



THE YOUNG KNIGHT

# THE YOUNG KNIGHT



รอบการแสดง

8 มีนาคม เวลา 17:00 น.

9 มีนาคม เวลา 14:00 น.

หอนาฏลักษณ์ ชั้น5 คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที  
เรื่อง The Young Knight

นายพันธกานต์	นาคจู
นางสาววรัตชัยวี	รุจิรกุล
นางสาวศิริประภา	พิรัชชา
นางสาวสิริภากร	ชัยชุมพล
นางสาวสุภัทสร	โชติสุภาพ
นายเสกสรรค์	ผดุงแพทย์
นายมฤค	สุขริน
นายรัชกฤช	อารยชาญศิริ
นางสาวอินทิยา	ไทรงาม

สาขาศิลปการแสดง  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
2566



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที  
เรื่อง The Young Knight

นายพันธกานต์	นาคจู
นางสาววรัตชัยวี	รุจิรกุล
นางสาวศิริประภา	พิรัชชา
นางสาวสิริภากร	ชัยชุมพล
นางสาวสุภัทสร	โชติสุภาพ
นายเสกสรรค์	ผดุงแพทย์
นายมฤค	สุขริน
นายรัชกฤช	อารยชาญศิริ
นางสาวอินทิยา	ไทรงาม

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต  
สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2566

ศิลปะการแสดงนิพนธ์  
โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที  
เรื่อง The Young Knight

ของ

1. นายพันธกานต์	นาคจู	รหัสประจำตัว 63110010238
2. นางสาวรัตษวี	รุจิรกุล	รหัสประจำตัว 63110010240
3. นางสาวศิริประภา	พิรึกษา	รหัสประจำตัว 63110010241
4. นางสาวสิริภากร	ชัยชุมพล	รหัสประจำตัว 63110010243
5. นางสาวสุภัทสร	โชติสุภาพ	รหัสประจำตัว 63110010245
6. นายเสกสรรค์	ผดุงแพทย์	รหัสประจำตัว 63110010247
7. นายมฤค	สุปริน	รหัสประจำตัว 63110010276
8. นายรัชกฤษ	อารยชาญศิริ	รหัสประจำตัว 63110010277
9. นางสาวอินทิยา	ไทรงาม	รหัสประจำตัว 63110010283

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต  
สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....  
หัวหน้าสาขาวิชาการศิลปะการแสดง

.....  
อาจารย์ที่ปรึกษา

## สารบัญ

	หน้า
<b>บทที่ 1 บทนำ</b>	<b>1</b>
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
<b>บทที่ 2 ข้อมูลสัมพันธ</b>	<b>4</b>
2.1 ข้อมูลสัมพันธด้านการกำกับการแสดง	4
2.1.1 ข้อมูลสัมพันธเกี่ยวกับบทละครเรื่อง “The Young Knight”	4
2.1.2 ความหมายของผู้กำกับการแสดง	5
2.1.3 บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง	5
2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง “The Young Knight”	6
2.2 ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง	7
2.2.1 เครื่องมือของนักแสดง	7
2.2.2 ทฤษฎีในการแสดง	10
2.3 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง	12
2.3.1 ทฤษฎีและแนวคิดในการออกแบบฉากเรื่อง “The Young Knight”	12
2.3.2 องค์ประกอบศิลป์ที่ใช้ในการออกแบบฉาก	13
2.4 ข้อมูลสัมพันธเกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบฉาก	14
2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากละครเรื่อง “The young knight”	14
2.5 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	16
2.5.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง “The young knight”	16
2.5.2 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายเรื่อง “The young knight”	19
2.6 ข้อมูลด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง	22
2.6.1 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบแสง เรื่อง “The young knight”	22
2.7 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	26
2.7.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเรื่อง “The young knight”	26
<b>บทที่ 3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน</b>	<b>29</b>
3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง	29
3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง	29
3.1.2 ขั้นตอนการกำกับการแสดง	37
3.1.3 สรุปปัญหาและแนวทางแก้ไข	44
3.2 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	45
3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	45
3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวของตัวละคร	65
3.2.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	68
3.3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก	71
3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนทำการแสดง (Pre-production)	71
3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	76

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.3.4 ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข	88
3.3.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	89
3.4 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	89
3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนแสดง	89
3.4.2 ปัญหาและการแก้ไข	99
3.4.3 ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดง ( Production)	100
3.4.4 ขั้นตอนการทำงานหลังจบการแสดง ( Post Production )	101
3.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย	101
3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	101
3.5.2 ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข	131
3.5.3 ขั้นตอนการทำงานในช่วงการแสดง (Production)	132
3.5.4 ขั้นตอนการทำงานหลังจบการแสดง (Post-Production)	138
3.6 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง	139
3.6.1 ขั้นตอนการทำงานในการออกแบบแสง (Pre-production)	139
3.6.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไข	154
3.6.3 ขั้นตอนการทำงานในช่วงการแสดง (Production)	155
3.6.4 ช่วงหลังการแสดง (Post - Production)	157
3.7 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย	157
3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	157
3.7.2 ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข	164
3.7.3 ขั้นตอนการทำงานในช่วงการแสดง (Production)	165
<b>บทที่ 4 สรุปผลจากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน</b>	<b>169</b>
4.1 สรุปผลการศึกษาระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”	169
4.1.1 สรุปผลการศึกษาด้านการกำกับแสดง	169
4.1.2 สรุปผลงานด้านการแสดง	170
4.1.3 สรุปผลการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก	173
4.1.4 สรุปผลการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	174
4.1.5 สรุปผลการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย	175
4.1.6 สรุปผลการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบไฟ	179
4.1.7 สรุปผลการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย	180
4.1.8 ข้อเสนอแนะจากผู้ชม	182

## สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 : ไมเคิล มอร์เพอร์โก	5
ภาพที่ 2.2 : ภาพผลงานแบบบาศกนิยม	13
ภาพที่ 2.3 : รูปการซ้อนกันระหว่าง มิติที่ 1-4	16
ภาพที่ 2.4 : วัฏจักรไม้ดอก	19
ภาพที่ 2.5 : ตัวอย่างชุดเกราะในสมัยยุคกลาง	20
ภาพที่ 2.6 : ตัวอย่างดาบในสมัยยุคกลาง	21
ภาพที่ 2.7 : ภาพวาดเกี่ยวกับตำนานดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์	21
ภาพที่ 2.8 : สื่อมัลติมีเดียในฉากการเดินทางไปหากษัตริย์อาเธอร์	28
ภาพที่ 3.1 : ภาพผู้กำกับ นักแสดง และนักออกแบบเพื่อการแสดง ในละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”	37
ภาพที่ 3.2 : ภาพการอ่านบทรวมกันครั้งแรก ในละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”	38
ภาพที่ 3.3 : ภาพการซ้อมแบบวางบท ในละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”	39
ภาพที่ 3.4 : ภาพโปรแกรมซาวนด์แพลน (Soundplan) ในละครเรื่อง “The Young Knight”	39
ภาพที่ 3.5 : ตัวอย่างภาพตารางการซ้อม	40
ภาพที่ 3.6 : ภาพการส่งความคืบหน้า 30%	41
ภาพที่ 3.7 : ภาพการส่งความคืบหน้า 50%	42
ภาพที่ 3.8 : ภาพการส่งความคืบหน้า 70%	42
ภาพที่ 3.9 : ภาพการส่งความคืบหน้า 100%	43
ภาพที่ 3.10 : ทีมและคีย์เวิร์ดของบทละครเรื่อง “The Young Knight”	72
ภาพที่ 3.11 : เกาะไบเออร์	73
ภาพที่ 3.12 : บ้านบัน และ พ่อ	73
ภาพที่ 3.13 : แผนผังบ้านบัน และ พ่อ	74
ภาพที่ 3.14 : อุโมงค์แฟรี่	75
ภาพที่ 3.15 : อะวาลอน	75
ภาพที่ 3.16 : สถานที่ (บ้านบัน บ้านแอนนา ท่าเรือ อ่าวนรก โรงพยาบาล โรงเรียนหลุมดิน อุโมงค์แฟรี่และอะวาลอน)	76
ภาพที่ 3.17 : การแสดงในเทศกาลปล่อยผี	77
ภาพที่ 3.18 : ทดลองต่อเลโก้	77
ภาพที่ 3.19 : โมเดลฉากส่ง 70%	78
ภาพที่ 3.20 : ภาพสเก็ตส่ง 70%	78
ภาพที่ 3.21 : การจัดวางฉากจากมุมมอง	79
ภาพที่ 3.22 : ภาพสเก็ตฉากส่ง 100%	80
ภาพที่ 3.23 : โครงสร้างจากเสมือนจริง ใช้ในการซ้อม	80
ภาพที่ 3.24 : การซ้อมจากเสมือนจริงร่วมกับการแสดง	81
ภาพที่ 3.25 : แบบสเก็ตโครงสร้างฉากส่งซัพพลายเออร์	82
ภาพที่ 3.26 : ขั้นตอนการทำฉาก	83
ภาพที่ 3.27 : ฉาก “The Young Knight”	83
ภาพที่ 3.28 : การทำเลเยอร์ภูเขา	84
ภาพที่ 3.29 : การทำรั้วหินและก้อนหิน	85
ภาพที่ 3.30 : การทำดอกนาซิสซัสและต้นหญ้า	86
ภาพที่ 3.31 : ดอกนาซิสซัส ในโลกจินตนาการ	86
ภาพที่ 3.32 : การลงสีพื้นเวที	87

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.33 : ก่อนเริ่มการแสดง	88
ภาพที่ 3.35 : การศึกษาแนวทางการนำเสนอ	90
ภาพที่ 3.36 : การศึกษาแนวทางการนำเสนอ	91
ภาพที่ 3.37 : สถานที่ (บ้านของบัน บ้านแอนนา โรงพยาบาล ชายหาด ะวะลอน)	91
ภาพที่ 3.38 : สไลด์บ้าน	92
ภาพที่ 3.39 : การศึกษาหน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉาก	92
ภาพที่ 3.40 : การส่งความคืบหน้า 50%	93
ภาพที่ 3.41 : การวางตำแหน่งบนพื้นที่แสดง	94
ภาพที่ 3.42 : ภาพร่างอุปกรณ์ประกอบฉาก	97
ภาพที่ 3.43 : การผลิตอุปกรณ์ประกอบฉาก (1)	97
ภาพที่ 3.44 : การผลิตอุปกรณ์ประกอบฉาก (2)	98
ภาพที่ 3.45 : การผลิตอุปกรณ์ประกอบฉาก (3)	98
ภาพที่ 3.46 : การตรวจสอบความแข็งแรง	99
ภาพที่ 3.47 : ภาพการแสดงจริง	101
ภาพที่ 3.48 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม (นางสาววรัทธวี รุจิรกุล)	102
ภาพที่ 3.49 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม (นางสาวสิริภากร ชัยชุมพล)	103
ภาพที่ 3.50 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม (นางสาวสุภัทสร ไขติสุภาพ)	104
ภาพที่ 3.51 : ภาพแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย (นางสาววรัทธวี รุจิรกุล)	105
ภาพที่ 3.52 : ภาพแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย (นางสาวสิริภากร ชัยชุมพล)	105
ภาพที่ 3.53 : ภาพแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย (นางสาวสุภัทสร ไขติสุภาพ)	106
ภาพที่ 3.54 : บัน เบนเดล (30%)	107
ภาพที่ 3.55 : แอนนา (30%)	108
ภาพที่ 3.56 : แดน (30%)	108
ภาพที่ 3.57 : เลียม (30%)	109
ภาพที่ 3.58 : ฟอ (30%)	109
ภาพที่ 3.59 : หมอ (30%)	110
ภาพที่ 3.60 : พยาบาล 1 (30%)	110
ภาพที่ 3.61 : พยาบาล 2 (30%)	111
ภาพที่ 3.62 : พยาบาล 3 (30%)	111
ภาพที่ 3.63 : บุรุษพยาบาล (30%)	112
ภาพที่ 3.64 : เบดีเวียร์ (30%)	112
ภาพที่ 3.65 : เซอร์แลนสลีอด (30%)	113
ภาพที่ 3.66 : เซอร์กาเวน (30%)	113
ภาพที่ 3.67 : กษัตริย์อาเธอร์ (30%)	114
ภาพที่ 3.68 : กวินนิเวียร์ 1 (30%)	114
ภาพที่ 3.69 : กวินนิเวียร์ 2 (30%)	115
ภาพที่ 3.70 : กวินนิเวียร์ 3 (30%)	115
ภาพที่ 3.71 : อุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย (30%)	116
ภาพที่ 3.72 : การเตรียมตัวส่งความคืบหน้า 50%	117
ภาพที่ 3.73 : บัน เบนเดล และ แอนนา (50%)	117
ภาพที่ 3.74 : แดน และ เซอร์แลนสลีอด (50%)	117
ภาพที่ 3.75 : เลียม และ เซอร์กาเวน (50%)	118

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.76 : ฟลอ (50%)	118
ภาพที่ 3.77 : หมอ และ เซอร์เบติเวียร์ (50%)	118
ภาพที่ 3.78 : บุรุษพยาบาล และ กษัตริย์อาเธอร์ (50%)	119
ภาพที่ 3.79 : พยาบาล 1 และ กวินนี่เวียร์ 1 (50%)	119
ภาพที่ 3.80 : พยาบาล 2 และ กวินนี่เวียร์ 2 (50%)	119
ภาพที่ 3.81 : พยาบาล 3 และ กวินนี่เวียร์ 3 (50%)	120
ภาพที่ 3.82 : นักแสดงในการส่งความคืบหน้า 50% (บัน เบนเดล แอนนา แดน เลียม)	120
ภาพที่ 3.83 : นักแสดงในการส่งความคืบหน้า 50% (ฟลอ หมอ บุรุษพยาบาล)	120
ภาพที่ 3.84 : เครื่องแต่งกายตัวละครฉากที่ 1 (70%)	121
ภาพที่ 3.85 : เครื่องแต่งกายตัวละครฉากที่ 2 (70%)	121
ภาพที่ 3.86 : เครื่องแต่งกายตัวละครฉากที่ 3 และฉากที่ 4 (70%)	122
ภาพที่ 3.87 : เครื่องแต่งกายตัวละครฉากที่ 5 และฉากที่ 6 (70%)	122
ภาพที่ 3.88 : เครื่องแต่งกายตัวละครฉากที่ 7 (70%)	122
ภาพที่ 3.89 : เครื่องแต่งกายตัวละครกลุ่มโลกจินตนาการและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย (70%)	123
ภาพที่ 3.90 : การร่างภาพเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย	123
ภาพที่ 3.91 : การสร้างแพทเทิร์นและการตัดเย็บเครื่องแต่งกาย	124
ภาพที่ 3.92 : ตลาดปัฐวิกรณ์ นวมินทร์	124
ภาพที่ 3.93 : การทดลองซ้อมกับเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย	125
ภาพที่ 3.94 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายกวินนี่เวียร์	127
ภาพที่ 3.95 : การทำเครื่องแต่งกาย	128
ภาพที่ 3.96 : ห้างไชน่าเวิร์ล พาหุรัด	128
ภาพที่ 3.97 : การทำอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย	129
ภาพที่ 3.98 : การทำเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย	129
ภาพที่ 3.99 : การทำเครื่องแต่งกาย	130
ภาพที่ 3.100 : การเตรียมตัวในช่วงก่อนการแสดงจริง	132
ภาพที่ 3.101 : การจัดเก็บเสื้อผ้าบริเวณทางข้างโรงละคร	133
ภาพที่ 3.102 : การทดลองแต่งหน้าและทำผมในช่วงก่อนวันแสดงจริง	133
ภาพที่ 3.103 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 1)	134
ภาพที่ 3.104 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 2)	134
ภาพที่ 3.105 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 3)	135
ภาพที่ 3.106 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 4)	136
ภาพที่ 3.107 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 5)	136
ภาพที่ 3.108 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 6)	137
ภาพที่ 3.109 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 7)	137
ภาพที่ 3.110 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 8)	137
ภาพที่ 3.111 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 9)	138
ภาพที่ 3.112 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 10)	138
ภาพที่ 3.113 : ภาพแนวคิดในการออกแบบแสง	140
ภาพที่ 3.114 : ภาพแสงจริงในสถานที่ บ้าน ท่าเรือ โรงพยาบาล ไร่ หลุมดิน อ่าวนรก ชายหาด ทะเล เรือ อุโมงค์แพร์รี่ ถ้ำของกษัตริย์อาเธอร์ และภาพชนิดของแหล่งกำเนิดแสง	141
ภาพที่ 3.115 : การส่งความคืบหน้า 50%	142

## สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.116 : ภาพการออกแบบแสงจากโปรแกรมcapture	151
ภาพที่ 3.117 : ภาพการแปลนไฟ	152
ภาพที่ 3.118 : ภาพการทดลองโคมไฟ	152
ภาพที่ 3.119 : หาดำแหน่งต่อสายไฟเพื่อลงมาเชื่อมกับไฟที่ใช้ซ่อน	153
ภาพที่ 3.120 : ทดลองซ่อนไฟหลังจาก	153
ภาพที่ 3.121 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567	155
ภาพที่ 3.122 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567	156
ภาพที่ 3.123 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567	156
ภาพที่ 3.124 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567	157
ภาพที่ 3.125 : ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	158
ภาพที่ 3.126 : เสียงบรรยากาศ	159
ภาพที่ 3.127 : เสียงเอฟเฟ็กต์พิเศษ	160
ภาพที่ 3.128 : เพลงธีมของเรื่อง	160
ภาพที่ 3.129 : ตัวอย่างดนตรียุคกลาง	160
ภาพที่ 3.130 : เสียงจากโปรแกรม soundplant ที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 50%	161
ภาพที่ 3.131 : การส่งความคืบหน้า 50%	161
ภาพที่ 3.132 : การส่งความคืบหน้า 50% (เสียง)	162
ภาพที่ 3.133 : การส่งความคืบหน้า 50% (สื่อมัลติมีเดีย)	162
ภาพที่ 3.134 : การส่งความคืบหน้า 70%	163
ภาพที่ 3.135 : การส่งความคืบหน้า 100%	164
ภาพที่ 3.136 : การทดลองใช้โปรแกรม soundplant ในการทำงาน	165
ภาพที่ 3.137 : ค้นคว้าหาข้อมูลเสียงและใช้เสียงในการซ้อม	166
ภาพที่ 3.138 : การเตรียมซัฟของและหาวัสดุ	166
ภาพที่ 3.139 : ทำสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	166
ภาพที่ 3.140 : การทดสอบใช้เครื่องมือในหอนาฏลักษณ์	167
ภาพที่ 3.141 : การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้งาน	167
ภาพที่ 3.142 : สื่อมัลติมีเดียช่วงแสดงจริง (วันที่ 7 มีนาคม 2567)	168
ภาพที่ 4.1 : ภาพกราฟการประเมินของผู้ชม	182
ภาพที่ 4.2 : ภาพข้อเสนอแนะจากผู้ชม	183
ภาพที่ 4.3 : ภาพเขียนวิจารณ์ละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”	188
ภาพที่ 4.4 : ภาพเขียนวิจารณ์ละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”	189
ภาพที่ 4.5 : ภาพเขียนวิจารณ์ละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”	190

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 : ตารางการวิเคราะห์โครงเรื่อง	32
ตารางที่ 3.2 : ลักษณะเฉพาะของตัวละคร	35
ตารางที่ 3.3 : ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข (ผู้กำกับการแสดง)	45
ตารางที่ 3.4 : ตารางการเตรียมตัวก่อนการคัดเลือกของนักแสดง	46
ตารางที่ 3.5 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครบัน เบนเดล	48
ตารางที่ 3.6 : ตารางพัฒนาการตัวละครบัน	59
ตารางที่ 3.7 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครแอนนา	60
ตารางที่ 3.8 : ตารางพัฒนาการตัวละครแอนนา	65
ตารางที่ 3.9 : ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข (นักแสดง นายมฤค สุขริน)	70
ตารางที่ 3.10 : ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข (นักแสดง นางสาวอินทิยา ไทรงาม)	71
ตารางที่ 3.11 : ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข (ผู้ออกแบบฉาก)	89
ตารางที่ 3.12 : Breakdown ของอุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่อง "The Young Knight"	96
ตารางที่ 3.13 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก)	100
ตารางที่ 3.14 : ลำดับการเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย	127
ตารางที่ 3.15 : ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข	132
ตารางที่ 3.16 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 1)	143
ตารางที่ 3.17 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 2)	144
ตารางที่ 3.18 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 3)	145
ตารางที่ 3.19 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 4)	145
ตารางที่ 3.20 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 5)	146
ตารางที่ 3.21 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 6)	147
ตารางที่ 3.22 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 7)	148
ตารางที่ 3.23 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 8)	149
ตารางที่ 3.24 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 9)	150
ตารางที่ 3.25 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 10)	151
ตารางที่ 3.26 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบแสง)	155
ตารางที่ 3.27 : ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข (ผู้ออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย)	165

## บทที่ 1 บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ถ้าเรา “เชื่อว่าเป็นไปได้” มันก็จะ “เป็นอย่างนั้น”

ในชีวิตคนเรา ความเชื่อเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ขับเคลื่อนให้มนุษย์เริ่มทำในสิ่งต่างๆ แต่ทว่าในปัจจุบัน การใช้ชีวิตของผู้คนในสังคมมักจะอยู่แค่ใน “เซฟโซน” หรือ “พื้นที่ปลอดภัย” ของตัวเอง เพราะค่านิยมและยุคสมัยที่เปลี่ยนไปส่งผลให้เกิดความกดดันที่ผู้คนในทุกๆ วัยต้องพบเจอ ตั้งแต่ วัยเด็ก วันรุ่น วัยผู้ใหญ่ ไปจนถึงวัยชรา การเติบโตมากับแรงกดดันมากมายตั้งแต่วัยเด็กเกิดขึ้น โดยที่เราไม่รู้ตัว และการที่เด็กคนหนึ่งค่อยๆ ซึมซับและถูกทำให้เข้าใจว่านั่นคือภาระและหน้าที่ที่เขาจะต้องทำให้ได้ตามความคาดหวังของผู้คนรอบข้าง ทำให้คนในสังคมปัจจุบันใช้ชีวิตอยู่กับความเครียดและการโดนเปรียบเทียบ จนส่งผลให้หลายๆ คนเริ่มที่จะไม่เชื่อในความสามารถและศักยภาพในด้านต่างๆ ของตัวเอง ซึ่งสภาวะอาการนี้มีชื่อเรียกว่า “Impostor Syndrome” เป็นภาวะที่บุคคลรู้สึกสงสัยในความสามารถตัวเอง ตั้งคำถามกับความสำเร็จที่ตนได้รับ ไม่มั่นใจว่าสิ่งที่ได้รับมาเป็นเพราะความสามารถจริงๆ หรือโชคช่วย และเมื่อพอขาดความเชื่อมั่นในตนเองไป ก็ส่งผลให้หลายๆ คนเลือกจะอยู่ใน “เซฟโซน” และไม่กล้าที่จะออกจากกรอบหรือลองเรียนรู้อะไรใหม่ๆ ที่ตัวเองไม่เคยทำมาก่อน และเมื่อ “ความเชื่อ” เริ่มลดน้อยลง ความกล้าที่จะก้าวออกจาก “เซฟโซน” ของตนเองก็ลดลงตามไปด้วย จนบางที ผู้คนเหล่านั้นก็หลงลืมที่จะทำตาม “ความฝัน” ของตัวเองไปด้วย

เมื่อความเชื่อเป็นหนึ่งในปัจจัยที่ขับเคลื่อนให้มนุษย์เริ่มทำสิ่งต่างๆ แต่การใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบันกลับดำรงอยู่ด้วยเพียงคำว่า “ความจริง” ชีวิตที่มีแต่การแข่งขัน การเร่งรีบวิ่งไล่ตามผู้คนรอบข้างและไล่ตามความคาดหวังของสังคม อาจจะทำให้ใครหลายๆ คนหลงลืมการใช้ชีวิตที่มีทั้ง “ความเชื่อ ความหวัง ความฝัน” เพราะพวกเขาเลือกที่จะมองแต่ “ความเป็นไปได้” จนหยุดที่จะเชื่อและหยุดที่จะฝัน ดังนั้น สิ่งที่เราต้องการที่สุดในยุคสมัยนี้อาจจะไม่ใช่ชื่อเสียง ความสำเร็จ หรือคำชื่นชมจากสังคม แต่อาจจะเป็นสิ่งเล็กๆ บางอย่างที่มีความหมายกับตัวเราในอดีต เป็นสิ่งที่ปลุกให้ความฝันที่ถูกฝังลึกอยู่ในหัวใจตื่นขึ้นมา และเป็นสิ่งที่ทำให้เราสัมผัสได้ว่าความเชื่อและความหวังนั้นยังมีอยู่จริงบนโลกที่แสนโหดร้ายนี้

ละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” ได้รับแรงบันดาลใจมาจากงานเขียนวรรณกรรมเรื่อง “The Sleeping Sword” หรือชื่อภาษาไทยคือ “ปาฏิหาริย์ดาบนิทรา” เขียนโดย ไมเคิล มอร์เพอร์โก (Michale Morpurgo) ที่เล่าเรื่องราวของ บัน เบนเดล เมื่อในวันหนึ่งเขาประสบอุบัติเหตุแล้วตื่นมาพบกับความมืดมิดพร้อมกับความจริงที่ว่า จะไม่สามารถมองเห็นได้อีกต่อไป ซึ่งสุดท้ายแล้ว ชีวิตก็ยังคงต้องดำเนินต่อไป แม้ว่าจะสูญเสียการมองเห็นไป บันได้รับกำลังใจมากมายทั้งจากครอบครัว เพื่อน ชาวบ้านบนเกาะไบร์เออร์ และแอนนา เพื่อนที่สนิทที่สุดของเขา และเมื่อบันได้ค้นพบดาบโบราณที่คาดว่าเป็นดาบของกษัตริย์อาเธอร์ กษัตริย์ผู้ยิ่งใหญ่ที่เป็นตัวละครตัวโปรดจากหนังสือ

เรื่องที่เขาชื่นชอบมากที่สุด เรื่องราวสุดมหัศจรรย์ก็ได้เกิดขึ้นกับมัน เพราะเขาสัมผัสได้ว่าคาบเล่มนี้มีพลังอำนาจบางอย่างซ่อนอยู่ พลังที่นำเขาไปสู่การผจญภัยอันแสนวิเศษที่ถ้าเขา “เชื่อว่าเป็นไปได้” มันก็จะ “เป็นอย่างนั้น”

ผู้ศึกษาเชื่อว่าละครเวทีจะเป็นตัวช่วยให้ผู้ศึกษารวมถึงผู้ชมละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” ได้เข้าใจเกี่ยวกับการก้าวข้ามผ่านอุปสรรคอันยิ่งใหญ่ในชีวิต ความสิ้นหวัง ความท้อแท้ โดยใช้ความเชื่อมั่นเป็นแสงสว่างนำทางในตอนในชีวิตที่จมอยู่กับความมืดมิด และบางทีก็อาจจะทำให้เราค้นพบความฝันและความหวังในใจของตนเองที่ถูกรูปแบบการใช้ชีวิตในปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความกดดันและตึงเครียดบดบังเอาไว้ ละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” จึงมีความเหมาะสมที่ผู้ศึกษาจะนำละครเวทีเรื่องนี้มาศึกษาผ่านกระบวนการผลิตในรูปแบบของศิลปะการแสดง นิพนธ์ เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการผลิตงานละครเวที เพื่อที่จะนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับมาพัฒนาทักษะของตนเอง ประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการสร้างสรรค์ผลงานในอนาคตต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวที เรื่อง “The Young Knight”

1.2.2 เพื่อศึกษาและค้นคว้าหาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบละครเวที เรื่อง “The Young Knight”

## 1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

1.3.1 นายรัชกฤษ อารยชาญศิริ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการกำกับแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”

1.3.2 นายมฤค สุขรินทร์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” ในบท บัน เบนเดล

1.3.3 นางสาวอินทิยา ไทรงาม ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” ในบท แอนนา

1.3.4 นางสาวศิริประภา พิรัชชา ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”

1.3.5 นายพันธกานต์ นาคจุ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”

1.3.6 นางสาววรรตษ์วี รุจิรกุล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”

1.3.7 นางสาวสุกัสนสร โชติสุภาพ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”

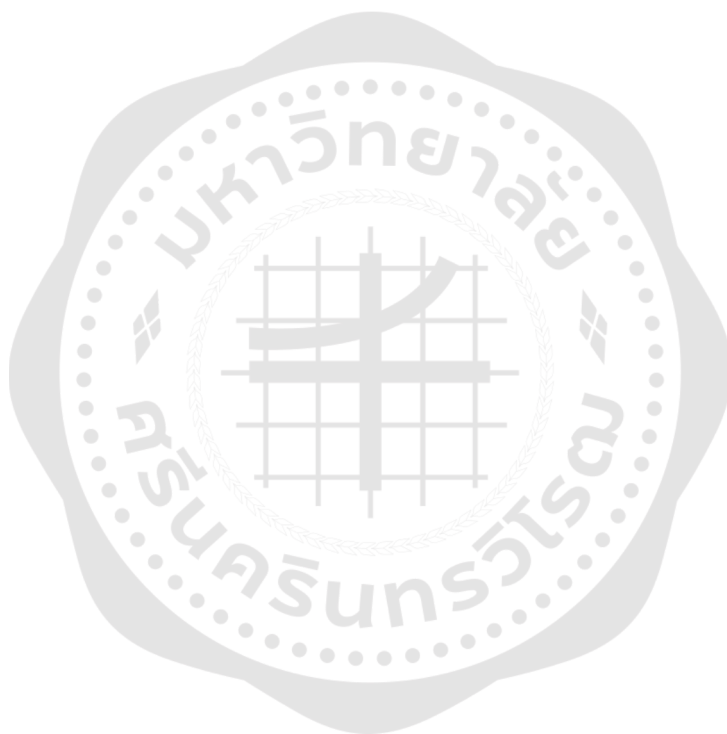
1.3.8 นางสาวสิริภากร ชัยชุมพล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายและออกแบบสื่อมัลติมีเดียสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”

1.3.9 นายเสกสรรค์ ผดุงแพทย์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบแสงสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”

#### 1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวที

1.4.2 เรียนรู้แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบละครเวที ด้านการเรียนรู้ที่จะก้าวข้ามผ่านอุปสรรคโดยการเชื่อมั่นในตัวเอง ที่ถูกสะท้อนในบทละครเรื่อง “The Young Knight”



## บทที่ 2 ข้อมูลสัมพันธ์

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอข้อมูลตามหัวข้อดังนี้

- 2.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการกำกับการแสดง
- 2.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการแสดง
- 2.3 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง
- 2.4 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง
- 2.5 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง
- 2.6 ข้อมูลด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง
- 2.7 ข้อมูลด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

### 2.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการกำกับการแสดง

#### 2.1.1 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับบทละครเรื่อง “The Young Knight”

การศึกษาวรรณกรรมและประวัติของผู้เขียนเป็นสิ่งที่ผู้ศึกษาให้ความสำคัญ เพราะเปรียบเสมือนจุดเริ่มต้นและที่มาที่ไปของเรื่องราวที่จะถูกนำมาสร้างสรรค์และต่อยอดบนเวที โดยบทละครเรื่อง “The Young Knight” ได้ถูกดัดแปลงบริบทมาจากวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง “The sleeping sword” เขียนโดย ไมเคิล มอร์เพอร์โก (Micheal Morpurgo) วรรณกรรมเรื่องนี้เล่าถึงเด็กชายคนหนึ่งที่ประสบอุบัติเหตุจนสูญเสียการมองเห็นที่ไปพบดาบโบราณและพลังลึกลับของดาบพาเขาไปเจอกับกษัตริย์อาเธอร์

##### 2.1.1.1 ประวัติผู้เขียนวรรณกรรมเรื่อง “The Sleeping Sword”

ไมเคิล มอร์เพอร์โก (Micheal Morpurgo) เกิดเมื่อวันที่ 5 ตุลาคม พ.ศ.2486 ในเมืองเซนต์อัลบันส์ ในเฮิร์ตฟอร์ดเชอร์ ประเทศอังกฤษ ก่อนที่จะมาเป็นนักเขียนเขาเคยเป็นครูสอนเด็กมาก่อน และการเป็นครูของเขา ทำให้เขาพบว่าชอบการเล่าเรื่องราวต่าง ๆ ให้เด็ก ๆ ฟัง จนเขาได้ไปสอนที่โรงเรียนประถมในหมู่บ้านเล็ก ๆ ในเมืองเคนซ์ ที่เมืองวิกแฮมโบรซ์ ซึ่งที่นั่นไม่ค่อยมีหนังสือเรื่องเล่าเท่าไร เขาจึงเริ่มเขียนเรื่องราวของเขาเอง และหลังจากนั้นเขาก็ได้เขียนหนังสือมาเรื่อย ๆ จนมีผลงานวรรณกรรมมากกว่า 130 เรื่อง ตัวอย่างเช่น “War Horse”, “Private Peaceful”, “Why the Whales Came” เป็นต้น และยังได้รับรางวัลอีกมากมาย (Michael Morpurgo. ไม่สามารถระบุปีได้: ออนไลน์)



ภาพที่ 2.1 : ไมเคิล มอร์เพอร์โก

ที่มา: <https://www.michaelmorpurgo.com/news/>

### 2.1.1.2 ประวัติความเป็นมาของบทละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”

หลังจากที่ได้อ่านและตีความออกมาโดยคร่าวจากวรรณกรรมเยาวชน “The Sleeping Sword” ผู้ศึกษาจึงได้ค้นคว้าเพิ่มเติมในเรื่องของ ยุคสมัยในยุคกลาง และเรื่องราวของ กษัตริย์อาเธอร์กับอัศวินโต๊ะกลม รวมถึงการหาข้อมูลต่าง ๆ ของผู้พิการทางสายตา ท้ายที่สุดจึงเลือกประเด็นสำคัญ ซึ่งก็คือ ความเชื่อในตัวเองการกระโดดลงไปทำในสิ่งใหม่ ๆ ที่เราเองยังไม่เคยทำ ผู้ศึกษาจึงได้นำเรื่องราวในวรรณกรรมมาปรับบริบทให้สามารถเกิดขึ้นได้บนเวที และเปลี่ยนชื่อเรื่องเป็น “The Young Knight” โดยที่เรื่องราวจะเป็นไปตามในวรรณกรรมแต่จะมีการลดทอน และเพิ่มเติมบางส่วนเพื่อให้เรื่องราวนี้สามารถเกิดขึ้นบนเวทีได้

### 2.1.2 ความหมายของผู้กำกับการแสดง

ผู้กำกับการแสดง หมายถึง บุคคลที่จะถ่ายทอดเรื่องราวจากบทละครเรื่องใดเรื่องหนึ่ง เพื่อจะสื่อสาร “แก่นเรื่อง” หรือสาระสำคัญไปยังผู้ชมผ่านการ ตีความ กำหนดทิศทางของเรื่อง และสื่อสารผ่านนักแสดง แสง สี เสียง ให้ไปถึงคนดู รวมไปถึงการควบคุมฝ่ายต่าง ๆ ให้ดำเนินงานไปตามแผนงาน ที่ได้จัดเอาไว้ คอยให้คำปรึกษาแก่นักแสดงและทีมออกแบบเพื่อให้การแสดงไปในทิศทางเดียวกัน (ซูไรมาน เวศยาภรณ์. 2541: 37)

### 2.1.3 บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง

ผู้กำกับการแสดงมีบทบาทที่จะเป็นศูนย์กลางที่จะสร้างสรรค์งาน และประสานนักแสดง ผู้ ออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก ชุด แสง สี เสียง และผู้ชม ดังนั้นผู้กำกับการแสดงจึงมีบทบาท ในการตัดสินใจในสิ่งต่าง ๆ เลือกภาพ เล่าเรื่อง และสื่อสารแก่นเรื่องให้ออกไปถึงผู้ชม ตามแผน งานที่จัดเอาไว้ ดังที่ สดใส พันธุ์โกมล กล่าวว่า เนื่องจากละครเป็นศิลปะร่วม ที่รวมศิลปะหลาย แขนงเข้าไว้ด้วยกัน ฉะนั้น ผู้กำกับการแสดงจึงมีหน้าที่ควบคุมดูแลพัฒนาการของศิลปะทุกแขนง ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงวันเปิดการแสดง (สดใส พันธุ์โกมล. 2531: 20) ซึ่งพอจะประมวลไว้ได้ดังนี้คือ

(1) ตีความหมายบทละคร

- (2) คัดเลือกนักแสดง
- (3) เลือกผู้ออกแบบ และผู้ร่วมงานฝ่ายต่าง ๆ
- (4) ให้คำแนะนำและรับฟังความเห็นโดยปรึกษาหารือกับผู้ออกแบบทุกฝ่าย เพื่อตกลงกันให้เรียบร้อยถึงรูปแบบและแนวการเสนอละคร ตลอดจนการตีความหมายของเรื่อง ก่อนลงมือซ้อมละคร
- (5) กำหนดแผนงานการฝึกซ้อมทุกชั้นตอน
- (6) ดำเนินการฝึกซ้อม
- (7) ควบคุมทีมงานการจัดแสดงละคร
- (8) เป็นผู้ตัดสินใจในปัญหาทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับสายงานฝ่ายศิลปะ
- (9) รับผิดชอบในผลรวมของละคร และในงานสายศิลปะทุกสาขา

## 2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง “The Young Knight”

### 2.1.4.1 จำแนกตามประเภทละคร

“Stylization” หรือ “Stylized Scenery” คือ สไตล์ของที่มี คุณสมบัติเฉพาะตัวที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้และแตกต่างจากสไตล์อื่นๆ อย่างเห็นได้ชัด แม้ว่าชื่อของมันไม่ได้สื่อถึงภาพรวมได้ชัดเจนเท่ากับความสมจริงหรือธรรมชาตินิยม แต่ สิ่งเหล่านี้คือชื่อที่คุ้นเคยและใกล้เคียงกับสไตล์ของเรามากที่สุด เช่น ในหนังสือ การ์ตูน หนังสือที่มีภาพวาดสำหรับเด็ก หรือในหนังสือการ์ตูน ตลกๆ หนังสือตลก ภาพยนตร์ แอนิเมชัน หรือในภาพยนตร์เชิงพาณิชย์บางเรื่อง เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่าเป็นภาพเล่าเรื่อง หรือสื่อกราฟิกต่างๆ มีการขยายตัวของความเป็นสัดและโครงสร้างของวัตถุต่างๆ ที่ สมจริง แต่มีสีสัน เส้นและมวลที่เกินความเป็นจริงหรือความงามที่น่าชื่นชม ไม่สมจริง มีจุดมุ่งหมายเพื่อการแสดงออกที่บริสุทธิ์ (Expression) มากกว่าการเลียนแบบรูปแบบความเป็นจริงในทุกตารางนิ้วของ ธรรมชาติ (George Kernodle. 2503: 3)

### 2.1.4.2 จำแนกตามทฤษฎีที่ใช้ในการนำเสนอ

(1) **ทฤษฎีโลกคู่ขนาน** โลกคู่ขนาน คือ โลกอีกด้านที่ดำเนินไปพร้อมกับโลกของเราในทิศทางตรงข้าม เหมือนกับว่าในโลกของเราถ้าเราเจอทางแยกเราเลือกไปทางซ้าย เราในโลกคู่ขนานก็จะเลือกไปทางขวา เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เราเลือกนั้นในโลกคู่ขนานก็จะเลือกในทิศทางตรงกันข้ามกับเราเสมอ (Nadia Drake. 2566: ออนไลน์)

(2) **ทฤษฎีการสร้างภาพแทน** การสร้างภาพแทนนั้นเกิดจากประสบการณ์ที่เจอและการจดจำ ซึ่งทำให้เราอ้างอิงถึงวัตถุ ผู้คน เหตุการณ์ ในโลกจริง และนำไปแทนที่ในโลกจินตนาการของเราได้ (เอกรัฐ เลหาททัยวณิชย์. 2013: ออนไลน์)

(3) **ทฤษฎีเดจาวู** เดจาวูเป็นความรู้สึกราวกับว่าเราเคยอยู่ในเหตุการณ์ สถานที่ บทสนทนาที่เคยเกิดขึ้นมาแล้วทุกอย่างที่เราเคยไปสถานที่นั้นเป็นครั้งแรก ซึ่งในทางวิทยาศาสตร์ได้อธิบายไว้ว่า เดจาวู มักจะเกิดขึ้นในคนที่มีอายุ 15-25 ปี และจะค่อย ๆ เกิดน้อยลงเมื่อมีอายุเพิ่มมากขึ้น (พบแพทย์. ไม่สามารถระบุปีได้: ออนไลน์)

## 2.2 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการแสดง

### 2.2.1 เครื่องมือของนักแสดง

นักแสดงใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือเพื่อใช้ในการถ่ายทอดบทบาท ความรู้สึก และอารมณ์ออกมา โดยแบ่งเป็นเครื่องมือภายนอก และเครื่องมือภายในดังนี้

**2.2.1.1 เครื่องมือภายนอก** หมายถึง สิ่งที่เห็นได้จากภายนอกของผู้แสดง ได้แก่ รูปร่าง หน้าตา อากัปกริยาท่าที การแสดงออก การเคลื่อนไหว เสียงของนักแสดง ฯลฯ เครื่องมือภายนอกสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ส่วน ดังนี้

**(1) การใช้ร่างกาย** การใช้ร่างกายในการเคลื่อนไหวท่าทางต่าง ๆ หรือการแสดงสีหน้าเพื่อบ่งบอกลักษณะของตัวละคร เช่น อุปนิสัย อารมณ์ ความรู้สึก หรือความต้องการของตัวละครออกมา หรือแม้กระทั่งการกำหนดทิศทางการเคลื่อนไหวร่างกายให้กับตัวละคร อีกทั้งตัวละครหลักในเรื่องมีลักษณะพิเศษที่แตกต่างไปจากตัวละครที่เป็นบุคคลธรรมดา จึงต้องมีการเรียนรู้เทคนิคเพิ่มเติมเพื่อเข้าใจถึงการใช้อารมณ์ด้วย เทคนิคการแสดงเพื่อแสดงเป็นผู้พิการทางสายตา ดังที่ Emma Murray (ไม่สามารถระบุปีได้: ออนไลน์) ได้เขียนอธิบายวิธีการไว้ว่า

(1.1) ไม่ควรใช้ท่าทางที่ใหญ่เกินความเป็นจริง คือ ในบางครั้งนักแสดงที่ได้รับบทตัวละครที่เป็นผู้พิการ (ตา หู หรืออื่น ๆ) มักจะทำให้ท่าทางการดูใหญ่ขึ้นเกินกว่าความเป็นจริง เราไม่ควรมองปัญหาการสูญเสียการมองเห็นของตัวละครเป็นเพียงสิ่งเดียวที่ตัวละครมี แต่ควรมองถึงนิสัย ความคิด ประสบการณ์ชีวิตของตัวละครด้วยเพื่อสร้างตัวละครแบบกลม (Fully rounded character) หรือจะให้พูดง่าย ๆ คือเราไม่ควรทำให้ข้อบกพร่องของตัวละครเป็นสิ่งที่โดดเด่นเกินไป ยกตัวอย่างเช่น ตัวละครที่สูญเสียการมองเห็นเป็นเวลานานจะมีบุคลิกทางร่างกายที่ค่อนข้างมั่นใจในการกระทำไม่ค่อยสับสนหรือดูงอแงงั้น เพราะเค้าได้สั่งสมประสบการณ์มาระยะหนึ่ง และการแสดงสีหน้าวิธีการที่เหมาะสมสำหรับนักแสดงคือ ไม่ควรหลบตาเล่น แต่ให้ใช้วิธีการสังเกตรอบข้างโดยไม่โฟกัสที่จุดใดจุดหนึ่ง (Soft eye focus) ซึ่งต้องใช้เวลาในการฝึกฝนจนกว่าจะชำนาญ

(1.2) คำนี้ถึงระยะเวลาที่ตัวละครสูญเสียการมองเห็น คือ เป็นเรื่องที่สำคัญต่อนักแสดงมาก ๆ ที่จะต้องรู้ว่าตัวละครที่เราได้รับนั้นสูญเสียการมองเห็นตั้งแต่เมื่อไหร่ ตั้งแต่เกิดหรือ ฟังสูญเสียตอนเด็ก โต หรือตอนแก่ เพราะข้อมูลนี้จะส่งผลต่อวิถีคิดและการมองโลกของตัวละครมาก ๆ ตัวละครที่ฟังสูญเสียการมองเห็นนั้น จะต้องค่อย ๆ ปรับตัวทั้งทางร่างกาย การเคลื่อนไหว และประสาทสัมผัส ต่อสภาพแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ส่วนตัวละครที่เกิดมาพร้อมกับเงื่อนไขนี้ ก็อาจจะคุ้นชินกับการใช้ชีวิตโดยพึ่งพาประสาทสัมผัสอื่น ๆ ได้ดีกว่าและคล่องกว่า. การสูญเสียการมองเห็นก็ถือเป็นเหตุการณ์สะเทือนขวัญและอาจสร้างบาดแผลทางใจให้กับตัวละครที่ฟังจะประสบพบเจอมาอย่างแน่นอน

(1.3) ลองซ้อมด้วยการใช้ผ้าปิดตา คือ นักแสดงสามารถลองใช้ผ้าปิดตา หรือลองหลับตา เพื่อให้ได้เข้าใจถึงความรู้สึกของการเป็นผู้พิการทางสายตา และไม่ควรมีอคติกับนักแสดงที่เป็นผู้พิการทางสายตาจริง ๆ เพียงเพราะเค้าได้เปรียบกว่า

(1.4) ศึกษาหรือดูนักแสดงที่เป็นผู้พิการทางสายตาจริง ๆ คือ นักแสดงที่เป็นผู้พิการทางสายตาจริง ๆ ที่ต้องรับบทตัวละครที่เป็นผู้พิการทางสายตาสามารถให้รายละเอียดเกี่ยวกับการแสดงได้เป็นอย่างดีไม่ใช่เพียงแค่วิธีการในการแสดงแต่รวมไปถึงวิถีถ่ายทอดบทบาทนั้นบนเวที ตัวละครที่เป็นผู้พิการทางสายตาต้องแสดงให้เห็นว่าตัวเองตาบอด โดยที่โดยไม่ต้องเล่นให้ดูเหมือนเป็นการล้อเลียนอีกด้วย ซึ่งนักแสดงที่เป็นผู้พิการทางสายตาสามารถแสดงให้ผู้ชม

ได้เห็นถึงสิ่งนี้ได้จากประสบการณ์ที่ตัวนักแสดงเองประสบพบเจอมาโดยตรง นักแสดงทั่วไปสามารถถามผู้ฝึกการทางสายตา หรือ นักแสดงที่เป็นผู้ฝึกการทางสายตาได้โดยตรง เพื่อศึกษาวิธีการใช้ร่างกาย วิธีการที่พวกเค้ารับมือกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน หรือทักษะความสามารถที่พวกเค้าพัฒนาขึ้นมาแทนที่หลังจากการสูญเสียการมองเห็นได้อีกด้วย

**(2) การใช้เสียง** เสียงมีความสำคัญเท่าๆกับการใช้ร่างกายในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด รวมถึงอารมณ์ของตัวละครเช่น การใช้น้ำเสียงระดับสูง-ต่ำ ความดังของเสียง หรือ การเว้นจังหวะการพูด เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจถึงความหมายของความต้องการ ซึ่งการพูดในละครจะแตกต่างจากการพูดในชีวิตจริง เพราะมีผู้ชมเป็นจำนวนมาก เสียงต้องชัดเจน ดังกังวาน เหมาะกับบทบาทตัวละคร อีกทั้งในการพูดในชีวิตจริงอาจไม่ได้ที่การเรียบเรียงคำพูดที่สละสลวยมีเหตุผล ฉะนั้นการฝึกซ้อมการพูดบทละคร การเปล่งเสียง และการพัฒนาเสียงให้มีคุณภาพ เป็นคุณสมบัติสำคัญของนักแสดงที่ควรฝึกซ้อม (ซูติมา มณีวัฒนา. 2546: 13)

**2.2.1.2 เครื่องมือภายใน** หมายถึง ส่วนที่อยู่ภายในของผู้แสดง ได้แก่ จิตใจ ความคิด ความรู้สึก อารมณ์ภายในตัวละคร โดยอุปกรณ์ภายในแบ่งออกเป็น 3 อย่าง ดังนี้

**(1) ความคิดและจินตนาการ (Imagination)** หมายถึง การที่ตัวละครใช้ความคิดของตนให้คล้อยไปกับเรื่องราวของตัวละครที่กำลังแสดง โดยเชื่อว่า หากเป็นเราที่ต้องตกอยู่ในสถานการณ์นั้น ๆ แล้ว ตัวเราจะทำอย่างไร การที่เราสามารถคิดตามตัวละครได้ จะทำให้การแสดงของนักแสดงดูน่าเชื่อถือและสมจริง ส่วนจินตนาการ หมายถึง การคิดภาพ ฟังเสียง รู้สึกถึงกลิ่น รส การสัมผัสต่าง ๆ ได้ราวกับว่ามีสิ่งนั้นเกิดขึ้นหรือมีอยู่ตรงหน้า ซึ่งการมีจินตนาการที่ดีของนักแสดงเป็นสิ่งหนึ่งที่สำคัญที่จะช่วยให้การแสดงของนักแสดงนั้นช่วยให้ ผู้ชมสามารถเห็นภาพ หรือรู้สึกตามนักแสดงไปด้วย (Jack Crumlin. 2564: ออนไลน์)

ซึ่งด้วยเรื่อง “The Young Knight” เป็นเรื่องราวที่มีความแฟนตาซี จึงจำเป็นอย่างมากในการอาศัยการแสดงของนักแสดงที่จะต้องช่วยให้ผู้ชมได้เห็นภาพและเชื่อตามตัวละครกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น จึงต้องศึกษาเทคนิคในการพัฒนาจินตนาการของนักแสดงเพื่อให้เกิดความสมจริงมากขึ้น เทคนิคที่นำมาพัฒนาคือ How to Develop Your Imagination as an Actor ของ Jack Crumlin เทคนิคใช้ข้อมูลทางการแพทย์ในด้านจิตวิทยาเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยมี 8 วิธี ที่สามารถเลือกนำไปใช้ได้ ดังนี้

(1.1) มีส่วนรวมและศึกษารูปแบบศิลปะอื่น ๆ (Engage with Other Arts Forms) กล่าวคือ ศิลปะมีหลากหลายรูปทรงและหลายรูปแบบ เช่นเดียวกับจินตนาการที่ก่อตัวขึ้น เรามักจะตกหลุมพรางของข้อจำกัดในรูปแบบที่เราคุ้นชิน ในฐานะนักแสดง เรามักจะมองหารูปแบบศิลปะการแสดง เช่น การแสดง การร้องเพลง การเต้นรำ โอเปร่า ฯลฯ ทุกรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับละครเวทีหรือการแสดงผ่านวิดีโอ และมักใช้เครื่องมือเหล่านี้ ในการเล่าเรื่อง นี่เป็นสิ่งสำคัญสำหรับเราที่จะทำ แต่สิ่งที่สำคัญกว่าคือเราต้องเปิดโอกาสตัวเองให้กับจินตนาการในรูปแบบอื่น ๆ ที่ปรากฏในโลกรอบตัวเรา

เราสามารถพัฒนาจินตนาการของเราได้ด้วยการมีส่วนร่วมกับงานศิลปะ ไม่ว่าจะ เป็น ศิลปะบนผืนผ้า ประติมากรรม แนวเพลงที่แปลกใหม่ หรือแม้กระทั่งสิ่งของรอบตัวเราสิ่งที่สามารถก่อรูปทรงขึ้นใหม่เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ สิ่งเหล่านี้สามารถสร้างแรงบันดาลใจให้เรามีส่วนร่วมและสร้างจินตนาการที่แปลกใหม่ จะช่วยขยายการรับรู้เกี่ยวกับสิ่งที่เป็นไปได้ในการแสดง และการเล่าเรื่อง

(1.2) การอ่าน (Reading) กล่าวคือ การอ่านจะช่วยในเรื่องของความจำ อ่านมากขึ้นทำให้เกิดความเข้าใจที่เพิ่มขึ้น การอ่านสามารถทำให้เปิดรับมุมมองได้กว้างขวาง เราต้องพยายามฝึกฝนการอ่าน การอ่านนวนิยายมีประโยชน์อย่างมากสำหรับนักแสดง ทำให้เรามีความเข้าใจที่เราได้จากการบรรยายอย่างละเอียดผ่านตัวอักษรในระหว่างเรื่อง บทพูดที่อยู่ภายในตัวละคร และการเติมเต็มช่องว่างที่เราไม่ได้รับในบทภาพยนตร์หรือบทละคร สิ่งเหล่านี้ล้วนมีคุณค่าที่จะช่วยเสริมสร้างให้เรา มีจินตนาการที่เพิ่มขึ้น

(1.3) การเขียน (Writing) กล่าวคือ การเขียนเป็นวิธีการปลูกฝังจินตนาการ และสามารถปล่อยให้มันดำเนินไปอย่างอิสระ ไม่ว่าจะจดบันทึกประจำวัน หรือเขียนเรื่องราวในหัวข้อต่าง ๆ ที่เราสนใจ โดยไม่ต้องกังวลถึงเป้าหมายในการเขียนว่าจะต้องมีคำสั่งสวยหรือน่าตื่นเต้น เขียนมันออกมาตามความรู้สึก หากจะเป็นเรื่องราวตลก ไร้อารมณ์ หรือเรื่องประหลาด ก็ไม่ใช่สิ่งที่ผิดสำหรับกระบวนการนี้ และอีกทั้งจะช่วยเพิ่มทักษะในการทำความเข้าใจถึงบทละคร และความต้องการของผู้เขียนบทละครที่ชัดเจนขึ้น การเขียนจึงเป็นประโยชน์สำหรับนักแสดง

(1.4) การทำสมาธิ (Meditation) กล่าวคือ การจินตนาการต้องอยู่เหนือการควบคุมความคิดของเรา จึงต้องหมั่นฝึกฝนในการทำสมาธิ ซึ่งสามารถทำในรูปแบบใดก็ได้ตามความสะดวก เช่น การนั่งหลับตา กำหนดลมหายใจ การยืนสงบนิ่ง หรือการมองเพ่งจุดโฟกัสไปยังจุดใดจุดหนึ่งที่เรา รู้สึกปลอดภัย เป็นต้น ซึ่งที่กล่าวมาเป็นวิธีการช่วยขจัดความคิดที่ฟุ้งซ่าน ความคิดมาก หรือความกลัวออกไป ทำให้เรามีสมาธิ รู้สึกสงบ ปลอดภัย การทำสิ่งนี้จะช่วยให้การจินตนาการเป็นไปได้อย่างอิสระ

(1.5) สังเกตสิ่งรอบตัว (Watching the World) กล่าวคือ การใช้เวลานั่งสังเกตสิ่งรอบตัว เปิดกว้างทางความคิดและปล่อยให้จินตนาการของเราดำเนินไปอย่างอิสระ อาจเริ่มจากบริเวณรอบตัวเราตอนนี้ว่ามีสิ่งไหนกำลังเกิดขึ้นบ้าง สิ่งเหล่านี้หน้าตาเป็นอย่างไร ค่อย ๆ ฝึกการสังเกตเพิ่มขึ้นบ่อย ๆ สิ่งเหล่านี้จะช่วยปลูกฝังให้เรา มีความคิดในการจินตนาการอย่างมีอิสระ

(1.6) การลดเวลาหน้าจอ (Reducing Screen Time) กล่าวคือ หากต้องการพัฒนาจินตนาการ ควรลดเวลาอยู่กับหน้าจอโทรศัพท์โดยไม่มีเหตุจำเป็นให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพราะทุกช่วงเวลาที่เราเลื่อนดูโซเชียลมีเดียอย่างไร้จุดหมายคือช่วงเวลาที่ดีใจและจินตนาการถูกขี้น้ำและถูกหล่อหลอมตีกรอบความคิด ในทางกลับกัน หากเวลาที่เรายู่ห่างจากหน้าจอและอยู่ในโลกความเป็นจริงแทน ก็เป็นช่วงเวลาที่ดีใจจะอยากรู้ อยากเห็นและรู้สึกได้กว้างขวาง

(1.7) การดูหรือสังเกตนักแสดงคนอื่น ๆ (Watching Other Actors) กล่าวคือ การดูหรือสังเกตนักแสดงคนอื่น ๆ จะช่วยเพิ่มประสบการณ์และเครื่องมือให้กับตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นการดูละครหรือภาพยนตร์ของประเทศอื่น ๆ จะช่วยให้เราเห็นถึงวัฒนธรรมและบทบาททางการแสดงที่แปลกใหม่ สิ่งเหล่านี้จะช่วยขยายขอบเขตในการจินตนาการที่เพิ่มมากขึ้น

(1.8) การเขียนเป้าหมายก่อนเริ่มวัน (Pre-Input Time) กล่าวคือ ในยุคปัจจุบันหลายคนส่วนใหญ่ เมื่อลืมตาตื่นมาในเช้าของแต่ละวัน จะเริ่มด้วยการมองหน้าจอมือถือก่อนเป็นอันดับแรก ซึ่งอาจทำให้สมองและความคิดของเราไม่ปลอดภัย แต่หากเราสามารถปรับเปลี่ยนพฤติกรรมเหล่านี้ได้ จะสามารถช่วยปลูกฝังการพัฒนาจินตนาการที่ดีขึ้น ด้วยการฝึกเขียนเป้าหมายในช่วงเช้าของแต่ละวัน ซึ่งเป็นช่วงที่ดีที่สุดที่สมองของเราปลอดภัยและความคิดสามารถโลดแล่นได้ไหลลื่น กระบวนการนี้จะทำด้วย วิธีการจดลงสมุด (ซึ่งเป็นวิธีที่ดีที่สุด) หรือการพิมพ์ลงในมือถือ ก็สามารถทำได้ตามความสะดวก การทำตามกระบวนการนี้ไม่ได้ช่วยแต่การ

พัฒนาจินตนาการ แต่สามารถช่วยไปถึงความจำ ที่เราสามารถจดจำสิ่งต่างๆที่ต้องทำในวันนั้น ๆ ได้จากการเขียนช่วงตอนต้น

**(2) ความรู้สึก และอารมณ์ (Feeling and Emotion)** ความรู้สึก คือ ปฏิกริยาภายในจิตใจของมนุษย์ ที่มีผลมาจากประสาทสัมผัส ได้ถูกกระทบเข้ากับสิ่งต่าง ๆ ภายนอก ทำให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ ขึ้น ส่วน อารมณ์ เป็นการเปลี่ยนแปลงทางจิตใจ ที่มีผลต่อเนื่องมาจากความรู้สึกที่เกิดจากสิ่งภายนอกหรือสิ่งที่อยู่ภายในตัวมนุษย์เองที่กระทบเข้ากับจิตใจและความคิดเช่น อารมณ์รัก อารมณ์โกรธ อารมณ์กลัว เป็นต้น เมื่อเกิดอารมณ์มนุษย์จะเปลี่ยนแปลงกายภาพบางอย่าง เช่น กล้ามเนื้อเกร็ง หัวใจเต้นแรง หน้าซีด เป็นต้น ลักษณะกายภาพนี้จะเกิดขึ้นพร้อม ๆ กับอารมณ์จึงอาจแยกไม่ออกว่าอะไรเกิดขึ้นก่อนกัน จึงทำให้เกิดทฤษฎีการแสดงที่เรียกว่า Inside Out และ Outside In ซึ่งหมายความว่า รู้สึกจากข้างในก่อน แล้วถึงแสดงออกทางกานภาพ (Inside out) และใช้กายภาพบังคับให้เกิดความรู้สึกภายในเกิดตามขึ้นมา (Outside in) ซึ่งการที่สามารถสัมผัสถึงอารมณ์ต่างๆของตัวละคร แล้วถ่ายทอดออกมาด้วยการแสดง จะทำให้การแสดงดูน่าเชื่อถือและสมจริง โดยอารมณ์ต่าง ๆ ของตัวละครควรมีความเหมาะสมขึ้นอยู่กับบทบาท (ชุตินา มณีวัฒนา, 2546)

**(3) สมาธิ (Concentration)** หมายถึง จิตใจที่แน่วแน่ ฟุ้งความสนใจไปยังสิ่งที่กำลังทำอยู่ ซึ่งสมาธิจำเป็นอย่างมากที่นักแสดงจะต้องฟุ้งความสนใจไปกับบทบาท และเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนเวที เรียกว่าเป็นการมีสมาธิที่ถูกที่ แต่หากนักแสดงไม่มีสมาธิกับการแสดง แล้วอาจฟุ้งความสนใจไปในเรื่องอื่น ๆ เช่น ความคิดวิพากษ์วิจารณ์ว่าวันนี้ตนเล่นไม่ดี การฟุ้งความสนใจคาดหวังเสียงตอบรับของผู้ชม หรือความคิดเรื่องอื่น ๆ นอกจากละครไปนั้น เรียกว่าเป็นการมีสมาธิผิดที่ หากผู้ชมสังเกตดี ๆ ก็จะเห็นว่านักแสดงคนนั้นหลุดออกจากสมาธิ และจำทำให้การแสดงขาดความน่าเชื่อถือ ขาดพลัง ขาดความเป็นจริงในการแสดงในที่สุด (ชุตินา มณีวัฒนา, 2546)

## 2.2.2 ทฤษฎีในการแสดง

ทฤษฎีในการแสดงเป็นทฤษฎีที่ถูกแบ่งเป็นเทคนิคต่าง ๆ เพื่อให้นักแสดงได้เลือกเทคนิคที่เหมาะสมมาใช้ในการทำงานกับตัวละคร ซึ่งกลุ่มผู้ศึกษาเรื่อง “The Young Knight” ได้ทำการหาเทคนิคที่นักแสดงจะใช้ร่วมกัน ดังนี้

**2.2.2.1 Uta Hagen's nine question** คือ เทคนิคในการเขียนคำถาม 9 ข้อเพื่อให้นักแสดงได้ลงรายละเอียดเกี่ยวกับภูมิหลังของตัวละครที่ตนเองได้รับเพื่อให้เข้าใจตัวละครมากขึ้นและชัดเจนยิ่งขึ้น โดยคำถามทั้ง 9 ข้อมีดังนี้ (Alex Ates , 2566: ออนไลน์)

**(1) Who am i?** : ตัวละครของคุณคือใคร ? ระบุโดยละเอียด: ชื่อ อายุ ลักษณะภายนอก เชื้อชาติ การศึกษา ทศนคติ สิ่งที่ชอบ/ไม่ชอบ งานอดิเรก ความกลัว และความเชื่อ

**(2) What time is it?** : ปี หรือ ฤดูกาล วัน เวลา ระยะเวลาที่ชัดเจน

**(3) Where am i?** : สถานที่ที่เกิดเรื่อง เมือง แควบ้าน บนอาคาร ในห้อง สถานที่ที่สามารถระบุได้อย่างชัดเจน

**(4) What surrounds me?** : บรรยากาศหรือสภาพแวดล้อมที่เกิดขึ้นรอบตัว เช่น สภาพอากาศ วิถีทัศน์ ผู้คน สิ่งที่สามารถ/ไม่สามารถเคลื่อนไหวได้

**(5) What are the given circumstances?** : เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทั้งในอดีต ปัจจุบัน และอนาคต เคยเกิดอะไรขึ้น ตอนนี้เกิดอะไรขึ้น และอะไรจะเกิดขึ้นในอนาคต

(6) **What are my relationships?** : ความสัมพันธ์ของเราที่เกิดขึ้นกับผู้คน เพื่อน ครอบครัว หรือ สิ่งของ หรือเหตุการณ์ อะไรก็ตามที่มีผลต่อตัวเรา

(7) **What do i want?** : สิ่งที่ตัวละครอยากได้ในตอนนี้ และ สิ่งที่ตัวละครอยากได้จริง ๆ

(8) **What is in my way?** : อุปสรรคที่ขวางในสิ่งที่ตัวละครอยากได้

(9) **What do i do to get what i want?** : อะไรคือวิธีการที่ตัวละครจะใช้เพื่อไปให้ถึงเป้าหมายที่ตัวละครวางไว้

**2.2.2.2 Sense of memory** คือ การโฟกัสที่การเรียกคืนประสาทสัมผัสสรอบ ๆ ตัวจากความทรงจำ ประสบการณ์ในอดีต สิ่งที่เห็น กลิ่น เสียง รสชาติ หรือสัมผัส ความรู้สึกที่รับรู้ ณ ขณะนั้น เพื่อนำมาใช้บนเวทีโดยการแทนค่าหรือเทียบเคียงกับประสบการณ์ในอดีต (Simi Horwitz. 2566: ออนไลน์)

จินตนาการของเราสามารถเติมเต็มได้ด้วยประสบการณ์ชีวิต ยิ่งนักแสดงรับรู้หรือใช้ชีวิตอย่างเต็มที่เท่าไร ก็จะยิ่งง่ายต่อการแสดง การจดจำความรู้สึกได้อย่างแม่นยำนั้นก็สำคัญเท่ากับการสร้างการจดจำทั้งทางร่างกายและเสียง ฉันเชื่อว่า Sense memory คือกุญแจสำคัญที่ช่วยให้เราจดจำความรู้สึกทั้งทางกายและทางใจได้สำหรับนักแสดง ถ้าปราศจาก Sense memory นักแสดงก็แสดงไม่ได้ - Susan Giosa, The Susan Giosa Acting Workshop (Los Angeles)

**2.2.2.3 Viewpoint technique** คือ วิธีการในการสร้างความเข้าใจและค้นหาส่วนประกอบของการเคลื่อนไหว เหมือนกับการทฤษฎีการเคลื่อนไหวรูปแบบอื่น ๆ Viewpoints ช่วยให้ผู้กำกับและนักแสดงสามารถสร้างจุดเชื่อมร่วมกันผ่านการเคลื่อนไหว

ทฤษฎีนี้ถูกคิดค้นขึ้นในระหว่างการทดลองในช่วงปี 1970 โดยนักการละครสายมูฟเมนต์ชื่อว่า Mary Overlie ที่ได้สร้างองค์ประกอบ 6 ส่วน หรือ Viewpoints โดยผ่านกระบวนการคิดและสร้างผ่านการแสดง Overlie's Six viewpoints ประกอบไปด้วย พื้นที่, เวลา, รูปร่าง, ท่าทาง, เรื่องราว, และความรู้สึก The Viewpoints แบ่งออกได้อีกเป็นสองประเภทคือ Physical และ Vocal (Jennifer Bustance. 2567: ออนไลน์)

### (1) Physical viewpoints

- Spatial relationship คือ ระยะห่างระหว่างบุคคลกับบุคคล, สิ่งของ หรือ วัตถุบนเวที
- Kinesthetic response คือ วิธีการ หรือ ปฏิกริยาที่นักแสดงตอบสนองต่อสิ่งเร้ารอบตัว
- Shape คือ รูปร่างของร่างกาย หรือ สิ่งของที่เกิดขึ้นบนพื้นที่เวที
- Gesture คือ การเคลื่อนไหว หรือ การแสดงออก ที่มีจุดเริ่มต้น, ตอนกลาง, และตอนจบ
- Repetition คือ สิ่งที่นักแสดงทำซ้ำ หรือ ล้อเลียนบางสิ่ง
- Architecture คือ วัตถุแวดล้อมที่อยู่รอบตัวนักแสดง
- Tempo คือ จังหวะของการเคลื่อนไหว
- Topography คือ การเคลื่อนไหวที่สร้างรูปแบบซ้ำเดิม เหมือนเดิม

### (2) Vocal viewpoint

- Pitch คือ ความสูงหรือต่ำของเสียง
- Dynamic คือ ความดังหรือเบาของเสียง

- Acceleration/deceleration คือ ความเร่งหรือความช้าของเสียง
- Silence คือ ความเงียบ
- Timbre คือ ผิวสัมผัสหรือคุณภาพของเสียง

## 2.3 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง

บทละครเรื่อง “The Young Knight” เล่าถึงเรื่องการก้าวข้ามผ่านอุปสรรคของตัวละครบันเบนเดล ที่สูญเสียการมองเห็นกระทันหัน เรื่องราวดำเนินไปได้ด้วยความเชื่อและการเปิดใจยอมรับการเปลี่ยนแปลงของ บัน เบนเดล นำไปสู่การผจญภัยสุดมหัศจรรย์ ผู้ศึกษามีความสนใจประเด็นในเรื่อง “การจินตนาการภาพ” และ “การปะติดปะต่อ” เรื่องราวของตัวละครบันเบนเดล ที่ต้องจินตนาการจากความทรงจำเก่าๆที่คุ้นเคยหรือความชื่นชอบ อีกทั้งเรื่องนี่ยังดำเนินไปแบบคู่ขนานทั้งในโลกแห่งความเป็นจริง (Realistic) และโลกแห่งจินตนาการ (Fantasy) “การสลับปรับเปลี่ยน” และ “ศิลปะจัดวาง” เป็นรูปแบบหรือวิธีการที่ผู้ศึกษานำมาใช้เพื่อแสดงให้เห็นระหว่างโลกทั้งสอง ผู้ศึกษาได้นำทฤษฎีเหล่านี้ มาใช้ในการออกแบบฉาก

### 2.3.1 ทฤษฎีและแนวคิดในการออกแบบฉากเรื่อง “The Young Knight”

#### 2.3.1.1 ทฤษฎีการสร้างจินตภาพ (Imagery Theory) ของดอสเสย์ (Dossey)

จินตภาพ หมายถึง การสร้างภาพในสมอง หรือนึกคิดเป็นภาพ เกิดจากการกระตุ้นความคิด จินตนาการ โดยไม่มีเหตุการณ์หรือสิ่งของใดให้เห็นในขณะนั้น อาจเกิดจากประสบการณ์เดิม ความเคยชิน และความคิดสร้างสรรค์ด้วย

ทฤษฎีนี้เชื่อว่า การสร้างจินตภาพมีพื้นฐานมาจากการเชื่อมต่อของช่องว่างระหว่างมิติของเวลา การสร้างจินตภาพเกิดขึ้นเพราะมีการทะลุเข้าไปในช่องว่างระหว่างมิติของเวลา ทำให้ ณ จุดนั้น ไม่มีอดีต ปัจจุบัน และอนาคต ขณะเกิดการสร้างจินตภาพเวลาจะคงอยู่อย่างนั้น ดังนั้น ทฤษฎีนี้ จึงเป็นการนำภาพในอดีตของตนเองที่เคยประสบมา แล้วสร้างจินตภาพใหม่เพื่อแก้ไขให้ดีขึ้น (Dossey. 2540: ออนไลน์)

#### 2.3.1.2 แนวคิดบาศกนิยม (Cubism)

บาศกนิยม มีหลักสุนทรียภาพที่แสดงรูปทรงศิลปะในลักษณะผันแปรความจริง โดยให้มีลักษณะเป็นเหลี่ยมมุม เป็นลูกบาศก์ เป็นทรงเรขาคณิต เพื่อสร้างความคิดรวบยอดเชิงสามมิติให้ปรากฏในผืนระนาบสองมิติหรือสามมิติ ศิลปะบาศกนิยม นับเป็นวิวัฒนาการของวงการศิลปะอย่างสำคัญ โดยศิลปินสองคน คือ ฌอร์ฌ บรัก และปาโบล ปิกัสโซ ซึ่งทั้งสองต่างมีจุดเริ่มต้นแรงบันดาลใจจากผลงานของปอล เซซาน ซึ่งมีความคิดว่า “โครงสร้างเรขาคณิตเป็นรากฐานของรูปทรงธรรมชาติทั้งหมด” และถ้าเข้าใจรูปทรงของโลกภายนอก และโครงสร้างตามความเป็นจริงแล้ว จงมองดูรูปเหล่านั้นให้เป็นเหลี่ยมเป็นลูกบาศก์ง่ายๆ ทั้งปิกัสโซและบรักพยายามเน้นคุณค่าของปริมาตร ของวัสดุกับอากาศซึ่งสัมพันธ์กันเต็มไปหมดในภาพ อีกทั้งยังปฏิเสธหลักการของลัทธิประทับใจซึ่งละเลยความสำคัญของรูปทรงและมวลปริมาตร ศิลปินทั้งสองต่างสำรวจรายละเอียดของสิ่งที่พวกเขาต้องการวาด ด้วยการวิเคราะห์และแยกแยะทำลายรูปทรงเหล่านั้นให้กลายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยไม่ปะติดปะต่อกัน จากนั้นก็นำมาสังเคราะห์ประกอบกันใหม่ ให้รูปทรงบางรูปทับกัน ซ้อนกัน หรือเหลื่อมล้ำกันก็ได้ โดยมีจุดประสงค์สำคัญในเรื่องการสร้างความงามที่เกิดจากมวลปริมาตรเป็นเป้าหมายสูงสุด (WordPress. 2559: ออนไลน์)



ภาพที่ 2.2 : ภาพผลงานแบบบาศกนิยม

ที่มา : <https://shorturl.asia/akh3N>

### 2.3.1.2 แนวคิดศิลปะจัดวาง (Installation Art)

ศิลปะจัดวาง เป็นการนำเสนอผลงานศิลปะแนวใหม่ที่ใช้การติดตั้งและจัดวางผลงานให้เกิดเป็นสภาพแวดล้อมใหม่ ศิลปะแนวจัดวางเริ่มแพร่หลายและเป็นที่รู้จักอย่างกว้างขวางนับตั้งแต่ช่วงคริสต์ทศวรรษที่ 1960s ถึง 1970s (IMMA. 2562 :ออนไลน์)

ศิลปะจัดวางว่าถูกนิยามว่า "ศิลปะติดตั้ง" เป็นการจัดสิ่งแปลกปลอมวางลงไปในพื้นที่ของกลุ่มคนที่ไม่คุ้นเคยกับผลงานศิลปะ ภายใต้ความไม่ชัดเจนและอะไรก็เป็นศิลปะไปเสียหมด ทำให้ผู้คนกลับรู้สึกคุ้นเคย (ธเนศ วงศ์ยานนาวา, 2552: ออนไลน์ )

เพราะฉะนั้น “ศิลปะจัดวาง” จึงหมายถึงผลงานศิลปะที่มีการนำเสนออันเกิดจากการประกอบสร้างของสิ่งต่างในพื้นที่เฉพาะโดยบริบทของพื้นที่และสภาพแวดล้อมทั้งกายภาพและมโนภาพทั้งหมดในบริเวณจัดแสดงกลายเป็นสภาวะจำลองของโลกเหนือจริงที่น่าเสนอประสบการณ์เชิงสุนทรียะแนวใหม่

### 2.3.2 องค์ประกอบศิลป์ที่ใช้ในการออกแบบฉาก

**2.3.2.1 รูปร่าง (Shape)** หมายถึง แบบรูปที่เป็น 2 มิติ แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าจะเป็นปริมาตรหรือมวล รูปร่างสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท

- (1) รูปร่างที่เกิดขึ้นจากการลอกเลียนแบบธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึงรูปร่างที่ลอกแบบ(Imitate) เส้นรอบนอกของวัตถุรอบตัว สัตว์ พืช หรือมนุษย์
- (2) รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น (Invented Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดจากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

- (3) รูปร่างนามธรรม (Abstract Shape) หมายถึง รูปร่างที่เปลี่ยนไปจากรูปร่างธรรมชาติด้วยวิธีการต่างๆ แต่ยังคงสื่อให้เห็นว่าเปลี่ยนแปลงมาจากอะไร
- (4) รูปร่างที่ไม่มีเนื้อหา (Non - Objective Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเองโดยไม่ได้อาศัยรูปทรงตามธรรมชาติ หรือวัตถุสิ่งของเป็นต้นแบบและรูปร่างเหล่านี้ไม่มีในธรรมชาติ แบ่งย่อยออกเป็น
- (5) รูปร่างเรขาคณิต หมายถึง รูปร่างที่วัดขนาดได้แน่นอนทางเรขาคณิตประกอบด้วยรูปร่างพื้นฐาน คือ สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม และวงกลม
- (6) รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึง รูปร่างที่มีลักษณะไม่แน่นอน ไม่สามารถบอกได้ว่าคืออะไร แต่คล้าย ๆ กับรูปร่างของสิ่งมีชีวิตขนาดเล็ก เช่น สัตว์เซลล์เดียว

### 2.3.2.2 รูปร่าง (Form)

รูปร่างจัดเป็นทัศนธาตุที่สำคัญและมีความเกี่ยวข้องกับรูปร่าง ศิลปินจะใช้องค์ประกอบของรูปร่างในการสื่อความหมายทางศิลปะ เนื่องจากลักษณะ 3 มิติของรูปร่าง คือ ลักษณะส่วนกว้างส่วนยาวและลักษณะส่วนหนาหรือลึกเพิ่มขึ้น และรูปร่างจะมีคุณสมบัติที่เห็นได้ชัดก็คือลักษณะความเป็นมวล (Mass) รูปร่างออกเป็น 2 ประเภทเช่นเดียวกับรูปร่าง คือ รูปร่างที่เกิดขึ้นจากการลอกเลียนสิ่งของรอบตัวและธรรมชาติ และรูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น

รูปร่างและรูปร่างมีความสัมพันธ์กันอย่างแยกไม่ออก ส่วนมวล(Mass) หมายถึง กลุ่มของรูปร่างหรือรูปร่างที่อยู่รวมกัน ดังนั้น รูปร่างคือเส้นรอบนอก (Outline) ของสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งเกิดจากการประกอบกันของเส้นเป็นภาพ 2 มิติ มีแต่ความกว้างและความยาว ส่วนรูปร่าง คือ โครงสร้างที่ปรากฏแก่สายตาในลักษณะ 3 มิติ ที่รวมทั้งรูปร่างนอกและรูปร่างภายใน กั้นเนื้อที่และมีปริมาตร รูปร่างจะถูกล้อมรอบด้วยรูปร่างและมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันและกัน

## 2.4 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบฉาก

### 2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากละครเรื่อง “The young knight”

#### 2.4.1.1 ทฤษฎีมิติที่ 1-10 และการนำมาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเรื่อง “The Young Knight”

มิติที่มนุษย์สามารถมองเห็นได้นั้นสามารถมองเห็นได้แค่ 3 มิติ แต่ก็ยังมีมิติอื่นๆอยู่อีกที่สามารถรับรู้ได้ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของเวลา หรือการซ้อนทับของมิติเวลาที่ดำเนินต่อไปพร้อมกับมิติอื่น ๆ มิติที่ 4 เวลา (ไอน์สไตน์ เป็นคนที่น่าเสนอแนวคิดที่ว่า สถานที่และเวลา มีลักษณะเหมือนกัน คือ เป็น กาลอวกาศ หรือ Space-time สถานที่ ไม่อาจแยกจากเวลาได้ และเวลาก็เป็นสิ่งสัมพันธ์ โดยวัตถุใด ๆ ยิ่งเคลื่อนที่เร็วเท่าไร เวลายิ่งเดินช้าลงเท่านั้น ซึ่งจะเดินหน้า และไม่มีการถอยหลัง เปรียบเสมือนชีวิตของเราบนโลกที่ถูกล้อมรอบไปด้วย มิติที่ 1 มิติที่ 2 และ มิติที่ 3 รวมเข้ากับเวลา เป็น 4 มิติ จนทำให้เกิดการพิสูจน์ได้ยากว่า สุดท้ายแล้วเราสามารถรับรู้ได้แค่ไหน (Another World. 2564: ออนไลน์)

ทั้งนี้ผู้ศึกษาได้ศึกษาความรู้เกี่ยวกับ มิติที่ 1-10 เพื่อเป็นพื้นฐานในการเลือกใช้ อุปกรณ์ประกอบฉาก โดยมีแนวคิดในการออกแบบ อุปกรณ์ประกอบฉากโดยคำนึงถึง ความจริงที่กำลังดำเนินไปอย่างปกติ กับ มิติที่กำลังซ้อนทับกับโลกความเป็นจริงที่ปกติมนุษย์จะไม่สามารถมองเห็นได้ เพื่อให้สอดคล้องกับบริบทของเรื่องและการดำเนินเรื่องของตัวละคร เพื่อนำตัวละครถ่ายทอด

ให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงสิ่งต่าง ๆ ที่เปลี่ยนแปลงไป หรือ มีมากกว่าสิ่งที่กำลังมองเห็นอยู่นั้น จึงได้แนวคิดในการออกแบบของชิ้นงานที่ว่า เป็น การซ้อนทับของมิติ ที่นอกจากจะธรรมดาและสวยงาม แต่กลับมีสิ่งที่ยังอยู่อีกด้านของสิ่ง ๆ นั้นด้วย โดยคำนึงถึงความสะดวกต่อการใช้งานของนักแสดง

(1) **มิติที่ 1** คือ เส้นความยาวระหว่างจุดสองจุด ไม่มีสิ่งอื่นใดนอกจากเส้นตรง

(2) **มิติที่ 2** คือ การเพิ่มเส้นอีก 1 เส้น ต่อจากมิติที่ 1 ตัวอย่างเช่น รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสในลักษณะแบน

(3) **มิติที่ 3** คือ การเพิ่มเส้นที่ 3 เพื่อให้เกิดมิติที่ลึกขึ้น เราจะเห็นสี่เหลี่ยมจัตุรัสกลายเป็นรูปทรงกล่อง 3 มิติ อย่างที่มนุษย์คุ้นชิน และเข้าใจได้ไม่ยากและ ทั้ง 3 มิติ ทั้งหมดนี้ คือ มิติที่มนุษย์เราสามารถมองเห็นได้ตามปกติ

(4) **มิติที่ 4** คือ คือ ความสัมพันธ์ระหว่าง space กับ space และ space กับ time ยกตัวอย่างเช่น วัตถุ หนึ่ง เปลี่ยนตำแหน่ง เมื่อเวลาผ่านไปทำให้ตำแหน่งแรก เกิดที่ว่าง ส่วนตำแหน่งที่สองมีวัตถุอยู่แทน แต่ไม่ว่าอะไรจะเกิดขึ้น เวลาจะไม่ถูกเปลี่ยนแปลงและจะยังเดินหน้าต่อไป

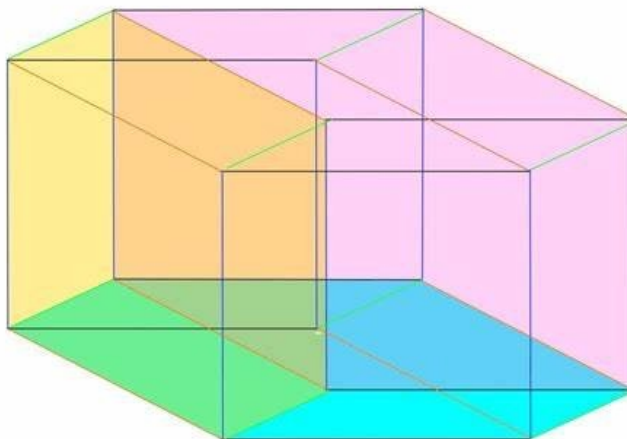
(5) **มิติที่ 5 และ 6** คือ ตามทฤษฎี Superstring มิติที่ 5 และ 6 เป็นที่ที่แนวคิดเรื่องโลกที่เป็นไปได้เกิดขึ้น หากเราสามารถมองเห็นมิติที่ 5 ได้ จะเห็นโลกที่แตกต่างจากโลกของเราเล็กน้อย ซึ่งจะทำให้เรามีวิธีการวัดความคล้ายคลึงกันและความแตกต่างระหว่างโลกของเรากับโลกอื่น ๆ ที่เป็นไปได้

(6) **มิติที่ 7** คือ ที่ที่มีความแตกต่างจากจักรวาลของเราโดยสิ้นเชิง มีการแตกต่างทั้งจุดกำเนิดจักรวาล และโอกาสการเกิดจุดจบของจักรวาลทุกรูปแบบ ที่มีจุดเริ่มต้นที่ต่างกันออกไป โลกที่มีความเป็นไปได้ที่หลากหลาย มากยิ่งขึ้นไปอีก

(7) **มิติที่ 8** คือ เป็นการเห็นอย่างไม่รู้จุดจบ และไม่มีขอบเขตแตกกิ่งก้านแยกออกไปเป็นอนันต์ และยังพูดถึง มิติในแนวลึก อดีต ปัจจุบัน อนาคตในมิตินี้ คุณจะเดินทางไปไหน เมื่อไหร่ก็ได้ ไม่มีขีดจำกัดเรื่องของเวลามาเกี่ยวข้อง

(8) **มิติที่ 9** คือ สามารถเห็น และเปรียบเทียบประวัติจักรวาลทั้งหมด ที่ดำรงอยู่ในอดีต และอนาคต เราสามารถพับให้จักรวาลทั้ง 2 จักรวาล หรือ 3 จักรวาล มาอยู่ในจุดจุดเดียวกัน ทำให้เราสามารถเคลื่อนที่ออกจากจักรวาลหนึ่ง ไปยังอีกจักรวาลหนึ่งได้ในทันที

(9) **มิติที่ 10** คือ จุดที่ทุกอย่างเป็นไปได้ และเป็นไปไม่ได้ มีจุดที่เป็นอนันต์จำนวนมากมาย และไม่มีที่สิ้นสุด และเราสามารถเดินทางไปยังจุดอนันต์ใด ๆ ก็ได้ เพราะจุดอนันต์ทั้งหมดรวมมาเป็นจุดเดียวครอบคลุมถึงที่มาทั้งหมดของจักรวาล



ภาพที่ 2.3 : รูปการซ้อนกันระหว่าง มิติที่ 1-4

ที่มา: <https://www.blockdit.com/posts/61a0c729d7f47c0ae9003837>

และการนำแนวคิดของทฤษฎีมิติมาใช้ในการออกแบบงานนี้ ผู้ศึกษามองเห็นว่า เป็นการถ่ายทอด ความซับซ้อนระหว่างเรื่องราวที่ดำเนินไปในหลาย ๆ เส้นเวลาหรือมิติเวลา อย่างพร้อมกัน ผ่านการเล่าเรื่องโดยนักแสดงและด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ ที่มีอยู่บนเวที ให้ผู้ชมได้รับรู้ได้อย่างหลากหลาย และได้ประสบการณ์ใหม่ ๆ แบบที่ผู้ชมจะยังไม่ได้เห็นได้ในการใช้ชีวิตประจำวันทั่วไปได้อย่างแน่นอน ทั้งนี้ ผู้ศึกษาได้คิดไอเดีย พิธีกรหรือกับผู้ออกแบบในฝ่ายอื่น ๆ กลับกรองข้อมูลอย่างละเอียดถี่ถ้วนแล้ว ว่าเราได้เลือกเนื้อหาที่เป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้า และสามารถทำงานกับองค์ประกอบของภาพต่าง ๆ ให้ไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้เกิดเป็นภาพเดียวกันโดยภาพรวมทางภาพออกแบบร่วม สร้างสรรค์ผลงานเพื่อให้เกิดเป็นภาพที่สวยงามและสมบูรณ์แบบและสารที่ส่งต่อไปต่อผู้ชมให้เข้าใจในแก่น เรื่องอย่างแท้จริง

## 2.5 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

### 2.5.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง “The young knight”

จากที่ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาบทละครเรื่อง The Young Knight ผู้ศึกษาได้แบ่งตัวละครออกเป็นสองกลุ่ม คือ

(1) **ตัวละครในโลกปัจจุบัน** ประกอบไปด้วย บัน เบนเดล แอนนา แดน เลียม พ่อ หมอพยาบาล และบุรุษพยาบาล ซึ่งตัวละครกลุ่มนี้ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยอิงตามยุคสมัยในบทละคร ซึ่งละครเรื่องนี้ถูกกำหนดให้อยู่ในยุคศตวรรษที่ 21 ของประเทศอังกฤษ โดยมีการเปลี่ยนแปลงเสื้อผ้าไปตามช่วงเวลา ฤดูกาล และสถานที่ตามบทละคร

(2) **ตัวละครในจินตนาการ** ประกอบไปด้วย กษัตริย์อาเธอร์ เซอร์เบติเวียร์ เซอร์แลน สล็อต เซอร์กาเวน และราชินีกวินนีเวียร์ ซึ่งตัวละครกลุ่มนี้ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยอิงตามช่วงเวลาที่มีข้อมูลหลักฐานที่เกี่ยวข้องกับการมีอยู่ของกษัตริย์อาเธอร์ ซึ่งจะอยู่ในยุคกลาง ช่วงระหว่างปี ค.ศ.500-600

### 2.5.1.1 หลักจิตวิทยาสี่และลักษณะบุคลิกภาพกับการนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง “The Young Knight”

จิตวิทยาสี่ คือ การศึกษาผลกระทบของสีต่อพฤติกรรมของมนุษย์ โดยมีจุดมุ่งหมายคือ การทำความเข้าใจว่าทำไมสีแต่ละสีจึงส่งผลต่อความรู้สึกและพฤติกรรมของมนุษย์แตกต่างกัน แม้ว่าการรับรู้เกี่ยวกับสีของแต่ละบุคคลจะมีความแตกต่างกันออกไป โดยขึ้นอยู่กับความรู้สึกส่วนตัว รากฐานที่มา รวมไปถึงประสบการณ์หรือวัฒนธรรมของแต่ละเชื้อชาติ

หลักจิตวิทยาสี่นั้นแสดงให้เห็นว่าร่างกายมนุษย์นั้นมีการตอบสนองต่อสีและความถี่ของสีเหล่านั้น ซึ่งสามารถกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองทางจิตวิทยา และส่งผลต่อความรู้สึกและพฤติกรรมของมนุษย์ ดังนั้น การมีสีที่ชื่นชอบนั้นสามารถอธิบายเกี่ยวกับตัวบุคคลนั้นได้ โดยทำหน้าที่เป็นสิ่งที่ช่วยนำเสนอบุคลิกภาพภายในและลักษณะพฤติกรรม (Big chill. 2563: ออนไลน์) จากการค้นคว้าพบว่า

(1) จิตวิทยาสีฟ้า ในเชิงจิตวิทยา สีฟ้าช่วยให้เกิดความสงบและผ่อนคลาย มักถูกใช้เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของความสงบสุข ปลอดภัย และไว้วางใจ แต่ในอีกแง่หนึ่งก็สามารถหมายถึงถึงความเศร้าและโดดเดี่ยวได้อีกด้วย

(2) จิตวิทยาสีดำ สื่อถึงความหดหู่ ความเศร้าโศก ความเครียด จากการศึกษาค้นคว้า พบว่าสีดำนั้นมีความเกี่ยวข้องกับโรคทางประสาทและความวิตกกังวล ดังนั้น ผู้ที่มีอาการทางประสาทและความวิตกกังวลสูงกว่าปกติจึงมีแนวโน้มที่จะชื่นชอบ เลือกใช้สิ่งของ หรือเลือกสวมใส่เสื้อผ้าสีดำค่อนข้างมาก (Baiping Tao. 2558: 174-178)

(3) จิตวิทยาสีชมพู มักใช้เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของความอ่อนโยน การดูแลเอาใจใส่ ทะนุถนอม ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ จิตใจดี เพศหญิง และความรัก นอกจากนี้สีชมพูยังมีพลังในการรักษา โดยเฉพาะกับผู้ที่ปัญหาทางอารมณ์ ช่วยกระตุ้นให้รู้สึกถึงความรัก และความชื่นชม

(4) จิตวิทยาสีเขียว มักจะเกี่ยวข้องกับการเริ่มต้น การเติบโต และความอุดมสมบูรณ์ ทั้งนี้ ความหมายของสีเขียวก็อาจแตกต่างกันไปตามเฉดสี เช่น สีเขียวอ่อน หมายถึงการเริ่มต้นใหม่ สีเขียวเข้ม หมายถึง ความมั่นคง มั่งคั่ง ในเชิงจิตวิทยา สีเขียวจะให้ความรู้สึกผ่อนคลาย สดชื่น และปลอดภัย

(5) จิตวิทยาสีส้ม เป็นสัญลักษณ์ของความเปลี่ยนแปลง ความสดใส และมิตรภาพ สีส้มในเชิงจิตวิทยานั้นช่วยเพิ่มพลังและความมั่นใจจากภายใน รวมถึงความมีชีวิตชีวา แต่ก็ยังคงอบอุ่นและเป็นมิตร กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกอยากแบ่งปัน

(6) จิตวิทยาสีน้ำตาล สะท้อนถึงความอบอุ่นเป็นมิตร ความจริงใจ ความซื่อสัตย์ ความเรียบง่าย ความมั่นคง ความเป็นผู้ใหญ่ สีน้ำตาลช่วยสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและยังสร้างความรู้สึกเป็นครอบครัว ความปรองดองได้อีกด้วย

(7) จิตวิทยาสีแดง สีแดงสามารถตีความได้หลากหลายรูปแบบ ทั้งแง่ดีและแง่ลบ อาจเกี่ยวข้องทั้งเรื่องความรัก พลัง การแข่งขัน และสงคราม รวมถึงการเตือนอันตรายหรือสิ่งต้องห้าม ส่วนในเชิงจิตวิทยา สีแดงจะให้ความรู้สึกเร้าร้อน รุนแรง ไม่ว่าจะรัก โกรธ เกรี้ยว หรือกล้าหาญ

(8) จิตวิทยาสีน้ำเงิน สื่อถึงความปลอดภัย ความน่าเชื่อถือ ความรักดี และความรับผิดชอบ ในเชิงจิตวิทยา สีน้ำเงินถูกนำมาใช้เพื่อลดความวิตกกังวล และลดความอยากอาหาร

(9) จิตวิทยาสีม่วง สีม่วงมักจะถูกนำมาเชื่อมโยงกับราชวงศ์ ความสูงส่ง ความยิ่งใหญ่ และความเคารพนับถือ อาจเป็นเพราะสีม่วงนั้นเป็นสีที่หาได้ยากและผลิตได้ยาก ทำให้มีราคาสูงและมีแคชชันสูงเท่ากันที่ได้สวมใส่เสื้อผ้าสีม่วง

### 2.5.1.2 จินตนาการและความทรงจำของมนุษย์กับการนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง “The Young Knight”

จินตนาการเป็นความสามารถในการสร้างภาพในสมอง ซึ่งภาพเหล่านี้ไม่ได้รับรู้ผ่านการมองเห็น การได้ยิน หรือผ่านวิธีการรับรู้อื่น ๆ ผู้เชี่ยวชาญกล่าวว่าเหตุการณ์ในชีวิตจริงนั้นมีส่วนช่วยในการสร้างจินตนาการ ซึ่งมนุษย์นั้นมักจะใช้ข้อมูลต่าง ๆ ที่อยู่ในความทรงจำมาประติดประต่อกันเพื่อให้เกิดเป็นภาพขึ้นมา ดังนั้น ความทรงจำนั้นมีผลต่อจินตนาการอย่างมาก เพราะเป็นเรื่องยากที่จะสร้างภาพในจินตนาการขึ้นมาโดยไม่นำองค์ประกอบที่เรารู้หรือเคยพบเห็นมาแล้วมาใช้ ความทรงจำจึงเป็นเหมือนรากฐานสำคัญในการที่จะทำให้เกิดจินตนาการ (Loren Frank. 2560: ออนไลน์)

### 2.5.1.3 สรุปผลแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง “The Young Knight”

เครื่องแต่งกายในละครเวทีนั้นมีหน้าที่มากมาย ทั้งช่วยชี้นำเรื่องราว ช่วยทำให้ผู้ชมเห็นบุคลิก ความเป็นมา และภูมิหลังของตัวละคร เผยให้เห็นส่วนลึก ๆ ที่ซ่อนอยู่ในบุคลิกของตัวละคร ดังนั้น จากบทความข้างต้นที่กล่าวมา ผู้ศึกษาจึงยกทฤษฎีหลักจิตวิทยาสีและลักษณะบุคลิกภาพมาสร้างเป็นสัญลักษณ์ที่จะทำหน้าที่ในการเป็นตัวช่วยในการถ่ายทอดบุคลิกและนิสัยของตัวละครแต่ละตัว รวมถึงแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาของตัวละคร และยกทฤษฎีจินตนาการและความทรงจำของมนุษย์มาใช้ในการสร้างเครื่องแต่งกายของกลุ่มตัวละครในจินตนาการที่เป็นเครื่องแต่งกายย้อนยุค และเชื่อมโยงตัวละครทั้งสองกลุ่มเข้าไว้ด้วยกัน

(1) บัน เบนเดล เครื่องแต่งกายจะถูกแทนด้วยโทนสีฟ้าและสีดำ โดยสีฟ้าแทนความสงบและใจเย็นของตัวละคร ส่วนสีดำแทนภาวะความมืดบอดทั้งทางร่างกายและจิตใจ โดยมีสีอื่นของตัวละครอื่นๆ รอบตัวเข้ามาเติมแต่งความมืดนั้นให้สดใสขึ้น

(2) แอนนา เครื่องแต่งกายจะถูกแทนด้วยโทนสีชมพู โดยสีชมพูแทนความอ่อนโยนและความรักที่ตัวละครแอนนามีให้กับบัน

(3) แดน และ เซอร์แลนสล็อต เครื่องแต่งกายจะถูกแทนด้วยโทนสีเขียว และเลือกให้รูปลักษณะหน้าตาของตัวละครทั้งสองเหมือนกันตามทฤษฎีเรื่องจินตนาการและความทรงจำมนุษย์ โดยสีเขียวแทนความกระตือรือร้นและเป็นกันเองของตัวละคร

(4) เลียม และ เซอร์กาเวน เครื่องแต่งกายจะถูกแทนด้วยโทนสีส้ม และเลือกให้รูปลักษณะหน้าตาของตัวละครทั้งสองเหมือนกันตามทฤษฎีเรื่องจินตนาการและความทรงจำมนุษย์ โดยสีส้มแทนความสดใสและสนุกสนานของตัวละคร

(5) พ่อ เครื่องแต่งกายจะถูกแทนด้วยโทนสีน้ำตาล โดยสีน้ำตาลแทนความมั่นคงและอบอุ่นของตัวละคร

(6) หมอ และ เซอร์เบติเวียร์ เครื่องแต่งกายจะถูกแทนด้วยโทนสีน้ำเงิน และเลือกให้รูปลักษณะหน้าตาของตัวละครทั้งสองเหมือนกันตามทฤษฎีเรื่องจินตนาการและความทรงจำมนุษย์ โดยสีน้ำเงินแทนเกียรติยศและความภาคภูมิใจของตัวละคร

(7) กษัตริย์อาเธอร์ เครื่องแต่งกายจะถูกแทนด้วยโทนสีแดง โดยสีแดงแทนความกล้าหาญและโดดเด่นของตัวละคร

(8) พยาบาล และ ราชินีกวินนีเวียร์ เครื่องแต่งกายจะถูกแทนด้วยโทนสี ม่วง แทนความชาญฉลาดและสูงส่ง และเรียงเจดสีตามลักษณะบุคลิกตัวละครที่มีวุฒิภาวะแตกต่างกันไปตามช่วงวัย และเลือกให้รูปลักษณะหน้าตาของตัวละครทั้งสองเหมือนกันตามทฤษฎีเรื่อง จินตนาการและความทรงจำมนุษย์ โดยสีม่วงแทนความสูงศักดิ์และสติปัญญา

## 2.5.2 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายเรื่อง “The young knight”

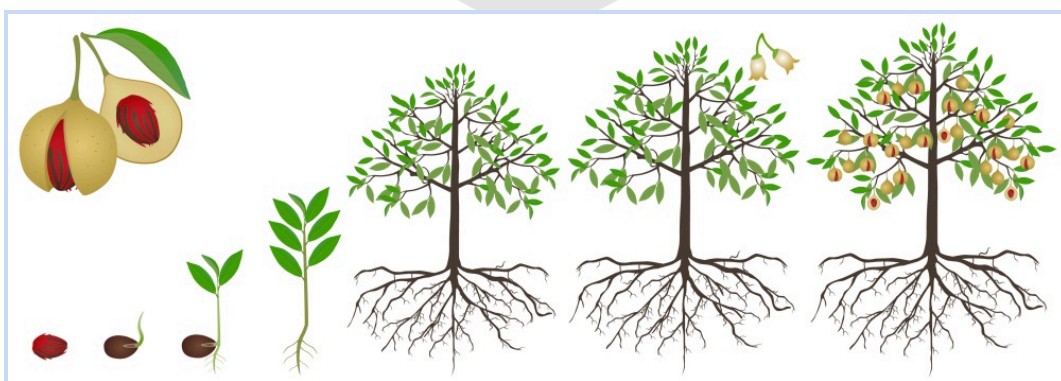
### 2.5.2.1 วัฏจักรไม้ดอกและการนำมาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายเรื่อง “The Young Knight”

ผู้ศึกษาได้นำหลักการของวัฏจักรไม้ดอกมาปรับใช้กับการออกแบบมงกุฏของตัวละครกวินนีเวียร์ โดยใช้วัฏจักรชีวิตของพืชแทนการเจริญเติบโตของตัวละครทั้ง 3 ช่วงอายุ จะมีขั้นตอนของการเจริญเติบโต คือ รากจะงอกออกมาจากเมล็ด ก่อนลงสู่ดินเป็นขั้นตอนแรก หลังจากนั้นลำต้นจะงอกออกจากเมล็ดขึ้นไปในอากาศ แล้วมีการแตกใบ ต่อมามีการออกดอก และในขั้นตอนของการเปลี่ยนแปลงจากดอกไปสู่ผลนั้น ดอกมีการถ่ายละอองเรณู ทำให้เกิดการปฏิสนธิ จากนั้นกลีบดอกค่อย ๆ เหี่ยวแล้วหลุดร่วงไป โดยส่วนของผลจะค่อย ๆ เจริญเติบโตขึ้นมาแทนที่ ผลของพืชจะมีเมล็ดอยู่ภายใน ที่พร้อมเจริญเติบโตเป็นต้นใหม่ต่อไป ซึ่งจะเกิดหมุนเวียนต่อกันไปเช่นนี้เรื่อย ๆ ซึ่งผู้ศึกษาได้นำมาปรับใช้และแทนตัวละครดังนี้ (ปิตุพร พิมพาเพชร. 2564: ออนไลน์)

(1) กวินนีเวียร์ 1 แทนอายุช่วงวัยกลางคน โดยสื่อถึงพืชดอกที่มีการเติบโต ออกดอกเต็มที่มากที่สุด เปรียบเสมือนประสบการณ์ในการใช้ชีวิตของช่วงอายุวัยกลางคน เป็นช่วงที่บุคคลนั้นอาจพบกับการเปลี่ยนแปลงทางด้านร่างกาย, จิตใจ, และสังคม

(2) กวินนีเวียร์ 2 แทนอายุช่วงวัยสาว โดยสื่อถึงพืชดอกที่กำลังออกดอกปานกลาง ซึ่งเปรียบเสมือนการเปลี่ยนแปลงจากอายุช่วงวัยรุ่นเข้าสู่อายุช่วงวัยสาว วัยนี้เป็นระยะของการทดลอง เพื่อหาแนวทางชีวิตที่ตนต้องการและพอใจสืบต่อเนื่องมาจากวัยรุ่น

(3) กวินนีเวียร์ 3 แทนอายุช่วงวัยรุ่น โดยสื่อถึงพืชดอกที่กำลังเติบโตมีดอกน้อยที่สุด เปรียบเสมือนการเริ่มเรียนรู้ เริ่มมีความคิดเป็นของตัวเอง สามารถมองสิ่งต่าง ๆ ได้ลึกซึ้งมากขึ้น



ภาพที่ 2.4 : วัฏจักรไม้ดอก

ที่มา: <https://www.trueplookpanya.com>

### 2.5.2.2 เครื่องแต่งกายของนักรบโบราณในยุคกลางและการนำมาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายเรื่อง “The Young Knight”

ผู้ศึกษาได้นำประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายของนักรบโบราณในยุคกลางมาปรับใช้กับการออกแบบชุดอัศวินของ กษัตริย์อาเธอร์ เซอร์เบดิเวียร์ เซอร์แลนเซอล็อต และเซอร์กาเวน และนำรูปแบบดาบของนักรบโบราณในการนำมาปรับใช้กับการออกแบบดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์ โดยใช้รูปแบบเครื่องแต่งกายของนักรบโบราณตามประวัติศาสตร์มาปรับใช้และวิเคราะห์ตามลักษณะบุคลิกของตัวละครที่เป็นตัวละครในจินตนาการ

(1) **เสื้อเกราะ หรือชุดเกราะเหล็ก (Armor)** ตัวเกราะมีขนาดและชนิดตามความต้องการของอัศวิน ชุดเกราะจะต้องมีความพอดีกับร่างกายและสามารถคุ้มกันปกป้องเนื้อหนังภายในจากอาวุธได้ดี ชุดเกราะใช้หนังแข็งและโครงสร้างเฟือกสำหรับชิ้นส่วนแขนและขา ได้มีการพัฒนาเสื้อโค้ตเพลท ซึ่งเป็นชุดเกราะที่ทำจากแผ่นเพลทขนาดใหญ่ที่เย็บไว้ด้านในเสื้อโค้ตสิ่งทอหรือหนัง

จากข้อมูลข้างต้น ผู้ศึกษาได้นำมาปรับใช้และออกแบบเป็นเครื่องแต่งกายของกษัตริย์อาเธอร์ เซอร์เบดิเวียร์ เซอร์แลนเซอล็อต และเซอร์กาเวน ซึ่งเป็นตัวละครในจินตนาการที่แต่งกายด้วยเครื่องแต่งกายย้อนยุค



ภาพที่ 2.5 : ตัวอย่างชุดเกราะในสมัยยุคกลาง  
ที่มา: <https://www.medievalwarfare.info/armour.htm>

(2) **ดาบ (Sword)** เป็นโลหะหลอมที่มีขอบยาว ใช้ในอารยธรรมต่าง ๆ ทั่วโลก โดยหลัก ๆ แล้วใช้เป็นอาวุธสำหรับตัดหรือแทง โดยพื้นฐานแล้วดาบประกอบด้วยใบมีดและด้าม โดยทั่วไปจะมีคมหนึ่งหรือสองคมสำหรับตีและตัด และมีปลายแทง ดาบเป็นอาวุธทางทหาร ซึ่งแตกต่างจากธนูหรือหอก และเป็นสัญลักษณ์ของการทำสงครามหรืออำนาจรัฐที่เปลือยเปล่าใน

หลายวัฒนธรรม ชื่อที่มอบให้กับดาบหลายเล่มในตำนาน วรรณกรรม และประวัติศาสตร์ สะท้อนถึงศักดิ์ศรีอันสูงส่งของอาวุธชิ้นนี้ เช่น ดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์ซึ่งถูกกล่าวถึงในละครเรื่อง The Young Knight เอ็กซ์คาลิเบอร์เป็นดาบในตำนานของกษัตริย์อาเธอร์ ที่เล่าลือว่ามีอำนาจวิเศษและมีความเกี่ยวข้องกับสิทธิ์อันชอบธรรมในการปกครองแผ่นดินอังกฤษ ในบางครั้งก็เรียกดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์ว่า "ดาบในศิลา" ซึ่งใช้ในการพิสูจน์สิทธิ์ครองแผ่นดินของอาเธอร์ โดยผู้ศึกษาได้นำดาบในยุคกลางมาปรับใช้กับการออกแบบดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์ของอาเธอร์ (Mini Katana. 2566: ออนไลน์)



ภาพที่ 2.6 : ตัวอย่างดาบในสมัยยุคกลาง

ที่มา: <https://www.medievalwarfare.info/weapons.htm>



ภาพที่ 2.7 : ภาพวาดเกี่ยวกับตำนานดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์

ที่มา:

<https://d.lib.rochester.edu/camelot/image/beardsley-how-sir-bedivere-cast-the-sword-excalibur-into-the-water>

## 2.6 ข้อมูลด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

### 2.6.1 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบแสง เรื่อง “The young knight”

จากการอ่านและวิเคราะห์บทละคร เรื่อง “The young knight” ผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นถึงเรื่องการแบ่งรูปแบบแสงโลกของตัวละครเป็น 2 โลก คือ

(1) **แสงของโลกความเป็นจริงที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน** ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบแสง มาจากการมองเห็นและการจดจำสีและแสงในชีวิตประจำวันของตัวละคร บัน เบน เดิล ก่อนที่จะเป็นผู้พิการทางสายตา โดยใช้วิธีการนำเสนอด้วยแสงธรรมชาติบนเกาะไปรเออร์ และแสงไฟประดิษฐ์จากภายในที่อยู่อาศัย ผู้ศึกษาได้นำแสงในสถานที่จริง ซึ่งในบทละครเรื่อง นี้มีสถานที่หลายแห่ง เช่น บ้าน ชายหาด ท่าเรือ อ่าวนรก โรงพยาบาล ผู้ศึกษาจึงได้ทำการสำรวจแสงบนพื้นที่เกาะไปรเออร์เพิ่มเติมผ่านภาพมุมมองถนนบนเว็บไซต์ Google Earth เพื่อนำแสงมาปรับใช้กับภาพในเรื่อง

(2) **แสงของโลกจินตนาการ** ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบแสงมาจากแสงที่เกิดจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นบนโลกและเพื่อนำเสนอแสงที่ตัวละครบัน เบน เดิลมองเห็นในโลกจินตนาการ ให้ออกมาในรูปแบบที่มีสีสันที่แตกต่างจากโลกความเป็นจริง โดยมีแนวคิดมาจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น รุ้ง แพลงก์ตอนเรืองแสง หมวกเมฆสีรุ้ง หมอกหนอนเรืองแสง เป็นต้น

#### 2.6.1.1 แนวคิดการกำเนิดแสงจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ

(1) รุ้ง เป็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่มักพบเห็นได้ในช่วงก่อนหรือหลังฝนตกเล็กน้อย เกิดจากการที่แสงอาทิตย์หักเหผ่านละอองน้ำหรือหยดน้ำ โดยหยดน้ำในอากาศทำหน้าที่คล้ายปริซึมในการกระจายแสงออกเป็นสเปกตรัมของแสงขาว หากพิจารณาลักษณะของการสะท้อนของแสงเมื่อตกกระทบหยดน้ำในอากาศก่อนเกิดการกระจายแสง (สสวท. 2566: ออนไลน์)

(2) แพลงก์ตอนเรืองแสง สามารถพบได้ทั่วไปในทะเลทั่วโลก แต่ปรากฏการณ์ทะเลเรืองแสงจะปรากฏขึ้นเมื่อแพลงก์ตอนเรืองแสงมีจำนวนหนาแน่นมากพอ โดยปัจจัยที่ส่งผลต่อการเกิดปรากฏการณ์ทะเลเรืองแสง ได้แก่ อุณหภูมิของน้ำ : แพลงก์ตอนเรืองแสงจะเรืองแสงได้ดีในน้ำที่อุณหภูมิประมาณ 20-25 องศาเซลเซียส (ศรุดา ทิพย์แสง. 2563: ออนไลน์)

(3) หมวกเมฆสีรุ้ง มีลักษณะเป็นเมฆบางๆ ที่ลอยอยู่เหนือเมฆก้อนขนาดใหญ่ เช่น เมฆคิวมูโลนิมบัส คอนเจสทัส (Cumulonimbus Congestus) หรือเมฆฝนฟ้าคะนองที่เริ่มก่อตัวใหม่ ๆ ในขณะที่ก้อนเมฆขนาดใหญ่ดังกล่าวกำลังเติบโตขึ้นอย่างรวดเร็ว ก็จะทำให้ให้อากาศที่อยู่เหนือยอดเมฆก้อนถูกผลักให้พุ่งสูงขึ้นไปด้วย หากอากาศที่ถูกผลักขึ้นไปนี้มีความชื้นเพียงพอ และมีอุณหภูมิต่ำลงจนถึงจุดน้ำค้าง (Dew Point) ไอน้ำในอากาศก็จะควบแน่นกลายเป็นหยดน้ำขนาดเล็ก ๆ จำนวนมาก และเมื่อมองโดยรวม จะมีลักษณะเหมือน หมวกเมฆ นั่นเอง และ เมฆสีรุ้ง เรียกว่า Iridescence เกิดจากที่แสงอาทิตย์สีขาวไปตกกระทบ กับเม็ดน้ำขนาดต่าง ๆ ที่อยู่เหนือยอดเมฆ เมื่อแสงตกกระทบหยดน้ำ จึงทำให้เกิดการหักเหเปลี่ยนทิศทางไปจากแนวเดิม แต่แสงสีต่างๆหักเหได้ไม่เท่ากัน ทำให้แสงสีขาวแตกออกเป็นสีรุ้ง และเนื่องจากในเมฆบาง ๆ จะมีเม็ดน้ำขนาดต่าง ๆ ไม่เท่ากัน ปรากฏการณ์สีรุ้งอาจเกิดในเมฆบาง ๆ บนท้องฟ้า โดยที่ไม่ต้องมีเมฆก้อนใหญ่ (อย่างเมฆฝนฟ้าคะนอง) มาเกี่ยวข้องด้วยก็ได้ แต่ที่พบบ่อยคือ สีรุ้งที่อยู่เหนือเมฆก้อนขนาดใหญ่ โดยเฉพาะในช่วงเวลาเย็นที่ดวงอาทิตย์กำลังลับขอบฟ้า (พิศสมัย คล้าย. 2562: ออนไลน์)

(4) หมอก คือกลุ่มละอองน้ำที่ลอยตัวอยู่ในระดับต่ำเหนือพื้นดิน ซึ่งเมฆบาง ครั้งก็ถูกพิจารณาว่าเป็นส่วนหนึ่งของหมอก ตัวอย่างเช่น เมฆที่เคลื่อนตัวในอากาศระดับสูงจะไม่ ถูกพิจารณาว่าเป็นหมอก ขณะที่เมฆที่เคลื่อนตัวมาแบบสัมผัสกับพื้นดิน อาคาร หรือสิ่งก่อสร้าง ของมนุษย์ ที่มีความสูงขนาดหนึ่ง จะถูกพิจารณาว่าเป็นหมอกมากกว่าเมฆ ซึ่งหมอกแตกต่างจาก หมอกน้ำค้าง (mist) ก็เพียงเฉพาะความหนาแน่นเท่านั้น ผลกระทบของการเกิดหมอกที่เด่นชัดคือ การทำให้ความสามารถในการมองเห็นลดลง (พรรณพร กะตะจิตต์. 2561: ออนไลน์)

(5) หนองเรืองแสง นั้นเป็นเพราะแสงสว่างที่สว่างออกมาเป็นจุด ๆ บนตัวของ มันคล้ายกับ หน้าต่างของรถไฟ ซึ่งมีเพียงแค่ตัวอ่อนและเพศเมียที่โตเต็มวัยเท่านั้นที่จะเรืองแสง ออกมาได้ด้วยอวัยวะพิเศษที่มีลักษณะเป็นคู่อยู่ที่ด้านข้างของลำตัว พวกมันสามารถควบคุมแสง บนตัว และใช้เตือนศัตรูผู้ล่าว่าพวกมันมีพิษ เช่นเดียวกับกับสัตว์อีกหลายชนิดที่สามารถเรืองแสง ออกมาด้วยปฏิกิริยาทางเคมี (มนุษย์ไฟฟ้า. 2563: ออนไลน์)

### 2.6.1.2 แนวคิดในการออกแบบแสงในเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic)

แสงเป็นเหมือนผู้กำหนดเหตุการณ์สภาพแวดล้อมและความรู้สึกของ ตัวละคร เพื่อนำเสนอภาพของตัวละครบนเบนเดลในฉากที่ได้รับรู้ครั้งแรกว่าตนเองกลายเป็นผู้พิการทาง สายตา ดังนั้นผู้ศึกษาได้ใช้แนวคิด การกระทบตาของมนุษย์ มาปรับใช้เพื่อสื่อสารอารมณ์และ ความรู้สึกของตัวละครไปยังผู้ชมละครเวที

(1) การกระทบตา เป็นวิธีการป้องกันอันตรายที่จะเกิดขึ้นแก่ตา ซึ่งเป็นการป้องกัน ตามธรรมชาติของร่างกาย เวลากระทบตาน้ำตาจะได้เคลือบและแผ่ไปได้ทั่วผิวลูกตา ทำให้ผิวตา ชุ่มชื้นได้ตลอดเวลา ตาจะได้ไม่แห้งและไม่แสบตา เราจึงต้องกะพริบตาอยู่ตลอดเวลา โดยเฉลี่ยคนเรากะพริบตาทุก ๆ 2-3 วินาที เวลาที่ตั้งใจมองเพ่งสิ่งใด เช่น เวลาอ่านหนังสือ กว่าที่จะกะพริบตาครั้งหนึ่งก็ใช้เวลานานกว่าปกติ ตามสถิติมีผู้สังเกตว่า เวลาอ่านหนังสือ

(2) การกระทบตาในด้านของอารมณ์ บางคนกะพริบตาถี่ ๆ เมื่อเกิดอารมณ์ผิดปรกติ บางอย่างเช่น หวาดระแวง ละอวย ขวยเขิน มีความผิดอยู่ในใจ ตื่นเต้น โกรธ ฯลฯ (ดิจิตต์ลัคข์. 2566: ออนไลน์)

### 2.6.1.3 แนวคิดการออกแบบแสงในรูปแบบของการระบุสถานที่

แสงสว่าง แสงในโรงละคร นอกจากจะให้ความสว่างที่ทำให้ ผู้ชมมองเห็นแล้ว การจัดแสง สามารถสร้างจุดสนใจบนเวทีได้ สามารถแยกพื้นที่ เวทีเพื่อสร้างไฮไลท์และจุดที่ไม่ต้องการได้ อีกทั้งยังสามารถสร้างอารมณ์ให้กับ เรื่องราวได้อีกด้วย เช่นกัน กล่าวโดยสรุป แสงไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้ ดูมองเห็นอะไร ได้ แต่ยังคงควบคุมการมองเห็นของผู้ดูด้วย เช่น ต้องการเห็นมากแค่ไหน เพราะบาง ครั้งสิ่งที่มองไม่เห็นก็อาจมีความสำคัญมากกว่า การใช้สีของแสงเพื่อแสดงบรรยากาศ การสื่อ อารมณ์ เวลา ฤดูกาล สถานที่ เช่น ไฟค้อย ๆ สว่างขึ้นอีกครั้ง คนดูจะค้อย ๆ เห็นว่าเรากำลังอยู่ใน ห้องครัวที่บ้านของบัน เบนเดล มีโต๊ะอาหารตั้งอยู่ตรงกลาง และมีเคาน์เตอร์เล็ก ๆ อยู่ด้านข้าง บรรยากาศของบ้านดูอบอุ่นไม่น่าเชื่อว่านี่จะเป็นบ้านที่อาศัยอยู่โดยผู้ชาย 2 คน และที่สำคัญ หนึ่งในั้น เป็นเด็กชายตาบอด เป็นต้น โดยนำความหมายของสีมาใช้ในการออกแบบแสงเพื่อบ่ง บอสถานที่และสื่ออารมณ์ของฉากนั้น ๆ (ชุตินา มณีวัฒนา. 2566: 162)

#### (1) ท่าเรือ

- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสื่อถึงเป็นสีแห่งสติปัญญา การหยั่งรู้ เป็นสีที่ให้ ความ สุข ความเบิกบาน มีชีวิตชีวา

- สีส้ม ให้ความรู้สึกสื่อถึง เป็นสีแห่งความเบิกบาน ความสนุกสนานรื่นเริง อีสระ ปลอดภัย สีแห่งการสร้างสรรค์ อบอุ่น สดใสมีสติปัญญา

- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสื่อถึง ความสงบ สุขุมเยือกเย็น ให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย

- สีฟ้า ให้ความรู้สึกสื่อถึง ให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น เป็นอีสระ สบายใจ ปลอดภัย ระวังการกระวนกระวายใจ

- สีขาว ให้ความรู้สึกสื่อถึง ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สันติภาพ บรรเทาอาการตกใจ

## (2) บ้านของบัน เบนเคิล

- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสื่อถึงเป็นสีแห่งสติปัญญา การหยั่งรู้ เป็นสีที่ให้ ความสุข ความเบิกบาน มีชีวิตชีวา

- สีส้ม ให้ความรู้สึกสื่อถึง เป็นสีแห่งความเบิกบาน ความสนุกสนานรื่นเริง อีสระ ปลอดภัย สีแห่งการสร้างสรรค์ อบอุ่น สดใสมีสติปัญญา

- สีน้ำตาล ให้ให้ความรู้สึกสื่อถึง สัญลักษณ์ของความกระวนกระวายและความไม่พอใจ

- สีขาว ให้ความรู้สึกสื่อถึง ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สันติภาพ บรรเทาอาการตกใจ

- สีฟ้า ให้ความรู้สึกสื่อถึง ให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น เป็นอีสระ สบายใจ ปลอดภัย ระวังการกระวนกระวายใจ

- สีชมพู ให้ความรู้สึกสื่อถึง คล้ายกับธรรมชาติที่อ่อนนุ่ม

## (3) โรงพยาบาล

- สีเขียว ให้ความรู้สึกสื่อถึงสีแห่งธรรมชาติ แสดงถึงความสดชื่น ร่มเย็น มีชีวิตชีวา และความศรัทธา

- สีขาว ให้ความรู้สึกสื่อถึง ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สันติภาพ บรรเทาอาการตกใจ

- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสื่อถึงเป็นสีแห่งสติปัญญา การหยั่งรู้ เป็นสีที่ให้ ความสุข ความเบิกบาน มีชีวิตชีวา

- สีฟ้า ให้ความรู้สึกสื่อถึง ให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น เป็นอีสระ สบายใจ ปลอดภัย ระวังการกระวนกระวายใจ

## (4) อ่าวนรก

- สีม่วงอ่อนให้ความรู้สึกสื่อถึง รู้สึกซึมเศร้า เหงา เว้งว้าง และลึกลับน่ากลัว

- สีส้ม ให้ความรู้สึกสื่อถึง เป็นสีแห่งความเบิกบาน ความสนุกสนานรื่นเริง อีสระ ปลอดภัย สีแห่งการสร้างสรรค์ อบอุ่น สดใสมีสติปัญญา

- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสื่อถึง ความสงบ สุขุมเยือกเย็น ให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย

## (5) ทางเดินบริเวณฟาร์ม

- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสื่อถึง ความสงบ สุขุมเยือกเย็น ให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย

- สีฟ้า ให้ความรู้สึกสื่อถึง ให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น เป็นอีสระ สบายใจ ปลอดภัย ระวังการกระวนกระวายใจ

- สีขาว ให้ความรู้สึกสื่อถึง ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สันติภาพ บรรเทาอาการตกใจ

- สีเขียว ให้ความรู้สึกสื่อถึงสีแห่งธรรมชาติ แสดงถึงความสดชื่น ร่มเย็น มีชีวิตชีวา และความศรัทธา
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสื่อถึงเป็นสีแห่งสติปัญญา การหยั่งรู้ เป็นสีที่ให้ ความสุข ความเบิกบาน มีชีวิตชีวา
- สีส้ม ให้ความรู้สึกสื่อถึง เป็นสีแห่งความเบิกบาน ความสนุกสนานรื่นเริง อิสระ ปลอดภัย สีแห่งการสร้างสรรค์ อบอุ่น สดใสมีสติปัญญา

#### (6) หลุมดิน

- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสื่อถึงเป็นสีแห่งสติปัญญา การหยั่งรู้ เป็นสีที่ให้ ความสุข ความเบิกบาน มีชีวิตชีวา
- สีขาว ให้ความรู้สึกสื่อถึง ความรู้สึกบริสุทธิ์ สันติภาพ บรรเทาอาการตกใจ
- สีม่วง ให้ความรู้สึกสื่อถึง เป็นสีแห่งเกียรติยศ เมื่อใช้ในปริมาณมากจะเป็นสีที่แสดงถึงความรู้สึกสงบ เยือกเย็น ภาควงศ์
- สีม่วงอ่อน ให้ความรู้สึกสื่อถึง ทำให้รู้สึกซึมเศร้า เหงา เว้งว้าง และลึกลับน่ากลัว
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสื่อถึง ความสงบ สุขุมเยือกเย็น ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย

#### (7) ชายหาดตอนกลางคืน

- สีม่วงอ่อน ให้ความรู้สึกสื่อถึง ทำให้รู้สึกซึมเศร้า เหงา เว้งว้าง และลึกลับน่ากลัว
- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสื่อถึง ความสงบ สุขุมเยือกเย็น ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย

- สีขาว ให้ความรู้สึกสื่อถึง ความรู้สึกบริสุทธิ์ สันติภาพ บรรเทาอาการตกใจ

#### (8) ทะเลช่วงกลางวัน

- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสื่อถึง ความสงบ สุขุมเยือกเย็น ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย
- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสื่อถึงเป็นสีแห่งสติปัญญา การหยั่งรู้ เป็นสีที่ให้ ความสุข ความเบิกบาน มีชีวิตชีวา
- สีม่วงอ่อน ให้ความรู้สึกสื่อถึง ทำให้รู้สึกซึมเศร้า เหงา เว้งว้าง และลึกลับน่ากลัว
- สีมรกต ให้ความรู้สึกสื่อถึง สีแห่งท้องทะเลลึก ให้ความหมายถึงความ สุขุมเยือกเย็น ความสงบเงียบเหมือนสีเขียว เหมาะกับการชะล้างความตึงเครียดในจิตใจ เป็นสีที่ ถูกยกมาเพื่อให้กำลังใจ

#### (9) อุโมงค์แพร์รี่

- สีส้ม ให้ความรู้สึกสื่อถึง เป็นสีแห่งความเบิกบาน ความสนุกสนานรื่นเริง อิสระ ปลอดภัย สีแห่งการสร้างสรรค์ อบอุ่น สดใสมีสติปัญญา
- สีแดง ให้ความรู้สึกสื่อถึง เป็นสีแห่งพลังอำนาจ ความทะเยอทะยาน ร่าร้อน รุนแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์
- สีเขียว ให้ความรู้สึกสื่อถึงสีแห่งธรรมชาติ แสดงถึงความสดชื่น ร่มเย็น มีชีวิตชีวา และความศรัทธา

- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสื่อถึง ความสงบ สุขุมเยือกเย็น ให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย

- สีม่วง ให้ความรู้สึกสื่อถึง เป็นสีแห่งเกียรติยศ เมื่อใช้ในปริมาณมากจะเป็นสีที่แสดงถึงความรู้สึกสงบ เยือกเย็น ภาควงุมิ

### (10) ถ้าของกษัตริย์อาเธอร์

- สีส้ม ให้ความรู้สึกสื่อถึง เป็นสีแห่งความเบิกบาน ความสนุกสนานรื่นเริง อิสระปลอดปล่อย สีแห่งการสร้างสรรค์ อบอุ่น สดใสมีสติปัญญา

- สีเหลือง ให้ความรู้สึกสื่อถึงเป็นสีแห่งสติปัญญา การหยั่งรู้ เป็นสีที่ให้ ความสุข ความเบิกบาน มีชีวิตชีวา

- สีแดง ให้ความรู้สึกสื่อถึง เป็นสีแห่งพลังอำนาจ ความทะเยอทะยาน ร่าร้อน รุนแรง มั่นคง อุดมสมบูรณ์

- สีเขียว ให้ความรู้สึกสื่อถึงสีแห่งธรรมชาติ แสดงถึงความสดชื่น ร่มเย็น มีชีวิตชีวา และความศรัทธา

- สีมรกต ให้ความรู้สึกสื่อถึง สีแห่งท้องทะเลลึก ให้ความหมายถึงความ สุขุมเยือกเย็น ความสงบเงียบเหมือนสีเขียว เหมาะกับการชะล้างความตึงเครียดในจิตใจ เป็นสีที่ ถูกยกมาเพื่อให้อำนาจใจ

- สีฟ้า ให้ความรู้สึกสื่อถึง ให้ความรู้สึกสงบเยือกเย็น เป็นอิสระ สบายใจ ปลอดภัย ระวังการกระวนกระวายใจ

- สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสื่อถึง ความสงบ สุขุมเยือกเย็น ให้ความรู้สึกสงบและผ่อนคลาย

- สีม่วงอ่อน ให้ความรู้สึกสื่อถึง ทำให้รู้สึกซึมเศร้า เหงา เว้งว้าง และลึกลับน่ากลัว

- สีม่วง ให้ความรู้สึกสื่อถึง เป็นสีแห่งเกียรติยศ เมื่อใช้ในปริมาณมากจะเป็นสีที่แสดงถึงความรู้สึกสงบ เยือกเย็น ภาควงุมิ

## 2.7 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

### 2.7.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเรื่อง “The young knight”

หลังจากที่ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาบทละครเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาค้นคว้าหาความรู้ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับเสียงและสื่อมัลติมีเดียโดยใช้แนวคิดการออกแบบเสียงเพื่อการแสดงละครเวทีและแนวคิดการใช้สื่อมัลติมีเดียกับละครเวที ซึ่งทั้งสองส่วนนี้เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เรื่องราวสมบูรณ์ พร้อมทั้งทำให้คนดูสามารถรับชมหรือฟังแล้วเห็นภาพตามได้ ส่งผลให้ละครมีมิติมากขึ้น

#### 2.7.1.1 ความสำคัญของการออกแบบเสียงสำหรับละคร

เสียงในการแสดงละครไม่เพียงแต่ทำให้การผลิตละครออกมาดีเท่านั้น แต่ยังช่วยกำหนดประสบการณ์การเล่าเรื่องและการรับชมทั้งหมดอีกด้วย หากไม่มีเสียงที่เหมาะสมในช่วงเวลาที่เหมาะสม ก็เป็นเรื่องยากที่จะทำให้การรับชมละครเต็มไปด้วยอารมณ์รส

จากการศึกษาพบว่าเสียงในละครเป็นปัจจัยสำคัญของการออกแบบเสียงมีอิทธิพลต่อการแสดงในโรงละคร โดยเสียงประกอบการแสดงสามารถสร้างโทนของอารมณ์ที่ต้องการได้

ประกอบเป็นอีกหนึ่งอวจนภาษาที่ช่วยบอกเราเป็นนัย ๆ ได้ว่าสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นนั้นจะเป็นอย่างไร หากเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม ก็จะสามารถดึงอารมณ์ เช่น ความสุข เศร้า เร้าใจหรือตึ้งเครียด การเลือกใช้เสียงประกอบฉากจึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยสร้างอารมณ์ร่วมของผู้ชมได้นอกจากนี้เสียงประกอบฉากยังสร้างการรับรู้และความเข้าใจในเนื้อหาของละครได้อีกด้วย (วิศปต์ย์ ชัยช่วย. 2560: ออนไลน์)

### 2.7.1.2 องค์ประกอบที่ใช้ในการออกแบบเสียง

จากการศึกษาและอ่านบทละครเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาได้ทำการแบ่งประเภทองค์ประกอบในการค้นหาข้อมูลเสียง เพื่อที่จะออกแบบเสียงให้เป็นที่ไปตามบริบท และเหมาะสมกับเรื่อง ผู้ศึกษาได้แบ่งเสียงที่ใช้เป็นสองกลุ่มคือ เสียงจากโลกปัจจุบัน และเสียงจากโลกในจินตนาการ ตามบริบทของเนื้อเรื่องในละคร อีกทั้งยังแบ่งประเภทองค์ประกอบของเสียงดังนี้ (Thai Pianist. 2566: ออนไลน์)

(1) **เสียงดนตรีประกอบ (Music Score)** เป็นเสียงที่ใช้ในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกต่างๆในเรื่องสู่ผู้ชม รวมไปถึงบรรยากาศภายในเรื่อง เป็นเสียงเพลงบรรเลงที่ช่วยเพิ่มอรรถรส อารมณ์ร่วม สร้างความตื่นเต้นในฉากต่าง ๆ และสร้างความทรงจำให้กับผู้ชมอีกด้วย

(2) **เสียงเอฟเฟกต์ (Sound effects)** ซาวนด์เอฟเฟกต์ หรือ SFX คือ เสียงที่ใช้เลียนแบบเสียงปกติ รวมไปถึงเสียงที่แสดงการกระทำบนเวที เช่น เสียงโทรศัพท์ดัง เสียงเคาะประตู เสียงแก้วน้ำแตก ช่วยในการทำเหตุการณ์สมมติเหมือนจริงมากขึ้น ทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับละคร

(3) **เสียงบรรยากาศ (Ambient sound)** เสียงบรรยากาศ เป็นเสียงธรรมชาติที่เกิดขึ้นจริงตามสภาพแวดล้อม เช่น เสียงฝนตก เสียงตอนกลางคืน

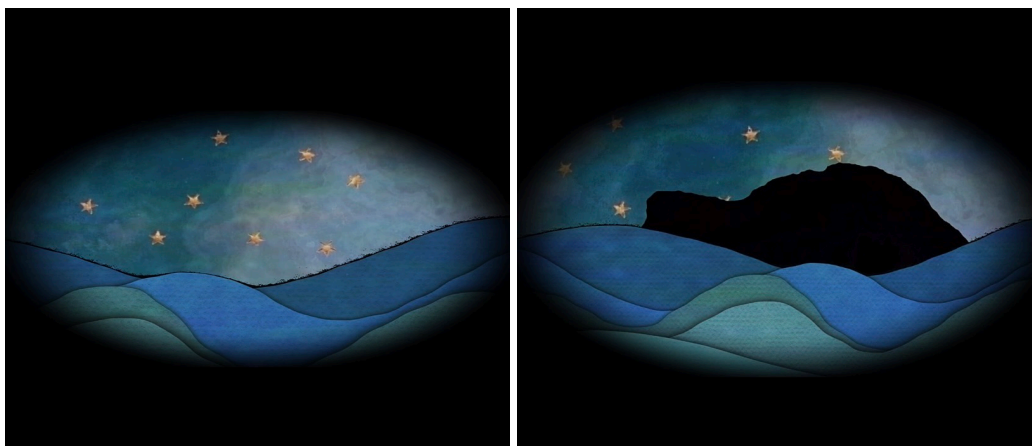
(4) **เสียงประกอบเทคนิคพิเศษ (Special Sound Effect)** เป็นเสียงสังเคราะห์ หรือ Synthesize ที่ออกแบบมาให้เป็นเสียงพิเศษที่ไม่มีอยู่จริงบนโลก เช่น เสียงเวทมนต์ เสียงยานอวกาศ เสียงหุ่นยนต์

### 2.7.1.3 มัลติมีเดีย

มัลติมีเดีย คือ การนำองค์ประกอบของสื่อชนิดต่าง ๆ มาผสมผสานรวมกัน ซึ่งประกอบด้วย ภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว เสียงและวิดีโอ โดยผ่านกระบวนการทางระบบคอมพิวเตอร์ เพื่อสื่อความหมายกับผู้ใช้อย่างมีประสิทธิภาพและได้บรรลุตามวัตถุประสงค์การใช้งาน โดยผู้ศึกษาได้ใช้องค์ประกอบดังนี้ (รัตนวดี พานทอง. ไม่สามารถระบุปี: ออนไลน์)

(1) **ภาพนิ่ง (Image)** ภาพนิ่งเป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพลายเส้น เป็นต้น แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ ภาพนิ่งมักจะแสดงอยู่บนสื่อชนิดต่าง ๆ เช่น โทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ หรือวารสารวิชาการ เป็นต้น โดยผู้ศึกษาได้ใช้เป็นภาพพื้นหลังและรูปภาพประกอบในวิดีโอทัศน์

(2) **ภาพเคลื่อนไหว (Animation)** ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น การเคลื่อนที่ของอะตอมในโมเลกุล เป็นต้น เพื่อสร้างสรรค์จินตนาการให้เกิดแรงจูงใจจากผู้ชม โดยผู้ศึกษาได้ใช้ภาพเคลื่อนไหวในการประกอบการแสดง



ภาพที่ 2.8 : สื่อมัลติมีเดียในฉากรับการเดินทางไปหากษัตริย์อาเธอร์  
ที่มา: ผู้ศึกษา



### บทที่ 3

#### การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน

#### 3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง

##### 3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง

##### 3.1.1.1 การคัดเลือกบทละคร

การคัดเลือกบทละคร เป็นขั้นตอนแรกและเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะบทละครคือแกนหลักของละคร เป็นสิ่งที่ผู้ศึกษาและทีมต้องนำมาแสดงและนำเสนอ ผ่านผลงานของทุก ๆ ฝ่าย การคัดเลือกบทละครเรื่อง “The Young Knight” นำมาศึกษานั้นได้มาจากการคัดเลือกของผู้กำกับการแสดงประจำเทศกาลการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2566 ซึ่งกระบวนการในการเลือกศึกษาบทละครเรื่องนี้ มีดังนี้

##### (1) เลือกจากการสำรวจตัวเอง

ผู้ศึกษาได้เริ่มขั้นตอนการค้นหบทละครจากการ สำรวจตัวเองเป็นลำดับแรก โดยประมวลความสนใจ ความรู้สึก ความรู้ และประเด็นที่อยากนำเสนอต่อผู้ชม ซึ่งผู้ศึกษามีความสนใจในประเด็นของการรวบรวมความกล้าเชื่อในความสามารถของตนเอง เพื่อก้าวออกจากพื้นที่ปลอดภัยของตนเองเพื่อเริ่มต้นทำในสิ่งใหม่ ๆ การสนับสนุน และให้พลังบวกแก่คนรอบข้าง เพราะเป็นสิ่งที่ผู้ศึกษาและคนรอบข้าง กำลังเผชิญ ทั้งการไม่เชื่อในความสามารถตนเอง กลัวการก้าวออกจากพื้นที่ปลอดภัยของตนเอง ไม่กล้าที่จะเริ่มทำในสิ่งใหม่ ๆ ทั้งที่มีคนรอบข้างคอยสนับสนุนและให้กำลังใจเพื่อให้เราได้ลองทำในสิ่งใหม่ แต่ความไม่เชื่อในความสามารถของตนเอง ทำให้เราไม่ได้ยินเสียงของบุคคลเหล่านั้น และทำให้จมอยู่ในพื้นที่ปลอดภัยของตนเอง จนไม่กล้าลงมือทำสิ่งใหม่ๆ เลย ผู้ศึกษาจึงอยากส่งต่อแนวคิดข้างต้นแก่ผู้ชมที่ไม่เชื่อในความสามารถของตนเอง จนไม่กล้าที่จะลงมือทำในสิ่งที่ตนไม่เคยทำ

##### (2) เลือกจากปัจจัยและตัวแปรอื่น ๆ

เนื่องจากละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” เป็นผลงานละครเวทีที่ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อจุดประสงค์ทางการศึกษา ทำให้มีปัจจัยอื่น ๆ ที่ต้องคำนึงถึง ดังนี้

##### (2.1) นักแสดง

นักแสดงเป็นปัจจัยสำคัญและนักแสดงที่ต้องมารับบทเป็นนิสิตชั้นปีที่ 4 ซึ่งจะต้องศึกษากระบวนการเป็นนักแสดง บทที่เลือกจึงต้องมีความท้าทายและน่าสนใจ บทละครเรื่อง “The Young Knight” มีการนำเสนอที่แตกต่างจากละครทั่วไป ตัวละครเอกจะต้องแสดงเป็นอุบัติเหตุทางสายตา ต้องมีวิธีการแสดงที่หลายกำแพงที่ 4 และพูดคุยกับผู้ชมตลอดทั้งเรื่อง ส่วนตัวละครที่ต้องมารับบทที่ไม่ใช่ตัวเอก จะต้องรับบทเป็นตัวละครอื่น ๆ มากกว่า 1 ตัว ซึ่งมีตัวละครผู้หญิง ผู้ชาย อศวิน กษัตริย์ และอีกมากมาย จึงทำให้นักแสดงที่จะมารับบท แต่ละคนมีโจทย์ที่ต้องศึกษาต่างจากละครเวทีทั่วไป

##### (2.2) ข้อกำหนดจากบทละคร

เนื่องจากบทละครเรื่องนี้เกิดขึ้นในหลายสถานที่ ยุค และหลายเวลา ผู้ศึกษาและทีมงานออกแบจึงต้องประเมินถึงความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นจริงและนำเสนอออกมาในรูปแบบละครเวทีได้ จึงได้ข้อสรุปคือ การใช้พื้นที่บนเวทีและเพิ่มฟังก์ชันในการใช้งานให้กับอุปกรณ์ต่าง ๆ ซึ่งเป็นทางออกที่ตอบโจทย์ทั้งเรื่องเวลาและสถานที่ในบทรวมถึงเรื่องของงบประมาณซึ่งเป็นอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ขึ้นมา

### 3.1.1.2 การวิเคราะห์บทละคร

เมื่อผู้ศึกษาได้ทำการคัดเลือกบทที่ต้องการศึกษา ขั้นตอนต่อมาคือการวิเคราะห์บทละคร ซึ่งบทละครเรื่องนี้ เดิมทีเป็นวรรณกรรมเยาวชนต่างประเทศ และเล่าในบริบทของอังกฤษ ผู้ศึกษาจึงนำมาเรียบเรียงเป็นบท โดยลดทอนบางเหตุการณ์และตัวละคร แต่ยังคงยึดเรื่องราวหลักของวรรณกรรมต้นฉบับไว้ เพราะต้องการให้เข้าใจง่ายและสามารถนำเสนอบนเวทีได้ โดยขั้นตอนการวิเคราะห์บท มีดังนี้

#### (1) โครงเรื่อง

บทละครเรื่อง “The Young Knight” เป็นบทละครที่มีความหลากหลายของสถานที่ และ เวลา ผู้ศึกษาจึงได้วิเคราะห์และแบ่งออกเป็นฉากต่าง ๆ ได้ทั้งหมด 10 ฉาก โดยแบ่งตามการเข้าออกของตัวละครต่างๆ การเล่าเรื่องของตัวละครหลักอย่าง บัน เบนเดล และได้ลำดับเหตุการณ์ไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานและความเข้าใจของทีมงานทุกฝ่าย ผู้ศึกษาจึงแบ่งเหตุการณ์ในการดำเนินเรื่องไว้ ดังนี้

ฉาก	สถานที่	Message และ Function
1	ใด ๆ และ บนเกาะไอร์แลนด์	เปิดตัวบัน เบนเดล เล่าเรื่องความสัมพันธ์ของเขากับแดนและเลียม ความรู้สึกที่มีต่อแอนนา และการกระโดดลงจากท่าเรือ
2	โรงพยาบาล	บันเข้ารับการรักษาและพบว่าตัวเองนั้นไม่สามารถมองเห็นได้อีกแล้ว เปิดตัว พ่อหมอ พยาบาลทั้งสาม และบุรุษพยาบาล
3	บ้านของบัน	บันได้เจอกับการก่อกวนและรับไม่ได้กับสิ่งที่เปลี่ยนไปอย่างกระทันหัน จนสภาพจิตใจแย่ และไม่สามารถใช้ชีวิตในแบบเดิมได้อีกแล้ว จึงตัดสินใจไปจบชีวิตตัวเอง
4	อ่าวนรก	บันตัดสินใจไปจบชีวิตตัวเองที่อ่าวนรก บันได้พบกับหญิงสาวปริศนา 3 คน และชายปริศนาที่มาพูดถึงสติไม่ให้เขากระโดด ซึ่งบันก็คุ้น ๆ ว่าเป็นเสียงของ กุซตรีย์อาเธอร์ ต่อมาแอนนาได้ตามมารั้งบันไม่ให้กระโดดลงไป ทั้งคู่คุยกันจนได้รู้ถึงความสัมพันธ์ ระหว่างบันและแอนนา
5	บ้านของบัน	บันกลับมาบ้าน มี แอนนา แดน และ เลียมอยู่ด้วยเพื่อเยียวยาให้ความรู้สึกของบันดีขึ้น ด้วยหลากหลายวิธี

6	ห้องครัว และ หลุมดิน	หลังจากเพื่อนทุกคนออกไป บันได้ออกจากบ้านเพื่อจะนำโทรศัพท์ที่พอลืมไว้ไปคืน บันเดินตามทางไปเรื่อย ๆ และเขาก็ได้ตกลงไปในหลุมดิน บันไดพบกับดาบโบราณและโครงกระดูก และได้พูดคุยกับกษัตริย์อาเธอร์เรื่องความเชื่อ
7	ห้องครัว	บันไดนำดาบกลับมาบ้านและได้พูดคุยกับพ่อเรื่องดาบโบราณและกษัตริย์อาเธอร์ เปิดตัวเซอร์เบติเวียร์ หนึ่งในอัสวินโตะะกลม ที่มาคุยกับบันเรื่องภารกิจที่บันต้องนำดาบไปคืน บัน จับดาบและพลังของดาบก็ทำให้บันได้กลับมามองเห็นอีกครั้ง
8	ชายหาด ในเรือ สะพานแฟร์รี่ และ อะवालอน	บัน ออกมาที่ชายหาดนัดเจอกับแอนนา เพื่อที่จะไปอะवालอนด้วยกัน บันกับแอนนาเดินทางไปอะवालอนด้วยเรือใบสีดำและระหว่างทางได้เจอกับหงส์ดำ 3 ตัว ทุก ๆ เรื่องราวค่อยร้อยเรียงขึ้นในหัวของบันทุกเหตุการณ์เหมือนชิ้นส่วนจิ๊กซอว์ ที่ค่อย ๆ ต่อให้ภาพสมบูรณ์ หงส์ทั้ง 3 ตัวเหาะลงชายหาดและแปลงร่างกลายเป็นราชินีดำทั้ง 3 ก่อนที่จะเปิดประตูที่จะไปยังอะवालอนให้กับบันและแอนนา
9	อะवालอน	เปิดตัวกษัตริย์อาเธอร์ เซอร์กาเวน และ เซอร์เลนสล็อด ทุกคนในอะवालอน พยายามช่วยบันถึงความทรงจำช่วงเด็กที่ได้พบกับอาเธอร์กลับมา บันได้พูดคุยเรื่องการยอมรับความจริง เชื่อในตัวเอง และก้าวออกไปลองทำในสิ่งที่ไม่เคย บันยอมที่จะคืนดาบให้กับกษัตริย์อาเธอร์และยอมรับกับการที่ต้องมองไม่เห็น

10	บ้านของบัน และ หลุมดิน	บันอัดเสียงเรื่องเล่าลงในโทรศัพท์ ทำให้ผู้ชมรู้ว่าสิ่งที่เกิดขึ้นเป็นเพียงจินตนาการของเขา และได้พูดถึงฟังก์ชันในโทรศัพท์ที่เอื้ออำนวยให้ผู้พิการทางสายตาใช้ได้สะดวก บันได้เอาโทรศัพท์ไปคืนให้พ่อและเขาได้ตกลงไปในหลุมดินเหมือนกับในเรื่องที่เขาเล่าทำให้เขามีความหวังว่าเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นถัดไปจะเป็นไปตามเรื่องที่เขาเล่า
----	------------------------	---

**ตารางที่ 3.1 : ตารางการวิเคราะห์โครงเรื่อง**  
ที่มา : ผู้ศึกษา

**(2) ตัวละคร**

การวิเคราะห์ตัวละคร เป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เราเข้าใจแนวคิดและความต้องการของแต่ละตัวละครมากขึ้น ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้เลือกที่จะแบ่งหน้าที่ของตัวละครในเรื่อง โดยผู้ศึกษาเลือกให้บัน เบนเดลเป็นตัวละครหลัก เนื่องจากบัน เบนเดล เป็นตัวละครที่ดำเนินเรื่อง และเป็นตัวแทนของการเจอจุดพลิกผันของชีวิตแล้วต้องเลือกระหว่างการก้าวออกไปลองทำหรือจะหยุดอยู่ที่เดิม บัน เบนเดล จึงเหมาะที่จะเป็นตัวละครหลักและบอกเล่าประเด็นดังกล่าวไปยังผู้ชม

**(3) แก่นเรื่อง**

ในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที แก่นเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้ศึกษาต้องยึดถือและนำเสนอออกไปให้แก่ผู้ชม ในบทละครแต่ละเรื่อง ผู้ประพันธ์ไม่ได้กำหนดแก่นเรื่องที่ตายตัวแล้วแต่ว่าผู้ชมและผู้อ่านจะตีความและจับประเด็น แก่นเรื่องยังเป็นตัวกำหนดทิศทางในการเลือกวิธีในการนำเสนออีกด้วย ในส่วนของละครเรื่อง “The Young Knight” แก่นเรื่องที่ผู้ศึกษาอยากจะนำเสนอก็คือ “ถ้าเราเชื่อว่าเป็นไปได้ มันก็จะเป็นแบบนั้น” ก็คือ หลายครั้งในชีวิตคนเรา มีปัจจัยหลายๆอย่าง เส้นทางหลายเส้นทาง หรือเหตุการณ์หลายเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ที่ส่งผลให้เราต้องเลือกทางใดทางหนึ่งหรือกระทำในบางสิ่ง ส่วนมากเราจะเลือกทางที่เราคุ้นชินและเลือกทำในสิ่งที่เคยทำมาแล้ว โดยที่ไม่กล้าที่จะกระโจนเอาตัวเองเข้าไปในความมืดของความไม่เคย แต่ในบางครั้งชีวิตก็ไม่ได้ให้เราทำในสิ่งที่ถนัดหรือสิ่งที่เคยทำเสมอไป พอได้ก้าวเข้าไปทำในสิ่งที่ไม่เคยมันมักจะยากเสมอ และเราก็มักจะพลาด แต่ไม่ใช่ที่เราไม่มีความสามารถไม่พอหรือไม่มีศักยภาพในการทำหน้าที่ตรงนั้น เพียงแค่เราขาดความเชื่อมั่นในตนเองไป การที่บัน เบนเดล ได้ก้าวเข้าไปในโลกของผู้พิการทางสายตา บัน เบนเดลต้องพบกับบทพิสูจน์หลายอย่าง ที่ในช่วงแรกมันไม่ง่ายเอาซะเลย แต่ไม่ใช่ว่าเขาจะทำได้เขาเพียงแค่ขาดความเชื่อมั่นใจตัวเองไป

ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ จากหัวข้อที่กล่าวไปข้างต้น ผู้ศึกษาจึงได้มาปรับบริบทโดยการลดทอนบางตัวละครและบางเหตุการณ์ จากวรรณกรรมต้นฉบับเพื่อนำเสนอในรูปแบบละครเวที โดยที่ยังคงสารนั้นเอาไว้ ก็เพื่อให้ผู้ชมได้รับสารที่ต้องการจะสื่อได้มากยิ่งขึ้น

### 3.1.1.3 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงเป็นปัจจัยสำคัญ ในการทำละครสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น การคัดเลือกนักแสดงจึงต้องใช้การวิเคราะห์และใช้วิจารณญาณอย่างละเอียดในการคัดเลือก ละครเรื่องนี้มีตัวละครหลากหลายทั้งด้านยุคสมัย และอายุ ผู้ศึกษาจึงต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายข้อในการพิจารณาคัดเลือกนักแสดง ทั้งในด้านบุคลิกภาพ ความเข้าใจในตัวละคร เข้าใจบท ด้านทัศนคติ ไหวพริบและการด้นสด (Improvise) ผู้ศึกษามีขอบเขตในการเลือกนักแสดงดังนี้

(1) โดยเบื้องต้นผู้ศึกษาได้กำหนดให้มีตัวละครทั้งหมด 16 ตัว ซึ่งสามารถมีนักแสดงได้ถึง 16 คน แต่เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ในปี 2566 มีจำนวนทั้งหมด 4 เรื่อง จึงต้องเปลี่ยนนักแสดงและเปิดออดิชั่นทั้งหมด 10 ตัว คือ บัน เบนเดล แอนนา พ้อ แคน/เซอร์แลนสลีต เลียม/เซอร์กาเวน กษัตริย์อาเธอร์ หมอ/เซอร์เบติเวียร์ พยาบาล1/กวินนิเวียร์1 พยาบาล2/กวินนิเวียร์2 และพยาบาล3/กวินนิเวียร์3 โดยผู้ศึกษาจะเปิดคัดเลือกนักแสดงแบบเปิด (Open Audition) จากผู้ร่วมศึกษาในตำแหน่งนักแสดงซึ่งเป็นนิสิตเอกการแสดงและกำกับการแสดงตั้งแต่ชั้นปีที่ 1-4 ทั้งหมด

(2) ข้อจำกัดของเวลา เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ในปี 2566 นี้ มีละครทั้งหมด 4 เรื่องการบริหารเวลาในการเลือกนักแสดง จึงเป็นเรื่องที่จำเป็น โดยเปิดการคัดเลือกนักแสดงเป็น 2 รอบ ในรอบแรกจะเป็นการให้นักแสดงเตรียมการแสดงจากบทที่ได้เตรียมไว้ให้ออดิชั่น ส่วนรอบที่สองจะเป็นการด้นสด (Improvise) ตามสถานการณ์ที่กำหนดให้ และการพูดคุยถึงทัศนคติที่มีต่อบทละครและตัวละครที่นำมาออดิชั่น

(3) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ในปี 2566 เนื่องจากในการออดิชั่นปีนี้มีละครทั้งหมด 4 เรื่องโดยผู้กำกับ 4 คน ผู้กำกับแต่ละคนจึงต้องจัดลำดับความสำคัญและประโยชน์ที่นักแสดงแต่ละคนจะได้พัฒนาศักยภาพในการแสดงผ่านบทบาทของตัวละครเป็นอันดับแรก จึงต้องประชุมร่วมกันเพื่อหาข้อสรุป ณ ที่ประชุม เมื่อสรุปบทบาทของนักแสดงทั้งหมดได้แล้ว จึงถือว่าเป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการคัดเลือกนักแสดงในปี

จากขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดงและคุณสมบัติในการคัดเลือกนักแสดง ผู้ศึกษาได้นำมาวิเคราะห์ถึงแนวทางและลักษณะของตัวละคร ในเบื้องต้นผู้ศึกษาวิเคราะห์ตัวละครจากการอ่านบทและนำมาสร้างตารางไว้จำแนกตัวละครดังตารางต่อไปนี้

นักแสดง	ตัวละคร	ลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น
บัน เบนเดล	บัน เบนเดล	เป็นคนค่อนข้างเก็บตัว มีเสน่ห์ เป็นหนอนหนังสือ ชอบอ่านเรื่องของกษัตริย์อาเธอร์ ชอบทำตัวเด้อ ๆ ต่อหน้าคนที่ชอบ
แอนนา	แอนนา	เอาใจใส่ทุกคน เป็นผู้หญิงที่กล้าลุยทุกสถานการณ์ และพร้อมซัพพอร์ตคนรอบตัวเสมอ

พ่อ	พ่อ	เป็นผู้ใหญ่ที่น่านรัก มักจะพยายามทำให้ทุกอย่างออกมาดีเพื่อคนที่ตนรัก โดยเฉพาะลูก มีความเป็นผู้หญิงในตัว
แดน	แดน	ฉลาด มีความรู้รอบตัวเยอะ ชี้เล่นกล้าแสดงออก พร้อมซัพพอร์ตคนอื่นเสมอ
	เซอร์แลนสลีต	เป็นอัศวินของอาเธอร์ มีความเป็นผู้นำ เด็ดขาด อ่อนโยน
เลียม	เลียม	เด็กมีนๆ เป็นลูกคู่กับแดน ชอบขัดคอคนอื่น ตัดเล่น ชอบพูดอะไรไม่คิด ชี้กิ้ว
	เซอร์กาเวน	นิ่ง ๆ มักจะอยู่กับเซอร์แลนสลีต มีความเป็นตัวของตัวเองสูง
กษัตริย์อาเธอร์	กษัตริย์อาเธอร์	มีความเป็นผู้นำ มีความอ่อนโยน เด็ดขาดในการตัดสินใจ มีความยุติธรรม และ ชูความเท่าเทียมเหนือสิ่งอื่น
หมอ	หมอ	ฉลาด อ่อนโยน รักเด็ก มีวาทศิลป์
	เซอร์เบติเวียร์	ลนลาน ทำอะไรไม่ค่อยระวัง ชี้ลืมเวลาจริงจังก็มักจะฟังพาได้
พยาบาล 1	พยาบาล 1	มีวุฒิภาวะ คิดก่อนพูดเสมอ โมโหร้าย มีเหตุผล กล้าตัดสินใจ

	กวีนิเวียร์ 1	เรียบร้อย มีเหตุผล พุดน่าฟัง
พยาบาล 2	พยาบาล 2	เรียบร้อย ทำอะไรเป็นระบบ คู่มือ อะไรในหัวให้คิดตลอดเวลา
	กวีนิเวียร์ 2	คิดมาก ไม่กล้าตัดสินใจ ชอบให้ โอกาสคน
พยาบาล 3	พยาบาล 3	ชี้हुงดहुงิด ทนอะไรนาน ๆ ไม่ได้ เอาแต่ใจ
	กวีนิเวียร์ 3	เหมือนเด็กน้อย ชอบพุดไปเรื่อย ชี้ งอน เอาแต่ใจ

ตารางที่ 3.2 : ลักษณะเฉพาะของแต่ละคร  
ที่มา : ผู้ศึกษา

โดยนักแสดงที่ผ่านการคัดเลือกให้เป็นนักแสดงในเรื่อง “The Young Knight” หลังจบกระบวนการการคัดเลือกนักแสดง ได้มารับบทดังนี้

(1) บัน เบนเดล รับบทโดย นายมฤค สุขริน

เหตุผลที่เลือกคือ นักแสดงมีการเตรียมพร้อมตัวเองที่ดี ติความและนำเสนอความเป็นตัวละครบัน เบนเดลได้อย่างน่าสนใจ มีการทำการบ้านกับการที่ต้องแสดงเป็นผู้พิการทางสายตาได้น่าสนใจและสมจริง นักแสดงสามารถรับมือกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในการด้นสดได้ดีและทำให้ตัวละครบัน เบนเดลน่ามองมากขึ้น

(2) แอนนา รับบทโดย นางสาวอินทียา ไทรงาม

เหตุผลที่เลือกคือ นักแสดงมีการรับมือกับสถานการณ์ตรงหน้าและแก้ปัญหาที่เจอได้ มีวิธีการพุดโน้มน้าวคนที่กำลังรู้สึกไม่ดีให้กลับมายิ้มได้ และมีความเป็นผู้นำสูง สามารถอธิบายสิ่งต่าง ๆ ในจินตนาการของตัวเองให้คนอื่นสามารถเห็นภาพเดียวกันได้

(3) นักแสดงซัพพอร์ต

พ่อ รับบทโดย นายปฏิวัติ บุบผาชาติ

แดน และ เซอร์แลนสลีต รับบทโดย นายชัยธัช โกวนันท์สกุล

เลียม และ เซอร์กาเวน รับบทโดย นายปีติกร แสนปราชญ์

กษัตริย์อาเธอร์ รับบทโดย นายภูมิสรรค์ พรหมนัสวีกุล  
 หมอ และ เซอร์เบติเวียร์ รับบทโดย นายพัฒนพงษ์ ลอยมาปิง  
 พยาบาล 1 และ กวินนิเวียร์ 1 รับบทโดย นางสาวพิมพ์มาดา บุรจรรย์  
 พยาบาล 2 และ กวินนิเวียร์ 2 รับบทโดย นางสาวอุริภา ปฏิบัติสรกิจ  
 พยาบาล 3 และ กวินนิเวียร์ 3 รับบทโดย นางสาวธัญพร อุควงศ์เสรี  
 เหตุผลที่เลือก นักแสดงทุกคนมีคาแรคเตอร์ที่ค่อนข้างตรงกับตัวละครที่วางไว้  
 และการด้นสดในสถานการณ์ต่าง ๆ ทำให้เห็นเคมีที่สามารถส่งเสริมกันและกัน ให้ความน่าสนใจ  
 มากขึ้น และทัศนคติต่อบทละครและตัวละคร ก็ไปในทิศทางเดียวกันกับผู้ศึกษาตั้งใจไว้

### 3.1.1.4 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกทีมงานออกแบบเพื่อจะมาสร้างสรรค์ผลงานละครเวที ผู้กำกับจะ  
 ดูจากการตีความบทละคร คอนเซ็ปต์ดีไซน์ ความคิดสร้างสรรค์และความเป็นไปได้ที่จะเกิดบนเวที  
 โดยนักออกแบบเป็นส่วนสำคัญอย่างมากที่จะเข้ามาเติมความสมบูรณ์แบบของละครเวทีเรื่องนี้ ผู้  
 ศึกษาชอบเขตในการออกแบบดังนี้

(1) เบื้องต้นในส่วนของนักออกแบบในละครเรื่อง “The Young Knight”  
 ต้องการนักออกแบบทั้งหมด 5 ฝ่าย คือ นักออกแบบฉาก นักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นัก  
 ออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบแสง และ นักออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

(2) ข้อจำกัดของสถานที่ เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปี 2566  
 จะถูกจัดแสดง ณ หอานาถลักษณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้  
 ศึกษาจึงมีเกณฑ์การคัดเลือกจากการเล็งเห็นถึงความเป็นไปได้ขององค์ประกอบศิลป์ที่จะเกิดขึ้น  
 บนเวที ส่งเสริมสารของละครเรื่องนี้ และสามารถผลักดันประสิทธิภาพของโรงละครมากที่สุด

(3) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปี 2566  
 เนื่องจากในการอดีตปีนี้จะมีละครทั้งหมด 4 เรื่อง โดยผู้กำกับ 4 คน ผู้กำกับทุกคนจึงต้องจัด  
 ลำดับความสำคัญและคำนึงถึงผลประโยชน์ที่นักออกแบบแต่ละคนจะได้พัฒนาศักยภาพผ่านชิ้น  
 งานของตน จึงต้องพูดคุยหาข้อสรุปกัน และเมื่อหาข้อสรุปได้แล้ว จึงถือว่าเป็นอันเสร็จสิ้น  
 กระบวนการคัดเลือกนักออกแบบในปี

นักออกแบบที่ผ่านการคัดเลือกเป็นที่มออกแบบเพื่อการแสดงในละครเวที  
 เรื่อง “The Young Knight” มีดังนี้

(1) นักออกแบบฉาก นางสาวศิริประภา พิรักษา

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้นำเสนอไอเดียในการใช้พื้นที่ที่มีอยู่จำกัดให้  
 สามารถเปลี่ยนแปลงไปเป็นสถานที่ต่าง ๆ ได้ และได้มีการพูดถึงการเปิดใจของตัวละครหลักที่จะ  
 สื่อผ่านตัวฉาก ผู้ศึกษามองว่ามีความคิดที่สร้างสรรค์ไปในแนวทางเดียวกันกับผู้กำกับการแสดง  
 และสามารถพัฒนาเป็นชิ้นงานต่อไปได้

(2) นักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นายพันธกานต์ นาจจุ

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้นำเสนอความคิดในการใช้อุปกรณ์ประกอบ  
 ฉากที่สามารถปรับเปลี่ยนจากสิ่งหนึ่งไปสู่อีกสิ่งหนึ่ง การเลือกใช้สีและฟังก์ชันของอุปกรณ์ประกอบฉาก  
 เพื่อสื่อถึงการเติมเต็ม ผู้ศึกษามองว่าความคิดนี้สามารถนำไปพัฒนาต่อเพื่อเสริมให้ละครเวทีเรื่อง  
 นี้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

(3) นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวรัชชวี รุจิรกุล นางสาวสิริภากร ชัยชุมพล และ นางสาวสุภัทสร โชติสุภาพ

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้นำเสนอความคิดในการใช้สีสันทันและรูปแบบของเครื่องแต่งกายที่สามารถเสริมคาแรคเตอร์ของตัวละครให้น่าสนใจและชัดเจน แยกกันระหว่างชุดในยุคปัจจุบันและยุคกลาง แยกแยะฤดูและสภาวะจิตใจของตัวละครหลัก ซึ่งตรงกับแนวทางของละครเวทีที่ผู้กำกับการแสดงได้คิดเอาไว้ ผู้ศึกษามองว่าสามารถนำมาพัฒนาชิ้นงานต่อไปได้

(4) นักออกแบบแสง นายเสกสรรค์ ผดุงแพทย์

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้นำเสนอความคิดที่จะใช้คู่สีตรงข้ามเพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงความต่างระหว่างโลกความจริงและโลกจินตนาการ และยังนำเสนอแนวคิดที่จะใช้แสงเพื่อแทนเป็นตาของคนดู ผู้ศึกษามองว่าความคิดนี้สามารถปรับและนำไปพัฒนาต่อได้

(5) นักออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย นางสาวสิริภากร ชัยชุมพล

เหตุผลที่เลือกคือ นักออกแบบได้นำเสนอความคิดที่จะใช้สื่อมัลติมีเดียแทนจินตนาการ ความคิด และยังสามารถช่วยเสริมในการเล่าเรื่องเพื่อให้ชัดเจนขึ้น ใช้เสียงบรรยากาศเพื่อบอกสถานที่ เวลา และความพิเศษของแต่ละช่วงตอน ผู้ศึกษามองเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่นำมาต่อยอดชิ้นงานได้



ภาพที่ 3.1 : ภาพผู้กำกับ นักแสดง และนักออกแบบเพื่อการแสดง ในละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.1.2 ขั้นตอนการกำกับการแสดง

#### 3.1.2.1 การซ้อมอ่านบท

##### (1) การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก

การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก (First Read) ถือเป็นสิ่งสำคัญ เพราะจะทำให้เราสามารถเข้าใจแก่นสารและมุมมองของเรื่องให้ตรงกันได้ เป็นการได้เรียนรู้บทไปพร้อม ๆ กัน ได้เห็นพัฒนาการตัวละคร ทิศทาง และสารที่จะสื่อของเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ อีกทั้งยังสามารถช่วยกัน

นำเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทละคร  
กำกับ นักแสดง และทีมนักออกแบบ

ตัวละครและองค์ประกอบศิลปะร่วมกันกับทั้งผู้



ภาพที่ 3.2 : ภาพการอ่านบทร่วมกันครั้งแรก ในละครเวทีเรื่อง”The Young Knight”  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.1.2.2 กระบวนการซ้อม

กระบวนการซ้อมถือเป็นกระบวนการที่สำคัญมากในการสร้างสรรค์ละครเวที เป้าหมายของกระบวนการซ้อมคือการทำให้นักแสดง เข้าใจในทิศทาง การนำเสนอของผู้กำกับ การแสดง และสามารถนำเสนอสารให้ไปถึงผู้ชมได้ ดังนั้นกระบวนการนี้จะช่วยให้นักแสดง เข้าใจในตัวละคร สถานการณ์ที่จะเกิดขึ้นในวันแสดงจริง ผู้ศึกษาจึงต้องวางแผนในการทำงาน อย่างเป็นระบบเพื่อที่จะสามารถทำงานได้มีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยกระบวนการซ้อมมีดังนี้

**(1) การซ้อมแบบถือบท** ในช่วงแรกการซ้อมจะให้นักแสดงถือบทและ เดินตามความรู้สึก ในการซ้อมแบบนี้จะให้นักแสดงจำบทได้ไวขึ้น ผู้กำกับเห็นภาพที่เกิดขึ้นไป พร้อมกัน ซึ่งในช่วงนี้ผู้กำกับจะปล่อยให้นักแสดงลองทำในสิ่งที่ตนรู้สึก เพื่อจะเข้าใจตัวละครและ สามารถมาพัฒนาฉากแต่ละฉาก จากมุมมองของผู้กำกับและนักแสดงอีกด้วย

**(2) การซ้อมแบบวางบท** ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่นักแสดงจำบทได้แล้ว ในระดับนี้ สิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการคือการลงรายละเอียด เพื่อให้นักแสดงสามารถเข้าถึงตัวละครและ สามารถส่งสารที่ต้องการจะสื่อออกมาได้ เพิ่มความเป็นเหตุเป็นผล รายละเอียดของการ เคลื่อนไหว จากนั้นจึงจัดตำแหน่งการเคลื่อนไหวบนเวทีจากความเป็นเหตุเป็นผลและแรงจูงใจ ของตัวละคร เพื่อให้มีความสมจริงมากขึ้น



ภาพที่ 3.3 : ภาพการซ้อมแบบวางบท ในละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”  
ที่มา : ผู้ศึกษา

**(3) การซ้อมเทคนิค** ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับการซ้อมกับองค์ประกอบศิลป์และนักออกแบบทุกฝ่าย เพราะถือเป็นองค์ประกอบที่จะเติมเต็มให้ละครเรื่องนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เนื่องจากละครเรื่อง “The Young Knight” มีคิว (Queue) เยอะ ในทุก ๆ ส่วนที่จะใช้เชื่อมฉาก (Transition) รวมไปถึงการสร้างบรรยากาศต่างๆ ซึ่งเป็นสิ่งที่ทุกฝ่ายจะต้องจดจำทุกเหตุการณ์ในละครได้อย่างละเอียด เพื่อลดความผิดพลาด และต้องเวลาและสมาธิในการฝึกซ้อมให้ชิน รวมถึงการวางแผนการทำงานเพื่อให้สามารถทำการซ้อมเทคนิคไปพร้อมกันในหลายฝ่าย และเห็นภาพรวมในการแสดง



ภาพที่ 3.4 : ภาพโปรแกรมซาวนด์แพลน (Soundplan) ในละครเรื่อง “The Young Knight”  
ที่มา : ผู้ศึกษา

**(4) การซ้อมอย่างต่อเนื่อง** ขั้นตอนนี้จะเกิดขึ้นหลังจากที่นักแสดงได้ซ้อมในแต่ละฉากเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยจะนำแต่ละฉากมาเชื่อมต่อกันเพื่อให้เห็นทิศทางของละคร และสารที่จะสื่อ โดยผู้ศึกษาได้ทำการวางแผนและแบ่งช่วงของการแสดงตามการส่งอัฟเดทชิ้นงานคือการส่ง 30% คือ ฉาก 1 ถึง 3 การส่ง 50% คือการส่งความคิดทิศทางของเรื่องโดยจะนำเสนอในเทศกาลปล่อยผี การส่ง 70% คือฉาก 1 ถึง 8 และการส่ง 100% คือฉาก 1 ถึง 10 โดยการซ้อมจะไม่มีหยุด เพื่อให้ผู้ศึกษาทุกฝ่ายเห็นถึงภาพรวมและปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้นบนเวที เช่น การเปลี่ยนชุดนักแสดง การจัดการอุปกรณ์ประกอบฉาก จะนำไปสู่การสรุปของทีมงานและอาจารย์ที่

ปรึกษาทั้งหมด โดยเมื่อเห็นภาพรวมแล้วก็จะมีการพูดคุยเสนอแนะแนวทางและทิศทางการทำงานของทุกฝ่ายในทุก ๆ รอบการส่งความคืบหน้า

🏰👑👤 ตารางซ้อม The Young Knight 👤👑🏰			
จันทร์ 19/02/67	สิ่งที่จะทำ	รายชื่อ	สถานที่
16:30-ตีปิด	• รันทวนซีน2ที่เก็บ+แก้ทวนซีน3ไป4	นักแสดงทุกคน/ชาวดีไฟจาก	ห้องฉาก
อังคาร 20/02/67			
14:30-16:00	• วางลือคซีน8	นักแสดงปี4ชาวดีไฟจาก	ห้องฉาก
16:30-ตีปิด	• ทำทวนซีน4ไป5และ5ไป6 +ลบลือคซีน6ให้เสร็จ	นักแสดงทุกคน/ชาวดีไฟจาก	
พุธ 21/02/67			
16:30 - ตีปิด	• ทำทวนซีน8ไป9 +ลบลือคซีน9	นักแสดงทุกคน/ชาวดีไฟจาก	ห้องฉาก
พฤหัสบดี 22/02/67			
16:30-ตีปิด	• ทวนซีน6/8/9 + ทวนทวนซีนทุกซีน	นักแสดงทุกคน/ชาวดีไฟจาก	ห้องกระจก
ศุกร์ 23/02/67			
16:30-17:10	• อบรมร่างกาย+ท่าสมาธิ	นักแสดงทุกคน/ชาวดีไฟจาก	หอนาฏ
17:10-ตีปิด	• รันทวนซีน+จับเวลา+พีดแบค	นักแสดงทุกคน/ชาวดีไฟจาก	
🏰👑👤 ตารางอาจจะมีการเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์จริง👤👑🏰			

ภาพที่ 3.5 : ตัวอย่างภาพตารางการซ้อม  
ที่มา : ผู้ศึกษา

**(5) การส่งความคืบหน้า 30%** การส่งความคืบหน้า 30% ในด้านการกำกับกำกับการแสดงสิ่งที่ต้องทำคือทำให้เห็นแนวทางและวิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับ และเห็นถึงการทำงานกับบทของนักแสดง และทีมออกแบบของประกอบศิลป์ทุกฝ่าย ซึ่งการส่ง 30% คือการส่งในฉาก 1 ถึง 3 โดยหลังจากการอ่านบทและตีความร่วมกันของทุกฝ่าย เพื่อต้องการให้เห็นว่าละครเรื่องนี้จะไปในทิศทางไหน และในการส่ง 30% ผู้ศึกษาต้องการให้เห็นภาพการเล่าเรื่อง การพัฒนาตัวละคร บัน เบนเดล ในฉากที่ 1 ถึง 3 และภาพโดยคร่าวของฝ่ายออกแบบ

#### สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

- (1) แนวทางในการแสดงของนักแสดง บัน เบนเดล ควรแยกให้ชัดเจนระหว่างการคุยกับตัวละครอื่น ๆ และคนดู
- (2) แนวทางการแสดงของนักแสดง แอนนา แยกคาแรคเตอร์ในการโลกความเป็นจริงกับจินตนาการของบัน เบนเดล
- (3) การจัดวางภาพและการเคลื่อนไหวของนักแสดง ไม่ควรเกาะกลุ่มให้หนักฝั่งใดฝั่งหนึ่งของเวที



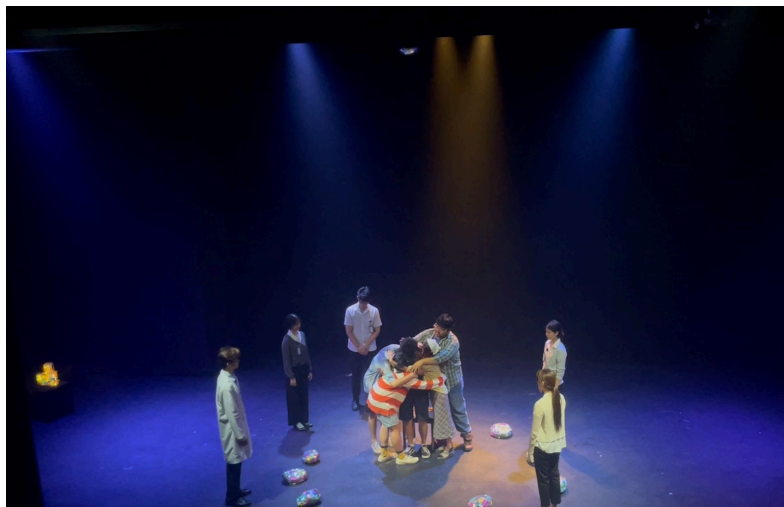
ภาพที่ 3.6 : ภาพการส่งความคืบหน้า 30%  
ที่มา : ผู้ศึกษา

**(6) การส่งความคืบหน้า 50%** ในการส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาจะต้องจัดทำทีเซอร์ (Teaser) ของละครเวที ซึ่งจะไม่เกี่ยวกับเส้นเรื่องของละครที่ทำ แต่จะต้องนำเส้นเรื่องและสารที่ต้องการนำเสนอมาย่อให้อยู่ในความยาว 10-15 นาที เพื่อจัดแสดงในเทศกาลปล่อยผีของสาขาศิลปการแสดง โดยมีจุดประสงค์ให้ผู้ชมได้เห็นว่าจะมีละครเรื่องนี้ในเทศกาลศิลปการแสดงนิพนธ์ และเห็นถึงกลิ่นของละครเรื่องนี้ โดยผู้ศึกษาและทีมงานได้ประชุม และจัดทำโครงเรื่องจนสำเร็จ จึงได้เริ่มกระบวนการการเขียนบทและซ้อมกับทุกฝ่าย

#### **สรุปในการส่งความคืบหน้า 50%**

ในการส่งความคืบหน้า 50% ทางคณะผู้ศึกษาได้ทำตามแผนงานที่วางไว้ ในการซ้อมช่วงแรกเจอปัญหาการจัดการพื้นที่บนเวที จึงค่อย ๆ ปรับให้มีความสมดุลมากขึ้นโดยที่ไม่มีความรู้สึกแปลก ๆ ซึ่งหลังจากแก้ไขปัญหา ในรอบการแสดงในเทศกาลปล่อยผี ได้รับข้อเสนอแนะในทิศทางที่ดีจากผู้ชม และได้รับข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขจากอาจารย์ทุกท่านเพิ่มเติม ดังนี้

- (1) การจัดวางและใช้พื้นที่บนเวที ดีขึ้นและสามารถใช้ในฉากบางฉากได้
- (2) นักแสดงมีปัญหาเสียงเบาและยังพูดไม่ค่อยชัดเท่าที่ควร
- (3) ตัวละครแต่ละตัวมีสีที่ชัดมากขึ้นคาแรคเตอร์ไม่ทับกัน



ภาพที่ 3.7 : ภาพการส่งความคืบหน้า 50%  
 ที่มา : ผู้ศึกษา

**(7) การส่งความคืบหน้า 70%** ในการส่งความคืบหน้า 70% ในการกำกับการแสดง สิ่งที่ต้องทำคือพัฒนางานต่อจาก 50% นำเอาคำแนะนำของอาจารย์ทุกท่านมาปรับใช้ โดยขั้นตอนการซ้อม ได้มีการปรึกษาและขอคำแนะนำ ในการทำให้ตัวละครชัดเจน ความสัมพันธ์ของตัวละครและจังหวะต่าง ๆ และผู้จัดทำได้ซ้อมต่อไปให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เพื่อที่จะเห็นภาพรวมของเรื่องให้มากที่สุด

#### สรุปการส่งความคืบหน้า 70%

ให้การส่งความคืบหน้า 70% ทางคณะผู้ศึกษาได้ทำงานตามแผนงานที่วางไว้ คือ ฉาก 1 ถึง 8 และข้อเสนอแนะที่ได้จากอาจารย์ทุกท่านคือ ตัวละครยังไม่น่าสนใจไม่สามารถทำให้คนดูติดตามเรื่องได้ รอยต่อของฉาก (Transition) นานไป การมูฟเมนต์ของตัวละครไม่น่าสนใจ ผู้ศึกษาจึงได้ประชุมหาทางแก้ไข โดยที่จะวิเคราะห์และทำงานกับบทไปพร้อมกับนักแสดง ใช้อุปกรณ์ประกอบฉากมาใช้แทนการมูฟเมนต์ และแก้จังหวะในการเล่าเรื่องให้น่าสนใจมากขึ้น



ภาพที่ 3.8 : ภาพการส่งความคืบหน้า 70%  
 ที่มา : ผู้ศึกษา

**(8) การส่งความคืบหน้า 100%** ในการส่งความคืบหน้า 100% สิ่งที่ต้องทำคือการนำเอาข้อบกพร่องและข้อเสนอแนะมาปรับใช้และพัฒนาชิ้นงานจนจบเรื่อง โดยที่จะต้องเห็นภาพรวมทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ ผู้ศึกษาได้ปรับฉากที่เคยทำก่อนหน้าและได้รับความช่วยเหลือจากอาจารย์ทุกท่านในการปรับชิ้นงานในแต่ละฉาก และผู้ศึกษาได้วิเคราะห์โครงเรื่องและตัวบทไปพร้อม ๆ กับทีมงานทุกฝ่ายอีกครั้ง เพื่อที่จะเข้าใจและสามารถส่งสารให้ไปถึงผู้ชมได้ ทำให้การซ้อมมีความคืบหน้าและสามารถส่งความคืบหน้าได้ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง

### **สรุปการส่งความคืบหน้า 100%**

ผู้ศึกษาได้ทำการสร้างสรรค์ผลงานมาตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ทำให้ได้เห็นภาพรวมของละครเวทีเรื่องนี้ ในการส่งความคืบหน้า 100% ทั้งโปรดักชันทำงานในฝ่ายของตัวเองได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ และในข้อเสนอแนะที่ได้จากอาจารย์ทุกท่าน คือ สามารถร่นระยะเวลาในการเปลี่ยนฉาก (Transition) ให้น้อยลงกว่านี้ได้ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมเกาะติดสถานการณ์ได้มากกว่านี้ เปลี่ยนมุมเฟรมของนักแสดงให้เป็นหนึ่งเดียวกับอุปกรณ์ประกอบฉาก ให้นักแสดงพูดให้ชัดและดังมากกว่านี้ และให้นักแสดงสื่อสารระหว่างกันมากกว่านี้ แต่โดยรวมในแง่ของการทำงานมาตั้งแต่เริ่มแรก ผู้ศึกษามีความภูมิใจที่ได้ทำผลงานออกมาจนจบเรื่อง และพร้อมพัฒนาชิ้นงานให้ดีขึ้นจนกว่าจะถึงรอบการแสดงจริง



ภาพที่ 3.9 : ภาพการส่งความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.1.3 สรุปปัญหาและแนวทางแก้ไข

ผู้กำกับการแสดง นายรัชกฤษ อารยชาญศิริ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่มั่นคงกับทิศทางในการเล่า	วิเคราะห์บทละครและโครงเรื่องเพิ่มเติมเพื่อที่จะเข้าใจมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 30%	แนวทางในการแสดงของนักแสดงยังไม่เจอแนวทางชัดเจนการจัดวางบนเวทียังไม่สมดุล	วิเคราะห์บทละครและตีความไปพร้อมกับนักแสดง จัดวางการใช้สอยพื้นที่บนเวทีและการเคลื่อนไหวของนักแสดง
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	การจัดวางบนเวทีหลังของนักแสดงเวลาอยู่บนเวที	จัดวางพื้นที่บนเวทีใหม่ ฝึกการใช้เสียงและจับคำให้นักแสดงมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 50%	เสียงนักแสดงเบาเกินไปและยังฟังไม่ชัดเจน	ฝึกนักแสดงจับคำและทำงานกับบทเพิ่มเติม
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	การจัดวางบนเวทีการเปลี่ยนฉากยังนานไป	จัดวางการใช้พื้นที่บนเวทีใหม่ หาแรงจูงใจของตัวละครมาช่วยให้การเคลื่อนไหวเป็นเหตุเป็นผลขึ้น
ส่งความคืบหน้า 70%	Movement ของนักแสดงไม่น่าสนใจ การเปลี่ยนฉากยังนานเกินไป คาแรคเตอร์ตัวละครบางตัวยังไม่ชัดพอ การเล่าเรื่องยึดเกินไป	ปรับมาใช้อุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อให้เข้ากับการ Movement ระยะเวลาให้เรื่องกระชับขึ้น กำหนดจังหวะในการแสดงให้กับนักแสดง
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	การเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบฉากไปพร้อมกับนักแสดง คาแรคเตอร์ของตัวละครบางตัวยังไม่เคลียร์ คิวทางเทคนิคบางอย่างยังผิดอยู่	ปรับการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากมาสร้าง Movement ให้น่าสนใจมากขึ้น วิเคราะห์บทกับแสดงเพื่อให้เข้าใจในตัวละครมากขึ้น

ส่งความคืบหน้า 100%	การเคลื่อนย้ายอุปกรณ์ประกอบฉากไปพร้อมกับนักแสดงยังไม่น่าสนใจมากพอ การเปลี่ยนยังไม่สิ้นไหลและนานเกินไป คาแรคเตอร์ตัวละครยังไม่ชัดเจน	วิเคราะห์บทกับนักแสดง เพื่อให้เข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน ประสิทธิภาพในการเปลี่ยนฉากแต่ละฉาก
---------------------	---	---

ตารางที่ 3.3 : ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข (ผู้กำกับการแสดง)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.2 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

#### 3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

##### 3.2.1.1 การเตรียมตัวก่อนคัดเลือกนักแสดง

ลำดับ	ชื่อผู้ศึกษา	ตัวละคร	วิธีการในการเตรียมตัว
1	มฤค สุขริน	บัน เบนเดิล	<p>อ่านนวนิยายเรื่อง “The Sleeping Sword” จนจบเรื่อง จากนั้นจึงตัดสินใจเข้าคัดเลือกนักแสดงของเรื่อง “The Young Knight” โดยเลือกบท “บัน เบนเดิล” เพราะจากการที่ได้อ่านนวนิยายจนจบ บัน เบนเดิล เป็นตัวละครที่เป็นผู้ตามในกลุ่มเพื่อน (แดนและเลียม) เป็นคนนิ่ง ๆ เงียบ ๆ ชี้อาย ค่อนข้างเก็บตัว มีจินตนาการ ชอบอ่านหนังสือ แต่ด้วยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นทำให้บัน เบนเดิลสูญเสียการมองเห็น มีจุดเชื่อมโยงอย่างระหว่างตัวละครกับตนเองที่เป็นผู้ตามของกลุ่มเพื่อน เก็บตัวและชี้อาย</p> <p>ในการคัดเลือกนักแสดง ยังไม่มีบทสำหรับละครเวที จึงใช้การวิเคราะห์ตัวละครจากนวนิยาย ว่าตัวละครมีนิสัยและลักษณะเด่นตรงไหนบ้าง ในนวนิยายเขียนถึงตัวละครบัน เบนเดิลไว้ทั้งนิสัยและวิถีคิดของตัวละครค่อนข้างชัด จึงใช้วิธีการอ่านทั้งเรื่องเพื่อวิเคราะห์ตัวละคร และมาเขียนเพื่อทำความเข้าใจอีกทีรอบ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการคัดเลือกนักแสดง</p>
2	อินทียา ไทรงาม	แอนนา	อ่านนวนิยายเรื่อง “The Sleeping Sword” จนจบเรื่องในครั้งเดียว เป็น

			<p>เรื่องราวที่ทำให้รู้สึกสนใจและน่าติดตาม ซึ่งส่วนตัวเป็นคนที่ชอบนวนิยายแฟนตาซี จึงตัดสินใจเข้าคัดเลือกนักแสดงของเรื่อง “The Young Kight” โดยเลือกบท “แอนนา” เพราะจากที่อ่านเรื่องราวจนจบเรื่อง แอนนาเป็นคนที่มีความเป็นผู้นำ กล้าหาญ อีกทั้งยังเป็นผู้ตามที่ดี คอยช่วยเหลือซัพพอร์ตตัวละครหลักอย่าง บัน เบนเดล เด็กผู้ชายที่ได้รับอุบัติเหตุจนสูญเสียการมองเห็น จนนำไปสู่เรื่องราวแฟนตาซี บทบาทของแอนนาทำให้ตนเองได้มองเห็นจุดเชื่อมโยงระหว่างตัวเองกับตัวละครที่มีความคล้ายคลึงกันในเรื่องของการเป็นผู้นำและคอยช่วยเหลือซัพพอร์ตผู้อื่น</p> <p>ในการคัดเลือกนักแสดง ยังไม่มีบทสำหรับละครเวที จึงใช้การวิเคราะห์ตัวละครจากนวนิยาย ว่ามีนิสัยและลักษณะเด่นชัดตรงไหนบ้าง ถึงแม้ว่าในนวนิยายจะไม่ได้มีบทพูดของตัวละครนี้มากนัก แต่ก็สามารถวิเคราะห์ตัวละครนี้ออกมาตามความเข้าใจของตนเอง โดยเขียนออกมาเป็นตัวหนังสือและทำความเข้าใจในบทบาท จากนั้นทบทวนสิ่งที่ได้เขียนออกมาและหาหัวใจสำคัญกับความต้องการของตัวละคร เพื่อเป็นเครื่องมือในการคัดเลือกนักแสดง</p>
--	--	--	--

ตารางที่ 3.4 : ตารางการเตรียมตัวก่อนการคัดเลือกของนักแสดง  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.2.1.2 การทำความเข้าใจ การค้นคว้าหาข้อมูลอ้างอิงและสร้างบทละครร่วมกัน

กลุ่มผู้ศึกษาได้ทำการอ่านเนื้อเรื่องจากในนวนิยายร่วมกัน และหาข้อมูลเกี่ยวกับเกาะไบร์เออร์ซึ่งเป็นสถานที่หลักในเรื่องร่วมกันใน Google earth เพื่อมองให้เห็นภาพของสถานที่ได้ชัดเจนมากขึ้น มีการปรับอายุของตัวละครให้มีอายุมากขึ้น (บัน เบนเดล แดน และเลียม จาก 10 ปี ขยับเป็น 18 ปี และแอนนา จาก 14 ปี ขยับเป็น 20 ปี) หลังจากนั้นกลุ่มผู้ศึกษาก็ได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครร่วมกัน และมีการลองทำ Workshop เพื่อให้เห็นถึงนิสัยและความสัมพันธ์ของตัวละคร

### 3.2.1.3 การวิเคราะห์ตัวละคร

#### (1) นายมฤค สุขรินทร์ รับบท บัน เบนเดล

### ลักษณะภายนอก

เด็กผู้ชาย อายุ 18 ปี ผมหยิกสีน้ำตาล โครงหน้ากลม ผิวขาวเหลือง สูง 169 ซม. ชอบอ่านหนังสือ ชอบจินตนาการ มีความเป็นผู้ตามในกลุ่มเพื่อน ช่างสังเกต รับฟังคนอื่น อัจฉริยะดี ปฏิเสธคนไม่เป็น

### ความต้องการของตัวละคร

ต้องการก้าวข้ามความกลัวจากการสูญเสียการมองเห็นและใช้ชีวิตเหมือนคนปกติทั่วไป

### ภูมิหลังของตัวละคร

บัน เบนเดล เติบโตขึ้นมาบนเกาะไอร์แลนด์ เกาะที่เล็กที่สุดในหมู่เกาะซิลลี ที่อยู่ทางตอนใต้ของประเทศอังกฤษ เนื่องจากเกาะไอร์แลนด์เป็นเกาะเล็ก ๆ ทำให้ผู้คนที่อยู่บนเกาะมีจำนวนไม่มาก (ไม่ถึง 100 คน) ทุกคนเลยสนิทกัน แต่คนรุ่นเดียวกันมีแค่ แदनกับเลียม เวลาว่างบัน แदन และเลียม และแอนนาที่เป็นพี่สาวของแदन มักจะออกไปวิ่งเล่นกันรอบเกาะ หากิจกรรมทำด้วยกัน และเวลาที่บันอยู่คนเดียวก็มักจะใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับการอ่านหนังสือ ซึ่งหนังสือที่บันชอบคือเรื่องราวของอาเธอร์ นั่นเพราะส่วนหนึ่งของเรื่องราวนั้นเกิดขึ้นบนเกาะไอร์แลนด์ ทำให้บันสามารถจินตนาการถึงสถานที่และมีส่วนร่วมับเรื่องราวได้ง่ายบันอาศัยอยู่กับพ่อสองคน และพ่อก็คอยดูแลบันมาตลอดในทุก ๆ อย่าง

### ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ บัน เบนเดล	ความสัมพันธ์
พ่อ (คุณเบนเดล)	- เป็นพ่อของบัน คอยดูแลบันมาตั้งแต่เด็ก ๆ เป็นทั้งความปลอดภัยและความสบายใจในคนคนเดียวผูกพันทางสายเลือด
แอนนา	- พี่สาวของแदन เป็นเพื่อนและคนที่แอบชอบ เป็นคนที่อยู่ด้วยแล้วสบายใจ ปรึกษาปัญหาได้ทุกเรื่อง
แदन / เซอร์แลนสลีต	- แदन เพื่อนสนิทบนเกาะที่โตมาด้วยกัน เค้าเป็นหัวหน้าของกลุ่ม มีความเป็นผู้นำ มีความรู้ ชอบความท้าทาย ชอบผจญภัย - เซอร์แลนสลีต เป็นหนึ่งในอัศวินโต๊ะกลมของคิงอาเธอร์ มาดการวางตัวค่อนข้างเป็นทางการ มีอารมณ์ขันบ้างแต่ก็ยังมีความสุขุมของความเป็นอัศวินอยู่

<p>เลียม / เซอร์กาเวน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เลียม เพื่อนสนิทบนเกาะที่โตมาด้วยกัน เป็นคนมีอารมณ์ขัน รักสนุก และเป็นคนที่สร้างเสียงหัวเราะให้กับผู้รอบข้าง และมักจะทะเลาะกับแดนอยู่บ่อย ๆ ในเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ</li> <li>- เซอร์กาเวน เป็นหนึ่งในอัศวินโต๊ะกลมของกษัตริย์อาเธอร์ มาดูการวางตัวค่อนข้างเป็นกันเอง แฝงไปด้วยความขี้เล่นบางอย่างที่ดูไม่หลุดออกจากมาดของการเป็นอัศวิน</li> </ul>
<p>หมอ / เซอร์เบติเวียร์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นคุณหมอที่ประจำอยู่ที่โรงพยาบาลในเมืองใหญ่ เป็นคนดูแลรักษาบ้าน และหลังจากการรักษา ก็ยังคงดูแลอาการเรื่อย ๆ</li> <li>- เซอร์เบติเวียร์ เป็นหนึ่งในอัศวินโต๊ะกลมของกษัตริย์อาเธอร์ เป็นผู้ชี้แนะและนำทางให้กับบัน แม้สติจะไม่อยู่กับร่องกับรอย แต่เมื่อถึงเวลาจริงจัง เซอร์เบติเวียร์ก็จะจริงจัง</li> </ul>
<p>นางพยาบาล 1 / กวินนีเวียร์ 1</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นเหมือนกับคนปั่นประสาทหรือบางทีก็เป็นคนที่ชี้แนะบางอย่างด้วยคำพูดคมคาย เหมือนจะเป็นมิตรแต่บางครั้งก็ดูไม่เป็นมิตรด้วยคำพูด</li> </ul>
<p>นางพยาบาล 2 / กวินนีเวียร์ 2</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นเหมือนกับคนปั่นประสาทหรือบางทีก็เป็นคนที่ชี้แนะบางอย่างด้วยคำพูดคมคาย เหมือนจะเป็นมิตรแต่บางครั้งก็ดูไม่เป็นมิตรด้วยคำพูด</li> </ul>
<p>นางพยาบาล 3 / กวินนีเวียร์ 3</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นเหมือนกับคนปั่นประสาทหรือบางทีก็เป็นคนที่ชี้แนะบางอย่างด้วยคำพูดคมคาย เหมือนจะเป็นมิตรแต่บางครั้งก็ดูไม่เป็นมิตรด้วยคำพูด</li> </ul>
<p>กษัตริย์อาเธอร์</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เป็นเหมือนกับบุคคลตัวอย่างในสายตาของบัน เค้ามีท่าทีของความเป็นมิตร แต่ในขณะที่เดียวกันก็มีความขี้เล่นอย่างไม่น่าเชื่อ วิธีการพูดที่คมคายและดูเป็นปริศนา</li> </ul>

ตารางที่ 3.5 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครบัน เบนเดล

ที่มา : ผู้ศึกษา

## พัฒนาการตัวละคร

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	<p>บันเล่าเรื่องราวของกษัตริย์อาเธอร์ให้คนดูฟังก่อนจะมาเล่าเรื่องของบัน และย้อนกลับไปถึงจุดเริ่มต้นของเรื่องราว</p> <p>บันกำลังนั่งอ่านหนังสืออยู่ที่บ้านก่อนที่แดนและเลียมจะมาชวนไปเล่นน้ำที่ท่าเรือ</p> <p>บันเล่าขยายความรู้สึกของตัวเองต่อเหตุการณ์ที่กำลังจะเกิดขึ้นในอีกไม่ช้า</p> <p>บัน มาถึงยังชายหาด เห็นแดน เลียม และแอนนา ยืนอยู่ที่ริมท่าเรือเค้าตั้งใจจะโชว์ออฟเลยวิ่งผ่านทั้งสามคนไปแล้วกระโดดลงไปในน้ำ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้สึกตื่นเต้นและดีใจที่ได้เล่าเรื่องราวของอาเธอร์</li> <li>- รู้สึกเฉย ๆ และตื่นเต้นเมื่อรู้ว่าแอนนากลับมาจากมหาลัย</li> <li>- รู้สึกผิดกับสิ่งที่ตัวเองทำ</li> <li>- รู้สึกตื่นเต้นและดีใจมาก ๆ</li> </ul>	

<p>2</p>	<p>มีเสียงเรียกจากทุกทิศทาง ก่อนที่ทุกเสียงจะหยุดไปหลังจากที่เสียงเสียงหนึ่งดังขึ้น</p> <p>บันตื้นขึ้นมาในโรงพยาบาล พ่อแอนนา แคนและเลียมเข้ามาเยี่ยมพอดี</p> <p>คุณหมอเริ่มตรวจแผลที่หัวของบัน ก่อนที่จะบอกข่าวดีกับทุกคนว่า เอาผ้าพันแผล(ที่พันรอบหัว) ออกได้แล้ว</p> <p>ห้วงความคิด หลังจากถอดผ้าพันแผล บันก็ลืมหืมตามาคู่กับคนดูและอธิบายให้ฟังถึงความรู้สึกของตัวเองกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น</p> <p>เหตุการณ์ปัจจุบัน บันลืมหืมตาขึ้นพร้อมกับพบว่าทุกอย่างรอบตัวเป็นสีดำ และคุณหมอกับพยาบาลเริ่มพูดอะไรบางอย่างที่ไม่เข้าใจ</p> <p>เหตุการณ์บานปลายขึ้นเรื่อย ๆ บันได้ยินเสียงของพยาบาลทั้งสามคนที่คนอื่น ๆ ไม่ได้ยิน ก่อนที่สุดท้ายเสียงวิดจะดังขึ้น</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้สึกตกใจและสงสัยว่าเกิดอะไรขึ้น</li> <li>- รู้สึกมึนและไม่รู้ว่าเกิดอะไรขึ้น</li> <li>- รู้สึกดีใจนิด ๆ และยังมีอยู่นิดหน่อย</li> <li>- รู้สึกผิดและเสียตากับสิ่งที่ตัวเองทำลงไป</li> <li>- รู้สึกตกใจ กลัว และกระวนกระวายกับสิ่งที่เกิดขึ้น</li> <li>- รู้สึกกระวนกระวาย สับสน และกลัวมาก ๆ และต้องการความช่วยเหลือจากพ่อ</li> </ul>	<p>รู้ว่าตัวเองสูญเสียการมองเห็นและกลัวว่าจะใช้ชีวิตหลังจากนี้ยังไง</p>
----------	--	--	---

<p>3</p>	<p>บันเดินลงมาจากชั้นสองของบ้าน เพื่อมากินน้ำ โดยใช้วิธีการจับ สัมผัสตามขอบของบ้านไปเรื่อย ๆ จากการจดจำตลอดหนึ่งเดือนที่ผ่านมา บันเดินไปที่โต๊ะและเดินไปที่เคาท์เตอร์ ตรงเคาท์เตอร์บ้านคลำหาแก้วน้ำของตัวเอง ก่อนที่สุดท้ายจะปิดไปโดนกองจานและแก้วที่วางไว้กระจัดกระจาย แล้วบันก็ล้มลง</p> <p>พ่อรีบเดินเข้ามาในบ้าน ตามด้วยหมอและพยาบาล พ่อพยุงบันขึ้นและพูดคุยกับบัน</p> <p>หมอจับตัวบันเพื่อเป็นการทักทาย ก่อนจะพาบันไปนั่งที่เก้าอี้ พ่อ หมอ พยายามคุยกับบันเพื่อให้บันยอมไปที่โรงเรียนคนตาบอด แต่บันไม่ยอมไป ในขณะที่นั้นเสียงวีดก็ดังขึ้นและความอดทนและความหวังของบันก็หมดลง ก่อนจะจบด้วยการที่ทุกคนออกจากบ้านไปเพื่อให้เวลาบันอยู่คนเดียว</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้สึกเศร้ากับสิ่งที่ตัวเองเป็นอยู่ในตอนนี้</li> <li>- รู้สึกตกใจและโทษตัวเองที่ทำอะไรไม่ได้</li> <li>- รู้สึกหงุดหงิดนิด ๆ แต่ก็โทษตัวเอง</li> <li>- รู้สึกไม่โอเคกับสิ่งที่หมอและพ่อพยายามจะยื่นความช่วยเหลือให้ และรู้สึกหมดหวังในการใช้ชีวิตที่มองไม่เห็น</li> <li>- รู้สึกไม่อยากเป็นภาระให้ใครอีกแล้ว</li> </ul>	<p>การที่ตัวเองตาบอด ทำให้กลายเป็นภาระของคนอื่น และรู้แล้วว่าการฆ่าตัวตายคือทางออกของปัญหานี้เท่านั้น</p>
----------	--	---	---

4	<p>ช่วงเวลากลางคืน บันแอบออกมาจากบ้านเพื่อเดินไปที่อ่าวนรก ระหว่างทางก็ถูกกวินนิเวียร์ทั้งสามคนพูดบ่นประสาธไปด้วย แต่สุดท้ายก็เดินไปถึง</p> <p>จังหวะที่ก้าวขึ้นไปอยู่บนอ่าวนรก และกำลังจะก้าวออกไปจากหน้าผา จู่ ๆ เสียงวี๊ดก็ดังขึ้น และมีเสียงของชายปริศนาดังขึ้น เขาเปิดเผยตัวว่าเขาคือกษัตริย์อาเธอร์ และมาห้ามบันไม่ให้กระโดดลงหน้าผาไป</p> <p>หลังจากที่เสียงวี๊ดดังขึ้นอีกรอบ กษัตริย์อาเธอร์และกวินนิเวียร์ทั้งสามคนหายตัวไป บันก็กำลังจะเดินไปที่หน้าผา แต่แล้วแอนนาก็โผล่มาคว้าตัวบันไว้ได้ทัน แอนนาพาบันลงมาจากหน้าผา</p> <p>แอนนาและบันนั่งอยู่ที่พื้นหญ้าที่อยู่ไม่ห่างจากหน้าผามากนัก แอนนาพูดให้กำลังใจบันรวมถึงเล่าเรื่องที่แอนนาฝันถึงผู้หญิงคนหนึ่งที่เดินออกมาจากปราสาทใต้น้ำ สุดท้ายบันก็ดีขึ้นและสัญญาว่าจะไม่ทำแบบนี้อีก แล้วทั้งสองคนก็กลับบ้านกัน</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้สึกหมดหวังกับการใช้ชีวิต สภาพจิตใจดำดิ่งสุด ๆ พร้อมและตั้งใจมาก ๆ ที่จะฆ่าตัวตาย</li> <li>- รู้สึกตกใจมาก ๆ ที่จู่ ๆ ก็มาเจอกับเหตุการณ์ที่ตัวเองคิดว่าไม่น่าจะเป็นไปได้</li> <li>- รู้สึกซ็อก สงสัยกลัว และไม่เข้าใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเองในตอนนั้น</li> <li>- รู้สึกสงสัย สนใจ และตกใจกับเรื่องราวที่แอนนาเล่าให้ฟัง</li> <li>- รู้สึกเขินตอนที่ จะบอกความในใจกับแอนนา</li> </ul>	<p>ตระหนักรู้ว่าจริง ๆ แล้วทุกคนพร้อมอยู่ข้างเราเสมอ ไม่ว่าเราจะตาบอดหรือไม่ก็ตาม และเริ่มมีความหวังที่จะมีชีวิตอีกครั้ง</p>
---	---	--	--

<p>5</p>	<p>เวลาผ่านไปหลายสัปดาห์ แดน เลียม และแอนนามาเยี่ยมบ้านที่ บ้าน แอนนาเตรียมดอกไม้มาให้บ้าน ก่อนที่จะถูกแดนและเลียมแซว</p> <p>จากความเขินแอนนาจึงเล่าเรื่อง ที่มาของอักษรเบรลล์ให้แดน เลียม และบันฟัง ในระหว่างที่คุยกันไปมา บันก็นึกถึงเรื่องราวของกษัตริย์อาเธอร์ในตอนที่ตั้งดาบออกมา เลย โพล่งออกมา</p> <p>เลียมเลยบอกว่าชอบแฮรี่พ็อตเตอร์ มากกว่า ก่อนที่จะโดนแดนล้อเลียน จนสุดท้ายทั้งคู่ทะเลาะกัน โดยมี แอนนาเข้ามาห้าม</p> <p>หลังจากห้ามเสร็จแอนนาก็นึกได้ว่า เธอเตรียมเซอร์ไพรส์มาให้บ้าน เธอ เดินไปหยิบกล่องของขวัญมาให้บ้าน เขาเปิดออกและสัมผัสสิ่งที่อยู่ข้างในและได้รู้ว่ามันคือ ไม้เท้าขาว ไม้เท้าสำหรับคนตาบอด</p> <p>บันถือไม้เท้าขาว และกวัดแกว่ง ไปมา แดนพูดแซวว่าบันทำเหมือน มันเป็นดาบเอ็กคาลิเบอร์เลย ทั้งสี่คนเริ่มพูดคุยกันถึงเรื่องของกษัตริย์อาเธอร์ ก่อนจะจบลงด้วยการที่แอนนาต้องแต่งตั้งทุกคนให้กลายเป็น อัศวิน บันขอบคุณทุกคนที่คอยอยู่ข้าง ๆ ก่อนที่เสียงโทรศัพท์จะดังขึ้น</p> <p>บันรับสายและเป็นพ่อที่โทรมา เขาอยากให้บันเอาโทรศัพท์ไปให้พ่อที่ไร่ แดน เลียมและแอนนาบอกลา บัน ก่อนที่ทั้งสามคนจะออกจากบ้านไป และบันก็เตรียมตัวไปที่ไร่</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้สึกดีขึ้นและเริ่มสบายตัวกับการใช้ชีวิตแบบนี้</li> <li>- รู้สึกสนุกและเอ็นจอยกับช่วงเวลานี้</li> <li>- รู้สึกสนุกและเอ็นจอยกับการที่แดนกับเลียมถกเถียงกัน</li> <li>- รู้สึกเซอร์ไพรส์และดีใจที่ได้ไม้เท้าขาวจากแอนนา</li> <li>- รู้สึกสนุก และตื่นเต้นกับการที่จู่ ๆ แดนกับเลียมก็เริ่มเล่าเรื่องของอาเธอร์ และจบลงด้วยการแต่งตั้งให้เป็นอัศวิน</li> <li>- รู้สึกเสียใจที่มองไม่เห็นแต่ก็ไม่ถึงขั้นหน่วง</li> <li>- รู้สึกดีใจที่มีเพื่อน ๆ คอยอยู่ข้าง ๆ และรู้สึกมีความสุข</li> </ul>	<p>เพื่อน ๆ พร้อมจะอยู่เคียงข้างเราเสมอไม่ว่าเราจะ เป็นอะไร</p>
----------	--	--	---

<p>6</p>	<p>บ้านเดินออกจากบ้านไปที่ไร่ แต่จู่ ๆ ไม้เท้าก็เคาะโดนอะไรบางอย่าง บัน พยายามเลี้ยงจนสุดท้ายก็ตกลงไป ในหลุม</p> <p>ภายในหลุมบันใช้มือสัมผัสเพื่อ สำรวจในหลุมจนได้พบกับหัวกระ โหลกของใครบางคน บันตกใจแต่ สุดท้ายเมื่อตั้งสติได้ บันก็เริ่มสำรวจ หลุมศพโบราณอีกครั้ง ก่อนที่เสียง วีดจะดังขึ้น</p> <p>เมื่อเสียงวีดหายไป กษัตริย์อาเธอร์ ก็ปรากฏตัว เขามาพร้อมกับดาบ เอ็กซ์คาลิเบอร์ บันรับดาบไว้ บัน เริ่มคุยกับอาเธอร์ก่อนที่สุดท้าย เสียงรถแทรกเตอร์ของพ่อจะดังขึ้น จากด้านบนของหลุม อาเธอร์ กวิน นี่เวียร์และชายปริศนาอีกคนหนึ่งจะ หายไป บันได้สติและเริ่มตะโกนขอ ความช่วยเหลือ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้สึกมีความสุข และภาคภูมิใจ มาก ๆ ที่ สามารถเดินไป ที่ไร่ได้ด้วยตัว เอง</li> <li>- รู้สึกตกใจ กลัว และกังวลกับ การตกหลุม</li> <li>- รู้สึกประหลาด ใจ และไม่คาด คิดว่าจะได้เจอ กับเหตุการณ์ แบบนี้</li> </ul>	
----------	--	--	--

<p>7</p>	<p>หลังจากออกมาจากหลุม พ่อก็พา บันกลับมาที่บ้าน บันยังคงตกตะลึง กับเรื่องที่ฟังเจอ และพยายามเล่า ให้พ่อฟัง แต่พ่อไม่เชื่อ สุดท้ายพ่อ จะออกไปรายงานเรื่องที่เกิดขึ้นกับ ท่านนายกเทศมนตรีและก็เดินออก จากบ้านไป</p> <p>ในจังหวะที่บันอยู่คนเดียว เขาวาง ดาบไว้บนโต๊ะลงสัมผัสมันและเริ่ม พุดคุยกับดาบ เค้าถามอาเธอร์( แม้ว่าเขาจะได้ยินหรือไม่ก็ตาม)ว่า ถ้าเขารู้ว่าอนาคตเป็นยังไง เค้าจะ ยังดึงดาบเล่มนี้ออกมามั้ย? คำถาม ของเขาเลื่อนลอยไปในอากาศและ ไร้ซึ่งคำตอบ ก่อนที่เขาจะทำอะไร ไปมากกว่านี้ จู ๆ ก็มีใครบางคน ปรากฏตัวขึ้น</p> <p>ชายปริศนาโผล่เข้ามาในบ้านอย่าง ไม่มีที่มา เขาเดินหาอะไรบางอย่าง ไปเรื่อย บันที่ยังคงตกใจและมี คำถามมากมายในหัวก็ได้แต่นั่งนิ่ง และหันไปตามเสียงที่เกิดขึ้น จน สุดท้ายชายที่เข้ามาก็เปิดเผยชื่อ เขาคือเบติเวียร์ และนั่นทำให้บันตื่น ตื่นมาก ๆ เพราะเบติเวียร์คืออัศวิน ที่นำดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์ไปคืนให้กับ เลดีออฟเดอะเลค แต่ในตอนนี้เบติ เวียร์ต้องการให้บันเป็นคนเอาดาบ เอ็กซ์คาลิเบอร์ไปคืนให้เลดีออฟ เดอะเลคแทน เขาฝากฝังภารกิจ และจากไปพร้อมกับเสียงวีดที่ดังขึ้น</p> <p>บันยืนปิดหูและปิดตา พยายามขจัด เสียงวีดออกไป แต่เมื่อลืมตาขึ้นเขา กลับพบว่าตัวเองมองเห็นอีกครั้ง เขามองไปรอบ ๆ ด้วยความดีใจ ก่อนที่จะนึกขึ้นได้ว่ามีภารกิจต้อง ทำ และนั่นก็ทำให้เขานึกถึงแอนนา บันโทรหาแอนนาและบอกให้เธอไป อะวาลอนกับเธอด้วย</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้สึกตกใจ และ ตื่นเต้นกับ เหตุการณ์ที่ฟัง เกิดขึ้น</li> <li>- รู้สึกสงสัยกับ อะไรหลาย ๆ อย่างที่เกิดขึ้น กับตัวเอง</li> <li>- รู้สึกตกใจ กลัว และกลัวกับชาย แปลกหน้าที่เข้า มาในบ้าน</li> <li>- รู้สึกตื่นเต้น และประหลาด ใจมาก ๆ ที่ได้เจ อักกับเบติเวียร์</li> <li>- รู้สึกตกใจ ดีใจ ตื่นเต้น และ ประหลาดใจที่จู ๆ ก็กลับมามองเห็นอีกครั้ง</li> </ul>	<p>ขอแค่เชื่อแล้วทุก อย่างจะเป็นจริง ไม่มีอะไรเป็นเรื่อง บังเอิญ</p>
----------	--	---	--

<p>8</p> <p>ณ ช่วงเวลาแห่งความคิด บันพูดถึงความรู้สึก และคำถามมากมายที่เกิดขึ้นกับตัวเองกับคนดูอยู่ที่ริมชายหาด ก่อนที่แอนนาจะวิ่งเข้ามา</p> <p>บันเล่าเรื่องของอะวาลอนและดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์ให้แอนนาฟัง บันยื่นดาบให้แอนนาลองถือ และแอนนาก็ได้พบว่าบันสามารถมองเห็นแล้ว แอนนาลองถือดาบและก็ได้เห็นภาพอะไรบางอย่าง แอนนาไม่เชื่อกับสิ่งที่ตัวเองเห็น แต่บันก็เป็นคนช่วยซัพพอร์ตในสิ่งที่เกิดขึ้นว่ามันเป็นเรื่องจริง แล้วจู่ ๆ เรือใบสีดำก็ปรากฏขึ้น</p> <p>บันและแอนนามองเรือลำนั้นก่อนจะตัดสินใจขึ้นเรือไป เมื่อขึ้นเรือทั้งคู่ก็ออกไปอยู่กลางทะเล และได้เห็นความสวยงามของทะเล แล้วก็มีหงส์สีดำสามตัวบินผ่านพวกเขาทั้งสองไป แล้วจู่ ๆ บันก็นึกขึ้นมาได้ว่าเขาเคยเห็นและเคยมาที่นี่แล้วครั้งนึง</p> <p>เรือมาถึงยังอะวาลอน ทั้งสองคนก้าวเท้าลงมาจากเรือ และเสียงวิดในหัวบันก็ดังขึ้น ราชินิดำทั้งสามองค์ก็ปรากฏตัว พวกเขาต้อนรับบันและแอนนา บันนึกขึ้นได้ว่ามีอุโมงค์ลับอยู่แถวนี้ และนั่นก็ทำให้ราชินีทั้งสามองค์มั่นใจแล้วว่าเป็นบันจริง ๆ ทั้งสามจึงเปิดทางให้แอนนาลงเลที่จะเข้าไป แต่บันก็ช่วยยืนยันว่าเขาอยากให้อันนาเข้าไปด้วยกัน และทั้งสองคนก็เดินเข้าไปในอุโมงค์</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้สึกสงสัย ตื่นเต้น และเริ่มตระหนักรู้กับอะไรบางอย่าง และเริ่มเชื่อแล้วว่าทุกอย่างที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องจริง</li> <li>- รู้สึกดีใจและมี ความหวัง เมื่อแอนนารู้ว่าบันกลับมามองเห็น และเชื่อว่าเรื่องที่เกิดขึ้นทั้งหมดเป็นเรื่องจริง ไม่ใช่เรื่องบังเอิญ</li> <li>- รู้สึกตื่นตาตื่นใจกับภาพทะเลตอนกลางคืนที่เห็น และรู้สึกตื่นเต้นที่ได้ออกผจญภัย</li> <li>- รู้สึกตื่นเต้นกับภาพที่เห็นอยู่ และเริ่มรู้สึกถึงความทรงจำบางอย่างค่อย ๆ กลับมาเรื่อย ๆ รู้สึกประหลาดใจที่ได้เห็นราชินีทั้งสามองค์</li> <li>- รู้สึกมั่นใจและมี ความหวังในตอนที่กำลังจะเดินเข้าไปในอุโมงค์</li> </ul>	
---	--	---	--

<p>9</p>	<p>เมื่อเข้ามาในถ้ำแล้ว บันกับแอนนาต่างตื่นตาตื่นใจกับภาพที่เห็นอยู่และจู่ ๆ เสียงหนึ่งก็ดังขึ้นเพื่อทักทายบัน และกษัตริย์อาเธอร์ก็ปรากฏตัว บันเดินเข้าไปหากษัตริย์อาเธอร์เพื่อมอบดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์คืน กษัตริย์อาเธอร์เริ่มพูดเรื่องต่าง ๆ ให้บันและแอนนาฟัง ในระหว่างนั้นราชินีทั้งสามองค์ก็เดินเข้ามา และอัศวินอีกสองคนก็ตามมา และสุดท้ายก็เบติเวียร์</p> <p>บันเหลือบไปเห็นอัศวินทั้งสองคน แต่ด้วยลักษณะหน้าตาที่มีความคล้ายคลึงกับแดนและเลียม บันถามกับกษัตริย์อาเธอร์ นั่นเซอร์แลนสล็อตและเซอร์กาเวน กษัตริย์อาเธอร์บอก และเค้าก็เล่าถึงโต๊ะกลมและยังบอกว่าแอนนาคือเลดีออฟเดอะเลคอีกด้วย ด้วยความสับสนและคำถามมากมายของบันและแอนนา ทั้งสองคนจึงถามกษัตริย์อาเธอร์เรื่อย ๆ “เสียงนั้นเป็นสัญญาณ” คือสิ่งที่กษัตริย์อาเธอร์บอกกับบันถึงเสียงวิดที่ดังอยู่ในหัวบัน กษัตริย์อาเธอร์บอกว่าถ้าบันจำไม่ได้ว่าครั้งแรกที่เรา(บันกับอาเธอร์)เจอกัน เสียงวิดนั้นก็ดังอยู่อย่างนั้น ความทรงจำในอดีตเริ่มกลับเข้ามาในหัวบันเรื่อย ๆ จนสุดท้ายบันก็จำได้และเสียงวิดก็หายไปและภาพในอดีตก็เข้ามาแทนที่</p> <p>กวินนี่เวียร์ทั้งสาม เซอร์กาเวนและเซอร์แลนสล็อตและกษัตริย์อาเธอร์ช่วยกันประติดประต่อภาพในหัวของบัน และสุดท้ายบันก็จำเรื่องราวทั้งหมดในวันที่บันจมน้ำ เค้าได้พบกับแอนนา (หญิงสาวแห่งทะเลสาบ) บันเดินไปหาแอนนาเพื่อจับมือแอนนาและความทรงจำของเลดีออฟเดอะเลคในตัวแอนนาก็ตื่นขึ้น</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้สึกตื่นตาตื่นใจและตื่นเต้นมาก ๆ ๆ ที่ได้เจอกับกษัตริย์อาเธอร์และแทบไม่อยากจะเชื่อเลยว่านี่คือเรื่องจริง</li> <li>- รู้สึกสงสัย และมีแต่คำถามมากมายจากการที่กษัตริย์อาเธอร์อธิบายเรื่องราวต่าง ๆ ให้ฟัง รวมไปถึงตอนที่กษัตริย์อาเธอร์อธิบายถึงเสียงวิดที่ดังขึ้นในหัว</li> <li>- รู้สึกดีใจ ตื่นเต้นกลัว และสับสนกับเรื่องราวในอดีตที่เกิดขึ้นและรู้สึกขุ่นลุกเมื่อความทรงจำทุกอย่างกลับมาอย่างชัดเจน</li> </ul>	<p>เรียนรู้ว่าไม่มีอะไรเป็นเรื่องบังเอิญ การยอมรับกับสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเอง และทุกอย่างจะดีขึ้น</p>
----------	--	---	---

<p>หลังจากแอนนาได้รับรู้เรื่องราวทั้งหมด เธอร้องขอให้กษัตริย์อาเธอร์ช่วยให้บันกลับมามองเห็นอีกครั้ง แต่กษัตริย์อาเธอร์ปฏิเสธนั่นทำให้แอนนาเริ่มขอร้องคนอื่น ๆ ให้ช่วย แต่ไม่มีใครช่วยอะไรได้ เธอเริ่มไม่พอใจแต่บันก็เข้าไปลอบแอนนาและบอกเองว่าเค้าจะไม่เป็นไร แอนนาเริ่มใจเย็นลงและเริ่มเข้าใจ</p> <p>หลังจากนั้นกษัตริย์อาเธอร์ก็ขอให้บันและแอนนาช่วยนำดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์ไปปักไว้ในก้อนศิลาตามเดิมได้มัย ทั้งคู่ทำและอาเธอร์ก็พอใจก่อนที่บันและแอนนาจะกลับ บันได้ถามกษัตริย์อาเธอร์คำถามสุดท้าย นั่นคือ ถ้าเขาย้อนกลับไปตอนที่ยังไม่ได้ดึงดาบ เขาจะยังดึงดาบออกมามัย กษัตริย์อาเธอร์ฟังและเริ่มพูดความคิดให้บันฟัง ก่อนจะจบลงด้วยการบอกว่ายังไงเขาก็จะดึงดาบออกมาอยู่ดี หลังจากนั้นบันและแอนนาก็ออกมาจากถ้ำ</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้สึกประหลาดใจที่อยู่ ๆ แอนนาก็กลายเป็นหญิงสาวแห่งทะเลสาบ</li> <li>- ตระหนักได้ถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้นและเริ่มยอมรับถึงสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเอง</li> <li>- รู้สึกตื่นเต้นมาก ๆ ที่ได้ทำในสิ่งที่ไม่คิดว่าจะได้ทำ การได้ทำอะไรที่เพียงแต่ฝันและไม่คิดว่าจะเกิดขึ้นจริง</li> <li>- รู้สึกเห็นด้วยกับสิ่งที่กษัตริย์อาเธอร์พูดเข้าใจ และยอมรับกับชีวิตที่เป็นอยู่</li> <li>- รู้สึกมีความสุขและดีใจ</li> </ul>	
--	---	--

<p>10</p>	<p>บันเล่าเรื่องราวหลังจากออกจากถ้ำผ่านเครื่องอัดเสียง ราชินีทั้งสามองค์กลายร่างเป็นหงส์บินน้ำพวกเขาสองคนมาส่งถึงที่บ้าน แอนนาบอกกับบันว่าเรื่องทั้งหมดที่เกิดขึ้นจะเป็นความลับของเราแค่สองคน บันกลับเข้าไปในห้องนอนและก่อนจะหลับตา เขาก็บอกกับตัวเองว่าไม่ว่าอะไรจะเกิดขึ้นต่อไปนี้เค้าจะไม่กลัวและเสียงที่อัดไว้ก็จบลง</p> <p>บันเล่าให้คนดูฟังว่าเรื่องราวทั้งหมดเป็นเรื่องราวที่เขาแต่งขึ้นมา และยังเล่าอีกว่าในโลกปัจจุบันนั้นอะไร ๆ ก็สะดวกสำหรับคนตาบอดมาก ๆ เมื่อเล่าจบเสียงโทรศัพท์ก็ดังขึ้น พ่อบอกให้บันเอาโทรศัพท์ไปให้ที่ไร่(พ่อลืมนิโทรศัพท์ไว้ที่บ้าน)</p> <p>ระหว่างทางจากบ้านไปที่ไร่บันก็ได้บอกกับคนดู(เหมือนซีน 6) ก่อนที่ไม่เท้าจะแกว่งไปโดนอะไรบางอย่าง บันพยายามเดินเฉียงแต่สุดท้ายก็ตกลงไปในหลุม</p> <p>เมื่อรู้ว่าตัวตกลงไปในหลุม บันก็เริ่มสัมผัสเพื่อสำรวจหลุม และเริ่มนึกขึ้นได้ว่าเหตุการณ์นี้มันเหมือนกับในเรื่องราวที่เขาเขียนขึ้นมา เสียงรถแทรกเตอร์ดังขึ้นอีกครั้ง และบันก็รู้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นต่อไป</p> <p>บันหันมองคนดูและเริ่มเล่าเรื่องของตัวเองเหมือนกับตอนเปิดเรื่องก่อนจะจบลงด้วยการถามคนดูว่า “เรื่องของผมเริ่มขึ้นแบบนี้แหละครับ...แล้วเรื่องของคุณล่ะครับเริ่มขึ้นอย่างไร?”</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- รู้สึกดีและรู้สึกมีความหวังขึ้นเมื่อเรื่องราวในตอนสุดท้ายจบลงด้วยความหวัง</li> <li>- รู้สึกมีความสุขกับเรื่องราวที่แต่งขึ้น และไม่รู้สึกลำบากใจกับโลกของคนตาบอดอีกแล้ว</li> <li>- รู้สึกดีใจและภาคภูมิใจกับการที่สามารถเดินไปไร่ได้ด้วยตัวเอง</li> <li>- รู้สึกตกใจ และรู้สึกมีดีใจที่สิ่งที่เกิดขึ้นในตอนนี้นั้นมันเหมือนกับเรื่องราวที่เค้าแต่งขึ้น รู้สึกไม่กลัว</li> <li>- รู้สึกมีความสุขและรู้สึกสบายใจเมื่อรู้ว่าเรื่องราวทั้งหมดจะจบลงอย่างไร</li> </ul>	<p>หากเรามีความเชื่อมั่นในสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาก ๆ ซักวันหนึ่งมันอาจจะเป็นจริงขึ้นมาได้</p>
-----------	--	---	---

ตารางที่ 3.6 : ตารางพัฒนาการตัวละครบัน  
ที่มา : ผู้ศึกษา

## (2) นางสาวอินทียา ไทรงาม รับบท แอนนา เจนกินส์

### ลักษณะภายนอก

ผู้หญิงอายุ 20 ปี เป็นคนอังกฤษ รูปร่างเล็ก ผิวขาวเหลือง ผมสีแดงหยักศก มีกระบนใบหน้า มีความเป็นผู้นำและเป็นผู้ตามที่ดี กล้าหาญ อ่อนโยน แต่ก็เข้มแข็งและหนักแน่นในคำพูด ชอบช่วยเหลือและซัพพอร์ตผู้อื่น ชอบอ่านหนังสือ ชอบดอกไม้

### ความต้องการของตัวละคร

ต้องการให้บัน เบนเดล กลับมามีชีวิตที่มีความสุขอีกครั้งหลังจากที่สูญเสียการมองเห็น ให้กำลังใจและคอยช่วยเหลือบันในทุก ๆ เรื่อง

### ภูมิหลังของตัวละคร

เด็กสาวมหาลัยในลอนดอน อาศัยและเติบโตบนเกาะไอร์แลนด์ เกาะเล็ก ๆ ในหมู่เกาะซิลี ทางตอนใต้ของประเทศไทย มีพี่น้องทั้งหมด 2 คน เป็นพี่สาวคนโต มีน้องชาย 1 คน ชื่อ แคน เจนกินส์ แอนนาเติบโตและสนิทกับกลุ่มน้อง ๆ ที่เป็นเพื่อนของแคน โดยมี บัน แคน เลียม ถึงว่าในคนกลุ่มจะมีอายุน้อยกว่า แต่แอนนาก็สนิทและผูกพันกับน้อง ๆ ในกลุ่มเหมือนเพื่อนสนิท และแอนนาก็รู้จักบ้านเบนเดล (ครอบครัวของบัน) เป็นอย่างดี

### ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ แอนนา เจนกินส์	ความสัมพันธ์
บัน เบนเดล	- เป็นเพื่อนของน้องชายที่สนิทใจด้วยมากที่สุด เติบโตและเป็นเพื่อนเล่นด้วยกันบนเกาะตั้งแต่เด็ก ชอบอ่านหนังสือเหมือนกัน บันเป็นคนที่มีร่าเริง แต่หลังจากที่บันสูญเสียการมองเห็นกำลังอยู่ในช่วงการปรับตัว ความร่าเริงของบันก็ลดลง บันจึงเป็นคนที่น่าเป็นห่วงมากที่สุด ต้องคอยให้กำลังใจและช่วยเหลือบันเพื่อให้บันกลับมามีความสุขอีกครั้ง
แคน	- เป็นน้องชายแท้ๆ ที่เติบโตมาด้วยกัน อยู่ด้วยแล้วรู้สึกสนุกสนาน เป็นคนซุกซน ชอบพูดหยอกล้อ มักมีปากเสียงและทะเลาะกับเลียม จนบางครั้งต้องคอยห้ามปรามอยู่บ่อยๆ
เลียม	- เป็นเพื่อนของน้องชาย อยู่ด้วยแล้วรู้สึกสนุกสนาน เลียมเป็นคนช่างพูดและชอบหยอกล้ออยู่บ่อยๆ มักมีปากเสียงและทะเลาะกับแคน จึงเป็นอีกคนที่ต้องคอยห้ามปรามเช่นกัน
พ่อ	- เป็นพ่อของบันที่รักและเอ็นดูแอนนา
หมอ	- เป็นหมอมัรักษาบันหลังจากที่เกิดอุบัติเหตุ

ตารางที่ 3.7 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครแอนนา

ที่มา : ผู้ศึกษา

## พัฒนาการตัวละคร

ฉาก	เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น	ความรู้สึกตัวละคร	สิ่งที่ได้เรียนรู้
1	แอนนา แदन และเลียม นัดเจอกันที่ท่าเรือเพื่อไปเล่นน้ำ แต่ในวันนั้นน้ำลดลงผิดปกติ เจ้าหน้าที่ชายฝั่งประกาศเตือนห้ามลงเล่นน้ำ  ในขณะที่ แอนนา แदन และเลียม เก็บของที่เตรียมมาเล่นน้ำอยู่นั้น จู่ๆบ้นก็ปรากฏตัวโดยที่ทุกคนไม่ทันสังเกต บ้นวิ่งผ่านหน้าทุกคนไปอย่างรวดเร็ว มุ่งตรงไปยังท่าเรือ และกระโดด	- รู้สึกเสียใจที่ไม่ได้เล่นน้ำ แต่ก็ไม่เป็นไร  - รู้สึกตกใจกับเหตุการณ์ที่บ้นกระโดดลงไปท่าเรือ	-
2	แอนนา แदन เลียม และพ่อของบ้น ไปเยี่ยมบ้นที่โรงพยาบาล  บ้นฟื้นจากอุบัติเหตุ คุณหมอเข้ามาตรวจอาการ สภาพแผลจากอุบัติเหตุทุกอย่างดูดีขึ้นมาก  คุณหมอเปิดผ้าพันแผลที่อยู่รอบๆดวงตาของบ้น บ้นลืมตาและพบว่าเขามองไม่เห็น  ทุกคนรู้แล้วว่าบ้นตาบอด  บ้นเริ่มมีอาการแปลกๆเหมือนได้ยินอะไรบางอย่าง	- รู้สึกเป็นห่วงบ้นเพราะบ้นยังไม่ฟื้นตั้งแต่เกิดอุบัติเหตุ  - รู้สึกดีใจและคลายกังวลที่บ้นฟื้น  - รู้สึกว่ายังมีความหวัง ต้องมีทางแก้ไขได้  - รู้สึกผิดและเสียใจมากๆ  - รู้สึกสับสนกับอาการของบ้นที่เกิดขึ้น	-
4	แอนนาเจอบ้นที่กำลังตัดสินใจกระโดดลงไปยังหน้าผาที่อ่าวนรก แต่สามารถห้ามไว้ได้ทัน  แอนนาพุงบ้นลงมาจากหน้าผา และพาไปนั่งในบริเวณที่ปลอดภัย  บ้นถามกับแอนนาถึงเหตุผลของการมาอ่าวนรกในตอนดึก แอนนาจึงเล่าเหตุการณ์ก่อนหน้า ก่อนที่จะเดินตามบ้นมายังอ่าวนรก ในขณะที่แอนนาเล่าบ้นก็มักจะมีคำถามแปลกๆแทรกมาในช่วงที่แอนนาเล่า แต่เมื่อแอนนาสงสัยกับคำถาม บ้นก็เลือกที่จะไม่ตอบ	- รู้สึกตกใจกับภาพที่เห็นตรงหน้า  - รู้สึกโล่งใจมากๆที่สามารถห้ามบ้นเอาไว้ได้ทัน  - รู้สึกงงกับสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเอง - รู้สึกสงสัยกับคำถามแปลกๆของบ้น	-

	<p>แอนนาถามถึงเหตุผลที่บันตัดสินในคิดสั้น ด้วยคำพูดที่ปลอบประโลมและอ่อนโยน บันตอบแอนนาอย่างตรงไปตรงมาและรับปากว่าจะไม่มีเหตุการณ์แบบนี้เกิดขึ้นอีก</p> <p>บันพยายามรวบรวมความกล้าที่จะบอกชอบแอนนา</p> <p>แอนนาพาบันกลับบ้าน</p>	<p>- รู้สึกเป็นห่วงและกังวล กลัวว่าบันจะคิดสั้นอีกครั้ง</p> <p>- รู้สึกโล่งใจหลังจากที่บันตอบคำถามอย่างหนักแน่นว่าจะไม่ทำอีก</p> <p>- รู้สึกชื่นและลุ้นกับคำตอบ</p> <p>- รู้สึกสบายใจที่สามารถพาเขากลับบ้านได้อย่างปลอดภัย</p>	
5	<p>เวลาผ่านไปหลายสัปดาห์ แอนนาแดน และเลียม ไปเยี่ยมบันที่บ้าน โดยแอนนาเอาดอกไม้มาให้กับบัน</p> <p>แดนและเลียมทะเลาะกันแย่งหนังสือ</p> <p>บันได้กลิ่นดอกไม้ที่แอนนาเอามาให้แดนและเลียมจึงแซวแอนนา แอนนาเลยพูดถึงข้อมูลและที่มาของอักษรเบรลล์ขึ้นมาเพื่อบายเบี่ยงการโดนแซวด้วยการเปลี่ยนเรื่องคุย</p> <p>ในระหว่างนั้นแดนและเลียมก็มีปากเสียงกันอีกครั้ง</p> <p>แอนนาหยิบกล่องของขวัญซึ่งเป็นไม้เท้าขามอบให้กับบัน</p> <p>บัน แดน และเลียม พูดถึงกษัตริย์อาเธอร์</p> <p>บัน แดน และเลียม บังคับให้แอนนาเป็นตัวแทนของเลดีออฟเดอะเลคเพื่อแต่งตั้งให้พวกเขาเป็นอัศวิน</p> <p>แอนนาแต่งตั้ง แดน เลียม และบัน ให้เป็นอัศวิน ในช่วงแรกๆแอนนายังคงงงกับสิ่งที่ต้องทำ แต่เมื่อบรรยากาศเปลี่ยนไป แอนนาสามารถกล่าวแต่งตั้งได้ อย่างกับเป็นคนละคน</p>	<p>- รู้สึกมีความสุขที่ทุกอย่างกำลังดีขึ้นเรื่อยๆ</p> <p>- รู้สึกรำคาญ</p> <p>- รู้สึกชื่น ทำตัวไม่ถูก</p> <p>- รู้สึกรำคาญเพราะต้องคอยห้ามสองคนนี่ตลอดเลย</p> <p>- รู้สึกดีใจที่บันชอบของขวัญ</p> <p>- รู้สึกงงและรู้สึกว่าพวกเขาดูเนิร์ดมากๆ</p> <p>- รู้สึกงงๆแต่ก็ยอมตามน้ำไปก่อน</p> <p>- ในช่วงแรกๆรู้สึกว่านี่มันเรื่องอะไรกัน ต้องทำจริงหรือ แต่พอบรรยากาศทุกอย่างเปลี่ยนก็รู้สึกนิงสงบมากขึ้นกับการกล่าวแต่งตั้ง</p>	-

	<p>เมื่อแต่งตั้งเสร็จ บ้านขอบคุณทุกคนที่ยอมเล่นตามน้ำไปกับบ้าน</p> <p>จากนั้นพ่อของบ้านก็โทรมา บอกกับบ้านว่าเขาลืมโทรศัพท์ไว้ที่บ้าน อยากให้บ้านนำโทรศัพท์ไปให้ที่ไร่ แอนนา แคน และเลียมจึงขอตัวกลับ</p>	<p>- รู้สึกดีใจที่ทำให้บ้านกลับมามีความสุขกับกลุ่มเพื่อนอีกครั้ง</p> <p>- ลึก ๆ ยังคงรู้สึกเป็นห่วงบ้านที่ต้องไปไร่คนเดียว แต่หลังจากที่ได้ยินคำตอบและรอยยิ้มของเขา มันก็ทำให้รู้สึกเป็นห่วงน้อยลงและสบายใจมากขึ้น</p>	
8	<p>แอนนาไปหาบ้านช่วงกลางดึกหลังจากที่บันโทรมาบอกว่าเขาจะไปอวาลอนและพบว่าบันถือดาบอยู่ในมือ</p> <p>บันเล่าถึงตำนานดาบเอ็กคาลิเบอร์กับกษัตริย์อาเธอร์ จากนั้นบันก็ยื่นดาบในมือให้กับแอนนาและพบว่าบันมองเห็นแล้ว</p> <p>แอนนารับดาบจากบัน จากนั้นภาพบรรยากาศรอบตัวก็เปลี่ยนไปราวกับอยู่ใต้น้ำเหมือนกับความฝันที่แอนนาเคยฝันเห็น</p> <p>บันและแอนนาเห็นเรือใบสีดำที่อยู่บริเวณชายหาด แอนนาตกลงที่จะไปอวาลอนกับบัน ในระหว่างทางไปอวาลอน บรรยากาศรอบข้างสวยงามกับความฝัน เจอฝูงหงส์บินภาพ และเจอเกาะที่คล้ายกับใบหน้าของคนที่กำลังนอนหลับ</p> <p>บันและแอนนาถึงอวาลอน และได้เจอกับกวินนี่เวียร์</p> <p>กวินนี่เวียร์พูดถึงกษัตริย์อาเธอร์กับบัน</p> <p>กวินนี่เวียร์เปิดทางอุโมงค์แพรีและบอกให้บันเข้าไปเพื่อไปหากษัตริย์อาเธอร์</p>	<p>- รู้สึกสงสัยกับสิ่งที่บันบอกเล่า</p> <p>- รู้สึกตกใจมาก ๆ และรู้สึกสงสัยว่ามันเกิดขึ้นได้อย่างไร ในขณะที่เดียวกันก็รู้สึกดีใจมากที่บันมองเห็นแล้ว</p> <p>- รู้สึกตื่นเต้นประหลาดใจกับบรรยากาศรอบที่เปลี่ยนไป</p> <p>- รู้สึกตื่นเต้นประหลาดใจ เพราะไม่เคยเห็นทะเลที่สวยงามขนาดนี้มาก่อน ในขณะที่เดียวกันก็รู้สึกสงสัยอยู่บ้างกับสิ่งที่บันรู้ว่าพวกเรากำลังจะถึงอวาลอน</p> <p>- รู้สึกตกใจเมื่อกวินนี่เวียร์ปรากฏตัว และรู้สึกกลัวราชินีดำเพราะพวกเธอดูเหมือนแม่มด</p> <p>- รู้สึกแน่ใจว่ากวินนี่เวียร์ต้องรู้แน่ๆว่ากษัตริย์อาเธอร์อยู่ที่ไหน</p> <p>- รู้สึกอึ้งกับสิ่งที่เกิดขึ้น</p>	-

	<p>แอนนาถามกันว่าเธอต้องไปกับบันด้วยไหมต่อจากนี้ บันตอบอย่างหนักแน่นว่าอยากให้อแอนนาไปด้วย จากนั้นทั้งสองก็ได้เข้าไปยังอุโมงค์แพรี</p>	<p>- รู้สึกว่าตัวเองเข้มแข็งและพร้อมที่จะซัพพอร์ตบัน</p>	
9	<p>แอนนาและบันเข้ามาถึงถ้ำที่กษัตริย์อาร์เธอร์อาศัยอยู่ กษัตริย์อาร์เธอร์ได้ปรากฏตัวขึ้น พร้อมทั้งอัศวินและกวินนีเวียร์</p> <p>กษัตริย์อาร์เธอร์กล่าวทักทายแอนนา กับบัน บันส่งมอบดาบเอ็กคาลิเบอร์ให้กับกษัตริย์อาร์เธอร์</p> <p>กษัตริย์อาร์เธอร์บอกถึงความพิเศษของดาบที่สามารถรักษาทุกบาดแผลให้หายได้ แอนนาได้ยินอย่างนั้นก็ได้โพล่งพูดออกไปว่าบันมองไม่เห็น แต่ไม่นานแอนนาก็นึกขึ้นได้ว่าตอนนี้บันมองเห็นแล้ว</p> <p>กษัตริย์อาร์เธอร์ยิ้มให้กับแอนนาและบอกว่าเธอเป็นคนทีกล้าหาญ แอนนาเป็นคนที่พาบันมายังถ้ำแห่งนี้</p> <p>บันเหลือบไปเห็นอัศวินที่มีหน้าตาคคล้ายกับแดนและเลียม ซึ่งก็ทำให้แอนนาได้เข้าไปมองหน้าอัศวินแบบซัด ๆ</p> <p>กษัตริย์อาร์เธอร์อธิบายถึงที่มาของอัศวินและโต๊ะกลมที่เขาได้สร้างขึ้น แล้วจู่ๆกษัตริย์อาร์เธอร์ก็ได้เรียกแอนนาว่า เลดีออฟเดอะเลค</p> <p>ราชินีดำอธิบายเสริมเกี่ยวกับสิ่งที่กษัตริย์อาร์เธอร์พูดถึง</p> <p>และไม่ไม่นานจู่ๆอาการแปลกๆที่บันได้ยินก็กำเริบขึ้นอีกครั้ง แอนนาพยายามเข้าไปช่วยบัน กษัตริย์อาร์เธอร์ อัศวิน และกวินนีเวียร์พยายามพูดให้บันนึกให้ออกเกี่ยวกับบันได้ยินเสียงจากนั้นบันก็หนีออกไป</p>	<p>- รู้สึกอึ้งและตกใจกับสิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้า</p> <p>- รู้สึกดีใจกับบันที่สามารถนำดาบมามอบให้กับกษัตริย์อาร์เธอร์ได้สำเร็จ</p> <p>- รู้สึกอยากช่วยให้บันมองเห็น แต่ก็ลืมไปว่าตอนนี้บันมองเห็นแล้ว</p> <p>- รู้สึกงงๆและสงสัย ว่าเขารู้ได้ยังไง ทั้งที่เพิ่งเจอกันครั้งแรก</p> <p>- รู้สึกประหลาดใจและไม่อยากเชื่อสายตาตัวเอง</p> <p>- รู้สึกงงเข้าไปใหญ่ว่าเขาพูดถึงเราแบบนี้ทำไม เพราะเราชื่อแอนนาต่างหาก</p> <p>- ก็ยังรู้สึกงงอยู่ดี</p> <p>- รู้สึกงงและอึ้งกับสิ่งที่เกิดขึ้น</p>	<p>เชื่อใจในตัวบันแล้วจริงๆว่าเขาสามารถยอมรับและอยู่กับการสูญเสียการมองเห็นครั้งนี้ได้แล้ว</p>

<p>บันได้หันมาบอกกับแอนนาว่าเขาเห็นแอนนาจากความทรงจำที่เขา निकออก</p> <p>จากนั้นเลดีออฟเดอะเลคก็ปรากฏตัวขึ้นในร่างของแอนนา พร้อมกับอธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งหมดที่บ้านได้พบเจอ เมื่อเลดีออฟเดอะเลคพูดจบ แอนนาก็รู้สึกตัว และได้รู้ว่าเมื่อบันได้กลับบ้านไปตาของบันจะกลับมามองไม่เห็นอีกครั้ง</p> <p>แอนนาขอร้องไห้ให้กษัตริย์อาเธอร์ ช่วยรักษากัน ให้บันกลับมามองเห็นได้อีกครั้ง แต่เขากลับไม่สามารถช่วยได้ แอนนาก็จึงขอร้องวิงวอนอัศวินและกวีวินนี่เวียร์ให้ช่วยบัน แต่พวกเขา ก็กลับเมินเฉย</p> <p>แอนนารู้สึกไม่พอใจอย่างมาก แต่บันกลับเขามาบอกว่าเขาโอเคที่มันจะเป็นแบบนี้ บันพูดอยู่แบบนี้ซ้ำๆจนทำให้แอนนาใจเย็นลงและเชื่อว่าบันโอเคแล้วจริงๆ</p> <p>กษัตริย์อาเธอร์ได้ขอให้บันและแอนนานำดาบกลับไปเสียไว้ในแท่นหินศิลาอย่างที่เคยเป็น บันและแอนนาตอบตกลงที่จะช่วย</p> <p>บันกับแอนนาบอกกับทุกคน และเดินทางออกจากอวาลอน</p>	<p>- ยิ่งรู้สึกงงและประหลาดใจว่าเห็นเราได้ยังไง</p> <p>- รู้สึกไม่เป็นตัวเองไปชั่วขณะ และรู้สึกเสียใจจนพูดไม่ออกเมื่อรู้ความจริง</p> <p>- รู้สึกทั้งโกรธและเสียใจ เพราะมันไม่ยุติธรรมกับบัน</p> <p>- รู้สึกใจเย็นลงเมื่อบันเขามาบอกว่าเขาโอเคจริงๆกับสิ่งที่มันจะเกิดขึ้นต่อไป</p> <p>- รู้สึกตื่นเต้นที่ได้นำดาบเสียกลับสู่แท่นหินศิลา</p> <p>- รู้สึกดีใจและมีความสุขที่ได้เป็นส่วนหนึ่งในความสำเร็จของภารกิจบัน</p>	
---	--	--

ตารางที่ 3.8 : ตารางพัฒนาการตัวละครแอนนา  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวของตัวละคร

#### นายมฤค สุขริน

#### แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

เริ่มจากการอ่านนวนิยายเรื่อง “The sleeping sword” กับผู้กำกับและลองวิเคราะห์ตัวละครร่วมกัน ไปศึกษาเกี่ยวกับเรื่องของคนตาบอด ศึกษาลักษณะภูมิประเทศของเกาะไอร์แลนด์ เพื่อให้เห็นภาพและเข้าใจถึงวิถีชีวิตของคนบนเกาะว่าเค้าใช้ชีวิตกันยังไง การศึกษาเรื่องราวของกษัตริย์อาเธอร์จากหนังสือที่กล่าวถึงตำนานของกษัตริย์อาเธอร์ จากนั้นก็ลองทำ Workshop ความ

สัมพันธ์ตัวละคร โดยการลองทำ Improvisation เหตุการณ์ที่บันและแอนนาได้นั่งคุยกันที่ริมชายหาด หรือเหตุการณ์ตอนที่บันกำลังอ่านหนังสือในห้องของตัวเองแล้ว แอนนา แดนและเลียมเข้ามาเล่นด้วย เพื่อให้เห็นถึงความสัมพันธ์เพื่อนมากขึ้น ทั้งนี้เพื่อให้เห็นถึงวิถีชีวิต วิถีคิดและความสัมพันธ์ของตัวละครที่มีร่วมกันบนเกาะไบร์เออร์

### **การซ้อมละครช่วงที่ 1**

ในช่วงแรกของการซ้อมนั้นได้ทดลองทำอะไรหลาย ๆ อย่างทั้งการวางบล็อคกึ่ง การทดลองการซ้อมขึ้นกระโดดจากท่าเรือ การให้นักแสดงได้ลองเล่นด้วยกัน และให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครที่จะเกิดขึ้นบนเวที การเล่าเรื่องในช่วงแรกนั้นผู้กำกับจะเป็นคนคอยดูและชี้แนะแนวทางให้ว่าแบบไหนเวิร์คแบบไหนไม่เวิร์ค

#### **(1) การส่งความคืบหน้า 30%**

การส่งความคืบหน้า 30% นั้นยังมีเรื่องของ การแบ่งพาร์ทการเล่าเรื่องกับคนดูและเรื่องราวให้ชัดเจน การออกเสียงคำศัพท์ให้ชัดเจน วิธีการใช้ร่างกายที่ยังดูเป็นผู้ใหญ่ ตอนที่พูดกับคนดูลองหา Motivation ในการพูดกับคนดู

### **การซ้อมละครช่วงที่ 2**

การซ้อมละครช่วงที่ 2 เป็นช่วงของการนำความคืบหน้า 30% มาปรับแก้ทั้งในเรื่องของการใช้ร่างกาย การแบ่งพาร์ทการเล่าเรื่องให้ชัดขึ้นจากการเป็น Narrator กลายเป็น Character โดยลองไปทำการบ้านกับสารที่ต้องการจะสื่อกับคนดูและลองซ้อมเพื่อหาจุดที่สามารถแก้ไขต่อไปได้

#### **(2) การส่งความคืบหน้า 50%**

การส่งความคืบหน้า 50% นั้นเป็นนำปัญหาที่เกิดขึ้นจากตอน 30% มาแก้ไข การแบ่งพาร์ทในการเล่าเรื่องดีขึ้นแต่ยังสามารถดีได้อีก เรื่องของการใช้ร่างกายดีขึ้นดูเป็นเด็กลอง การเล่าเรื่องกับคนดูอาจจะต้องมีพลังและหาไดนามิคในการเล่าให้น่าฟังขึ้น สิ่งที่มีเพิ่มมาคือเรื่องของการพัฒนาขึ้นต่อ ๆ ไปที่ให้ทดลองไปกับเวทีลองทำมาดูว่าจะเป็นอย่างไร

### **การซ้อมละครช่วงที่ 3**

การซ้อมละครช่วงที่ 3 เป็นการนำปัญหาจากตอนส่งความคืบหน้า 50% มาพัฒนาต่อโดยเรื่องของการเล่าเรื่องที่เพิ่มไดนามิคนั้น ได้ทำการทดลองซ้อมขึ้นเล่าเรื่องกับคนดูโดยลองด้วยวิธีใช้น้ำเสียง และร่างกายที่แตกต่างกันในแต่ละครั้งที่ลองซ้อม เพื่อให้ผู้กำกับได้เห็นและลองหาจุดที่เหมาะสม เรื่องของการแบ่งพาร์ทในการเล่า แก้ปัญหาด้วยการใช้ร่างกายให้ชัดเจนขึ้นเช่น ถ้าจะคุยกับคนดูก็ให้หันหน้าไปที่คนดูโดยตรงเลยเพื่อให้รู้ชัด ๆ ว่ากำลังคุยกับคนดู หรือทำจังหวะในการคัดให้ชัดเจน รวมถึงการใช้น้ำเสียงที่แตกต่างกันก็ช่วยแบ่งได้อีกด้วย

#### **(3) การส่งความคืบหน้า 70%**

การส่งความคืบหน้า 70% นั้นเป็นการนำปัญหาที่เกิดขึ้นในช่วง 50% มาพัฒนาต่อโดยเรื่องของการเพิ่มไดนามิคในการเล่าเรื่องนั้นดีขึ้น แต่สามารถพัฒนาขึ้นได้อีก การแบ่งพาร์ทในการเล่าเรื่องยังมีบางช่วงที่ยังไม่ชัดเจน และ ชิ้นที่ต้องใช้จินตนาการต้องเพิ่มจินตนาการมากขึ้นอีก และ วิธีการแสดงออกทางอารมณ์ที่ยังไม่ค่อยหลากหลาย

### **การซ้อมละครช่วงที่ 4**

การซ้อมละครช่วงที่ 4 เป็นการนำปัญหาที่เกิดขึ้นจากการส่งความคืบหน้า 70% มาแก้ไขโดยมีเรื่องของการเพิ่มไดนามิคในการเล่าเรื่อง การแบ่งพาร์ทในการเล่าที่ทำให้ชัดขึ้นโดยการกำหนดและซ้อมในจุดนั้นเพื่อให้เคยชินกับคิว ชิ้นที่ต้องใช้จินตนาการแก้ด้วยการวิเคราะห์บทเพิ่ม

เต็มและพูดคุยกับผู้กำกับเพื่อให้เห็นภาพเดียวกัน และลองใช้วิธีการ Outside in เพื่อเพิ่มความรู้สึกให้มากขึ้น และได้ทำ Workshop เพิ่มความสัมพันธ์ของตัวละครเพิ่มขึ้น เพื่อให้นักแสดงได้เห็นและเข้าใจในความสัมพันธ์มากยิ่งขึ้น

#### **(4) การส่งความคืบหน้า 100%**

การส่งความคืบหน้า 100% นั้นเป็นการนำปัญหาที่เกิดขึ้นในช่วง 70% มาพัฒนาต่อ โดยเรื่องไดนามิกในการเล่าเรื่องนั้นดีขึ้น การแบ่งพาร์ทในการเล่าชัดเจนขึ้น(แต่ยังพัฒนาได้อีก) ขึ้นที่ต้องใช้จินตนาการโอเคขึ้น วิธีการแสดงอารมณ์เริ่มหลากหลายขึ้น(แต่ได้มากกว่านี้อีก) และปัญหาที่เกิดขึ้นคือ ถ้าไม่รู้สีก ไม่ต้องฝืนตัวเองเพื่อให้รู้สึก เล่นไปกับคู่แสดงและอยู่กับสถานการณ์มากกว่านี้

### **นางสาวอินทียา ไทรงาม**

#### **แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร**

เริ่มจากอ่านเรื่องราวผ่านวรรณกรรมเรื่อง “The Sleeping Sword” อีกรอบ เพื่อเก็บรายละเอียดของเรื่องและตัวละคร พูดคุยมุมมองของเรื่องกับผู้กำกับต้องการนำเสนอเพื่อให้เห็นเรื่องราวไปในทิศทางเดียวกัน ในช่วงแรกยังไม่ได้มีบทละครสำหรับละครเวทีที่ชัดเจนและสมบูรณ์ จึงทำแบบฝึกหัดเกี่ยวกับการเข้าถึงตัวละครตามความเข้าใจและสอดคล้องกับเรื่องราวในนวนิยาย โดยการหาข้อมูลของเกาะไบร์เออร์ บรรยากาศบนเกาะ ชีวิตความเป็นอยู่ของผู้คนบนเกาะจริง ๆ จากโซเชียลมีเดีย เพื่อให้เห็นภาพของเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นในละครชัดเจน จากนั้นผู้กำกับได้ใช้กระบวนการ Workshop ให้กับนักแสดงตามความสัมพันธ์ของตัวละคร เพื่อสร้างความสัมพันธ์และภูมิหลังของตัวละคร โดยการใช้ชาวด์บรรยากาศและเพลงประกอบสถานการณ์ ผู้กำกับจะกำหนดโจทย์และความต้องการให้นักแสดงผ่านตัวละคร ทำให้นักแสดงเข้าไปเห็นถึงทัศนคติ การใช้ชีวิต และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในเรื่องมากขึ้น

#### **การซ้อมละครช่วงที่ 1**

ในช่วงแรกยังจับจุดของคาแรคเตอร์ของตัวละครกันได้ไม่มากนัก แต่ก็ลองเล่นไปตามความเข้าใจและความรู้สึกกันไปก่อนตามที่วิเคราะห์มาจากเนื้อเรื่องโดยอิงจากบทละครที่ได้อ่านและจำมา หลังจากที่ได้ลองเล่นตามบทที่มี ก็เริ่มเห็นความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมากขึ้น ฝึกซ้อมการใช้เสียง ว่าในแต่ละประโยคต้องมีพลังขนาดไหนและมีตัวเลือกไหนบ้างที่สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะช่วงที่บันกระโดดที่ท่าเรือจนทำให้เกิดอุบัติเหตุ นอกจากใช้เสียงก็มีการลองฝึกซ้อมทางร่างกาย เพราะปกติเป็นคนที่มีสสารออกมาทางร่างกายยังไม่ค่อยชัด ไม่ใหญ่พอสำหรับการแสดงบนเวที ผู้กำกับก็จะคอยบอกและชี้แนะแนวทางให้เราสามารถขยายภาพในส่วนของร่างกายให้ชัดเจนขึ้น

#### **(1) การส่งความคืบหน้า 30%**

การส่งความคืบหน้า 30% พลังยังไม่ถึง น้ำหนักการใช้เสียงยังไม่หนักแน่นพอ คาแรคเตอร์ยังเป็นเด็กที่กลมกลืนไปกับตัวละครกลุ่มของบัน แดน เลียม ที่เป็นตัวละครที่เด็กกว่า ดูไม่เข้มแข็ง ไม่หนักแน่น ในด้านกายภาพยังนิ่งเกินไป ดูแล้วทำให้รู้สึกว่าคุณตัวละครตัวนี้ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์หรือตัวละครอื่น ๆ ได้ตามที่ควรจะเป็น

#### **การซ้อมละครช่วงที่ 2**

เนื่องจากการส่งครั้งก่อนหน้านี้นี้ โดยรวมคือพลังยังไม่ถึง คาแรคเตอร์ยังดูเด็ก

ผู้ศึกษาจึงนำคำแนะนำของครูมาปรับใช้ โดยเริ่มจากทบทวนบทใหม่อีกรอบ หาตัวเลือกใหม่เพิ่มขึ้นสำหรับการใช้น้ำเสียงการพูด ฝึกพูดให้หนักแน่นและชัดเจน เมื่อได้ฝึกซ้อมการพูดที่หนักแน่นขึ้นจึงพบว่าความรู้สึกรวมถึงกายภาพก็ชัดเจนตามมากขึ้น

### **(2) การส่งความคืบหน้า 50%**

จากปัญหาการส่งความคืบหน้า 30% ในครั้งนี้ การส่งความคืบหน้า 50% สามารถแก้ปัญหาได้ดีขึ้น ทั้งเรื่องของพลัง น้ำเสียง และกายภาพ แต่สามารถดีขึ้นได้กว่านี้ ตัวละครแอนนาเป็นเหมือนตัวละครที่แทนความรู้สึกของคนดู จึงต้องขยายการแสดงออกทางความรู้สึกที่ต้องชัดเจนขึ้นกว่านี้

### **การซ้อมละครช่วงที่ 3**

เนื่องจากปัญหาที่เกิดขึ้นของการส่งความคืบหน้า 30% ที่สามารถแก้ไขได้ดีขึ้นแต่สามารถดีขึ้นได้กว่านี้ จึงคอยฝึกฝนเพิ่มขึ้นในเรื่องของกายภาพและน้ำเสียง โดยวอร์มร่างกายก่อนการฝึกซ้อมให้มากขึ้น ในช่วงการซ้อม ฝึกเล่นให้ช้าลงเพื่อให้คนดูได้เห็นโมเมนต์และอารมณ์ความรู้สึกตัวละครที่ชัดเจน

### **(3) การส่งความคืบหน้า 70%**

การส่งความคืบหน้า 70% จากปัญหาที่เจอในการส่งรอบก่อน ๆ ได้ปรับปรุงส่งผลให้พลังดีขึ้นมาก คาแรคเตอร์มีความเป็นพีคนโตและมีความเป็นผู้นำแล้ว เห็นอารมณ์ของตัวละครที่ชัดเจน แต่การแสดงดูมีความกังวลส่งผลให้พลังการเล่นไม่เสถียร ต้องขยายอารมณ์ในช่วงจินตนาการให้มากขึ้น ต้องเชื่อให้มากเพื่อที่คนดูจะได้เชื่อตามการแสดง

### **การซ้อมละครช่วงที่ 4**

เนื่องจากปัญหาที่เจอจากการส่งความคืบหน้า 70% คือความกังวลที่ส่งผลต่ออารมณ์และการแสดง จึงพยายามไม่คิดมาก ไม่พยายามควบคุมอารมณ์ของตัวละครมากเกินไป โดยปล่อยให้ความรู้สึกของตัวละครทำงานไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้า เมื่อได้ลองฝึกซ้อมด้วยวิธีการข้างต้น ทำให้พบความสนุกในตัวละครที่มากขึ้น และพบว่าพลังในการแสดงไม่ตก สามารถใช้พลังได้ดี มีความเสถียร ส่วนในช่วงจินตนาการ แก้ไขด้วยการใช้ลองเล่นให้เจอที่สุดของอารมณ์ตามสถานการณ์นั้น ๆ จากนั้นก็ปรับลดอารมณ์ความรู้สึกให้สอดคล้องกับสถานการณ์ โดยมีผู้กำกับที่ช่วยชี้แนะการแสดงให้ผู้ศึกษาสามารถจับจุดของอารมณ์ความรู้สึกให้กับผู้ศึกษาได้เข้าใจมากขึ้น

### **(4) การส่งความคืบหน้า 100%**

การส่งความคืบหน้า 100% ผ่านไปได้ด้วยดี จากปัญหาที่เคยเกิดขึ้นจากการส่งความคืบหน้าในครั้งก่อน ๆ สามารถแก้ไขปรับปรุงได้ตรงจุด ส่งผลให้การส่งในครั้งนี้ มีพลังดีอารมณ์ความรู้สึกชัดเจน เป็นไปตามคาแรคเตอร์ของตัวละครที่ควรจะเป็น ตัวละครมีสีสันมากขึ้น อยู่กับสถานการณ์ตลอดเวลา

## **3.2.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข**

นักแสดง นายมฤค สุขรินทร์ รับบท บัน เบนเดิล

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ปัญหาที่เกิดขึ้น	วิธีการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่รู้ว่าจะเล่นออกมาอย่างไร	ทดลองซ้อมหลาย ๆ แบบเพื่อหาแนวที่เหมาะสมและโอเคที่สุด
ส่งความคืบหน้า 30%	ตัดสลับ Narrator กับ Character ทำตามรางชีวิตเหตุการณ์นานแค่ไหน ตอนพูดคนเดียว อยากให้คนดูได้อะไร (หา Motive ในการเล่าเรื่อง) ลองเพิ่มหรือลดความเป็นเด็กกับผู้ใหญ่ในบางช่วง เช่น ทำทาง หรือ การพูดเป็นต้น ใช้ศัพท์ให้ถูกสำเนียง	วิเคราะห์บทเพื่อตีความให้มากขึ้น เขียนผังว่าเรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นนานแค่ไหน และรู้สึกอย่างไรกับเหตุการณ์นั้นเมื่อย้อนกลับไป ซ้อมเพื่อหาจังหวะและวิธีการในการแบ่งพาร์ทระหว่าง Narrator กับ Character
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	เรื่องของการแสดงเป็นคนตาบอด และการแสดงอารมณ์ที่ยังไม่ค่อยหลากหลาย	ทำการบ้านเกี่ยวกับคนตาบอดและลองซ้อมด้วยการใช้ผ้าปิดตาเพื่อให้เข้าใจถึงวิธีการใช้ชีวิตของคนตาบอด
ส่งความคืบหน้า 50%	เพิ่มไดนามิกในการเล่าเรื่อง การแบ่งพาร์ทในการเล่าดีขึ้น แต่ทำได้ดีกว่านี้	ลองซ้อมด้วยการเล่นใหญ่สุดและเบาสุดเพื่อหาจุดที่ผู้กำกับโอเค ลองแบ่งพาร์ทให้ชัดด้วยการใช้จังหวะที่ชัดเจน หรือ มองคนดูเมื่อถึงตอนที่ถึงพาร์ทที่ต้องเล่าให้คนดูฟัง
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	บางซีนยังไม่มั่นใจเนื่องจากเป็นการวางบล็อกใหม่และมีคิวค่อนข้างเยอะ	ลองซ้อมเยอะ ๆ และค่อย ๆ ปรับความเข้าใจไปเรื่อย ๆ
ส่งความคืบหน้า 70%	แบ่ง Part ให้ชัด - เล่าเรื่อง - เรื่อง - ตัวเอง เพิ่มหรือหาวิธีการแสดงออกทางอารมณ์ที่หลากหลายขึ้น ตอนซ้อมหรือเล่นจริงใช้ Imagination เยอะ ๆ และ Relax ให้เร็วขึ้น	ปรับจังหวะและใช้น้ำเสียงที่แตกต่างกันออกไปเพื่อแบ่งให้ชัดเลยว่าตรงไหนเป็นพาร์ทของอะไร ลองใช้เทคนิค Outside in เพื่อช่วยเพิ่มอารมณ์ความรู้สึกของตัวเองในบางจุด(ในช่วงที่ต้องจินตนาการ) ทำ Relaxation ก่อนซ้อมหรือแสดง

ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ยังไม่คุ้นชินกับ Media และ จังหวะคิวไฟ รวมถึงคิวและ บล็อกกิ้งที่ใส่เข้ามา ไม่ค่อยอยู่กับคู่แสดง และ สถานการณ์	ซ้อมกับ Media และคิวไฟ เยอะ ๆ ทำสมาธิและ Relaxation ก่อนซ้อมหรือแสดงเพื่อลด ความกังวลต่าง ๆ ออกไป
ส่งความคืบหน้า 100%	ฝึกเล่นทั้งที่ไม่รู้สึก ไม่อยู่กับคู่แสดงและ สถานการณ์ในบางช่วง จังหวะที่ Take time สามารถ ยึดได้อีก	ทำ Relaxation ก่อนขึ้นแสดง มีสมาธิและอยู่กับเหตุการณ์ ให้มากขึ้น ไม่ต้องรีบเล่น รู้สึกแค่ไหนเล่นแค่นั้น ยืดหยุ่นพร้อมรับทุก สถานการณ์

ตารางที่ 3.9 : ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข (นักแสดง นายมฤค สุขรินทร์)

ที่มา : ผู้ศึกษา

นักแสดง นางสาวอินทิยา ไทรงาม รับบท แอนนา เจนกินส์

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ปัญหาที่เกิดขึ้น	วิธีการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	- ยังจับจุดของคาแรคเตอร์ที่ ควรจะเป็นยังไม่ได้	- ลองลงมือทำไปก่อนตามที่ เข้าใจและได้วิเคราะห์มา
ส่งความคืบหน้า 30%	- คาแรคเตอร์เด็กเกินไปตามที่ ควรเป็น พลังยังไม่ถึง ไม่หนัก แน่น ดูไม่เข้มแข็งพอที่จะ ควบคุมสถานการณ์ตรงหน้า ได้	- ทบทวนบทใหม่อีกรอบ หา และเลือกแนวทางใหม่ ๆ - ปรับน้ำเสียงให้หนักแน่นขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	- กังวลกับคาแรคเตอร์ที่ดูเด็ก เกินไป ยังหาจุดที่ทำให้ คาแรคเตอร์สามารถดูโตขึ้น ยังไม่ได้	- ลองเปลี่ยนมุมมองของตัว ละครที่มีต่อ บั้น แดน เลียม และลองกล้าที่จะเล่นให้มาก ขึ้น
ส่งความคืบหน้า 50%	- พลังสามารถดีได้มากกว่านี้  - ต้องขยายอารมณ์และความ รู้สึกให้ชัดเจนกว่านี้	- กล้าเล่นและหนักแน่นในการ พูดให้มากขึ้น  - ลองซ้อมด้วยการเล่นให้ช้า ลงและละเอียดมากกว่านี้
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	- กังวลว่าอารมณ์และความ รู้สึกเราชัดแล้วหรือยัง ละเอียดพอไหม	- ทบทวนบทให้ละเอียดขึ้น และคอยถามถึงการแสดงใน ของอารมณ์และความรู้สึกที่ ชัดเจนแล้วหรือยัง

ส่งความคืบหน้า 70%	- มีความกังวลมากเกินไปจึงส่งผลกระทบต่ออารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร	- พยายามคลายความกังวล ไม่ควบคุมและจำกัดอารมณ์ของความรู้สึกของตัวละครตามความคิดในหัว
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	- ยังหาความสนุกให้กับตัวละครยังไม่ได้	- ลองไม่จำกัดอารมณ์และความรู้สึก ปล่อยให้มันเกิดขึ้นไปตามสถานการณ์ในเรื่อง
ส่งความคืบหน้า 100%	- จังหวะบางช่วงยังสามารถ take time ได้อีก	- เล่นให้ช้าลงและละเอียดมากขึ้น

ตารางที่ 3.10 : ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข (นักแสดง นางสาวอินทิยา ไทรงาม)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก

#### 3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนทำการแสดง (Pre-production)

##### 3.3.1.1 การศึกษาบทละครเดิม

ละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” ได้ถูกดัดแปลงบริบทมาจากวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง “The sleeping sword” เขียนโดย ไมเคิล มอร์เพอร์โก (Micheal Morpurgo) บทละครเรื่องนี้ดำเนินเรื่องโดย "บัน เบนเดล" เด็กชายคนหนึ่งที่ประสบอุบัติเหตุจนสูญเสียการมองเห็นกระทั่งหันหัน บันไม่ยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้น ความโศกเศร้าและความกลัวเข้ามาครอบงำทำให้เขาไม่กล้าที่จะออกมาจากเซฟโซน จนกระทั่งเกิดอุบัติเหตุอีกครั้งเหตุการณ์นี้ทำให้บันได้ไปพบเจอบราเดอร์ บลังก์ลับของดาบนำพาเขาไปเจอกับกษัตริย์อาเธอร์ ในท้ายที่สุดเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้นกับบันไม่สามารถสรุปได้ว่าเกิดขึ้นจริง หรือเป็นเพียงแค่ว่า ความฝัน ละครเรื่องนี้เป็นแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต ผู้ศึกษามีความสนใจประเด็นเรื่อง การจินตนาการภาพหรือการสร้างภาพขึ้นมาภายในจิตใจ เพื่อสนับสนุนความเชื่อมั่นในตนเองว่าทุกสิ่งทุกอย่างสามารถเกิดขึ้นได้อยู่ที่ใจตนเอง

##### 3.3.1.2 การกำหนดทิศทางหรือนำเสนอฉากละครเวที

ธีม (Theme) ในการนำเสนอของละครเรื่องนี้คือ “ถ้าเราเชื่อว่าเป็นไปได้ มันก็จะเป็นแบบนี้” ผู้ศึกษาได้มีการปรึกษาคู่คุยกับทีมออกแบบเพิ่มเติมเพื่อให้เห็นภาพมากขึ้น จึงได้ธีม (Theme) ที่ใช้ทำงานออกแบบร่วมกันว่า "ภายใต้ความมืด ขอเพียงเชื่อมั่น จินตนาการจะส่องแสงสว่างและสวยงามเสมอ" ที่มาของธีมมาจากการใช้ชีวิตในสังคมปัจจุบัน ไม่เพียงแต่จะเป็นผู้พิการ อีกทั้งคนที่ชีวิตมืดแปดด้าน ที่ต้องพบเจอกับปัญหาหามรุ่ง รุ่งมา ได้หลายรูปแบบเช่น มาจากตนเองหรือจากคนอื่นจากที่ทำงานหรือที่บ้าน ทำให้เกิดความท้อแท้จนคิดสั้นเมื่อมองไม่เห็นทางออก มีแต่เพียงตัวเองเท่านั้นที่จะนำพาชีวิตออกมาจากความทุกข์ได้ อยู่ที่วิธีคิดโดยการหาแรงบันดาลใจในการใช้ชีวิต บทละครเรื่องนี้ ท้ายที่สุดแล้ว บัน เบนเดลก็เริ่มเปิดใจให้กับสิ่งใหม่ ๆ ที่กำลังจะเกิดขึ้น การเปิดใจ จึงเป็นประเด็นที่ผู้ศึกษานำมาเสนอผ่านฉากโดยใช้เส้นทางการเคลื่อนย้ายของฉาก เพื่อแสดงออกถึงสภาวะและความรู้สึก รวมไปถึงการสร้างภาพใหม่ขึ้น

เพื่อสื่อถึงการจินตนาการหรือความฝัน เมื่อเรื่องราวในชีวิตของ บัน ขับเคลื่อนด้วย "ความเชื่อ ความหวัง และแรงปรารถนา" สิ่งเหล่านี้จึงได้ทำลายกำแพงของความมืดให้แตกกระจายออก นำพาให้ก้าวผ่านความมืดสู่ความสว่าง ผู้ศึกษาให้ความสรุปหลังจบเรื่องว่า มันไม่ใช่การสิ้นสุดลงแต่คือการเริ่มต้นใหม่ของบัน เบนเดิล

### Theme :

“ ภายใต้อำนาจมืด ขอเพียงเชื่อมั่น จินตนาการจะส่องแสงสว่างและสวยงามเสมอ ”

### Keyword

การเปลี่ยนแปลง	สะท้อน	สืบ
การปรับตัวให้สอดคล้องกับสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไป	ความสัมพันธ์กัน ความสอดคล้องกัน	ความสวยงามจากภาพ ในจินตนาการที่ไม่มีวันสิ้นสุด

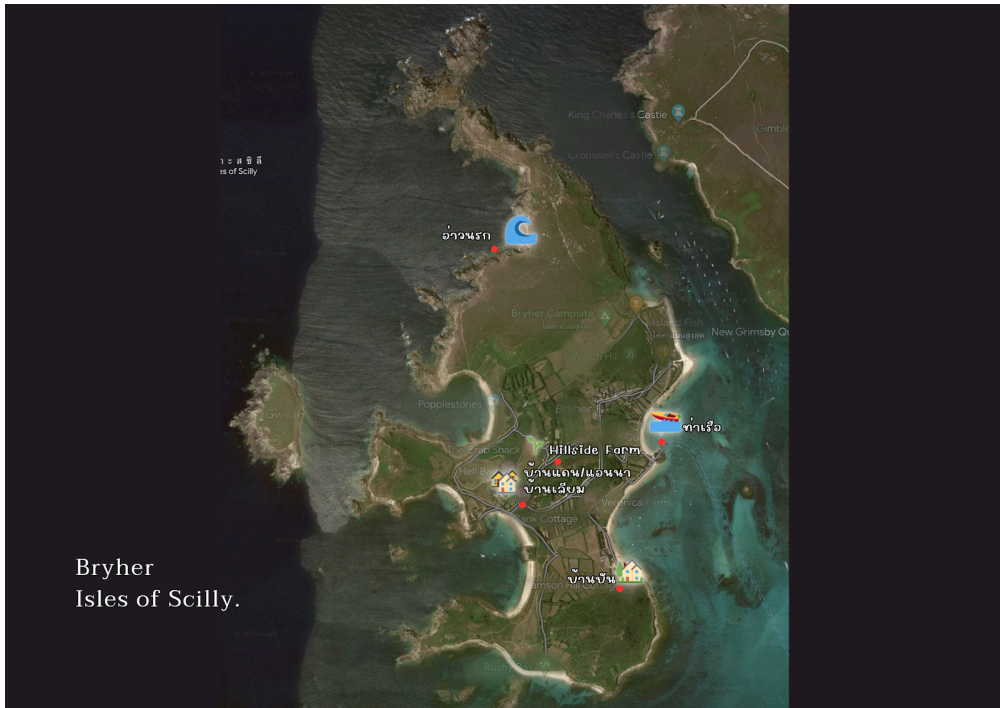
ภาพที่ 3.10 : ฉิมและคีย์เวิร์ดของบทละครเรื่อง “The Young Knight”

ที่มา : ผู้ศึกษา

#### 3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าหาข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการ ออกแบบฉาก

ในบทละคร ได้ระบุสถานที่ต่างๆของเรื่องอยู่ที่ Bryher , Isles of scilly , England และบริเวณใกล้เคียง ในยุคปัจจุบัน จากการค้นคว้าหาข้อมูลพบว่าเกาะไอร์แลนด์นั้นมีสภาพภูมิอากาศแบบอบอุ่นชื้นภาคสมุทร (Oceanic Climate) และบ้านเรือนบนเกาะนั้นมักจะทำด้วยหิน ซึ่งเป็นวัสดุที่มีความทนทานต่อสภาพอากาศสูง และประกอบกับอาชีพของผู้คนบนเกาะส่วนใหญ่จะเป็นการทำเกษตรกรรม ทำให้มักจะมีสวนและฟาร์มอยู่ข้าง ๆ หรือบริเวณใกล้บ้าน ส่วนบริเวณภายในบ้านเลือกเป็นผนังที่ไม่ได้มีขนาดใหญ่และมีสองห้องนอน เพื่อให้เหมาะสมกับขนาดครอบครัวของตัวละครที่อาศัยอยู่กันเพียงแค่พ่อและลูกชาย จากการวิเคราะห์บทละคร สถานที่ในบทจะแบ่งเป็นโลกความจริงคือ บ้านบัน ท่าเรือ อ่าวนรก โรงพยาบาล หลุมดิน และ โลกในจินตนาการคืออะวาลอน

**บ้านของบัน** เป็นบ้านของตัวละครหลักที่พ่อและบันอาศัยอยู่ ผู้ศึกษาเห็นบ้านหลังนี้ เป็นบ้านชนบทบ้านไร่ สไตล์ stone cottage ลักษณะบ้านหลังนี้เป็นบ้านสองชั้น มีห้องและพื้นที่ใช้สอยเหมาะสมกับคนที่อยู่ในบ้าน มีฟาร์มและสวนหลังบ้าน เงียบสงบติดกับธรรมชาติ บ้านค่อนข้างอยู่ห่างจากบ้านอื่นๆ ตามบทละคร

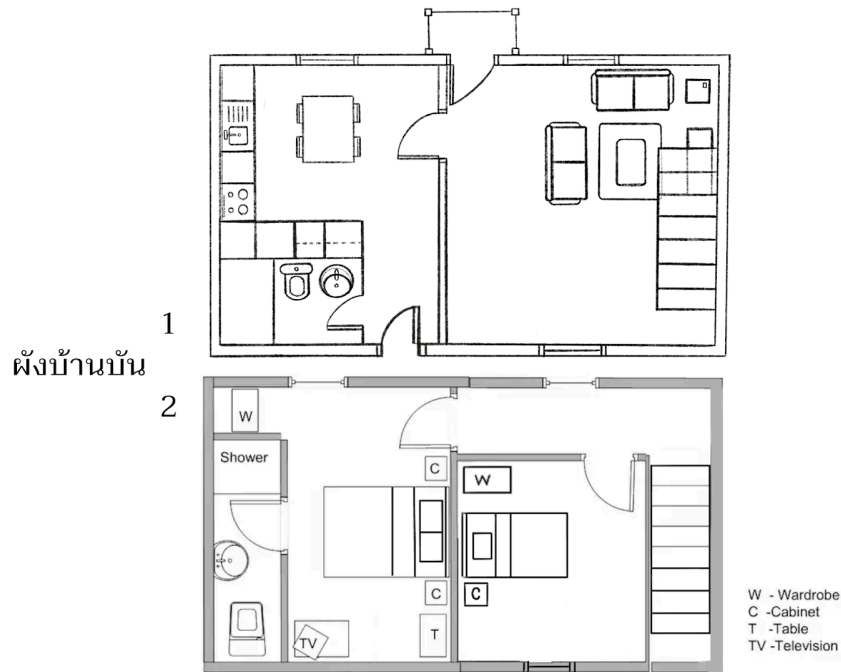


ภาพที่ 3.11 : เกาะไบเออร์  
ที่มา : google earth



บ้านชัน

ภาพที่ 3.12 : บ้านชัน และ พ่อ  
ที่มา : <https://shorturl.asia/5uizg>



ภาพที่ 3.13 : แผนผังบ้านบน และ ฟ่อ

ที่มา : ผู้ศึกษา

ส่วนในโลกจินตนาการนั้นผู้ศึกษาเล็งเห็นถึงสถานที่นี้ Piper's hole cave , north of Tresco ว่ากันว่าถ้ำนี้เป็นทางเชื่อมต่อระหว่างเกาะเทรสโกและเกาะเซนต์แมรี และเป็นถ้ำที่มีตำนานและความเชื่อเกี่ยวข้องกับอยู่มากมาย และอีกสถานที่คือ Tintagale castle , cornwall เป็นสถานที่ที่มีความเกี่ยวข้องกับคิงอาเธอร์ เป็นปราสาทที่ค้นพบหลักฐานว่าเป็นสิ่งก่อสร้างสำหรับคนชนชั้นสูง อีกทั้งยังมีอุโมงค์ใต้ปราสาท ถูกรู้จักในชื่อว่า Merlin's cave ผู้ศึกษาจึงได้นำประเด็นเหล่านี้เป็นจุดเชื่อมโยง ให้กับอุโมงค์แพรีและอะวาลอน

Piper's Hole, Tresco

Merlin cave,  
Cornwallภาพที่ 3.14 : อุโมงค์แพรี่  
ที่มา : ผู้ศึกษา

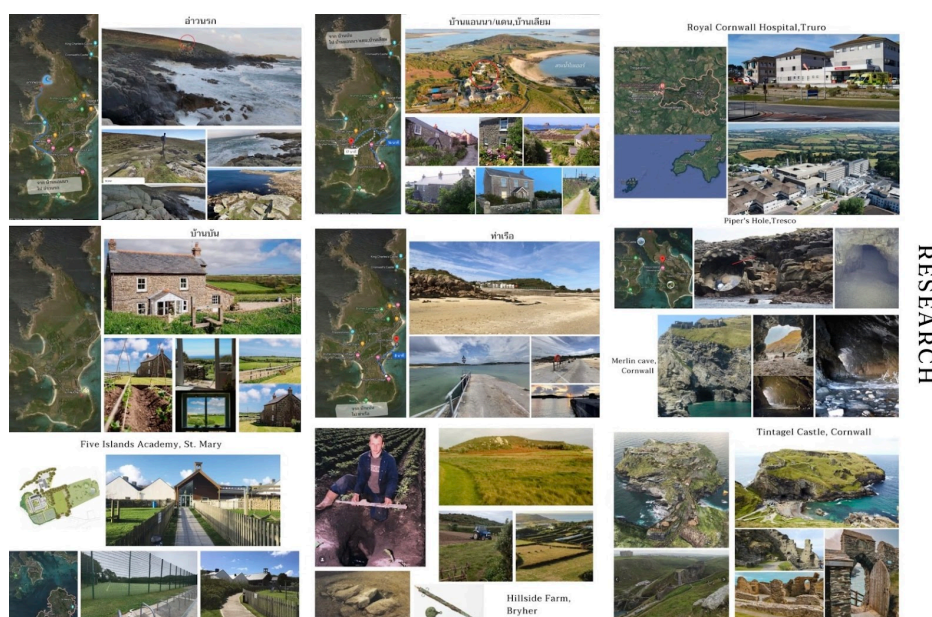
Tintagel Castle, Cornwall

ภาพที่ 3.15 : อะวาลอน  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

#### 3.3.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

อยู่ในช่วงการวิเคราะห์บทและการหาข้อมูลโดยผู้ศึกษาคำนี้ถึงความจริงความเป็นไปได้และเหมาะสมของแต่ละสถานที่ที่เกิดขึ้นตามในบทละคร ดูสภาพที่อยู่อาศัย ทั้งภายใน (Interior) และภายนอก (Exterior) และสภาพแวดล้อมโดยรวม เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบ



ภาพที่ 3.16 : สถานที่ (บ้านบัน บ้านแอนนา ท่าเรือ อ่าวนรก โรงพยาบาล โรงเรียน หลุมดิน อุโมงค์แพรีและอะวาลอน)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

#### 3.3.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้า 50% มีการส่ง 2 แบบ เป็นการส่งในรูปแบบของเทศกาลปล่อยผีและส่งความคืบหน้างานออกแบบที่ผู้ศึกษาพัฒนาต่อ การส่งความคืบหน้า 50% ในเทศกาลปล่อยผี ผู้ศึกษาได้ปรึกษาทีมออกแบบ จนได้ประโยคที่ว่า "ภายใต้ความมืด ขอเพียงเชื่อมั่น จินตนาการจะส่องแสงสว่างและสวยงามเสมอ" มาใช้ในการทำงานออกแบบ เนื้อเรื่องที่น่าเสนอเกิดขึ้นในความมืดไม่ระบุสถานที่ ผู้ศึกษาได้ออกแบบเป็นก้อนหินที่มีสีส้ม เปรียบเสมือนกับก้อนกำลังใจ ใช้แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละครและบรรยากาศ



ภาพที่ 3.17 : การแสดงในเทศกาลปล่อยผี  
 ที่มา : ผู้ศึกษา

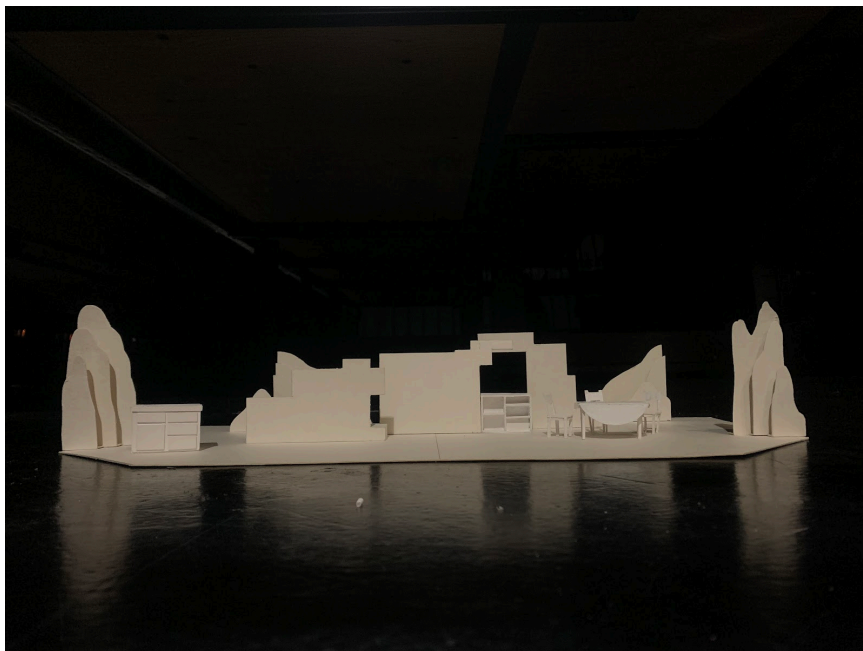
ความคืบหน้าที่พัฒนาต่อ ผู้ศึกษาได้เริ่มจากทดลองต่อเลโก้เพื่อดูรูปร่างรูปทรงของฉาก ทหาวิธีให้ทำให้ฉากสามารถเปลี่ยนเป็นสถานที่ต่างๆและสื่อสารความหมายได้จากการเคลื่อนย้ายหรือการประกอบกัน



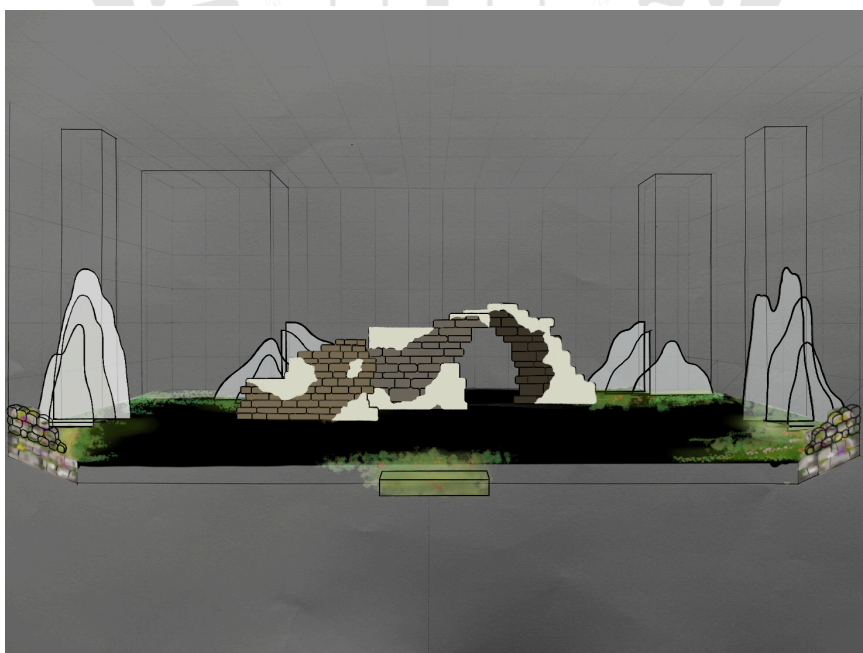
ภาพที่ 3.18 : ทดลองต่อเลโก้  
 ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.3.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

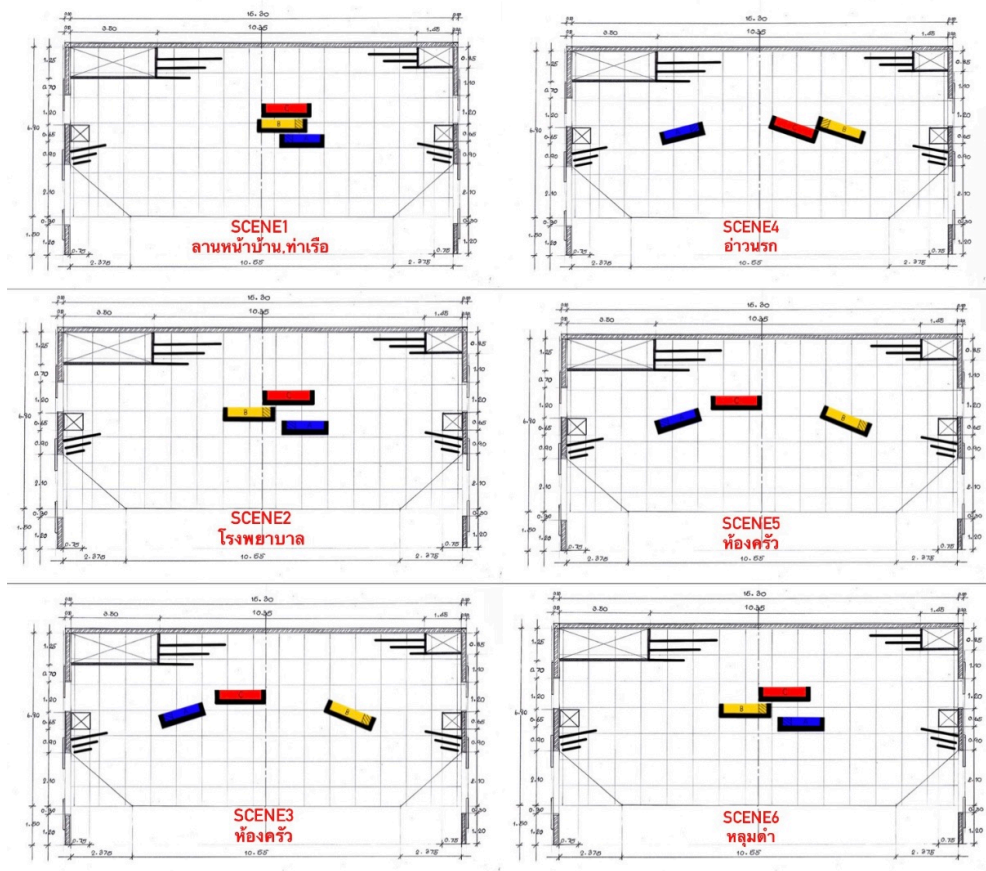
หลังจากที่ได้รูปแบบฉากที่ต้องการแล้ว ผู้ศึกษาได้สร้างหุ่นจำลอง (White model) ขนาด 1:50 เพื่อจำลองให้เห็นถึงตำแหน่งของฉากและองค์ประกอบต่างๆ (Blocking) ภาพรวมทั้งหมดบนเวที พื้นที่ใช้สอยบนเวที ทางเข้า-ออกของนักแสดง



ภาพที่ 3.19 : โมเดลฉากส่ง 70%  
ที่มา : ผู้ศึกษา



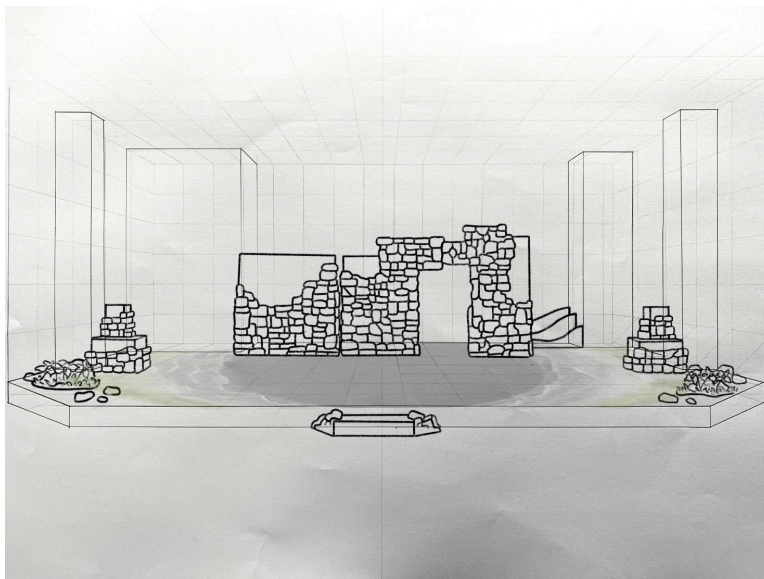
ภาพที่ 3.20 : ภาพสเก็ตส่ง 70%  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.21 : การจัดวางฉากจากมุมบน  
 ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.3.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

ผู้ศึกษาได้แทนค่าความหมายการเคลื่อนที่ของฉาก เป็นสถานะของตัวละคร บัน เบนเดล การปิดใจกับการทำให้ฉากกระจุกกัน การเปิดใจกับการขยายฉากออก ความสับสนกับการสลับปรับเปลี่ยนฉาก และการจินตนาการกับการสร้างฉากด้วยการนำชิ้นส่วนต่าง ๆ มาปะติดปะต่อกันเพื่อสร้างขึ้นมาเป็นภาพใหญ่ พอได้ทิศทางในการเคลื่อนย้ายแล้วฉากแล้ว ผู้ศึกษาได้คำนึงถึงความรวดเร็ว สะดวก และความสิ้นเปลืองของละคร ผู้ศึกษาจึงได้ทำการลดขนาดสัดส่วนฉากลงและเลือกใช้ฉากพร้อมกับปรับแก้วิธีการเคลื่อนย้ายจากความคืบหน้าครั้งที่แล้วมาพัฒนาต่อ ทำให้ฉากส่งเสริม สอดคล้อง ไปกับเนื้อเรื่องและการแสดงของตัวละครมากขึ้น



ภาพที่ 3.22 : ภาพสเก็ตฉากส่ง 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.3.3 ขั้นตอนการผลิตงานด้านการออกแบบ (Production)

#### 3.3.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

##### (1) ช่วงก่อนการผลิต

ในช่วงก่อนการผลิตการแสดง ผู้ศึกษาได้นำโครงสร้างที่มีขนาดคล้ายจริง สามารถเคลื่อนได้มาใช้จำลองแทนเพื่อให้นักแสดงได้ฝึกใช้งาน และติดเทปเพื่อระบุตำแหน่งการจัดวาง ให้นักแสดงและผู้กำกับรู้ถึงการใช้พื้นที่ (space)



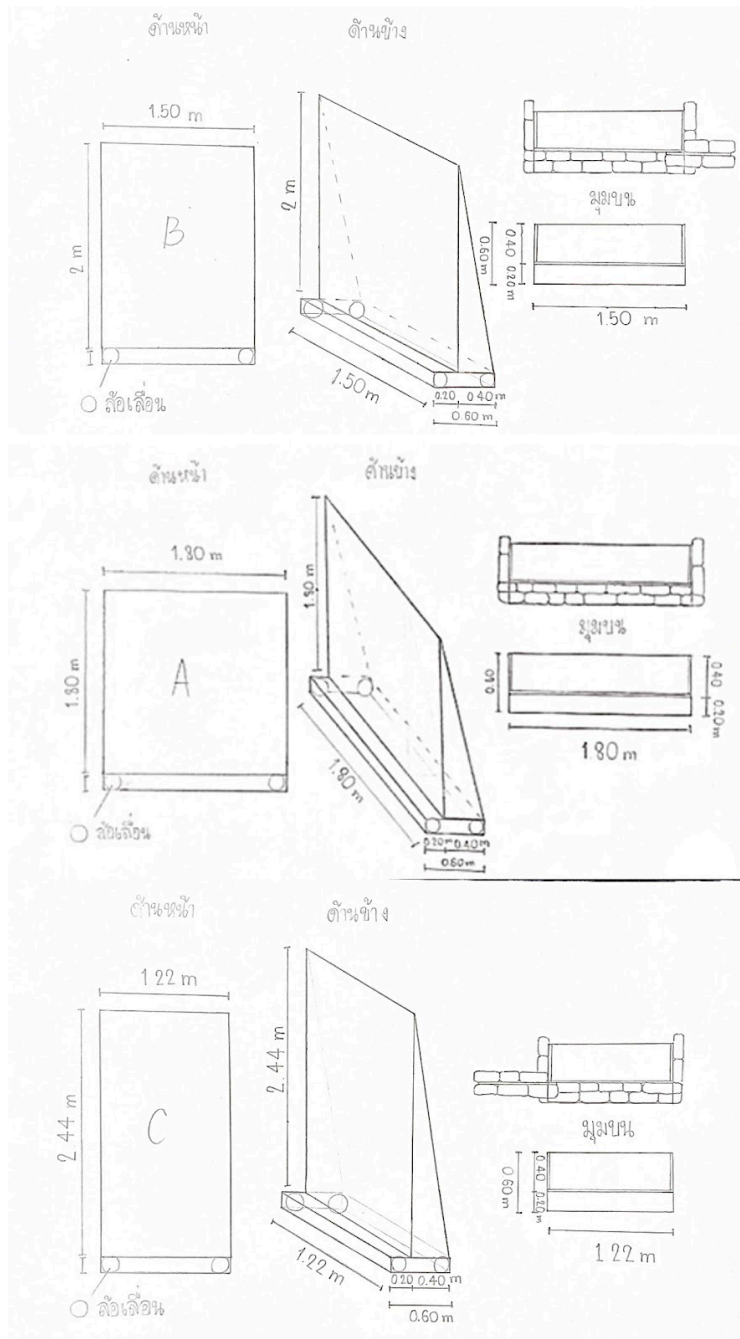
ภาพที่ 3.23 : โครงสร้างฉากเสมือนจริง ใช้ในการซ้อม

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.24 : การซ้อมฉากเสมือนจริงร่วมกับการแสดง  
ที่มา : ผู้ศึกษา

ระหว่างนั้นได้เตรียมซื้อของ วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ต้องใช้ในการทำฉาก เช่น แผ่นไม้ ไม้จ้อย ฟิวเจอร์บอร์ด กาวกิโล สีต่าง ๆ สำหรับทำฉาก และทำการร่างแบบ (sketch) ฉาก ขนาดจริงส่งให้ซัพพลายเออร์ (Supplier) ได้จัดทำโครงสร้างตามที่คุณศึกษาต้องการ เพื่อนำมา พัฒนาต่อ



ภาพที่ 3.25 : แบบสเก็ตช์โครงสร้างฉากส่งซัพพลายเออร์  
ที่มา : ผู้ศึกษา

## (2) ช่วงผลิต

### ขั้นตอนทำฉาก (ฉากใหญ่)

ขั้นตอนที่ 1 ตัดโฟมรูปทรงขนาดคล้ายหิน เมื่อซัพพลายมาส่งโครงสร้างที่สั่ง  
ทำแล้ว ทำการตัดไม้อัดเพื่อต่อส่วนที่เพิ่มเติมออกมาจากโครงสร้าง

ขั้นตอนที่ 2 ติดโฟมกับผนังฉากด้วยกาว ลาเทค ติดโฟมเรียงกันตามรูปแบบ  
ผนังหินที่ออกแบบไว้ในแต่ละอัน

ขั้นตอนที่ 3 หลังจากที่ได้ติดโฟมลงบนผนังเรียบร้อยแล้ว ได้ใช้เทคนิคเปเปอร์มาเช่ (Paper Mache) เพื่อเพิ่มเทคเจอร์ และความแข็งแรงให้กับฉาก รอแห้งเพื่อขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนที่ 4 ลงสีให้มีความเป็นผนังบ้านที่เป็นผนังหินผสมผนังปูน หลังจากสีที่ลงแห้งแล้ว ทำการเคลือบด้วยสเปรย์เคลือบด้าน 1 รอบ เพื่อลดการสะท้อนแสง ทำให้ความเงาลดลง



ภาพที่ 3.26 : ขั้นตอนการทำฉาก  
 ธีม : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.27 : ฉาก “The Young Knight”  
 ธีม : ผู้ศึกษา

### ขั้นตอนทำฉากย่อย (เลเยอร์ภูเขา)

ขั้นตอนที่ 1 ตัดฟิวเจอร์บอร์ดให้มีความโค้งเหมือนภูเขา ตามขนาดที่ต้องการ 3 ขนาด พร้อมขยำ เพื่อให้ได้เทคเจอร์ขรุขระ

ขั้นตอนที่ 2 ตัดไม้จ๊อยเพื่อด้ามฟิวเจอร์บอร์ด 4 ตำแหน่ง หน้า กลาง หลัง และ แนวนายาว

ขั้นตอนที่ 3 นำแผ่นไม้อัดมาวางเพื่อเป็นฐาน ติดไม้จ๊อยกับแผ่นไม้อัดแนวนายาว หลังจากนั้นยึดฟิวเจอร์บอร์ดกับไม้จ๊อยที่ติดไป แล้วติดไม้จ๊อยด้าม หน้า กลาง หลัง พร้อมกับจัดรูปทรงไปด้วย

ขั้นตอนที่ 4 ใช้สีโทนน้ำตาล ปาดเปรอะ ๆ ลงบนฟิวเจอร์บอร์ด คัดเส้นด้วยสีน้ำตาลเข้ม



ภาพที่ 3.28 : การทำเลเยอร์ภูเขา

ที่มา : ผู้ศึกษา

### ขั้นตอนทำฉากย่อย (ก้อนหิน , รั้วหิน)

ขั้นตอนที่1 ตัดโฟมตามลักษณะหินที่ต้องการโดยคละขนาดกันไป

ขั้นตอนที่2 นำชิ้นส่วนที่ตัด มาประกอบกันเป็นก้อนหินใหญ่ 1 ก้อน ใช้กาวยลาเท็กซ์และไม้เสียบลูกชิ้นในการยึดติด / นำมาเรียงติดกับกระดาษลัง ใช้เทคนิคเปเปอร์มาเช่ (Paper Mache) ครอบคลุมทั้งหมด รอแห้งเพื่อขั้นตอนต่อไป

ขั้นตอนที่3 ลงสีให้เหมือนกับหินธรรมชาติ ตามทุ่งหญ้า , หินริมทะเล

ขั้นตอนที่4 ตัดแผ่นไม้อัดขนาดตามที่เหมาะสมกับก้อนหินพร้อมกับลงสีให้เหมือนหญ้า เพื่อเป็นฐานในการจัดวางหินและยึดติดกันด้วยสกรูเกลียว



ภาพที่ 3.29 : การทำรื้อหินและก้อนหิน  
ที่มา : ผู้ศึกษา

#### ขั้นตอนทำจากย่อย (ดอกไม้ , ต้นหญ้า)

ขั้นตอนที่1 ตัดโพมยางตามลักษณะดอกไม้และต้นหญ้า

ขั้นตอนที่2 นำมาเป่าลมร้อน ให้เกิดความโค้งงอพร้อมลงสีให้เป็นธรรมชาติ

ขั้นตอนที่3 เตรียมไฟกระเทียม หลอดน้ำและดอกไม้ ต้นหญ้าจากโพมยางที่

ตัดไว้ นำหลอดน้ำมาทำเป็นก้านโดยการผ่ากลางหลอดแนวยาว ใส่ไฟในหลอดเพื่อซ่อนสายไฟ โดยให้หลอดไฟทะลุกลางดอกไม้ ปิดหลอดไฟดวงอื่นด้วยเทปดำ พร้อมประกอบเข้าด้วยกันด้วยปืนกาว

ขั้นตอนที่4 ยึดก้านดอกไม้กับก้อนหินด้วย ลวดเหล็ก ปักเข้าไปในก้อนหินโพม ติดต้นหญ้าที่ฐานด้วยปืนกาว



ภาพที่ 3.30 : การทำดอกนาซิสซัสและต้นหญ้า  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.31 : ดอกนาซิสซัส ในโลกจินตนาการ  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### ขั้นตอนทำฉาก (พื้นเวที)

ภาพด้วยสีดำ

ทาสี ลูกกลิ้งทาสี

ขั้นตอนที่1 เตรียมวัสดุอุปกรณ์ทาสีต่าง ๆ วัดขนาดพื้นที่เพื่อระบุตำแหน่ง ราว

ขั้นตอนที่2 ลงสีตามที่ผู้ศึกษาออกแบบด้วยอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ฟองน้ำ แปรง

ขั้นตอนที่3 ใช้ลูกกลิ้งทาสีรีเทนเคลือบพื้นเวทีที่ลงสีทั้งหมด



ภาพที่ 3.32 : การลงสีพื้นเวที  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### (3) ช่วงการแสดง

ก่อนการแสดงในแต่ละวัน ผู้ศึกษาได้ทำการตรวจเช็คความพร้อมเรียบร้อยของฉาก ตำแหน่งที่ตั้งนั้น ๆ เช็คไฟที่ประกออบกันกับฉาก จัดการทำความสะอาดพื้นที่การแสดงทั้งหมด



ภาพที่ 3.33 : ก่อนเริ่มการแสดง  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.3.4 ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข

ช่วงก่อนการผลิตและการผลิต ปัญหาที่เกิดขึ้นเกิดจากผู้ศึกษาที่มีความต้องการที่ไม่ชัดเจน ทำให้การดำเนินงานล่าช้าในบางส่วน แต่ผู้ศึกษาก็สามารถเลือกใช้ได้ในภายหลังจนแสดงระหว่างการแสดงปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาที่สามารถแก้ไขได้ด้วยการคอยเช็ครายละเอียดของงานก่อนและหลังการแสดงและเก็บรายละเอียดในส่วนที่มีปัญหาในทันที ส่วนไฟกระเทียมที่อยู่กับดอกไม้ไม่เป็นปัญหาที่ได้ทดลองแก้ไขในการแสดงรอบที่ 3 ได้ข้อสรุปว่าต้องคอยจับหัวเสียบที่ปลั๊กให้แน่นไฟถึงจะไม่ตก

ผู้ออกแบบฉาก

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	สถานที่ยังระบุได้ไม่ชัดเจน ข้อมูลการจัดกระจาย	เลือกหาสถานที่และข้อมูลเพิ่มเติมให้ไปในทิศทางเดียวกัน
ส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่สามารถระบุสถานที่ได้อย่างชัดเจนทั้งหมด	เลือกหาโดยอิงจากสถานที่จริง เข้าไปสำรวจใน google map และทำการค้นคว้าหาข้อมูล
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	ยังไม่สามารถดีไซน์ฉากได้ชัดเจน	ดูข้อมูลและวิเคราะห์ทำความเข้าใจให้มากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 50%	ฉากสมมติเกินไป ไม่มีลูกเล่น เหมือนเป็นการตกแต่งจำกัดพื้นที่การแสดงเฉพาะตรงกลางมากเกินไป	ปรึกษาผู้กำกับ ทดลองเคลื่อนย้ายฉากให้ส่งเสริมไปกับการแสดง

ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	ยังไม่รู้ทิศทางการใช้ฉาก ในการสื่อสารเพื่อเล่าเรื่อง	อ่านบทละครใหม่และค่อยๆ สังเคราะห์ความต้องการที่จะสื่อในแง่ของฉาก
ส่งความคืบหน้า 70%	blocking ของฉากแบบไม่มีมิติ ทำให้ดูแข็งไม่เล่าเรื่อง ฉากมีขนาดใหญ่ เต็มพื้นที่เวที และดูเป็นจุดสนใจมากเกินไป	ปรึกษาครูจึงได้แทนค่าความหมายให้กับฉาก ทดลองใช้ฉาก เปลี่ยน transition ตัดทอนในส่วนที่ไม่จำเป็นและลดสเกลฉากลง
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	องค์ประกอบฉากบางอย่างยังไม่เสร็จอย่างสมบูรณ์	มาร์คตำแหน่งจริงไว้และใช้วัสดุอื่นทดแทน
ส่งความคืบหน้า 100%	เคลื่อนย้ายฉากมากเกินไป ทำให้กลายเป็นจุดโฟกัส การเคลื่อนย้ายฉากใช้ระยะเวลาเกินไป ทำให้ขัดมุม	ต้องตัดทอนการเคลื่อนย้าย และเลือกใช้ฉากเฉพาะ เปลี่ยนให้น้อยขึ้นลง จัดเรียงตำแหน่งฉากใหม่ เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการเคลื่อนย้าย

ตารางที่ 3.11 : ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข (ผู้ออกแบบฉาก)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.3.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

หลังจากจบการแสดง ผู้ศึกษาได้ทำการโยกย้ายฉากออกจากเวทีทั้งหมด ทำการร้อยถอนชั้นภูเขาด้านหลัง ก้อนหิน ดอกไม้ ใบหญ้า นำทั้งหมดมาแยกชิ้นส่วนกันเพื่อนำไปทิ้ง ทาสีพื้นทับด้วยสีเทาพร้อมให้การแสดงเรื่องต่อไปเข้าใช้งานต่อ

## 3.4 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

### 3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนแสดง

#### 3.4.1.1 การศึกษาหนังสือต้นฉบับ

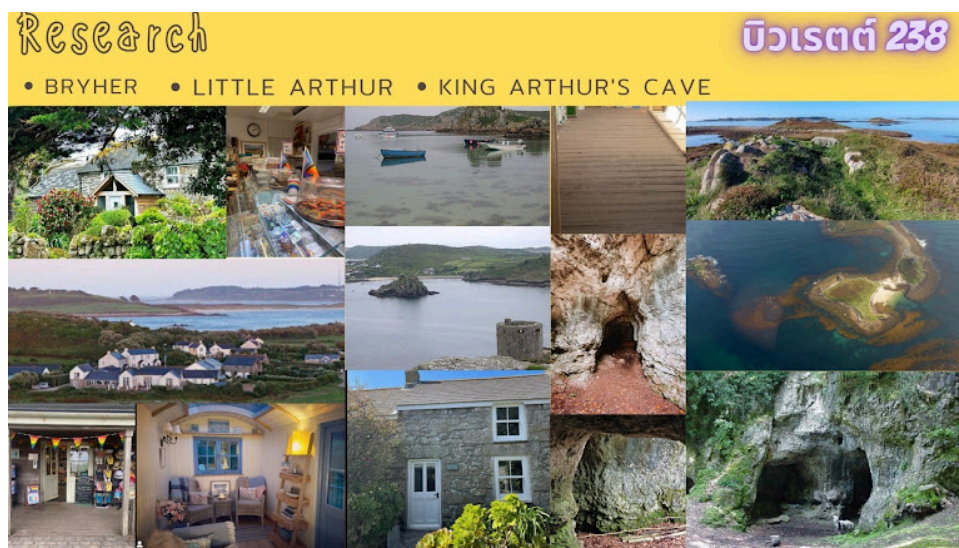
ละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” ถูกดัดแปลงมาจาก “The Sleeping Sword” หรือชื่อภาษาไทยคือ “ปาฏิหาริย์ดาบนิทรา” เป็นเรื่องราวการผจญภัยและความเชื่อของเด็กผู้ชายที่ชื่อว่าบันเบนเดล ที่เกิดอุบัติเหตุจนสูญเสียการมองเห็น ในเบื้องต้น ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาวะมองไม่เห็นและความเชื่อของตัวละคร รวมถึงบริบทรอบตัวของตัวละคร จนกระทั่งทำให้ผู้ศึกษาได้เกิดไอเดีย สร้างสรรค์ผลงานนำไปสู่แนวคิด การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากที่ว่า การซ้อนทับ ทั้งในเรื่องของสถานที่และเวลา ในผลงานเรื่อง “The Young Knight”

### 3.4.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

การกำหนดทิศทางการนำเสนอด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก และรวมไปถึงขั้นตอนออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” เพื่อให้ได้การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากที่สำเร็จตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ โดยใช้องค์ประกอบของ การซ้อนทับของเวลาและสถานที่ในเนื้อเรื่อง โดยได้มีการปรึกษาร่วมกับธีมออกแบบในหลาย ๆ ฝ่ายในแง่ของงาน และได้นำมาปรับใช้และมองหาอุปกรณ์ที่สามารถสื่อความหมายได้ทั้งในด้าน ความหมายและฟังก์ชัน

### 3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก

เนื่องจากสถานที่และสิ่งแวดล้อมในเรื่องแล้วไม่ได้มีการเปลี่ยนแปลงไปจากหนังสือต้นฉบับ จึงต้องมีการหาข้อมูลของสถานที่ต่าง ๆ ที่มีอยู่จริงบนโลกในปัจจุบันกับในหนังสือ ซึ่งมีสถานที่ได้แก่ เกาะไบรเออร์ อ่าวนรก แอนนา อะวาลอน สะพานแพรี่ หลุมดิน จาก การอ่านบทละครและการกำหนดวิธีการนำเสนอผู้ศึกษาได้วิเคราะห์บทละครโดยแบ่งอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นสองด้าน ให้สามารถปรับเปลี่ยนสถานที่ได้อย่างชัดเจนและรวดเร็ว ในสถานที่ที่เป็นโลกความเป็นจริงนั้น จะเน้นความธรรมชาติและความเป็นจริงให้ได้มากที่สุด เนื่องจากเมื่อถึงสถานที่ซึ่งอยู่เหนือจินตนาการ การปรับเพียงนิดเดียวจะสามารถได้ทั้งความธรรมชาติรวมกับความแฟนตาซีอีกด้วย ซึ่งในการทำงานในครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ตกลงกับทีมออกแบบในทุกฝ่ายแล้วว่า พวกเราจะทำงานโดยใช้ คีย์เวิร์ด แปรเปลี่ยน สี สัน สะท้อน หลังจากได้คีย์เวิร์ด ผู้ศึกษามองหาต่อว่า อุปกรณ์หรือสิ่งของบางอย่างที่เกิดขึ้นบน “The Young Knight” จะสามารถหยิบยกเครื่องมือเหล่านั้นมาเป็นเครื่องมือในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก



ภาพที่ 3.35 : การศึกษาแนวทางการนำเสนอ  
ที่มา : ผู้ศึกษา





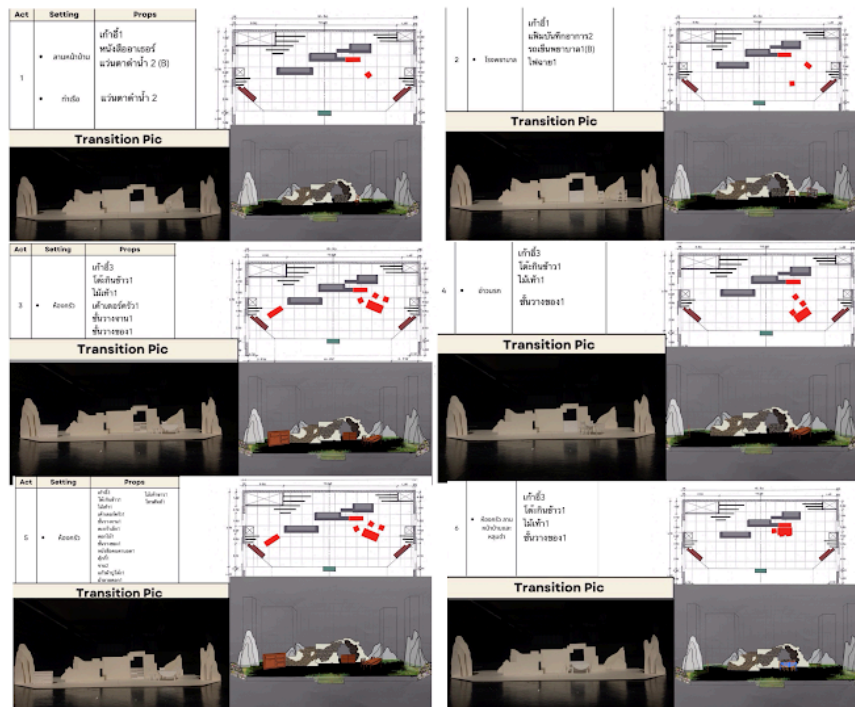


ภาพที่ 3.40 : การส่งความคืบหน้า 50%  
ที่มา : ผู้ศึกษา

#### การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากที่ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ห้บทและค้นหาแนวทางในการทำงานช่วง 30% กับ 50% เรียบร้อยแล้วนั้น ในส่วนต่อมาเราต้องลองออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเพื่อหารูปแบบของอุปกรณ์ประกอบฉากและเทคนิคที่จะใช้ประกอบการแสดงในครั้งนี้ โดยต้องการให้สะดวกต่อการใช้งานของนักแสดงมากที่สุด และ ออกแบบ ฟังก์ชันการใช้งานให้เห็นภาพ โดยนำไปรวมกับฉาก เพื่อให้เห็นภาพบนเวทีของโรงละคร ร่วมกันในทุกๆฝ่าย โดยคำนึงถึงการใช้งานใช้งานตามหลักด้วย รูปแบบที่ดีไซน์





ภาพที่ 3.41 : การวางตำแหน่งบนพื้นที่แสดง  
 ที่มา : ผู้ศึกษา

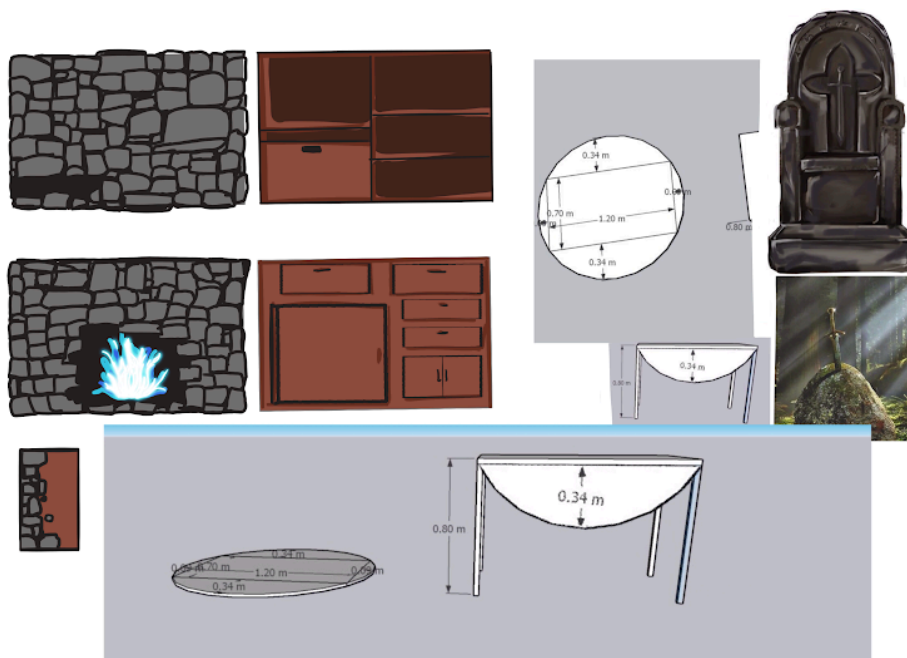
### การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากที่ได้ลองสร้างสรรค์และออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเพื่อหารูปแบบของ อุปกรณ์ประกอบฉากและเทคนิคที่ใช้ในการประกอบการแสดงบนละครเวทีในรอบ 70% ด้วยการ ต่อยอดเทคนิคในการใช้งานและดีไซน์ให้ดูมีมิติสะดวกต่อการใช้งานมากขึ้น และมองเห็นภาพรวมในทิศทางเดียวกัน และใน รอบนี้ได้ทำการสรุปประมวลผลหรือการทำ Breakdown ขึ้นมาตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อให้รู้ว่าในแต่ละ ฉากที่นักแสดงออกมานั้นจะต้องมีอุปกรณ์ประกอบฉากอะไรบ้าง รวมถึงการทำควบคู่กับเทคนิคฝ่ายต่าง ๆ ให้ไหลลื่นและกระชับ และหลังจากที่รวบรวมข้อมูลทั้งหมดเสร็จเรียบร้อยแล้วเป็นการทำงาน ควบคู่ไปพร้อมกับการออกแบบในรอบ 100% นี้ โดยต้องคำนึงการใช้งานและสามารถหาวัสดุอุปกรณ์ มาให้นักแสดงใช้ได้ระหว่างการซ้อมการแสดงได้ เพราะการส่งงานในรอบ 70% เน้นการคำนึงถึงการใช้งานเป็นหลัก เทคนิคการใช้งาน ซึ่งในรอบของ 100% ครั้งนี้ ต้องทำการออกแบบอุปกรณ์ประกอบ ฉากให้สมบูรณ์แล้วนำเอาเทคนิคต่าง ๆ และการใช้งานมารวมกับอุปกรณ์ที่เราออกแบบไว้ โดยครั้งนี้ได้อัพเดท และดีไซน์อุปกรณ์ประกอบฉากให้นักแสดงสามารถใช้งานได้ง่ายขึ้น



ACT	SETTING	CAST	SCENE	PROP	A	B	TRANSITION
7	บ้านของบัน	-บัน -พ่อ -เซอร์เบนต์ เวียร์	-บันกลับบ้านพร้อมกับพ่อ หลังจากขึ้นจากหลุมดินพร้อม กับดาบหนึ่งเล่ม (คอสดุม) -พ่อไต่บันไปนอน และออก จากแจ้งท่านรัฐมนตรี -เซอร์เบนต์เวียร์เข้ามาหาดาบ	-โต๊ะอาหาร -เคาน์เตอร์ครัว -ชั้นหนังสือ -เก้าอี้3 -ไม้เท้าขาว1 -โทรศัพท์1	-	-	-พ่อเปลี่ยนกำแพงหินให้เป็นเคาน์เตอร์ครัวและชั้น หนังสือ เหมือนกับที่กำลังทำงานอยู่ -พ่อนำกระบี่ออกไป (คอสดุม ) -เซอร์เบนต์เวียร์เข้ามาหาดาบ ( B ) -เซอร์เบนต์เวียร์ออกไป ( A ) -บันมองเห็นและโทรไปหา แอนนา “ฉันจะไปอะวา ลอน ” ไฟปิด
8	-ชายหาด -ทะเลกลางคืน -ในเรือ -สะพานแพริ -อะวาลอน	-บัน -แอนนา -ราชินีต้า3	-บันและแอนนาเดินทางนำ ดาบไปที่อะวาลอน	-โต๊ะอาหาร -เก้าอี้3 -กำแพงหิน2 -ตะเกียง1 ไม้เท้าขาว1	-	-	-แอนนาเข้ามาหาบันพร้อมตะเกียง ( A ) -บันเปลี่ยนชั้นวางของเป็นกำแพงหิน และเปลี่ยน โต๊ะอาหารให้เป็นเรือ -บันและแอนนา ขึ้นเรือไปที่อะวาลอน -ถึงอะวาลอน พบกับราชินีต้าทั้ง3 และทั้งสองก็เข้า ไปในถ้ำ ไฟปิด
9	อะวาลอน	-บัน -แอนนา -กษัตริย์อา เธอร์ -เซอร์เบนต์ เวียร์ -กวินนีเวียร์3 -เซอร์แลน สลีต -เซอร์กาเวน	บันและแอนน่านำดาบมาคืน แก่อาเธอร์ และนำหินแกลบคืนที่ แทนหิน เพื่อการเข้าใจตัวเอง และเข้าใจทุกอย่าง	-กำแพงหิน -โต๊ะกลม -เก้าอี้3 -เตาผิง -บัลลังก์หิน -ไม้เท้าขาว1 -ตะเกียง1 -แทนหินปักดาบ	-	-	-เปลี่ยนเรือเป็นโต๊ะกลม(ในความมืด) -ไฟค่อยๆสว่าง แอนนาและบันออกมา -ไฟในเตาผิงเปิด -กำแพงหินค่อยๆเคลื่อนตัวเปิดออกให้เห็นกษัตริย์ อาเธอร์ที่นั่งอยู่บนกำแพงหิน -บันมอบดาบคืนให้กษัตริย์อาเธอร์ -ย้อนอดีตถึงความหลัง ทำให้บันถึงต้องเป็นคนนำ ดาบมาคืน -เซอร์เบนต์เวียร์นำแทนหินปักดาบออกมา -บันและแอนนา ปักดาบคืนในแทนหิน ไฟที่ดาบ สว่างขึ้นและค่อยๆดับไป -บันและแอนนาเสร็จสิ้นภารกิจและต้องกลับบ้าน แอนนาถือตะเกียงและตรงมาที่หน้าเวท และไฟทุก อย่างก็ค่อยๆดับลง
10	-บ้านของบัน -หลุมดิน -สถานที่ใดๆ	-บัน -ทุกคน	บันกำลังเล่าเรื่องที่ตนแต่งขึ้น ว่าทั้งหมดที่เกิดขึ้นเป็นเพียง เรื่องแต่งของเขา และโทรศัพท์ พ่อก็ดังขึ้น เขาจึงต้องนำไปให้ พ่อที่ไร่ และเขาก็ตกหลุมดิน อีกครั้ง	-กำแพงหิน2 -โต๊ะอาหาร -เก้าอี้3 -ไม้เท้าขาว1 -โทรศัพท์1	-	-	-บันเปลี่ยนโต๊ะกลมเป็นโต๊ะอาหารอีกครั้งก่อนจะ เปิดเสียงที่อัดไว้ในโทรศัพท์และไฟก็ค่อยๆเปิด -เสียงโทรศัพท์ดัง บันคุยกับพ่อและจะนำโทรศัพท์ ไปคืนให้พ่อ -บันตกหลุมดิน -ไฟหลุม และ บันพูดว่าเขาจะไม่กลัวอีกต่อไป -บันพูดจบ และทุกคนก็ออกมา เพลงค่อยๆดัง ขึ้นและไฟก็ค่อยๆดับลง

ตารางที่ 3.12 : Breakdown ของอุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่อง “The Young Knight”  
ที่มา : ผู้ศึกษา

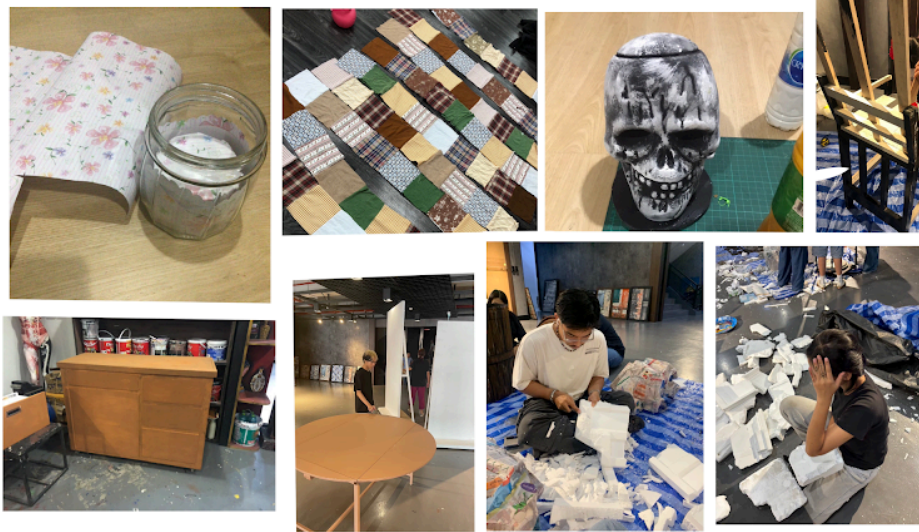


ภาพที่ 3.42 : ภาพร่างอุปกรณ์ประกอบฉาก  
ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ศึกษาได้ออกแบบให้ อุปกรณ์มีสองด้าน เนื่องจากต้องการแสดงถึงการซ้อนทับกันของเวลาและสถานที่ เนื่องจากตัวละครต้องคอยเจอสิ่งต่าง ๆ ระหว่างใช้ชีวิตหลังเกิดอุบัติเหตุ สิ่งรอบตัวเขาเริ่มเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ รวมถึงโลกอีกด้านหนึ่งที่ตัวของ บัน เบนเดล ได้สร้างขึ้นมามีด้วย การเปลี่ยนแปลงทั้งสองด้านนอกจากจะได้ในแง่ของความหมายแล้ว ยังสะดวกต่อการเปลี่ยนสถานที่ในเนื้อเรื่อง เนื่องจาก สถานที่เปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลาตามตัวละคร จึงทำให้ทุกอย่างสามารถทำได้รวดเร็ว และสะดวกต่อการใช้งานของนักแสดง



ภาพที่ 3.43 : การผลิตอุปกรณ์ประกอบฉาก (1)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.44 : การผลิตอุปกรณ์ประกอบฉาก (2)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.45 : การผลิตอุปกรณ์ประกอบฉาก (3)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.46 : การตรวจสอบความแข็งแรง  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.4.2 ปัญหาและการแก้ไข

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30 %	ยังไม่เห็นแนวทางการสร้างผลงานชัดเจน	-ศึกษาข้อมูลและค้นหาแนวทางการต่อยอดไปในแนวทางไหนที่จะส่งเสริมให้เรื่องนี้สนุกขึ้น
ส่งความคืบหน้า 30 %	ยังไม่สามารถหาอุปกรณ์ที่จะนำมาใช้เล่าเรื่องได้อย่างถูกต้อง	ทำการหาข้อมูลเพิ่มเติม และหาอุปกรณ์สำหรับซ้อมเพื่อให้นักแสดงได้ใช้ซ้อม
ก่อนส่งความคืบหน้า 50 %	ยังไม่สามารถหาอุปกรณ์ได้อย่างครบถ้วน อุปกรณ์ที่เยอะเกินความจำเป็น	จัดรายการของที่จำเป็นต่อเนื้อเรื่อง และลดการใช้อุปกรณ์ที่ไม่จำเป็น
ส่งความคืบหน้า 50 %	ไม่ค่อยได้ใช้ตอนส่งความคืบหน้า 50 % จึงไม่ค่อยเห็นภาพ	หาเวลาเข้าซ้อมมากขึ้นและหาฟังก์ชันต่าง ๆ เพื่อที่จะส่งความคืบหน้าในครั้งหน้า

ก่อนส่งความคืบหน้า 70 %	ยังไม่สามารถหาอุปกรณ์ได้ครบถ้วน มีชิ้นงานที่ยังไม่สมบูรณ์	หาอุปกรณ์ และทำอุปกรณ์เพิ่มขึ้น
ส่งความคืบหน้า 70 %	ยังไม่สามารถหาอุปกรณ์ได้ครบถ้วน ฟังก์ชันใช้งานยังไม่ชัดเจน	ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับฟังก์ชันเพิ่มขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 100 %	อุปกรณ์บางอย่างเริ่มเสียหาย เก่า หรือ แตกหัก	ซ่อมแซมและเพิ่มความแข็งแรงให้งาน
ส่งความคืบหน้า 100%	ไฟในเตาผิงไม่ติด อุปกรณ์ใช้งานได้ไม่เต็มที่	ซื้ออุปกรณ์สำรองไว้ ทำฟังก์ชันเพิ่มเติมเล็กน้อยให้งานสมบูรณ์

ตารางที่ 3.13 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.4.3 ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดง ( Production )

#### 3.4.3.1 ช่วงก่อนการแสดง

ในช่วงหนึ่งสัปดาห์ก่อนการแสดงจริงเป็นช่วงที่เริ่มเข้าพื้นที่โรงละครหอนาฏลักษณะเพื่อนเตรียมติดตั้งฉาก ซึ่งในส่วนอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ศึกษาได้ทำการจัดเตรียม และแยกประเภท รวมถึงการเช็คความแข็งแรง และเตรียมชิ้นวางของไว้ที่วง A และ B เขียนชื่อ และตรวจสอบให้ครบถ้วน พร้อมใช้งานอยู่เสมอ

#### 3.4.3.2 ช่วงก่อนการแสดง

ช่วงก่อนวันเริ่มการแสดงจริงในสามรอบการแสดงนั้น ผู้ศึกษาได้ทำสำรวจความเรียบร้อยของอุปกรณ์ประกอบฉากทั้งในส่วนชิ้นเล็ก ๆ จนถึงชิ้นใหญ่และของใช้ต่าง ๆ ให้ครบถ้วน และอยู่ตำแหน่งที่จัดวางไว้ให้เรียบร้อย เปลี่ยนถ่าน และชาร์จแบตเตอรี่อุปกรณ์ในรอบการแสดง ในระหว่างการแสดง ผู้ศึกษาได้สังเกตและจดรายละเอียดดูตาราง Breakdown ทุก ครั้งในระหว่างทำแสดง รวมถึงการตรวจสอบอุปกรณ์ทุกครั้ง หากมีจุดบกพร่องจะได้นำไปแก้ไขใน การแสดงรอบต่อไปให้ตรงจุด ซึ่งภาพรวมทั้งสามรอบการแสดงถือว่าเป็นไปในทิศทางที่ค่อนข้างดีและ น่าพึงพอใจ



ภาพที่ 3.47 : ภาพการแสดงจริง  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.4.4 ขั้นตอนการทำงานหลังจบการแสดง ( Post Production )

หลังจากการทำการแสดงรอบสุดท้ายเสร็จสิ้นลง จึงได้ทำการรื้อถอนฉากจริง รวมทั้งการย้าย อุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมดออกจากโรงละครหอนาฏลักษณะ ซึ่งขั้นตอนนี้เกิดขึ้นอย่างระมัดระวัง และความปลอดภัยเป็นอย่างมาก และหลังจากทำการรื้อถอนฉากเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว จึงได้แยก ประเภทในส่วนอุปกรณ์ประกอบฉาก ดังต่อไปนี้

- 1) อุปกรณ์ที่ยืมมา : จัดเตรียมแยกไว้เพื่อคืนเจ้าของ และบางชิ้นเจ้าของบริจาคให้ กับสาขาศิลปะการแสดง
- 2) อุปกรณ์ที่สร้างขึ้นใหม่ : ชิ้นที่สามารถใช้งานได้นำไปบริจาคหรือขายต่อ / ชิ้นที่ไม่สามารถนำไปใช้งานต่อได้ถูกทำลายทิ้ง
- 3) อุปกรณ์ที่จัดหาซื้อมา : ชิ้นที่สามารถใช้งานได้นำไปบริจาคหรือขายต่อ / ชิ้นที่ไม่สามารถนำไปใช้งานต่อได้ถูกทำลายทิ้ง

## 3.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย

### 3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

#### 3.5.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

เนื่องจากทีมผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายมีทั้งหมด 3 คน ดังนั้นการศึกษา บทละคร และการตีความบทละครในช่วงแรกจึงมีความแตกต่างกันตามความคิดของผู้ออกแบบแต่ละคน ดังนี้

#### ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวรัชชวี รุจิรกุล

ผู้ศึกษาได้ทำการอ่านและศึกษาบทละครเรื่อง “The Young Knight” โดยทำการตีความผ่านตัวละครที่แบ่งเป็นสองส่วนใหญ่ ๆ คือ ตัวละครที่อยู่ในโลกความเป็นจริง และโลกจินตนาการ โดยตัวละครหลักในโลกความเป็นจริงอย่างบัน เบนเดลก็ต้องเผชิญเรื่องราวมากมายหลังจากสูญเสียการมองเห็นที่ทำให้โลกของเขาตกอยู่ในความมืดมิด โดยมีเพื่อน ๆ และครอบครัวเป็นฮีโร่ที่พยายามเข้ามาทำให้ความมืดของบันไม่น่ากลัวจนเกินไป และตัวละครในโลก

จินตนาการที่เกิดขึ้นมาจากคำบอกเล่าและเรื่องราวในตำนาน จึงเกิดเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญที่ผู้ศึกษาเลือกใช้ในการออกแบบ คือ **“สีส้ม มีดบอด คำบอกเล่า”**



ภาพที่ 3.48 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม (นางสาววรัทชวี รุจิรกุล)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

#### ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวสิริภากร ชัยชุมพล

ผู้ศึกษาได้ทำการอ่านและศึกษาบทละครเรื่อง “The Young Knight” และค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายในยุคกลาง รวมไปถึงเครื่องแต่งกายของผู้คนที่อาศัยอยู่บนเกาะของประเทศอังกฤษในการค้นหาข้อมูล ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ทบทวนและแบ่งเครื่องแต่งกายออกเป็นสองส่วนคือ เครื่องแต่งกายจากโลกความเป็นจริง และ เครื่องแต่งกายจากโลกจินตนาการ ซึ่งอ้างอิงจากสิ่งที่ตัวละครหลัก บัน เบนเดล ได้เห็นหรือเกิดจินตนาการ หลังจากที่เขาได้เกิดอุบัติเหตุและกลายมาเป็นผู้พิการทางสายตา โดยมีคำสำหรับการค้นหาคือ **“จินตนาการ ต่อเติม และ การ์ตูน”** เพื่อใช้ในการออกแบบ



ภาพที่ 3.49 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม (นางสาวสิริภากร ชัยชุมพล)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวสุภัทสร โชติสุภาพ

ผู้ศึกษาได้ทำการอ่านและศึกษาบทละครเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านตัวละคร บัน เบนเดล ซึ่งเป็นตัวละครหลักที่เป็นเด็กผู้ชายที่หลังจากเกิดอุบัติเหตุทำให้เขาได้กลายเป็นผู้พิการทางสายตา ทำให้ไม่สามารถมองสิ่งที่เคยมองเห็นได้ ทำให้เกิดความเศร้าหมองขึ้นมาในจิตใจ และมีพ่อ เพื่อนๆ คอยเป็นกำลังใจ แต่จะมีหนึ่งตัวละครที่สำคัญกับ บัน เบนเดลมากที่สุด คือ แอนนา ที่เป็นมากกว่ากำลังใจเธอเปรียบเสมือนแสงสว่างให้กับบัน เบนเดล และได้เกิดการจินตนาการแต่งเรื่องของตนเองที่เกี่ยวข้องกับ กษัตริย์อาเธอร์ ซึ่งเกี่ยวข้องกับยุคกลางของประเทศอังกฤษ ผู้ศึกษาจึงได้แบ่งตัวละครที่อยู่ในโลกความเป็นจริงและโลกจินตนาการ จึงเกิดเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือคำว่า **“หม่นหมอง อบอุ่น สดใส”** โดยได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการนำเสนอเครื่องแต่งกายผ่านธีม “ความอบอุ่นและความสดใสจะเติมเต็มความมืดมิดในจิตใจ” จากการศึกษาบทละครเรื่องนี้ ผู้ศึกษาต้องการ นำเสนอให้เห็นถึงความสดใสของตัวละครอื่นๆภายในเรื่องทั้งในโลกความเป็นจริง และจินตนาการ ที่จะเข้ามาเติมเต็มและเปลี่ยนแปลงความหม่นหมองในใจของ บัน เบนเดล โดยสื่อสารผ่านการใช้โทนสีของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 3.50 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม (นางสาวสุภัทสร โชติสุภาพ)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.5.1.2 การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้เริ่มจากการที่ได้นำความคิดของผู้ออกแบบทั้ง 3 คน โดยในแต่ละคนได้แรงบันดาลใจ ดังนี้

#### ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาววรรตชวี รุจิรกุล

จากการศึกษาบทละคร ผู้ศึกษาได้แบ่งเครื่องแต่งกายออกเป็นสองกลุ่ม โดยเครื่องแต่งกายของกลุ่มตัวละครในโลกความเป็นจริงจะเป็นเสื้อผ้าที่มีความทันสมัยแต่เรียบง่ายและทะมัดทะแมงให้เหมาะสมกับตัวละครที่เป็นเด็กวัยรุ่น โดยเสื้อผ้าส่วนใหญ่จะมีสีสันสดใสทั้งหมด แต่จะเลือกใช้เสื้อผ้าสีดำและสีเข้มหม่นเพื่อแทนสภาวะมืดบอดของตัวละครบัน เบนเดล และตัวละครในโลกจินตนาการจะอ้างอิงตามสิ่งที่ตัวละครบัน เบนเดลพูดอธิบายในบท เพื่อที่จะให้สิ่งที่บันมองเห็นและภาพที่ผู้ชมจะได้มองเห็นนั้นเป็นไปในทิศทางเดียวกันที่สุด



### ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวสุภัทสร โชติสุภาพ

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้แบ่งเครื่องแต่งกายออกเป็นสองกลุ่ม คือ เครื่องแต่งกายของกลุ่มตัวละครในโลกความเป็นจริงและโลกจินตนาการ โดยนำคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบคือคำว่า **“หมั่นหมอง อบอุ่น และ สดใส”** มาเป็น หลักความคิดที่จะนำไปใช้ต่อยอดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ

**หมั่นหมอง** เป็นตัวแทนของ ตัวละครบัน เบนเดล ที่กลายเป็นเด็กที่เศร้าหมองหลังจากที่เขาสูญเสียการมองเห็น ผู้ศึกษาจึงใช้โทนสีของเสื้อผ้าที่ดูหมั่นหมองเพื่อสื่อสารความรู้สึกภายในจิตใจของบัน เบนเดล

**อบอุ่น** เป็นตัวแทน ตัวละคร พ่อ ที่เป็นความอบอุ่นของบัน เบนเดล ความรักของพ่อที่อยู่เคียงข้างและออบกอดบัน เบนเดลด้วยความอบอุ่น ผู้ศึกษาจึงใช้ลายสก็อตเพื่อสื่อถึงการทับซ้อนของเส้นลวดลายที่ทับกันไปมา เปรียบเสมือน ความสัมพันธ์ของบัน เบนเดล และพ่อ

**สดใส** โดยเป็นตัวแทนของตัวละครในโลกความเป็นจริงและโลกจินตนาการ คือ แอนนา แคน และเลียม ที่เป็นความสดใสและกำลังใจของบัน เบนเดล ผู้ศึกษาจึงใช้โทนสีของเสื้อผ้าที่ดูสดใสและแตกต่างกันไปในแต่ละตัวละครโดยแฝงความหมายสีเข้าไปด้วย



ภาพที่ 3.53 : ภาพแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย (นางสาวสุภัทสร โชติสุภาพ)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

#### 3.5.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย

จากการอ่านวิเคราะห์บทละครเรื่อง “The Young Knight” และการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม ผู้ศึกษาได้ทำการปรึกษากับผู้กำกับและทีมงานฝ่ายต่าง ๆ โดยได้รับคำแนะนำและอยู่ภายใต้ความดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ในสาขาวิชา จึงเห็นตรงกันว่าจะให้บริบทของเรื่องนั้นเกิดขึ้นที่เกาะไอร์แลนด์ และเกาะลิตเติลอาเธอร์ ในหมู่เกาะซิลลี ประเทศอังกฤษ

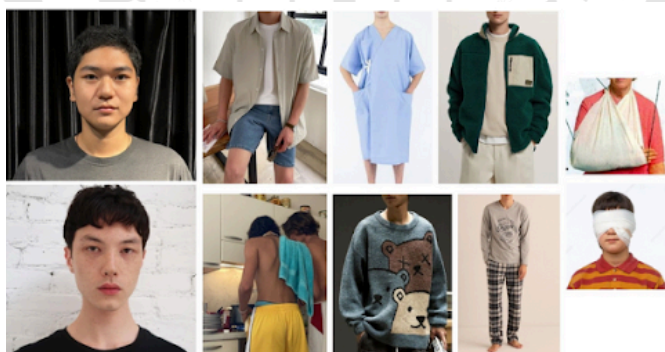
โดยกำหนดช่วงเวลาที่ให้อยู่ในยุคปัจจุบัน คือ ศตวรรษที่ 21 โดยการออกแบบเครื่องแต่งกายจะแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มโลกความเป็นจริงที่ใช้การออกแบบเครื่องแต่งกายตามสมัยนิยม และโลกจินตนาการที่อ้างอิงการแต่งกายตามชนชั้นสูงและอัศวินจากในยุคกลางโดยอยู่ภายใต้ขอบเขตการนำเสนอเรื่องจินตนาการที่จะทำให้เครื่องแต่งกายของตัวละครในกลุ่มนี้มีทั้งส่วนที่ถูกต้องตามข้อมูลทางประวัติศาสตร์ และส่วนที่มีความคลุมเครือ หรือดูไม่สมจริงปะปนกันไป เหมือนกับภาพในจินตนาการของบุคคลที่เกิดจากการปะติดปะต่อสิ่งที่เคยพบเห็นและได้ยินมา ซึ่งเครื่องแต่งกายทั้งสองกลุ่มนั้นจะใช้ทฤษฎีเรื่องจิตวิทยาเพื่อสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้กับตัวละครและเชื่อมโยงตัวละครทั้งสองกลุ่มเข้าไว้ด้วยกัน

#### 3.5.1.4 การส่งความคืบหน้า 30%

หลังจากที่ได้ทราบถึงลักษณะนิสัย ความชอบของตัวละครและที่มาของตัวละครแล้ว ผู้ศึกษาจึงได้แบ่งกลุ่มของตัวละครเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

##### กลุ่ม 1 “โลกความเป็นจริง”

“**บัน เบนเดล**” เขาอาศัยอยู่กับพ่อและเพื่อน ๆ บนเกาะไบรเออร์ ประเทศอังกฤษ และได้ประสบอุบัติเหตุทำให้เขาสูญเสียการมองเห็น ก่อนที่จะสูญเสียการมองเห็นเขาเป็นเด็กวัยรุ่นผู้ชายคนหนึ่งที่นิสัยร่าเริงชื่นชอบในเรื่องเล่าของกษัตริย์อาเธอร์และชอบอ่านหนังสือ แต่หลังจากที่สูญเสียการมองเห็นเขาได้กลายเป็นคนที่เศร้าหมองจนกระทั่งแอนนาเข้ามาเป็นความสดใสและกำลังใจให้กับเขาทำให้เขาได้กลับมาร่าเริงอีกครั้ง จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท บัน เบนเดล กับภาพลักษณ์ของเด็กวัยรุ่นผู้ชายที่อาศัยอยู่บนเกาะไบรเออร์ ประเทศอังกฤษ เพื่อที่จะหาลูกที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.54 : บัน เบนเดล (30%)

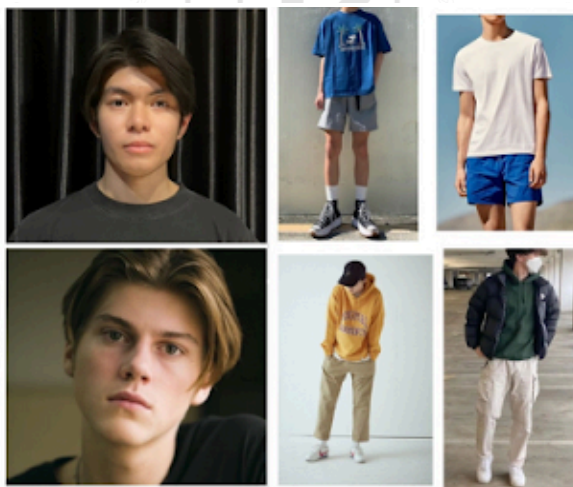
ที่มา : ผู้ศึกษา

“**แอนนา**” พี่สาวของแดน เป็นวัยรุ่นผู้หญิงอายุระหว่าง 19 ปี เธอเป็นนักศึกษามหาวิทยาลัยในลอนดอนศึกษาเกี่ยวกับศิลปะ มีนิสัยร่าเริง อ่อนโยน มองโลกในแง่ดี เชื้อมั่งมี สดใส ค่อนข้างเป็นคนเก็บรายละเอียดเก่งและเอาใจใส่ผู้คนรอบข้าง แอนนาเป็นคนที่บัน เบนเดลชอบ และเป็นกำลังใจให้กับบัน เบนเดล จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท แอนนา กับภาพลักษณ์ของนักศึกษาผู้หญิงที่เรียนเกี่ยวกับศิลปะในมหาวิทยาลัยลอนดอน ประเทศอังกฤษ เพื่อที่จะหาลูกที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



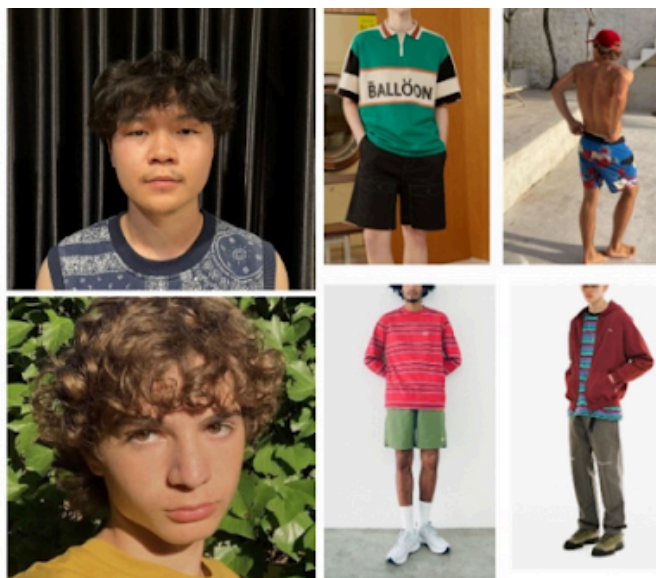
ภาพที่ 3.55 : แอนนา (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

“แดน” อายุ 17 ปี ตัวสูง เพื่อนสนิทของบัน เบนเดล น้องชายของแอนนา มีนิสัยร่าเริง ช่างพูด จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท แดน กับภาพลักษณ์ของเด็กวัยรุ่นผู้ชายที่อาศัยอยู่บนเกาะไบรเออร์ ประเทศอังกฤษ เพื่อที่จะหาลุคที่เหมาะสม เพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



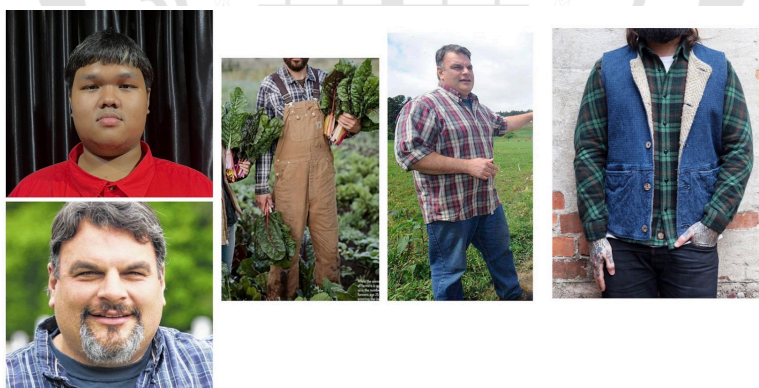
ภาพที่ 3.56 : แดน (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

“เลียม” อายุ 17 ปี เพื่อนสนิทของบัน เบนเดล มีนิสัยร่าเริง ชี้เล่น จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท เลียม กับภาพลักษณ์ของเด็กวัยรุ่นผู้ชายที่อาศัยอยู่บนเกาะไบรเออร์ ประเทศอังกฤษ เพื่อที่จะหาลุคที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.57 : เลียม (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

“พ่อ” เขามีอาชีพเป็นชาวไร่ ชายวัยกลางคนอายุ 48 ปี เป็นพ่อของบัน เบน เดิล มีความอบอุ่นและเป็นผู้นำ จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท พ่อ กับภาพลักษณ์ของผู้ชายวัยกลางคนที่ประกอบอาชีพเป็นชาวไร่ที่อาศัยอยู่บนเกาะไบรเออร์ ประเทศอังกฤษ เพื่อที่จะหาลูกที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.58 : พ่อ (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

“หมอ” เขาเป็นผู้ชายหมอเจ้าของไข้ที่ดูแลรักษา บัน เบน เดิล หลังจากที่บ้าน เบน เดิล ประสบอุบัติเหตุ จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท หมอ กับภาพลักษณ์ของผู้ชายที่ประกอบอาชีพเป็นหมอที่ในประเทศอังกฤษ เพื่อที่จะหาลูกที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.59 : หมอ (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

**“พยาบาล 1”** พวกเขาทั้งสามคนคือคนเดียวกัน โดยคนที่หนึ่งเป็นผู้หญิงวัยกลางคน จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท พยาบาล 1 กับภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่ประกอบอาชีพเป็นพยาบาลที่ในประเทศไทย เพื่อที่จะหาลุคที่เหมาะสมและแตกต่างกันเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.60 : พยาบาล 1 (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

**“พยาบาล 2”** พวกเขาทั้งสามคนคือคนเดียวกัน โดยคนที่สองเธอเป็นผู้หญิงวัยผู้ใหญ่ช่วงอายุ 25 ปี จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท พยาบาล 2 กับภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่ประกอบอาชีพเป็นพยาบาลที่ในประเทศไทย เพื่อที่จะหาลุคที่เหมาะสมและแตกต่างกันเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.61 : พยาบาล 2 (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

“พยาบาล 3” พวกเธอทั้งสามคนคือคนเดียวกัน โดยคนที่สามเธอเป็นผู้หญิงวัยรุ่น จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท พยาบาล 3 กับภาพลักษณ์ของผู้หญิงที่ประกอบอาชีพเป็นพยาบาลที่ในประเทศไทย เพื่อที่จะหาลุคที่เหมาะสมและแตกต่างกันเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.62 : พยาบาล 3 (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

“บุรุษพยาบาล” ชายวัยกลางคน อยู่กลุ่มเดียวกับพยาบาลทั้ง 3 คน จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท บุรุษพยาบาล กับภาพลักษณ์ของผู้ชายที่ประกอบอาชีพเป็นบุรุษพยาบาลในประเทศไทย เพื่อที่จะหาลุคที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.63 : บุรุษพยาบาล (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

## กลุ่ม 2 “โลกจินตนาการ”

“เซอร์เบติเวียร์” ตามตำนานกษัตริย์อาเธอร์ เซอร์เบติเวียร์เป็นอัศวินโตะ

กลมผู้นำดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์สังคินแต่ท่านหญิงแห่งทะเลสาบ ผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าข้อมูลและนำรูปภาพวาดและรูปจากหนังที่เกี่ยวข้องกับเบติเวียร์ มาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบทเซอร์เบติเวียร์ เพื่อที่จะหาบุคคลที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.64 : เบติเวียร์ (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

“เซอร์แลนสล็อด” เป็นผู้ใกล้ชิดของกษัตริย์อาเธอร์ และเป็นหนึ่งในอัศวิน

โตะกลมปรากฏออกมาโลกจินตนาการของบัน เบนเดล ผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าข้อมูลและนำรูปภาพวาดและรูปจากหนังที่เกี่ยวข้องกับเซอร์แลนสล็อดมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท แลนสล็อดเพื่อที่จะหาบุคคลที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.65 : เซอร์แลนสลีต (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

“เซอร์กาเวน” เป็นหนึ่งในอัศวินโต๊ะกลมซึ่งปรากฏตัวอยู่ในปรากฏออกมาโลกจินตนาการของบัน เบนเดล ผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าข้อมูลและนำรูปภาพวาดและรูปจากหนังสือที่เกี่ยวข้องกับเซอร์กาเวนมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบทเซอร์กาเวนเพื่อที่จะหาบุคคลที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.66 : เซอร์กาเวน (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

“กษัตริย์อาร์เธอร์” อายุ 48 ปี กษัตริย์ในตำนานที่ได้ครอบครองดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์ เป็นตัวละครที่บัน เบนเดล ชื่นชอบและปรากฏออกมาโลกจินตนาการของบัน เบนเดล ผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าข้อมูลและนำรูปภาพวาดและรูปจากหนังสือที่เกี่ยวข้องกับ กษัตริย์อาร์เธอร์มาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบทกษัตริย์อาร์เธอร์เพื่อที่จะหาบุคคลที่เหมาะสมเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.67 : กษัตริย์อาเธอร์ (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

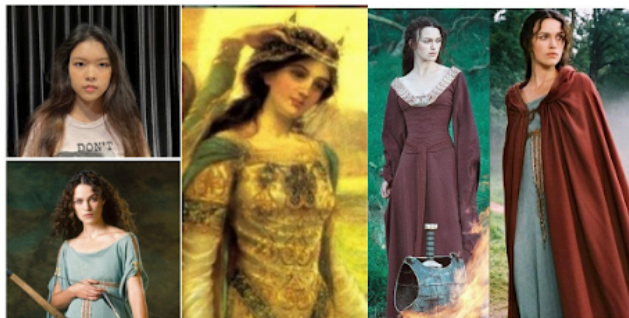
**“กวินิเวียร์”** ราชนีของกษัตริย์อาเธอร์ ปรากฏอยู่ในช่วงโลกจินตนาการของ บัน โดยใช้นักแสดงร่วมกับนางพยาบาลทั้ง 3 คน เป็นกวินิเวียร์ทั้งหมดแตกต่างกันด้วยช่วงอายุ ของทั้งสามตัวละคร โดยผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลมา ดังนี้

**(1) กวินิเวียร์ 1** พวกเขาทั้งสามคนคือคนเดียวกัน โดยคนที่หนึ่งเป็นผู้หญิง วัยกลางคน ผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าข้อมูลและนำรูปภาพวาดและรูปจากหนังสือที่เกี่ยวข้องกับ กวินิเวียร์ และนำมาเทียบเคียงกับภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท กวินิเวียร์ 1 กับ เพื่อที่จะหาบุคคลที่เหมาะสมและแตกต่างกันเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.68 : กวินิเวียร์ 1 (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

**(2) กวินิเวียร์ 2** เธอเป็นผู้หญิงวัยผู้ใหญ่ช่วงอายุ 25 ปี ผู้ศึกษาได้ทำการ ค้นคว้าข้อมูลและนำรูปภาพวาดและรูปจากหนังสือที่เกี่ยวข้องกับ กวินิเวียร์ และนำมาเทียบเคียง กับภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท กวินิเวียร์ 2 กับ เพื่อที่จะหาบุคคลที่เหมาะสมและแตกต่างกัน เพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.69 : กวินนิเวียร์ 2 (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

**(3) กวินนิเวียร์ 3** เธอเป็นผู้หญิงวัยรุ่น ผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าข้อมูลและนำรูปภาพวาดและรูปจากหนังสือที่เกี่ยวข้องกับ กวินนิเวียร์ และนำมาเทียบเคียงกับภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท กวินนิเวียร์ 3 กับ เพื่อที่จะหาลุคที่เหมาะสมและแตกต่างกันเพื่อนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.70 : กวินนิเวียร์ 3 (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### กลุ่ม 3 อุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย

อุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายในเรื่อง “The Young Knight” มีการอ้างอิงการออกแบบเป็นรูปภาพจากยุคกลางเป็นหลัก เพราะว่าตามบริบทในเรื่อง โลกจินตนาการของบันเบนเดล เป็นเรื่องเกี่ยวกับตำนานกษัตริย์อาเธอร์ ซึ่งตำนานที่กล่าวมานี้เกิดขึ้นในสมัยยุคกลาง อุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายในเรื่องจะมี ชุดเกราะหรือเครื่องแต่งกายของกษัตริย์อาเธอร์และเหล่าอัศวิน มงกุฎของกษัตริย์อาเธอร์และเหล่ากวินนิเวียร์ และดาบเอ็กซ์คาลิเบอร์หรือดาบของกษัตริย์อาเธอร์ โดยการศึกษาและค้นคว้าจะมีแหล่งข้อมูลมาจากรูปภาพ หนังสือ ภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้องกับตำนานกษัตริย์อาเธอร์และอัศวินในยุคกลาง เพื่อนำมาอ้างอิงในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย



ภาพที่ 3.71 : อุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย (30%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

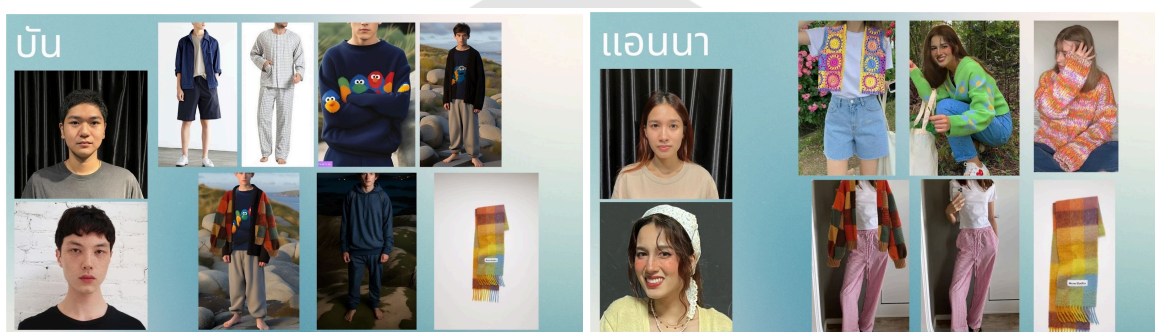
ในการส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้ทำตามคำแนะนำของอาจารย์ในการนำเสนอเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย โดยคำแนะนำของอาจารย์ก่อนหน้านี้คือ ในการหารูปอ้างอิงควรเลือกภาพที่มาจาก ภาพยนตร์ หรือ ซีรีส์ มากกว่าเครื่องแบบจากการคอสมเพลย์ เพราะอาจจะได้เห็นภาพรวมของลุคมากกว่า และอาจจะเห็นคาแรคเตอร์ของตัวละครแล้วนำมาปรับใช้ในการออกแบบได้ ซึ่งในส่วนนี้ผู้ศึกษาได้นำคำแนะนำมาปรับตามและใช้เพื่อนำเสนอคณะอาจารย์ รวมไปถึงเรื่องการใช้สีแทนคาแรคเตอร์ของตัวละครที่อาจารย์ได้แนะนำมาในการส่งความคืบหน้า 30% เพื่อนำไปต่อยอดในการทำงานออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายในขั้นตอนต่อไป

#### 3.5.1.5 การส่งความคืบหน้า 50%

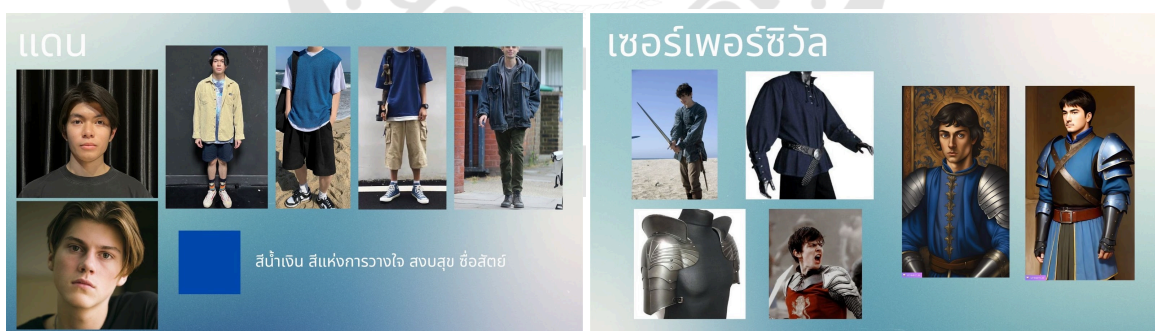
หลังจากการส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้ทำการแก้ไขและนำเสนอให้ผู้กำกับและคณะอาจารย์ รวมไปถึงทีมงานออกแบบได้รับทราบโดยทั่วกัน ถึงการเปลี่ยนแปลงและการแก้ไขแบบอ้างอิงเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายในเรื่องในการส่งความคืบหน้า 50% เป็นการส่งแบบละครสั้น หรือว่าทีเซอร์ ที่ถูกนำมาแสดงในเทศกาลปล่อยผี ทางผู้ศึกษามีการเตรียมตัวและจัดหาเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ในการแต่งกายและแต่งหน้าทำผม ที่จะใช้ในการแสดงงานเทศกาลปล่อยผี เพื่อให้ผู้ชมเห็นถึงภาพตัวอย่างที่จะได้เห็นเมื่อมาชมละครแบบเต็มเรื่องในเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปีการศึกษา 2566



ภาพที่ 3.72 : การเตรียมตัวส่งความคืบหน้า 50%  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.73 : บัน เบนเดล และ แอนนา (50%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.74 : แดน และ เซอร์แลนสลีออต (50%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.75 : เลียม และ เซอร์กาเวน (50%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.76 : พ่อ (50%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.77 : หมอ และ เซอร์เบติเวียร์ (50%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.78 : บุรุษพยาบาล และ กษัตริย์อาเธอร์ (50%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.79 : พยาบาล 1 และ กวิินนีเวียร์ 1 (50%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.80 : พยาบาล 2 และ กวิินนีเวียร์ 2 (50%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.81 : พยาบาล 3 และ กวีนิเวียร์ 3 (50%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.82 : นักแสดงในการส่งความคืบหน้า 50% (บัน เบนเดล แอนนา แदन เลียม)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.83 : นักแสดงในการส่งความคืบหน้า 50% (พ่อ หมอ บุรุษพยาบาล)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.5.1.6 การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากการส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้ทำการพูดคุยปรึกษากับอาจารย์ทุกท่านในเรื่องของสีประจำตัวของแต่ละตัวละคร รวมถึงวิธีการทำอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายต่างๆ จนได้ข้อสรุปว่าตัวละครเซอร์เบดิเวียร์จะใช้สีประจำตัวเป็นสีน้ำเงิน ตัวละครแดนและเซอร์แลนสล็อตเป็นสีเขียว จากนั้นจึงเริ่มทำการร่างเครื่องแต่งกายของตัวละครทุกตัวอีกครั้งและนำภาพร่างทั้งหมดมาจัดเรียงตามฉากเพื่อให้ทราบถึงลำดับการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของตัวละครมองเห็นภาพรวมที่จะเกิดขึ้นบนเวทีได้ชัดเจนขึ้น

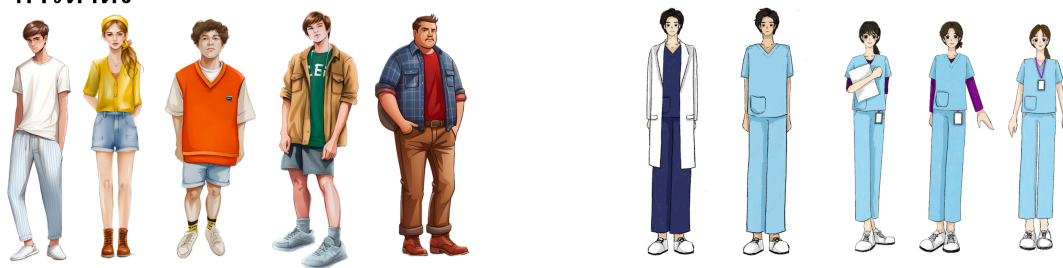
และเมื่อผู้ศึกษาได้รูปแบบเครื่องแต่งกาย โดยมีความเห็นชอบจากอาจารย์ท่านอื่นว่ามีความน่าสนใจ และมีความเป็นไปได้กับตัวละครและตัวเรื่องแล้ว ขั้นตอนต่อไปผู้ศึกษาจึงต้องลงพื้นที่ตามแหล่งต่าง ๆ เพื่อจัดหาเครื่องแต่งกายให้ตรงตามภาพร่างที่ออกแบบไว้ รวมถึงเริ่มทำการตัดเย็บและสร้างเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายบางชิ้นที่ไม่สามารถหาได้ โดยระหว่างกระบวนการก่อนถึงการส่งครั้งต่อไปก็ได้มีการให้นักแสดงทดลองใส่เครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายบางชิ้นที่เสร็จสมบูรณ์แล้วในการซ้อมเพื่อจะรู้ถึงปัญหาว่าควรต้องปรับตรงจุดไหนและพัฒนาต่อไป

#### 1 - บทเริ่มต้น



ภาพที่ 3.84 : เครื่องแต่งกายตัวละครฉากที่ 1 (70%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

#### 2 - การดำเนิน

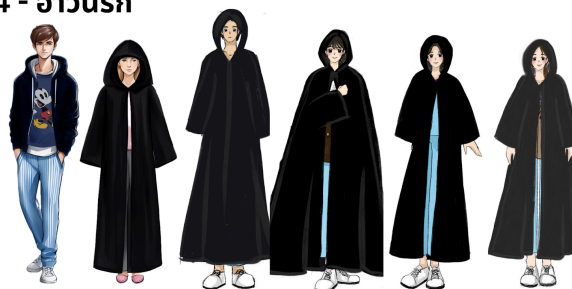


ภาพที่ 3.85 : เครื่องแต่งกายตัวละครฉากที่ 2 (70%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

## 3 - ไนหลมดำ



## 4 - อ่าวนรก

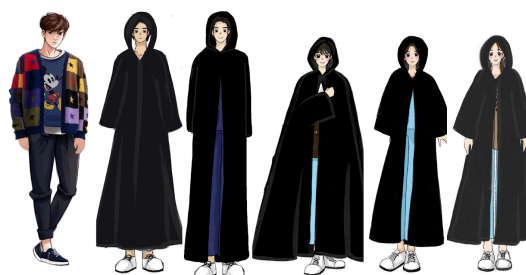


ภาพที่ 3.86 : เครื่องแต่งกายตัวละครฉากที่ 3 และฉากที่ 4 (70%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

## 5 - แอนนากับอัศวินใต้กลม



## 6 - กระดุกแห้งกรัง



ภาพที่ 3.87 : เครื่องแต่งกายตัวละครฉากที่ 5 และฉากที่ 6 (70%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

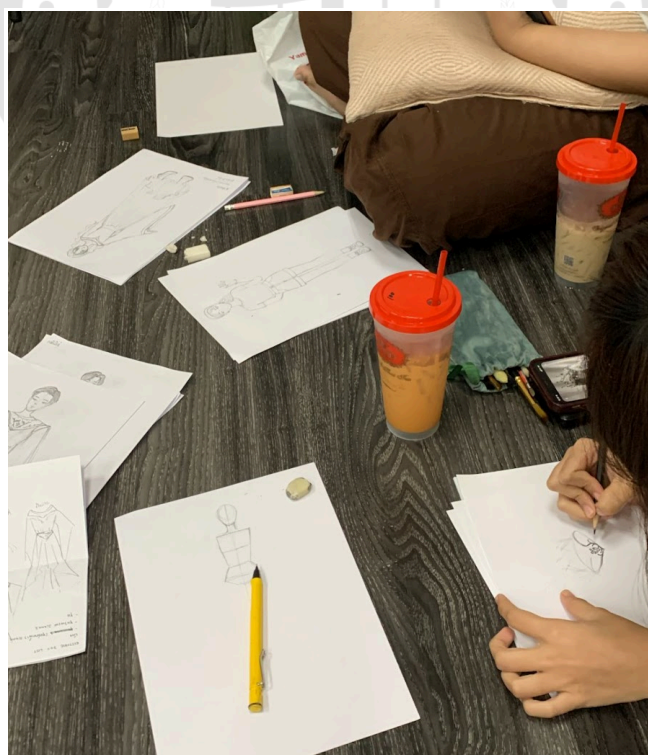
## 7 - เอ็กซ์คาลิเบอร์



ภาพที่ 3.88 : เครื่องแต่งกายตัวละครฉากที่ 7 (70%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.89 : เครื่องแต่งกายตัวละครกลุ่มโลกจินตนาการและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย  
(70%)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.90 : การร่างภาพเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.91 : การสร้างแพทเทิร์นและการตัดเย็บเครื่องแต่งกาย  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.92 : ตลาดปัฐวิกรณ์ นวมินทร์  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.93 : การทดลองซ้อมกับเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.5.1.7 การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากการส่งความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาได้รับคำแนะนำจากอาจารย์ทุกท่านในการปรับแก้บางเครื่องแต่งกายให้สมบูรณ์มากขึ้นจากเดิมและได้ข้อสรุปขอบเขตในการออกแบบเครื่องแต่งกายที่ สมบูรณ์ หลังจากนั้นได้มีการจัดหาเครื่องแต่งกายเพิ่มเติมในบางตัวละครที่ยังไม่ครบถ้วนและถูกเพิ่มเติมขึ้นมาในภายหลังการส่งความคืบหน้า 70% และมีการทำตารางลำดับการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของตัวละครเพื่อใช้ในการฝึกซ้อมและเพื่อเตรียมนัดแนะกับผู้ช่วยในทีมมารับผิดชอบเครื่องแต่งกายแต่ละส่วนเพื่อความราบรื่นระหว่างการแสดง



	บัน [มฤค]	แอนนา [แอม์อัน]	แดน (กาเวน) [ดาบไอซ์]	เลียม (แลนสล็อด) [ตั้ง]	ฟอ [โกทอด]	หมอ (เบดีเวียร์) [ไปรท์พัฒนา]	อาเธอร์ (บุรุษ พยามาล) [ภูมิ]	กรินนี่เวียร์ 1 (พยามาล 1) [หิมดา]	กรินนี่เวียร์ 2 (พยามาล 2) [ข้าวสวย]	กรินนี่เวียร์ 3 (พยามาล 3) [พอยแพร โรส]
scene 1 บทเริ่มต้น 8 min (บันโดดน้ำ)	เสื้อยืดขาว เสื้อเชิ้ตแขน สั้นสีฟ้า กางเกงขาสั้น สีดำ ผ้าใบ	เสื้อยืดคอป เสื้อกั๊กไหม พรม กางเกงขาสั้น ผ้าใบ	เสื้อยืดมีลาย กางเกงขาสั้น ผ้าใบ	โปโลแขน ยาวลายทาง กางเกงขาสั้น ผ้าใบ						
scene 2 การคำตั้ง 9.10 min (ในโรง พยามาล รุ้ว่า ตามอด)	ชุดเดิม (ถอดเสื้อเชิ้ต สีฟ้าออก ใส่กางเกง วอร์มสีเทา ทับ)	ชุดเดิม (เพิ่มคาร์ดิ แกนสีเหลือง )	ชุดเดิม	ชุดเดิม	เสื้อยืด เสื้อเชิ้ตลาย สก๊อต กางเกงยีนส์ ขาว รองเท้าบูท	ชุดสคริป สีน้ำเงิน เสื้อกาวนยาว	ชุดสคริป สีน้ำเงิน	ชุดสคริปสีฟ้า เสื้อขัปในสี ม่วงเข้ม	ชุดสคริปสีฟ้า เสื้อขัปในสี ม่วงสด	ชุดสคริปสีฟ้า เสื้อขัปในสี ม่วงอ่อน
scene 3 ในหลุมดำ 7 min (ทะเลาะกับ ฟอ)	ชุดเดิม (ใส่เสื้อแขน ยาวสีดำทับ)				ชุดเดิม (ใส่เสื้อโค้ท)	ชุดเดิม (ใส่เสื้อโค้ท)		ชุดเดิม (ใส่เสื้อโค้ท ผ้าพันคอ)	ชุดเดิม (ใส่เสื้อโค้ท ผ้าพันคอ)	ชุดเดิม (ใส่เสื้อโค้ท ผ้าพันคอ)

	บัน [มฤค]	แอนนา [แอม์อัน]	แดน (แลนสล็อด) [ดาบไอซ์]	เลียม (เพอร์ชิวิล) [ตั้ง]	ฟอ [โกทอด]	หมอ (เบดีเวียร์) [ไปรท์พัฒนา]	อาเธอร์ (บุรุษ พยามาล) [ภูมิ]	กรินนี่เวียร์ 1 (พยามาล 1) [หิมดา]	กรินนี่เวียร์ 2 (พยามาล 2) [ข้าวสวย]	กรินนี่เวียร์ 3 (พยามาล 3) [พอยแพร โรส]
scene 4 อ่าววนรก (โดดอ่าววนรก ฆ่าตัวตาย)	ชุดเดิม	สเวตเตอร์ สีชมพู กางเกง ลูกฟูกน้ำตาล คาร์ดิแกนฟ้า ผ้าคลุมดำ(ถอด ในฉาก)					ชุดเดิม (ถอดโค้ทใส่ ผ้าคลุมดำ)	ชุดเดิม (ถอดโค้ทใส่ ผ้าคลุมดำ)	ชุดเดิม (ถอดโค้ทใส่ ผ้าคลุมดำ)	ชุดเดิม (ถอดโค้ทใส่ ผ้าคลุมดำ)
scene 5 แอนนากับ อัสวินได้กอม (แอนนาแต่ง ตั้งอัสวิน)	ชุดเดิม (ใส่คาร์ดิ แกนแอนนา ทับ)	ชุดเดิม (ถอดคาร์ดิ แกน)	เสื้อโปโล เขียว เสื้อคลุม น้ำเงิน กางเกงสี น้ำตาล ผ้าใบ	เสื้อยืดสีส้ม เสื้อยืดสีแดง กางเกงยีน ยาว ผ้าใบ						
scene 6 กระดุกแห่ง กรัง (บันตกหลุม เจอดาม)	ชุดเดิม					ผ้าคลุมดำ ชุดอัสวิน ไม่ใส่เกราะ	ผ้าคลุมดำ ชุดอัสวิน ไม่ใส่เกราะ	ผ้าคลุมดำ ชุดราชีนี ไม่ใส่มงกุฎ	ผ้าคลุมดำ ชุดราชีนี ไม่ใส่มงกุฎ	ผ้าคลุมดำ ชุดราชีนี ไม่ใส่มงกุฎ

	บัน [มฤค]	แอนนา [แอม์ฮัน]	แดน (แลนสล็อด) [ดาบไอซ์]	เลียม (เพอร์ซิวัล) [ตั้ง]	ฟอ [โกทอด]	หมอ (เบดีเวียร์) [ไปร์ทพัฒนา]	อาเธอร์ (บุรุษ พยาบาล) [ภูมิ]	กวินนีเวียร์ 1 (พยาบาล 1) [ทิมดา]	กวินนีเวียร์ 2 (พยาบาล 2) [ข้าวสวย]	กวินนีเวียร์ 3 (พยาบาล 3) [พอยแพร์ โรส]
scene 7 เด็กชัคาลิส เบอร์ (ใต้เจอเบติ เวียร์ มอ หมายการกิจ )	ชุดเดิม				เสื้อยืดสีแดง เสื้อคลุมสี น้ำตาล กางเกงยีนส์ ชาวยาว รองเท้าบูท	ชุดเดิม				
scene 8 แอนนา และการกิจ (นั่งเรือไปท่า อาเธอร์)	ชุดเดิม (ถอดคาร์ดิ แกนแอนนา ใส่เสื้อคลุม ขาวดำ)	ชุดเดิม						ชุดเดิม (ใส่ผ้าคลุม หงส์ ใส มงกุฎ)	ชุดเดิม (ใส่ผ้าคลุม หงส์ ใส มงกุฎ)	ชุดเดิม (ใส่ผ้าคลุม หงส์ ใส มงกุฎ)
scene 9 อาเธอร์และ ดาบนิทรา (ในกำของ อาเธอร์)	ชุดเดิม	ชุดเดิม	ชุดอัศวินใส่ เกราะ	ชุดอัศวินใส่ เกราะ		ชุดเดิม ใส่เกราะ	ชุดเดิม ใส่เกราะ	ชุดเดิม (ถอดผ้าคลุม หงส์)	ชุดเดิม (ถอดผ้าคลุม หงส์)	ชุดเดิม (ถอดผ้าคลุม หงส์)

	บัน [มฤค]	แอนนา [แอม์ฮัน]	แดน (แลนสล็อด) [ดาบไอซ์]	เลียม (เพอร์ซิวัล) [ตั้ง]	ฟอ [โกทอด]	หมอ (เบดีเวียร์) [ไปร์ทพัฒนา]	อาเธอร์ (บุรุษ พยาบาล) [ภูมิ]	กวินนีเวียร์ 1 (พยาบาล 1) [ทิมดา]	กวินนีเวียร์ 2 (พยาบาล 2) [ข้าวสวย]	กวินนีเวียร์ 3 (พยาบาล 3) [พอยแพร์ โรส]
scene 10 เราขอยุ เคียงข้างกัน	ชุดเดิม	ชุดเดิม	ชุดเดิม	ชุดเดิม	ชุดเดิม	ชุดเดิม	ชุดเดิม	ชุดเดิม	ชุดเดิม	ชุดเดิม

ตารางที่ 3.14 : ลำดับการเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.94 : ภาพร่างเครื่องแต่งกายกวินนีเวียร์  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.95 : การทำเครื่องแต่งกาย  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.96 : ห้างไนน์เวิร์ล พาหุรัด  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.97 : การทำอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.98 : การทำเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.99 : การทำเครื่องแต่งกาย  
ที่มา : ผู้ศึกษา



### 3.5.2 ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	แนวทางการหาข้อมูลและรูปภาพบ่งบอกคาแรคเตอร์ของแต่ละตัวละครยังไม่ชัดเจน	ถ่ายรูปเพิ่มเติมตัวของนักแสดงไว้เพื่อใช้เปรียบเทียบกับภาพคาแรคเตอร์เพื่อส่งความคืบหน้าในรอบ 30% หยิบภาพที่ใช้ในสไลด์ที่ส่งในช่วงคัดเลือกที่ออกแบบมาใช้เพิ่มเติม
ส่งความคืบหน้า 30%	ภาพที่หามาเพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายยังไม่ค่อยบอกคาแรคเตอร์ของนักแสดงทั้งโลกความเป็นจริงและโลกจินตนาการให้ชัดเจน	หาภาพแนวทางการออกแบบให้หลากหลายมากยิ่งขึ้น ใช้เรื่องสีมาเป็นเครื่องมือการออกแบบให้เครื่องแต่งกายมีความหลากหลายและแตกต่างกัน
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	หาภาพที่จะมาเป็นแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่งกายไม่ค่อยเจอ	ปรึกษากับคุณครูเพื่อเรียนรู้วิธีการค้นหาภาพมาใช้เพิ่มเติม
ส่งความคืบหน้า 50%	การทดลองส่งเครื่องแต่งกายในช่วงเทศกาลปล่อยผี เครื่องแต่งกายของบางตัวละคร เช่น หมอพยาบาล บุรุษพยาบาล ออกมายังไม่ค่อยตรงกับลักษณะของบุคคลที่ประกอบอาชีพนั้นจริงๆ ในประเทศอังกฤษ	ได้มีการหาภาพแนวทางการออกแบบเพิ่มเติม โดยมีคุณครูช่วยแนะนำว่าควรไปในทิศทางไหน
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	ยังหาภาพการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครพยาบาลทั้ง 3 ได้ไม่ชัดเจน	หาข้อมูลให้หลากหลายมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 70%	เครื่องแต่งกายของตัวละครพยาบาลทั้ง 3 คน คาแรคเตอร์ยังดูไม่แตกต่างกัน เครื่องแต่งกายของกลุ่มอัศวินโทนสียังไม่หลากหลาย	เปลี่ยนเครื่องแต่งกายของพยาบาลทั้ง 3 คนให้มีความแตกต่างกันมากขึ้น เช่น กางเกงคนละสี หรือ คนละทรง -เลือกโทนสีของเสื้อผ้าอัศวินให้หลากหลายมากขึ้น เช่น ในหนึ่งตัวอาจจะมีหลายๆโทนสีผสมกัน

ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	เครื่องแต่งกายที่สั่งซื้อทางออนไลน์มีการจัดส่งที่ล่าช้า	จัดหาเครื่องแต่งกายสำรองไว้
ส่งความคืบหน้า 100%	ผ้าคลุมของนักแสดงสั้นเกินไป ตัวละครแอนนาดูไม่ค่อยมี เครื่องประดับ เสืยัดของตัวละครแดนและ เลียมสีไม่สดมากพอ ตัวละครพยาบาลในฉากที่มาที่ บ้านยังดูไม่ค่อยมีอะไร	เติมเสืยคลุมให้มีความยาวมาก ขึ้นด้วยการต่อผ้าขาดๆสลับชั้น กันไป เปลี่ยนเสืยัดให้สีสดมากขึ้น และโทนสีให้แตกต่างกัน -เติมผ้าพันคอให้ตัวละคร พยาบาลทั้งสามคน

ตารางที่ 3.15 : ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข  
(ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.5.3 ขั้นตอนการทำงานในช่วงการแสดง (Production)

#### 3.5.3.1 ช่วงก่อนการแสดงจริง

ในช่วงหนึ่งสัปดาห์ก่อนการแสดงจริงนั้นได้มีการทำความสะอาดและจัดเตรียมเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายไว้บริเวณทางข้างโรงละครและนำไปไว้ในฉากสำหรับเครื่องแต่งกายบางชิ้นที่จะต้องทำการเปลี่ยนระหว่างการแสดง และพูดคุยนัดแนะกับผู้ช่วยในทีมเกี่ยวกับลำดับการเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย รวมถึงทำการปรับเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายตามความเห็นและข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ในสาขา



ภาพที่ 3.100 : การเตรียมตัวในช่วงก่อนการแสดงจริง  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.101 : การจัดเก็บเสื้อผ้าบริเวณทางช้างโรงละคร  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.102 : การทดลองแต่งหน้าและทำผมในช่วงก่อนวันแสดงจริง  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.5.3.2 ช่วงวันแสดงจริง

ก่อนการแสดงผู้ศึกษาได้มีการเช็คความเรียบร้อยของเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายทุกชิ้นเพื่อให้พร้อมสำหรับการแสดง รวมถึงพูดคุยนัดแนะลำดับการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายกับผู้ช่วยในทีมอีกครั้ง



ภาพที่ 3.103 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 1)  
ที่มา : beverstudio



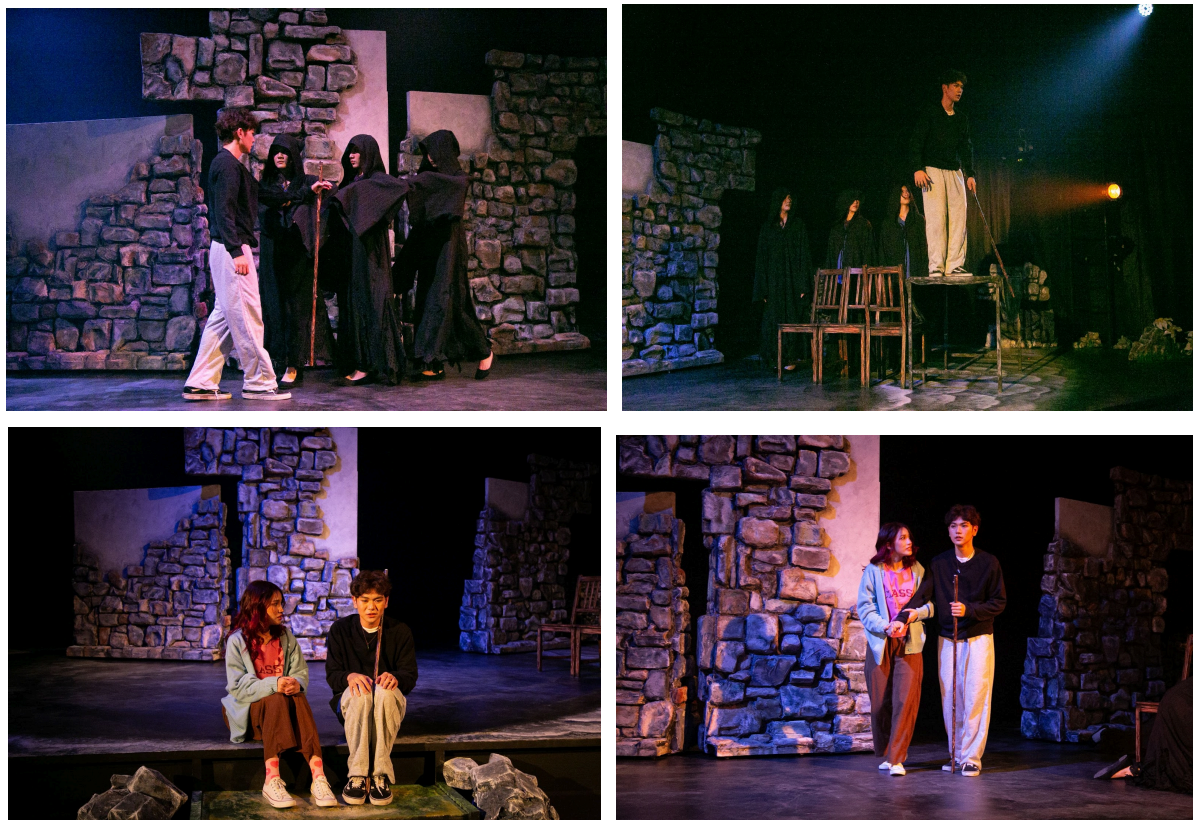
ภาพที่ 3.104 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 2)  
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.105 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 3)

ที่มา : beverstudio





ภาพที่ 3.106 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 4)  
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.107 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 5)  
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.108 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 6)  
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.109 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 7)  
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.110 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 8)  
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.111 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 9)  
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.112 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567 (ฉากที่ 10)  
ที่มา : beverstudio

### 3.5.4 ขั้นตอนการทำงานหลังจบการแสดง (Post-Production)

หลังการทำงานเสร็จสิ้นลง จึงได้นำเอาชุดทุกชุดออกจากข้างวิงและบนเวที เพื่อนำมาทำความสะอาดและจัดเก็บแยกตามประเภท ดังนี้

- (1) เสื้อผ้าที่นำมาเอง : นำกลับมาทำความสะอาดให้เรียบร้อย
- (2) เสื้อผ้าที่จัดหาใหม่ : นำกลับมาทำความสะอาด จากนั้นจึงทำการส่งต่อให้กับนักแสดงที่อยากจะเก็บชุดไว้เอง ส่วนที่เหลือก็พับเก็บไว้ให้เรียบร้อยเพื่อส่งต่อให้กับรุ่นน้องต่อไป

### 3.6 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

#### 3.6.1 ขั้นตอนการทำงานในการออกแบบแสง (Pre-production)

ในการออกแบบแสงของละครเวทีเรื่อง The young knight ผู้ศึกษาได้ทำการอ่านและศึกษา บทละครเรื่อง The Sleeping Sword โดย ไมเคิล โมเปอร์โก (Michael Mopurgo) ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาค้นคว้าลักษณะแสงและสภาพแวดล้อมจริงบนเกาะไบรเออร์ เกาะทางตอนใต้ของประเทศอังกฤษ ซึ่งเป็นสถานที่ตั้งตามบทละคร โดยได้ศึกษาทั้งแสงธรรมชาติ บรรยากาศ สภาพภูมิอากาศและแสงประดิษฐ์ที่อยู่ภายในที่พักอาศัย เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่องมากที่สุด

##### 3.6.1.1 การค้นคว้าประกอบการออกแบบ

การค้นคว้าการออกแบบแสงในโรงละครขั้นตอนแรกผู้ศึกษามีความจำเป็นที่จะต้องทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ แหล่งกำเนิดแสงของเรื่องซึ่งก็คือ เวลา สถานที่ ทิศทางของแสง และต้องทำความเข้าใจด้านเทคนิคของแสง เพื่อนำมาปรับใช้ในการออกแบบแสงได้อย่างเหมาะสม และลงตัวที่สุด ผู้ศึกษาจึงได้นำภาพแสงจริงบนเกาะไบรเออร์ ประเทศอังกฤษ มาปรับใช้เพื่อใช้ในการออกแบบแสงบนเวที เป็นการบอกเล่าสถานที่และสิ่งที่ตัวละครได้กล่าวถึงในบท เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้ง่ายและเห็นภาพสื่อและการจัดแสงถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของการ ออกแบบละครเวทีที่ทำงานร่วมกันเพื่อสร้างประสบการณ์การแสดงละครที่ดึงดูดสายตา ด้วยการ ผสานรวมองค์ประกอบเหล่านี้อย่างรอบคอบผู้ศึกษายังสามารถสร้างงานที่นำพวกเขาไปสู่โลกความเป็นจริงและโลกจินตนาการ

##### 3.6.1.2 แนวคิดในการออกแบบ (Concept Design)

แนวคิดในการออกแบบแสงของละครเวทีเรื่อง The young knight นั้นผู้ศึกษาได้แบ่งแสงโลกของตัวละครเป็น 2 โลก คือ

**โลกความเป็นจริง** ผู้ศึกษาได้นำแสงในสถานที่จริง ซึ่งในบทละครเรื่อง นี้มีสถานที่หลายแห่ง เช่น ใช้การจัดแสงที่เป็นธรรมชาติเพื่อสร้างความรู้สึกรู้สึกของความเป็นจริงและความน่าเชื่อถือ โดยเลียนแบบสภาพแสงของสถานที่จริง ใช้แสงเพื่อสร้างความรู้สึกรู้สึก ของเวลากับภาพในเรื่อง เช่น ความคืบหน้าของวันหรือการเปลี่ยนแปลงของฤดูกาลใช้การจัดแสงเพื่อสร้างอารมณ์ เช่น แสงสีส้ม สีเหลือง ให้ความรู้สึกอบอุ่นนุ่มนวลสำหรับฉากที่อยู่ภายในบ้าน หรือแสงสีน้ำเงิน สีม่วง ในเปอร์เซ็นต์ไฟที่ต่ำสำหรับช่วงเวลาที่มืดมน เป็นต้น

**โลกจินตนาการ** รูปแบบแสงที่มีสีสันทันที่แตกต่างจากโลกความเป็นจริง โดยมีแนวคิดมาจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ เช่น รุ้ง แพลงก์ตอนเรืองแสง หมวกเมฆสีรุ้ง หมอก หนอนเรืองแสง โดยใช้สีจัดจ้านและแสงอ้อมตัวเพื่อสร้างบรรยากาศที่เหนือจริง หรือเหมือนฝันใช้การจัดแสงเพื่อสร้างความแตกต่างอย่างมากระหว่างแสงและความมืด โดยเน้นผล กระทบทางอารมณ์ของการแสดงทดลองกับแหล่งกำเนิดแสงที่แปลกใหม่ เช่น ใช้ไฟ ParLED สีเขียวมรกต ทรูปแบบซ้ำในฉากการแต่งตั้งอัศวินโดยเลดีออฟเดอะเลค หรือใช้ไฟ ParLED สีฟ้าและสีเขียว น้ำทะเลกระทบริบบเร็วในฉากที่บัน เบนเดล กำลังสับสนเพื่อสร้างเอฟเฟกต์ที่ไม่ปกติ

ทั้งในโลกความเป็นจริงและโลกจินตนาการสิ่งสำคัญคือต้องคำนึงถึงผลกระทบ ทางอารมณ์ของการออกแบบแสงที่มีต่อผู้ชม การจัดแสงสามารถใช้เพื่อสร้างความรู้สึกรู้สึก ตึงเครียด ความอบอุ่นของตัวละคร เพื่อมุ่งความสนใจของผู้ชมไปยังช่วงเวลาเฉพาะเจาะจง หรือ

เพื่อสร้างอารมณ์หรือ บรรยากาศที่ดูมหัศจรรย์โดยรวม ด้วยการเข้าใจความต้องการใช้แสงเพื่อเพิ่มการเล่าเรื่องและผล กระทบทางอารมณ์ของการแสดง



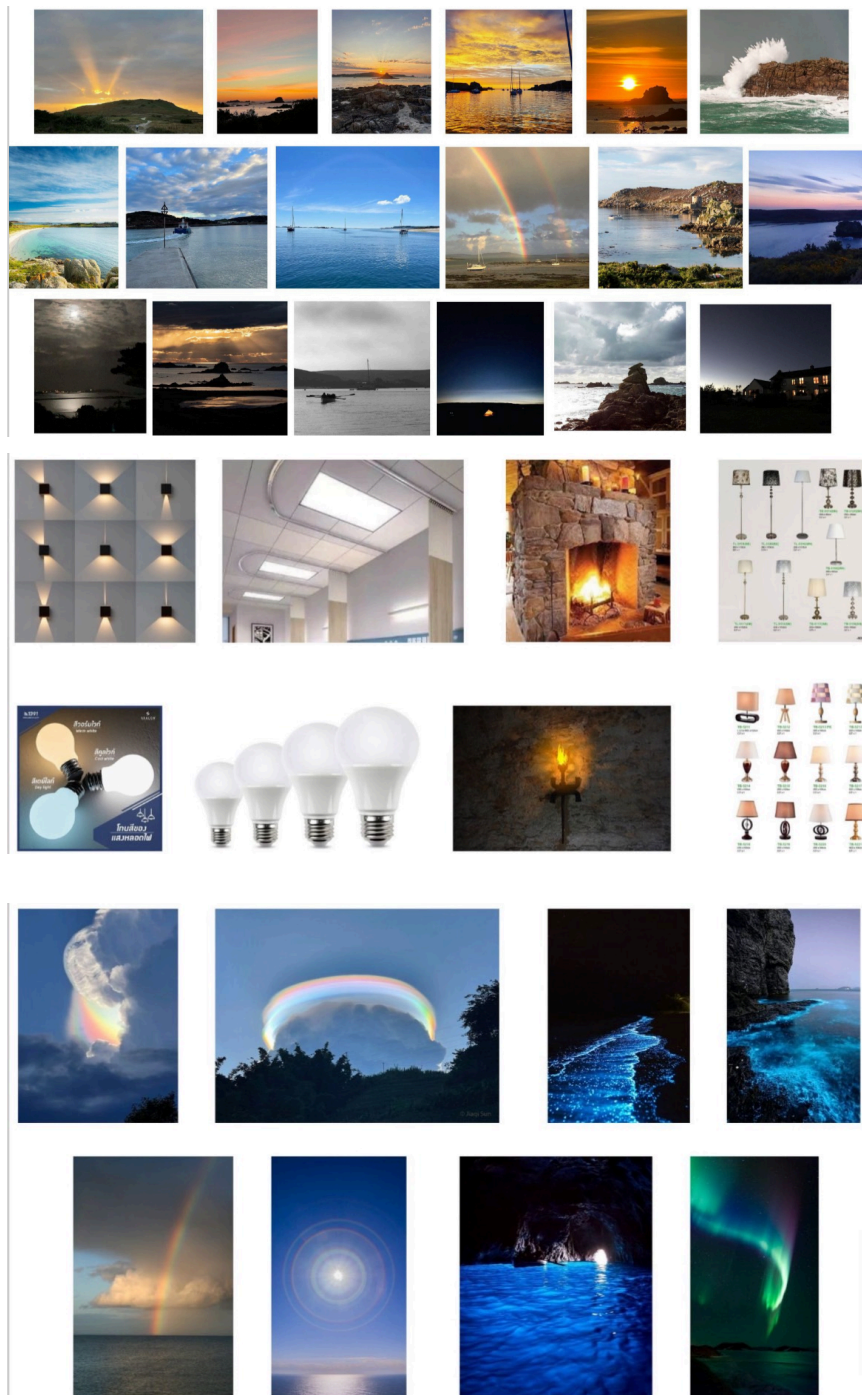
ภาพที่ 3.113 : ภาพแนวคิดในการออกแบบแสง  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.6.1.3 ขั้นตอนการผลิต

ในส่วนของการผลิตนั้นเพื่อให้ผู้ศึกษาได้ทำตามความต้องการของนักออกแบบแสง (Lighting Designer) จึงได้วิเคราะห์เรื่องราวและจับประเด็นสำคัญในบทละครเพื่อนำมาใช้พัฒนาต่อยอดในด้านการ ออกแบบทำให้ผู้ออกแบบได้รู้ถึง สถานที่ ช่วงเวลา และสภาพแวดล้อมต่างๆ รวมถึงถ่ายทอดสิ่งเหล่านี้ออกมา ให้ผู้ชมได้เห็นถึงสิ่งที่นักออกแบบอยากจะสื่อและทำการค้นหาสถานที่ในบทละคร

#### (1) การส่งความคืบหน้า 30%

ในช่วงของการส่งครั้งแรกนั้นผู้ออกแบบได้อ่านบทและทำการค้นหา สถานที่ต่างๆ ในบทที่คิดว่าเหมาะสมและสามารถใช้งานได้จริงในบทละคร โดยผู้ออกแบบได้หาแหล่งกำเนิดของแสงในแต่ละสถานที่ว่ามีแหล่ง กำเนิดมาจากแสงธรรมชาติหรือว่าแสงที่มาจากการประดิษฐ์สร้างขึ้นจากมนุษย์ ทั้งนี้ผู้ออกแบบยัง มองหาสัญลักษณ์ (Symbolic) ที่จะสามารถบ่งบอกเอกลักษณ์ของสถานที่นั้นได้อย่างชัดเจน อาทิเช่นสีของสถานที่ ทะเล ที่เป็นสีฟ้าและสีเขียวมรกตหรือว่าจะเป็นการจำกัดพื้นที่ในการมองเห็น ที่ลักษณะเป็นวงกลมเพื่อแทนดวงตา เป็นต้น สถานที่ที่ปรากฏขึ้นในบทละครเรื่องนี้ บ้าน ท่าเรือ โรงพยาบาล ไร่ หลุมดิน อ่าวนรก ชายหาด ทะเล เรือ อุโมงค์แพร์รี่ ถ้ำของกษัตริย์อาเธอร์

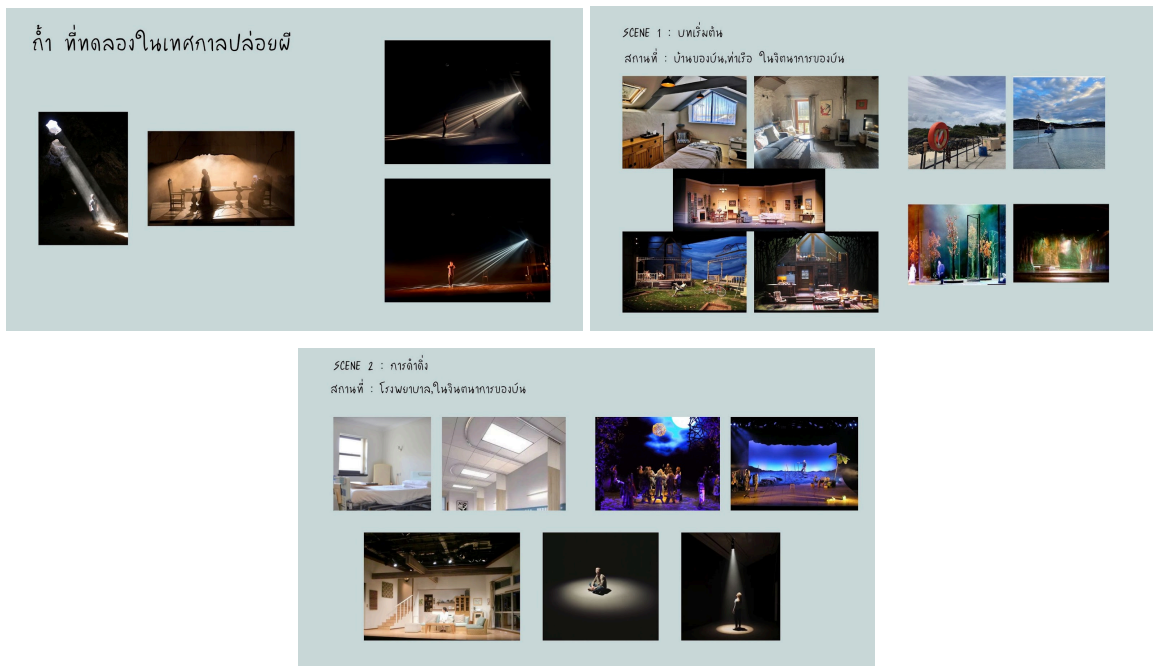


ภาพที่ 3.114 : ภาพแสงจริงในสถานที่ บ้าน ท่าเรือ โรงพยาบาล ไร่ หลุมดิน อ่าวนรก ชายหาด ทะเล เรือ อุโมงค์แพร์รี่ ถ้ำของกษัตริย์อาเธอร์ และภาพชนิดของแหล่งกำเนิดแสง  
ที่มา : ผู้ศึกษา

## (2) การส่งความคืบหน้า 50%

จากการส่งความคืบหน้า ผู้ศึกษาได้ทำการมองเห็นถึงความเป็นไปได้ที่จะ นำเทคนิคพิเศษนั้นก็คือการใช้โกโบมาใช้ ประกอบการออกแบบแสงรวมไปถึง นำเอาคอนเซ็ปต์ดีไซน์

มาร่วมในการออกแบบด้วยนั่นก็คือ **“สีสัน สะท้อน แปรเปลี่ยน”** และหยิบเอา Symbolic ของสถานที่แต่ละสถานที่มาใช้ในการส่งความ คืบหน้าครั้งนี้



ภาพที่ 3.115 : การส่งความคืบหน้า 50%  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### (3) การส่งความคืบหน้า 70%

ผู้ศึกษาได้ทำงานต่อโดยเริ่มทำการออกแบบแสงในโปรแกรม Capture ซึ่งเป็นโปรแกรมที่สามารถจำลองเวทีและใช้สำหรับการออกแบบแสงโดยเฉพาะและได้กำหนดทิศทางของแสงรวมถึง Transition ในการเปลี่ยนฉาก เพื่อที่เวลาทำงานจริงในพื้นที่โรงละครจะเป็นการถ่าย ต่อการแขวนไฟและไฟกัสไฟทั้งยังง่ายต่อการปรับเปลี่ยนอีกด้วยโดยด้านล่างจะเป็นการแสดงตารางที่มีรูปภาพแสงที่ออกแบบโดย โปรแกรม Capture

ชั้น1	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
	ใดๆและช่วงบ่ายฤดูร้อน	ใดๆห้วงความคิดของบันเปิดตัวนับหลังจากความมืด	ไฟtopส่องตรงลงมาที่บันตอนเปิดตัวอยู่ในห้วงความคิดของตัวเอง		
		บ้านของบัน บันเริ่มพูด, บันและเพื่อนคุยกัน	ไฟเปลี่ยนเป็นไฟบรรยากาศภายในบ้านของบันตอนกลางวัน		
		ห้วงจินตนาการของบัน บันพูดถึงแอนนา	ไฟบรรยากาศตัดเข้าในห้วงจินตนาการของบันที่ถึงนิกแอนนา		

ชั้น1	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
	ใดๆและช่วงบ่ายฤดูร้อน	ตัดกลับมาที่บ้านปกติหลังจากห้วงจินตนาการ	ไฟเปลี่ยนกลับเป็นไฟภายในบ้าน		
		ท่าเรือ บันที่จะกระโดดแอนนา แดน เสียมที่มองน้ำที่ลดแบบผิดปกติ	ไฟเปลี่ยนหลังจากบันออกมาที่ท่าเรือ ไฟบรรยากาศภายนอกบริเวณท่าเรือตอนบ่าย		
		ไฟฟัดoutทันทีหลังจากบันกระโดดถึงเวทิมืดสนิท	ไฟฟัดoutบนเวทิมืดสนิท "จบสิ้น"		

ตารางที่ 3.16 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 1)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

ชั้น2	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
	ช่วง10โมง หลายวันถัดมา	โรงพยาบาล หลังจากบันตะโดน	แสงไฟภายในโรงพยาบาล		
		โรงพยาบาล บันลุกขึ้นพูดกับคนดู หวังความคิดหยุดเวลาของบัน	แสงบรรยากาศหวัง จินตนาการหยุดเวลา		
		โรงพยาบาล หลังบันพูดจบ พร้อมกับ หมอกามบัน	เปลี่ยนกลับเป็น แสงไฟภายในโรงพยาบาล		

ชั้น2	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
		โรงพยาบาล แอนพูดกับบัน ลองกระพริบตาดูไหม	ไฟtopส่องลงมากับบัน กระพริบสามครั้งตามการกระพริบตาของบัน		
		โรงพยาบาล หลังกระพริบตา บันพูดกับทุกคนว่าผม มองไม่เห็น	ไฟกลับมาเป็นไฟภายในโรงพยาบาลอีกครั้ง		
		โรงพยาบาล พ่อพูดกับบัน เราะอยต่างๆกันจบ	ไฟพัดout "จบสิ้น"		

ตารางที่ 3.17 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 2)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

ชั้น3	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
	หนึ่งเดือนถัดมา ช่วงเย็น ต้นฤดูหนาว	บ้านของบัน บันค่อยๆเดินเข้ามาในฉาก	ไฟค้อยๆเฟดเป็นแสงไฟภายในบ้านของบัน		
		บ้านของบัน บันไล่ทุกคนออกไป	ไฟทั้งหมดค่อยๆดับลงเหลือเพียงไฟ ด้านบนเพียงดวงเดียวที่ยังคงสว่างอยู่ และส่องลงมาที่บันไม่ต่างจากแสงจันทร์		
			ต่อเนื่องเข้าชั้น4		

ตารางที่ 3.18 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 3)  
 ที่มา : ผู้ศึกษา

ชั้น4	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
	ต่อเนื่องจากชั้น3 กลางดึก	อ่าวบรค บันเดินมาถึงหน้าประตู	แสงบรรยากาศสลัวๆกลางดึกบริเวณอ่าวบรค		
		อ่าวบรค แอนนาพาบันกลับบ้าน	แสงบรรยากาศทรยซึ้นผลัดเปลี่ยนวัน แสงของฟ้าและบรรยากาศวันใหม่ เปลี่ยนตามชาวดี my girl		
			ต่อเนื่องเข้าชั้น5		

ตารางที่ 3.19 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 4)  
 ที่มา : ผู้ศึกษา

ชั้น5	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
	ช่วง11-12โมง ก่อนอาหาร กลางวัน	บ้านของบันภภายในห้องครัว บัน,แอนนา,เลียม,แดน เดินเข้ามา	แสงไฟบรรยากาศภายในบ้าน บริเวณห้องครัว		
		บ้านของบันบริเวณห้องครัว แอนนาสุดลมหายใจเข้าลึก ขณะนั้นบรรยากาศเปลี่ยนไป ตอนแต่งตั้ง	แสงไฟบรรยากาศด้วยจินตนาการราวกับความฝัน ที่จางลงเต็มไปด้วยเสียงระฆังสวดสวดเช้าวันวัน		
		บ้านของบันบริเวณห้องครัว ในขณะที่เสียงชาวดังดัง แดนรับสายโทรศัพท์	ไฟเปลี่ยนกลับเป็นไฟ บรรยากาศภายในบ้าน		

ชั้น5	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
		ภายในบ้านของบัน ทุกคนเดินออกไป เหลือเพียงที่ขยับขยับ	แสงบรรยากาศภายในบ้าน		
			"จบชั้น5"		
			ต่อเนื่องเข้าชั้น6		

ตารางที่ 3.20 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 5)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

ชั้น6	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
	ช่วงบ่ายโมง	ห้องครัวและหลุมดิน บันไดนอกรับพัดกับคนดู เดี่ยวนี้ผมยัง	ไฟค่อยๆเปลี่ยนจากแสงในบ้านเป็นแสงภายนอก ข้ามบิวเอร์ทางเดินไปฟาร์ม		
		ทางเดินและหลุมดิน บันท้าวขาเหยียบแล้วตกหลุม บันตะโกนเฮีย!!! ด้วยความตกใจ	ไฟดับวูบทั้งเวทีขณะเดียวกัน กับที่บันตกหลุมทั้งเวทีมืดสนิท		
		หลุมดิน บันนอนราบกับพื้น และร่างในผ้าคลุมยื่นล้อมรอบ	ชั่วคราวหนึ่ง ไฟtopค่อยๆเปิด ส่องแสงลงมาที่บัน		

ชั้น6	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
		หลุมดิน ตอนอาร์ตอร์พัดกับบัน	แสงบรรยากาศคังจิบตนา การค่อยๆหยุดเพิ่มเข้ามา แล้วค่อยๆหายไปหลังพัดกับบันเสร็จ		
		หลุมดิน เสียงรถดังขึ้น บันตะโกนเรียกพ่อ	ไฟtopค่อยๆลดเปอร์เซ็นต์ลง พร้อมกับเสียงรถที่ค่อยๆหายไป ไฟยังคงสว่างอยู่		
			ไฟtopค่อยสว่างกลับมาพร้อม กับแสงไฟภายในบ้าน จบชั้น6ต่อเนื่องเข้าชั้น7		

ตารางที่ 3.21 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 6)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

ชั้น7	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
	ช่วงค่ำๆ	บ้านของบันบรีเวณห้องครัว บันบรีอยู่กลางเวที	แสงไฟภายในบ้านช่วงเวลาค่ำ		

ตารางที่ 3.22 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 7)  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ชั้น8	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
	ช่วงหัวค่ำ-ดึกๆ	ชายหาด ในเรือ อุโมงค์แพร์รี่ และอวาลอนบนยื่นอยู่กลางเวที	แสงชายบรรยากาศชายหาดตอนกลางคืน		
			แสงตอนแอนนาจับดาบ		
		บนเรือนับและแอนนาตั้งอยู่เพื่อเดินทางไปอวาลอน	แสงบรรยากาศทะเลตอนกลางคืน		

ชั้น8	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
		อวาลอน บนและแอนนาลงจากเรือ	แสงบรรยากาศของอวาลอน		
		อุโมงค์แพร์รี่ บนและแอนนาเดินเข้า	แสงบรรยากาศของอุโมงค์แพร์รี่ ค่อยๆเพิ่มเปอร์เซ็นต์ขึ้นแล้วค่อยเปิดลงพร้อมกับบนและแอนนาเดินเข้า		
			ไฟดับสนิททั้งเวที		

ตารางที่ 3.23 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 8)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

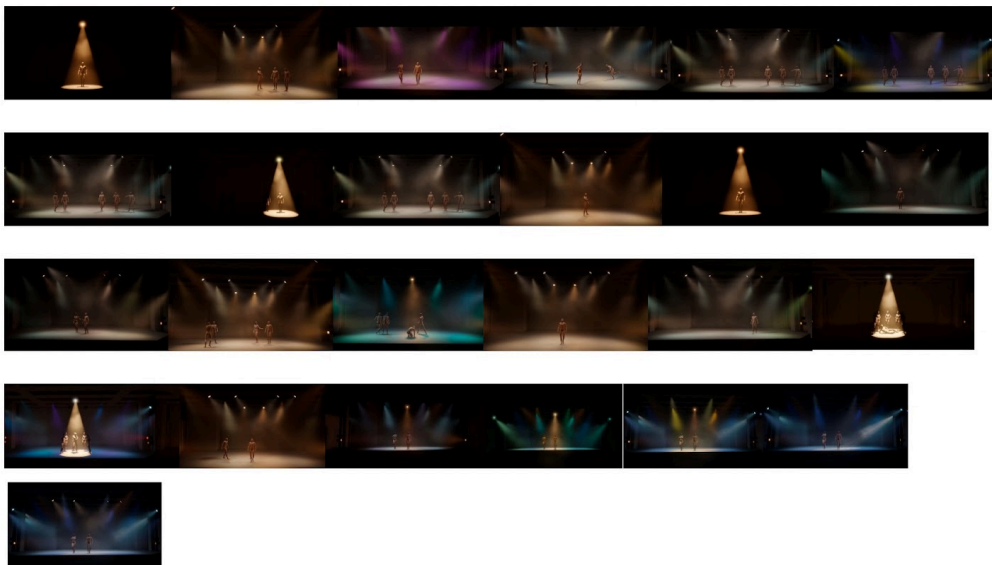
ชั้น9	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
	ต่อเนื่อง ตั้งแต่ ดึกจนรุ่งเช้า	อวาลอน	ไฟค่อยๆสว่างขึ้นเป็นแสงบรรยากาศ ภายในถ้ำ		
		เสียงวัดดังขึ้น	ไฟเปลี่ยนเป็นกระพริบถี่		
		บันพูดผมแค่อยาเห็นทะเลเสียงวัดหยุด	ไฟเปลี่ยนเป็นบรรยากาศได้น้ำทะเล		

ชั้น9	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
		บันประสานมือกับแอนที่ถูกล้อมกับ โดยความทรงจำของเลดีออฟเดอะ เลค	ไฟทั้งเวทีเปลี่ยนเป็นสีเขียวมรกต		
		แอนนากลับมาเป็นปกติ	ไฟค่อยๆกลับมาเป็นแสงภายในถ้ำ		
		ราชินีพูดจบไฟดับ			

ตารางที่ 3.24 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 9)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

ซีน10	เวลา	สถานที่+action	Lighting		
	ต่อเนื่องและใดๆ	ใดๆทุกคณออกมายืนล้อมรอบๆบัน	โพรรัยภาคอบอุ้มๆค่อยเพดขึ้นมา พร้อมเสียงเพลง		
			ไฟทั้งหมดค่อยๆเฟดลงจนมืดสนิท		

ตารางที่ 3.25 : ตารางการออกแบบแสง (ฉากที่ 10)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

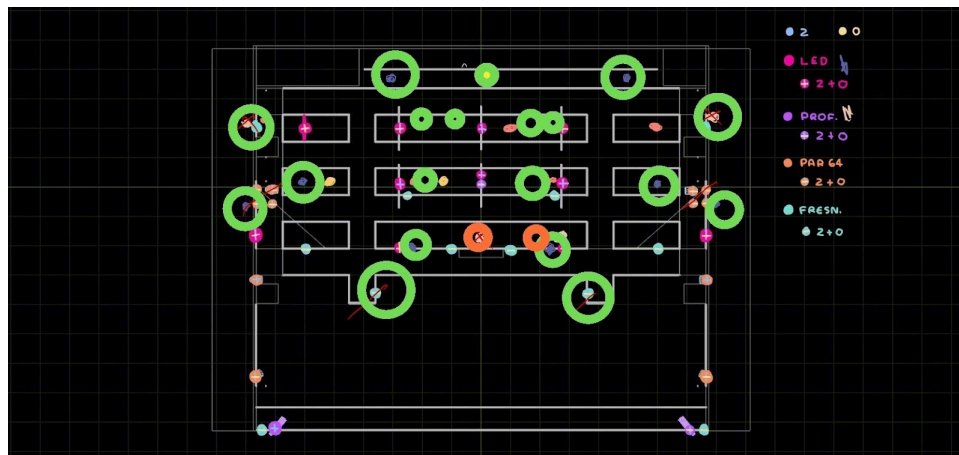


ภาพที่ 3.116 : ภาพการออกแบบแสงจากโปรแกรมcapture  
ที่มา : ผู้ศึกษา

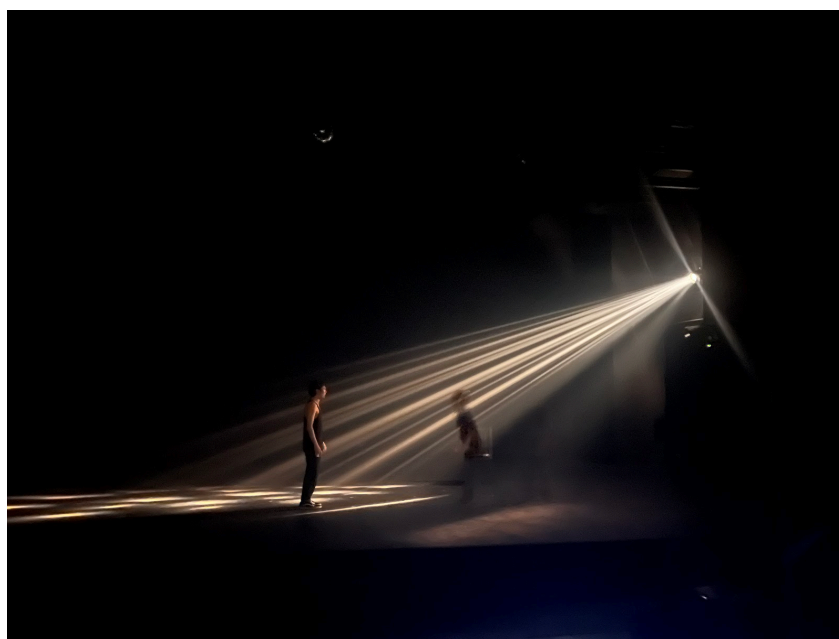
#### (4) การส่งความคืบหน้า 100%

ในการส่งความคืบหน้า 100% นั้นผู้ศึกษาต้องลงมือทำจริงโดยการติดตั้งไฟ  
โดยการใช้ แพลนไฟ ที่ได้ทำไว้เพื่อจ่ายต่อการติดตั้งไฟจริงและยังต้องทำเทคนิคพิเศษ เช่นการตัด

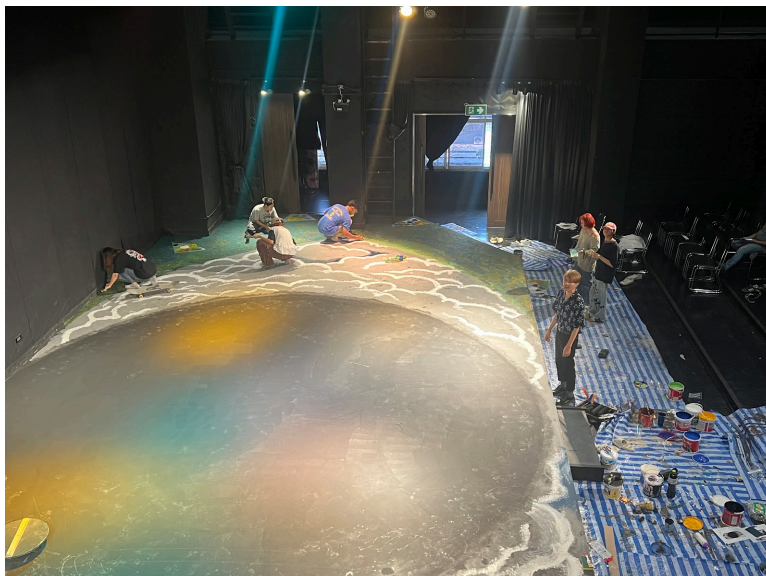
โก๊โบ้เป็นรูปเพื่อเลียนแบบเส้นแสงธรรมชาติ การซ่อนไฟไว้หลังฉากหรือการ สร้างหมอกที่ต้องทำให้หมอกที่สร้างจากเครื่องทำ smoke เกิดขึ้นได้จริงในปริมาณที่เหมาะสมในโรงละครอีกด้วย



ภาพที่ 3.117 : ภาพการแปลนไฟ  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.118 : ภาพการทดลองโก๊โบ้  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.119 : หาดำแหน่งต่อสายไฟเพื่อลงมาเชื่อมกับไฟที่ใช้ซ่อน  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.120 : ทดลองซ่อนไฟหลังฉาก  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.6.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไข ผู้ออกแบบไฟ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	- ยังไม่ค่อยเห็นภาพในการออกแบบแสงที่ชัดเจนมากพอว่าจะเป็นไปได้ในทิศทางไหน	- ปรึกษาครูที่ปรึกษากับผู้กำกับและคนในทีม
ส่งความคืบหน้า 30%	- ยังมีบางสถานที่ที่ยังไม่ชัดเจนทำให้ไม่รู้ถึงแสงในสถานที่จริงสิ่งที่หาข้อมูลบางอย่างไม่สอดคล้องกับตัวบทละคร	- หาข้อมูลและศึกษาเพิ่มเติมรวมถึงคำนึงถึงสภาพแวดล้อมและบริบทต่างๆที่มีความเป็นไปได้และสอดคล้องกับบทละครมากที่สุด
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	- มีเวลาในการ Blocking ไฟในเทศกาล ปล่อยผีที่ไม่เพียงพอเนื่องจากต้องแบ่งเวลาการทำงานกันในทุกโปรดักชันของทุกชั้นปี	- ถ่ายคลิปวิดีโอเวลาเพื่อนซ้อมทำการแสดง และจดคิวเพื่อที่จะได้กลับไปทบทวนคิว และดูBlocking และนำมาทำงานต่อ
ส่งความคืบหน้า 50%	- ตัวคอนเซ็ปต์ยังไม่ค่อยตรงกับบทละครและมีแสงบางช่วงที่ไม่สอดคล้องกับบทละคร	- กลับไปแก้คอนเซ็ปต์ร่วมกับเพื่อนในทีมและได้ทำการปรึกษาครู
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	- ระยะเวลาในการได้ทดลองหรือติดตั้งดวงไฟและออกแบบพื้นที่ มีเวลาที่สั้น รวมถึงมีการปรับ แก้ว blocking อยู่บ่อยครั้ง	ลงมือทำและทดลองเลือกหยิบอุปกรณ์ที่มีอยู่หรือที่ผ่านการใช้งานมาต่อยอดเพื่อทำให้เกิดภาพรวมที่มองเห็นได้มากที่สุด
ส่งความคืบหน้า 70%	ยังไม่ได้ทำการทดลองทำเทคนิคพิเศษต่างๆ เนื่องจากต้องฉากเสร็จ และเหลือเวลาในการทำงานน้อย	ลองเทคนิคต่างๆ เท่าที่ทำได้ โดยการตัดโก๊บบ์และนำไฟมาลองฉาย และปรึกษากับเพื่อนทีมฉากว่าพื้นที่ที่น่าจะใช้ได้มีมากน้อยเพียงใดในการติดตั้งไฟ
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	มีเวลาในการใช้พื้นที่โรงละครไม่ได้มากเท่าที่ควร มีการปรับ Blocking ทำให้การทำงานต้องทำอย่างเร่งรีบไม่ได้มีเวลารีเช็คคิวไฟทั้งหมด เพราะใกล้ถึงเวลาที่จะต้องส่ง แล้ว	พยายามดูซ้อมให้มากยิ่งขึ้นเพื่อให้จำ ตำแหน่งต่างๆ ของตัวละครได้ จดคิวไฟแบบละเอียดและทดลองทำในโปรแกรม Capture เพื่อให้เห็นภาพมากยิ่งขึ้น

ส่งความคืบหน้า 100%	การปรับเปอร์เซ็นต์แสงบางชิ้นยังไม่สอดคล้องกับชิ้นอื่นๆ แสงไฟช่วงรอยต่อระหว่าง transition ยังไม่ต่อเนื่องเท่าที่ควร	ปรับแก้ให้เปอร์เซ็นต์แสงสอดคล้องต่อชิ้นอื่นๆ และปรึกษาครูเรื่องแสงไฟช่วงรอยต่อระหว่าง transition
---------------------	--	--

ตารางที่ 3.26 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบแสง)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

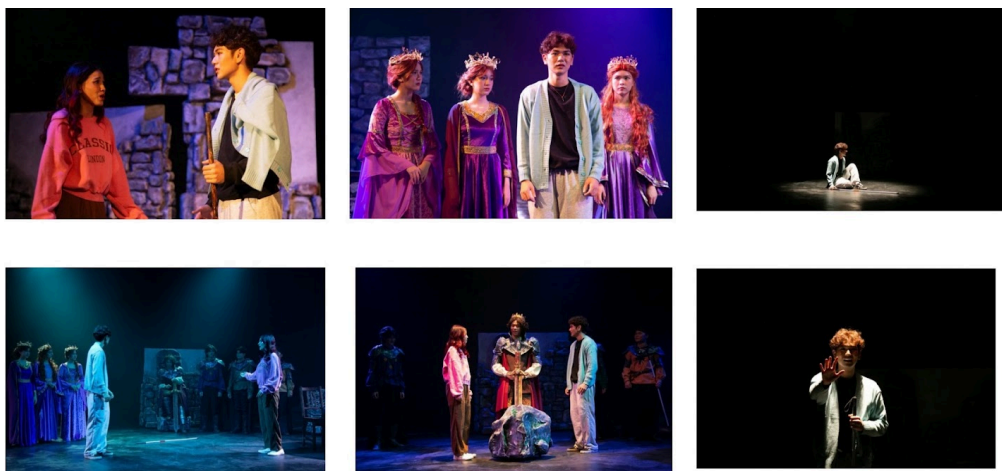
### 3.6.3 ขั้นตอนการทำงานในช่วงการแสดง (Production)

ในช่วงก่อนหน้าที่จะเริ่มทำการแสดง ผู้ศึกษาต้องทำการเช็คระบบไฟ เช็คอุปกรณ์ต่างๆ เช่น บอร์ดไฟ คอมพิวเตอร์ที่ใช้ในการทำงาน สายไฟ สายสัญญาณ และตุ้มเมอร์ทุกครั้งก่อนที่จะเริ่มทำการแสดง เพื่อเช็คดูให้แน่ใจว่าจะไม่มีปัญหาไฟติด ๆ ดับ ๆ ในระหว่างการทำการแสดง โดยการรันเทคนิค และเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดอันตรายต่อตัวผู้ศึกษาและทีมงานรวมถึงทุกคนภายในโรงละครอีกด้วย

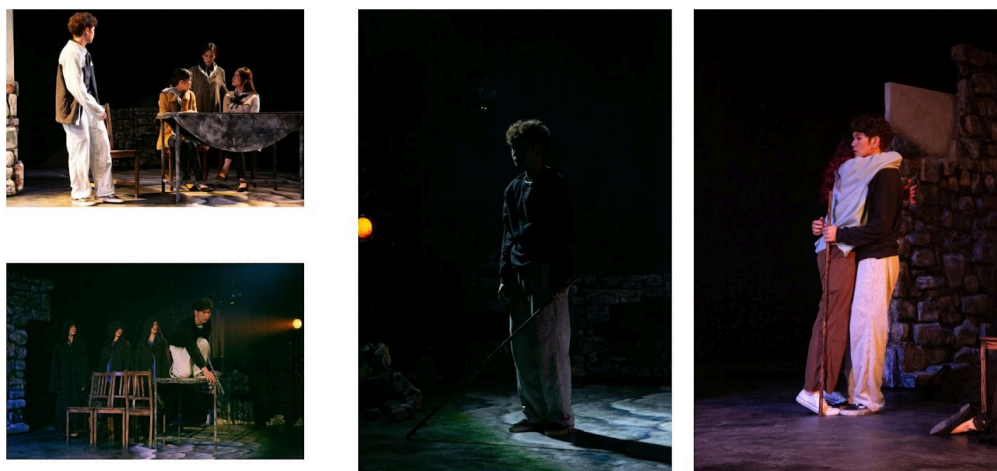
#### 3.6.3.1 ผลงานในการแสดงจริง



ภาพที่ 3.121 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567  
ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.122 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567  
 ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.123 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567  
 ที่มา : beverstudio



ภาพที่ 3.124 : การแสดงรอบวันที่ 7 มี.ค. 2567  
 ที่มา : beverstudio

### 3.6.3.2 ปัญหาที่เจอระหว่างการแสดง

ในช่วงก่อนเริ่มและระหว่างทำการแสดง โคมไฟและตัวควบคุมไฟหรือบอร์ดไฟเกิดอาการขัดข้องทางระบบปฏิบัติการ ทำให้เกิดปัญหาไฟในช่วงขึ้นนั้นๆกระตุกหรือค้าง ทำให้ส่งผลกระทบต่อความต่อเนื่องในการรับชมการแสดง ดังนั้นในการแสดงรอบถัดไป ผู้ออกแบบจึงได้ทำการพักบอร์ดไฟและระบบไฟทุกอย่าง 30 นาที ก่อนเริ่มทำการแสดงเพื่อให้โคมไฟและบอร์ดไฟไม่ร้อนจนเกินไป เพื่อที่จะได้ไม่เกิดปัญหาซ้ำขึ้นอีก

### 3.6.4 ช่วงหลังการแสดง (Post - Production)

เมื่อการแสดงได้จบลงเป็นที่เรียบร้อยผู้ศึกษาได้ทำการปรึกษากับเพื่อนโปรดักชันถัดไปว่าดวงไฟที่ติดตั้งไว้นั้นมีตำแหน่งใดที่สามารถใช้ต่อได้เพื่อความสะดวกรวดเร็วในการดำเนินงานต่อของโปรดักชันถัดไปและจึงได้ทำการถอนการติดตั้งดวงไฟจำนวนหนึ่งที่ตำแหน่งการติดตั้งไม่ตรงกับการใช้งานของเพื่อนโปรดักชันถัดไปออกจาก bar แขนงไฟ ในส่วนของดวงไฟ สายไฟและสายสัญญาณหากพบว่ามีอาการชำรุดจะนำแยกออกมาไว้และทำการซ่อมแซมเพื่อนำกลับมาใช้ใหม่

## 3.7 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

### 3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

ในการออกแบบเสียงและมัลติมีเดียของละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาได้ทำการอ่านและศึกษาบทละครเรื่อง “The Young Knight” อีกทั้งยังหาข้อมูลเกี่ยวกับยุคกลาง ตำนานกษัตริย์อาเธอร์ รวมไปถึงผู้คนบนเกาะของประเทศอังกฤษ ในการค้นหาข้อมูลผู้ศึกษาได้ใช้คำสำหรับการค้นหาคือ **“เรื่องเล่า ภูวังค์ และ จินตนาการ”** เพื่อใช้ในการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย



ภาพที่ 3.125 : ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.7.1.1 ศึกษาบทละครดั้งเดิม

บทละครเรื่อง “The Young Knight” มีสถานที่เกิดขึ้นที่ หมู่เกาะซิลลี Isles of Scilly ทางตะวันตกเฉียงใต้ของประเทศอังกฤษ ในช่วงเวลาปัจจุบัน เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับจินตนาการและความเชื่อ ของเด็กผู้ชายที่ชื่อ บัน เบนเดล ที่มีความเชื่อเกี่ยวกับบิชอปตรีอาเธอร์ และดาบในศิลา โดยผู้ศึกษามีการศึกษาเกี่ยวกับบริบทของสถานที่ภายในบทละคร เสียงบรรยากาศโดยรอบบนเกาะไบรเออร์ ที่อยู่ในหมู่เกาะซิลลี และบริบทของยุคกลางตอนต้นในประเทศอังกฤษ โดยผู้ศึกษาได้โอเดียการสร้างสรรค์ผลงานมาจากการ์ตูนของเด็ก ซึ่งทำให้สื่อมัลติมีเดียในเรื่อง “The Young Knight” เต็มไปด้วยจินตนาการ

### 3.7.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

การกำหนดทิศทางการนำเสนอด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย รวมไปถึงขั้นตอนการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเรื่อง “The Young Knight” เพื่อให้ได้การออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียตามที่ตั้งวัตถุประสงค์ไว้ โดยอ้างอิงจากข้อมูลเบื้องต้นของตัวละครและบริบทของสถานที่ สถาปัตยกรรม รวมไปถึงช่วงเวลาที่เกิดขึ้นในพาร์ทตัวละครโลกความจริงและพาร์ทตัวละครในจินตนาการ ซึ่งผู้ศึกษาได้ทำแบ่งการค้นคว้าเสียงเป็นสามอย่าง คือ เสียงจากโลกความจริง เสียงดนตรีจากยุคกลาง และเสียงจากจินตนาการของตัวละครหลัก เพื่ออ้างอิงในการออกแบบและปรับให้เข้ากับตัวเรื่อง ที่ตัวละครหลัก บัน เบนเดล ได้เห็นหรือเกิดจินตนาการ

### 3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

จากการอ่านและวิเคราะห์บทละครเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาได้ทำการแบ่งข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบเสียง โดยแบ่งข้อมูลที่ใช้ในการอ้างอิงเป็นสามส่วนหลักๆ คือ ด้านสถานที่ ด้านวันและเวลา และด้านจินตนาการ

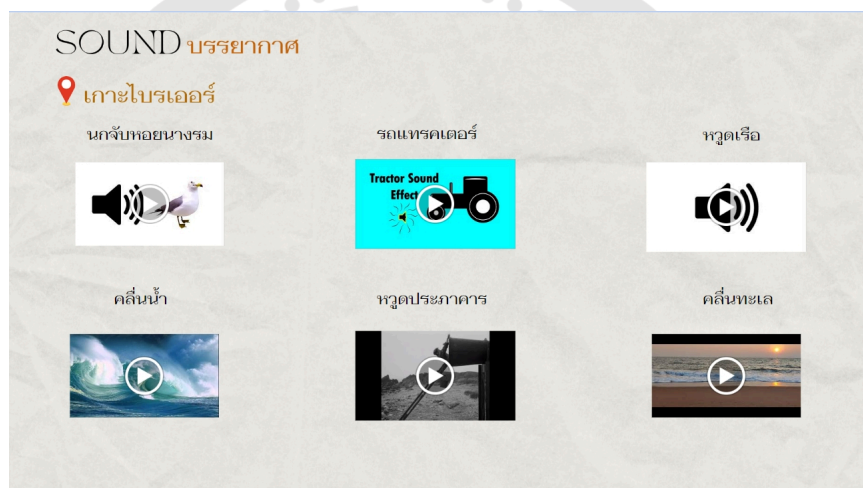
ด้านสถานที่ เกิดขึ้นที่หมู่เกาะซิลลี Isles of Scilly ทางตะวันตกเฉียงใต้ของประเทศอังกฤษ ดังนั้นเสียงที่เกิดขึ้นจะเป็นเสียงที่เกี่ยวข้องกับธรรมชาติ เช่น เสียงทะเล เสียงลม รวมไปถึงเสียงที่เกิดขึ้นในจากกิจวัตรของตัวละคร เช่น เสียงรถแทรกเตอร์

ด้านวันและเวลา ในบทละครมีการกล่าวถึงช่วงเวลาที่แตกต่างกัน โดยแบ่งเป็นยุคปัจจุบัน และยุคในอดีต คือ ยุคกลาง จึงจำเป็นต้องหาเสียงที่ทำให้ความรู้สึกเหมือนกับว่าพาร์ทจินตนาการเกิดขึ้นในยุคกลางจริงๆ

ด้านจินตนาการ เป็นส่วนที่ต้องใช้จินตนาการและความคิดในการออกแบบมากที่สุดเพราะ ผู้ศึกษาแทนเสียงของจินตนาการ เป็นเสียงและภาพในหัวของบัน เบนเดล ตัวละครหลักในเรื่อง ผู้ศึกษาได้นำเสียงที่ตัวละครหลักได้ยินในชีวิตประจำวัน เสียงที่คุ้นเคยและได้ยินมาก่อน มาปรับใช้เป็นจินตนาการ ให้ความรู้สึกเหมือนกับอยู่ในความฝันแต่ก็เกิดขึ้นจริง เช่น เสียงการตักน้ำลึก นำมาปรับเป็นเสียงกวักคี่ในหัวของตัวละคร

#### 3.7.1.4 การส่งความคืบหน้า 30%

เมื่อได้อ่านและทำความเข้าใจกับบทของละครผู้ศึกษาจึงได้ค้นคว้าหาเสียงที่เกี่ยวข้องกับการแสดงละคร ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์บริบทของสถานที่ โดยค้นคว้าเสียงที่สร้างบรรยากาศภายในเรื่อง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกเข้าถึงการแสดงละครได้มากขึ้น และเกิดอารมณ์ร่วมกับการแสดงละคร รวมทั้งเห็นภาพชัดเจนขึ้นว่าฉากนี้เป็นสถานที่ไหน



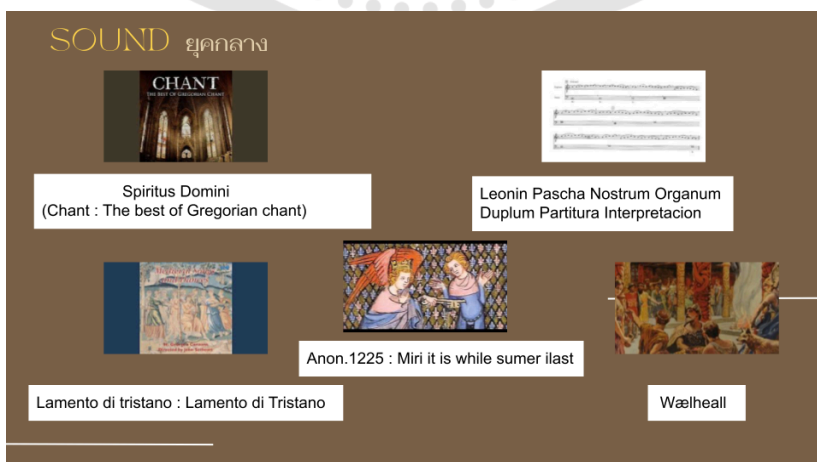
ภาพที่ 3.126 : เสียงบรรยากาศ  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.127 : เสียงเอฟเฟ็กต์พิเศษ  
 ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.128 : เพลงธีมของเรื่อง  
 ที่มา : ผู้ศึกษา



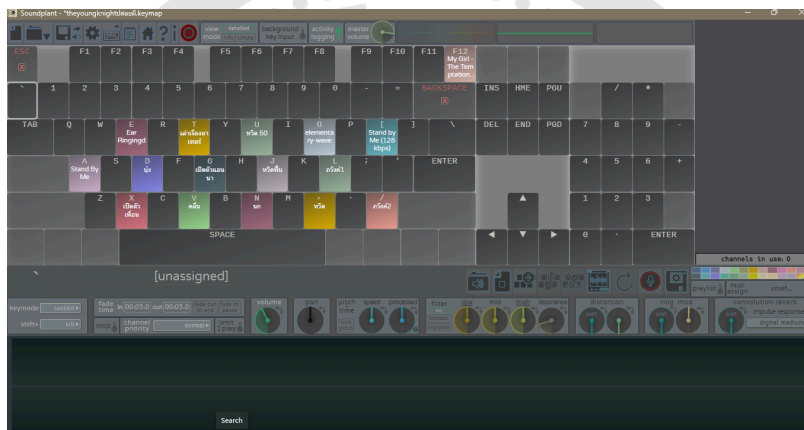
ภาพที่ 3.129 : ตัวอย่างดนตรียุคกลาง  
 ที่มา : ผู้ศึกษา

### สรุปการส่งความคืบหน้า30%

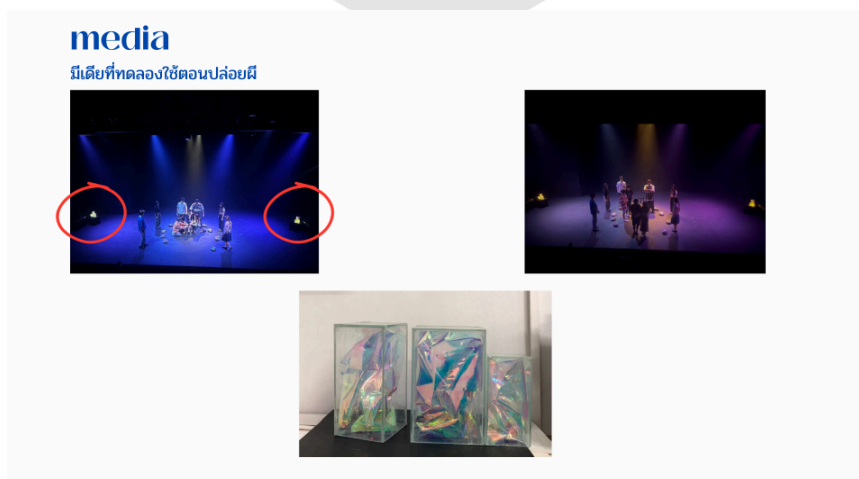
ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการในการส่งความคืบหน้า 30% ในการศึกษาและค้นหาข้อมูลเสียง มีคลังข้อมูลเสียงที่สามารถใช้ได้ในการแสดง ควรหาเสียงที่คล้ายๆกันจากที่หามามากขึ้นเพื่อทำการเลือกเสียงให้เหมาะสมกับการแสดงของนักแสดง และหาเสียงที่ทำให้คนดูเกิดอารมณ์ร่วมมากขึ้น เพื่อที่จะทำให้คนดูสามารถติดตามเรื่องราว และละครสามารถสื่อสารหลักของเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

#### 3.7.1.5 การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากผู้ศึกษาได้แนวคิดในการค้นคว้าข้อมูลเสียง ผู้ศึกษาได้มีการนำข้อเสนอแนะของคณะกรรมการมาพัฒนาต่อ ในการส่งความคืบหน้าของเสียงและสื่อมัลติมีเดีย ได้มีการส่งความคืบหน้าผ่านเทศกาลปล่อยผี เทศกาลของสาขาศิลปะการแสดง ซึ่งเรื่อง “The Young Knight” ได้มีการแสดงสั้น ๆ เพื่อเชิญชวนให้ผู้ชมมาดูในเทศกาลศิลปะนิพนธ์ การส่งความคืบหน้าครั้งนี้มีการทดลองในการใช้เสียงและสื่อมัลติมีเดียบนเวที โดยมีการใช้โปรแกรม soundplant ในการเล่นเสียง และใช้แท่นแสงไฟครอบด้วยแผ่นโฮโลแกรมในการสร้างสื่อมัลติมีเดีย



ภาพที่ 3.130 : เสียงจากโปรแกรม soundplant ที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 50%  
ที่มา : ผู้ศึกษา

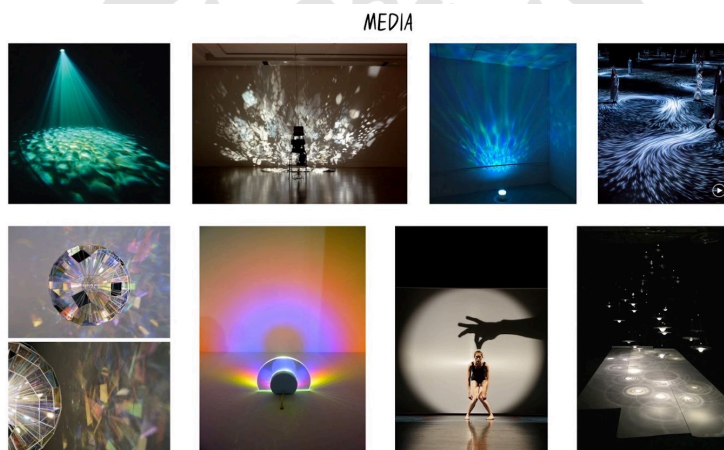


ภาพที่ 3.131 : การส่งความคืบหน้า 50%  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.132 : การส่งความคืบหน้า 50% (เสียง)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.133 : การส่งความคืบหน้า 50% (สื่อมัลติมีเดีย)

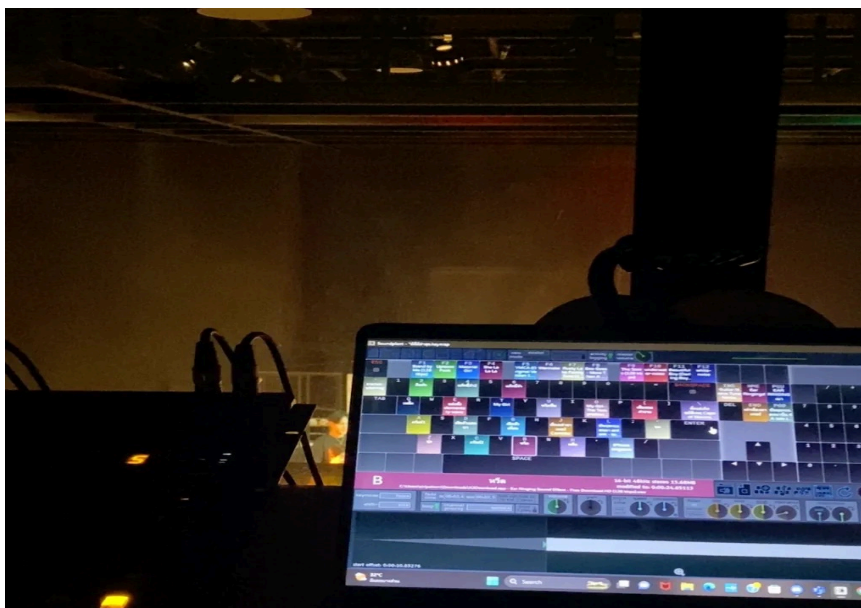
ที่มา : ผู้ศึกษา

### สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

ข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการในการส่งความคืบหน้า 50% ในการค้นคว้า ข้อมูลหาเสียงเพิ่มเติม มีเสียงที่เหมาะสมกับการแสดงมากขึ้น มีปัญหาที่เกี่ยวกับระบบเสียง ทำให้เสียงที่เปิดในการซ้อมการแสดงสั้นดังเกินไปแต่มีการปรับแก้ไขแล้ว ในส่วนของสื่อมัลติมีเดียที่ได้ทดลองก็มีความน่าสนใจ

#### 3.7.1.6 การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากที่ได้มีการปรับแก้ตามคำแนะนำของคณะกรรมการ มีการค้นคว้าข้อมูล เสียงเพิ่มและนำเสนอให้อาจารย์ได้ฟัง มีการปรับระบบที่ใช้ในการเปิดเสียง ทดสอบระบบที่ใช้ และปรับลดความดังลง การส่งความคืบหน้า 70% ของเสียงและสื่อมัลติมีเดีย มีการส่งการแสดง พร้อมเทคนิคเสียงและไฟ ในท่อนาฏลักษณะเพื่อให้ได้ลองใช้เครื่องมือก่อนการแสดงจริง และเกิดความคุ้นเคยกับเครื่องมือที่ใช้



ภาพที่ 3.134 : การส่งความคืบหน้า 70%  
ที่มา : ผู้ศึกษา

#### สรุปการส่งความคืบหน้า 70%

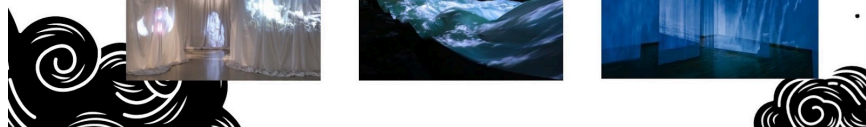
จากการปรับแก้ตามคำแนะนำของคณะอาจารย์ ความแนะนำของอาจารย์ หลังส่งความคืบหน้า 70% คือ คิวเสียงมาก่อนที่ตัวละครจะรู้สึก และเสียงบางเสียงมีความดังมากเกินไป ซึ่งเกิดจากไฟล์เสียงที่มาจากที่ต่างกัน อีกทั้งยังเสนอแนะให้หาเสียงเพิ่มเพื่อไม่ให้เกิดเสียงเจียบเกินไป

#### 3.7.1.7 การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้า 100% ของเสียงและสื่อมัลติมีเดียมีการส่งพร้อมตั้งระบบเทคนิคเสียงและปรับแก้ตามคำแนะนำของอาจารย์จากครั้งที่แล้ว ผู้ศึกษานำเสนอภาพอ้างอิงความคิดที่จะใช้ทำสื่อมัลติมีเดียในพาร์ทจินตนาการเพิ่มเติม และผู้ศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับดนตรีในยุคกลางเพิ่มเติม เพื่อนำเสนอให้ผู้กำกับและนักแสดงได้ฟังเพื่อประโยชน์ในการแสดงและความเหมาะสมของเสียงต่อบทละคร

## ✦ MEDIA SCENE

ผ้าขาว แทนแสงสว่างที่บดบังความมืดในใจของบ๊อง หลังจากเริ่มที่จะเชื่อและมอง



ภาพที่ 3.135 : การส่งความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

### สรุปการส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากที่ปรับแก้ตามคำแนะนำของคณะอาจารย์ ผู้ศึกษาได้เตรียมความพร้อมในการถอดเสียง เพื่อลดปัญหาเสียงที่เกิดขึ้นไวกว่าการแสดง อีกทั้งยังนำเสนอข้อมูลเสียงที่ค้นคว้ามาเพิ่มเติม ให้คณะอาจารย์และผู้กำกับได้ฟัง เพื่อปรับเปลี่ยนเสียงตามความเหมาะสม และหลังจากได้เสนอภาพอ้างอิงในการทำสื่อมัลติมีเดีย คณะอาจารย์เสนอแนะว่าสามารถใช้ผ้าสีขาวได้แต่ใช้ไม่ต้องมากเกินไป และนำไปประกอบกับตัวฉาก เพื่อที่จะฉายภาพสื่อมัลติมีเดีย ในเรื่องระบบเสียงพบปัญหา เนื่องจากเสียงมีความดังมากเกินไป

### 3.7.2 ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข

ผู้ออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

ขั้นตอนการสร้างสรรคผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	คลังข้อมูลน้อย	ปรึกษาครูที่ปรึกษา
ส่งความคืบหน้า 30%	เสียงที่ค้นคว้ามาน้อยเกินไป	ค้นคว้าเพิ่มเติมเพื่อทำการเลือกให้เหมาะสมกับบท
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	ระบบเสียงมีปัญหา	ปรับแก้ระบบเสียงและตรวจสอบความเรียบร้อย
ส่งความคืบหน้า 50%	ปัญหาการสื่อสารระหว่างทีมงาน	สื่อสารให้ตรงประเด็นและตรวจสอบความเข้าใจของทีมงาน
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	ไฟล์เสียงที่ใช้มีปัญหา	แก้ไขและทำการบันทึกไฟล์ใหม่
ส่งความคืบหน้า 70%	ไฟล์เสียงดังเกินไป	ลดความดังของไฟล์เสียงจากในโปรแกรม

ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	เสียงที่ค้นคว้ามาเพิ่มเติมไม่เหมาะสมกับบทละคร	ค้นคว้าหาเสียงใหม่มาหลากหลายเพื่อให้ผู้กำกับเลือกและปรึกษาถึงความเหมาะสม
ส่งความคืบหน้า 100%	ระบบเสียงมีปัญหา	ตรวจสอบระบบเสียงและแก้ไขทันทีที่ใช้งานทุกครั้ง

ตารางที่ 3.27 : ปัญหาและแนวทางในการแก้ไข (ผู้ออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย)  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.7.3 ขั้นตอนการทำงานในช่วงการแสดง (Production)

#### 3.7.3.1 ช่วงก่อนการแสดง

ในช่วงก่อนผลิตผลงานผู้ศึกษาได้ทำการปรึกษาทางครูที่ปรึกษาและผู้กำกับ รวมไปถึงทีมงานออกแบบเกี่ยวกับแนวทางของเรื่อง และตัวละคร เพื่อจะได้ทำการศึกษาค้นคว้าข้อมูลของเสียงและทดลองใช้โปรแกรม soundplant ในการทำงานด้านเสียง แยกประเภทของเสียง แบ่งเป็นสามส่วน เสียงบรรยากาศ เสียงเอฟเฟกต์พิเศษ และเสียงดนตรีประกอบ ทำงานไปพร้อมกับบทและผู้กำกับ ส่งความคืบหน้าในการค้นคว้าทุกสัปดาห์ พร้อมใช้โปรแกรม soundplant ในการซ้อม ได้เตรียมชื่อของและหาวัสดุในการทำสื่อมัลติมีเดีย ทำสื่อมัลติมีเดียโดยใช้โปรแกรม Vlo และโปรแกรม Procreate ทดสอบการใช้เครื่องมือในหอนาฏลักษณะ



ภาพที่ 3.136 : การทดลองใช้โปรแกรม soundplant ในการทำงาน  
ที่มา : ผู้ศึกษา

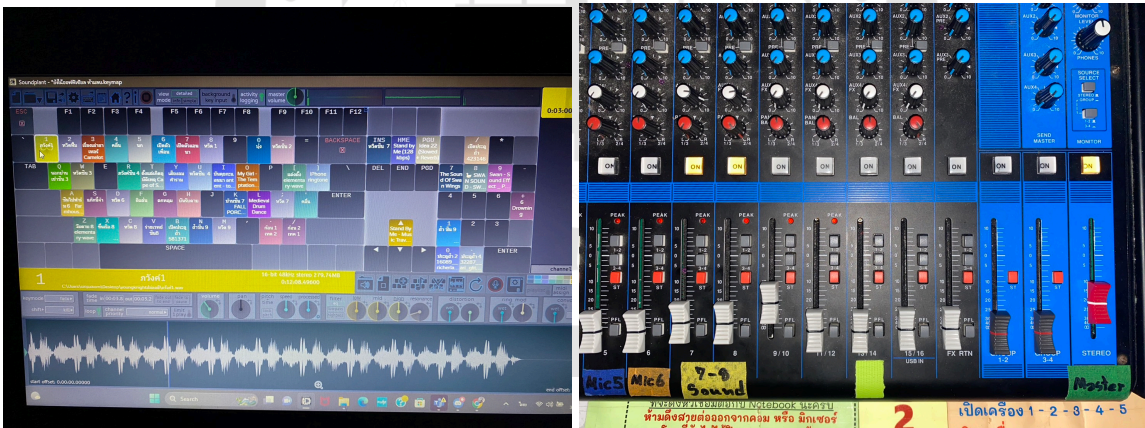




ภาพที่ 3.140 : การทดสอบใช้เครื่องมือในหอนาฏลักษณ์  
ที่มา : ผู้ศึกษา

### 3.7.3.2 ช่วงการแสดง

ตรวจสอบความพร้อมของเครื่องมือและระบบที่ใช้ในการแสดงทั้งเสียงและสื่อ  
มัลติมีเดีย ทดลองกดเสียงที่จะใช้และฟังระดับเสียงที่ออกทางลำโพงว่าดังเกินไป หรือ เบาเกินไป  
หรือไม่ ตรวจสอบไฟที่ใช้ในการเปิดเป็นแสงพิเศษ และทดลองตำแหน่งโปรเจคเตอร์ว่าตรงกับที่  
ซ้อมหรือไม่ เพื่อใช้ในพาร์ทโลกจินตนาการ



ภาพที่ 3.141 : การตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้งาน  
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.142 : สื่อมัลติมีเดียช่วงแสดงจริง (วันที่ 7 มีนาคม 2567)  
ที่มา : beverstudio

### 3.7.3.3 ช่วงการทำงานหลังจบการแสดงจริง

หลังจบการแสดงทั้งหมด เก็บของที่ใช้ในการแสดงบนเวทีมาใส่กล่องรวมไว้ เพื่อแยกเป็นของที่ใช้ต่อได้เพื่อส่งต่อให้รุ่นน้อง ตรวจสอบปิดระบบเครื่องเสียง เก็บโปรเจคเตอร์ใส่ กระเป๋าเพื่อนำไปคืนในห้องพักรู และรื้อถอนผ้าที่ใช้ติดไว้ที่ฉาก



## บทที่ 4 สรุปผลจากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน

### 4.1 สรุปผลการศึกษาระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”

#### 4.1.1 สรุปผลการศึกษาด้านการกำกับการแสดง

##### 4.1.1.1 นาย รัชกฤษ อารยชาญศิริ

จากการศึกษาระบวนการในการกำกับการแสดงเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาได้นำเอาองค์ความรู้ทางศิลปะมาประยุกต์ใช้ในการทำงานครั้งนี้ โดยจากการศึกษา ผู้ศึกษาสรุปผลการทำงานได้ดังนี้

(1) บทละคร เดิมทีบทละครเรื่องนี้เป็นวรรณกรรมเยาวชน ผู้ศึกษาจึงต้องดัดแปลงโดยการตัดบางช่วงบางตอน และบางตัวละครโดยที่แก่นเรื่องหรือสารที่จะสื่อออกไปไม่หายไปไหน และได้ทำโครงขึ้นมาเพื่อให้นักแสดงและนักออกแบบที่จะมาคัดเลือกได้เข้าใจตัวเรื่องคร่าว ๆ และหลังจากเสร็จกระบวนการ ผู้ศึกษา ทีมนักแสดงและออกแบบ และอาจารย์ที่ปรึกษาได้ประชุมกันเพื่อคัดเลือกสิ่งที่จำเป็นและมีผลกับประเด็นที่จะเล่าในละครเรื่องนี้ และได้มีการปรับเปลี่ยนตลอดการส่งความคืบหน้า ทั้งนี้ก็เพื่อให้ได้สิ่งที่ดีที่สุดในเรื่องและตรงกับประเด็นที่จะอยากจะนำเสนอแก่ผู้ชมมากที่สุด

(2) การทำงานกับนักแสดงที่สวมบทบาทเป็นผู้พิการทางสายตาและนักแสดงที่ต้องสวมบทบาทมากกว่า 1 ตัวละคร ละครเรื่องนี้ดำเนินเรื่องโดยตัวละครที่ต้องพิการทางสายตา เพราะอุบัติเหตุ ในช่วงแรกผู้ศึกษามีการพูดคุยกับนักแสดงคร่าว ๆ เพื่อให้นักแสดงได้เข้าใจในการเข้าไปเป็นตัวละครที่พิการทางสายตา และได้มีการเวิร์คช็อปเพื่อให้นักแสดงได้เข้าใจในการที่ต้องพิการทางสายตาโดยที่ไม่ได้พิการทางสายตามาตั้งแต่กำเนิด และได้ลองวิธีการต่าง ๆ เพื่อหาคาแรคเตอร์ที่ใช้เพื่อจะเป็นตัวละครที่ผู้ชมดูแล้วเชื่อจริง ๆ ในส่วนของนักแสดงที่ต้องสวมบทบาทมากกว่า 1 ตัวละคร ด้วยความที่ละครเรื่องนี้ได้มีการกล่าวถึงกษัตริย์ อัศวิน และราชินี ในช่วงยุคกลางของอังกฤษ ผู้ศึกษาได้ใช้วิธีการที่ให้นักแสดงหาตัวละครในยุคปัจจุบันของตนเองก่อน มีการทำเวิร์คช็อปและได้พูดคุยร่วมกันถึงเอกลักษณ์ ลักษณะนิสัยและบุคลิกภาพของตัวละครที่นักแสดงแต่ละคนต้องรับผิดชอบ ซึ่งในช่วงที่นักแสดงต้องเปลี่ยนมาเป็นตัวละครในยุคกลาง ผู้ศึกษาได้มีการปรับบุคลิกภาพ เอกลักษณ์ และลักษณะนิสัย โดยใช้การเวิร์คช็อปและพูดคุยร่วมกับนักแสดงและทีมงานทั้งหมด เพื่อจะพัฒนาตัวละครในแต่ละตัวให้มีเอกลักษณ์ที่น่าจดจำแต่ไม่ถึงความสนใจจนมากเกินไป โดยในทุกตัวละครมีความสำคัญและเอกลักษณ์ที่ต่างกันออกไป จึงต้องละเอียดในการวิเคราะห์และร่วมกันสร้างตัวละครแต่ละตัวละครขึ้นมากำหนดตัวละครจึงถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการกำกับการแสดงเรื่องนี้

(3) การนำเสนอละครในรูปแบบ Stylization คือ สไตล์ของการนำเสนอที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวที่สามารถเปลี่ยนแปลงได้และแตกต่างจากสไตล์อื่น ๆ ในการนำเสนอผู้ศึกษาได้มีการวิเคราะห์ข้อมูลในเรื่องของยุค ตัวละคร และเนื้อเรื่องของละคร รวมถึงได้มีการประชุมกับทางทีมนักออกแบบเพื่อกำหนดทิศทางในการเล่าเรื่อง และสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ให้กับละครเรื่องนี้ จึงได้ข้อสรุปในการสร้างสรรค์ผลงานออกมาในรูปแบบ Stylization โดยเอาศิลปะแขนงต่าง ๆ วิธีการเปลี่ยนฉาก วิธีการใช้ไฟ เพื่อเพิ่มความแปลกใหม่ให้คนดู และสิ่งที่ผู้ศึกษา นักแสดง

ดงและทีมออกแบบได้เลือกมานั้นได้ช่วยขับเคลื่อนสารที่ต้องการจะสื่อให้ชัดเจนยิ่งขึ้น และได้ปรับใช้  
ในการซ่อมเพื่อหาสิ่งที่พอดีสำหรับละครเรื่องนี้มากที่สุด

(4) ความยาวของละคร เนื่องจากละครเรื่องนี้มีความเร็วในการเล่าที่สลับ

ไปมา

ซ้ำในช่วงที่ต้องอธิบายสิ่งต่าง ๆ และเร็วในช่วงที่ต้องสนุกหรือลุ้นไปกับตัวละคร ในช่วงแรกผู้  
ศึกษายังไม่เข้าใจในการใช้ความเร็วในการเล่าเรื่องของแต่ละฉากทำให้มีความรู้สึกเมื่อดูแล้วยังไม่  
น่าสนใจมากพอ ผู้ศึกษาจึงได้มีการปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อหาวิธีทำให้น่าสนใจมากขึ้น จึง  
ได้ข้อสรุปว่าต้องจัดลำดับความสำคัญให้ดี เลือกใช้ความเร็วในการเล่าให้เข้ากับประเด็นที่จะสื่อ  
ในแต่ละฉาก เพื่อให้ผู้ชมยังติดตามตัวละครหลักและประเด็นหลัก และร่นเวลาของละครให้กระชับ  
ยิ่งขึ้น

(5) การใช้พื้นที่บนเวที เนื่องจากละครเรื่องนี้มีการเปลี่ยนเวลา และสถานที่  
หลายครั้ง จึงต้องอาศัยการเล่าเรื่องที่ทำให้คนดูตามได้ในทุก ๆ ฉากและน่าสนใจ ผู้ศึกษาจึงได้มี  
การประชุมและทำงานกับนักออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อหาภาพของเวทีทั้งหมด  
และฟังก์ชันที่สามารถใช้เพื่อให้การซ่อมคืบหน้าไปในทิศทางที่กำหนดไว้ และต้องมีเหตุและผล  
เพื่อให้คนดูสามารถเข้าใจได้ด้วย

นอกจากทักษะในการทำงานข้างต้น ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และพัฒนาศักยภาพใน  
การทำงานร่วมกับผู้อื่น ได้เรียนรู้ที่จะวางแผน ตัดสินใจเลือกในสิ่งที่ต้องการ การเข้าใจผู้อื่น และ  
การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เพื่อให้ทุกคนได้ทำงานอย่างเต็มประสิทธิภาพและได้ชิ้นงานที่พึงพอใจ  
มากที่สุด ในท้ายที่สุดเมื่อการทำละครเรื่องนี้เสร็จสิ้นและผลงานที่ทุกฝ่ายตั้งใจศึกษามาตลอด 8  
เดือน ได้ผลตอบรับที่ดีจากผู้ชม และเป็นที่ยังพอใจแก่ผู้ศึกษา นักแสดงและทีมออกแบบ เพียงเท่า  
นี้ผู้ศึกษาก็มองว่าการทำงานในครั้งนี้ประสบผลสำเร็จ

#### 4.1.2 สรุปผลงานด้านการแสดง

##### 4.1.2.1 นายมฤค สุขริน

จากการศึกษากระบวนการทำงานเกี่ยวกับการแสดงเรื่อง “The Young Knight” ผู้  
ศึกษาได้นำเอาองค์ความรู้ทางศิลปการแสดงมาประยุกต์ใช้ในการทำงานครั้งนี้ โดยจากการศึกษา  
ข้างต้นผู้ศึกษาสรุปผลการทำงานและสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงปัญหาและ  
การแก้ไขดังนี้

(1) การค้นหาตัวละคร ในช่วงแรกที่ได้รับบทบาทนี้ ผู้ศึกษาได้พบว่าตัว  
ละครมีสิ่งที่คล้ายกับตัวผู้ศึกษา จะมีที่แตกต่างไปอาจเป็นเรื่องของวิถีชีวิตและความชอบ เพื่อให้  
เข้าใจถึงวิถีชีวิตและความชอบของตัวละคร ผู้ศึกษาจึงได้ลองไปศึกษาลักษณะภูมิประเทศของ  
เกาะไบรเออร์ และศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับกษัตริย์อาเธอร์และอัศวินโต๊ะกลม เมื่อได้ลองเล่นเป็นตัว  
ละคร ผู้ศึกษาได้พบว่าตัวผู้ศึกษาเองนั้นยังมีความไม่มั่นใจในการสื่อสาร การแสดงออกทางอารมณ์  
ของตัวละคร รวมถึงยังมีความไม่มั่นใจในการแสดงของตัวผู้ศึกษาเอง เมื่อนำเรื่องนี้ไปปรึกษากับผู้  
กำกับและคุณครูที่ปรึกษา จึงได้พบว่าสาเหตุเกิดจากการที่ตัวผู้ศึกษาคิดมากเกินไปและการ  
แสดงบางครั้งตัวผู้ศึกษาก็ไม่ได้อยู่กับคู่แสดงบนเวทีมากนักเพราะคิดถึงภาพที่จะเกิดขึ้นมากเกินไป  
ผู้กำกับและอาจารย์ที่ปรึกษาจึงได้ให้วิธีการแก้ไขด้วยการทำสมาธิก่อนเริ่มซ้อมหรือเล่น และลอง  
อยู่กับสถานการณ์และคู่แสดงบนเวทีมากกว่านี้ เล่นเท่าที่รู้สึกและไม่พยายามฝืนไปถึงความรู้สึก  
นั้น

(2) การเล่นเป็นผู้พิการทางสายตา จากเรื่องราวที่เกิดขึ้นใน “The Young Knight” นั้น ตัวละครบัน เบนเดลจะได้รับอุบัติเหตุทำให้สูญเสียการมองเห็น สำหรับผู้ศึกษาการเล่นเป็นผู้พิการทางสายตานั้นถือเป็นความท้าทายมากที่สุด เพราะผู้ศึกษาไม่เคยได้รับบทแบบนี้มาก่อนเลย ผู้ศึกษาจึงเริ่มจากการหาข้อมูลเกี่ยวกับผู้พิการทางสายตาเพื่อให้เข้าใจถึงสิ่งที่ผู้พิการทางสายตาต้องเผชิญ รวมไปถึงวิธีคิด ทักษะและการปรับตัวให้สามารถใช้ชีวิตในสังคม ผู้ศึกษาได้ทดลองจากการซ้อมด้วยการใช้ผ้าปิดตาในการซ้อมบางครั้ง เพื่อให้เข้าใจถึงสภาวะของผู้พิการทางสายตา ศึกษาได้ทดลองซ้อมและศึกษาวิธีการใช้ไม้เท้าขาซึ่งเป็นไม้เท้าสำหรับผู้พิการทางสายตา เมื่อได้ลองซ้อมและลองเล่นผู้ศึกษาได้ค้นพบว่าการได้รับบทเป็นผู้พิการทางสายตานั้นต้องคำนึงถึงหลายปัจจัย ไม่ว่าจะเป็นการต้องไม่ทำให้สภาวะหรือสิ่งที่ตัวละครเป็นดูใหญ่เกินไป เพราะมันอาจจะดูเป็นการล้อเลียนมากกว่าการถ่ายทอดสิ่งที่ เป็น หรือในบางครั้งขณะที่ซ้อมหรือเล่นตัวผู้ศึกษาก็เกิดความเคยชินจากการใช้สายตา จนทำให้บางครั้งก็เผลอมองหรือตอบโต้กับสิ่งเร้าด้วยการหันไปมอง โดยวิธีการแก้นั้นตัวผู้ศึกษาได้ไปปรึกษาปัญหากับผู้กำกับและได้ค้นพบว่าในเรื่องของการเผลอใช้สายตาตอบโต้ต่อสิ่งเร้านั้น ผู้กำกับได้แนะนำว่าให้ฝึกการใช้ประสาทสัมผัสอื่น ๆ ให้มากขึ้นเพื่อให้คุ้นชินมากขึ้น และเรื่องของการแสดงบทผู้พิการทางสายตาไม่ให้ดูเป็นอะไรที่เกินจริงหรือล้อเลียนนั้น ผู้กำกับก็ได้ให้คำแนะนำว่า ให้เล่นจากความต้องการของตัวละคร และอย่าไปให้ความสำคัญกับสภาวะความเป็รผู้พิการทางสายตาจนมันทำให้แง่มุมอื่น ๆ ของชีวิตตัวละครหายไป

(3) Break the fourth wall (การทลายกำแพงที่สี่) เรื่องราวที่เกิดขึ้นใน “The Young Knight” นั้นเป็นเรื่องราวที่ถูกบันทึกไว้โดยตัวละครหลักอย่าง บัน เบนเดล ในบางช่วงของเรื่องราว บัน เบนเดลจะหันมาคุยกับคนดูเพื่ออธิบายความรู้สึกของตัวเองกับคนดูและจะกลับเข้าไปในเหตุการณ์นั้น ตัวผู้ศึกษานั้นไม่เคยมีประสบการณ์ในด้านนี้มาก่อน ในช่วงแรกของการซ้อม ผู้ศึกษายังไม่สามารถสื่อสารสิ่งที่อยากจะเล่ากับคนดูได้อย่างชัดเจนและยังมีจังหวะที่ไม่แน่นอนว่าตรงนี้คุยกับคนดู หรือคุยกับตัวเอง หรือคุยกับอีกตัวละครในเรื่อง เมื่อนำปัญหานี้ไปปรึกษากับผู้กำกับและอาจารย์ที่ปรึกษา และได้คำแนะนำมาว่า เวลาที่ตัวละครหันไปคุยกับคนดูนั้น สิ่งที่ตัวละครอยากจะสื่อสารมันคือความรู้สึกในใจของตัวละคร ดังนั้นในการพูดแต่ละครั้งลองพูดด้วยความรู้สึกที่มาจากข้างในของผู้ศึกษาจริง ๆ และเวลาคุยกับคนดูให้สบตาคนดูเพื่อที่ตัวผู้ศึกษาจะได้รู้ว่ากำลังคุยกับใครและจะสื่อสารอะไรออกไปและยังเป็นการบอกให้ชัดเจนว่า ณ ตอนนี้นเรากำลังอยู่ในเรื่องราวหรือกำลังคุยกับคนดู

(4) การใช้จินตนาการ เรื่องราวที่เกิดขึ้นใน “The Young Knight” ที่มีเรื่องราวของโลกแฟนตาซีเข้ามาเกี่ยวข้องการใช้จินตนาการจึงเป็นเรื่องที่สำคัญมาก ๆ ปัญหาที่ผู้ศึกษาได้พบในช่วงระหว่างการซ้อมคือ ตัวผู้ศึกษาไม่สามารถถ่ายทอดจินตนาการที่เกิดขึ้นในหัวออกมาได้อย่างชัดเจน และเมื่อนำปัญหาที่พบนี้ไปปรึกษากับผู้กำกับและอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้กำกับและอาจารย์ที่ปรึกษาได้ให้วิธีการแก้ไขมาด้วยการฝึกการใช้ร่างกายให้ใหญ่ขึ้น และการแสดงสีหน้าที่ชัดเจน และลองใช้อุปกรณ์ประกอบบนเวที พร้อพ ฉาก แสง เสียง ชุด เพื่อให้ประสาทสัมผัสชัดเจนและช่วยเพิ่มจินตนาการให้แข็งแรงขึ้น

ในระยะเวลาตลอด 8 เดือนที่ได้ศึกษาเรื่องนี้ ผู้ศึกษาได้ค้นพบปัญหาในเรื่องของตัวผู้ศึกษาเองว่าความไม่กล้า ความไม่มั่นใจในตัวเอง ความคิดมากและการไม่อยู่กับคู่แสดง และได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการและแนวทางในการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการ สิ่งที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้คือการการทำสมาธิก่อนเริ่มแสดง การปล่อยตัวเองให้ไหลไปตามสถานการณ์และ

การอยู่กับคู่แสดงนั้นจะทำให้ความไม่มั่นใจและความกล้าของตัวผู้ศึกษาลดลงได้ และทำให้เราสามารถถ่ายทอดความเป็นตัวละครออกมาได้

#### 4.1.2.2 นางสาวอินทิยา ไทรงาม

จากการศึกษากระบวนการทำงานเกี่ยวกับการแสดงเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาได้นำเอาองค์ความรู้ทางศิลปการแสดงมาประยุกต์ใช้ในการทำงานครั้งนี้ โดยจากการศึกษาข้างต้น ผู้ศึกษาสรุปผลการทำงานและสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงปัญหาและการแก้ไขดังนี้

(1) การค้นหาตัวละคร ในช่วงแรกที่ได้รับบทบาทนี้ ผู้ศึกษามีความเข้าใจในบทบาทและหน้าที่ในเรื่องของตัวละคร แต่พอต้องเริ่มเป็นตัวละครนั้นจริง ๆ ผู้ศึกษากลับรู้สึกว้าวในความเข้าใจในบทบาทยังไม่สามารถเติมเต็มให้กับตัวละครตัวนี้เป็นไปตามที่ควรจะเป็น ผู้ศึกษา ยังไม่สามารถทำให้หน้าที่ของตัวละครมีหน้าที่ที่ความชัดเจนออกมาได้ และเมื่อได้ลองปรึกษาผู้กำกับถึงปัญหานี้ ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่าผู้ศึกษามีความคิดมากและกังวลมากเกินไปในตอนที่เป็นตัวละคร ทำให้ความกังวลที่มีไปจำกัดอารมณ์ความรู้สึกตัวละคร อีกทั้งยังทำให้ความสนุกของตัวละครนี้หายไป ผู้ศึกษาจึงหาทางแก้ไขและปรับปรุง ทำให้ผู้ศึกษาสามารถเติมเต็มตัวละครตัวนี้ได้อย่างที่ควร และได้เรียนรู้ว่าอารมณ์ความรู้สึกตัวละครที่เกิดขึ้นบนเวทีไม่ต่างจากอารมณ์ความรู้สึกมนุษย์เมื่อเจอสถานการณ์ต่าง ๆ ดังนั้นจึงไม่ควรจำกัดและคิดถึงผลลัพธ์ให้กับอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร

(2) การใช้จินตนาการ จากเรื่องราวที่เกิดขึ้นในเนื้อเรื่อง “The Young Knight” ที่มีเรื่องราวของโลกแฟนตาซีเข้ามาเกี่ยวข้อง โดยผู้ศึกษาจะต้องใช้จินตนาการและเชื่อมกับสิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้า ผู้ศึกษาค่อนข้างถ่ายทอดความรู้สึกของตัวละครได้ดี สามารถทำให้คนดูเห็นภาพตามตัวละครจากสถานการณ์น่าเหลือเชื่อที่ตัวละครเจอ ซึ่งผู้ศึกษาฝึกซ้อมการแสดงไปพร้อมกับเสียง แสง พร็อพและฉาก เพื่อให้การแสดงสอดคล้องไปกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างสมจริง

(3) การใช้ร่างกายน้อยเกินไป (Dead body) คือการแสดงที่ไม่ค่อยขยับเขยื้อนร่างกายให้ใหญ่พอที่ผู้ชมจะเห็นท่าทางการเคลื่อนไหวบนเวที ผู้ศึกษาได้มีปัญหากล้ามาข้างต้น ในช่วงแรก ทำให้ส่งผลต่อบทบาทตัวละครที่ต้องมีความเป็นผู้นำและเป็นพี่ที่โตกว่า ผู้ศึกษารับรู้ถึงปัญหาและได้ปรุงแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่เป็นผลจากการคิดมากและกังวลของผู้ศึกษาเอง หลังจากที่สามารถคลายความคิดมากออกไปได้ จดจ่อกับสถานการณ์ของเรื่อง ก็ทำให้ผู้ศึกษาสามารถใช้ร่างกายในการแสดงท่าทางและบทบาทของตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจน

ในระยะเวลา 8 เดือนที่ได้อยู่ในกระบวนการทำละครเรื่องนี้ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงปัญหาหลักๆที่เกิดจากความคิดมากและกังวลมากเกินไปในระหว่างการแสดง และเรียนรู้เกี่ยวกับแนวทางการแก้ไขปัญหาที่เกิดกับผู้ศึกษาในระหว่างกระบวนการ ทำให้ผู้ศึกษาสามารถจับจุดด้านการแสดงได้ว่าการเป็นตัวละครไม่ต่างจากการเป็นตัวเราเองไปมากนัก ไม่ควรคิดมากจนส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกตัวละคร เหมือนเป็นการปลดล๊อคที่ทำให้ผู้ศึกษากล้าที่จะเล่นมากขึ้น กล้าหาญต่อโลกความเป็นจริงที่ต้องเจอด้วยบทบาทของตัวละคร “แอนนา”

### 4.1.3 สรุปผลการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก

#### 4.1.3.1 นางสาว ศิริประภา พิรัชชา

จากการศึกษากระบวนการทำงานออกแบบฉากละครเวทีครั้งแรกในเรื่อง

"The Young Knight" ในระหว่างกระบวนการทำงานผู้ศึกษาได้เรียนรู้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต่าง ๆ สรุปผลการได้เรียนรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้ดังนี้

(1) การอ่านและการวิเคราะห์บท ผู้ศึกษาต้องอ่านบทและทำความเข้าใจเรื่องราวอย่างละเอียดเพื่อนำข้อมูลที่สำคัญที่ได้มาออกแบบฉาก ผู้ศึกษาได้ศึกษาแนวคิดต่าง ๆ เพื่อเลือกมาใช้ออกแบบ และแนวคิดที่ได้คือ “การปะติดปะต่อ” เพราะฉากในบทละครเรื่องนี้มีหลากหลายสถานที่ที่เกิดขึ้นไปพร้อมกับ บัน เบนเดล เด็กชายผู้พิการทางสายตา สถานที่หลักในโลกแห่งความจริงคือบ้านและโลกแห่งจินตนาการคืออะวาลอน แนวคิดเรื่อง “การปะติดปะต่อ” จึงสอดคล้องและส่งเสริมกับการออกแบบฉากในโลกทั้งสอง หลังจากนั้นผู้ศึกษาได้ทำการทดลองขึ้นว่าดีไซน์แบบไหน อย่างไร ให้เป็นประโยชน์สูงสุดที่สามารถสื่อสารได้ทั้งเรื่องและทำให้ผู้ชมเข้าใจว่าคือสถานที่ใดบ้าง ผู้ศึกษาจึงเน้นออกแบบฉากควบคู่ไปกับฟังก์ชันเพื่อให้ได้ภาพออกมาเป็นไปตามเนื้อเรื่องที่กำหนด ในการออกแบบฉากสิ่งสำคัญคือ ฉากต้องมีความหมาย ถึงจะทำให้ตัวฉากทำงานหรือสื่อสารได้อย่างมีความสมเหตุสมผล ไม่เพียงแต่ใช้แค่ความสวยงามของมัน

(2) ระยะเวลาในการสร้างสรรค์ผลงาน หลังจากอ่านบทละครผู้ศึกษาได้มองหาแรงบันดาลใจในการออกแบบฉากตั้งแต่อ่านเริ่มโปรดักชันจนเข้ามาอยู่ในกระบวนการทำงานในโปรดักชันไม่ว่าจะเป็น การดูหนัง ฟังเพลง ที่มีความเกี่ยวข้องกับบทละครเรื่องนี้อยู่เสมอ ในแกลรส่งความคืบหน้าแต่ละครั้งกับคณะอาจารย์ ดีไซน์ฉากจะถูกปรับเปลี่ยนไปตามคำแนะนำและความเหมาะสม จนกระบวนการสร้างจริง ผู้ศึกษาเริ่มจากทำในสิ่งที่สามารถทำได้ก่อน เช่น หินหรือองค์ประกอบฉากย่อยต่าง ๆ จนระยะเวลาการทำที่เหลือไม่มากก็ปรับวิธีการทำในแต่ละส่วนที่ต้องใช้เวลา ทำให้ภาพรวมออกมาไม่ตรงตามที่ผู้ศึกษาคิดไว้ 100% ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างการผลิตสร้างสรรค์ผลงานเหล่านี้ ทำให้ผู้ศึกษาต้องยอมรับและกล้าที่จะปรับเปลี่ยนงานที่เกิดข้อผิดพลาด รวมไปถึงการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้ามองหาวิธีการและทดลองเพื่อหาแนวทางที่หลากหลาย จนกระทั่งเป็นไปตามความต้องการของผู้ศึกษาให้ได้มากที่สุด

(3) การนำเสนอผลงานการออกแบบฉาก เนื่องจากละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” มีการนำเสนอประเด็นในเรื่อง “ความเชื่อ” เพื่อสะท้อนให้ผู้ชมนึกถึงเส้นทางการใช้ชีวิต ประเด็นความเชื่อในเรื่องนี้เป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้ศึกษากล้าที่จะทดลองทำอะไรใหม่ ๆ ก้าวออกจากพื้นที่ปลอดภัย (safe zone) ไม่ยึดติดแบบแผนเดิม ๆ ในการออกแบบผลงานตลอดระยะเวลาในการศึกษา 4 ปีที่ผ่านมา นำเสนอผ่านการออกแบบฉากละครเรื่องนี้โดยผู้ศึกษาตั้งใจให้ฉากเห็นเป็นรูปร่างตามสถานที่นั้น ๆ ที่มีลักษณะไม่สมประกอบ เพื่อให้คนดูได้จินตนาการตามและเกิดการตั้งคำถาม ผู้ศึกษาจึงนำเสนอการออกแบบฉากที่ทำให้เห็นว่า ถ้าเราเชื่อมั่นเป็นแบบนั้น มันก็จะเป็นแบบนั้น

(4) การที่ผู้ศึกษาค้นคว้าหาเทคนิคใหม่ ๆ ในการออกแบบเพื่อทดลอง การปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักออกแบบฉากกับผู้กำกับและทีมงานฝ่ายอื่น ๆ ในโปรดักชัน ในการทำงานร่วมกันต้องคอยปรึกษาคอยคุยกับฝ่ายอื่น ๆ เพื่อให้ได้แนวคิดและภาพรวมทั้งหมดที่จะเกิดขึ้นบนเวทีให้ไปในทิศทางเดียวกันและตรงกับสิ่งที่ผู้กำกับต้องการ คอยแสดงความคิดเห็นและรับฟังคำแนะนำของทีมหรือคณะอาจารย์เพื่อนำมาพัฒนาผลงานของตัวเองให้ดียิ่งขึ้น

ตลอดระยะเวลาการทำงานละครเรื่องนี้ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้อะไรใหม่ ๆ มากมาย หลายอย่างไม่ว่าจะเป็น ในเรื่องการสื่อสาร การฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น ต้องปรับตัว ฝึกความอดทน ต้องมีความรับผิดชอบที่มากขึ้น และยังต้องทำงานภายใต้เงื่อนไขและข้อจำกัดต่าง ๆ ต้องรู้จักวางแผนในการทำงานอยู่เสมอ หน้าที่ที่ได้รับหรือกระบวนการต่าง ๆ ที่ได้ทำทั้งหมดในละครเรื่องนี้ "The Young Knight" ถือเป็นประสบการณ์ที่ดีและเป็นความภาคภูมิใจอย่างยิ่ง

#### 4.1.4 สรุปผลการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

##### 4.1.4.1 นาย พันธกานต์ นาคจู

จากการศึกษาการจัดทำอุปกรณ์ประกอบฉากในละครเวที เรื่อง "The Young Knight" พบว่าการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้ แนวคิดและทฤษฎีของ มิติที่ 1-10 ( 10 Dimention) ถือเป็นสิ่งที่ทางผู้ศึกษาได้เรียนรู้จากกระบวนการของการทำงานในครั้งนี้ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค ผลงานวิเคราะห์ที่ตัวชิ้นงานต่าง ๆ รวมไปถึงอุปสรรคในการทำงาน และสิ่งที่ผู้ศึกษาได้รับจากการ ทำงาน โดยจากการศึกษาข้างต้น ผู้ศึกษาสรุปผลการทำงานการสร้างสรรคผลงาน

(1) การศึกษาเกี่ยวกับหน้าที่และบทบาทที่ตัวผู้ศึกษาได้รับมอบหมายใน การทำงานรวมถึงการจัดทำออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากในละครเวทีเรื่อง "The Young Knight" พบว่าบทละครเวทีเรื่องนี้ได้มีการอ้างอิงจากหนังสือที่มีชื่อว่า "The Sleeping Sword" หรือชื่อภาษาไทยคือ " ปาฏิหาริย์ดาบนิทรา" มีเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อ ครอบครั้ว ความฝัน จินตนาการ และการผจญภัย เป็นการดำเนินเรื่องที่ตัวละครจะต้องเผชิญอุปสรรคและฝ่าฟันไปได้ในแต่ละครั้ง ความเชื่อและจินตนาการของตัวละคร ล้วนเป็นจุดประสงค์หลักที่ได้จากการคิดวิเคราะห์บทบาทในครั้งนี้

(2) ระยะเวลาระหว่างการจัดทำอุปกรณ์ประกอบฉากในละครเวทีเรื่อง "The Young Knight" ในครั้งนี้ตั้งแต่ช่วงเตรียมตัวช่วงทำงานในครั้งแรก ไปจนถึงการส่งความคืบหน้างานแต่ละครั้ง ล้วนมีการนำทฤษฎีมิติที่1-10 ( 10 Dimention ) มาใช้ร่วมกับทั้ง 3 คีย์เวิร์ด คือ แปรเปลี่ยน สี สัน สะท้อน เพื่อการสร้างสรรคและการออกแบบดีไซน์อุปกรณ์ประกอบฉากให้สัมพันธ์ไปด้วยกันกับฉากเรื่องนี้ ทำให้ผู้ศึกษาได้มองเห็นถึงความแตกต่างของทั้งบทบาท สถานที่ ความหมายถึงที่อยู่ในแต่ละฉากแต่ละจุด รวมถึงองค์ประกอบในทุก ๆ อย่าง และการตีความบทเพื่อที่จะได้นำข้อมูลเหล่านั้นมาดีไซน์งานให้ออกมาเห็น ภาพตรงกันกับทุก ๆ ฝ่าย และได้ภาพรวมที่ไปในทิศทางเดียวกัน ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้นำการเล่าเรื่องของตัวละครมาผสมผสานกับชิ้นผลงานให้ออกมาดูมิติ บนพื้นฐานความคิดที่แตกต่างกันอาจทำให้ "งาน" ที่ออกมานั้นแตกต่างกันออกไป ซึ่งตัวผู้ศึกษาได้ทำการค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่และสิ่งที่จะต้องมามีในสถานที่นั้น ๆ จึงได้ทำการแบ่งอุปกรณ์ประกอบฉากหลัก ๆ เป็น 3 ก้อน คือ ในบ้านของบัน เบนเดล นอกบ้าน ซึ่งนอกบ้าน ประกอบด้วย ชายหาด โรงพยาบาล อ่าวนรก หลุมศพโบราณ ทะเลกลางคืน อะวาลอน และ ถ้าของกษัตริย์อาเธอร์ ซึ่งแต่ละสถานที่ที่จะปรับเปลี่ยนไปตามบทของละคร โดยต้องหาฟังก์ชันที่จะสามารถปรับเปลี่ยนสถานที่ได้อย่างรวดเร็วและ สามารถเป็นได้หลายสถานที่

(3) การนำเสนองานในรูปแบบการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากได้มีกระบวนการต่าง ๆ ในการทำงานแบบหลากหลายขั้นตอน ซึ่งผู้ศึกษาได้ใช้เทคนิคการออกแบบที่หลากหลาย เนื่องจากละครเวทีเรื่อง "The Young Knight" ได้พูดถึงความเชื่อในสิ่งต่าง ๆ อย่างชัดเจน จึงได้ใช้แนวคิดการออกแบบด้วยคำว่าแปรเปลี่ยนมาใช้ในชิ้นงานที่ออกมาในรูปแบบการปรับเปลี่ยนได้ง่ายและใช้งานได้หลากหลาย และนอกเหนือจากความหลากหลายต่อการใช้งานแล้ว

ชิ้นงานที่ทางผู้ศึกษาได้ออกแบบและต่อยอดยังต้องศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลเจาะลึกในรายละเอียดของอุปกรณ์ประกอบฉากว่ามีที่มาที่ไปอย่างไรบ้างให้สมเหตุสมผลกับเนื้อเรื่องและมีการได้ลดทอนการคิดฟังก์ชันออกแบบอุปกรณ์เพื่อที่จะต้อง คำนึงถึงการการใช้งานต่อนักแสดง ซึ่งการที่ผลงานจะออกมาในแต่ละชิ้นงานนั้นผู้ศึกษาได้ทำการ ปรึกษากับทุก ๆ ฝ่ายโดยตรง รวมถึงอาจารย์ที่ปรึกษาในด้านต่าง ๆ เพื่อให้งานออกมาเป็นในทิศทางที่มีเหตุมีผลและมีความสอดคล้องกัน

(4) การทำงานร่วมกันกับฝ่ายออกแบบทุก ๆ ฝ่าย เนื่องจากอิทธิพลของฝ่ายออกแบบจะต้องมีความสัมพันธ์และสอดคล้องกันทั้งหมด จึงต้องอาศัยการทำงานร่วมกันและค้นคว้า หาข้อมูลเพื่อที่จะได้นำแนวคิดและวิธีการออกแบบของแต่ละฝ่ายมารวมแบ่งปันข้อมูล ซึ่งในช่วงแรก ๆ ผู้ศึกษายังไม่สามารถหาแนวทางที่จะสามารถนำเสนออย่างชัดเจนได้ จึงได้ทำการประชุมและปรึกษากันว่าสิ่งที่จะสามารถนำเสนอผลงานที่สอดคล้องกันกับบทละครและ ฝ่ายออกแบบในทุก ๆ ฝ่ายจะสามารถนำเสนอด้วยแนวทางไหน จึงทำให้ทั้งผู้ศึกษาและฝ่ายออกแบบมีการทำงานร่วมกันมากขึ้นจนเห็นภาพการออกแบบดีไซน์ไปในทิศทางเดียวกัน รวมไปถึงฝ่ายออกแบบทุก ๆ ฝ่ายที่เสนอข้อมูลที่แต่ละฝ่ายศึกษาค้นคว้ามาและนำมาปรับใช้ในการออกแบบร่วมกันทำให้ผลงานนั้นรวมเป็นภาพเดียวกัน และทำให้ละครเวทีเรื่องนี้ให้สอดคล้องและเชื่อมโยงกันกับบทละครมากที่สุด

(5) การได้ลงพื้นที่ละครเวทีจริง ทำให้ผู้ศึกษาได้นำอุปกรณ์ประกอบฉากมาลองใช้พื้นที่เวทีจริง และเนื่องจากละครเรื่องนี้มีการมีการเปลี่ยนสถานที่บ่อยครั้ง จึงต้องอาศัยความละเอียดและแม่นยำต่อการทำงานเป็นอย่างมาก รวมถึงตอนซ้อมการแสดงผู้ศึกษาได้สังเกตการณ์ช่วงเวลาที่ทำกรซ้อมและคอยดูจุดรายละเอียดของอุปกรณ์ประกอบฉากตลอดว่ามีจุดไหนที่บกพร่องหรือผิดพลาดไปบ้าง เพื่อที่จะได้นำมาปรับปรุงแก้ไขในรอบการแสดงครั้งต่อไปเพื่อไม่ให้มีข้อผิดพลาด และด้วยไหวพริบที่ว่องไวของนักแสดงช่วยทำให้ชิ้นงานอุปกรณ์ประกอบฉากที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบและสร้างสรรค์งานมาออกสู่ผู้รับชมได้อย่างถูกต้องชัดเจน และสามารถเข้าใจได้ง่ายถึงการเปลี่ยนแปลงของสถานที่ที่เกิดจากอุปกรณ์ประกอบฉาก

ในท้ายที่สุดนั้นทางผู้ศึกษาพึงพอใจในชิ้นผลงานที่ได้ออกแบบและสร้างสรรค์มาด้วยความภาคภูมิใจและเต็มที่กับทุก ๆ ผลงานในครั้งนี้เป็นที่ประสบความสำเร็จลุล่วง

#### 4.1.5 สรุปผลการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย

##### 4.1.5.1 นางสาว วรตษ์วี รุจิรกุล

จากที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าตั้งแต่เริ่มกระบวนการทำงาน เริ่มลงมือปฏิบัติ ตลอดจนมาถึงการแสดงจริงของละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นทั้งผู้กำกับ นักแสดงหรือแม้กระทั่งฝ่ายออกแบบ อีกทั้งได้เรียนรู้กระบวนการทำงานเป็นขั้นตอนในการทำละครเวที โดยจากการศึกษาข้างต้น ผู้ศึกษาสรุปผลการทำงานการสร้างสรรค์ผลงานได้ดังนี้

(1) การศึกษาเกี่ยวกับหน้าที่และบทบาทที่ตัวผู้ศึกษาได้รับมอบหมายใน การทำงานรวมถึงการจัดทำเครื่องแต่งกายในละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” เพราะว่าละครเวทีเรื่องนี้นอกจากจะใช้บริบทเป็นประเทศอังกฤษแล้ว ก็ยังมีตัวละครบางส่วนที่มาจากยุคกลางอีกด้วย ดังนั้นการศึกษาค้นคว้ารูปแบบ ที่มา และลักษณะสำคัญของเครื่องแต่งกายในสมัยยุคกลางจึงเป็นสิ่งสำคัญอย่างมาก โดยผู้ศึกษานั้นมีความสนใจในประวัติศาสตร์เครื่องแต่งกายตะวันตกอยู่

แล้วเป็นทุนเดิม การที่ได้มารับหน้าที่เป็นผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายจึงทำให้ผู้ศึกษาพยายามที่จะสร้างสรรค์ผลงานออกมาให้มีความใกล้เคียงกับข้อเท็จจริงที่ได้จากการศึกษาค้นคว้า แต่ในเวลาเดียวกันก็พยายามนำเสนอเอกลักษณ์และความโดดเด่นของตัวละครออกมาผ่านเครื่องแต่งกาย เพื่อเป็นการช่วยเหลือผู้แสดงให้สามารถเข้าถึงความเป็นตัวละครให้ได้มากที่สุด

(2) ตลอดระยะเวลาการทำงาน ตั้งแต่เริ่มเข้าโปรดักชั่น ผู้ศึกษาได้มีการพูดคุยกับเพื่อน ๆ ทุกฝ่าย และอาจารย์ทุกท่านถึงทิศทางและความเป็นไปได้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายจนได้คีย์เวิร์ดเพื่อใช้ในการทำงาน ในการศึกษาค้นคว้า ผู้ศึกษาได้เรียนรู้เกี่ยวกับการแต่งกายของผู้คนในประเทศอังกฤษ การแต่งกายในสมัยยุคกลาง ไปจนถึงจิตวิทยาของสีที่ส่งผลต่ออารมณ์และการใช้สีในการแสดงถึงลักษณะหรือบุคลิกของบุคคลนั้น ๆ ถึงแม้ว่าอาจจะมีการสับเปลี่ยนสีของตัวละครในระหว่างช่วงกระบวนการก่อนการแสดง แต่นั่นก็เป็นเพราะระหว่างการทำงานร่วมกับนักแสดงและเพื่อน ๆ ในฝ่าย รวมถึงได้รับข้อเสนอแนะจากอาจารย์ทุกๆ ท่าน ผู้ศึกษาได้ค้นพบมุมมองใหม่ ๆ หรือมองเห็นถึงความเป็นไปได้ใหม่ ๆ และกล้าที่จะลองทำในสิ่งที่แปลกใหม่มากยิ่งขึ้น และเพราะละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” จะต้องใช้นักแสดงหนึ่งคนในการแสดง 2 ตัวละครอยู่หลายคน และในเนื้อเรื่องยังมีการผลัดเปลี่ยนของวันเวลาและฤดูกาลค่อนข้างมาก ดังนั้นผู้ศึกษาจึงค่อนข้างกังวลในเรื่องการวางแผนการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายว่าจะทำอย่างไรให้ประหยัดเวลาแต่ก็ได้ภาพที่ต้องการบนเวที และจะเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของนักแสดงในโลกจินตนาการอย่างไรให้ทันเวลาที่มีอยู่จำกัด แต่เมื่อพูดคุยกับเพื่อน ๆ ในฝ่ายและแบ่งหน้าที่กันอย่างเป็นสัดส่วน รวมถึงการให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีของนักแสดงทุกคน ทำให้ตลอดการแสดงทั้งสามวันผ่านไปได้อย่างราบรื่น

(3) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย ผู้ช่วยในฝ่าย นักแสดง และผู้กำกับ รวมไปถึงทีมงานฝ่ายอื่น ๆ ผู้ศึกษาจำเป็นต้องสื่อสารกับคนในฝ่ายและพูดคุยถึงแนวทางในการทำงานให้ชัดเจน มีการแจ้งความคืบหน้าให้ผู้กำกับและเพื่อนฝ่ายอื่น ๆ รับทราบอยู่เสมอ เพื่อคอยตรวจสอบว่ามีส่วนใดที่เห็นพ้องต้องกันว่าอยากจะปรับหรือทำให้ผลงานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และการอธิบายนักแสดงให้เข้าใจถึงการรับผิดชอบดูแลเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายของตนเอง ซึ่งนักแสดงทุกคนก็ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี และเพราะผู้คนทุกฝ่ายในโปรดักชั่นนั้นเข้าใจซึ่งกันและกัน และสื่อสารกันอยู่เสมอ เมื่อเกิดปัญหาขึ้น ผู้ศึกษาและเพื่อน ๆ ทุกคนในโปรดักชั่นจึงสามารถแก้ไขได้อย่างรวดเร็วและทันท่วงที ทำให้ผลงานที่ออกมาเป็นที่น่าพึงพอใจของทุกคน

จากที่ผู้ศึกษาได้กล่าวมาทั้งหมดนั้น ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การทำงานเป็นทีม เรียนรู้ที่จะสื่อสารกับผู้อื่นเพื่อให้เกิดข้อผิดพลาดระหว่างการทำงานน้อยที่สุด ได้ฝึกการทำงานภายใต้สภาวะความกดดัน ถึงแม้ว่าจะเกิดปัญหามากมายระหว่างการทำงาน แต่ผู้ศึกษาก็สามารถหาวิธีการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า ปรับตัวไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น และสามารถนำความรู้ที่สั่งสมมาตลอด 4 ปีมาสร้างเป็นผลงานที่น่าพึงพอใจและน่าภาคภูมิใจได้ในที่สุด

#### 4.1.5.2 นางสาว สิริภากร ชัยชุมพล

จากการศึกษาการออกแบบอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาสรุปผลการทำงานในการสร้างสรรค์ผลงานได้ดังนี้

(1) หน้าที่และบทบาทที่ได้รับในการทำงานเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาได้รับหน้าที่ในการทำอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย เป็นหน้าที่ที่ท้าทายสำหรับผู้ศึกษาเป็น

อย่างมาก เพราะว่าผู้ศึกษาไม่เคยลงมือทำงานเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายมาก่อน อีกทั้งยังเป็นหน้าที่ที่ได้ทำควบคู่ไปกับหน้าที่ออกแบบเสียงและสีมัลติมีเดียอีก จึงเป็นสิ่งที่ท้าทายสำหรับผู้ศึกษาเป็นอย่างมาก แต่ก็ยังเป็นโอกาสที่ดีในการทำงานและได้เริ่มต้นกับสิ่งใหม่ ๆ แรกเริ่มนั้นผู้ศึกษามีความสนใจในบทละครเรื่อง “The Young Knight” เป็นที่สุด เพราะเรื่องราวมีความสอดคล้องกับผู้ศึกษาในตอนที่ผู้ศึกษามีความตั้งใจในการออกดิฉันตำแหน่งหน้าที่ในเรื่องนี้เพราะอยากเป็นส่วนหนึ่งในเรื่องนี้ ไม่ว่าจะได้รับหน้าที่อะไรก็ตาม เมื่อผู้ศึกษาได้รับโอกาสในการทำงานในโปรดักชั่นนี้ผู้ศึกษาตั้งใจที่จะทำออกมาให้ดีที่สุดในทุกหน้าที่ที่ได้รับบทบาท และตั้งใจที่จะนำเสนอผลงานการออกแบบอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายผ่านตัวละครเพื่อนำพาให้ผู้ชมได้เข้าถึงละครเรื่อง “The Young Knight” และสื่อสารกับคนดูอย่างมีประสิทธิภาพ

(2) ในการสร้างสรรค์ผลงานและนำเสนองานผ่านหน้าที่ออกแบบอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายในสมัยยุคกลางเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการทำงานการออกแบบอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย และก่อนที่จะเริ่มการออกแบบผู้ศึกษาได้มีการพูดคุยกับเพื่อนๆ ในทีมถึงการกำหนดทิศทางการออกแบบตัวละครว่าจะไปในทิศทางใด รวมไปถึงการวางบุคลิกลักษณะของตัวละคร เพื่อที่จะทำให้การออกแบบเป็นไปในทิศทางเดียวกัน จากนั้นผู้ศึกษาก็เริ่มทำการค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับเครื่องแต่งกายในสมัยยุคกลาง ค้นคว้าจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการหาข้อมูลจากหนังสือ รูปภาพจากอินเทอร์เน็ต หรือจากภาพยนตร์ หลังจากนั้นก็ศึกษาเกี่ยวกับเรื่องทฤษฎีสีที่ให้ความหมายและส่งผลต่อความรู้สึกของตัวละครเพื่อเปรียบเทียบว่าตัวละครแต่ละตัวเหมาะสมกับการนำเสนออุปนิสัยผ่านสีอะไร ต่อมาก็เริ่มกระบวนการออกแบบและร่างแบบเพื่อนำเสนอให้คณะอาจารย์ได้เห็นภาพตามที่คุณศึกษาอยากจะทำ และเมื่อคณะอาจารย์เสนอแนะหลังจากที่ดูแบบร่างแล้ว ผู้ศึกษาก็นำคำแนะนำมาปรับและแก้ไขแบบ ในการลงมือปฏิบัติผู้ศึกษามีการจัดหาของที่จะต้องใช้ในการทำอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกาย มีการลองผิดลองถูกกับการลงมือสร้างสรรค์ผลงาน แต่ก็ผ่านมาได้เพราะได้รับคำแนะนำจากรุ่นพี่และมีการปรึกษากับอาจารย์ถึงปัญหาที่เกิดขึ้น ทำให้ได้รับการแก้ไขและออกมาเป็นอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายที่สามารถนำเสนอแนวคิดการออกแบบของผู้ศึกษาในที่สุด

(3) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักออกแบบอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายกับทีมงานในทีมออกแบบเครื่องแต่งกาย และผู้กำกับ รวมไปถึงทีมงานฝ่ายอื่น ๆ ผู้ศึกษามีความจำเป็นต้องสื่อสารกับคนในทีมเพื่อทำงานและพูดคุยถึงแนวทางในการทำงาน รวมไปถึงการอัปเดตงานเพื่อทำความเข้าใจร่วมกันและดำเนินงานอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังมีการสื่อสารกับนักแสดงเพื่อทำการอธิบายถึงการใช้งานของอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายอีกด้วย ทั้งนี้นักแสดงในโปรดักชั่นให้ความร่วมมือและทำความเข้าใจในการใช้งานอุปกรณ์ประกอบเครื่องแต่งกายทำให้เกิดข้อผิดพลาดน้อยมากในการใช้แสดง ผู้ศึกษาต้องขอบคุณเพื่อนในโปรดักชั่นที่ให้ความช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ กับผู้ศึกษา ทำให้ภาพรวมในการทำงานออกมาดี

จากที่ผู้ศึกษากล่าวมาทั้งหมด ผู้ศึกษาได้รับโอกาสและประสบการณ์ที่ดีในการทำงาน ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ที่จะทำงานร่วมกับผู้อื่น เรียนรู้ที่จะรับมือกับการทำงานภายใต้ความกดดัน เรียนรู้กับสิ่งใหม่ ๆ ที่เข้ามาเป็นประสบการณ์ในชีวิต เรียนรู้ที่จะกล้าลงมือทำในสิ่งที่ไม่เคยทำมาก่อน แม้ว่าการทำงานครั้งนี้จะมีอุปสรรคที่ผู้ศึกษาต้องข้ามไป แต่ผู้ศึกษาก็ผ่านมาได้เพราะได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมทีม ทำให้สามารถผ่านมันไปได้และเชื่อมั่นในตัวเอง รวมไปถึงเรียนรู้ที่จะภูมิใจในตัวเองกับการลงมือทำสิ่งต่าง ๆ

### 4.1.5.3 นางสาว สุภัตสร โขติสุภาพ

จากการศึกษากระบวนการทำงานที่ผ่านมาด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาได้รับประสบการณ์และความรู้มากมายจากการทำงานในครั้งนี้ตั้งแต่ช่วง Pre-production ไปถึงช่วง Post-production ได้ดังต่อไปนี้

(1) หน้าที่และบทบาทที่ได้รับในการทำงานของเครื่องแต่งกายในละครเรื่อง “The Young Knight” ถือเป็นโอกาสที่ดีในการได้ทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ ที่น่าสนใจอย่างยิ่ง เพราะตั้งแต่ครั้งแรกที่ได้อ่านหนังสือของเรื่องนี้ทำให้รู้สึกชอบเนื้อเรื่องของเรื่องนี้เป็นอย่างมาก โดยเนื้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการเชื่อมั่น กำลังใจทำให้เพิ่มความรู้สึกชื่นชอบขึ้นไปอีก ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับตัวผู้ศึกษาที่ค่อนข้างจะเป็นคนที่ไม่กล้าที่จะทำอะไร แต่พอได้อ่านเรื่องนี้แล้วทำให้ได้รู้และเชื่อมากขึ้นว่า หากเราเชื่อว่าเป็นไปได้ สิ่งนั้นก็อาจจะเป็นไปได้ขอเพียงรู้จักที่จะเชื่อมั่นในตัวเองก่อน โดยผู้ศึกษาที่มีความตั้งใจอย่างยิ่งที่อยากจะออกแบบเครื่องแต่งกายให้นำเสนออารมณ์และความรู้สึกของตัวละครผ่านออกมาทางเครื่องแต่งกายสื่อสารกับคนดูให้ได้มากที่สุด

(2) ตลอดช่วงระยะเวลาการทำงาน วันที่ตัวผู้ศึกษาได้เข้ามาในโปรดักชันได้เริ่มกระบวนการทำงานก่อนการแสดงได้คุยกับทีมเพื่อน ๆ ทุกฝ่ายในโปรดักชันถึงทิศทางในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ทั้งเรื่องนิสัยของตัวละคร จนกระทั่งได้ศึกษาวีร็ดของตัวละครมาเริ่มทำงานจริง ในการค้นคว้าหาข้อมูลผู้ศึกษาได้เรียนรู้การแต่งกายของบุคคลที่อาศัยอยู่บนเกาะไอร์แลนด์ ประเทศอังกฤษว่ามีลักษณะการแต่งกายอย่างไร จึงเริ่มนำมาปรับใช้กับตัวละครภายในเรื่อง และได้เรียนรู้เรื่องทฤษฎีสีที่ส่งผลกับอารมณ์ผู้ศึกษาได้นำความหมายของสีต่าง ๆ มาเปรียบเทียบกับตัวละครเพื่อค้นหาสีของเครื่องแต่งกายที่เหมาะสมและสื่อสารอุปนิสัยของตัวละครนั้น ๆ โดยแรกเริ่มได้มีช่วงที่สับสนกับการเลือกสีอยู่บ้างแต่เมื่อได้ทำการส่งความคืบหน้าและเข้าปรึกษากับคณะอาจารย์ไปเรื่อย ๆ ทำให้ได้รับแนวทางในการออกแบบมากขึ้น ซึ่งเพราะเป็นโปรดักชันที่นักแสดง 1 คนรับบทบาทมากกว่า 1 ตัวละคร ซึ่ในช่วงแรก ๆ ของการดำเนินงานผู้ศึกษาที่มีความกังวลว่าจะสามารถเปลี่ยนเครื่องแต่งกายได้ทันหรือไม่ โดยในช่วงที่เข้าสู่โลกจินตนาการจะต้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย รวมถึงเรื่องเวลาในการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายในเวลาที่ค่อนข้างจำกัด ซึ่งในช่วงเวลาเดียวกันบางครั้งนักแสดงก็ต้องเปลี่ยนเครื่องแต่งกายพร้อมกันมากกว่า 1 คน สำหรับตัวผู้ศึกษาค่อนข้างมีความกังวลในสองส่วนนี้มากแต่พอเริ่มทำไปเรื่อย ๆ ได้เรียนรู้ปรับแก้และได้ทดลองเปลี่ยนเครื่องแต่งกายกับนักแสดงภายในเรื่องจนเคยชิน และได้รับความช่วยเหลือจากน้อง ๆ ทีมผู้ช่วย จึงสามารถเปลี่ยนเครื่องแต่งกายได้ทันและผ่านไปได้อย่างดีในช่วงที่ทำการแสดงจริงทั้ง 3 วัน

(3) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักออกแบบเครื่องแต่งกายกับผู้กำกับและทีมงานฝ่ายอื่น ๆ ในโปรดักชันในการทำงานร่วมกันนั้นสิ่งสำคัญคือต้องปรับตัวและทำความเข้าใจให้ตรงกันในเรื่องของการออกแบบเพื่อให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน ทุกฝ่ายได้ทำงานร่วมกันและคอยช่วยกันสื่อสารงานของแต่ละฝ่าย เสนอความคิดเพื่อปรับแก้และนำไปใช้ในการออกแบบอยู่เสมอถึงแม้ว่าจะเกิดปัญหาต่าง ๆ แต่ก็สามารถช่วยเหลือกันและกันจนปัญหาทุกอย่างผ่านไปได้อย่างดี สำหรับทีมฝ่ายออกแบบเครื่องแต่งกายต้องทำงานร่วมกับผู้กำกับและนักแสดงเพื่อจัดตารางการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายในแต่ละซีนของเรื่องและเพิ่มความคุ้นชินให้กับนักแสดงสำหรับเครื่องแต่งกายที่สวมใส่ ผู้กำกับและนักแสดงให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีทำให้ภาพรวมของทุกอย่างออกมาดี

ทั้งนี้จากที่กล่าวมาทั้งหมด ผู้ศึกษาได้เรียนรู้วิธีการทำงานเป็นทีม ได้เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นในด้านการทำงาน และได้เรียนรู้การสื่อสารกับคนในทีมอย่างไรไม่ให้เกิดข้อผิดพลาด

พลาดในการทำงาน รู้จักการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เรียนรู้การทำงานภายใต้ความกดดัน ตลอดจนได้นำความรู้ที่ได้เรียนมตลอด 4 ปีมาพัฒนางานที่ทำจนสามารถทำสิ่งนั้นร่วมกับเพื่อน ๆ ในทีม นักออกแบบเครื่องแต่งกายจนสำเร็จออกมาเป็นผลงานที่น่าภูมิใจ

#### 4.1.6 สรุปผลการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบไฟ

##### 4.1.6.1 นายเสกสรรค์ ผดุงแพทย์

จากการศึกษาการออกแบบฉากละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาสรุปผลการทำงาน ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบไฟโดยเริ่มตั้งแต่การเตรียมตัวช่วง Pre-production ไปถึงช่วง Post-production ได้ดังต่อไปนี้

(1) หน้าที่และบทบาทที่ได้รับในการทำงานของไฟในละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” ถือเป็นเรื่องที่ทำทนายและน่าสนใจเป็นอย่างยิ่ง เพราะตั้งแต่แรกที่ได้อ่านบทละครเรื่อง “The Young Knight” นั้นถือได้ว่าเรื่องนี้มีสถานที่หลายแห่งที่ปรากฏขึ้นในเรื่องอีกทั้งยังมีสถานะที่เกิดขึ้นจากจินตนาการของตัวละครอีกด้วย ในเรื่องของการอ่านวิเคราะห์บทละครนั้นที่ทีมงานได้นำ คีย์เวิร์ด สี สัน สะท้อน การเปลี่ยนแปลง มาใช้ในการออกแบบและวางแผน นักออกแบบไฟจะต้องศึกษาบทละครและวางแผนการใช้แสงไฟเพื่อสร้างบรรยากาศและอารมณ์ของการแสดง โดยคำนึงถึงการใช้แสงไฟในการเน้นตัวละครหรือสถานที่ต่าง ๆ ในละคร เช่น สร้างบรรยากาศในสถานที่หรือบรรยากาศในจินตนาการของตัวละครซึ่งในบทละครเรื่องนี้จะเกี่ยวข้องกับการที่จะเชื่อมั่นในตัวเอง รวมถึงการตัดสินใจในการที่จะก้าวข้ามปัญหาต่าง ๆ ในช่วงชีวิตของคนเราและเรื่องความสัมพันธ์ของมนุษย์ ประเด็นในช่วงแรกนั้นผู้ศึกษายังไม่ได้มองเห็นถึงประเด็นที่ถูกซ่อนอยู่ในบทแต่เมื่อได้ เข้ามาทำงานในโปรดักชันนี้และใช้เวลากับมัน ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงประเด็นต่าง ๆ มากมายและเติบโตไปพร้อม ๆ กับมัน เบนเดิล ตัวละครหลักของเรื่องที่ได้รับบทเป็นเด็กหนุ่มที่เกิดอุบัติเหตุจนดวงตาของเขานั้นมืดบอด ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ศึกษาสถานะของผู้พิการทางดวงตา และเข้าใจความรู้สึกของผู้พิการทางดวงตามากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาจึงนับว่าเป็นประสบการณ์ที่ดีในการที่ผู้ศึกษาได้เข้าร่วมทำงานในโปรดักชันนี้

(2) การสร้างสรรค์ผลงานและการนำเสนอผลงานในหน้าที่ออกแบบไฟ ผู้ศึกษาและทีมออกแบบได้ร่วมกันกำหนดธีมหลักของเรื่อง คือ ภายใต้ความมืดขอเพียงเชื่อมั่น จินตนาการจะส่องสว่างและสวยงามเสมอ เพื่อให้งานของทีมออกแบบเป็นไปในทิศทางเดียวกัน และทำงานได้ง่ายขึ้น ในช่วงต้นที่เข้ามาทำงานในโปรดักชันได้มีการปรับเปลี่ยนในเรื่องของสถานที่และบริบทของตัวละครจากบทละครดั้งเดิม “The young knight” ที่เกิดขึ้นในประเทศอังกฤษมา จึงได้ทำการค้นหาสถานที่ต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับบริบทของตัวละครและในเรื่องของความสมจริงของแสงที่จะเกิดขึ้นในละคร จากช่วงแรกนั้นได้มีปัญหาที่เกิดขึ้นในทุก ๆ ฝ่าย เช่น การเปลี่ยนสถานที่ในบท การทำความเข้าใจในการออกแบบ สิ่งเหล่านี้เองทำให้ผู้ศึกษาว่าต้องนำเครื่องมือในด้านการออกแบบที่เรียนมาตลอด 4 ปีมาใช้และต้องทำการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ ปรับแก้เพื่อให้การทำงานเป็นไปได้อย่างราบรื่นมากที่สุด ในส่วนของการลงพื้นที่จริงในโรงละครก็ต้องทำความเข้าใจ เนื่องจากระยะเวลาที่หายไปในช่วงที่มีโรคระบาดโควิด-19 ทำให้การเรียน Stage Lighting Design นั้นต้องเรียนแต่ภาคทฤษฎีและไม่ได้ปฏิบัติมากพอทำให้ขาดประสบการณ์ผู้ศึกษาจึงต้องหาข้อมูลและศึกษาในระยะเวลาที่จำกัด แต่สุดท้ายก็ได้มีเพื่อนเข้ามาช่วยและทำให้ถ่ายทอดสิ่งที่ผู้ศึกษาออกแบบออกไปสู่สายตาของผู้ชมได้อย่างสร้างสรรค์ในละครเวทีเรื่อง “The young knight”

(3) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักออกแบบไฟกับผู้กำกับและทีมงานอื่น ๆ ใน โปรดักชันในการทำงานร่วมกันนั้นสิ่งสำคัญคือต้องปรับตัวและทำความเข้าใจให้ตรงกันในเรื่องของการออกแบบเพื่อให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน กับฝ่ายออกแบบด้านอื่น ๆ ได้ทำงานร่วมกันคอยสื่อสาร เสนอความคิดเพื่อปรับแก้และนำไปใช้ในการออกแบบอยู่เสมอถึงแม้ว่าบางช่วงจะเกิดปัญหาต่าง ๆ แต่ก็คอยช่วยกันแก้ปัญหาจนทำให้ผลงานออกมาเป็นที่น่าภูมิใจ สำหรับทีมฝ่ายออกแบบไฟต้องทำงานร่วมกับผู้กำกับและนักแสดงเพื่อทำการแก้ไขและ blocking ต่าง ๆ ในเรื่องผู้กำกับและผู้ออกแบบแสงเห็นภาพที่ชัดเจนตรงกันทำให้ง่ายต่อการทำงานในด้านออกแบบไฟและนำพาเรื่องนี้ให้เกิดการนำเสนอที่แปลกใหม่สำหรับละครเวที

จากที่ผู้ศึกษาได้กล่าวมาทั้งหมดนั้นผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงหลาย ๆ สิ่งในการทำงานครั้งนี้ไม่ว่าจะเป็นการทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสาร การปรับตัว การศึกษาหาประสบการณ์ความรู้ใหม่ ๆ ล้วนเป็นประสบการณ์ที่มีค่า ตลอดการศึกษาที่ผ่านมาผู้ศึกษาได้ความรู้ข้อมูลการออกแบบไฟและทีมงานฝ่ายไฟที่ตั้งใจทำให้งานออกมาอย่างมีประสิทธิภาพรวมทั้งทีม ฝ่ายออกแบบอื่น ๆ จากผลงานในครั้งนี้ทำให้ผู้ศึกษาเห็นว่าละครเวทีไม่ได้จำเป็นต้องอยู่ในกรอบ ไม่มีข้อจำกัดในการออกแบบสามารถสร้างเองได้อย่างอิสระเป็นเอกลักษณ์และไม่ซ้ำใคร ผู้ศึกษาถือว่าการได้มีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” นั้นนับว่าเป็นความโชคดีและรู้สึกภูมิใจเป็นอย่างยิ่ง

#### 4.1.7 สรุปผลการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

##### 4.1.7.1 นางสาว สิริภากร ชัยชุมพล

จากการศึกษากระบวนการการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียละครเวทีเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาได้รับความรู้และประสบการณ์ในการทำงานครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้สรุปผลการทำงาน ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียได้ดังต่อไปนี้

(1) หน้าที่และบทบาทที่ได้รับของผู้ศึกษาเป็นหน้าที่ที่ท้าทายและน่าสนใจ สำหรับผู้ศึกษาเป็นอย่างมาก บทละครเรื่อง “The Young Knight” เป็นบทละครเรื่องแรกๆ ที่ผู้ศึกษาให้ความสนใจเป็นพิเศษ เนื่องจากในเรื่องมีประเด็นที่เกี่ยวกับ “ความเชื่อ และ จินตนาการ” ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาได้อ่านเรื่องนี้แล้วเหมือนกับว่าได้ย้อนกลับไปเป็นเด็กอีกครั้งหนึ่ง ทำให้อยากลองสื่อสารถึงความเชื่อและจินตนาการผ่านตัวละครออกมาเป็นเสียงและภาพที่มีความเป็นแฟนตาซี และเนื่องจากผู้ศึกษาได้รับสองหน้าที่ในการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานในศิลปนิพนธ์ ผู้ศึกษาจำเป็นต้องแบ่งเวลาในการทำงานในสองหน้าที่ให้ดี ผู้ศึกษาจึงตั้งใจศึกษาบทละครและค้นคว้าหาข้อมูลมาเพื่อทำงานในแต่ละหน้าที่ไปพร้อมกับการปรึกษาผู้กำกับและคณะอาจารย์ ตลอดระยะเวลาในการทำงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย ผู้ศึกษาทำงานภายใต้ความกดดันและความท้าทาย เนื่องจากเป็นหน้าที่และบทบาทที่ไม่เคยลงมือทำมาก่อน อีกทั้งต้องเรียนรู้ด้วยตนเองเพราะว่าเครื่องมือในตัวผู้ศึกษายังมีไม่มากพอ ต้องทำงานกับเวลา และนักแสดง รวมไปถึงผู้กำกับ เป็นหน้าที่ที่ต้องจดจำและใช้ความรู้สึกร่วมในการออกแบบและการทำงานร่วมกับบทละคร ผู้ศึกษาใช้ความเชื่อเป็นส่วนหนึ่งของแรงจูงใจในการทำงาน เหมือนกับตัวละครหลักอย่าง บัน เบนเดลที่ถ้าเชื่อว่ามันเป็นไปได้มันก็จะเป็นอย่างนั้น ในการเชื่อว่าหน้าที่และบทบาทที่ได้รับจะสามารถทำได้โดยสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

(2) การสร้างสรรค์ผลงานและนำเสนอผ่านหน้าที่ออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย ผู้ศึกษาได้นำเสนอผลงานผ่านสถานะเสียงและภาพในหัวของตัวละครหลัก บัน เบนเดล

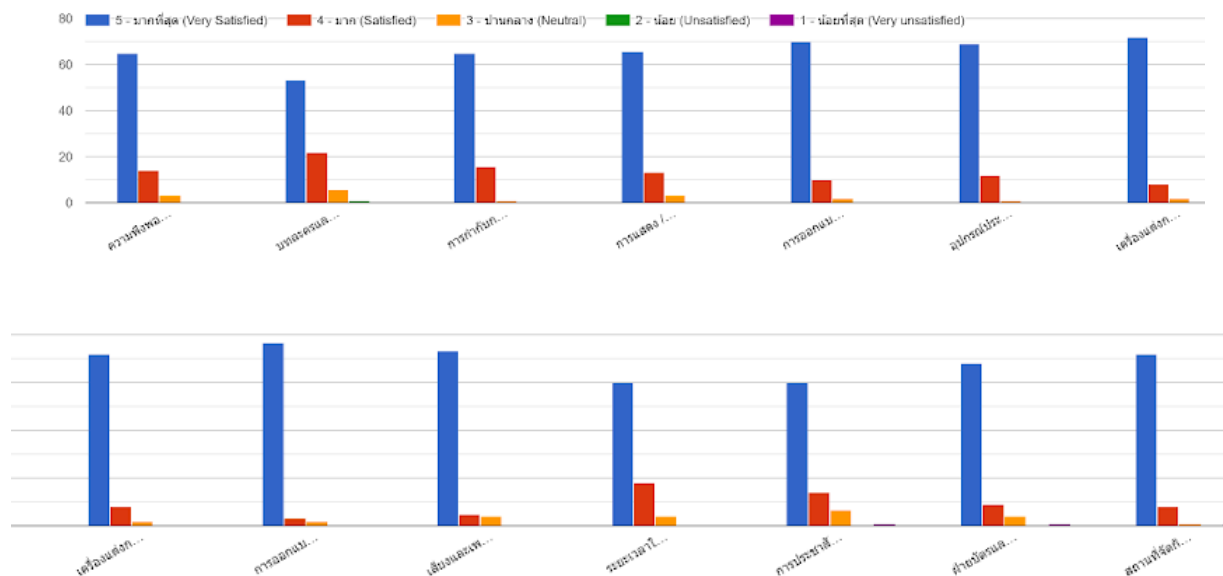
ในด้านของเสียง ผู้ศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าสถานที่ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในเรื่อง และช่วงเวลาที่เกิดขึ้น เพื่อความเหมาะสมของบริบทและความสมจริงในการใช้เสียงเป็นเครื่องมือในการช่วยเล่าเรื่อง และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบเสียงในการถ่ายทอดเสียงให้ออกมาเป็นเสียงจากสถานะในหัวของตัวละครและจินตนาการที่มีความเกี่ยวข้องกันในชีวิตจริงของตัวละคร รวมไปถึงการทำงานเกี่ยวกับการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งต้องนำเสนอภาพผ่านจินตนาการและความคิดในหัวของตัวละคร โดยทำงานผ่านโปรแกรมตัดต่อและเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับการทำคลิปวิดีโอสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งในการออกแบบภาพรวมนั้น ต้องทำงานร่วมกับฝ่ายอื่น ๆ เพื่อถ่ายทอดสิ่งที่ผู้ออกแบบและผู้กำกับร่วมระดมความคิดในการออกแบบฉากเดินทางให้ออกมาเป็นฉากแฟนตาซีที่สมบูรณ์แบบตามภาพที่ทุกคนเห็นตรงกัน

(3) การปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียกับผู้กำกับและทีมงานคนอื่น ๆ ในการทำงาน การสื่อสารถือว่าเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เพราะทุกคนต้องสื่อสารพูดคุยถึงความต้องการในการเสนอผลงาน รวมไปถึงการทำงานเข้าใจให้ตรงกันซึ่งจะนำไปสู่การออกแบบและนำเสนอผลงานไปในทิศทางเดียวกัน และเพื่อให้เกิดความผิดพลาดน้อยที่สุดในการทำงาน ทีมงานจำเป็นต้องพูดคุยและอัปเดตข้อมูลของงานในแต่ละฝ่ายเพื่อแสดงถึงความคืบหน้าในการทำงานและเพื่อให้การทำงานเป็นไปอย่างต่อเนื่อง หากมีปัญหาก็สามารถปรึกษาทีมงานฝ่ายอื่น ๆ รวมไปถึงผู้กำกับและอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อที่จะปรับแก้ได้ทันที สำหรับฝ่ายออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียจำเป็นต้องสื่อสารกับผู้กำกับและนักแสดงในการทำงานเพื่อทำการปรับแก้ซิงและดำเนินการออกแบบเสียงไปร่วมกับการซ้อม เพื่อที่จะสามารถใช้เสียงและสื่อมัลติมีเดียนำพาให้เรื่องนี้สื่อสารกับคนดูได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากที่ผู้ศึกษาได้กล่าวมาข้างต้น ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และได้รับประสบการณ์ในการทำงานเป็นอย่างมากขณะที่ได้ทำงานกับเรื่อง “The Young Knight” ผู้ศึกษาได้เรียนรู้เกี่ยวกับการทำงานในหน้าที่ใหม่ ๆ ที่ไม่เคยทำมาก่อน การรับมือในการทำงานภายใต้ความกดดัน การทำงานกับเครื่องมือใหม่ ๆ การทำงานที่ต้องแบกรับภาระหลายหน้าที่ ทำให้ผู้ศึกษาต้องเรียนรู้ที่จะแบ่งเวลาในการทำงาน ให้ความสำคัญกับการทำงานตรงหน้า ปรับตัวทำงานร่วมกับผู้อื่น มีสติในการทำงาน รวมไปถึงได้ศึกษาหาความรู้เพิ่มเติมในการหาแหล่งข้อมูลในการทำงาน ผู้ศึกษาได้รับความช่วยเหลือในการทำงานจากเพื่อนร่วมทีม ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการทำงานเป็นอย่างมาก การทำงานกับเรื่อง “The Young Knight” ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ที่จะภูมิใจในตัวเอง นับว่าเป็นประสบการณ์ในการใช้ชีวิตที่คุ้มค่าในรั้วมหาวิทยาลัยเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังสร้างความเชื่อให้ผู้ศึกษาว่า “ถ้าหากเราเชื่อมั่นเป็นไปได้อันนั้นก็เป็นอย่างนั้น”

## 4.1.8 ข้อเสนอแนะจากผู้ชม

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



ภาพที่ 4.1 : ภาพกราฟการประเมินของผู้ชม  
ที่มา : ผู้ศึกษา



## ข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นเพิ่มเติม

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

22 responses

-

ทำต่อไป ดีมากกก

อยากให้มีการมีบัตรข้อมูลการแสดง เช่น ทีมงาน , รายชื่อนักแสดง เป็นต้น เพื่อเป็นเครดิตต่องานน้อง ๆ มากขึ้น (หรือคนดูได้เขียนถึงแบบเห็นภาพชัด)

เก่งมากๆ

หัวที่นิ่งคนข้างหน้าบ้างด้านหลังบ้าง

ทำอีกนะคะ ชอบมาก

สนุกมากคะ เก่งมาก

ลืพอย เน้นเก่งมาก

ควรมีการเตือนเรื่องเสียงและแสงที่มีผลกระทบต่อผู้ sensitive เสียงที่แสบแก้วหู/แสงหลากๆสี

เนื้อเรื่องน่ารักคะ สามารถกมคนดูอยู่ได้ตลอด โดยเฉพาะตัวละครน่ารักๆ ที่มีบทพูดหลายๆสลับกับคอนซีเรียมส์ แม้คำพูดจะมีความเป็นนิยายสูง แต่ก็ทำออกมาได้ค่อนข้างธรรมชาติคะ แม้จะมีบางครั้งที่ repeat รูปประโยคบางอย่างซ้ำจนรู้สึกว่าเป็นบทหนักเกินไป แต่ก็ถือว่าทำออกมาได้ดีคะ ต่อมาคือจุดที่คิดว่าจะเป็น climax กลับไม่ได้ถึงใจขนาดนั้น กลางเรื่องค่อนข้างราบเรียบ ทั้งที่ผูกเรื่องไว้ดีค่อนข้างดีคะ แต่ถือว่าน่าสนใจและทำได้อโอเคคะ เก่งมากๆ ชื่นชมทีมงานทุกๆคนคะ

การดำเนินเรื่องราวค่อนข้างยืด บางช่วงไม่ค่อยตื่นเต้น แต่โดยรวมค่อนข้างพอใจ

ชอบในการแก้ปัญหาเฉพาะของนักแสดงบนเวที และการเปลี่ยนฉากที่แนบเนียนมาก ไม่แน่ใจว่ามียุทธศาสตร์หรือนิยามอะไร แต่ตัวเอกฝ่ายหญิงดูจะมีความกังวลและความตะกุกตะกักกับบท แต่ภาพรวมดูดีดีเลย มีความเป็นทีมเวิร์กสูงมาก เก่งกันมากๆเลยเด็กๆ

เร็ดมากแม่

ควรปรับลำดับเรื่องเล็กน้อย

ทุกคนเก่งมากๆๆค่าา 🥰 ✨

พี่ ๆ เก่งมากกกก สนุกมาก ๆๆ ค่าา 🤍 🤍

เวทีการแสดงค่อนข้างต่ำ โดนหัวคนข้างหน้าบัง 🙄 ที่รอคอนเริ่มแสดง เก้าอี้ไม่เพียงพอและอากาศร้อนแต่ภายในห้องรอไม่ค่อยเย็นเท่าไร ห้องน้ำไม่มีป้ายบอก และตอนไปไม่มีไฟเปิดอยู่ที่ทางเดินเลย สำหรับคนที่ไม่ได้เป็นนักแสดงค่อนข้างหายาก

ค่อนข้างดีเลยคะ เป็นประสบการณ์ครั้งแรกที่ประทับใจ น้องที่เล่นเป็นมัน เบลนเดอร์ เล่นได้ดีมาก รู้สึกตามจริงๆ กับเฟรี่น้องพลอย ดีพาดแรกเดอไรต์ดีมาก มีความอินกับบทบาทที่ได้รับมาก ในเรื่องบอกว่าเป็นและเพื่อนเป็นเด็กวัยรุ่นช่วงอายุ 17-18 แต่โดยส่วนตัวคิดว่าคือเด็กประถมที่มีความสนุกๆ ไม่เหมือนเด็กวัยรุ่น ส่วนนางเอกของเรื่องรู้สึกเหมือนเด็กที่อายุน้อยกว่ามันเพราะยังไม่เห็นถึงความโตที่มีความเป็นผู้ใหญ่น้องๆ รู้สึกว่าการลิ้มบทบ้างและการส่งซิกที่หาให้รู้สึกซัดๆนิดนึงในบางจังหวะ เนื้อหาดีสอดแทรกความรู้ไว้เยอะพอสมควร แต่โดยส่วนตัวไม่ค่อยชอบช่วงเดดแอร์ ที่มีดีและมีเสียงเพลงบรรเลงค่อนข้างนาน ซึ่งอาจเป็นช่วงการเปลี่ยนฉาก บทพูดพอมีความรู้สึกว่ามีใช้พอแต่ของมัน ในขณะที่ดูรู้สึกว่ามันอาจถูกเก็บมาเสียงมากกว่าเป็นพอลูกกันจริงๆ ในส่วนของคอสมูค แสงสีเสียงทำได้ดีค่อนข้างดีเลย ชอบในพาร์ทตอนต้นมากกว่ารู้สึกสนุก ได้ลุ้นตาม สนุกและไม่ติดตลกมากจนเกินไป ในพาร์ทหลังที่มันลงไปพบกับอาร์เธอร์แล้วมันสามารถกลับมามองเห็นได้ พาร์ทช่วงนั้นรู้สึกติดตลกมากไปหน่อย เหมือนกำลังดูซีรีส์ขำๆ มีหลายจังหวะที่นักแสดงหลุดจากคาแรคเตอร์ดูมีความขำกันเองอยู่ โดยรวมสนุกมากคะ เหมาะสำหรับราคาที่ตั้งไว้มากแล้ว อยากให้พัฒนาต่อไปเรื่อยๆนะคะ เป็นกำลังใจให้ทีมงานทุกฝ่ายเลย ทำออกมาได้ดีและเต็มที่สมราคาแล้ว เก่งมาก

ภาพที่ 4.2 : ภาพข้อเสนอแนะจากผู้ชม  
ที่มา : ผู้ศึกษา

## บทวิจารณ์จากผู้ชม

นฤมล ภรณ์ภูมิกุล / นิน่า

เพลง before bed

สวัสดีค่ะชาว owl night กลับมาเจอกันตึกๆสำหรับชาวอนตึกอย่างเราๆ  
อีกเช่นเคยนะคะ

ชาว owl nightคะ...

ถ้ามีเรื่องหนึ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตของคุณ แล้วแค่เหตุการณ์นั้น เหตุการณ์เดียว  
ทำให้ชีวิตของคุณเปลี่ยนไป ถ้าเลือกได้คุณอยากจะย้อนกลับไปแก้ไขมั๊ยคะ?

นี่เป็นประโยชน์จากละครเวทีเรื่อง The Young Knight ของ  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาศิลปะการแสดง มศว ที่เราฟังได้ไปดูมาเมื่อเย็น  
นี้ค่ะ

ตั้งแต่ได้ยินประโยชน์นี้มันรู้สึกสะตุง แล้วเราก็ย้อนกลับมาถามตัวเองในทันที  
ว่า ถ้าเป็นเรา เราจะเปลี่ยนมั๊ย? ในชีวิตเรามีเรื่องอะไรที่น่าผิดหวังจนอยาก  
แก้ไขมั๊ย? แล้วถ้าเปลี่ยน จะมีอะไรดีขึ้นมั๊ยนะ?

เพียงประโยชน์นั้นประโยชน์เดียวที่เขาหยิบมาพูดซ้ำๆแต่ในหลายสถานการณ์  
ก็ทำให้เราอดคิดไม่ได้ซะจน ว่าถ้าเราเป็นตัวละครนั้นเราจะเปลี่ยนมั๊ย

เปลี่ยนความผิดหวัง ความผิดพลาดในชีวิตที่ทำให้ต้องสูญเสียดวงตาไป  
ถ้าเราเป็นตัวละครนั้น เราอยากจะเปลี่ยนมั๊ย...

ทุกอย่างมีตสนิทและเงียบไปหมด

“ต่อให้มีตคนไหนเราจะอยู่ข้างๆกัน อย่างกลัวไปเลยนะบัน”

ทุกอย่างยังคงมีตสนิท

“ต่อให้มีตคนไหนเราจะอยู่ข้างๆกัน อย่างกลัวไปเลยนะบัน”

ทุกอย่างยังคงมืดสนิทเหมือนกับ โลกตาบอดของบัน มีเพียงแต่เสียง  
ประโยชน์ที่ดังขึ้นๆเรื่อยๆ เสียงที่ทุกคนพูดกับ...

เด็กผู้ชายคนหนึ่งที่มัวเชื่อว่าบัน ตั้งแต่เด็กๆบันเกิดอุบัติเหตุตกลงในทะเล  
ทำให้ต้องสูญเสียดวงตาไป หรือว่าตาบอดนั่นเอง แต่เขาก็โตมาแบบ  
อบอุ่น มีคุณพ่อ มีเพื่อนสนิทสองคนชื่อว่าแดนกับเลียม มีคนสนิท คนที่  
คอยสนับสนุนเขาในทุกๆเรื่องอย่าง แอนนา ที่เป็นพี่สาวของแดน และที่  
สำคัญเขาโตมากับคิงอาเธอร์

เมื่อโลกของเขาที่วันหนึ่งต้องมืดลง อวัยวะส่วนอื่นอย่างหู เลยมีการรับรู้ที่ดี  
ขึ้นทำให้เขาได้ยินเสียงของพยาบาลเพียงคนเดียว ซึ่งสิ่งนั้นตัวเขาเองก็  
ไม่รู้ว่ามันเป็นมาจากผลข้างเคียงของอุบัติเหตุหรือจริงๆแล้วเขาเป็น  
คนพิเศษที่ถูกเลือก...

แค่เปิดเรื่องมาภายในเวลาสั้นๆไม่กี่นาที ก็สามารถเข้าใจถึงใจความหลัก  
และที่มาของเรื่องได้ ทำให้เรารู้สึก โดนดึงดูดและทิ้งไปกับ โลกของบัน และ  
ปฏิเสธไม่ได้เลยว่างานออกแบบของละครเวทีเรื่องนี้มีส่วนทำให้เรา โดนดึง  
เข้าไปอยู่ใน โลกของบันเป็นอย่างมาก ทั้งฉากพร็อพแสงสีเสียงเสื้อผ้าหน้า  
ผมของตัวละครที่เห็นแล้วทำให้เรารู้สึกได้เลยว่า เขาได้ใส่รายละเอียดและ  
ใส่ความหมายไปในทุกขั้นตอนจริงๆ ทั้งการที่ฉากเลื่อนได้เพื่อเปลี่ยน  
สถานที่และสถานการณ์ การเปลี่ยนชุดไปมาของแต่ละตัวละคร ไฟที่เติม  
เต็ม โลกของบันและคิงอาเธอร์ได้อย่างสวยงามมากๆ ทุกอย่างน่าทึ่งไป  
หมด รู้ตัวอีกทีก็ถึงตอนที่วันหนึ่งก็มีเหตุการณ์ประหลาดๆเกิดขึ้นกับบัน...

วันที่บันและแอนนาได้ตัดสินใจที่จะ**เชื่อมั่น**ในเรื่องบางเรื่องด้วยกัน แล้ว  
ออกเดินทางไปค้นหาเอ็กคาลิเบอร์ที่เมืองอวารอนให้กับคิงอาเธอร์  
ทำให้บันกลับมามองเห็น โลกที่มีตัวละครจากเรื่องคิงอาเธอร์ ทั้งอาเธอร์  
เลดีออฟเดอะเลค ราชินีดำ อัศวินที่หน้าเหมือนกับแดนเลียมและหมอบของ  
เขา เหตุการณ์สนุกๆแฟนตาซีๆก็ดำเนินต่อไปเรื่อยๆจนถึงเวลาที่แดนต้อง  
กลับบ้าน แต่หากเขากลับไปไม่มีตาบ นั่นหมายความว่าเขาก็จะต้องมองไม่  
เห็นอีก

แต่ก่อนเขาจะกลับบ้าน เขาสอบถามอาเธอร์ก่อนว่า ถ้าเหตุการณ์นี้ทำให้ชีวิตของคุณเปลี่ยนไป ถ้าเลือกได้คุณอยากจะย้อนกลับไปแก้ไขมั๊ย?

และอาเธอร์ก็ตอบเขาว่าแม้ตอนนี้จะรู้ถึงจุดจบที่ไม่สวยงามแล้ว แต่ถ้าให้ย้อนกลับไปก็เลือกที่จะติดตามออกจากศิลาเหมือนเดิมเพราะมันทำให้เขาได้เป็นกษัตริย์

บันดัดสินใจ...

บันเลือกที่จะกลับบ้าน....

เลือกที่จะกลับบ้านแบบมองไม่เห็นอีกครั้ง และเขาบอกว่าเป็นเพราะเขาได้เรียนรู้สิ่งต่างๆว่า ไม่มีเรื่องไหนที่เกิดขึ้นแบบบังเอิญหรือ ทุกอย่างถูกกำหนดไว้แล้ว การเปลี่ยนแปลงก็เป็นเรื่อง ในชีวิตที่ทุกคนต้องพบเจอ ถึงตอนนี้เขาไม่ใช่ตาก็มองเห็นได้ แค่มิเมอร์ลินนำทาง ก็มองเห็นทุกคนได้ และถ้าหากเขามีความเชื่อก็ไม่มีไรต้องกลัว

เขากลับบ้านไปนั่งฟังเรื่องราวที่ละครได้เล่ามาทั้งหมดของเหตุการณ์ที่เขาต้องเจอ และเขาก็ได้บอกกับคนดูว่า เรื่องทั้งหมด ในเมืองอวารอนนั้นเป็นเรื่องแต่งทั้งหมดที่เกิดจากจินตนาการและความหลงใหล ในเรื่องคิงอาเธอร์ที่เขาชอบอ่านตั้งแต่เด็ก

พอเรื่องเฉลยมาแบบนี้ขอยอมรับเลยคะว่าตอนแรกตกใจมาก อ่าว... ทุกอย่างที่ได้เล่ามานี้ไม่ใช่เรื่องวิเศษที่เกิดขึ้นกับบันหรือหรือ

แต่เรื่องราวของละครยังคงดำเนินต่อคะ

แต่ดำเนินไปแบบย้อนกลับไปเริ่มใหม่เหมือนเดิม เขาที่ตาบอดนั่งคุยกับเพื่อนและแอนนาเหมือนเดิม ยังเดินไปหาพ่อที่ไร่แล้วตกหลุมเหมือนเดิม ทุกอย่างกลับไปมิดเหมือนตอนเริ่มต้นอีกครั้ง บันถามกับคนดูว่า “เรื่องของผมเริ่มต้นในความมิดแบบนี้ แล้วเรื่องของคุณเริ่มต้นแบบไหน” กับคนดูอีกครั้ง

## เรื่องจบลง...

เรื่องจบลงก็จริง แต่ทั้งความรู้สึกบางอย่างและทั้งให้คนดูตั้งคำถาม ทั้งกับเรื่องและตัวเอง รวมทั้งทั้งข้อคิดบางอย่างที่แทรกตลอดอยู่ทั้งเรื่อง

ทำให้เมื่อพอเรื่องจบลงแล้วเรามานั่งคิดอยู่หลายๆอย่างจนทำให้เราได้ คำตอบที่น่าทึ่งพอๆกับ โลก ในจินตนาการของบันเลย

อย่างแรกคือที่พอบันเลยว่าทุกอย่างเป็นเพียงสิ่งที่เขาแต่งขึ้นและเขาก็ กลับมาใช้ชีวิตจริงๆ แต่คราวนี้เขามีความเชื่อมั่นในตัวเอง กล้าที่ก้าว ผ่านความผิดหวัง ความผิดพลาด ความเสียใจในชีวิตของเขา เพราะ สุดท้ายแล้วเราย้อนกลับไปแก้ไขอะไรไม่ได้ แต่สิ่งที่ทำได้คือการยอมรับ และเรียนรู้มัน ซึ่งสาเหตุที่เขาทำได้ เพราะเขารวบรวมสะสมมาจาก จินตนาการของเขาว่าถ้าในนั้นเขาทำได้ ชีวิตจริงเขาก็ต้องทำได้

และหากมาคิดๆดูแล้วทุกอย่างที่บันแต่งขึ้นนี้เท่ากับชีวิตจริงของบันของ แทบทั้งสิ้นและมันก็เป็นเหมือน โลกสะท้อนของอาเธอร์ การที่เขาไม่เมอร์ลินหรือไม้ค้ำทางที่เขาได้มาจากแอนนา (ที่เราเห็นมา ตั้งแต่ช่วงแรกของเรื่อง) ก็เปรียบเสมือนกับดาบของอาเธอร์ที่เป็น สัญลักษณ์ของชัยชนะ ความสำเร็จและจุดเปลี่ยน ในชีวิตของทั้งคู่ ซึ่ง เมอร์ลินคือพ่อมดขาวที่มีแต่ความดีและความหวัง

นอกจากนี้ละครเรื่องนี้ยังทิ้งบรรยากาศความอบอุ่น ความสนุก ความน่า ตื่นตาตื่นใจของ โปรดักชั่นไว้ให้กับผู้ชมอย่างเต็มเปี่ยม

และสิ่งที่เราทิ้งไว้เราอย่างชัดเจนที่สุด คือคำถามที่ทำให้เราสะดุ้งและ ย้อนกลับมาถามตัวเองซ้ำๆถึงตอนนี้ที่ว่า

ถ้ามีเรื่องหนึ่งที่เกิดขึ้น ในชีวิตของคุณ แล้วแค่เหตุการณ์นั้น เหตุการณ์ เดียวทำให้ชีวิตของคุณเปลี่ยนไป ถ้าเลือกได้คุณอยากจะย้อนกลับไป แก้ไขมั๊ย?

เราตัดสินใจแล้วค่ะ

เราจะไม่เปลี่ยน อยากที่บันได้เรียนรู้ว่าทุกอย่างที่เกิดขึ้นมันถูกกำหนดไว้แล้ว และคงมีเหตุผลของมัน ที่เราทำได้ตอนนี้ก็แค่ทำมันให้ดีที่สุด และถ้ามันเป็นเรื่องที่น่าผิดหวัง เราก็ต้องยอมรับเรียนรู้แล้วก้าวผ่านมันไปให้ได้

แล้วเราเองก็กลัวเหมือนกันว่าถ้าหากย้อนกลับไปแล้ว  
สิ่งต่างๆหรือคนรอบตัวเรามันจะเปลี่ยนแปลงไปแค่ไหนหรือหายไปเลยมัย

เราจะไม่แก้ไขค่ะ แต่เราจะเชื่อมั่นในตัวเองและผ่านไปได้แบบนั้น

แล้วคุณผู้อ่านหละคะ? ยังอยากจะย้อนไปแก้ไขอู่มัย พิมคอมเม้นมาแลกเปลี่ยนความเห็นกันได้นะคะ :)

แล้วถ้าหากคุณผู้อ่าน อ่านมาถึงตรงนี้แล้วสนใจอยากไปดูละครเวทีเรื่องนี้ สามารถติดต่อขอบัตรกับทางไอจี @27uranus\_official ของ คณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาศิลปะการแสดง มศว ได้้นะคะ

แล้วเจอกัน ใหม่ในตอนตึกๆของครั้งหน้า สำหรับคนนอนตึกแบบเราๆ  
กันอีกนะคะ

กูดไนท์ค่ะชาว night owl

-เพจ before bed-

ภาพที่ 4.3 : ภาพเขียนวิจารณ์ละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”  
ที่มา : นฤมล ภารัตภูมิกุล

ในชีวิตไม่มีอะไรเป็นเรื่องบังเอิญจริงหรือเปล่า?

สวัสดิ์นะ ถึง ตัวฉันในวัย 15 ปี วยที่เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อ กับการเลือกทางเดินของชีวิต ตอนนั้นเธอกำลังไม่รู้ว่ เส้นทางชีวิตของเธอจะเป็นยังไง อยากรบกว่าชีวิตตอนนี้เธอกำลังคิดถึงเลขสี่ :))

เธอกำลังไม่มั่นใจว่าสิ่งที่เธอกำลังจะเลือก มันเป็นเรื่องที่ถูกหรือเปล่า ไข่ม้อย ไม่ว่าจะเรื่องเรียน หรืออะไรก็ตาม อยากรบบอกว่า ลุยเลย เธอเชื่อหรือเปล่า ว่าชีวิตของคนเราอาจจะถูกกำหนดไว้แล้วก็ได้นะ เชื่อในสิ่งที่ทำ เหมือนกับตัวละคร บัน เบนเดิล เด็กตาบอดที่เชื่อในตัวเอง เด็กที่ต้องนำตาบอดไปคืนให้กับภรรยาเธอร์ผู้ยิ่งใหญ่ ในละครเวทีเรื่อง *The Young Knight* ที่เราได้ดูมาวันนี้ ทำให้เรานึกถึงตัวเราเองในวัย 15

ขอเราสำนะ จากที่เรามองเห็น ในเรื่องนี้ มีsymbolicค่อนข้างเยอะและใช้จินตนาการร่วมอย่างมาก เรา มักจะเห็นตัวละคร ที่เป็น mirror กันในระหว่าง โลกความจริงและโลกในเมือง Avalon และตัวละครทั้ง 2 โลกนี้ก็ยังมี ความ related ละกัน ในบางจุดอีกด้วย เรามักจะสังเกตเห็นการไปของตัวละครด้วยแสงและเสียง เช่น การมาของ lady of the lake ในทุกๆครั้งจะมาพร้อมกับแสงสีเขียวมรกต เรามันช่วยแบ่งและบูชาเร็คเตอร์ได้ชัดเจนดีมาก ๆ แล้ว ยังมีจากเสียง ที่เราร่วมกันเวิร์คมากมาย ทำให้มีความรู้สึกทั้งอยู่ในบ้าน นอกบ้าน โลกความจริง และโลกในAvalon ส่วนเรื่องราวของเขาเรารู้ว่าเราได้ในเรื่อง ในแง่ของการพยายามจะก้าวผ่าน อุปสรรค หรือปัญหาอะไรก็ตามไปให้ได้ หรือการไม่ ท้อ และยอมรับอยู่กับมัน และมีคนที่ยังพร้อมจะอยู่เคียงข้างกัน ในวันที่โลกของเรามีคิมิต **“ต่อให้มืดแคไหน เราจะอยู่ข้างกัน”**

ในเรื่องนี้มีโมทิฟ ในการตก 3 ครั้งของมัน ในครั้งแรก มันทำให้เขาตาย ในเวลาเดียวกันก็เป็นครั้งแรก ที่เขาได้พบกับ อาเธอร์ และมันได้ฟื้นขึ้นอีกครั้ง ตามมาด้วยการตกครั้งที่ 2 และ 3 ที่ทำให้เขาได้สูญเสียการมองเห็น และได้รับการกึ่งที่ซึ่งใหญ่มา รวกับทุกอย่างถูกกำหนดไว้แล้วอย่างนั้น แต่ก็มีจุดหนึ่งที่มันเองอาจจะจบปัญหาทุกอย่าง ด้วย การกระโดดครั้งถัดมา กระโดดลงจากหน้าผา แต่มันก็ไม่เกิดขึ้น เหมือนกับเราในตอนนั้นที่บางทีเจอปัญหาที่ท้อมากๆ จน อยากรบจะหนีปัญหา ทั้งทุกอย่างไว้อย่างนั้น แต่ขอบคุณตัวเองที่ยังตัดสินใจไปต่อ หลังจากที่บ้านตั้งสติกลับมาได้จากเสียง ของอาเธอร์ และนอนมา มันก็เลือกที่จะกระ โดดลงได้บนเรือสีดำสนิทแทน เหมือนกับกระโดดลงไปเองทำสิ่งที่ตัวเองคิดว่า จะทำไม่ได้ แต่เขา ใช้ความเชื่อ นำทางจน ในที่สุดเขาก็ไปถึงจุดหมายและจบภารกิจได้ในที่สุด จุดนี้แหละ ที่เรารู้สึก related กับตัวเราเองในตอนนั้น ขอบคุณที่เลือกเส้นทางที่ทำทาสจนเราคิดว่าเราสามารถทำได้ จนทำให้เรามาไกลจนถึง จุดๆนี้ ขอบคุณที่เข้าไปคุยกับคนแปลกหน้าบางคน จนวันนี้กลายเป็นคนที่สนิทใจที่สุด ขอบคุณที่กล้าจะกระโดดลงไปทำ ในสิ่งที่แปลกใหม่ และไม่ยอมแพ้ ก้าวข้ามผ่านมาได้ จนถึงจุดๆนี้ เราเชื่ออีกๆนะ ว่าในหัวใจของเรามันมีบางอย่าง ตัดสิน ให้เราตัดสินใจทำอะไรบางอย่าง เหมือนกับมัน ถูกกำหนดไว้แล้ว

ปัจจุบันนี้เราได้เรียนที่การแสดมศวะ เธอไม่อยากจะเชื่อเลยไซ้ใหม่ ขอบคุณในวันนั้นที่เลือกที่จะยื่นพอดส่งที่นี้ละ มันมากกว่าการได้เรียน แต่มันได้ประสบการณ์ ได้เจอคน ในสังคมใหม่ๆ ได้เจอความรัก ได้เจอกลิ่นของความผิดหวัง ได้มีชีวิตแบบที่เป็นตอนนี้ ตอนนั้นมันเหมือนมีอะไรคลอใจเราจริงๆ สิ่งที่เราทำในวันนั้น มันทำให้เราเชื่อว่า ในชีวิตนี้ มันไม่มีอะไรเป็นเรื่องบังเอิญหรอก :)

พราว นวลพรรณ วิสูตรสุวรรณ 269

ภาพที่ 4.4 : ภาพเขียนวิจารณ์ละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”  
ที่มา : นวลพรรณ วิสูตรสุวรรณ

บันทึก กะต๋วย 7/03/24

“ถ้ามีมีย้อนเวลากลับไปแก้ไขเหตุการณ์บางอย่างในอดีตได้มีจะทำมียะ” คำถามนี้เป็นคำถามที่ใครใคร่  
 สาระเพราะรู้อยู่แล้วว่ายังไงเราแมงก็กลับไปแก้ไขอะไรในอดีตไม่ได้ สิ่งที่เกิดขึ้นมันคือสิ่งที่เราตัดสินใจ  
 เลือกแล้ว สุดท้ายเราก็ต้องลุยไปกับมัน เราไม่รู้หรือกว่าหนทางข้างหน้าจะเป็นใจแต่ถ้าเราลองเดินไปจนสุด  
 ทางมันจะทำให้เราได้เห็นอะไรมากขึ้น มองโลกในมุมที่กว้างขึ้น การหลุดออกมาจากสิ่งที่เราคิดเราวางแผน  
 ไว้มันจะทำให้เราเติบโตขึ้น ใหม่มียะ??

วันนี้ได้ไปดูซีรีส์พุ่น27 เรื่อง the young knight ที่พี่กริชกำกับ คือมันเป็นเรื่องราวของ มัน เบนเดิล เด็กหนุ่ม  
 ในเกาะอังกฤษผู้คลั่งไคล้ในเรื่องของคิงอาร์เธอร์ เขาประสบอุบัติเหตุจนตาบอด ทำให้เขาได้สร้างเรื่องใน  
 จินตนาการว่าเขารับภารกิจสำคัญบางอย่างที่ต้องทำให้กับอาร์เธอร์ ซึ่งมันคือสิ่งที่ทำให้เขาก้าวข้ามผ่าน  
 ความกลัวในจิตใจของเขามีสื่อเพื่อทำให้ภารกิจนั้นสำเร็จลุล่วง คือเอาตรงๆนี่ไม่รู้จักเรื่องราวของคิงอาร์เธ  
 อร์แล้วก็จำไม่ได้ว่าตาที่มันเจอแล้วต้องเอาไปคืนมันชื่อว่าอะไร แต่พอได้ดูเรื่องนี้แล้วแบบเราได้รู้จักคิง  
 อาร์เธอร์มากขึ้น แล้วเราก็ได้รู้ว่าสิ่งที่มันเจอนั้นคืออะไร มันประสบอุบัติเหตุจนตาบอด สิ่งที่ความมาคือ ‘ความ  
 กลัว’ การตาบอดของมันมันคือการเปลี่ยนแปลงครั้งยิ่งใหญ่นะเว้ยคนเราที่เคยมองเห็นคนตรงหน้า เคยมอง  
 เห็นว่าตรงที่ที่ยืนคือไหน อยู่ๆวันนึงทุกอย่างก็มืดดับไป ใครบ้างจะไม่กลัว ถ้าเป็นเราเราคงไม่ยอมให้มีชีวิตอยู่  
 ต่อไปด้วยซ้ำ หลังจากนั้นมันก็ใช้ชีวิตอยู่ภายใต้ความกลัวและการตั้งคำถามว่าทำไมทุกสิ่งบนโลกจึงต้องมี  
 การเปลี่ยนแปลง จากที่เคยมองเห็นกลายเป็นมองไม่เห็น แก้วน้ำที่เคยวางตรงหน้าทำไมถึงย้ายไปวางที่อื่น  
 หากเป็นตอนที่เรามองเห็นถ้ามีคนมาย้ายแก้วของเราจากที่เดิม เราก็แค่เดินไปหยิบแก้วในที่ใหม่ แต่ถ้าเรา  
 ตาบอดเราไม่รู้เลยว่าแก้วมันจะไปอยู่ที่ไหน ความเปลี่ยนแปลงทำให้เกิดความกลัวและการไม่ยอมรับความ  
 จริง ‘แอนนา’ พี่สาวคนสนิทของมันและคนรอบตัวมัน ถ้าให้เราเปรียบเทียบเปรียบพวกเขาคงเป็นหนึ่งในแรง  
 มันดาลใจที่ทำให้มันอยากมีชีวิตต่อไป “พวกเราจะเป็นดาให้นายเอง” แมงหทัยใจอะไรรู้ได้ถึงความรักที่มีอยู่  
 รอบตัวของมัน ทำให้มันเชื่อในตัวเองและเชื่อในความรักของคนรอบข้าง จากคนที่ไม่ยอมใช้ไม้เท้าเพราะ  
 พยายามหลอกตัวเองว่าทุกอย่างที่เป็นอยู่มันเป็นคือเรื่องปกติ ไปถึงจุดที่ยอมใช้ไม้เท้าคนตาบอดและอ่าน  
 อักษรเบลล์ มันแสดงให้เห็นถึงการที่มันเริ่มยอมรับในสิ่งที่มันเป็น เรื่องราวที่เกิดขึ้นหลังจากที่มันตาบอดมันเป็น  
 เรื่องที่เขาจินตนาการขึ้น การผจญภัยไปยังavalon เพื่อเอาดาไปคืนให้กับอาร์เธอร์ เขาคิดขึ้นจากสิ่งที่เขา  
 ชอบและได้เอามาแต่งเป็นเรื่องราวที่สนุกและลุ้นตาม นี่ก็คงเป็นอีกหนึ่งแรงมันดาลใจให้มันในการใช้ชีวิตต่อไป  
 เพราะอาร์เธอร์ก็คือผู้ที่อยู่ดีๆชีวิตก็เปลี่ยนไปจากคนธรรมดาสู่การเป็นกษัตริย์ผู้ยิ่งใหญ่ ก็เหมือนมันเด็ก  
 ธรรมดาที่อยู่ดีๆก็ตาบอด การเปลี่ยนแปลงนี้ทำให้ชีวิตพวกเขาเปลี่ยนไปตลอดกาล เหมือนที่มันบอกถ้าเขา  
 สามารถย้อนเวลากลับไปได้เขาคงไม่กระโดดที่หน้าผานั้น เขาคงไม่ทำแบบนั้น แต่สุดท้ายสิ่งที่เขาทำได้คือ  
 การยอมรับความจริงและเดินทางตามสิ่งที่เขาได้เลือกด้วยตัวเอง ย้อนกลับมาถามตัวเราถ้าเราเจอการ  
 เปลี่ยนแปลงแบบมันเราจะทำยังไง เราจะมียุทธวิธีอะไรในการยอมรับความจริงและก้าวผ่านความกลัวในจิตใจ  
 แต่งเรื่องในจินตนาการเหมือนมัน มีคนรอบข้างที่ดีเหมือนมัน หรือเชื่อว่าเราจะผ่านมันไปได้และยอมรับ  
 เส้นทางที่เกิดขึ้นเหมือนมัน ไม่มีใครรู้ได้ว่าชีวิตข้างหน้าเราจะเจออะไร จะมีคนรอบข้างที่ดีแบบมันมียะ จะ  
 เข้มแข็งจนผ่านมันไปได้แบบมันหรือเปล่า เพราะชีวิตมันไม่แน่นอน ‘ทุกการเปลี่ยนแปลงคือเรื่องธรรมดา ความ  
 ไม่แน่นอนในชีวิตคือสิ่งที่แน่นอนที่สุดที่เราต้องพบเจอ’ ไม่ว่าเราจะรับมือกับมันยังไงสุดท้ายมันก็คือตัวเราที่  
 ตัดสินใจเลือกทางของเราเอง

ถ้าเราสามารถย้อนกลับไปแก้ไขเหตุการณ์ความผิดพลาดในอดีตได้ จากใจจริงๆเราขอย้อนกลับไปแก้ไข ถึง  
 มันจะเป็นทางที่เราเลือกแต่ผลลัพธ์มันไม่ตรงกับสิ่งที่คิด เราก็ขอกลับไปแก้ไขแล้วเลือกทางใหม่ แต่ใน  
 ความเป็นจริงมันทำแบบนั้นไม่ได้เราคงทำได้แต่ยอมรับกับทุกประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิต หลุดออกจากสิ่ง  
 ที่คิดบ้าง ก้าวผ่านเรื่องที่เราไม่กล้าทำบ้าง ถ้าเราเชื่อว่าเราทำได้เราก็จะทำมันได้ ทางที่เราเลือกอาจจะไม่  
 ใช้ทางที่ดีที่สุดแต่เป็นทางที่เราตัดสินใจและเราก็เชื่อว่าทุกการเดินทางมันจะทำให้เราเรียนรู้และเติบโต

ภาพที่ 4.5 : ภาพเขียนวิจารณ์ละครเวทีเรื่อง “The Young Knight”

ที่มา : กะต๋วย

### บรรณานุกรม

- คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2561). สีในแง่จิตวิทยา – Psychological aspects of color. สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/psychological-aspects-of-color>
- ชุติมา มณีวัฒนา. (2546). เอกสารประกอบการเรียนวิชาการแสดง 4. กรุงเทพฯ : คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
- ชุติมา มณีวัฒนา. (2566) แนวคิดการออกแบบแสงในรูปแบบของการระบุสถานที่. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 สิงหาคม 2566 , จาก Microsoft Word - Chapter 5.docx (ssru.ac.th).
- ชูโรมาน เวศยาภรณ์. (2541). งานฉากละคร1. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดิจิทัลคลับ. (2566). การกระพริบตา. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 สิงหาคม 2566 , จาก <http://www.digitalschool.club/digitalschool>
- ดร. มนต์ โภภิตา. (2555). การจินตภาพ (Image). สืบค้นเมื่อ 20 เมษายน 2567, จาก <https://www.gotoknow.org/posts/264972>
- ทศพล รอบจังหวัด. (2564). ความหมาย ของ จินตนาการ. สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.afmtrk.com/%E0%B8%84%E0%B8%A7%E0%B8%B2%E0%B8%A1%E0%B8%AB%E0%B8%A1%E0%B8%B2%E0%B8%A2-%E0%B8%82%E0%B8%AD%E0%B8%87-%E0%B8%88%E0%B8%B4%E0%B8%99%E0%B8%95%E0%B8%99%E0%B8%B2%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3/>
- นภา วิทย์นิตินิด . (2562) . . มิติต่างๆคืออะไร. (ออนไลน์)
- บัณฑิต จันทรโรจนกิจ. (2565). การสร้างภาพตัวแทนคืออะไร ?. สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.sm-thaipublishing.com/content/11371/visual-politics-reflectiveapproach>
- ปิตุพร พิมพ์พาเพชร. (2564). วัฏจักรไม้ดอก ไทย. สืบค้นเมื่อ 22 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.truelookpanya.com/learning/detail/33303>
- พบแพทย์. ม.ป.ป. เดจาวู คือ อะไร ?. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2566, จาก <https://www.pobpad.com/>
- พรรณพร กะตะจิตต์. (2561). ความไม่ลับของหมอก. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 สิงหาคม 2566 , จาก <https://www.scimath.org/article-chemistry/item/8396-2018-06-01-02-47-46>
- พิศสมัย คล้าย. (2562). หมวกเมฆสีรุ้ง. สืบค้นเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2566 , จาก <https://www.ay-sci.go.th/aynew/620731-1/>
- มนุษย์ไฟฟ้า. (2563). หนอนเรืองแสง. สืบค้นเมื่อวันที่ 23 สิงหาคม 2566 , จาก <https://www.bareo-isys.com/2019/living-young/glowing-life>
- รัตนวดิ พานทอง. (ม.ป.ป). มัลติมีเดีย. สืบค้นเมื่อ 26 สิงหาคม 2566, จาก [http://pws.npru.ac.th/salyapong/data/files/20170126100805\\_1c0fcf92955e1d5ab6ec9fbe44c0c10a.ppt](http://pws.npru.ac.th/salyapong/data/files/20170126100805_1c0fcf92955e1d5ab6ec9fbe44c0c10a.ppt)

- วิศปต์ย์ ชัยช่วย. (2560). ความสำคัญของการออกแบบเสียงสำหรับละคร. สืบค้นเมื่อ 24 สิงหาคม 2566, จาก [http://www.damrong-journal.su.ac.th/upload/pdf/60\\_5.pdf](http://www.damrong-journal.su.ac.th/upload/pdf/60_5.pdf)
- ศรุดา ทิพย์แสง. (2563). แพลงก์ตอนเรื่องแสง. สืบค้นเมื่อวันที่ 22 สิงหาคม 2566 , จาก <https://www.scimath.org/article-science/item>
- สดใส พันธุ์โกมล. (2531). ศิลปะของการแสดง (ละครสมัยใหม่). พิมพ์ครั้งที่1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุริยะ ฉายะเจริญ. (2561). สภาวะเหนือจริงในศิลปะแนวจิตดวง : กรณีศึกษานิทรรศการ "อันโดร เออร์ลิช : การเห็นและเชื่อ" ณ พิพิธภัณฑ์ศิลปะโมริ. ศิลปกรรมบูรพา 21(1-2): หน้า168-169. สืบค้นเมื่อ 15 พฤษภาคม 2567, จาก [/https://drive.google.com/file/d/1LZBu\\_yPIlBo5W0AE78dbG6a1iZ1M6or/view](https://drive.google.com/file/d/1LZBu_yPIlBo5W0AE78dbG6a1iZ1M6or/view)
- สสวท. (2566). รุ้ง. สืบค้นเมื่อวันที่ 21 สิงหาคม 2566 , จาก <https://www.ipst.ac.th/knowledge/44977/20230608-rainbow.html>
- เอกรัฐ เลหาทัยวานิชย์. (2556). ทฤษฎีการสร้างภาพแทน. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2566, จาก <https://phdcommunication.wordpress.com/representation/>
- Alex Ates. (2566)The definitive guide to Uta Hagen’s acting technique. สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2566, จาก <https://www.backstage.com/magazine/article/the-definitive-guide-to-uta-hagens-acting-technique-68922/>
- Big Chill. (2020). 10 SHADES OF COLOR AND THE PERSONALITY TYPES BEHIND THEM. Retrieved August 19, 2023, form <https://bigchill.com/inspiration/blog/10-shades-of-color-and-the-personality-types-behind-them>
- Emma Murray. (2566). Acting tips for portraying blind characters. สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2566, จาก [https://www.ehow.co.uk/list\\_7239986\\_acting-tips-portraying-blind-characters.html](https://www.ehow.co.uk/list_7239986_acting-tips-portraying-blind-characters.html)
- George Riley Kernodle. (1960). Invitation to the Theatre. 2 ed. New York City. harcourt brace jovanovich.
- Hunter Mass. (2018). Color Theory and Theatre Design. Retrieved August 19, 2023, form <https://mxhuntermass.medium.com/color-theory-and-theatre-design-93c0e70262bf>
- Hunter Mass. (2018). Psychology and Theatre: The Intersection of Color Theory and Scenic Artistry. Retrieved August 19, 2023, form <https://mxhuntermass.medium.com/color-theory-and-theatre-design-93c0e70262bf>
- Jack Crumlin. (2021,December). How to Develop Your Imagination as an Actor. StageMilk. (Online)

- looptalent. (n.d.). The power of costume design. Retrieved August 19, 2023, from <https://looptalent.co.uk/the-power-of-costume-design/>
- Loren Frank. (2560). . มิติที่1-10. (ออนไลน์)
- Matt Crawford. (2562). Breaking the fourth wall: How to do it & when to do it. สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2566, จาก <https://filmlifestyle.com/breaking-the-fourth-wall/>
- Mental Health America. (n.d.). How do colors in my home change my mood? Color psychology explained. Retrieved August 20, 2023, from <https://mhanational.org/surroundings/color-psychology-explained#:~:text=Bright%2C%20warm%20colors%20>
- Michael Morpurgo. ม.ป.ป. About Michael Morpurgo. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2566, จาก <https://www.michaelmorpurgo.com/about-michael-morpurgo/>
- Mini Katna LLC. (2023). Medieval Swords: A Journey Through History, Craftsmanship, and Symbolism. Retrieved August 20, 2023, from <https://www.linkedin.com/pulse/medieval-swords-journey-through-history-craftsmanship-symbolism-w1y4c>
- Nadia Drake. (2566). Multiverse. สืบค้นเมื่อ 20 กันยายน 2566, จาก <https://ngthai.com/science/47653/what-is-multiverse/>
- Sainsbury Wellcome Centre. (2017). Memory and imagination: two sides of the same coin?. Retrieved August 20, 2023, from <https://wonderopolis.org/wonder/how-are-imaginations-formed>
- Sasha Blakeley; & Beth Hendricks. (2023). Color Symbolism in Literature | Definition, Uses & Representation. Retrieved August 19, 2023, from <https://study.com/learn/lesson/color-symbolism-literature-chart-uses-representations.html>
- Sci Space. (2018). What is imaginative representation?. Retrieved August 20, 2023, from <https://typeset.io/questions/what-is-imaginative-representation-1rwh075zy0>
- Seksanrmutl. (2556). แนวคิดการสร้างภาพแทน (Representation). สืบค้นเมื่อ 21 สิงหาคม 2566, จาก <https://phdcommunication.wordpress.com/2013/03/07/%E0%B9%81%E0%B8%99%E0%B8%A7%E0%B8%84%E0%B8%B4%E0%B8%94%E0%B8%81%E0%B8%B2%E0%B8%A3%E0%B8%AA%E0%B8%A3%E0%B9%89%E0%B8%B2%E0%B8%87%E0%B8%A0%E0%B8%B2%E0%B8%9E%E0%B9%81%E0%B8%97%E0%B8%99-representation/>
- Simi Horwitz. (2566). What is sense memory and how should actors use it?. สืบค้นเมื่อ 17 ตุลาคม 2566, จาก <https://www.backstage.com/magazine/article/sense-memory-use->
- Thai Pianist. (2566). องค์ประกอบที่ใช้ในการออกแบบเสียง. สืบค้นเมื่อ 23 สิงหาคม 2566, จาก <https://www.thaipianist.com/sound-elements-of-a-film-soundtrack/>

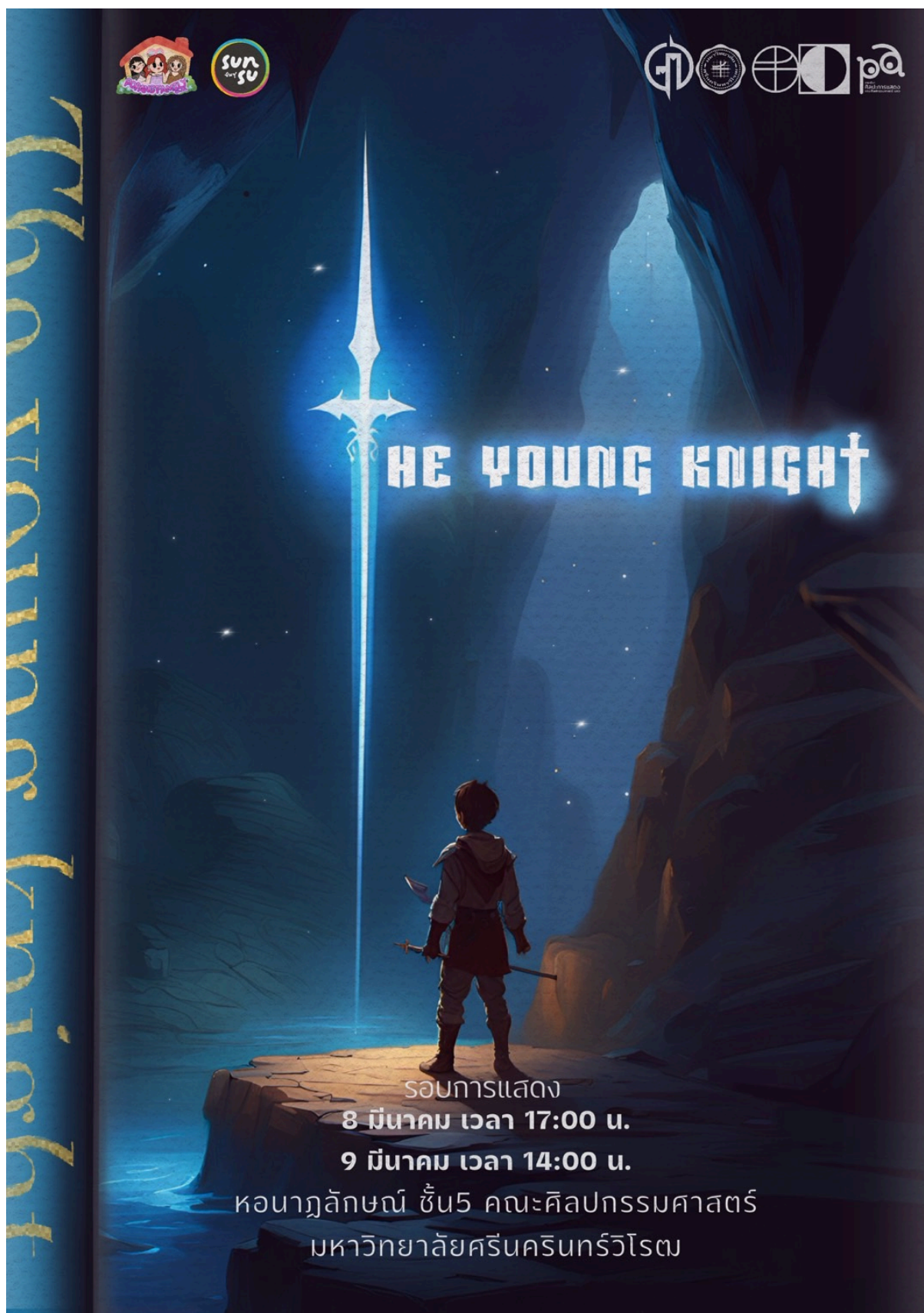
Transl Neurosci. (2015). Personality trait correlates of color preference in schizophrenia. Retrieved August 20, 2023, from <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4936627/#:~:text=Black%20is%20considered%20to%20be,higher%20levels%20of%20Neuroticism%2DAnxiety>








Wonderopolis. (n.d.). How are imaginations formed ?. Retrieved August 20, 2023, from <https://wonderopolis.org/wonder/how-are-imaginations-formed>

WordPress. (2556). ศิลปะแบบคิวบิซึม(Cubism). สืบค้นเมื่อ 26 เมษายน 2567, จาก <https://angiegroup.wordpress.com/2016/03/26/ศิลปะแบบคิวบิซึม-cubism/>







THE YOUNG KNIGHT

รอบการแสดง  
 8 มีนาคม เวลา 17:00 น.  
 9 มีนาคม เวลา 14:00 น.

หอนาฏลักษณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์  
 มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

# THE YOUNG KNIGHT

## กิจกรรมพิเศษ!!!

กติกา

- 1.เพียงแค่แชร์โปสเตอร์ The Young Knight ลงสตอรี่ไอจี
- 2.แจ้งชื่ออินสตาแกรมหลังชื่อนามสกุล ในชั้นการลงทะเบียน

**ลดทันที 50 บาท**  
 ราคาเดิม ~~250 บาท~~  
**เหลือเพียง 200 บาท**

\*\*\* ระยะเวลา ตอนนีจนถึง 6 มีนาคม 2567 นี้เท่านั้น

THE YOUNG KNIGHT

THE YOUNG KNIGHT THE B#SS BITCHES THE 21301

## กิจกรรมพิเศษ!!!

### สำหรับน้องๆที่มาสมัครสอบ

เงื่อนไข

- 1.สำหรับน้องๆที่มาสมัครสอบเข้าเอกการแสดงและกำกับการแสดง และ เอกออกแบบเพื่อการแสดง มศว เท่านั้น
- 2.สำหรับ walk-in และต้องยื่นรหัสที่นั่งสอบ ที่จุดรับบัตร หน้าโรงละครเพื่อซื้อบัตร เท่านั้น

**ลดเหลือเพียง 180 บาท**  
**ทุกรอบการแสดง**

\*\*\* บัตรมีจำนวนจำกัด มาก่อนมีสิทธิ์ก่อน \*\*\*  
 จำกัด 1 สิทธิ์ ต่อการซื้อเรื่องละ 1 ที่นั่ง เท่านั้น

เทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์

# Early Bird

เปิดให้จองตั้งแต่วันนี้ - 19 พฤศจิกายนนี้ เท่านั้น  
 ราคา 230 บาท

The B#ss Bitches TREASURE ISLAND THE 21301

THE YOUNG KNIGHT

จองที่ 8 ธันวาคม 2567 ค่า 1700 ฿  
 จองที่ 9 ธันวาคม 2567 ค่า 1400 ฿

จองที่ 29 ธันวาคม 2567 ค่า 1700 ฿  
 จองที่ 30 ธันวาคม 2567 ค่า 1400 ฿

จองที่ 23 ธันวาคม 2567 ค่า 1700 ฿  
 จองที่ 23 ธันวาคม 2567 ค่า 1400 ฿





