง ในช่วงจังหวะนั้น ดูราวกับว่าเธอกำลังมองหาอะไรบางอย่าง หรือ ใครสักคนที่เธอรู้อยู่ทั้งใจว่า ไม่อาจจะได้เจอในตอนนี้อะไรที่เธอเริ่มเศร้า

ทิฟฟานีวางกระเป๋าใบลงในขณะที่ลีออนถอดเสื้อแจ็กเก็ตของเขาออก ด้วยความบังเอิญ ที่ไม่มีใครรู้ว่าเป็นเรื่องตั้งใจหรือไม่ในช่วงเวลานั้น ทั้งคู่หันหากันและมองกันและกัน ราวกับว่าในช่วงเวลาสั้น ๆ นั้น เวลาหยุดนิ่ง และต่างได้สบตากันกันอีกครั้งหนึ่ง

ทิฟฟานีถอนใจกับความรู้สึกเงาของตัวเอง เธอถอดที่คาดผมออก ก่อนที่จะเดินไปเปิดตู้เย็น และในช่วงเวลานั้น เธอเห็นโครงกระดูกนั้นอยู่ในตู้เย็น

ทิฟฟานี ว้าย !!! (โดยไม่รู้ตัว เธอโยนที่คาดผมในมือไปทางลีออน)

ลีออนคว่ำที่คาดผมที่ตกอยู่ขึ้นมาจากพื้น (หรือเขาอาจจะรับได้) เขาหัวเราะสั้น

ลีออน (ขอบใจ) คุณต้องเจอมันแล้วแน่ ๆ ... (มองของในมือ หยุดคิด) bug แบบนี้เกิดขึ้นทุกครั้งที่เราอยู่ด้วยกัน ... แปลกจังเลยนะครับ ?

ทิฟฟานีหยุด และเข้าใจว่าเกิดอะไรขึ้น เธอหยิบโครงกระดูกออกมาแกว่ง มองเบ้หน้า แล้วพูดราวกับว่าลีออนอยู่ในแพลตนั้น ราวกับว่าเขาได้ยินสิ่งที่เธอพูด

ทิฟฟี่ ลีออน คุณนี่ ... จริง ๆ เลย (หยุด) วันนี้ไม่ไปทำงานหรอกคะ ?

ลีออน ไปสายได้ครับ (ยิ้ม) อยู่เดาศีหน้าคุณ ตอนเห็นเจ้าหมอนั้นในตู้เย็น สนุกกว่าตั้งเยอะ

ลีออนหยุด เมื่อรู้สึกตัวว่าแท้ที่จริงแล้วเขาอยู่ในเวลาที่นำหน้าทิฟฟานีอยู่ 12 ชั่วโมง และนั่นเป็นเพียงภาพที่เขาคิดว่าจะเกิดขึ้น

ทิฟฟี่ คุณแย่มาก (ยิ้ม มองโคร่งกระตุก) Happy Halloween นะคะ

ลีออนยิ้ม (พยักหน้า มองไปทางตู้เย็น) ครับผม

ทิฟฟานีเห็นดอกไม้ในแจกัน เธอเดินไปที่ข้างภาพเขียน ดึงโพสต์อิทขึ้นมาอ่าน

ลีออน ดอกไม้นั่น ผมซื้อให้คุณนะค่ะ ... Happy Halloween ล่วงหน้า 12 ชั่วโมงครับ

ทิฟฟานี (ยิ้ม) ขอบคุณนะค่ะ

ทิฟฟานียิ้มกว้าง แล้วหยุด ทั้งคู่รู้ว่าทุกอย่างเป็นเพียงแค่สิ่งที่คาดหวัง แต่ยากจะเกิดขึ้น

ลีออน วันนี้ ผมตื่นมาในอนาคตของคุณอีกแล้ว รู้ไหมครับ (ถอนใจ) ผมว่าเวลาของผมมันผ่านไปเร็วจัง

ทิฟฟี่ แล้วฉัน ก็ตื่นมาในอดีตของคุณ อีกแล้วค่ะ (เดินไปที่เคาน์เตอร์ ชงกาแฟ) แปลกจังนะค่ะ ได้เห็นข่าวของคุณทั้งเอาไว ... แต่กลับไม่ได้เจอคุณ

ลีออน ผมคิดถึงตอนที่เราเจอกันโดยบังเอิญเมื่อปีที่แล้วอยู่บ่อย ๆ (ยิ้ม) ถ้าวันนั้น ผมไม่ยื่นซองแต่รีบบอกคุณไปว่า Happy Birthday (มองทิฟฟานี ที่นั่งลงดื่มกาแฟ) แล้วก็ ... (เกาหัว) ขวนคุณไปดื่มกาแฟ บางที ... วันนี้

ทิฟฟี่ ชีวิตมีแต่เรื่องเซอร์ไพรส์นะค่ะ (คิด) ฉันก็คิดถึง วันนั้นที่แกลเลอรี เมื่อปีที่แล้ว ... ถ้าจัสตินไม่โทรเข้ามา ฉันไม่รีบออกไปคุยโทรศัพท์ (หัวเราะ มองแก้วกาแฟตัวเอง) ฉันอาจจะ ... เป็นฝ่ายชวนคุณไปดื่มกาแฟก่อนก็ได้

ลีออน (หัวเราะ) แต่อย่างน้อย ผมก็รู้สึกดีนะค่ะ (เดินไปชงกาแฟ) ที่สุดท้าย โลกก็เหวี่ยงคุณให้มาแชร์แพลตกับผม

ทิฟฟี่ (เลิกคิ้ว ยิ้มช้า) เหวี่ยง ... เลยเหรอคะ

ลีออน (ช้า) เป็นส่วนหนึ่งของฮอลลีวูดค่ะ เธอชอบพูดว่า (เลียนแบบฮอลลีวูด) "สักวันโลกจะเหวี่ยงใครสักคนให้มาเจอกับพี่" (หยุด คิดได้ เขารีบแกตัว) เออๆ ผมขอโทษครับ ผมไม่ได้หมายความว่า ผมกับคุณ เอ่อ คือว่า ...

ทิฟฟี่ ไม่เป็นไรหรอกค่ะ (หัวเราะ) เพราะถ้าโลกเหวี่ยงฉันให้มาเจอกับคุณ (หยุด) ฉันก็คงไม่ต้องเจ็บตัว เหมือนแบบที่โดนเหวี่ยงไปเจอจัสติน (หัวเราะ) ที่สำคัญ ได้แชร์แพลตกับคุณแบบนี่ ฉันว่า ฉันเริ่มรู้จักคุณ แล้วก็สบายใจมากขึ้นทุกวัน

ลีออนเดินมาที่เคาน์เตอร์ แล้วทั้งคู่ก็นั่งลงข้างกัน

- ลืออน (ยิ้มมองหน้าทิฟฟี่) ผมดีใจนะครับ
- ทิฟฟี่ ว่าแต่ฮอลลี่ อาการเป็นยังไงบ้างคะ ฉันไปเยี่ยมเธอมาเมื่อวันก่อน (กังวล) แต่ ... เธอก็ยังไม่ฟื้นเลย
- ลืออน ผมพยายามอ่านหนังสือฟิสิกส์ให้เธอฟังทุกคืนครับ คิดว่าเธอน่าจะไต่ยีนผมบ้าง (เกาหัว) หนังสือพวกนั้น อ่านยากชิบเป๋งเลย
- ทิฟฟี่ (หัวเราะ) คุณเก่งมากแล้วละคะ เด็กผู้หญิงคนนั้นก็เหมือนกัน ตัวเล็กนิดเดียว แต่หัวใจแข็งแกร่งกว่าที่เห็นตั้งเยอะ ฉันภาวนาว่า อาการเธอจะดีขึ้นเร็ว ๆ นะคะ
- ลืออน ผมก็คิดแบบนั้นล่ะ (เศร้า คร่ำ เป๋ขึ้นสะพาย) ผมไปทำงานล่ะนะครับ
- ทิฟฟี่ (นึกได้) จริงสิคะ เคท บอกฉันว่า จากหลักฐานเรื่องกล้อง CCTV ตอนนี่ เคสของริชชี จะได้รับการพิจารณาคดีใหม่อีกครั้งแล้วนะคะ ... ฉันดีใจจัง
- ลืออน (หยุด แล้วยิ้ม) ถ้าไม่ใช่เพราะคุณกับเคท ผมยังไม่รู้เลยว่าตอนนี้ เรื่องยึดเยื่อจะไปถึงไหน ... ขอขอบคุณนะครับ
- ทิฟฟี่ (สายหน้า) เราต้องร่วมมือกันสิคะ จริงมั๊ย (หยุด คิดได้) อัลบัส ฉัน ... เผลอพูดคำว่า "เรา" อีกแล้ว คือ ฉันขอโทษ ฉันไม่ได้หมายความว่า
- ลืออน ไม่เป็นไรครับ (สายหน้า) ผมชอบ ที่คุณใช้คำนั้นครับ (ยิ้มเขิน) ผมชอบคำว่า ... "เรา"

ทั้งทิฟฟี่และลืออนมองตากัน ทั้งคู่อิ้ม และในจังหวะนั้น เวลาเหมือนกับหยุดนิ่ง จากนั้น ในแสงไฟที่เพดลงสลัว ๆ ลืออนจะคว่ำกระเป๋าลงแล้วเดินออกไปทำงาน เขาเปิดประตูแล้วหยุด เพื่อหันกลับมาราวกับเห็นทิฟฟี่อยู่ตรงนั้น ขณะที่ทิฟฟี่จะทำกิจกรรมต่าง ๆ ไปเรื่อย ๆ ลืออนยิ้ม แล้วเดินออก

บนผนังเวทียิ่งเดียวค่อย ๆ ปรากฏขึ้นอีกครั้ง เราจะเห็นเวลาที่ค่อย ๆ ผ่านไป ผ่านภาพลายเส้นของสายลมและใบไม้ที่ปลิวไปตามแรงลม ทิฟฟี่และลืออนทำกิจกรรมปกติของทุก ๆ วัน พวกเขาสวมเสื้อโค้ทออกไปทำงาน ซื้ดอกไม้อีก และเขียนโพสท์อิทให้กันและกัน เดินสวนกันแฟลต ในทางเดิน ในบางจังหวะ ใครสักคนหยุด เหมือนกับเห็นอีกคน แต่แล้วก็ปล่อยให้สิ่งที่เห็นเป็นเพียงภาพเงาในความทรงจำ

ในช่วงต่อจากนี้ ภาพจะเป็นคล้าย ๆ *Montage* ที่แสดงให้เห็นกิจกรรมต่าง ๆ ของตัวละคร อีกครั้ง

จากนั้นบนผนังเวทียิ่งเดียวและใบไม้ จะค่อย ๆ รวมตัวกันเป็นตัวอักษร November ก่อนจะค่อย ๆ ถูกแทรกขึ้นมาด้วยตัวอักษรที่เขียนระบุเทศกาล Thanksgiving

ตอนเช้า ลืออนเดินเข้ามาเปลี่ยนดอกไม้ในแจกัน วางพាយไว้บนโต๊ะ เขียนโพสท์อิท และไว้ที่ข้างภาพเขียน แล้วเดินออกไปทำงาน ตอนเย็น ทิฟฟี่เดินเข้าจากทำงาน เธอเห็นพาย ยิ้มดีใจ เธอชิมพาย ทำท่าชอบใจ เขียนโพสท์อิท แ

บนผนังเวทียิ่งเดียวและใบไม้ จะค่อย ๆ รวมตัวกันเป็นตัวอักษร December ก่อนที่ด้านหลังของเดือน จะค่อย ๆ ปรากฏตัวเลข 21st รวมกันเป็น **21st December 2024** จากนั้นจะมีตัวอักษรระบุเหตุการณ์ปรากฏขึ้น Winter Solstice, the shortest day and longest night of the year. ไฟค่อย ๆ สว่างขึ้น

ตอนเช้า เราจะเห็นทิวฟานี่นั่งอยู่บนโซฟา ในวันนี้ เธอดูมีท่าทางกังวลใจ สักครู่ ลีออนจะเดินเข้ามาในแฟลต ในมือของเขามีหนังสือเล่มหนึ่ง เขาหยุดมองหนังสือในมือ เขาดูเศร้าและเงิบผิปกติ

ทิวฟี่ ลีออนคะ ฉันรู้เรื่องซ้ำอีกแล้ว ฉันเสียใจด้วยนะคะ เรื่องของ ... สอลลี่ (หยุด) ทุกอย่างมันเกิดขึ้นเร็วไปหมดเลย

ลีออน เธอกลับมารู้สึกตัวแล้วแท้ ๆ ก่อนที่อาการจะทรุดลงจน ... สายเกินไป

ทิวฟี่ ฉันรู้ว่าคุณผูกพันกับเธอมาก

ลีออน (คิด) **วันนี้คุณไม่ไปทำงานหรือครับ ?** ผมอยากให้คุณอยู่ตรงนี้กับผมมาก ๆ เลย

ทิวฟี่ (ไปข้าง ๆ ลีออน) ฉันอยู่กับคุณข้าง ๆ นี้ไงคะ คุณรู้สึกใช่ไหม

ลีออน (พยักหน้า) เวลาของผมเดินเร็วเกินไป แล้วเวลาของซอลลี่ ... ก็เดินเร็วเกินไป (หยุด) ช่วง 2-3 วันก่อน ที่เธอกลับมารู้สึกตัว เธอเอาแต่อ่านหนังสือเล่มนี้ จดอะไรทุกอย่างเต็มไปหมด ... แล้วก็เอาแต่พูดว่า เวลากำลังจะหมดแล้ว

ทิวฟี่ ฉันบอกแล้วไงคะ ว่าอยากอยู่เป็นเพื่อนคุณ (หยุด) เธอเขียนอะไรในนั้นบ้างคะ ?

ลีออนวางหนังสือลงบนโต๊ะ ทิวฟี่หยิบมันขึ้นมาแล้วเปิดดู ลีออนเดินแล้วพูดต่อไปเรื่อย ๆ ในขณะที่ยืนผนังเวที มีเสียงภาพวาดจากหนังสือของซอลลี่ จะค่อย ๆ ปรากฏขึ้น ภาพจะเปลี่ยนไปตามสิ่งที่ลีออนเล่า และจังหวะการเปิดหนังสือของทิวฟานี่

ลีออน เยอะแยะเลยครับ (เปิด) สูตรฟิสิกส์ รูปวาด แล้วก็โน้ตต่าง ๆ ที่เธอคิดได้ ผมพยายามที่จะอ่าน แต่ก็ยังไม่มีเวลา

ทิวฟี่ ฉันอ่านสูตรฟิสิกส์พวกนี้ ไม่ออกเลยคะ (พลิกหนังสือกลับไปมา) ทำไมถึงมีแต่เส้นโค้งวนไปวนมานะ

จากนั้น ทิวฟานี่ ก็เปิดหนังสือไปที่หน้าหนึ่งในหลาย ๆ หน้า ที่ซอลลี่โน้ตเอาไว้ เธอขมวดคิ้ว เมื่อเห็นภาพหลายเส้นของซอลลี่ ที่ในตอนนั้น ภาพนั้นก็ปรากฏขึ้นพร้อมกันบนผนังเวที

ทิวฟี่ รูปนี้แปลกจัง มีฉัน มีแฟลต แล้วก็คุณ (งง) แล้วก็ ... เส้นโค้ง ๆ วนไปวนมา อีกแล้ว

ลีออน ซอลลี่เคยบอกกับผมว่า อะไรบางอย่างที่แฟลตนี้ ... (คิด) ไม่เป็นไปตามกติกา

ทิวฟานี่เปิดหนังสือต่อ ภาพหลายเส้นของซอลลี่รูปใหม่ปรากฏขึ้นมา

ทิวฟี่ ส่วนหน้านี้ มีรูปคุณกับฉันอยู่ในแฟลต (พูดตามที่เห็นซ้ำ ๆ) แล้วเส้นโค้ง ๆ วน ๆ นั้นก็หมุนอยู่รอบ ๆ (อ่านตามลายมือซอลลี่) กติกา 12 ชั่วโมง ? ... อติต อนาคตทั้งหมดนี้มันอะไรเธอคะ ?

ลีออน เธอบอกว่า มีบางอย่างผิดปกติเรื่องโพสต์อิทครับ เธอสงสัยว่า ทำไมเราใช้มันสื่อสารในห้องนี้ได้โดยไม่เกี่ยวข้องกับกติกาเรื่องเวลา

ทิวฟี่ มีโน้ตตรงนี้คะ (อ่านโน้ตของซอลลี่ในหนังสือ) **หนึ่งคนเร็ว หนึ่งคนช้า หรือแฟลตจะทำหน้าที่เชื่อมต่อเวลา ?**

ลืออน (คิด) แพลดทำหน้าที่เชื่อมต่อเวลาเธออะ ?

ในจังหวะนั้น โปสการ์ดแผ่นหนึ่งตกลอกมาจากหน้าหนังสือ ทิฟฟี่หยิบขึ้นมาดู ชมวดคิ้ว

ทิฟฟี่ (งง) The Birthday ?

ลืออน อะไรอะครับ ?

ทิฟฟี่ โปสการ์ดภาพ The Birthday ของซากาล ค่ะ

มีเดียปรากฏภาพ The Birthday ของ Marc Chagall บนผนัง

ลืออน (นึกได้) ผมซื้อให้เธอเองครับ จากนิทรรศการปีที่แล้ว ... (มองทิฟฟี่) ในวันที่ผม ... พบกับคุณ

ทิฟฟี่ (พลิกตุด้านหลัง) เธอเขียนโน้ตไว้ด้วยนะคะ (เริ่มอ่าน) เขียนเมื่อ 28 พฤศจิกายน 2024 (เงยหน้ามองลืออน) เธอเพิ่งเขียนโน้ตนี้ ตอนที่กลับมารู้สึกตัวเมื่อเร็ว ๆ นี้ค่ะ

ลืออน เธอว่ายังไงบ้างครับ

ทิฟฟี่ (อ่านต่อ) แพลด ทำให้อ่านาคดสัมพันธ์กับอดีต (ชมวดคิ้ว) กลางวันเป็นกลางวัน กลางคืนเป็นกลางวัน (เธอเงยหน้ามองลืออน ราวกับเขาอยู่ตรงหน้า) ... Happy Birthday นะคะ ที ๆ ทั้ง 2 คน ลงวันที่ 25 ธันวาคม 2023

ลืออน (ตัดทันที) แพลดทำให้อ่านาคดเชื่อมกับอดีต ? กลางวันเป็นกลางวัน กลางคืนเป็นกลางวัน อย่างนั้นเธอ ?

ทิฟฟี่ (งง) นี่ ยังไม่ถึงวันเกิดของคุณกับฉันเลยนะคะ

ลืออน (ทิ่มฝ่า) หาปัจจุบันของทีให้เจอ ?

ทิฟฟี่ (ตื่นเตน) แคท ก็บอกกับฉันแบบนั้นคะ !!!

ลืออน ผมคิดว่า ฮอลลี่ กำลังพยายามบอกวิธีที่เราจะได้พบกันครับ

ทิฟฟี่ (ถอนใจ) ต้องคุยเรื่องฟิสิกส์อีกแล้วเธอคะ ?

ลืออน (สายหัว ยิ้ม) ถ้าเป็นอย่างที่ผมเข้าใจ ผมคิดว่า เราต้องอยู่ที่แพลดนี่ พร้อมกัน ในเวลาเดียวกัน

ทิฟฟี่ แต่ตอนนี้ เราก็ออยู่ที่นี่ ในเวลาเดียวกันนะคะ

ลืออน แบบนั้น มันทำให้เกิดได้แค่ bug ครับ มันทำให้ผมส่งหนังสือให้คุณได้ ทำให้เราคุยกันได้ผ่านโพสต์อิท แต่ไม่มีทางได้พบกัน (คิด) ถ้าตามกติกาก็เราตั้งขึ้น ผมจะต้องอยู่ที่นี้ 6 โมงเช้า ถึง 6 โมงเย็น

ทิฟฟี่ และฉันก็ต้องอยู่ที่นี้ 6 โมงเย็นถึง 6 โมงเช้า

- ลืออน นั้นจะเท่ากับว่า ผมอยู่ที่นี้ ... แค่ตอนกลางวัน
- ทิวพี และฉันอยู่ที่นี้ ... แค่ตอนกลางคืน ?
- ลืออน แต่ คุณเพิ่งผมนะ (ตื่นเต้น) มีแค่เฉพาะตอนเที่ยงคืน (มองบน) หรือตอนเที่ยงวัน เท่านั้น ... ที่หลังจากเข็มนาฬิกาได้พบกับเข็มสั้นที่เลข 12 แล้วจากนั้น โลกก็จะเปลี่ยนเป็นกลางวัน
- ทิวพี หรือเป็นกลางคืน (เก๊ท) เข้าใจแล้วละ ... AM เป็น PM และ PM เป็น AM
- ลืออน ถูกต้องครับ (คิด) เที่ยงวันของผม คือเที่ยงคืนของคุณ ... มันคือ 12 ชั่วโมงที่เราห่างกัน
- ทิวพี เหมือนกับ วันเกิดของคุณกับฉัน
- ลืออน ใช่ครับ (ดีใจ) นั้นเท่ากับว่า เมื่อเวลาเที่ยงคืนของวันคริสต์มาสอีฟ ที่เป็นวันเกิดของคุณ สิ้นสุดลง มันก็จะกลายเป็นวันคริสต์มาส ... ที่เป็นวันเกิดของผม
- ทิวพี แต่ทำไม สอลลี่ ถึงต้องอวยพรวันเกิดให้กับเราในอดีตด้วยละคะ
- ลืออน (ประหลาดใจ) ยังไงนะครับ ?
- ทิวพีวางโปสการ์ดลงบนโต๊ะ ลืออนเดินมาหยิบขึ้นอ่าน
- ทิวพี ดูสิวันที่ และ ปี ค.ศ.สิคะ เธอพยายามทำเหมือนกับว่า เธอกำลังเขียนอวยพรวันเกิดในอดีตให้กับคุณ ... จากอนาคต
- ลืออน (หันที) The Birthday ...
- ทิวพี (คิด) เหมือนกับเธอ ... พยายามจะพูดถึงวันนั้นเลย
- ลืออน ต้องใช่แน่ ๆ (ดีใจ) ผมเข้าใจแล้ว !!!
- ทิวพี ค่ะ ?
- ลืออน ทิวฟานี่ ถ้าเราจะพบกันได้ มันต้องมีองค์ประกอบ 3 ส่วนครับ คือ หนึ่ง เราทั้งสองคน ต้องอยู่ที่แพลตนี้ สอง เราทั้งคู่ต้องอยู่ที่นี้ในเวลาเดียวกัน
- ทิวพี เที่ยงคืนสำหรับฉันและเที่ยงวันสำหรับคุณ
- ลืออน ทั้งหมดนั้นคือข้อสามครับ (ยิ้ม) เราต้องอยู่ให้ถูกที่ ถูกเวลา ในวันเกิดของเราทั้งคู่
- ในจังหวะนั่นเองที่ภาพลายเส้นของซอลลี่ ขยับทับเข้ากับภาพวาดของซากาล เส้นโค้งที่ตัวชายหนุ่มสอดประสานกับตำแหน่งของลืออน ขณะที่เส้นโค้งที่รูปหญิงสาวขยับทับกับตำแหน่งของทิวฟานี่ ทั้งคู่ห่อหุ้มด้วยแพลต ทั้งในภาพของซากาลและในรูปวากขงซอลลี่
- ทิวพี แล้วก็มี The Birthday ด้วยละ !!! (ลุกขึ้น ตกใจ) แต่นิทรศการของซากาล

หมดไปแล้วนะคะ

ลือนอน ยังครับ “เรา” ยังมีโปสเตอร์ของภาพนั้น ... (มองไปที่ผนังที่โปสเตอร์ที่มีภาพ
The Birthday ของ ชากาล) ... อยู่ที่นี่ !!!

ที่ทั้งคู่หยุดนิ่ง มองที่รูปภาพ ขณะที่บนผนัง รูปของชายหนุ่มในภาพก็ค่อย ๆ ลอยเคลื่อน และทาบทับ
จมพิตลงที่ริมฝีปากของรูปหญิงสาว

ไฟทั้งเวทีสว่างวาบ ก่อนจะดับลงทันที



ฉาก 9 The Birthday
 สถานที่ แพลตของลีโอและทิฟฟิ
 เวลา 24 และ 25 ธันวาคม
 ตัวละคร ลีโอ / ทิฟฟานี / ลินดา / จัสติน / เจน / เคท

ในความมืด มีเสียงประทุขึ้นด้านหลัง บนผนังของเวที จาก December 21st ในฉากก่อนหน้านี้ ตัวเลข
 ไปเรื่อย ๆ เป็น December 22nd / December 23rd / December 24th

และ ในขณะที่ ตัวเลขของวันที่จะเปลี่ยนเป็น December 25th เสียงบางอย่างที่ฟังเหมือนเสียงของแผ่น
 ไวนิลที่ถูกหมุนย้อนกลับก็ดังขึ้น จากนั้นตัวเลขของวันที่ก็แยกออกเป็น 2 ส่วน พร้อมกับเลขของนาฬิกา
 บอกเวลาปรากฏขึ้น ทางด้านขวาของเวทีปรากฏเป็น 24th December 11.30 PM ขณะที่ด้านซ้ายเวที
 ปรากฏเป็น 25th December 11.30 AM

ลีโอและทิฟฟิอยู่ในแพลตฟอร์มของตัวเอง ทิฟฟิอยู่ที่ด้านขวาเวทีไม่กี่ไกลจากตู้เย็น ขณะที่ลีโอ
 อยู่ที่ด้านซ้ายเวที มีสิ่งกระด้างตั้งอยู่ที่บนโต๊ะกลางห้อง ในกล่องนั้นเต็มไปด้วยกรอบรูป ดอกไม้ และ
 ของชิ้นเล็ก ๆ เต็มไปหมด ทั้งคู่กำลังจัดที่ทางในห้อง เหมือนกับกำลังพยายามที่จะเตรียมพร้อม เพื่อ
 อะไรบางอย่างที่สำคัญมากกับพวกเขา

ลีโอหยิบดอกไม้จากกล่องออกมาใส่ในแจกัน ขณะที่ทิฟฟานีหยิบกรอบรูปขึ้นมามอง แล้วพยายามหาที่
 แขนบนผนังห้อง

ลินดาเดินเข้ามาทางซ้ายของเวที เธอแต่งตัวพร้อมจะไปงานคริสต์มาสที่ไหนสักที่ แต่กลับมีท่าทางลังเล
 ใจ เหมือนกับเธอต้องการจะทำบางอย่าง เธอหยุดแล้วก็คิด จากนั้นก็หมุนตัวเหมือนจะเดินกลับ แล้วก็
 หยุด ก่อนจะตัดสินใจเดินมาที่หน้าห้อง

ทางขวาของเวที จัสตินเดินพรวดเข้ามา เขาดูเมานิด ๆ ในชุดซานต้า ราวกับว่าเพิ่งจะมาจากงานเลี้ยงคืน
 วันคริสต์มาสอีฟสักแห่ง ในแบบที่เขาเองหงุดหงิดใจที่ได้รู้ข่าวบางอย่างแล้วก็รีบออกมาอย่าง
 หุนหันพลันแล่น

ทั้งลินดา และ จัสติน หยุดที่หน้าห้องของลีโอและทิฟฟานี ทั้งคู่กดกริ่ง พร้อมกัน

ทิฟฟานีขยับตัวจะไปที่ประตู แต่กลับตัดสินใจเดินเอากกรอบรูปไปแขวนบนผนังก่อน จนทำให้ลีโอกลายเป็น
 ฝ่ายที่ไปถึงประตูก่อนเธอ

25th December 2024 11:30 AM

ที่นั่นลินดายืนอยู่ ยิ้มกว้าง

ลินดา ฮัลโหล ลีโอ สวัสดีจ๊ะ

ลีโอ (แปลกใจ) ที่ ... ลินดา ?

ลินดา (เบ้าปาก) จะใครอีกล่ะคะ (เดินเข้ามาในห้องทันที มองซ้ายขวา) วันนี้ อยู่คนเดียวเหรอ ?

ลีโอ ผมบอกที่หลายครั้งแล้วนะครับ ว่า ผมอยู่ที่นี้ ...

ลินดา (ทวนคำ) คนเดียว ?

24th December 11:30 PM

ทิวพีแชนนกรอปรูปเสร็จ แล้วเดินไปเปิดประตู ที่นั่นจัสตินยืนยิ้มกว้างในชุดซานต้า

ทิวพี (แปลกใจ) จัสติน ?

จัสติน โย โส โส ทิวพี สุขสันต์วันคริสต์มาสอ้อพี นะ

ทิวพี ฉันรู้ค่ะ ฉันเกิดวันนี้มา 25 ปีแล้ว

จัสติน (เดินเข้ามาในห้องทันที) งั้นก็ สุขสันต์วันเกิด

ทิวพี (หงุดหงิด) ที่ ฉันยังไม่ได้อนุญาตให้คุณ ... (หันมองนาฬิกา)

25th December 2024 11:32 AM

ลินดาหันขวับมาทางลืออนทันที จากนั้นชูแฟลชไดรฟ์ในมือแกว่งไปมา

ลืออน ... รัไซใหม่จะว่านี่ ... เรียกว่าอะไร ?

ลืออน (งง) แฟลชไดรฟ์ครับ (หันไปรื้อของในกล่อง แล้วเอากรอปรูปแชนนบนผนัง)

ลินดา ถูกต้องค่ะ (หยุด) พี่นะ ดูข่าว CNN ตลอดเลยนะ พี่รู้ดีเลยว่าคนสมัยนี้ (มองลืออน น้ำเสียงเสียใจ) ระวังกันแค่ไหนตาไม่ได้หรอก ก็ครึ่งแล้วที่พี่ ...

ลืออน พี่ลินดาครับ (หยุด หันมองนาฬิกา) คือว่าผมกำลัง ...

24th December 2024 11:32 PM

จัสติน รีบ งั้นหรือ ? (ฮา) คุณไม่รู้เลยใช่ไหมว่าผมก็ "รีบ" มาที่นี้ทันทีที่นึกได้ว่า วันนี้ เป็นวันเกิดของคุณ

ทิวพี นึกได้ ? จัสตินคะ มันไม่จำเป็น ที่คุณจะต้องมา "นึก" อีกต่อไปแล้ว

จัสติน ไม่จำเป็นงั้นหรือ ทิวพี (หยุด) จำเป็นสิครับ คุณจำเป็นเสมอ สำหรับผม

ทิวพี (มองบน) ใต้โปรดเกอะคะ ฉันมีเรื่องต้องทำ (หันไปสนใจกับของในกล่อง) มันสำคัญมากสำหรับฉัน

จัสติน ที่ผมทำอยู่นี้ มันก็สำคัญเหมือนกัน (พยายามอ่อน เมา) คุณรู้มั๊ยว่า ผมไม่เคยเข้าใจ ตัวเองเลย ... จนกระทั่ง

25th December 2024 11:35 AM

ลินดา จนกระทั่ง พี่คิดได้ว่า ... พี่ต้องมีหลักฐาน !!!

ลืออน ผมไม่เข้าใจครับ

ลินดา พี่ก็ไม่เข้าใจ ... ว่าทำไม ลืออน ต้องหลอกพี่

ลืออน นี่มันเรื่องอะไรกันแน่ครับ

24th December 2024 11:35 PM

จัสติน (หงุดหงิด) ก็เรื่องที่ผมอยากบอกกับคุณว่า (อ้อนต่อ) เรากลับมาคบกันอีกได้มั๊ย กลับมารื้อฟื้นทุก ๆ อย่างที่ ...

ทิวพี พอเถอะคะ (ไม่สนใจ) ฉันเสียเวลากับคุณมากเกินไปแล้ว (แขวนรูปที่เลือกได้บนผนัง)

จัสติน โอโห ทิวพี (ถอยหนี) มันเจ็บมากนะ ที่ได้ยินคุณพูดออกมาแบบนั้น คุณ ... ทำได้ยังไงละ

ทิวพี (หยุดมองจัสติน) แล้วที่ผ่านมา ... คุณทำได้อย่างไรละคะ

25th December 2024 11:38 AM

ลินดา (ทันที) พี่ก็ติดกล่องวงจรปิดนะสิคะ

ลืออน กล่องวงจรปิด ? ที่ตึกเราเนี่ยนะครับ

ลินดา ใช่ (หลบตา) ... เพิ่งติด

ลืออน เพิ่งติด !!!

ลินดา ใช่ เมื่อ 2 วันก่อน (งมเงา) บางเรื่อง มันก็ต้องลงทุน

24th December 2024 11:38 PM

ทิวพี คุณเรียกเรื่องระหว่างเรา ว่าการลงทุน อย่างงั้นหรือคะ ?

จัสติน ผมขอโทษ (แก้ตัว) คือผมเป็นคนเสียประโยชน์ไง ถูกมั๊ย แล้ว ... (แก้ตัว) คือตอนนี้ผม เมา ผมไม่รู้ว่า ผมพูดอะไรออกไป

ทิวพี ถ้าคุณเมา ก็กลับบ้านไปนอนนะคะ (มองเวลา) นี่มันใกล้จะเที่ยงคืนแล้ว ฉัน ...

จัสติน ทำไมหรือ (หงุดหงิด) ไอหนุ่มของคุณเค้าจะปรากฏตัวขึ้นตอนเที่ยงคืน อย่างงั้นหรือ

ทิวพี ใช่คะ (มองหน้าจัสติน) แล้วฉันก็อยากจะรู้มากเลยว่า (มองไปที่ลืออน) ตอนนี้เค้าพร้อมหรือยัง ?

25th December 2024 11:40 AM

ลืออน พี่ติดกล่อง ไว้ที่ไหนครับ ?

ลินดา (ชี้มือไปที่ประตู) หน้าห้องนี้ไง

ลืออน (ทวนคำ) หน้าห้องผม ?

ลินดา ไข่ ตัดไว้ทีเดียว

ลืออน พี่ติดกล่องหน้าห้องผม (ย่า) แค่นี้เดียว ?

ลินดา ก้อ พี่อยากได้อยู่เรื่องเดียวนี้ !!!

24th December 2024 11:40 PM

เจนในชุดชานดี ปรากฏตัวขึ้น เธอดูหงุดหงิดมาก เธอเดินคุมเข้ามาในฉาก แล้วเปิดประตูเฟลต

เจน I KNEWIT !!! นี่เป็นเรื่องเดียวที่ฉันเดาไว้ไม่ผิดจริง ๆ (มองจัสตินกับทอฟฟี่)
ว่าไง มีใครจะอธิบายอะไรไหมคะ

จัสติน เจน !!!

ทอฟฟี่ (กับจัสติน) จะมีใครตามคุณเมื่อกี้มัยคะเนี่ย ?

เจน นี่ ยัย Drama Queen ฉันอุตสาหใจใจเธอนะ ... ที่ไหนได้ ... Listen to me
(ชี้จัสติน) ผู้ชายคนนี้เป็นของฉัน !!!

จัสติน เจน ใจเย็น ๆ ก่อน

เจน (ตวาดจัสติน) Stop it จัสติน !!!

ทอฟฟี่ (สวนสู้) ยัยเหมียว เธอนั้นแหละฟัง อ่านปากฉันให้ชัด ๆ เลยก็ได้ (ชี้จัสติน)
ตานั้นนะ ฉันยกให้ !!!

จัสติน (โอดครวญ) ทอฟฟี่ ... I beg you

เจน (โกรธ) นี่เธอหมายความว่ายังไง !!!

25th December 2024 11:30 AM

ลินดา พี่ก็หมายความว่า พี่จะแจ้งความนะสิ พี่ต้องทำ ลืออน ทั้ง ๆ ที่ พี่ไม่อยากทำเลย

ลืออน พี่ลินดาครับ ตอนนี้ พี่กำลังสับสน (พยายามเข้าไปดึงลินดา) ผมว่า พี่กลับไปก่อนดีกว่า
ได้ไหมครับ นะครับ (มองเวลา) โอ้ย ... มันจะไม่ทันแล้ว

ลินดา (เดินหนีอ้อมไปหลังโซฟา) ไม่ ไม่อ้อน (สายหัว) วิธีนั้น ไข่กับพี่ไม่ได้อีกแล้ว (หยุด คิด)
ว่าแต่ อะไรไม่ทันอะ

24th December 2024 11:30 PM

จัสติน (พยายามดึงเจนออกจากเฟลต) เจน พอเหอะ เราไปจากที่นี่ได้แล้ว

เจน (โกรธ บัดมือจัสติน) โวย ... นี่คุณจะไปข้างเธอหรือไง ... ฉันโกรธแล้วนะ !!!

ในตอนนั้นเอง เจนหยิบหมอนที่อยู่บนโซฟาขึ้นขว้างใส่จัสติน แต่หมอนใบนั้นกลับลอยข้ามฝั่งไปยังมุมที่ ลินดายืนอยู่ ... ในอนาคต

25th December 2024 11:50 AM

หมอนข้ามฝั่งจากทิฟฟี่ ลอยมาชนที่หัวของลินดา เธอหยุด

ลินดา (ตกใจ) โอ้ย ... นี่ อะไรกันคะ เนี่ย (หันมองซ้ายขวา แต่ไม่เห็นอะไร)

ลีโอ Bug !!! (มองเวลา) มันกำลังเริ่มขึ้นแล้ว (จับไหล่ลินดา) ที่ลินดาครับ ทิฟฟี่นี่ รอผมอยู่

ลินดา bug อะไร (มองลีโอ งง) ผู้หญิงคนนั้น ... อยู่ที่นี่ (มองไปรอบ ๆ) หรือที่ไหน ?

24th December 2024 11:50 PM

เจน จัสติน คุณเห็นแบบที่ฉันเห็นไหม

จัสติน เห็น (กับทิฟฟี่) ทิฟฟี่ คุณอธิบายผมได้มั้ยว่า ...

ทิฟฟี่ มันเริ่มขึ้นแล้วคะ ลีโออยู่ที่นี่

จัสติน อะ อะไรเริ่มขึ้น (มองไปรอบ ๆ) ใครอยู่ไหนนะ

เคทวิ่งเข้ามาในเวที เธอเปิดประตูแพลตฟอร์ม

เคท ทิฟฟี่ ฉันมีเรื่องที่ต้องบอกเธอ เดี่ยวนี้

25th December 2024 11:30 AM

ลินดา เดี่ยวนี้ ลีโอ !!! (หงุดหงิด) บอกทีมา ว่ามันเกิดอะไร

ลีโอ กลางวันจะเปลี่ยนเป็นกลางคืนครับ

ลินดา อะไรนะ

ลีโอ (ดีใจ) เรากำลังจะได้พบกันครับ

24th December 2024 11:30 PM

เคท เรากำลังจะได้พบกัน !!!

ทิฟฟี่ ใช่ เคท (ดีใจ) เรากำลังจะได้พบกัน !!!

เคท นี่ เธอรู้เรื่องริทซ์แล้วเหรอ ?

ทิฟฟี่ (งง) ริทซ์ ทำไม ?

เคท เราชนะคดีแล้วทิฟฟี่ ริทซ์ เป็นอิสระแล้ว !!!

ทิฟฟี่ เคท (ยิ้มกว้าง หันไปทางลีโอ) ฉันอยากบอกลีโอ ... เดียวนี้เลย !!!

25th December 2024 11:58 AM

ลินดา อย่าเข้ามานะ ลีโอ (ยกหมอนขึ้นมาป้องกันตัวเอง) เธอทำผิดกฎ พี่ขอสั่งให้เธอย้ายของออกไป เดียวนี้ !!!

ลีโอ พี่ลินดา !!! (วิ่งเข้าหาลินดา)

ลินดา ว่ายยยย !!! (โยนหมอนไปทางทิฟฟี่)

24th December 2024 11:58 PM

หมอนปลิวเข้ามาโดนที่หัวจัสติน

จัสติน (งง) เห้ย อะไรอะ

เจน (นั่ง งง) มัน ... กลับมาแล้ว

เคท ทิฟฟี่ เธอมีคำอธิบายเรื่องนี้มั้ย

25th December 2024 11:59 AM

ลินดา ไม่ต้องอธิบายแล้ว ออกไปนะ !!! ออกไป !!!

24th December 2024 11:59 PM

เคท (มองเจน) ยัยเหมียวนี่ก็อยู่เธอ

เจน (กระหึบเท้า) ฉันชื่อเจน !!!

ในจังหวะนั่นเอง จะมีเสียงบางอย่างดังขึ้น เหมือนเสียงของแผ่นไวโอลที่ถูกหมอนย้อนกลับ ตัวอักษรและตัวเลขวันที่ เวลา และปีค.ศ. จะเริ่มหมุนวนเปลี่ยนไปมา พร้อม ๆ กับที่แสงไฟในแฟลตกระตุกเป็นสัญญาณ จากแฟลตจะค่อย ๆ เลื่อนออก จนในที่สุดกลายเป็นแกลเลอรี พร้อม ๆ กับที่ เวลาค่อย ๆ หมุนช้าลงและหยุดนิ่ง

24th December 2023 12:00 PM

บนเวที ภาพ The Birthday ของ Marc Chagall ปรากฏขึ้น และมีเพียงแค ลีโอ และ ทิฟฟี่นี่ ... ยืนอยู่หน้าภาพเขียนนั้น ... เมื่อปีที่แล้ว ทั้งสองคนยืนชมภาพเขียนอยู่อย่างเงียบ ๆ

ทิฟฟี่ แปลกจังนะคะ ที่ต้องมาอยู่ที่นี่ ในวันคริสต์มาสอีฟ (ยิ้ม) วันเกิดของฉัน

ลีโอ วันนี้วันเกิดของคุณเธอครับ (หัวเราะ) บังเอิญจังเลย พรุ่งนี้ เป็นวันคริสต์มาส แล้วก็ เป็นวันเกิดของผมครับ

ทิฟฟี่ จริงหรือคะ ตีจิงเลย (ยิ้มกว้าง) Happy Birthday นะคะ

- ลืออน เหมือนกับภาพเขียนนี้
- ทิวพี (งง) อะไรนะคะ ?
- ลืออน (เขิน เอามือเกาหัว) ภาพนี้อะครึบ มาร์ค ชากาล ศิลปินชาวรัสเซีย วาดไว้เมื่อปี 1915 เขาวาดภาพนี้ให้กับคนรักของเขา เบลล่า (ทองภาพ) ดุสิครึบ ... ในภาพคู่รักทั้งสองคนล่องลอยอยู่ในห้องที่แชร์กันอยู่ โดยไม่สนใจกับกฎฟิสิกส์ เขายืนตอกไม้ให้เธอ แล้วยก (มองทิวพี) ... จูนเธอในวันเกิด ชากาลตั้งชื่อภาพนี้ว่า The Birthday เหมือนกับที่คุณ ... อวยพรวันเกิดผมเมื่อกี้
- ทิวพี (ยิ้มอาย) เหรอคะ (มองภาพวาด) มัน ... สวยมากเลยนะคะ ตอนแรกที่เห็น ฉันนึกว่าผู้ชายกับผู้หญิงในภาพ มาเจอกันโดยบังเอิญ แล้วยก (หยุดคิด) ... คุณเชื่อเรื่อง destiny ไหมคะ ?
- ลืออน อะไรนะครึบ ?
- ทันใดนั้นเสียงโทรศัพท์มือถือของทิวพีนั้นก็ดังขึ้น เธอรีบปิดโทรศัพท์ มองซ้ายขวา
- ทิวพี ขอโทษด้วยคะ ฉันลืมปิดเสียง (ยกโทรศัพท์) แต่ เออ ฉันต้องขอตัวนะคะ พอดีว่า ฉันต้องรับสาย
- ทิวพีนี่ขยับตัวจะเดินออก แต่ในชั่วพริบตาตัวเอง ลืออนก็ยื่นมือไปคว้าข้อมือของทิวพีเอาไว้
- ลืออน ทิวพี คุณอย่าไปได้มัย
- ทิวพี คะ (หยุด พยายามมองลืออน) เรารู้จักกัน ... อย่างนั้นเหรอคะ
- ลืออน ผม (งง) ไม่รู้สิครึบ มันแปลกมากเลย แต่อยู่ดี ๆ ผมก็รู้ว่าคุณชื่อทิวพีนี้ แล้วยก (รีบพูด) คุณเอยารับโทรศัพท์นั่นได้ไหมครึบ !!!
- ทิวพี ฉันไม่เข้าใจ
- ลืออน ทิวพีนี้ ผมไม่อยากรออีกแล้ว ผมไม่อยากเร็วกว่าคุณ ไม่อยากให้คุณซักว่าผม (อีกอีก) ผม ... ให้ตายเถอะ
- ทิวพี ลืออน ... ไซ้ใหม่คะ
- ลืออน ไซ้ครึบ
- ทิวพี จากนั้นต่อไป คุณจะสัญญากับฉันได้ไหม ว่าทุกอย่างทุกเรื่องในปัจจุบันของเรา ... มันจะโอเค
- ลืออน (คิด) ผมไม่สัญญาได้ไหมครึบ (สุดลมหายใจ) แต่ ทิวพีนี้ ผมจะพยายามให้เต็มที่ครึบ
- ทิวพี (ยิ้มเขิน) ฉัน ... ดีใจจัง
- ลืออน (ยิ้ม) Happy Birthday นะครึบ

ทั้งคู่มองหน้ากัน ร่างสูง ๆ ของลืออองก้มลงไปหาทิฟฟานี่ เขาจูบเธอ ทั้งคู่ยิ้มให้กัน พรุ่งนี้ ไม่ว่าจะเป็นอย่างไรก็ตาม พวกเขาทั้งคู่ ... ทุกอย่างจะดีขึ้น

เสียงบรรยาย

ในตอนที่ คนสองคน หลงทาง หรือว่าคลาดกันเพราะกาลเวลา จักรวาล ก็จะมีวิธี พาพวกเขาทั้งคู่กลับมาให้ได้พบกันเสมอเลยนะครับ

.

สุดท้าย เรื่องของ ลือออง กับ ทิฟฟานี่ ก็จบลงแบบนั้นแหละครับ ในแบบที่เวลาเชื่อมเข้าหากัน ทั้งอดีต ปัจจุบัน แล้วก็ ... อนาคต

.

ส่วนคุณ ในตอนนี้ ...

.

(ซ่า) คุณคิดว่า คุณเชื่อเรื่อง Destiny หรือยังครับ ?

มีเสียงเพลงดังขึ้นเบา ๆ จากนั้นบนผนังเวที ตัวเลขของนาฬิกาจะค่อย ๆ เลื่อนเป็น 12.01 PM และในบรรยากาศแบบนั้นเอง ที่ไฟจะค่อย ๆ เฟดลง จนเราเห็นแค่เงาของทั้งลืออองและทิฟฟานี่ กับท้องฟ้าที่เต็มไปด้วยดวงดาว

ไฟเฟด / จบ

ภาคผนวก ข
เอกสารประชาสัมพันธ์ เรื่อง บ้านที่รัก...ที่ปักใจ (The Flatshare)



THE FLATSHORE

“เรามาเจอกันไหม?”
“นี่...ฉันพูดว่าเรื่องของเรารึเปล่า?”

วันศุกร์ 14 มีนาคม เวลา 17.00 น.
วันเสาร์ 15 มีนาคม เวลา 14.00 น.
ณ หอभागลิกษณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

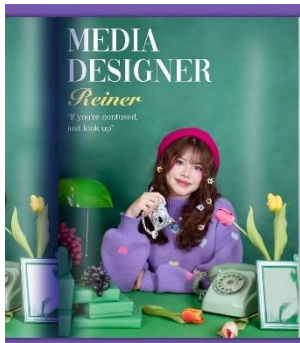
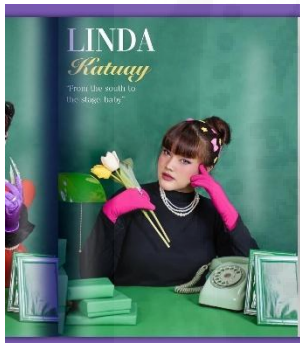
วันศุกร์ 14 มีนาคม เวลา 17.00 น.
วันเสาร์ 15 มีนาคม เวลา 14.00 น.
ณ หอभागลักขณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

Tiffany

LEON

THE
FLATSHARE









ภาคผนวก ค
ประมวลภาพเบื้องหลังการแสดง เรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare)















ภาคผนวก ง

ภาพการแสดงละครเวที เรื่อง บ้านที่รัก...ที่פקใจ (The Flatshare)

























