



THE ENDLESS SILENCE

นิรันดร์สงัด

“เราทุกคนต่างรอความเงียบกันทั้งนั้น”
“We're all waiting for Silence”



วันศุกร์ 21 มีนาคม เวลา 17:00 น.
วันเสาร์ 22 มีนาคม เวลา 14:00 น.

ณ หอนาฏศิลป์
อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที

เรื่อง นรินทร์สังัด

นางสาว ชุตติมา ใจดี

นาย เตชพัฒน์ เวชชาชีวะ

นางสาว นฤมล ภารัตภูมิกุล

นางสาว บุศยรินทร์ อวิรุทธิโยธิน

นางสาว ศุภาพิชญ์ แก้วกัน

นาย คามิน มินชัยนันท์

นาย จิรฐัฐ ทศนเทพกมล

นาย มาลาศรี รักษาแก้ว

นางสาว วริศรา สิงคิวิบูลย์

นาย สิทธิชัย บุญสถิตธรรม

สาขาศิลปการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2567



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที

เรื่อง นิรันดร์สงัด

นางสาว ชุตติมา ใจดี

นาย เตชพัฒน์ เวชชาชีวะ

นางสาว นฤมล ภารัตภูมิกุล

นางสาว บุศยรินทร์ อวิรุทธิโยธิน

นางสาว ศุภาพิชญ์ แก้วกัน

นาย คามิน มินชัยนันท์

นาย จิรัชฎ์ ทศนเทพกมล

นาย มาลาศิ รักษาแก้ว

นางสาว วริศรา สิงคิวิบูลย์

นาย สิทธิชัย บุญสถิตธรรม

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศิลปะการแสดงนิพนธ์
โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง นีรันดร์สังัด

ของ

1. นางสาวชุตีมา	ใจดี	รหัสประจำตัว 64110010222
2. นายเตชพัฒน์	เวชชาชีวะ	รหัสประจำตัว 64110010225
3. นางสาวนฤมล	ภารัตภูมิกุล	รหัสประจำตัว 64110010231
4. นางสาวบุศยรินทร์	อวิรุทธิโยธิน	รหัสประจำตัว 64110010232
5. นางสาวศุภาพิชญ์	แก้วกัน	รหัสประจำตัว 64110010239
6. นายคามิน	มินชัยนันท์	รหัสประจำตัว 64110010261
7. นายจิรัฏฐ์	ทัศนเทพกมล	รหัสประจำตัว 64110010263
8. นายมาลาคี	รักษาแก้ว	รหัสประจำตัว 64110010274
9. นางสาววิศรา	สิงคิวิบูลย์	รหัสประจำตัว 64110010276
10. นายสิทธิชัย	บุญสถิตธรรม	รหัสประจำตัว 64110010280

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....
หัวหน้าสาขาวิชาการศิลปะการแสดง

.....
อาจารย์ที่ปรึกษา

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์.....	2
1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2	4
2.1 ข้อมูลสัมพันธด้านการกำกับการแสดง	4
2.1.1 ข้อมูลสัมพันธเกี่ยวกับบทละครเรื่อง นิรันดร์สงัด	4
2.1.2 ความหมายของผู้กำกับแสดง.....	6
2.1.3 บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับแสดง.....	6
2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับแสดงเรื่อง นิรันดร์สงัด	7
2.2 ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง.....	8
2.2.1 เครื่องมือของนักแสดง	8
2.2.2 ทฤษฎีในการแสดง.....	10
2.3 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง.....	14
2.3.1 การออกแบบฉาก.....	14
2.3.2 บทบาทและหน้าที่ของนักออกแบบฉาก	14
2.3.3 คุณสมบัติของฉาก	15
2.3.4 การสร้างฉากในละคร Absurd	16
2.4 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง.....	16
2.4.1 แนวคิด Function – Non-Function กับ การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก.....	16

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

2.4.2 แนวคิด Kitsch Art กับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก.....	17
2.4.3 การจัดวางองค์ประกอบ.....	18
2.5 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	20
2.5.1 ทฤษฎีการสื่อสารด้วยภาพ (Visual Communication)	21
2.5.2 ทฤษฎีสัญญะศาสตร์ (Semiotics).....	21
2.5.3 ทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม (Symbolism).....	22
2.5.4 แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายผ่านทฤษฎีการสื่อสารด้วยภาพ (Visual-Communication) ทฤษฎีสัญญะศาสตร์ (Semiotics) และทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม (Symbolism).....	22
2.6 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง.....	25
2.6.1 คุณสมบัติของแสง.....	25
2.6.2 บทบาทและหน้าที่ของนักออกแบบแสง	26
2.6.3 การออกแบบแสงในเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic).....	27
2.7 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง.....	28
2.7.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Endless Silence นิรันดร์สงัด”	28
บทที่ 3	31
3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง	31
3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง	31
3.1.2 ขั้นตอนการกำกับการแสดง	45
3.1.3 สรุปปัญหาและแนวทางแก้ไข	59

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

3.2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	61
3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	61
3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง.....	82
3.2.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข.....	105
3.3 การพัฒนาการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก	114
3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	114
3.3.2 ขั้นตอนการทำงานช่วงทำการแสดง.....	116
3.3.3 ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดง.....	124
3.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	127
3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (pre - production)	127
3.4.2 ขั้นตอนการทำงานช่วงการแสดง	130
3.4.3 ผลงานการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (production).....	141
3.5 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย.....	145
3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดงจริง (Pre – Production)	145
3.5.2 การส่งความคืบหน้า 30%	146
3.5.3 การส่งความคืบหน้า 50%	150
3.5.4 การส่งความคืบหน้า 70%	156
3.5.5 การส่งความคืบหน้า 100%	161
3.5.6 การทำงานในช่วงก่อนการแสดงจริง	166
3.5.7 การทำงานหลังการแสดงจบ (Post Production).....	181
3.6 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานด้านการออกแบบแสง.....	181

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

3.6.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงครั้งที่ 1 (30%).....	181
3.6.2 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงครั้งที่ 2 (50%).....	185
3.6.3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงครั้งที่ 3 (70%).....	188
3.6.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงครั้งที่ 4 (100%).....	191
3.6.5 ผลงานการออกแบบแสง.....	192
3.7 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	197
3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง(Pre-Production)	197
3.7.2 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)	202
3.7.3 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)	203
3.7.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%).....	205
3.7.5 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production).....	210
บทที่ 4	214
4.1 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง นิรันดร์สงัด	214
4.1.1 สรุปผลการศึกษาด้านการกำกับการแสดง.....	214
4.1.2 สรุปผลงานด้านการแสดง	215
4.1.3 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์การออกแบบฉากเพื่อการแสดง	221
4.1.4 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	221
4.1.5 สรุปผลการศึกษาและระบบการทำงานของการสร้างสรรค์การออกแบบเพื่อการแสดง	222

สารบัญ(ต่อ)

หน้า

4.1.6 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงาน ด้านการออกแบบแสง	225
4.1.7 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสี มัลติมีเดีย.....	225
4.1.8 ข้อเสนอแนะ	227
ภาคผนวก ก บทละครเวทีเรื่อง The Endless Silence (นิรันดร์สงัด)	243
ภาคผนวก ข เอกสารประกอบการประชาสัมพันธ์	332
ภาคผนวก ค ภาพบรรยากาศการฝึกซ้อมและขั้นตอนการทำงาน	345
ภาคผนวก ง ภาพการแสดงจริง	351
ภาคผนวก จ ลิขสิทธิ์การแสดงนิพนธ์ เรื่อง นิรันดร์สงัด	362
บรรณานุกรม	364

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 : Samuel Bckett	5
ภาพที่ 3.1 : ผู้กำกับ และนักแสดงและครูประจำโปรดัคชั่น เพื่อการแสดง ในละครเรื่อง นิรันดร์สงัด	45
ภาพที่ 3.2 : ภาพการอ่านบทร่วมกันครั้งแรก ในละครเรื่อง นิรันดร์สงัด.....	46
ภาพที่ 3.3 : ภาพการซ้อมวางบท ในละครเรื่อง นิรันดร์สงัด	47
ภาพที่ 3.4 : ภาพโปรแกรม Soundplant ในละครเรื่อง นิรันดร์สงัด	48
ภาพที่ 3.5 : ตัวอย่างตารางการซ้อมรายเดือน ในละครเรื่อง นิรันดร์สงัด.....	49
ภาพที่ 3.6 : ตัวอย่างตารางการซ้อมรายวัน ในละครเรื่อง นิรันดร์สงัด.....	50
ภาพที่ 3.7 : ภาพการส่งความคืบหน้า 30% ในละครเรื่อง นิรันดร์สงัด.....	52
ภาพที่ 3.8 : ภาพการส่งความคืบหน้า 50% ในละครเรื่อง นิรันดร์สงัด	54
ภาพที่ 3.9 : ภาพการส่งความคืบหน้า 70% ในละครเรื่อง นิรันดร์สงัด.....	55
ภาพที่ 3.10 : ภาพการส่งความคืบหน้า 100%.....	58
ภาพที่ 3.11 : ภาพกระบวนการสอน “กล่องเครื่องมือของนักแสดง”	82
ภาพที่ 3.12 : ภาพใบปิดภาพยนตร์เรื่อง “SAW” (2004).....	83
ภาพที่ 3.13 : ภาพการบ้านแบบฝึกหัดที่อาจารย์ ดร.ชญญ์รัตน์ ประดิษฐ์แท่นมอบให้นักแสดง.....	88
ภาพที่ 3.14 : ภาพการบ้านแบบฝึกหัดที่ผู้กำกับมอบให้นักแสดง	98
ภาพที่ 3.15 : สระว้ายน้ำวิสุทธารมณ.....	115
ภาพที่ 3.16 : ภาพรีเสิร์ชสระกระโดดน้ำและสภาพแวดล้อม	117
ภาพที่ 3.17 : ละครเรื่อง นิรันดร์สงัด ในเทศกาลปล่อยผี.....	118
ภาพที่ 3.18 : ภาพเปอร์สเปคทีฟ	119
ภาพที่ 3.19 : แพลนฉาก	120
ภาพที่ 3.20 : ภาพโมเดลฉาก	121
ภาพที่ 3.21 : ภาพโมเดลและขนาดจริงของฉาก	123
ภาพที่ 3.22 : ภาพก่อนวันแสดงจริง.....	125
ภาพที่ 3.23 : ภาพวันแสดงจริง (1)	126

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.24 : ภาพวันแสดงจริง (2)	126
ภาพที่ 3.25 : ภาพวันแสดงจริง (3)	127
ภาพที่ 3.26 : การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก	129
ภาพที่ 3.27 : การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก	130
ภาพที่ 3.28 : ภาพวันงานปล่อยผี.....	134
ภาพที่ 3.29 : สไลด์ Mood and Tone ของ 70% (1).....	136
ภาพที่ 3.30 : ภาพการทำงาน (2).....	136
ภาพที่ 3.31 : ภาพการทำงาน (3).....	137
ภาพที่ 3.32 : ภาพการทำงาน (4).....	137
ภาพที่ 3.33 : ภาพการทำงาน (5).....	138
ภาพที่ 3.34 : ภาพรวมฝั่งแจสเปอร์ (1).....	139
ภาพที่ 3.35 : ภาพรวมฝั่งม้ามัส (2).....	139
ภาพที่ 3.36 : ภาพรวมการส่งงาน (3).....	140
ภาพที่ 3.37 : ภาพรวมการส่งงาน (4).....	140
ภาพที่ 3.38 : ภาพวันแสดงจริง (1).....	141
ภาพที่ 3.39 : วันแสดงจริง (2)	142
ภาพที่ 3.40 : วันแสดงจริง (3).....	143
ภาพที่ 3.41 : วันแสดงจริง (4).....	143
ภาพที่ 3.42 : รื้อถอน เคลื่อนย้ายฉากและอุปกรณ์.....	144
ภาพที่ 3.43 : ภาพการทำ Research, Reference และ Inspiration	150
ภาพที่ 3.44 : การแต่งกายของ “ม้ามัส” ในเทศกาลปล่อยผี	151
ภาพที่ 3.45 : การแต่งกายของ “แจสเปอร์” ในเทศกาลปล่อยผี	152
ภาพที่ 3.46 : การแต่งกายของ “มารีอา” ในเทศกาลปล่อยผี.....	153
ภาพที่ 3.47 : การแต่งกายของ “โฮป” ในเทศกาลปล่อยผี	154
ภาพที่ 3.48 : ภาพรวมการแต่งกายเมื่ออยู่บนเวทีในเทศกาลปล่อยผี.....	156

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.49 : ภาพการ Sketch และรายละเอียดเครื่องแต่งกายของ “มาคัส” และ “แจสเปอร์” .	157
ภาพที่ 3.50 : ภาพการ Sketch และรายละเอียดเครื่องแต่งกายของ “มารีอา”	159
ภาพที่ 3.51 : ภาพเสริมไหล่และแต่งสูทของ “มารีอา”	159
ภาพที่ 3.52 : ภาพการ Sketch และรายละเอียดเครื่องแต่งกายของ “โฮป”	161
ภาพที่ 3.53 : ภาพการเลือกโทนสี-ลาย และการตัดเย็บเนคไท	163
ภาพที่ 3.54 : ภาพเครื่องแต่งกายส่งความคืบหน้า 100% และ ใช้ในการถ่ายโปสเตอร์	166
ภาพที่ 3.55 : แวนตาที่บิดเบี้ยวของ “มาคัส”และ สูทที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว	167
ภาพที่ 3.56 : ภาพการแต่งสูท “แจสเปอร์” และ สูทที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว	167
ภาพที่ 3.57 : รองเท้าของ “มารีอา”	168
ภาพที่ 3.58 : ภาพการตัดเย็บคอร์เซ็ต และ เมื่อนักแสดงสวมใส่	169
ภาพที่ 3.59 : ภาพการตัดเย็บชุดคลุมทั้ง 2 ชุด	169
ภาพที่ 3.60 : ภาพการตัดเย็บกระเป๋าสตางค์ในชุด-ตกแต่งขอบแขนเสื้อสูทด้วยลูกไม้ และการตัดเย็บ ผ้าเช็ดหน้าที่เป็นพร็อพ	170
ภาพที่ 3.61 : ภาพการทำเครื่องประดับ ได้แก่ สร้อยคอนาคีนา และเมื่อนักแสดงสวมใส่	170
ภาพที่ 3.62 : ภาพการตกแต่งกางเกง “มารีอา” ในลุคพังทลาย	171
ภาพที่ 3.63 : ภาพการทำรองเท้าหัวโต	172
ภาพที่ 3.64 : ภาพเปรียบเทียบรองเท้าหัวโตและรองเท้าในลุคพังทลายของ “โฮป”	172
ภาพที่ 3.65 : ภาพ Ruff, การทำคอปกกะลาสี - ปกกะลาสี ของ “โฮป”	173
ภาพที่ 3.66 : ภาพโซ่ของ “โฮป”	173
ภาพที่ 3.67 : ภาพ Reference และ การการแต่งหน้าทำผมของนักแสดง	175
ภาพที่ 3.68 : ภาพผู้ศึกษาซ่อมแซมรองเท้าของ “โฮป” ก่อนขึ้นแสดง	177
ภาพที่ 3.69 : ภาพนักแสดงแต่งหน้า-ทำผม	177
ภาพที่ 3.70 : ภาพผู้ศึกษาแต่งตัวให้นักแสดง	178
ภาพที่ 3.71 : ภาพรวมการแต่งกายของ “มาคัส” และ “แจสเปอร์” ในวันแสดงจริง	178
ภาพที่ 3.72 : ภาพรวมการแต่งกายของ “มาคัส” ในวันแสดงจริง	179

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.73 : ภาพรวมการแต่งกายของ “แจสเปอร์” ในวันแสดงจริง.....	179
ภาพที่ 3.74 : ภาพรวมการแต่งกายของ “มาเรีย” และ “โฮป” ลูกแรก ในวันแสดงจริง.....	180
ภาพที่ 3.75 : ภาพรวมการแต่งกายของ “มาเรีย” และ “โฮป” ลูกพี่พี่หลาย ในวันแสดงจริง.....	181
ภาพที่ 3.76 : ภาพแนวคิดการออกแบบแสง	182
ภาพที่ 3.77 : ภาพรีเสิร์ชสระกระโดดน้ำและสภาพแวดล้อม	184
ภาพที่ 3.78 : สไลด์การนำเสนอความคืบหน้าครั้งที่ 1	185
ภาพที่ 3.79 : แสงที่มาจากโคมไฟกาแล็คซี่ที่ได้ทดลองใช้	186
ภาพที่ 3.80 : ภาพการซ้อมก่อนเริ่มเทศกาลปล่อยผี.....	186
ภาพที่ 3.81 : ภาพจากเทศกาลปล่อยผี	187
ภาพที่ 3.82 : ภาพจากโปรแกรม Capture.....	189
ภาพที่ 3.83 : การดูตำแหน่งในการติดตั้งไฟพิเศษ.....	190
ภาพที่ 3.84 : แพลนไฟในการวางตำแหน่งไฟที่เป็นไฟพระอาทิตย์.....	190
ภาพที่ 3.85 : ภาพการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4.....	191
ภาพที่ 3.86 : ภาพการติดตั้งไฟพิเศษที่ใช้ในการแสดง	193
ภาพที่ 3.87 : เตรียมอุปกรณ์และติดตั้ง.....	193
ภาพที่ 3.88 : ภาพผู้ศึกษาจำคิวการแสดงและซ้อม.....	194
ภาพที่ 3.89 : ภาพการซ้อมรันเทคนิค	194
ภาพที่ 3.90 : ภาพวันแสดงจริง (1).....	195
ภาพที่ 3.91 : ภาพวันแสดงจริง (2).....	196
ภาพที่ 3.92 : ภาพวันแสดงจริง (3).....	196
ภาพที่ 3.93: ตัวอย่างภาพท้องฟ้า.....	198
ภาพที่ 3.94 : ตัวอย่างภาพที่ต้องการนำเสนอ	199
ภาพที่ 3.95 : สไลด์นำเสนอผลลัพธ์.....	200
ภาพที่ 3.96 : สไลด์นำเสนอผลลัพธ์.....	201
ภาพที่ 3.97 : ภาพตัวอย่างความคืบหน้า 50%	203

สารบัญรูปภาพ(ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.98 : สไลด์นำเสนอผลลัพธ์.....	204
ภาพที่ 3.99 : สไลด์นำเสนอผลลัพธ์.....	206
ภาพที่ 3.100 : สไลด์นำเสนอผลลัพธ์	207
ภาพที่ 3.101 : สไลด์นำเสนอผลลัพธ์	208
ภาพที่ 3.102 : ภาพตัวอย่างความคืบหน้า 100%.....	209
ภาพที่ 3.103 : การทำงานของผู้ออกแบบสื่อผลลัพธ์.....	211
ภาพที่ 3.104 : รอบการแสดงจริง.....	212
ภาพที่ 3.105 : การทำงานของผู้ออกแบบสื่อผลลัพธ์.....	212
ภาพที่ 4.1 : แผนภูมิแท่งแสดงถึงผลการประเมินโครงการและกิจกรรมจากผู้ชม	230
ภาพที่ 4.2 : ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ชม.....	231
ภาพที่ 4.3 : ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์ (1).....	235
ภาพที่ 4.4 : ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์ (2).....	236
ภาพที่ 4.5 : ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์ (3).....	240
ภาพที่ 4.6 : ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์ (4).....	241

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 : ตารางการวิเคราะห์โครงเรื่อง	33
ตารางที่ 3.2 : ตารางลักษณะเฉพาะของตัวละคร	40
ตารางที่ 3.3 : ตารางปัญหาและการแก้ไข (ผู้กำกับการแสดง).....	59
ตารางที่ 3.4 : ตารางการเตรียมตัวของนักแสดง.....	61
ตารางที่ 3.5 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครมาคัส	65
ตารางที่ 3.6 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครแจสเปอร์	69
ตารางที่ 3.7 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครมาเรีย	75
ตารางที่ 3.8 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครโฮป	79
ตารางที่ 3.9 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นายมาลาคี รักษาแก้ว)	105
ตารางที่ 3.10 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นายจิรัฐ ทัศนเทพกมล).....	107
ตารางที่ 3.11 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นางสาววิศรา สิงคิวิบูลย์).....	109
ตารางที่ 3.12 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นายสิทธิชัย บุญสถิตธรรม).....	111
ตารางที่ 4.1 : แบบประเมินโครงการและกิจกรรมจากผู้ชม (1).....	227
ตารางที่ 4.2 : แบบประเมินโครงการและกิจกรรมจากผู้ชม (2).....	229

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มนุษย์เป็นเพียงเศษเสี้ยวเล็ก ๆ ในวัฏจักรอันกว้างใหญ่ของโลก เราเติบโต เดินทาง เผชิญหน้ากับความผิดพลาด และเรียนรู้จากบททดสอบที่ชีวิตโยนเข้ามา ไม่ว่ามันจะเป็นความล้มเหลว หรือความสำเร็จ ทุกประสบการณ์หล่อหลอมให้เราเป็นเราในวันนี้ พวกเราเปลี่ยนแปลงไปทีละนิด ตามจังหวะที่โลกหมุนไปอย่างไม่มีวันหยุดจนจุดหนึ่งของชีวิตเราคิดได้ว่าการใช้ชีวิตมันไร้แก่นสาร แคไชนอัลแบร์กามูส์ยืนยันว่าชีวิตมนุษย์ไร้แก่นสารไม่มีเหตุผลหาความแน่นอนไม่ได้ และไม่มีรูปแบบที่แท้จริง (ภมร ชูคันหอม, 2562, น. 142) หากชีวิตเราไร้แก่นสาร ไม่มีเหตุผล ไม่มีรูปแบบที่แท้จริง แล้วเราเกิดมา และดำรงอยู่เพื่อสิ่งใด หากจะให้เปรียบเทียบ ชีวิตเปรียบเสมือน "การรอคอย" ที่ไร้จุดหมาย ชีวิตกับการวนเวียนซ้ำไปซ้ำมาโดยไม่มีบทสรุปที่ชัดเจน มันเป็นภาพสะท้อนของชีวิตมนุษย์ที่ต้องเผชิญกับความไม่แน่นอน ความหวังที่เลื่อนลอย และความพยายามหาความหมายให้กับชีวิต

นอกจากนี้มนุษย์ยังมีสิ่งที่เรียกว่า บรรทัดฐาน มนุษย์ในสังคมยุคปัจจุบันถูกขับเคลื่อนด้วยความคาดหวัง เราต้องเติบโต ต้องประสบความสำเร็จ ต้องมีเส้นทางที่ "ถูกต้อง" ตามกรอบที่สังคมกำหนด เราวิ่งตามค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ทั้งความก้าวหน้า ชื่อเสียง ความมั่นคง จนบางครั้งเราหยุดตั้งคำถามไปโดยไม่รู้ตัวแต่เมื่อถึงจุดหนึ่ง เราเริ่มฉุกคิด ... เราทำสิ่งนี้ไปเพื่ออะไร ? หรือเรากำลังใช้ชีวิตตามเส้นทางของใครบางคนโดยไม่ได้เลือกเอง ? คำตอบอาจไม่ได้อยู่ในกฎเกณฑ์ของสังคม เพราะไม่มีทางที่ทุกคนในสังคมจะเหมือนกัน แล้วสุดท้ายเราจะเลือกเส้นทางแบบไหน แบบที่เราอยากจะเป็น หรือแบบที่สังคมอยากให้เราเป็น

ทางผู้ศึกษา เล็งเห็นถึงความสำคัญของประเด็นข้างต้น จึงหยิบยกบทละครเรื่อง “Waiting for Godot” เพื่อสะท้อนความเป็นจริงของมนุษย์ในโลกสมัยใหม่สังคมที่เต็มไปด้วยการรอคอยที่ไม่มีวันสิ้นสุด เรารอคอยความสำเร็จ รอคอยโอกาส รอคอยคำตอบจากสิ่งที่เราไม่แน่ใจว่ามีอยู่จริงหรือไม่ ซึ่งเราจะเล่าถึงการรอคอยของมนุษย์ผ่านตัวละคร “แจสเปอร์” และ “มาคัส” เป็นเหมือนเงาสะท้อน

ของชีวิตทุกคนที่เคยตั้งคำถามว่า “เรากำลังรออะไรอยู่ ? ” นอกจากนี้ ละครยังสะท้อนถึง “โครงสร้างอำนาจที่ถูกกดขี่” ผ่านตัวละครอย่าง “มาเรีย” และ “โฮป” รวมถึง ความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่แปรเปลี่ยนได้เสมอ เช่นเดียวกับโลกที่เราดำรงอยู่ ซึ่งสถานะและอำนาจเป็นสิ่งชั่วคราว เพราะบางและไร้ซึ่งความแน่นอน แจสเปอร์ และ มาคัส ที่กำลังรอ "ความเงียบ" สิ่งกลับที่ไม่เคยปรากฏตัว รอคอยโดยไม่รู้ว่าทำไม รอคอยโดยไม่แน่ใจว่าเขาอยู่จริงหรือไม่ แต่พวกเขายังคงรอ ยังคงเติมเต็มเวลาที่ว่างเปล่าด้วยบทสนทนาที่ไร้สาระและเต็มไปด้วยความสิ้นหวัง ขณะที่วันและเวลาก็เดินทางต่อไปเรื่อยๆ ความหวังและความสงสัยก็กัดกินจิตใจของพวกเขา หรือบางที ... พวกเขาอาจไม่ได้รอ "ความเงียบ" จริงๆ แต่อาจรอเพียงบางสิ่ง บางสิ่งที่ให้ความหมายแก่ชีวิต บางสิ่งที่อาจไม่มีวันมาถึง แต่ถ้าความเงียบไม่มีอยู่จริงล่ะ ? แล้วพวกเขาจะอย่างไร ? การเดินทางของ พวกเขาอาจไม่ใช่การเดินทางทางกายภาพ แต่มันคือการเดินทางของความคิดมนุษย์ มนุษย์ที่ติดอยู่ในวงจรของการรอคอย วงจรที่ไม่มีจุดสิ้นสุด และไม่มีคำตอบที่แน่ชัด ...

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการสร้างารรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวที เรื่อง นิรันดร์สงัด (The Endless Silence)

1.2.2 เพื่อศึกษาค้นคว้าหาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบของละครเวที เรื่อง นิรันดร์สงัด (The Endless Silence)

1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

1.3.1 นายคามิน มินชัยนันท์ ศึกษากระบวนการขั้นตอนในการกำกับการแสดงละครเวทีเรื่อง นิรันดร์สงัด

1.3.2 นายจิรัฐ ทัศนเทพกมล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวที เรื่อง นิรันดร์สงัด ตัวละคร แจสเปอร์

1.3.3 นายมาลาธิ รักษาแก้ว ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวที เรื่อง นิรันดร์สงัด ตัวละคร มาคัส

1.3.4 นายสิทธิชัย บุญสถิตธรรม ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวที เรื่อง นิรันดร์สงัด ตัวละคร โฮป

1.3.5 นางสาววิศรา สิงคิวิบูลย์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวที เรื่อง นิรันดร์สงัด ตัวละคร มาเรีย

1.3.6 นางสาวชุตินา ใจดี ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการทำอุปกรณ์ประกอบฉากใน ละครเวทีเรื่อง นิรันดร์สงัด

1.3.7 นาย เตชพัฒน์ เวชชาชีวะ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการทำฉากในละครเวที เรื่อง นิรันดร์สงัด

1.3.8 นางสาว นฤมล ภารัตภูมิกุล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่ง กายเพื่อใช้ประกอบละครเวทีเรื่อง นิรันดร์สงัด

1.3.9 นางสาว บุศยรินทร์ อวิรุทธิโยธิน ศึกษากระบวนการและเทคนิคการใช้แสงเพื่อ ประกอบละครเวที เรื่อง นิรันดร์สงัด

1.3.10 นางสาว ศุภาพิชญ์ แก้วกัน ศึกษากระบวนการและเทคนิคการใช้สื่อบันทึกและการ ตัดต่อเพื่อ ประกอบละครเวทีเรื่อง นิรันดร์สงัด

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้ทราบกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดง เรื่อง นิรันดร์สงัด (The Endless Silence) ในรูปแบบละครเวที

1.4.2 ได้ทราบแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์ และพัฒนาทักษะด้านการกำกับการแสดง การแสดง และการออกแบบเพื่อการแสดง ในรูปแบบของละครเวที เรื่อง นิรันดร์สงัด (The Endless Silence)

บทที่ 2

ข้อมูลสัมพันธ์

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้
นำเสนอข้อมูลตามหัวข้อดังนี้

- 2.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการกำกับการแสดง
- 2.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการแสดง
- 2.3 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง
- 2.4 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง
- 2.5 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง
- 2.6 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง
- 2.7 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบสื่อบันทึกและการตัดต่อ

2.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการกำกับการแสดง

2.1.1 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับบทละครเรื่อง นิรันดร์สงัด

การได้ศึกษาประวัติศาสตร์ และกระบวนการความคิดในการสร้างละคร รวมไปถึง
บทละครและประวัติที่มาของผู้แต่ง เป็นสิ่งที่ผู้เขียนส่วนมากให้ความสำคัญ เป็นจุดเริ่มต้น
เล็กๆที่จะนำไปต่อยอดบนเวที โดยบทละครเรื่อง นิรันดร์สงัด ถูกดัดแปลงบทมาจาก
“Waiting For Godot” ประพันธ์โดย ซามูเอล เบ็คเค็ทท์ (Samuel Beckett) บทละครเรื่อง
นี้เล่าถึงชายสองคนที่กำลังรอใครบางคนหรือบางสิ่งที่ชื่อว่า โกดอต (Godot) พวกเขาเฝ้าอยู่
ข้างต้นไม้ต้นหนึ่ง และระหว่างนั้นก็ได้พบกับตัวละครอื่นอย่าง พ็อตโซ (Pozzo) และ ลัคกี้
(Lucky) บทสนทนาของพวกเขาหมุนวนอยู่กับความเบื่อหน่าย ความไร้จุดหมายของการมี
ชีวิตอยู่ และความหวังอันไม่สิ้นสุดว่า “โกดอต” จะมาถึง แม้ว่าเขาจะไม่เคยปรากฏตัวเลยก็
ตาม บทละครนี้สะท้อนถึงแนวคิดแบบอัตถิภาวนิยม (existentialism) เวลา และการ
แสวงหาความหมายในชีวิตของมนุษย์

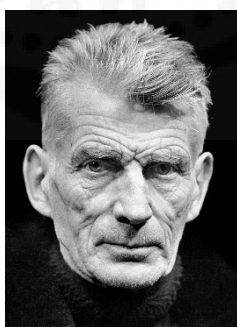
2.1.1.1 ประวัติผู้แต่งบทละครต้นฉบับเรื่อง Waiting For Godot

ซามูเอล เบ็คเค็ตต์ (Samuel Beckett) เป็นนักเขียนชาวไอริช (Irish) ผู้แต่งบทละครเรื่อง Waiting for Godot ซึ่งเป็นผลงานสำคัญของศตวรรษที่ 20 และเป็นตัวอย่างเด่นของละครแนวอัตถิภาวนิยม (Existentialism) และแนวไร้สาระ (Theatre of the Absurd) เขาเกิดเมื่อวันที่ 13 เมษายน ค.ศ. 1906 ที่กรุงดับลิน (Dublin) ประเทศไอร์แลนด์ และเสียชีวิตในปี ค.ศ. 1989 ที่กรุงปารีส (Paris) ประเทศฝรั่งเศส

เบ็คเค็ตต์มีผลงานที่เน้นการตั้งคำถามเกี่ยวกับความหมายของการมีชีวิต (meaning of life) ความว่างเปล่า (emptiness) และการรอคอยที่ไม่มีจุดหมาย (endless waiting) โดยเขามักเขียนในภาษาฝรั่งเศส (French) แล้วแปลเป็นภาษาอังกฤษด้วยตัวเอง

ในปี ค.ศ. 1969 เขาได้รับรางวัลโนเบลสาขาวรรณกรรม (Nobel Prize in Literature) จากการสร้างสรรค์งานเขียนที่สะท้อนความทุกข์และความสับสนของมนุษย์ในยุคใหม่ได้อย่างลึกซึ้งและมีเอกลักษณ์

หากต้องการเข้าใจ Waiting for Godot ให้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น การรู้จักตัวตนของผู้แต่งก็เป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญ



ภาพที่ 2.1 : Samuel Beckett

ที่มา :

https://www.imdb.com/name/nm0065716/mediaviewer/rm880542976/?ref_=nm_ov_ph

2.1.1.2 ประวัติความเป็นมาของบทละครเวทีเรื่อง นิรันดร์สัจ

หลังจากที่ผู้ศึกษาได้อ่านบทละคร ทำความเข้าใจ วิเคราะห์ และหาประเด็นในสังคมต่างๆจากในบทละครเรื่อง Waiting for Godot ผู้ศึกษาจึงอ่านข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับ Godot ในหลาย ๆ เวอร์ชันของแต่ละประเทศ ได้เห็นการตีความ สื่อความหมายที่หลากหลายแบบมาก และก็ทำให้ทราบว่าเรื่องนี้ไม่มีความหมายอะไรตายตัว ท้ายที่สุดผู้ศึกษาจึงเลือกประเด็นที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันมา ก็คือ การใช้ชีวิต สิทธิในการเลือกบทบาทของชีวิตตัวเอง ผู้ศึกษาจึงได้นำบทต้นฉบับทั้งภาษาไทย และภาษาอังกฤษมาผสมเข้าด้วยกันให้บริบทและสิ่งที่จะเล่าไม่เดี๋ยวนีความทันสมัยและเข้าใจง่ายมากขึ้น ซึ่งเรามุมมองผ่านตัวละครหลักผู้ชายสองคน ที่เจอเรื่องไร้สาระต่าง ๆ ข้ามผ่านอุปสรรค ความคิดไตร่ตรอง จนได้ค้นพบคำตอบของแต่ละคน

2.1.2 ความหมายของผู้กำกับการแสดง

ผู้กำกับการแสดง (Theatre Director หรือ Stage Director) คือบุคคลที่มีหน้าที่หลักในการควบคุม ดูแล และตีความบทละครเพื่อนำไปสู่การแสดงบนเวที โดยผู้กำกับจะทำงานร่วมกับนักแสดง ผู้ออกแบบฉาก เครื่องแต่งกาย แสง เสียง และทีมงานทุกฝ่าย เพื่อให้การแสดงถ่ายทอดอารมณ์ ความหมาย และแนวคิดของบทละครออกมาได้อย่างชัดเจน และสอดคล้องกัน

เควิน เบคอน (Kevin Bacon) เคยกล่าวไว้ว่า "ผู้กำกับที่ดีคือคนที่สร้างบรรยากาศให้กับนักแสดงรู้สึกมั่นใจและ กล้าที่จะโฉบบิน"

2.1.3 บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง

ผู้กำกับการแสดงมีบทบาทสำคัญในการสร้างสรรค์ละครอย่างมาก เนื่องจากระยะเวทีในการทำ รวมถึงตำแหน่งอีกหลาย ๆ ตำแหน่งที่มีขึ้นมาใหม่พร้อมรับมือกับปัญหาของโรงละครในยุคสมัยใหม่ ผู้กำกับจึงต้องทำหน้าที่ตัดสินใจและเลือกสิ่งที่ดีที่สุดสำหรับส่วน ร่วม และตัวเองด้วยความมั่นใจ จึงต้องมีการวางแผนอย่างดีใน หลายด้านไปพร้อม ๆ กัน เพื่อให้สมาชิกคนอื่นในโปรดักชั่นได้เตรียมความพร้อม และทำงานให้ลุล่วงกับสิ่งที่ผู้กำกับได้เลือกไว้ให้ ดังที่ ดังกมล ณ ป้อมเพชร์ กล่าวถึงการทำงานของผู้กำกับการแสดงเอาไว้ ดังนี้

- (1) เลือกเรื่อง ที่จะทำงานร่วมกับฝ่ายอำนวยการผลิต
- (2) วิเคราะห์บท ดีความหมายบท เพื่อการกำกับการแสดงซึ่งอาจทำงานร่วมกับผู้เขียนบทหรือดรามาทูร์ก (dramaturg) ซึ่งเป็นที่ปรึกษาเชิงวิชาการของผู้กำกับการแสดง
- (3) กำหนดแนวทางในการนำเสนอ
- (4) ทำงานร่วมกับนักแสดงในการซ้อม เชื่อมโยงนักแสดงกับตัวละคร สร้างความจริงในละคร แก้ปัญหาด้านการแสดง
- (5) ทำงานร่วมกับทุกฝ่ายในการซ้อมการแสดงระยะต่างๆ พัฒนางานให้มีความเป็นเอกภาพ เพื่อให้การสื่อสารเรื่องสัมฤทธิ์ผล
- (6) จัดแสดง สรุปรงาน รับฟังความคิดเห็น คำวิจารณ์เพื่อพัฒนางานต่อไปในอนาคต (ดังกมล ณ ป้อมเพชร, 2553)

กล่าวโดยสรุปคือ หน้าที่ของการเป็นผู้กำกับ คือ เป็นทั้งศูนย์กลางความสบายใจของนักแสดงและฝ่ายการทำงาน อื่น ๆ นอกจากนี้ควรมีจะมีทักษะในการกำหนดทิศทางการสร้างสรรค์ผ่านมุมมองของตนเองได้อย่างชัดเจนเพื่อให้นักแสดง และทีมงานฝ่ายออกแบบสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นไปตามทิศทางที่ผู้กำกับได้กำหนดไว้ประกอบกับทักษะในการจัดการ การสื่อสาร และความเป็นผู้นำเนื่องจากละครเวทีเป็นงานที่จะต้องเกิดจากการทำงาน

2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง นิรันดร์สงัด

ละครแนว แอบเสิร์ด (Absurd Theatre) เป็นรูปแบบละครที่เกิดขึ้นหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ซึ่งสะท้อนความรู้สึกของมนุษย์ที่สับสน ไร้จุดหมาย และไม่เข้าใจความหมายของชีวิต จนมีลักษณะเด่นของแนวนี้นี้ชัด ๆ คือ

- 2.1.4.1 เนื้อเรื่องไม่เป็นเส้นตรง (บางครั้งไม่มีจุดเริ่มต้น กลาง หรือจุดจบที่ชัดเจน)
- 2.1.4.2 บทสนทนาซ้ำซาก/ดูไร้ความหมาย (แสดงให้เห็นถึงการสื่อสารที่ล้มเหลวระหว่างมนุษย์)
- 2.1.4.3 ตัวละครติดอยู่ในสถานการณ์เดิม ๆ (เหมือนไม่สามารถเปลี่ยนแปลงอะไรได้)
- 2.1.4.4 ตั้งคำถามกับ “ความหมาย” ของชีวิต (โดยไม่ให้คำตอบที่แน่ชัด)
- 2.1.4.5 มี Symbol เยอะ (แทนค่าความหมายด้วยสิ่งที่เรียบง่าย)

ละครแนวนี้อาจไม่ได้มีจุดประสงค์เพื่อให้คนดูเข้าใจ 100% แต่อยากให้คนดู รู้สึก และ ตั้งคำถาม กับสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิต บางทีอาจจะมีสิ่งที่ชีวิตเราเชื่อมโยงกับตัวละครในเรื่อง หรือ สัญลักษณ์แต่ก็ไม่ได้มีคำตอบที่ชัดเจน

2.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการแสดง

2.2.1 เครื่องมือของนักแสดง

การแสดงเป็นศิลปะที่ต้องใช้ “ตัวตน” ของนักแสดงเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ ไม่ต่างจากที่จิตรกรใช้พู่กันและสีในการถ่ายทอดความรู้สึกลงบนผืนผ้าใบ นักแสดงเองก็ใช้ ร่างกายและเสียงเป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดเรื่องราว อารมณ์ และความหมายให้ผู้ชมเข้าถึง บทบาทตัวละครได้อย่างลึกซึ้งและสมจริง

เครื่องมือที่นักแสดงใช้ในการแสดงนั้นสามารถแบ่งออกได้เป็นสองประเภทหลัก ๆ คือ เครื่องมือภายนอก และเครื่องมือภายใน ซึ่งในที่นี้จะเน้นไปที่เครื่องมือภายนอกก่อน โดย ประกอบด้วยส่วนสำคัญดังนี้

2.2.1.1 ภายนอก

- (1) ร่างกาย เป็นสิ่งแรกที่นักแสดงต้องทำความรู้จัก เพราะทุกการ เคลื่อนไหว ท่าทาง สีหน้า และภาษากาย ล้วนเป็นช่องทางในการสื่อสาร กับผู้ชม ความสามารถในการควบคุมร่างกายได้ดี จะช่วยให้นักแสดง แสดงออกได้อย่างแม่นยำและปลอดภัย ขณะเดียวกันก็สามารถตอบสนอง ต่อสถานการณ์ของบทละครได้อย่างเป็นธรรมชาติ หากไม่ฝึกควบคุม ร่างกายให้ดี อาจทำให้การแสดงไม่สมจริง หรือเสี่ยงต่อการเกิดข้อผิดพลาด ระหว่างการแสดงได้ นักแสดงจึงควรฝึกฝนและทำความเข้าใจกลไกของ ร่างกายตัวเองให้มากที่สุด ตั้งแต่การเคลื่อนไหวเล็กน้อย ไปจนถึงท่าทางที่ ต้องใช้พลังอย่างเต็มที่ เพื่อให้การแสดงออกดูเป็นธรรมชาติและน่าเชื่อถือ
- (2) เสียง เสียงเป็นอีกหนึ่งเครื่องมือที่ทรงพลังในการแสดง นักแสดงต้อง รู้จักใช้เสียงของตนเองให้เหมาะสมกับบทบาท ทั้งในแง่ของน้ำเสียง ความ ดัง ความชัดเจน และจังหวะในการพูด ทุกองค์ประกอบของเสียงล้วนส่งผล

ต่อการสื่อสารอารมณ์ของตัวละคร และการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม และนักแสดงร่วมเวที เพื่อพัฒนาเสียงให้มีคุณภาพ นักแสดงควรฝึกฝนในหลายด้าน เช่น การควบคุมลมหายใจและการเปล่งเสียงให้ชัดเจน, การสร้างความกังวานให้เสียงฟังชัดและน่าฟัง, การออกเสียงให้ถูกต้อง ชัดถ้อยชัดคำ, การควบคุมน้ำเสียงให้สอดคล้องกับอารมณ์ในแต่ละฉาก, การปรับระดับเสียงให้เหมาะสมกับบริบท, การใช้จังหวะในการพูดให้สอดคล้องกับลีลาการแสดง

การฝึกฝนทั้งร่างกาย และเสียงเป็นสิ่งที่นักแสดงไม่ควรมองข้าม เพราะเครื่องมือเหล่านี้ไม่เพียงแต่ช่วยให้การแสดงมีคุณภาพเท่านั้น แต่ยังช่วยให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมโยงและเข้าถึงตัวละครได้อย่างแท้จริง

2.2.1.2 ภายใน

(1) อารมณ์และความรู้สึก เป็นองค์ประกอบสำคัญที่นักแสดงจำเป็นต้องมี เพื่อถ่ายทอดอารมณ์จากภายในอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่ฝืนหรือเสแสร้ง อย่างไรก็ตาม นักแสดงต้องมีความสามารถในการ ควบคุมอารมณ์ ของตนเองให้พอดี เพราะหากแสดงออกมากเกินไป ผู้ชมอาจรู้สึกว่าการแสดงนั้นรุนแรงเกินไป จนขาดความงามในทางศิลปะ

การฝึกฝนร่างกาย และเสียงจึงมีส่วนสำคัญในการช่วยปรับระดับอารมณ์ให้อยู่ในจังหวะที่เหมาะสม การฝึกใช้เครื่องมือทุกอย่างร่วมกัน ไม่ว่าจะเป็นร่างกาย เสียง หรือความรู้สึกภายใน จะช่วยให้นักแสดงสามารถส่งต่ออารมณ์ไปยังผู้ชมได้อย่างกลมกล่อม มีน้ำหนัก และทรงพลังในแบบที่ไม่มากหรือน้อยเกินไป

(2) การเข้าใจในบทบาท การเข้าใจบทบาทของตัวละครนั้นสำคัญต่อการแสดงละครเวที เพราะเป็นพื้นฐานที่จะทำให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดตัวละครออกมาได้อย่างสมจริงและน่าเชื่อถือ การทำความเข้าใจตัวละครเริ่มจากการอ่านบทละครอย่างละเอียด ศึกษาเนื้อหาให้ลึกซึ้ง รวมถึงอาจศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมจากบทความ หนังสือ หรือผลงานการแสดงที่เคยมีมาก่อน เพื่อให้เห็นภาพรวมของตัวละครชัดเจนยิ่งขึ้น

ต่อมานักแสดงจะต้องวิเคราะห์และสร้างตัวละครขึ้นมาอย่างมีชั้นเชิง โดยพิจารณาทั้งภูมิหลัง บุคลิก อารมณ์ และพฤติกรรมต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการเคลื่อนไหว ซึ่งทั้งหมดนี้จะช่วยให้การแสดงดูมีมิติและมีชีวิตมากขึ้น การเข้าใจสถานการณ์ต่าง ๆ ภายในเรื่องก็เป็นอีกองค์ประกอบที่สำคัญ เพราะจะช่วยให้นักแสดงเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ตลอดจนบทบาทที่ตัวเองมีในบริบทของเรื่องราวทั้งหมด

อีกหนึ่งวิธีที่จะช่วยให้นักแสดงเข้าถึงบทบาทได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น คือการนำประสบการณ์ส่วนตัวที่มีความใกล้เคียงหรือเกี่ยวข้องกับตัวละครมาใช้ เพราะการเชื่อมโยงความรู้สึกจากประสบการณ์จริงจะทำให้การแสดงดูมีความเป็นมนุษย์และน่าเชื่อถือมากขึ้น ทั้งหมดนี้คือกระบวนการที่หล่อหลอมให้นักแสดงเข้าใจบทบาทอย่างแท้จริง และสามารถถ่ายทอดออกมาได้อย่างมีพลัง

2.2.2 ทฤษฎีในการแสดง

ทฤษฎีในการแสดงที่นักแสดงเลือกใช้แบ่งได้ดังนี้

2.2.2.1 ทฤษฎีการแสดงของแซนฟอร์ด ไมส์เนอร์ (Sanford Meisner)

แซนฟอร์ด ไมส์เนอร์เชื่อว่ารากฐานของการแสดงที่ดีคือการที่นักแสดงสามารถกระทำและแสดงออกมาด้วยความจริงจัง (Reality of Doing) โดยการจะเข้าถึงความจริงแท้เช่นนี้ได้ นักแสดงจำเป็นต้องเรียนรู้ที่จะอยู่กับปัจจุบันขณะ (Moment)

จากแนวคิดนี้จึงเกิดประโยคสำคัญที่ว่า “การอยู่กับความเป็นจริงภายใต้สภาวะแวดล้อมแห่งจินตนาการ” (Living Truthfully Under Imaginary Circumstances) ซึ่งหมายถึงว่า แม้โลกของละครจะเป็นโลกสมมติที่สร้างขึ้นจินตนาการ แต่นักแสดงต้องใช้ชีวิตอยู่ในโลกนั้นให้เสมือนจริงมากที่สุด

เมื่อเข้าสู่บทบาท นักแสดงจะต้องมีปฏิสัมพันธ์กับสถานการณ์ตรงหน้าอย่างเป็นธรรมชาติ ราวกับว่าเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในชีวิตจริงทุกประการ ด้วยเหตุนี้ ไมส์เนอร์จึงออกแบบกระบวนการฝึกที่เน้นให้นักแสดง สังเกตและรับรู้ทั้งสิ่งที่เกิดขึ้นภายใน

ตนเองและสิ่งที่อยู่ตรงหน้าอย่างละเอียดอ่อน เพื่อฝึกการตอบสนองที่เป็นธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลา

การฝึกให้อยู่กับปัจจุบันขณะอย่างแท้จริง ถือเป็นหัวใจสำคัญของการแสดง เพราะช่วยให้นักแสดงมีสมาธิที่แน่วแน่ หากขาดสิ่งนี้นักแสดงอาจเกิดภาวะ “สมาธิผิดที่” ซึ่งนำไปสู่ความกังวล การตื่นตระหนก และทำลายความต่อเนื่องของการแสดง

ไมส์เนอร์จึงให้ความสำคัญกับการออกแบบหลักการ และแบบฝึกหัดที่ช่วยให้นักแสดง กลับมาอยู่กับปัจจุบัน และสามารถแสดงออกได้อย่างสัจจริงในโลกแห่งจินตนาการ (สิริจุฑา รักชาติเจริญ, 2566, น. 28)

(1) แบบฝึกหัดทางการแสดงของแซนฟอร์ด ไมส์เนอร์

“การฝึกซ้ำ” ในแบบฝึกหัดนี้ นักแสดงสองคนจะนั่งตรงข้ามกัน และโต้ตอบกันผ่านวลีที่ซ้ำกัน ในตอนแรก วลีดังกล่าวจะอ้างอิงถึง ลักษณะทางกายภาพภายนอก เช่น "คุณใส่เสื้อสีแดง" เมื่อแบบฝึกหัดดำเนินไป วลีดังกล่าวจะเกี่ยวกับพฤติกรรมของกันและกันมากขึ้น และสะท้อนถึงสิ่งที่เกิดขึ้นระหว่างพวกเขาในขณะนั้น เช่น "ตอนนี้คุณดูไม่มีความสุขกับฉันเลย" วิธีการพูดวลีนี้เมื่อทำซ้ำจะเปลี่ยนความหมาย น้ำเสียง และความเข้มข้นเพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่นักแสดงแต่ละคนแสดงต่อกัน เมื่อใช้อุปกรณ์นี้ นักแสดงจะหยุดคิดว่าจะพูดและทำอะไร และตอบสนองอย่างอิสระและเป็นธรรมชาติมากขึ้น ทั้งทางร่างกายและทางเสียง แบบฝึกหัดนี้ยังจัดการอ่านบท เนื่องจากวิธีที่นักแสดงพูดจะประสานกับการตอบสนองทางพฤติกรรมของเขา (Hmong, ม.ป.ป, ย่อหน้า 1-2)

2.2.2.2 ทฤษฎีการแสดงของอุทา ฮาเกน (Uta Hagen)

Uta Hagen เป็นครูการแสดงที่มีชื่อเสียง โดยสอนที่ Herbert Berghof Studio ในนิวยอร์ก และเขียนหนังสือเกี่ยวกับการแสดงที่ได้รับความนิยม เช่น Respect for Acting และ A Challenge for the Actor ซึ่งหนังสือเหล่านี้ได้แนะนำเทคนิค “9 คำถามที่นักแสดงต้องถามตัวเอง” เพื่อช่วยให้นักแสดงเข้าใจ และเข้าถึงบทบาทได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

- (1) ฉันคือใคร – ตัวละครของคุณคือใคร ? ระบุรายละเอียดทั้งหมด เช่น ชื่ออายุ ลักษณะทางกายภาพ การศึกษา ความคิดเห็นส่วนตัว สิ่งที่ชอบและไม่ชอบ ความกลัว หลักจริยธรรม ความเชื่อ ฯลฯ รวมถึงสิ่งที่ทำให้ตัวละครนี้แตกต่างจากคนอื่น
 - (2) เวลา – ขณะนี้เป็นเวลาเท่าไร ? ปีอะไร ? ฤดูไหน ? วันไหน ? กี่โมง ? และช่วงเวลานั้นมีความสำคัญอย่างไร ?
 - (3) ฉันอยู่ที่ไหน – ตัวละครอยู่ที่ไหน ? ประเทศ เมือง ย่าน อาคาร ห้อง หรือบริเวณใดของห้องนั้น?
 - (4) รอบตัวฉันคืออะไร – เกิดอะไรขึ้นในสภาพแวดล้อมรอบตัว ? อากาศเป็นอย่างไร ? ภูมิประเทศลักษณะไหน ? ผู้คนรอบตัวเป็นใคร ? มีวัตถุอะไรอยู่รอบ ๆ ตัวบ้าง ?
 - (5) สถานการณ์ที่กำหนดคืออะไร – อธิบายเหตุการณ์ในอดีต ปัจจุบัน และสิ่งที่เกิดขึ้นในอนาคต มีอะไรเกิดขึ้นบ้าง ?
 - (6) ความสัมพันธ์ของฉันคืออะไร – ไม่ใช่แค่ความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น แต่รวมถึงความสัมพันธ์ของตัวละครกับวัตถุเหตุการณ์ หรือสิ่งต่าง ๆ รอบตัวด้วย
 - (7) ฉันต้องการอะไร – ตอนนี้ตัวละครต้องการอะไร ? ความต้องการเร่งด่วน หรือความต้องการสูงสุดของเขาคืออะไร ?
 - (8) มีอะไรขวางทางฉัน – อุปสรรคคืออะไร ? อะไรที่ทำให้ตัวละครไม่สามารถบรรลุเป้าหมาย หรือสิ่งที่ต้องการได้ ?
 - (9) ฉันจะอย่างไรเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ – ตัวละครจะทำอะไร ทั้งในเชิงการกระทำ การพูด หรือใช้กลยุทธ์อย่างไรเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการมา ?
- (Nick, 2555, ย่อหน้า. 1)

2.2.2.3 ทฤษฎีการแสดง Six Viewpoints ของ Anne bogart

Six viewpoints เป็นหนึ่งในแนวคิดสำคัญที่ใช้ในการฝึกฝนการแสดง และการสร้างสรรค์การแสดงร่วมกันในกลุ่ม โดย Anne Bogart ได้พัฒนาระบบนี้ต่อจาก

Mary Overlie ผู้ริเริ่ม “Viewpoints” ดั้งเดิม ซึ่งมีทั้งหมด 6 มุมมองที่เน้นทาง ด้าน กายภาพ และเวลาของการแสดง โดยไม่พึ่งพาเนื้อเรื่องหรือบทพูดเป็นหลัก

(Mary overlie, 2567, ย่อหน้า 1)

(1) พื้นที่ (Space) การใช้พื้นที่บนเวที ทั้งนี้รวมถึง ความสัมพันธ์ระหว่าง นักแสดงกับพื้นที่ และนักแสดงคนอื่น ๆ เช่น การเดิน การเคลื่อนที่ การ เว้นว่าง (Mary overlie, 2567, ย่อหน้า 1)

(2) รูปร่าง (Shape) รูปร่างที่ร่างกายสร้างขึ้นในพื้นที่ รูปแบบ หรือการ เคลื่อนไหวที่เกิดจากท่าทาง รูปร่าง หรือทิศทางของร่างกาย อาจเป็นท่า โปสที่ดูมีนัยยะ หรือแค่ เป็นองค์ประกอบทางภาพ

(Mary overlie, 2567, ย่อหน้า 1)

(3) เวลา (Time) การรับรู้และการจัดการกับเวลา จังหวะ(tempo) ความเร็ว (duration), การซ้ำ (repetition) เช่น เดินซ้ำเร็ว เปลี่ยนจังหวะ สร้างความรู้สึกผ่าน tempo (Mary overlie, 2567, ย่อหน้า 1)

(4) อารมณ์ (Emotion) การใส่อารมณ์ลงไปใน การเคลื่อนไหว หรือ จังหวะ (อารมณ์ไม่ได้มาจากการพูด แต่อยู่ในร่างกายและความรู้สึก ณ ขณะนั้น) (Mary overlie, 2567, ย่อหน้า 1)

(5) การเคลื่อนไหว (Movement) เน้นการสำรวจแบบอิสระ และทดลอง เช่น การเปลี่ยนทิศทาง รูปแบบ หรือระดับ

(Mary overlie, 2567, ย่อหน้า 1)

(6) เรื่องราว (Story) ไม่จำเป็นต้องมีเนื้อเรื่องแบบดั้งเดิม แต่เป็น ความหมายที่ผู้ชมจะรับรู้จากการกระทำ รูปร่าง หรือจังหวะ หรืออาจเกิด จากการจัดองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

(Mary overlie, 2567, ย่อหน้า 1)

2.2.2.4 ทฤษฎีการแสดงการใช้สัญชาตญาณของสัตว์ (Animal Work)

การใช้สัญชาตญาณของสัตว์ เป็นการสังเกตและศึกษาลักษณะของสัตว์เพื่อ ใช้เป็นการสร้างสรรค์ตัวละคร มีประโยชน์หลักสามอย่างต่อนักแสดง อย่างแรกคือ สามารถจินตนาการ วิธีการแสดงและพัฒนาตัวละครทั้งทางร่างกายและจิตใจได้

อย่างทันที อย่างที่สอง คือ ให้คุณได้สัมผัสการกระทำ และการตอบสนองของแต่ละสถานการณ์อย่างทันที สัตว์ถูกผลักดันด้วยความต้องการเหมือนกับมนุษย์ อย่างไรก็ตามในการเป็นสัตว์ นักแสดงสามารถสัมผัสถึงความรู้สึกของการไล่ล่าความต้องการที่แท้จริงโดยตรง สัมผัสถึงทุกส่วนของร่างกายโดยปราศการเหนียวรั้งจากการคิดไตร่ตรองหรือแม้แต่บทละคร อย่างที่สามคือ คุณสามารถสัมผัสกับการทำงานของร่างกายและจิตใจที่สัมพันธ์กันอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งเป็นสิ่งที่จำเป็นในการแสดงเมื่อคุณเป็นสัตว์ คุณจะหยุดใช้ความคิดและเหตุผล ซึ่งจะทำให้คุณสามารถใช้สัญชาตญาณในการตอบสนองต่อความต้องการและสิ่งแวดล้อม (ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แทน, 2562, น. 49-50)

2.3 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง

2.3.1 การออกแบบฉาก

การออกแบบฉาก คือ การศึกษากับบทละคร และเนื้อเรื่องให้เข้าใจได้อย่างถ่องแท้ เพื่อทำการออกแบบฉาก ให้ผู้ชมได้เห็นสถานที่ บรรยากาศ และสภาพแวดล้อมของฉาก

การทำงานร่วมกับฝ่ายออกแบบแสงนั้นมีความสำคัญมาก เพราะฉากของเรื่องจะสื่ออารมณ์ บรรยากาศ ความรู้สึกที่ผู้ชมจะได้รับมากขึ้นจากการใช้แสง สี จังหวะการเปิด-ปิดของไฟ ของนักออกแบบแสง องค์ประกอบต่าง ๆ จะช่วยให้ผู้ชมเห็นสถานที่ในละครช่วงเวลา โดยสถานที่แห่งนี้ออกแบบมาเพื่อให้ผู้ชมได้เห็น รวมถึงได้รู้สึกว่ามีภาวะการโดนบีบอัด กักขัง (ทั้งทางร่างกาย จิตใจและจิตวิญญาณ) ความไม่แน่นอน ไม่มั่นคง ที่ตัวละครในเรื่องได้รับ ช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจบริบท รับรู้ถึงอารมณ์ และความรู้สึกมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังช่วยเสริมสร้าง ความคิด และความเชื่อ ให้แก่ตัวละครได้และผู้ชมได้อีกด้วย (Vincent Davis, 2024)

2.3.2 บทบาทและหน้าที่ของนักออกแบบฉาก

บทบาทหลักของนักออกแบบฉากในการสร้างสภาพแวดล้อมทางกายภาพ สถานที่ที่ช่วยเสริมสร้างเนื้อหาของละคร และช่วยสนับสนุนการแสดงของนักแสดง ซึ่งเป็นการบ่งชี้

ถึงความสำคัญของการออกแบบฉากในการช่วยถ่ายทอดเรื่องราวให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์ที่มีคุณภาพจากการชมละคร ในเชิงปฏิบัติ นักออกแบบฉากต้องใส่ใจทั้งด้านความสวยงาม การใช้งานเพื่อให้ฉากสื่อความหมาย และสามารถรองรับการเคลื่อนไหวของนักแสดง และเป็นส่วนสำคัญในการเล่าเรื่องอย่างมีประสิทธิภาพ (Berklee College of Music. (n.d.)

2.3.3 คุณสมบัติของฉาก

2.3.3.1 สร้างบรรยากาศ และอารมณ์ ช่วยทำให้ตัวละครและผู้ชมมีความเชื่อ และคล้อยตามไปกับบทและการแสดง ของละครเรื่องนี้ได้มากขึ้น จากการมีสื่อนำคือฉาก

2.3.3.2 บ่งบอกเวลา และสถานที่ของเรื่อง ด้วย รูปทรง ลักษณะพื้นผิว วัสดุ สี ความผูกพันตามกาลเวลาของธรรมชาติ ของฉาก ที่ผู้ชมและนักแสดงจะได้เห็น

2.3.3.3 การใช้พื้นที่ ไม่มีฉากด้านข้างที่ชัดเจน มีแค่สิ่งของรูปทรงเรียบง่ายที่เป็นสัญลักษณ์เพียงไม่กี่ชิ้น เพื่อเน้นความว่างเปล่า และความไร้ความหมายของชีวิตมนุษย์ ใช้พื้นที่ไม่เต็มเวที ฉากที่เหมือนกับการถูกจองจำ หรือถูกขังในที่แคบ เพื่อสะท้อนถึงความรู้สึกของการไม่สามารถหลบหนีจากสถานการณ์ที่ไร้ความหมายของชีวิต

2.3.3.4 ฉากถูกออกแบบให้ดูเรียบง่าย(minimalism) และลดทอนรายละเอียดลง เพื่อเน้นไปที่ตัวละคร บท และการสื่อสารเชิงลึกมากกว่า

2.3.3.5 การใส่สัญลักษณ์ การเปลี่ยนแปลงฉากระหว่างการแสดง เพื่อช่วยให้ผู้ชมเข้าใจในสิ่งที่ละครต้องการจะสื่อมากขึ้น ยกตัวอย่างในเรื่องนี้ มีการนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับชีวิต จากฉากที่เป็นกำแพงสระวายน้ำร้าง ถล่มลง ทำให้ผู้ชมเห็นรูปของกำแพงที่ถล่มนั้นมีความคล้ายคลึงกับช่องคลอด สื่อถึงการกำเนิด การเลือกใช้วัสดุที่มีความแข็งแรงปานกลาง (กล่องกระดาษ) เมื่อนักแสดงเหยียบสามารถพังได้ สื่อถึงความไม่มั่นคง ความไม่จีรังยั่งยืน ของชีวิต

2.3.4 การสร้างฉากในละคร Absurd

การสร้างฉากในละครแอบสเอร์ด์ (Absurd) นั้นมองเพียงผิวเผินอาจจะดูเรียบง่าย ไม่มีอะไรที่ซับซ้อน เพื่อให้ผู้ชมได้ใส่ใจกับบทละคร บทพูดที่มาจากตัวละคร แต่สิ่งเรียบง่ายเหล่านั้น กลับแฝงไปด้วยปรัชญา แนวคิดเกี่ยวกับชีวิต สื่อผ่านออกมาจากการออกแบบของนักออกแบบทั้งสิ้น จะได้ประโยชน์หรือได้ตระหนักคิดอะไรจากการชม ขึ้นอยู่กับทัศนคติและกับประสบการณ์ส่วนบุคคล ไม่ต่างอะไรจากการชมผลงานศิลปะชิ้นใดชิ้นนั้น

2.4 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง

2.4.1 แนวคิด Function – Non-Function กับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

แนวคิด Function – Non-Function เป็นแนวคิดด้านการออกแบบ ที่ตั้งคำถามกับบทบาท "หน้าที่" (Function) ของวัตถุ โดยเฉพาะเมื่อวัตถุนั้นถูกออกแบบให้ "ดูเหมือนมีหน้าที่" แต่จริง ๆ แล้ว "ไม่มีหน้าที่" หรือ "ไม่ทำหน้าที่นั้น" ตามที่ผู้ชมคาดหวัง เช่น แก้วที่นั่งไม่ได้ คือ มีรูปร่างเหมือนแก้ว แต่บิดเบี้ยว หรือวัสดุไม่รองรับน้ำหนัก

แนวคิดนี้มักถูกนำมาใช้ใน ศิลปะร่วมสมัย, การออกแบบเชิงแนวคิด (Conceptual Design) เพื่อกระตุ้นการตีความ และท้าทายความเข้าใจเดิมของผู้ชม สามารถเป็นเพียงสิ่งไร้ทางอารมณ์ สัญลักษณ์ หรือประสบการณ์ทางศิลปะได้ โดยไม่จำเป็นต้องใช้ได้จริง

ยกตัวอย่างในบริบทละครเวที “Hamlet” เวอร์ชัน The Wooster Group (2007) – Postmodern Theatre ลักษณะเด่นคือจะใช้ ของบ้าน ๆ ราคาถูก เช่น ทีวีเก่า, พัดลม, พรมลายดอก, พลาสติก, ตุ๊กตา มาสร้างฉากที่ดูเหมือนไม่ลงทุน ด้วยแนวคิดทำลายขนบของ ความงามแบบเดิม สร้างความขัดแย้งระหว่าง “สิ่งที่ควรดูจริงจัง” กับ “อุปกรณ์ที่ดูตลกไร้สาระ” การใช้ฉากราคาถูก และจอทีวีซ่อนฉากโบราณ เพื่อท้าทายการรับรู้ของผู้ชมอย่าง หลากหลาย รวมถึงบทวิจารณ์ของ The New York Times ต่อ Hamlet (2007) โดย The Wooster Group โดยรวมแล้วมีทั้งเสียงชื่นชมและเสียงวิพากษ์วิจารณ์ในเชิงตั้งคำถามมากมาย (The Wooster Group, n.d.; Brantley, 2007)

2.4.2 แนวคิด Kitsch Art กับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

2.4.2.1 ความหมายของ Kitsch Art

Kitsch เป็นคำที่มีรากศัพท์จากภาษาเยอรมัน เกิดขึ้นราวปลายศตวรรษที่ 19 ในเมืองมิวนิก โดยใช้เรียกผลงานศิลปะหรือของตกแต่งราคาถูก หรือสิ่งของที่ดูสวยงามแบบฉาบฉวย และเน้นอารมณ์แบบเข้าใจง่าย เช่น ความหวาน ความซาบซึ้ง ความรักชาติ หรือสิ่งน่ารัก โดยขาดความลึกซึ้งทางแนวคิด มักผลิตซ้ำในเชิงพาณิชย์ และไม่ท้าทายผู้ชมให้คิดวิเคราะห์หรือตีความเพิ่มเติม ถือเป็นงานศิลปะที่ "พยายามจะเป็นศิลปะ" แต่ขาดคุณค่าทางสุนทรียะหรือสัญลักษณ์เชิงลึก (Kulka, 2015; Greenberg, 1939; Jerwood Visual Arts, 2024)

Kitsch Art หรือ ศิลปะแบบคิทช์ เป็นแนวคิดทางศิลปะที่เน้นการใช้วัตถุหรือภาพลักษณ์ที่ดู “เชย”, “ฉูดฉาด”, “ล้นเกิน”, “ซ้ำซาก”, หรือดู “ราคาถูก” ตามความเข้าใจของกระแสศิลปะกระแสหลัก (High Art) เพื่อกระตุ้นอารมณ์ตีความใหม่ หรือเสียดสีรสนิยม การนำแนวคิด Kitsch มาใช้ในการออกแบบ คือการเลือกใช้วัตถุที่ดูธรรมดา หรือ “ไร้รสนิยม” ในสายตาศิลปะกระแสหลัก แล้วนำมาจัดวางใหม่ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามถึงความหมายของวัตถุนั้น หรือรู้สึกขัดแย้งกับสิ่งที่เห็น เพื่อสร้างบรรยากาศที่ “หลอกตาแต่สื่อสารลึก” และทำให้ผู้ชมไม่สบายใจ หรือย้อนกลับไปตั้งคำถามกับสิ่งที่เห็นและเชื่อ

2.4.2.2 ลักษณะสำคัญของ Kitsch Art

- (1) เยอะ เกินจริง ฉูดฉาด – ใช้สีฉูดฉาด วัสดุ หรือรูปทรงที่ดูเกินพอดี
- (2) ความย้อนแย้ง และขัดแย้ง – เช่น วัตถุที่ควรจะดูหรูหรา แต่กลับดูปลอม ดูเล่น
- (3) ใช้ของที่ซ้ำซากในวัฒนธรรมป๊อปหรือวัตถุประจำบ้าน – เช่น ตุ๊กตา พลาสติก ดอกไม้ปลอม เครื่องครัว
- (4) ตั้งคำถามกับรสนิยม – ทำให้ผู้ชมรู้สึกทั้งขำขัน เหน็บแนม หรืออึดอัด

2.4.3 การจัดวางองค์ประกอบ

ในการสร้างสรรค์งานออกแบบ ไม่ว่าจะเป็นงานกราฟิก ผลิตภัณฑ์ ละครเวที หรือสื่อผสมต่าง ๆ การเข้าใจหลักการจัดองค์ประกอบถือเป็นแก่นสำคัญของการถ่ายทอดความหมายอย่างมีประสิทธิภาพ โดยสามารถจำแนกออกเป็นหลักการสำคัญได้ดังนี้

2.4.3.1 จุดเด่น (Emphasis)

การกำหนดจุดสนใจของผู้ชมให้มองไปยังส่วนที่นักออกแบบต้องการสื่อสาร อาจทำได้ผ่านการใช้สีที่แตกต่าง การวางตำแหน่งตรงศูนย์กลาง หรือการล้อมองค์ประกอบด้วยพื้นที่ว่าง จุดเด่นที่ดีจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจสาระสำคัญของงานได้โดยไม่สับสน

2.4.3.2 ความสมดุล (Balance)

เป็นการจัดวางองค์ประกอบให้เกิดความรู้สึกนิ่งหรือนั่นคง อาจเป็นได้ทั้งแบบสมมาตร (Symmetrical Balance) ที่ทั้งสองด้านเท่ากัน และไม่สมมาตร (Asymmetrical Balance) ที่อาศัยความรู้สึกหรือ “น้ำหนักทางสายตา” เพื่อสร้างความสมดุล โดยไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทั้งสองฝั่ง

2.4.3.3 จังหวะ (Rhythm)

เกิดจากการจัดวางองค์ประกอบที่มีลักษณะซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่อง เช่น เส้น รูปทรง หรือสีเพื่อให้เกิดความเคลื่อนไหวในสายตาเหมือนกับดนตรีที่มีจังหวะคอนเซ็ปต์นี้มักถูกนำไปใช้ในงานเวทีและสื่อโฆษณา เพื่อดึงความสนใจและกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชม

2.4.3.4 ความกลมกลืน (Harmony)

หมายถึงความสอดคล้องกันขององค์ประกอบ เช่น สี โทน รูปร่าง และพื้นผิว ที่รวมกันแล้วให้ความรู้สึกเรียบง่ายและเป็นธรรมชาติ ความกลมกลืนที่ดีทำให้งานดูนุ่มนวล น่ามอง และลดความตึงเครียดในการรับชม

2.4.3.5 ความเปรียบเทียบ (Contrast)

การวางองค์ประกอบที่แตกต่างกันอย่างชัดเจนในงาน เช่น สีเข้มกับสีอ่อน รูปร่างกลมกับเหลี่ยม หรือขนาดใหญ่กับเล็ก เพื่อเน้นบางส่วนให้โดดเด่น หรือ

กระตุ้นอารมณ์ของผู้ชม ความเปรียบเทียบช่วยสร้างพลังในการสื่อสารที่ชัดเจนและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

2.4.3.6 สัดส่วน (Proportion)

คือความสัมพันธ์ของขนาดระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งอาจส่งผลต่อความสมดุล ความเป็นจริง หรือความรู้สึกโดยรวมของงานการจัดสัดส่วนที่ดีจะช่วยให้ผู้ชมเข้าใจลำดับความสำคัญของข้อมูลภายในงาน

2.4.3.7 ความเป็นเอกภาพ (Unity)

ความรู้สึกว่าทุกองค์ประกอบในงานนั้นเป็นส่วนหนึ่งของภาพรวมเดียวกัน แม้องค์ประกอบจะมีความแตกต่างกัน แต่ถ้าสามารถจัดให้สัมพันธ์กันได้ ก็จะทำให้งานออกแบบดูไม่กระจัดกระจาย และเข้าใจง่าย (คณะศิลปกรรมศาสตร์ ม.เกษตรศาสตร์, ม.ป.ป.)

ในการศึกษากระบวนการและค้นคว้าแนวคิดจากบทละครเวทีเรื่อง นิรันดร์สังัด (The Endless Silence) การแสดงละครแนว Absurd ไม่ได้มีบทบาทเพื่อความสมจริงหรือเพื่ออำนวยความสะดวกแก่การกระทำของตัวละครตามขนบแบบละครสังนิยม (Realism) หากแต่กลับทำหน้าที่เป็น เครื่องมือสะท้อนความไร้สาระ ความว่างเปล่า และความไร้แก่นสารของชีวิตมนุษย์ ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของแนวคิดแบบ Absurdism ที่มองว่าโลกนี้ปราศจากเหตุผลและไม่มีคำตอบที่แน่นอนใด ๆ ให้กับมนุษย์

ผู้ศึกษาเล็งเห็นว่า บทบาทหลักของอุปกรณ์ประกอบฉากในละครแนวนี้นี้ จึงไม่ใช่การ “ทำหน้าที่ตามฟังก์ชันเดิม” แต่เป็นการนำเสนอความขัดแย้ง ความย้อนแย้ง หรือความผิดที่ผิดทาง ผ่านการจัดวางหรือการเลือกใช้วัตถุในรูปแบบที่ไม่สมเหตุสมผล เช่น การวางฉากโครกในที่ไม่มีไครนึ่ง ห่วงยางในสระน้ำร้าง หรือกรงนกที่ไม่ได้ทำหน้าที่กักขังนก ซึ่งทั้งหมดนี้ล้วนทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึก “แปลกแยก” (Alienation) และตั้งคำถามกับสิ่งที่เห็น และยังช่วยสร้างจังหวะของความซ้ำซากและความว่างเปล่า ซึ่งเป็นอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญในละคร Absurd เช่น การมีอุปกรณ์ชิ้นเดิมปรากฏซ้ำ ๆ โดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง หรือการที่ตัวละครปฏิเสธสัมพันธ์

กับสิ่งของเดิมอย่างไม่รู้จบ ส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกถึงการวนลูบของชีวิตและการดำเนินที่ไม่
มีทางออกของมนุษย์

อุปกรณ์ประกอบฉากยังทำหน้าที่เป็น สัญลักษณ์ของภาวะติดกับ ความ
พยายามที่ไร้ผล หรือความโดดเดี่ยวทางจิตใจ เช่น โทรทัศน์ที่เปิดไม่ติดแม้พยายาม
ซ้ำแล้วซ้ำเล่า หรือกระเป๋าดินทางที่ตัวละครแบกตลอดทั้งเรื่องโดยไม่เคยเปิดออก
ซึ่งกลายเป็นภาพแทนของความหนักอึ้งทางอารมณ์หรือความหวังที่ไม่อาจเป็นจริง

กล่าวได้ว่า หน้าที่ของอุปกรณ์ประกอบฉากในละครแนว Absurd คือการ
“ไม่ทำหน้าที่ตามแบบเดิม” เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมตีความสิ่งที่เห็นด้วยตัวเอง และ
เชื่อมโยงกับความรู้สึกภายในมากกว่าการเล่าเรื่องภายนอก ผู้ศึกษาคิดว่าการ
ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากแบบ “Function – Non-Function” และนำศิลปะ
แบบ Kitsch มาเสริมเพื่อเพิ่มชั้นเชิงของความย้อนแย้งในการรับรู้ เพื่อต่อยอดบท
ละครเวที เรื่อง นิรันดร์สงัด (The Endless Silence) ให้เกิดขึ้นจริงได้ตามที่ผู้ศึกษา
ได้คาดหวังไว้

2.5 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

“เครื่องแต่งกาย” เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยส่งเสริมการเล่าเรื่อง (Storytelling) และ
การสร้างบุคลิกภาพของตัวละคร รวมไปถึงใช้ในการถ่ายทอดอารมณ์ แนวคิด หรือเนื้อหาที่ไม่สามารถ
สื่อสารได้ด้วยคำพูดโดยตรง แต่ผ่านการรับรู้ทางสายตา

ในงานละครเวทีแนวแอบเสิร์ด (Absurd Theatre) มีลักษณะเฉพาะในการนำเสนอเนื้อหาที่
เป็นนามธรรม ซับซ้อน และมักจะใช้ภาพหรือสัญลักษณ์เป็นตัวขับเคลื่อนความหมาย การออกแบบ
เครื่องแต่งกายจึงสามารถใช้ภาพเป็นส่วนช่วยในการเล่าเรื่อง และใช้เป็นสื่อที่ชี้นำความคิดในลักษณะ
เชิงสัญลักษณ์ (Symbolic) หรือเปรียบเทียบอุปมาอุปมัย (Metaphorical) (ละครแอบเสิร์ด
(Absurd). (ม.ป.ป.))

จากแนวคิดดังกล่าวผู้ศึกษาจึงนำเสนอแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยอิงจาก 3
ทฤษฎีแนวความคิดหลัก มาประยุกต์และประกอบเข้าด้วยกัน ได้แก่ ทฤษฎีการสื่อสารด้วยภาพ

(Visual Communication) ทฤษฎีสัญลักษณ์ศาสตร์ (Semiotics) และ ทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม (Symbolism)

2.5.1 ทฤษฎีการสื่อสารด้วยภาพ (Visual Communication)

คือกระบวนการถ่ายทอดข้อมูลและแนวคิดผ่านองค์ประกอบทางสายตา โดยเฉพาะในงานออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้องค์ประกอบทางศิลปะ เช่น เส้น สี รูปทรง หรือลวดลาย ซึ่งล้วนมีบทบาทในการส่งเสริมการเล่าเรื่อง (Storytelling) และสร้างประสบการณ์ที่เข้าถึงอารมณ์ของผู้ชม โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาภาษาในการสื่อสาร (Fayaz, O. (2022, August 2). Principles of Visual Communication. The Circle.

2.5.2 ทฤษฎีสัญลักษณ์ศาสตร์ (Semiotics)

สัญลักษณ์ศาสตร์ คือศาสตร์ที่ศึกษาสัญลักษณ์และสัญลักษณ์ รวมถึงการตีความหมายของสิ่งเหล่านั้น เมื่อพิจารณาสัญลักษณ์ศาสตร์ในบริบทของภาพ (Visual Images) หรือขยายออกไปยังทัศนธรรม (Visual Culture) และวัตถุธรรม (Material Culture) จะพบว่าสัญลักษณ์ศาสตร์ยังสัมพันธ์กับศาสตร์ของ สัญลักษณ์ (Symbolism) (Symbolism) โดยเฉพาะในการวิเคราะห์เชิงศิลปะและการออกแบบ (เถกิง พัฒโนภาส. (ไม่ปรากฏปี). สัญลักษณ์กับภาพแทนความ) (Reynolds, A. (n.d.). Semiotics in art and design: The power of symbols and signs.)

2.5.2.1 แนวคิดของทฤษฎีสัญลักษณ์ศาสตร์ (Semiotics)

“เฟอร์ดินานด์ เดอ ซ็อสซูร์ (Ferdinand de Saussure)” เป็นผู้บุกเบิกแนวคิดเรื่อง “สัญลักษณ์” ต่อมาภายหลัง “ชาร์ลส์ แซนเดอร์ส เพียร์ส (Charles Sanders Peirce)” ได้นำแนวคิดของซ็อสซูร์ มาขยายต่อยอด และพัฒนา ซึ่งผู้ศึกษาได้ยึดทฤษฎีของ ชาร์ลส์ เป็นหลัก กล่าวคือ เขาได้แบ่งสัญลักษณ์ออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

(1) ไอคอน (Icon) : สัญลักษณ์ที่คล้ายคลึงกับสิ่งที่มันแทนค่า เช่น รูปภาพ รูปวาด หรือสัญลักษณ์ที่เลียนแบบของจริง

(2) ดัชนี (Index) : สัญญะที่มีความเชื่อมโยงทางสาเหตุหรือทางกายภาพ กับสิ่งที่มันแทนค่า เช่น ควัน สื่อถึง ไฟ, น้ำตา สื่อถึง ความเศร้า, เข็มวัด สื่อถึง การทำงานของเครื่องยนต์

(3) สัญลักษณ์ (Symbol) : เป็นสัญญะที่มี ความสัมพันธ์แบบตาม ข้อตกลง (arbitrary) กับสิ่งที่มันแทนค่า เช่น ตัวอักษร ภาษา หรือสัญญาณ ไฟจราจร

(Reynolds, A. (n.d.). Semiotics in art and design: The power of symbols and signs.)

2.5.3 ทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม (Symbolism)

สัญลักษณ์นิยม (Symbolism) คือแนวคิดที่ว่าวัตถุหรือภาพ สามารถแทนหรือสื่อถึง แนวคิด อารมณ์ หรือความรู้สึกที่ซับซ้อนซึ่งอาจไม่เกี่ยวข้องกันโดยตรง ความหมายของ สัญลักษณ์ขึ้นอยู่กับบริบท เช่น สีเหลืองที่อาจแทนพลังงาน และความอบอุ่นในบางบริบท แต่ ในอีกบริบทหนึ่งอาจหมายถึงความขี้ขลาด หรือความวิกลจริต ดังนั้น วัตถุที่ใช้ในเชิง สัญลักษณ์ไม่เพียงสื่อความหมายทางกายภาพ แต่ยังสามารถแทนแนวคิด หรืออารมณ์ได้ หลากหลายตามการตีความของผู้รับสารแต่ละคน (Dailey, B. (n.d.). Shapes: Semiotics + Symbolism.)

2.5.4 แนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายผ่านทฤษฎีการสื่อสารด้วยภาพ (Visual-Communication) ทฤษฎีสัญญะศาสตร์ (Semiotics) และทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม (Symbolism)

2.5.4.1 เส้น

เส้น เป็นองค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะ มีหลายประเภท โดยในแต่ละ ประเภทล้วนให้ความรู้สึกและอารมณ์ที่แตกต่างกัน และเส้นยังสามารถนำมาใช้ สร้างลวดลายบนเครื่องแต่งกาย เพื่อสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ เช่น “ลายทาง”

ลายทาง เกิดจากการเรียงตัวของเส้นในแนวตั้งหรือแนวนอนซ้ำกัน โดยมีความหมายแฝงในเชิงสัญลักษณ์ คือ เป็นสัญลักษณ์แห่งพันธนาการที่กำลังรอการปลดปล่อย หรือนอกจากนี้ยังหมายถึง ความแตกต่าง การเป็นจุดสนใจ ซึ่งสามารถพบลายทางได้ในชุดของนักโทษ ตัวตลก หรือกะลาสีเรือ (imnat. (2023, ตุลาคม 27). ลายขวาง จากสัญลักษณ์แห่งพันธนาการ สู่อิสราภาพที่ได้รับการปลดปล่อย.)

2.5.4.2 สี

สี เป็นสิ่งเร้าทางสายตาที่ไม่เพียงแต่สามารถกระตุ้นอารมณ์หรือก่อให้เกิดความรู้สึกต่างๆ แต่สียังมีความหมายเชิงสัญลักษณ์ และสะท้อนถึงบุคลิกภาพของตัวละครเช่น “สีแดง”

สีแดง มีความหมายหรือสัญลักษณ์สื่อถึง : การดึงดูดความสนใจ
การต่อสู้ มีความหมายแฝงเพิ่มเติมสื่อถึง : สีของเลือด (การเกิด การตาย)

บุคลิกภาพที่สะท้อน : เป็นผู้คำนึงถึงความสำเร็จ ประารถนาในความตื่นเต้น ต้องการชัยชนะ โดยจะแสดงออกมาในรูปของการประชันแข่งขัน และการเสี่ยงโชค

(คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (n.d.). Psychological aspects of color.)

2.5.4.3 รูปทรง

รูปทรงในบริบทของเครื่องแต่งกายหมายถึง ซิลูเอต (Silhouette) หรือเค้าโครงของเสื้อผ้าที่ปรากฏบนเรือนร่างผู้สวมใส่ ซึ่งสามารถสื่อถึงอัตลักษณ์ สภาวะทางอารมณ์ หรือความหมายเชิงสัญลักษณ์ได้ โดยการเลือกใช้ “รูปทรงที่ผิดแปลกจากปกติ” เช่น เครื่องแต่งกายขนาดใหญ่เกินจริง การสวมเสื้อสูทที่มีไหล่สูง หรือ แคมิโดธรรมชาติ ทำให้เครื่องแต่งกายกลายเป็นสื่อภาพที่ถ่ายทอดสภาวะภายใน

ของตัวละคร เช่น ความรู้สึกอัดอัด-อัดอั้น-เครียด และทำหน้าที่สะท้อน หรือ ปลดปล่อยอารมณ์ที่ไม่สามารถแสดงออกได้โดยตรง

2.5.4.4 พื้นผิว

พื้นผิว (Texture) ในบริบทของการออกแบบเครื่องแต่งกายจะหมายถึง ลักษณะของเนื้อผ้า ซึ่งสามารถรับรู้ลักษณะของเนื้อผ้าได้ทั้งทางสายตาการสัมผัส พื้นผิว (Texture) ของผ้าจะมีบทบาทในการช่วยสะท้อนบุคลิกภาพ สภาวะของตัวละคร ฐานะทางสังคม และการเปลี่ยนแปลงของกาลเวลา โดยจัดกลุ่มพื้นผิว (Texture) ของผ้าเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มเนื้อผ้าที่ดูใหม่ หรือสะอาดเรียบร้อย และ กลุ่มเนื้อผ้าที่ดูเก่าผ่านการใช้งานมายาวนาน สังเกตได้จากรอยขาดหรือรอยเปรอะเปื้อน เป็นต้น

2.5.4.5 แนวคิดการออกแบบ และตกแต่งเครื่องแต่งกาย และการประดับเครื่องประดับ

ออกแบบและตกแต่งเครื่องแต่งกาย การประดับเครื่องประดับ หรือ รายละเอียดเล็กน้อยต่าง ๆ เป็นองค์ประกอบสำคัญอีกประการหนึ่งที่ใช้เป็น เครื่องมือช่วยการถ่ายทอด การสื่อสาร ลักษณะนิสัย อายุ ฐานะทางสังคม หรือท่าที กระทั่งบทบาทภายในเรื่องได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น เช่น

- ตำแหน่งและลักษณะการผูกเนคไทของแต่ละตัวละคร
- การมีหรือไม่มีเครื่องประดับ เช่น แว่นตา สร้อยคอ นาฬิกา
- การโดนการผูกโซ่ที่ร่างกายของบางตัวละคร

จะเห็นว่าทั้งสามทฤษฎีมีจุดร่วมสำคัญอยู่ที่การใช้ “สิ่งที่มองเห็น” เป็นเครื่องมือในการส่งผ่านสิ่งที่ต้องการสื่อถึงผู้ชม ผ่านองค์ประกอบทางศิลปะ เช่น เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว ตลอดจนรายละเอียดในการตกแต่งเครื่องแต่งกาย ซึ่งทั้งหมดนี้ทำหน้าที่เป็น สัญญะ (Sign) ที่มี

ความหมายซ่อนอยู่ แต่ในขณะเดียวกันก็เปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการรับรู้ ตีความ เชื่อมโยง และวิเคราะห์เนื้อเรื่องจากสิ่งที่เห็นบนเวทีตามประสบการณ์ส่วนบุคคล โดยไม่จำเป็นต้องรู้สึกหรือตีความตามสิ่งที่ผู้ศึกษากำหนดไว้ทุกอย่าง แต่สามารถรับรู้และสร้างความหมายด้วยตนเองได้อย่างอิสระ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของละครเวที The Endless Silence และละครแนวแอบเสิร์ดที่เน้นการเปิดกว้างต่อความหมายและความหลากหลายในการรับรู้

2.6 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

แสงบนเวทีไม่เพียงแต่ทำหน้าที่ให้ความสว่างแก่พื้นที่เวทีเท่านั้น แต่ยังเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างบรรยากาศโดยรวมของการแสดง ช่วยกำหนดอารมณ์ ความรู้สึก เพื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหา อีกทั้งยังมีหน้าที่ในการควบคุมทิศทางของแสงเพื่อดึงความสนใจของผู้ชมไปยังจุดสำคัญและจุดที่ต้องการเน้นย้ำของเวที

นอกจากนี้แสงยังช่วยสร้างมิติให้กับพื้นที่แสดง เช่น การเพิ่มความลึกของเวที รวมถึงเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการเล่าเรื่อง โดยการเปลี่ยนแปลงของแสงสามารถสื่อถึงการเปลี่ยนผันของเวลาในแต่ละช่วง หรืออารมณ์ของฉากนั้น ๆ ผ่านการใช้สี ความเข้มอ่อนของแสงหรือเงา เป็นต้น (สตีเวน เหลียง, 2024)

2.6.1 คุณสมบัติของแสง

2.6.1.1 ให้แสงสว่างบนเวที วัตถุประสงค์พื้นฐานที่สุดของการจัดแสงเวทีก็คือ การให้แสงสว่างแก่ตัวนักแสดง ฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อให้ผู้ชมสามารถมองเห็นสิ่งที่ควรมองเห็นได้อย่างชัดเจน หากแสงสว่างไม่เพียงพอจะส่งผลกระทบต่อคุณภาพของการแสดง เช่น แสงที่มีตเกินไปจะทำให้ผู้ชมมองไม่เห็นสีหน้า และอารมณ์ของนักแสดงได้อย่างชัดเจน แม้กระทั่งผู้ชมที่นั่งใกล้เวทีก็ตาม นอกจากนี้ การจัดแสงยังมีความสำคัญสำหรับผู้ที่อยู่บนเวที

2.6.1.2 เน้นพื้นที่ต่าง ๆ การจัดแสงเวทีสามารถช่วยนำสายตาของผู้ชมไปยังจุดที่ควรโฟกัสได้ เช่น การใช้ไฟลงเฉพาะจุดสำคัญ ในบางกรณีอาจมีการปิดไฟเวทีเกือบทั้งหมดแล้วเปิดเพียงไฟจุดเดียวเพื่อเน้นช่วงที่สำคัญ ในรูปแบบอื่น ๆ นักออกแบบแสงอาจเริ่ม

จากการใช้แสงที่ครอบคลุมพื้นที่กว้าง แล้วค่อยใช้แสงเฉพาะจุดเพื่เน้นย้ำตำแหน่งสำคัญ เช่น นักแสดงที่ยืนพูดอยู่ด้านหน้าเวที

2.6.1.3 สร้างฉากและบรรยากาศ การจัดแสงยังช่วยสร้างภาพที่ต้องการให้เกิดขึ้นในฉาก เช่น การใช้ไฟเคลื่อนไหวเพื่อสร้างภาพลวงตาให้ดูเหมือนพระอาทิตย์กำลังขึ้น หรือให้เวทีมืดลงทันทีเมื่อนักแสดงปิดสวิตช์ไฟของอุปกรณ์ประกอบฉาก

2.6.1.4 ควบคุมอารมณ์ การจัดแสงยังมีผลอย่างมากต่ออารมณ์ของฉาก แนวคิดคือการใช้แสงให้สอดคล้องกับเนื้อหาของการแสดงเพื่อกระตุ้นอารมณ์ที่เหมาะสมให้กับผู้ชม เช่น ใช้แสงอ่อนนุ่มนวลในฉากแห่งความสุขในละครเวที สีของแสงมีผลต่อความรู้สึก เช่น สีน้ำเงินมักเกี่ยวข้องกับความเศร้า ส่วนสีแดงมักเกี่ยวข้องกับความรู้สึกเข้มข้น ความรักหรือความโกรธ (illuminatedintegration, 2021)

2.6.2 บทบาทและหน้าที่ของนักออกแบบแสง

ในการออกแบบแสงสำหรับละครเวที ผู้ออกแบบแสงมีหน้าที่สำคัญในการวิเคราะห์และตีความบทละครอย่างละเอียด เพื่อให้สามารถออกแบบแสงที่สอดคล้องและสนับสนุนการเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ แสงจึงไม่ใช่เพียงองค์ประกอบด้านเทคนิค แต่เป็นเครื่องมือในการสื่อสารอารมณ์ บรรยากาศ และเจตนารมณ์ของฉากต่าง ๆ ไปยังผู้ชม

การออกแบบแสงต้องคำนึงถึงหลายปัจจัย เช่น ขนาดและลักษณะของพื้นที่เวที ระดับความสว่าง การเลือกใช้สีของแสง รวมถึงทิศทางของแสงที่ใช้ในการเน้นตัวละคร ผู้ออกแบบยังต้องทำงานร่วมกับฝ่ายอื่นๆ เพื่อให้การนำเสนอภาพรวมของการแสดงมีความกลมกลืนและส่งเสริมกันอย่างลงตัว

ดังนั้นการออกแบบแสงสำหรับละครเวทีจึงเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ที่ต้องอาศัยทั้ง ทักษะทางเทคนิค ความเข้าใจในงานศิลป์ และการทำงานร่วมกัน เพื่อให้การแสดงมีความสมบูรณ์และสามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างลึกซึ้ง

2.6.3 การออกแบบแสงในเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic)

การออกแบบแสงในเชิงสัญลักษณ์ เป็นการใช้แสงเพื่อสื่อความหมายที่ลึกซึ้งมากกว่าการให้แสงสว่างเพียงอย่างเดียว เช่น สีที่เลือกใช้เพื่อสื่ออารมณ์ หรือเงาที่แสดงถึงการตกกระทบของแสงจากบางสิ่งทำให้เกิดรูปร่าง

2.6.3.1 สี (color)

การเลือกใช้สีในการออกแบบแสง ถือเป็นองค์ประกอบที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในกระบวนการสร้างสรรค์งานแสดงเนื่องจาก “ สี ” มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และการรับรู้ของผู้ชมโดยตรง แม้จะเป็นสีเดียวกัน แต่เมื่อใช้ในบริบทหรือร่วมกับองค์ประกอบอื่นที่แตกต่างกัน เช่น ความเข้ม ความอ่อน ตำแหน่งของแสง ก็สามารถสร้างความรู้สึกที่หลากหลายได้

- สีเหลือง เป็นสีที่มีค่าความสว่างสูงที่สุดให้ความรู้สึกสดใสร่าเริง และกระตุ้น ความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะในโทนเหลืองทองที่สื่อถึงความมั่งคั่ง และเมตตาอย่างไรก็ตาม เฉดสีเหลืองหม่นอาจให้ความรู้สึกในทางลบ เช่น ความอิจฉา ริษยา หรือความไม่ซื่อสัตย์
- สีแดง เป็นสีที่ดึงดูดสายตามากที่สุดและแสดงถึงพลัง ความร่าเริง และความรัก สีแดงยังเชื่อมโยงกับอารมณ์รุนแรง เช่น ความโกรธและความตื่นเต้น จึงเหมาะสำหรับการกระตุ้นความสนใจในฉากที่ต้องการความเข้มข้น
- สีนํ้าเงิน เป็นสัญลักษณ์ของความสงบ สุขภาพ และความซื่อสัตย์ สีนํ้าเงินเข้ม ให้ความรู้สึกเยือกสงบและลึกซึ้ง ในขณะที่สีฟ้าอ่อนช่วยให้รู้สึกสดชื่น ลดความเครียด และบรรเทาอารมณ์เศร้าได้
- สีเขียว เป็นสีที่แสดงถึงธรรมชาติ ความสดชื่น และความสมดุล ให้ความรู้สึกสงบ ผ่อนคลาย และปลอดภัย

- สีม่วง แสดงถึงความลึกลับ ภูมิปัญญา และศักดิ์ศรี สีม่วงเข้มให้ความรู้สึกสงบ น่าเกรงขาม ในขณะที่สีม่วงอ่อนอาจสื่อถึงอารมณ์เหงา และลึกลับ

(คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (n.d.). Psychological aspects of color.)

2.6.3.2 เงา (Shadow)

เงาเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มักถูกนำมาใช้ในงานออกแบบแสงเพื่อสร้างมิติ ความลึก และความสมจริงให้กับฉากการแสดง การจัดแสงให้เกิดเงาอย่างเหมาะสมสามารถช่วยเพิ่มอารมณ์และเน้นรายละเอียดสำคัญในพื้นที่บนเวที

นอกจากนี้เงายังมีบทบาทในการสร้างสิ่งที่มองไม่เห็นในฉาก ให้ผู้ชมสามารถจินตนาการถึงสิ่งที่อยู่นอกเหนือจากพื้นที่เวที เช่น การจัดแสงให้เกิดเงาของบันไดของสระว่ายทอดลงมาจากด้านบน สามารถสื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงความสูงของฉากหรือโครงสร้างที่ไม่ได้ปรากฏอยู่จริงบนเวที แต่สามารถรับรู้ได้จากการตกกระทบของแสงและเงา

การใช้เงายังสามารถสร้างอารมณ์ เช่น ความลึกลับ ความหวาดระแวง โดยขึ้นอยู่กับทิศทาง ความเข้ม และความคมชัดของเงาที่ปรากฏ

2.7 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

2.7.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Endless Silence นิรันดร์สงัด”

จากการอ่านบทละครเรื่อง The Endless Silence นิรันดร์สงัด ร่วมกับผู้กำกับนักแสดงและทีมออกแบบ จึงมีการพูดคุยถึงสถานที่ที่ต้องการจะเล่าในเรื่องเรื่องนี้ และผู้กำกับต้องการเล่าถึงการรอคอยและการที่มีบุคคลติดอยู่ ณ ที่ที่หนึ่ง ที่สามารถมองเห็นทางออก แต่ไม่สามารถออกจากที่ที่นั่นได้ ซึ่งผู้ศึกษาได้ไปค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมเพื่อทำ

ความเข้าใจและหาข้อมูลในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ทำให้ผู้ศึกษาได้ค้นพบว่าสื่อมัลติมีเดีย มีผลต่อบรรยากาศและความรู้สึกของผู้ชมที่เข้ามาชมในเรื่องนี้ จึงใช้วิธีการใส่สัญลักษณ์ (Symbolic) ลงไปในสื่อมัลติมีเดียเพื่อให้เนื้อเรื่องมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น โดยมีองค์ประกอบดังนี้

2.7.1.1 ภาพนิ่ง (StillImage)

ภาพนิ่งเป็นภาพที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด และภาพถ่ายลายเส้น เป็นต้น ภาพนิ่งนับว่ามีบทบาทต่อระบบงานมัลติมีเดียมากกว่าข้อความหรือตัวอักษร ทั้งนี้เนื่องจากภาพจะให้ผลในเชิงการเรียนรู้หรือรับรู้ด้วยการมองเห็นได้ดีกว่า นอกจากนี้ยังสามารถถ่ายทอดความหมายได้ลึกซึ้งมากกว่าข้อความหรือตัวอักษรนั่นเองซึ่งข้อความหรือตัวอักษรจะมีข้อจำกัดทางด้านความแตกต่างของแต่ละภาษา แต่ภาพนั้นสามารถสื่อความหมายได้กับทุกชนชาติ (อุไรวรรณ โสภา, 2568)

2.7.1.2 ภาพเคลื่อนไหว (Animation)

ภาพเคลื่อนไหว หมายถึง ภาพกราฟฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดย การนำภาพนิ่งมาเรียงกันเป็นชุดๆ เพื่อแสดงบนจอทีละภาพด้วยความเร็วสูง ในการฉายภาพแต่ละภาพจะต่อเนื่องกันให้ดูเหมือนว่าเคลื่อนไหวจริง ซึ่งอาจ เป็นภาพที่ได้จากภาพวาด ภาพถ่าย หรือภาพคน สัตว์ สิ่งของก็ได้ ไม่จำเป็นต้องเฉพาะเจาะจงแต่ภาพการ์ตูนเท่านั้น (suthidaweb, 2559, ย่อหน้า. 1)

2.7.1.3 วิดิทัศน์ (Video)

สื่อหรือระบบที่ใช้สำหรับการบันทึก การถ่ายทอด และการแสดงผลของภาพเคลื่อนไหว ซึ่งอาจมีเสียงประกอบหรือไม่ก็ได้ โดยสามารถแสดงผลผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่างๆ เช่น โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ หรืออุปกรณ์สื่อสารอื่นๆ ที่รองรับการแสดงผลภาพเคลื่อนไหวได้ วิดีโอสามารถถูกผลิตขึ้นผ่านกล้องบันทึกภาพดิจิทัล หรือจากการสร้างสรรค์ด้วยซอฟต์แวร์คอมพิวเตอร์ (มนัส สายแก้ว, 2562)

2.7.1.4 การวาดภาพ (Drawing)

การวาดภาพ คือ กระบวนการหรือกิจกรรมในการสร้างสรรค์ภาพหรือรูปลักษณะใด ๆ ลงบนพื้นผิวด้วยการใช้เครื่องมือหรือวัสดุต่าง ๆ เช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน สี หรือแม้กระทั่งเครื่องมือดิจิทัล โดยมีวัตถุประสงค์ในการสื่อสาร ถ่ายทอดแนวคิด ความรู้สึก ความงาม หรือเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านเส้น สี รูปร่าง และองค์ประกอบทางศิลปะอื่น ๆ การวาดภาพสามารถเกิดขึ้นได้ทั้งในเชิงศิลปะ การออกแบบ การศึกษา (ldeelArt, 2559)



บทที่ 3

การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง

3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง

3.1.1.1 การคัดเลือกบทละคร

กระบวนการคัดเลือกบทละครถือเป็นขั้นตอนแรกที่มีความสำคัญ เนื่องจากบทละครก็เหมือนกับการเต้นของหัวใจ มีสาระสำคัญที่รวบรวมเรื่องราวของชีวิตไว้มากมาย ผู้ศึกษา และทีมงานจะต้องนำมาถ่ายทอดผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ของแต่ละฝ่าย การคัดเลือกบทละครเรื่อง นิรันดร์สงัด มาศึกษาในครั้งนี้เริ่มต้นจากการพิจารณา และคัดเลือกผู้กำกับการแสดงประจำเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2568 ในการเลือกบทละครเรื่องนี้ มีการพิจารณาอย่างรอบด้านทั้งในด้านเนื้อหา ประเด็นที่น่าสนใจ ความท้าทายในการตีความ รวมถึงความเหมาะสมกับกระบวนการเรียนรู้ และการนำเสนอในรูปแบบของการแสดงจริงซึ่งทุกขั้นตอนล้วนเป็นส่วนหนึ่งของ การเตรียมความพร้อมเพื่อให้การศึกษาชิ้นนี้สามารถสะท้อนถึงความเข้าใจในบทละครได้อย่างลึกซึ้ง และมีคุณค่าในเชิงศิลปะให้ได้มากที่สุด

(1) เลือกจากการสำรวจตัวเอง

ผู้ศึกษาได้เริ่มต้นขั้นตอนการหาบทละครมาจากการสำรวจตัวเองในอดีตต่อมาถึงปัจจุบัน ให้เข้าใจถึงตัวเองมากขึ้น ความรู้ ความเข้าใจ ความสงสัย ความเชื่อ รวมถึงประเด็นที่อยากจะนำเสนอแก่สังคม ซึ่งผู้ศึกษาได้มีการขอความช่วยเหลือจากคนรอบข้างเพื่อให้ได้มุมมองของคนอื่นเกี่ยวกับบทละครที่ผู้ศึกษาเลือกมา เพื่อเปิดขีดจำกัดขอบเขตที่ผู้ศึกษามองไม่เห็นในมุมมองของตัวเอง หลังจากนั้นถึงค่อยประมวลตนเองได้ว่าผู้ศึกษามีความสนใจการเรื่องของ การรอคอย เมื่อลองเอาตนเองเปรียบเทียบกับตัวละครในบทละครแล้วก็ทำให้เกิดข้อสงสัยมาว่า ที่เราใช้

ชีวิตมาทั้งหมด เรากำลังรอให้อะไรมันเกิดขึ้นในชีวิตอยู่หรือเปล่า ไม่ว่ามันจะดีหรือไม่ดี ความมั่นใจ ความเชื่อ ความสงสัย และลังเล หรือแม้แต่เริ่มตั้งคำถามกับตัวเองว่าเรากำลังทำอะไรอยู่กันแน่ จนทำให้เราลืมนองปัจจุบันที่เรา กำลังเผชิญมันอยู่ ผู้ศึกษาจึงอยากส่งต่อแนวคิดนี้ในเชิงคำถามกลับไปให้ผู้ชมที่อยู่ภายใต้ความรู้สึก และความคิดเหมือนกัน เพื่อที่จะได้เป็นสิ่งที่เตือนใจถามกับตัวเอง

(2) เลือกจากปัจจัยและตัวแปรอื่นๆ

เนื่องจากละครเวทีเรื่อง นิรันดร์สงัด เป็นผลงานละครเวทีที่ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อจุดประสงค์ทางการศึกษา ทำให้มีปัจจัยอื่น ๆ ที่ต้องคำนึงถึง ดังนี้

(2.1) นักแสดง

นักแสดงเป็นปัจจัยหลักที่สำคัญมาก และนักแสดงหลังที่ต้องมารับบทบาทเป็นนิสิตชั้นปีที่ 4 ซึ่งจะต้องศึกษากระบวนการเป็นนักแสดง บทที่เลือกจึงต้องมีความน่าสนใจ และท้าทายสำหรับตัวผู้กำกับ และนักแสดงเอง ในด้านการเติบโต บทละครเรื่อง นิรันดร์สงัด นั้นมีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างจากละครทั่วไป ผู้ศึกษาอิงตามบทดั้งเดิมแต่เปลี่ยนบริบทให้มี ความเข้ากับสถานการณ์ในสังคมบ้านเมืองปัจจุบันมากขึ้นนักแสดงหลักในเรื่อง จะมี 4 คนตัวละครในเรื่องมีวิธีการแสดงที่หลายกำแพงที่ 4 ในทางด้านการใช้คำพูด และพูดคุยเปรียบเทียบกับให้คนดูเห็นภาพที่ใกล้ตัวขึ้น ตัวละครดั้งเดิมที่จะมี เอสทราคอน วลาดิเมีย ปอซโซ่ ลัคกี้ นักแสดงที่จะมารับบทแต่ละคนมีโจทย์ที่ต้องศึกษาแตกต่างจากละครเวทีทั่วไป

(2.2) ข้อกำหนดจากบทละคร

เนื่องจากละครเรื่องนี้ผู้ศึกษาได้มีความสนใจในเรื่องของการปรับเปลี่ยนสถานที่จากพื้นที่ร้างที่มีต้นไม้หนึ่งต้นเป็นสระน้ำลึกที่ไม่มีทางออกแต่มีการผ่านหลายช่วงเวลาผู้ศึกษา และทีมงาน

ออกแบบจึงต้องประเมินถึงความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ให้สามารถเกิดขึ้นจริงได้ และได้ข้อสรุปคือ เราจะทำให้ฉากดูลึกเหมือนสระน้ำลึกได้ จำเป็นต้องใช้โปรเจคเตอร์ในการสร้างมุมมองให้คนดูเห็น รวมถึงการทำตารางให้เป็นทัศนียภาพที่ต่อไปยังภาพที่ฉายไว้ข้างบน

3.1.1.2 การวิเคราะห์บทละคร

เมื่อผู้ศึกษาได้รับการอนุมัติให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานละครเวที เรื่อง นิรันดร์สงัด ขั้นตอนถัดมาคือการวิเคราะห์บทละคร ซึ่งบทละครเรื่องนี้ เดิมทีเป็นบทละครต่างประเทศ ผู้ศึกษาจึงนำมาแปลไทยโดยยังไม่ได้ปรับบริบทในช่วงแรก รวมถึงมีฉบับไทยที่แปลมาแล้วช่วยทำให้เข้าใจบริบทได้มากขึ้น เพราะต้องการศึกษาบทละครเรื่องนี้ ให้ถ่องแทวก่อนนำมาปรับให้เข้ากับบริบทของไทย และเรื่องราวในสังคมปัจจุบันโดยขั้นตอนในการวิเคราะห์บท มีดังนี้

(1) โครงเรื่อง

บทละครเรื่องนิรันดร์สงัดเป็นบทละครที่ผู้ศึกษาวิเคราะห์ และแบ่งฉากต่างๆ ออกมาเป็นทั้งหมด 7 ฉากและตัดองค์ 1 และ 2 ออก แต่ยังคงรวมสัญลักษณ์การเปลี่ยนผ่านของเวลาไว้อยู่ เพื่อให้ง่ายต่อการทำงาน และให้ทุก ๆ ฝ่ายของทีมเข้าใจไปในทิศทางเดียวกันผู้ศึกษาแบ่งลำดับเหตุการณ์ไว้ดำเนินเรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 3.1 : ตารางการวิเคราะห์โครงเรื่อง

ฉาก	เหตุการณ์	Message & Function
1	awakens	เปิดตัวละคร แจสเปอร์ และมาคัส, คนดูทำความรู้จักกับสถานที่และตัวละคร, แจสเปอร์สงสัยว่าทำไมเขาถึงติดอยู่ที่นี่, มีสัญญาณที่สื่อให้เห็นการเกิดผ่านองค์ประกอบศิลป์ที่นักแสดงเล่นควบ

		คู่ไปด้วย
2	Where is the exit ?	แจสเปอร์รู้สิ่งที่มาค์ต้องการนั้นคือการรอ, และการรอสำคัญอย่างมากสำหรับมาค์ส, มีการผ่านเวลาคู่ การเล่นของเล่นที่คิดเป็น ซีนของเล่นไว้มีการทลายกำแพงด้วยบทสนามาถึงคนดู, ระหว่างแจสเปอร์หาทางออก เป็นการช่วยน้ำสายตาคนดูเพื่อมองไปยังสิ่งที่อยู่รอบ ๆ บนเวที
3	Impromptu Guests	เปิดตัวละคร มาเรีย และโฮป, ความสัมพันธ์ของสองคนที่เข้ามาแสดงให้ถึงภาวะของการแบ่งชนชั้น, ทางด้านองค์ประกอบศิลป์แสดงถึงความไม่แน่นอน, มาเรียพูดถึงโลกภายนอกที่มาค์สและแจสเปอร์ยังมีเคยคิดที่จะจินตนาการ, แสดงถึงการทำงานทางด้านความคิดของตัวโฮปมาทำทางและสีหน้าเพราะเป็นไข้
4	The Definition	มาเรียเสนอมาค์สและแจสเปอร์ว่าโฮปสามารถคิดได้, โฮปเริ่มคิดและพูดถึงอยู่ในหัวตั้งแต่จุดกำเนิดของโลกแล้วค่อย ๆ แคลงมาพูดถึงเรื่องในสังคมมีการใช้บทละครในการทำลายกำแพงคนดู, มาเรียและโฮปบอกลากับมาค์สและแจสเปอร์,

		ทั้งแจสเปอร์ให้สงสัยว่าเขาควรรอต่อไปไหม
5	Here or Out There ?	แจสเปอร์ไม่ยากกรออีกแล้ว, แจสเปอร์พยายามหาวิธีฆ่าเวลาอยู่ างอื่นแทน, มาคัส และแจสเปอร์พยายามเล่น เป็นมาเรีย และโฮปแต่แจสเปอร์จำไม่ได้, มีเสียงมาจากทางที่มาเรียกโฮปเค ยเข้ามา
6	Impromptu Guests (Again)	เปิดตัวมาเรียกับโฮปในแบบที่ มาเรียตบอด และโฮปเป็นใบ้, มาคัสยังคงคิดว่าพวกเขาเหมือนเด ิม, แจสเปอร์ไม่เห็นว่าเป็นคนเดิม, มาเรียพูดเปรียบเทียบถึงเรื่องความ สำคัญเวลา, มาเรีย และโฮปออกไปอีกครั้ง
7	If Tomorrow comes	การออกไปของมาเรีย และโฮปรอบที่สองทำให้เกิดความคิ ดไตร่ตรองของทั้งสองตัวละครหลัก , ทั้งคู่เลือกที่จะออกไป, ทั้งคู่กลับไป และเริ่มการวนลู่อีกครั้ง

(2) ตัวละคร

การวิเคราะห์ตัวละครนั้นเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้เราเข้าใจแนวคิดของ
ตัวละคร แต่ละตัวมากยิ่งขึ้นดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้เลือกที่ จะแบ่งหน้าที่สำคัญ
ของตัวละครในเรื่องดังนี้

(2.1) ตัวละครหลัก (Protagonist)

ใน Waiting for Godot ของ Samuel Beckett ตัวละครที่ถือว่าเป็น protagonist จริง ๆ แล้วค่อนข้างคลุมเครือ เพราะบทละครเรื่องนี้มีลักษณะ “ไร้ศูนย์กลาง” แบบที่พบได้ในงานแนว absurdism แต่ถ้าจะเลือกตัวละครที่ใกล้เคียงกับการเป็น protagonist มากที่สุด ส่วนใหญ่จะถือว่าเป็น Vladimir และ Estragon ซึ่งเป็นคู่หูที่อยู่บนเวทีเกือบตลอดทั้งเรื่องแต่ในเรื่องนิรันดร์สงัด ทางผู้ศึกษาได้จัดแนวทางในฉากแรกให้คนเริ่มติดตามตัวหลักอย่าง แจสเปอร์มากกว่าที่จะเป็น มาคัสเพราะสัญลักษณ์ที่ได้ทำไว้กับตัวละครแจสเปอร์ แต่หลัก ๆ แล้ว มาคัส และแจสเปอร์ คือคู่ตัวละครหลักที่คนดูติดตามตลอดเรื่องเป็นตัวแทนให้คนดูที่มากกว่าหนึ่งมุมมอง แล้วแต่คนดูจะเปรียบเทียบตัวเองเป็นใคร เป็นตัวแทนของ “มนุษย์” ที่รอคอยความหมายให้ชีวิต หรือความเจ็บ โดยไม่รู้แน่ชัดว่าจะมาไหม หรือคืออะไร และเพื่ออะไรแต่ทางผู้ศึกษาบางทีก็แอบคิดว่ามาคัสเป็น Protagonist มากกว่า แจสเปอร์เพราะจริง ๆ แล้วมาคัสมีความคิดที่ลึกซึ้งกว่า แม้ว่าอาจจะไม่มี “ตัวเอก” แบบชัดเจนเหมือนละครแนวอื่น ๆ แต่ความว่างเปล่า และการรอคอยของ มาคัส และแจสเปอร์ คือศูนย์กลางของเรื่องตัวละครทั้งสอง เป็นสัญลักษณ์ของการมีอยู่ และการดิ้นรนเพื่อเข้าใจชีวิต

(2.2) ตัวละครตรงข้าม (Antagonist)

ในเรื่อง นิรันดร์สงัดไม่มี antagonist แบบที่เราเห็นในละครทั่วไปไม่มีใครมา “ต่อต้าน” ตัวเอกโดยตรง ไม่ใช่ทั้งมาเรีย และโฮป แต่ว่า antagonist คือ "การรอคอย" คือสิ่งที่ผู้ศึกษามองว่าเป็นตัวร้ายของเรื่องนี้ มันไม่ใช่คน แต่มันคือสถานการณ์ หรือแนวคิด ที่สร้างความอึดอัด ความเจ็บปวด ทรมาน และทำให้ตัวละครเจอกับทางตัน การรอคอยที่ไม่มีจุดหมาย เท่ากับ ความ

ขัดแย้งหลักของเรื่อง Antagonist ของเรื่องคือ “สถานะของการมีอยู่” ที่ไร้เป้าหมาย หรือ “The enemy is the wait itself.”

(2.2.1) เวลา

เวลาผ่านไปเรื่อย ๆ แต่ไม่มีอะไรเกิดขึ้น, ตัวละครไม่รู้ว่่วันนี้คือเมื่อไร หรือพรุ่งนี้จะต่างจากวันนี้ไหม เวลาเลยกลายเป็น "ศัตรูเงียบ" ที่กัดกินความหวังไปที่ละนิด

(2.2.2) ความหวัง

ฟังดูดีแต่ในเรื่องนี้ ความหวังคือสิ่งที่ผูกพวกเขาไว้ทางความคิด และกายภาพ, ทำให้มาคัส และแจสเปอร์ไม่กล้าไปไหนเพราะความเจ็บ อาจจะมา ความหวังก็กลายเป็น antagonist ในเชิงปรัชญาได้เช่นกัน

(2.2.3) ความเจ็บ

แม้ไม่เคยปรากฏตัว แต่เขาคือสิ่งที่พวกเขาเจอ, บางมุมมองมองว่า การรอความเจ็บก็คือการรอสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริง

(3) แก่นเรื่อง

ในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที แก่นเรื่องถือเป็นหัวใจสำคัญที่ผู้สร้างงานนั้นจะต้องมีความชัดเจนที่จะเลือกนำเสนอต่อผู้ชม และต้องยึดถือไว้ตลอดการทำงานเป็นตัวกำหนดทิศทางของเนื้อเรื่องที่จะสื่อให้กับผู้ชม ผู้ประพันธ์ ไม่ได้มีเจตนาที่อยากกำหนดแก่นเรื่องที่ตายตัว เว้นแต่ผู้ชมที่ได้รับสารนั้นจะจับประเด็นไหนไป และได้ทำความเข้าใจกับมันมากน้อยแค่ไหน ก็อยู่ที่ มุมมองของคน ๆ นั้นด้วย ดังนั้นแก่นเรื่องที่ผู้ศึกษาต้องการจะนำเสนอคือ "การรอคอยอย่างไร้จุดหมาย" กล่าวคือเราทุกคนก็เหมือนที่โยนเข้ามาในโลกใบนี้ มีบทบาทหลายอย่างให้เราทำระหว่างการเติบโตของเรา ผู้คนต่างก็ใช้ชีวิต และเปลี่ยน บทบาทไปตามที่โลกกำหนดมาให้แล้วก็ได้ไม่ได้กลับมาตั้งคำถามกับตัวเอง ว่าเรากำลังรออะไรอยู่เปล่า

เราสามารถเลือกได้ไหม เรามีทางเลือกให้ใช้รีเปล่า ? ทุก ๆ วันที่ตื่นมาก็เหมือนกับวัน ๆ นึงที่วนไปเรื่อย ๆ การรอคอยของมาคัส และแจสเปอร์เลยกลายเป็นสัญลักษณ์ของการมีชีวิตอยู่ในโลกที่ไร้คำตอบอย่างชัดเจน พวกเขาเฝ้ารอ “ความเงียบ” ผู้ไม่เคยปรากฏตัวบนเวทีจริง ๆ การรอคอยนี้ไม่ใช่แค่การรอใครบางคน แต่คือการรอคอยที่ไร้หลักประกันใด ๆ ว่าสิ่งที่กำลังรอจะมาถึง เป็นการรอคอยที่ถูกลากยาวด้วยความหวังอันน้อยนิด และเมื่อเวลาผ่านไป ความหวังนั้นก็กลับไม่ลดลง กลับถูก “ทำให้เฉื่อยชา” ด้วยความเคยชินจนกลายเป็นภาวะนิ่งเฉยต่อความไม่แน่นอน ก็จะเชื่อมเข้ากับแนวคิดที่ตั้งคำถามของการมีชีวิตอยู่อย่าง Existentialism ถ้าคนไม่สามารถรู้ได้ว่าเราเกิดมาเพื่ออะไร การมีชีวิตบางทีก็อาจจะเหมือนอยู่ในภาวะ การรอคอยอะไรบางอย่างให้เกิดขึ้นในชีวิต สะท้อนถึง ความหวังพระเจ้า ก็คือจุดหมายปลายทางของชีวิตที่เราไม่มีวันรู้แน่ชัดว่าจะมาเมื่อไหร่การรอความเงียบเลยไม่ใช่สิ่งที่ลึกลับ แต่เป็นเพียง “สัญลักษณ์” ของมนุษย์ยึดเกาะไว้เพื่อให้การมีชีวิตอยู่ดูมีจุดหมายบ้างไม่มากก็น้อย

3.1.1.3 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงเป็นส่วนสำคัญของละครเวที เหมือนน้ำที่ค่อยไหลเวียนเป็นคลื่นพลังงาน และเป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์ละครที่สำคัญ จึงต้องใช้การวิเคราะห์ และใช้วิจารณ์อย่างละเอียดในการคัดเลือก ละครเรื่องนี้มีความที่ต้องใช้ประสบการณ์ส่วนตัวของนักแสดงเองในการวิเคราะห์เรื่องนี้ด้วย รวมถึงบทบาท และบริบท ที่เข้าถึงกับนักแสดงมาก ๆ ผู้ศึกษาจึงต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายอย่างในการเลือกนักแสดง ทั้งในด้าน การทำงานรวมกันในฐานะ เพื่อน นักแสดง ผู้กำกับ การใช้ทัศนคติของแต่ละคน ไหวพริบ การเข้าใจบทบาทหน้าที่ และการมี sense of comedy เพราะบริบทในการพูดถึงจะแปลไทยมาแต่ยังสามารถให้ความรู้สึกเหมือน เป็นตลกทางตะวันตกได้อยู่ ผู้ศึกษามีขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดงดังนี้

- (1) โดยเบื้องต้นผู้ศึกษาได้กำหนดให้มีตัวละครทั้งหมด 4 ตัว ซึ่งที่ผู้ศึกษาอยากจะยึดตามฉบับดั้งเดิมให้ได้มากที่สุดก็คือ Vladimir Estragon,

Pozzo and Lucky และได้เปลี่ยนชื่อมาเป็น Marcus, Jasper, Marie, Hope โดยผู้ศึกษาจะเปิดคัดเลือกนักแสดงแบบเฉพาะนักศึกษาปีที่ 4 นิสิตเอกการแสดง และกำกับการแสดงเท่านั้น เพราะมีความลงตัวของบุคคลและความสามารถแล้ว

(2) ข้อจำกัดของเวลา เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ในปี 2568 มีละครทั้งหมด 4 เรื่องการบริหารเวลาในการเลือกนักแสดงจึงเป็นเรื่องที่จำเป็นโดยเปิดการคัดนักแสดงเป็นสองรอบ ในรอบวันแรกจะเป็นการที่ผู้ศึกษากับครูประจำโปรดักชั่นมาช่วยคิด situation และคำถามสำหรับนักแสดง เพื่อให้นักแสดงได้ Improvise กับสถานการณ์ที่เตรียมไว้ให้ และพูดคุยถึงตัวละครที่เลือกมาอดิชั่นเกี่ยวกับทัศนคติที่มีต่อตัวละคร และเคมีที่เหมือนมากหรือน้อยไปทางใดของตัวละครที่นำมาอดิชั่น

(3) รอบที่สอง คือการที่เปิดโอกาสให้คนที่ไม่ได้คิดจะเลือกอดิชั่นตัวละครนั้น ๆ ในตอนแรกได้มีโอกาสมาลองอดิชั่นอีกครั้งถ้าตำแหน่งของตัวละครนั้นยังว่างอยู่จากวันแรก จะเป็นการ Improvise กับสถานการณ์ที่เตรียมไว้ให้ และพูดคุยถึงตัวละครที่เลือกมาอดิชั่น และทำไมถึงเปลี่ยนใจมาอดิชั่นในบทบาทนี้

(4) ผู้กำกับแต่ละคนจะต้องจัดลำดับความสำคัญ และประโยชน์ที่นักแสดงแต่ละคนจะได้พัฒนาศักยภาพในการแสดงผ่าน บทบาทของตัวละครเป็นอันดับแรก จึงต้องประชุมร่วมกันเพื่อหาข้อสรุป ณ ที่ประชุม เมื่อสรุปบทบาทของนักแสดงทั้งหมดได้แล้ว จึงถือว่าเป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการคัดเลือกนักแสดง จากขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดงและคุณสมบัติในการคัดเลือกนักแสดง ผู้ศึกษาได้นำมาวิเคราะห์ถึงแนวทางและลักษณะของตัวละคร ในเบื้องต้นผู้ศึกษาวิเคราะห์ตัวละครจากการอ่านบท และนำมาสร้างตารางไว้จำแนกตัวละครดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2 : ตารางลักษณะเฉพาะของตัวละคร

นักแสดง	ตัวละคร	ลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น
ชาย	มาคัส	เปรียบเสมือนตัวแทนของ "จิตวิญญาณ" ที่พยายามหาแก่นสารในโลกอันไร้สาระ ชี้สังสัย ช่างคิด มีเหตุผล แต่ก็กังวลและขาดความมั่นใจในบางครั้ง
ชาย	แจสเปอร์	เป็นเหมือน "ร่างกาย" หรือสัญชาตญาณของมนุษย์ ที่ตอบสนองต่อโลกด้วยความรู้สึกมากกว่าความคิด อารมณ์แปรปรวน ง่าย ๆ ชี้นั่น เจ็บปวดกับปัจจุบันแต่ไม่ยากเผชิญกับความจริง
ไม่จำกัด เพศ	มาเรีย	แสดงถึงภาพลวงตาของ “ความสำคัญ” และ “การควบคุม” ที่ไม่มีอยู่จริงในโลกที่ไร้ระเบียบ หลงตัวเอง เอาแต่ใจ ชักลวง แต่จริง ๆ ก็เปราะบางลึก ๆ
ไม่จำกัด เพศ	โฮป	เป็นสัญลักษณ์ของมนุษย์ที่ถูกขังในระบบ ความเชื่อ หรือหน้าที่ โดยไม่มีเสียงของตัวเอง เงียบไม่แสดงออก แต่ภายในอัดแน่นไปด้วยความรู้หรือความบ้าคลั่งที่อัดแน่นสะสมไว้

โดยนักแสดงที่ผ่านการคัดเลือกให้เป็นนักแสดงในเรื่อง นิรันดร์สงัด หลังจบกระบวนการอดิชั่น ได้นักแสดงมาดังนี้

(1) มาคัส รับบทโดย นายมาลาศิ รักษาแก้ว

เหตุผลที่เลือกคือ มีความเป็นมาคัสมากที่สุดแล้ว ในส่วนของการตัดสินใจ และการเป็นนักแสดงข้างจินตนาการ แสดงออกได้ชัดเจน เป็นตัวเองทำในสิ่งที่เกินตัวได้ กล่าวคือ นักแสดงมีความพร้อมที่จะเล่นบทบาทที่ต้องใช้ร่างกาย และพลังงานเยอะรวมไปถึงมุมมองทัศนคติของนักแสดงที่มีต่อตัวละครตัวนี้ ก็มีเคมีที่เข้ากันมาก ลักษณะทางกายภาพก็เช่นกัน

(2) แจสเปอร์ รับบทโดย นายจิรัฐ ทัศนเทพกมล

เหตุผลที่เลือก คือมาคาแรคเตอร์ที่เข้ากับตัวละครในฉบับดั้งเดิม ตั้งแต่พูด คำแรกออกมาก็มีสีนํ้าเงินเป็นคนพูดเก่ง และเลือกใช้คำพูดเป็นแนวทางในการเล่น และความคิดที่มีต่อตัวละครใกล้เคียงกับสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการ และเป็นคนที่มีความกังวลเยอะทำให้การทำงานกับตัวละครนี้ดูมี

สีสันทันอีกอีกทั้ง การดันสดคู่กันกับนักแสดงมาค์สที่ตองเล่นคู่กันก็มีเคมีที่เข้าหากันได้ดีไม่มีกำแพงกันตอกัน

(3) มาเรีย รับบทโดย นางสาววิศรา สิงศิริบูลย์

เหตุผลที่เลือก คือเป็นความท้าทายอีกอย่างของบทนี้ในเรื่องของบทดั้งเดิมจะใช้เป็นนักแสดงผู้ชายแต่ในมุมมองผู้ต้องการความแปลกใหม่และทดลองความสามารถของนักแสดงให้ถึงขีดสุด นักแสดงรับมือกับสถานการณ์ ตรงหน้าได้เป็นอย่างดีที่สำคัญที่สุด คือเคมีรวมของนักแสดงชายสามคนกับผู้หญิงหนึ่งเป็นเคมีที่ลงตัว และอบอุ่นนักแสดงมีไหวพริบและความสดใสมีการขึ้นลงของการพูดที่หน้าสนใจรวมถึงการแสดงออกทางอารมณ์ และสีหน้า และการที่มี sense of comedy

(4) โยป รับบทโดย นายสิทธิชัย บุญสถิตธรรม

เหตุผลที่เลือกคือ ตัวละครตัวนี้มีความท้าทายอย่างมาก แต่นักแสดงตีความบทออกมาได้ดีรับมือกับสถานการณ์ตรงหน้าได้เร็วมีความรู้และความจำการอธิบายที่ชัดเจน และเชื่อในหลักของวิทยาศาสตร์สามารถอธิบายสิ่งต่าง ๆ ในมุมมองของวิทยาศาสตร์น่าสนใจสำหรับการพัฒนาจินตนาการของตัวละครนี้กับนักแสดงคนนี้ ถ้ากระโจนไปก่อนเพราะตัวละครนี้มีความสุดโต่งในด้านการพูดบทยู่

3.1.1.4 การคัดเลือกนักแสดง

ในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีผู้กำกับจะพิจารณาคัดเลือกทีมงานจากความสามารถในการตีความบทแนวคิด และทัศนคติที่มีต่อศิลปะการละครตลอดจนแนวทางการออกแบบคอนเซ็ปต์การแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ และศักยภาพในการทำให้แนวคิดเหล่านั้นเกิดขึ้นจริงบนเวทีนักแสดงถือเป็นกำลังสำคัญในการต่อยอด และเสริมองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น สำหรับกระบวนการคัดเลือกนักแสดงในครั้งนี้ผู้ศึกษาได้กำหนดขอบเขต และหลักเกณฑ์ที่ชัดเจนเพื่อให้สอดคล้องกับแนวทางของการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่องนี้

(1) เบื้องต้นในส่วนของนักแสดงในละครเรื่อง นิรันดร์สงัด ต้องการนักแสดงทั้งหมด 5 ฝ่ายด้วยกัน คือ นักออกแบบฉาก นักออกแบบ อุปกรณ์

ประกอบฉาก นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบแสง นักออกแบบ
กายฉายสื่อ และการตัดต่อ ซึ่งการคัดเลือกเริ่มจากความความสนใจ และ
ความสมัครใจของนักออกแบบเป็นสิ่งแรก

(2) ข้อจำกัดของสถานที่ เทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปี พ.ศ.
2568 มีกำหนดจัดแสดง ณ หอนาฏลักษณะ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้ศึกษาจึงได้กำหนดหลักเกณฑ์ในการ
คัดเลือกนักออกแบบ และทีมงานสร้างสรรค์โดยพิจารณาจากความเป็นไป
ได้ในการดำเนินการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์ ให้สามารถเกิดขึ้นได้จริง
ภายในข้อจำกัดของพื้นที่ และทรัพยากรที่มีอยู่ ทั้งนี้ต้องสอดคล้องกับ
การถ่ายทอดสาระสำคัญของบทละครให้มีความชัดเจน และสามารถ
ส่งเสริมประสิทธิภาพในการใช้พื้นที่ของโรงละครได้อย่างสูงสุด อันจะ
นำไปสู่การยกระดับคุณภาพของการนำเสนอผลงานในภาพรวม

(3) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปี 2568
เนื่องจากในการออกชิ้นปีนี้จะมีละครทั้งหมด 4 เรื่องโดยผู้กำกับ 4 คน ผู้
กำกับทุกคนจึงต้องจัดลำดับความสำคัญ และคำนึงถึงผลประโยชน์ที่นัก
ออกแบบแต่ละคน จะได้พัฒนาศักยภาพผ่านชิ้นงานของตนเป็นอันดับแรก
จึงต้องพูดคุยหาข้อสรุปกัน ณ ที่ประชุม และเมื่อสรุปตำแหน่งของนัก
ออกแบบทั้งหมดแล้ว จึงถือว่าเป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการคัดเลือกนัก
ออกแบบ ในปีนี้ นักออกแบบที่ผ่านการคัดเลือกเป็นทีมออกแบบเพื่อการ
แสดงในละครเวทีเรื่อง นิรันดร์สงัด หลังจบกระบวนการ การคัดเลือกนัก
ออกแบบ ได้ทีมออกแบบดังนี้

(1) นักออกแบบฉาก นายเดชพัฒน์ เวชชาชีวะ

เหตุผลที่เลือก นักออกแบบมีความเข้าใจในความซับซ้อน
คลุมเครือ ว้างเปล่าของบทละครและได้นำเสนอ สิ่งที่เราเรียกว่าคลื่น Joy
Division และถูกใจผู้ศึกษามาก รวมถึงนำเสนอไอเดียในการใช้พื้นที่ที่มีอยู่
จำกัดให้สามารถเปลี่ยนแปลง รวมถึงการเสนอไอเดียการใช้พื้นที่ที่มีอยู่ให้
สามารถเปลี่ยนแปลงได้ และยังมีฟังก์ชันหลักในการเข้าออกของตัวละคร

ซ่อนไว้ และมีความหมายจากตัวละครผ่าน layer ของฉากในเชิงสัญลักษณ์ รวมถึงมีความคิดไปทางเดียวกันกับผู้กำกับ และนักแสดง

(2) นักออกแบบ อุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวชุติมา ใจดี

เหตุผลที่เลือกนักออกแบบมีความคิด และจินตนาการที่เข้ากับแนวคิด และการดำเนินเรื่องของละครเรื่องนี้มากที่สุด ความแปลกใหม่ในแนวคิดที่เสนอมาผ่านรูปภาพ มีฟังก์ชันที่น่าสนใจซึ่งผู้ศึกษามองว่ามีความคิดสร้างสรรค์ที่น่าสนใจที่จะนำมาพัฒนาชิ้นงานต่อไปได้ และยังส่งเสริมกับงานออกแบบฉากให้ภาพบนเวทีมีความน่าสนใจเพิ่มมากขึ้นอีกด้วย

(3) นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวนฤมล ภารัตภูมิกุล

เหตุผลที่เลือกนักออกแบบได้นำเสนอ ความเป็นไปได้ของการออกแบบเครื่องแต่งกายที่จะสามารถขับเคลื่อนตัวละคร และมีภาพที่ชัดเจนมีทัศนคติที่คล้ายคลึงผู้ศึกษา และผู้ออกแบบได้นำเสนอลูกเล่นต่างๆ มีอารมณ์ศิลป์ และทิศทางในการเสกสรรค์ศิลป์ในทางเดียวกันมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวมีความเหมือน และแตกต่างที่สำคัญคือเข้าใจเนื้อเรื่อง และมีความคิดไปในแนวทางเดียวกัน

(4) นักออกแบบแสง นางสาวบุศยรินทร์ อวิรุทธิโยธิน

เหตุผลที่เลือกนำเสนอคำพูด และคิวเวิร์ดได้ดี และเห็นภาพไปในทางเดียวกันนำเสนอความคิดที่จะใช้คู่สีตรงข้าม เพื่อที่จะแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านของเวลาผู้ศึกษามองว่าความคิดนี้สามารถนำไปพัฒนาต่อได้

(5) นักออกแบบสื่อและการติดต่อ นางสาวศุภาพิชญ์ แก้วกัน

เหตุผลที่เลือกนักออกแบบได้นำเสนอความคิดที่จะใช้สื่อมัลติมีเดียแทนท้องฟ้าช่วยเสริมกับฉาก และยังสามารถช่วยเสริมในการเล่าเรื่องเพื่อให้ชัดเจนขึ้นใช้บรรยากาศ เพื่อบอกสถานที่เวลา และความพิเศษของแต่ละช่วงตอนผู้ศึกษามองเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่นำมาต่อยอดชิ้นงานได้





ภาพที่ 3.1 : ผู้กำกับ และนักแสดงและครูประจำโปรดัคชั่น เพื่อการแสดง ในละครเรื่อง นิรันดร์สงัด

ที่มา ผู้ศึกษา

3.1.2 ขั้นตอนการกำกับการแสดง

3.1.2.1 การซ้อมอ่านบท

(1) การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก

การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก (FirstRead) ถือเป็นสิ่งสำคัญ เพราะการอ่านบทร่วมกันจะทำให้เราสามารถเข้าใจสาร และมุมมองของเรื่องให้ตรงกันได้ ถือเป็นการได้เรียนรู้บทไปพร้อม ๆ กัน ได้เห็นพัฒนาการตัวละครทิศทาง และสารที่จะสื่อของเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ และยังสามารถช่วยกันมองหาช่องโหว่ หรือนำเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทละคร ตัวละคร และการออกแบบร่วมกันกับทั้งผู้กำกับ นักแสดง และทีมงานออกแบบอีกด้วย



3.1.2.2 กระบวนการซ้อม

กระบวนการซ้อมถือเป็นกระบวนการที่สำคัญมากในการสร้างผลงานละครเวทีเป้าหมายของกระบวนการนี้คือการที่เราจะให้นักแสดง ซึ่งคือผู้ส่งสาร สามารถนำเสนอสารที่ต้องการสื่อไปถึงผู้ชม ดังนั้นกระบวนการนี้ จะช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าใจตัวละคร รวมถึงสถานการณ์ภายในเรื่องก่อนถึงวันแสดงจริง ผู้ศึกษาจึงต้องมีการวางแผนในการทำงานอย่างเป็นระบบ เพื่อที่จะสามารถทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุดโดยกระบวนการซ้อมมีดังนี้

(1) การซ้อมแบบถ้อยบท

ในช่วงแรกของการซ้อมการแสดงนั้นการซ้อมแบบถ้อยบทจะช่วยให้นักแสดงสามารถจำบทได้ง่าย และรวดเร็ว และทำให้ผู้กำกับเห็นภาพที่เกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กันได้ อีกทั้งยังช่วยให้นักแสดงสามารถค้นหาความเป็นไปได้กับทั้งตัวละคร การกระทำ และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง ซึ่งในการซ้อมช่วงนี้ผู้กำกับควรปล่อยให้นักแสดงได้ค้นหาความเป็นไปได้ในสถานการณ์นั้น ๆ เพื่อช่วยให้นักแสดงได้คิด และวิเคราะห์ภายใต้พื้นฐานความคิดของตัวละคร และความต้องการหลักของตัวละครซึ่งอาจทำให้ผู้

กำกับได้พบกับมุมมองใหม่ ๆ จากนักแสดง อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มความเข้าใจในภาพรวมของแต่ละฉากให้กับทั้งนักแสดงและผู้กำกับอีกด้วย

(2) การซ้อมแบบวางบท

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่นักแสดงสามารถจำบทของตนเองได้แล้วในระดับหนึ่ง สิ่งที่คุณศึกษาต้องการคือการลงรายละเอียดในการกระทำ และสถานการณ์แวดล้อมที่อยู่บนพื้นที่เวทีจริง ไม่ว่าจะเป็นการใช้พื้นที่ อุปกรณ์ประกอบฉาก การทำความเข้าใจตัวละคร การรับส่งของนักแสดง และสารที่จะสื่อในแต่ละฉากโดยผู้ศึกษาจะลงรายละเอียดโดยให้ความสำคัญไปยังตัวละครเป็นอย่างแรกเพื่อเพิ่มความละเอียดในแต่ละการกระทำของตัวละครให้มีความเป็นเหตุผล และสามารถสื่อสารต่อผู้ชมได้อย่างมีความหมาย ซึ่งจะนำไปสู่เอกภาพทั้งหมดในการแสดงของนักแสดงบนเวที จากนั้นจึงจัดตำแหน่งการเคลื่อนไหวบนเวทีจากความเป็นเหตุเป็นผล และแรงจูงใจของตัวละคร เพื่อให้มีความสมจริง และมีความหมายมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.3 : ภาพการซ้อมวางบท ในละครเรื่อง นินดอร์สจัด

ที่มา ผู้ศึกษา

(3) การซ่อมเทคนิค

ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับการซ่อมในส่วนขององค์ประกอบศิลป์ และนักออกแบบฝ่ายต่าง ๆ ทุกฝ่ายเพราะถือเป็นองค์ประกอบที่จะเข้ามาเติมเต็มให้ละครเรื่องนี้สมบูรณ์มากยิ่งขึ้น เนื่องจากในละครเวทีเรื่องนิรันดร์สังัดเป็นละครที่เน้นไปทางบทพูดที่ชัดเจนเพื่อผู้ชมจะด้รับสาร และวิเคราะห์ได้ชัดเจน แต่มีองค์ประกอบศิลป์หลากหลาย ทำให้มีคิว (Queue) ทั้งในส่วนของฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกายแสง และเสียงที่ใช้ในการการเชื่อมฉาก (Transition) รวมไปถึงการสร้างบรรยากาศต่าง ๆ บนเวทีซึ่งเป็นที่ผู้กำกับนักแสดง และนักออกแบบการแสดงจะต้องจดจำทุก ๆ เหตุการณ์ในละครให้ได้อย่างละเอียดเพื่อลดความผิดพลาดบนเวที



ภาพที่ 3.4 : ภาพโปรแกรม Soundplant ในละครเรื่อง นิรันดร์สังัด

ที่มา ผู้ศึกษา

(4) การซ้อมอย่างต่อเนื่อง

ขั้นตอนนี้จะเกิดขึ้นหลังจากที่ผู้ศึกษา และนักแสดงได้ทำการซ้อมในแต่ละฉากเป็นที่เรียบร้อยแล้ว โดยจะนำแต่ละฉากที่ได้ทำการซ้อมมาประกอบรวมกันเพื่อให้เห็นทิศทาง และภาพรวมของสารที่ต้องการจะสื่อ โดยผู้ศึกษาได้ทำการวางแผน และแบ่งช่วงของการแสดงตามการส่งอัปเดตชิ้นงาน คือการส่ง30%คือฉาก1การส่ง50% คือการส่งด้านความคิดทิศทางของเรื่องโดยนำเสนอในเทศกาลปล่อยผี การส่ง 70% คือฉาก 1 ถึง 7 และการส่ง 100% คือฉาก 1 ถึง 26โดยการซ้อมนั้นจะไม่มีการหยุด ถึงแม้จะเกิดข้อผิดพลาดก็ตามเพื่อให้ผู้ศึกษาทุกฝ่ายเห็นถึงภาพรวม และปัญหาที่อาจจะเกิดบนเวที เช่น การเปลี่ยนชุดของนักแสดง การจัดการอุปกรณ์ประกอบฉากอันจะนำไปสู่การสรุปของทีมงาน และครูที่ปรึกษาทั้งหมดโดยเมื่อเห็นภาพรวมแล้วก็จะมีการพูดคุยเสนอแนะแนวทาง และทิศทางการทำงานของทุกฝ่ายในทุก ๆ รอบที่มีการส่งงาน

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2 Media Class Practice	3 Media Class Practice	4 Media Class Practice	5 Practice	6 Practice	7
8	9 Practice	10 Practice	11 Media Practice	12 Practice	13 Practice	14
15	16 Practice คุยกับครูนำป้าตอกเรื่องออ Scene 1-2 run down	17 Practice Boy's beat friend	18 Media Practice run scene with the fix	19 Practice ส่งซีนให้แม่ส้มครูปม ไม่ใช้ ฉากคุยเรื่อง ปลอมนิคว่า	20 เก็บเงินอาทิตย์ 500 Mark Tie 2 คน** 2 more	21 คุยกับ oeg
22	23 แม่ส้ม Practice	24 Practice	25 Media Practice	26 Practice	27 เก็บเงินอาทิตย์ 500 มาซ้อมก่อนส่ง ส่ง 30%	28
29	30	1 Workshop Marcus - Jas Lunch Time 3 more	2 Workshop Marie - Hope Lunch Time 2 more	3 Workshop Marcus Jasp Lunch Time 3 more	4 เก็บเงินอาทิตย์ 500	5
6	7	8	9	10	11 เก็บเงินอาทิตย์ 500 เสร็จเรื่องการแสดงโชว์ปล่อย	12

ภาพที่ 3.5 : ตัวอย่างตารางการซ้อมรายเดือน ในละครเรื่อง นิรันดร์สงัด

ที่มา ผู้ศึกษา

The Endless Silence (นิรันดร์สัจ)

Date : อังคารที่ 18 มีนาคม 2568

Time : 08:00 – 20:00

Production Office : ดิกลิปกรรมการศาสตร์ ชั้น 5 หอนาฏลักษณ์

Time	Detail	Location	Note
08:00 – 09:00 น.	ออกแบมมาทำสิ่งที่ขาดไปต่อ ผู้กำกับ เรื่อง sound ดูภาพรวม	หอนาฏ ๑	- ทีมออกแบบเช็คลูปกรณ์ของที่ต้อง ใช้ให้เรียบร้อย
09:00 – 13:00 น.	ทีมออกแบบและนักแสดง blocking คิวเทคนิค (Lighting /Sound/Media) - ทำซีน 4 - ลองเปลี่ยนชุดระหว่างเปลี่ยน ซีน	หอนาฏ ๑	- ทีมนักแสดงวอร์มร่างกายและเสียง - feat. ครูป้อม
13:00 – 13:30 น. (กำกับไปกินคอตตอนทำผมได้) (ทีมอื่นพักทานข้าวแล้วกลับมาทวนเทคนิคต่อระหว่างนักแสดงแต่งหน้า) พักกลางวัน			
13:30 – 15:00 น.	-นักแสดงทำผมและแต่งหน้า -ทีมอื่น work คิวเทคนิคต่อ	หอนาฏ ๑	Media,Lighting,Sound
15:00 – 17:00 น.	-ทีมนักแสดงวอร์มร่างกาย -ทวนคิวและเทคนิค -ทีมออกแบบเช็ค Props, Costume, Lighting, Media	หอนาฏ ๑	
17:00 – 18:30 น.	-Dress Rehearsal	หอนาฏ ๑	-รันเต็มทั้ง Production
18:30 เป็นต้นไป	รับ Feedback จากครู	หอนาฏ ๑	

ภาพที่ 3.6 : ตัวอย่างตารางการซ้อมรายวัน ในละครเรื่อง นิรันดร์สัจ

ที่มา ผู้ศึกษา

(5) การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้า 30% ในด้านการกำกับ การแสดงสิ่งที่ต้องทำ คือทำให้เห็นแนวทาง และวิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับ และเห็นการทำงาน ร่วมกับนักแสดงและบท เป็นการส่งฉากที่ 1 ต้องการให้เห็นถึงภาวะการตื่น ขึ้นมาการติดอยู่ และเห็นภาพสถานที่และความลึกมากขึ้นจากการแสดง ของนักแสดง เป็นการพัฒนานักแสดงคู่สองคนหลักก่อนในช่วง 30% แรก สรุปการส่งความคืบหน้า 30% ในการส่งความคืบหน้า 30% ทางคณะผู้ ศึกษาได้ทำงานตามแผนงานที่วางไว้ได้ครบถ้วนตามที่ตั้งใจ และได้รับ ข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขจากคณะครูเพิ่มเติมดังนี้

- (1) แนวทางในการแสดงของนักแสดง Logic ในละครแนวนี้นของ ตัวละครต้องชัดเจนมากขึ้น มีเรื่องความชัดเจนของคาเรคเตอร์ ช่วงแรกนักแสดงเล่นซ้ำเลยทำให้เนื้อเรื่องน่าเบื่อไปด้วย
- (2) การจัดวางภาพรวมและการเคลื่อนไหวนักแสดง ต้องผสม logic ไปในตั้งแต่การกระทำแรกของนักแสดงเลย
- (3) มีประเด็นที่สามารถหยิบมาจริงเรื่องที่ทุกคนเจอเรื่องทางสังคม ให้เปรียบเทียบได้มากกว่านี้
- (4) การพูดบทที่มีการแฝงความหมายยังไม่ชัดเจน



(5) จัปสารที่ต้องการจะนำเสนอ เน้นไปที่ความต้องการของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมจัปสารที่จะสื่อและไปต่อกับเรื่องได้

(6) การส่งความคืบหน้า 50%

ในการส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาจะต้องจัดทำทีเซอร์ (Teaser) ของละครเวที ซึ่งจะไม่เกี่ยวข้องกับเส้นเรื่องของละครที่ทำ แต่จะต้องเป็นการนำเอาเส้นเรื่อง และสารที่ต้องการเล่าทั้งหมดมาย่อให้อยู่ในความยาว 10-15 นาที เพื่อจัดแสดงในเทศกาลปล่อยผีของสาขาศิลปะการแสดง โดยมีจุดประสงค์ ให้ผู้ชมที่มาชมเทศกาลปล่อยผีได้เห็นว่าจะมีละครเรื่องนี้ในเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ และเห็นถึงสีสันและกลิ่นอายของละครเรื่องนี้ โดยผู้ศึกษาได้ประชุมกับ ทีมนักแสดง และ

นักออกแบบเพื่อหาโครงในการเล่าเรื่อง เมื่อผู้ศึกษาได้จัดทำโครงเรื่องจนสำเร็จจึงได้เริ่มกระบวนการเขียนบท และซ้อมกับทุกๆ ฝ่ายจนเสร็จสมบูรณ์ และจัดแสดงในเทศกาลปล่อยผี

สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

ในการส่งมีความราบรื่นมากแต่ว่าไม่ใช่ไม่เจอปัญหา ผู้ศึกษาดำทำการปรับบริบทจาก บทนิรันดร์ส่งอีกที เพื่อให้ตัวละครอีกสองตัวได้ออกมาในระยะเวลา 10-15 นาทีได้ รวมถึงอยากเล่าให้เห็นความเป็นลูกกลืนอายุความเป็นคนละคร Dark comedy ที่ตั้งคำถามชีวิต เน้นความสนใจไปที่สารที่อยากจะนำเสนอแต่ไม่เป็นการสปอยล์ผู้ชมเกินไป ซึ่งหลังการซ้อมก่อนการแสดง 1 วันกับผู้ชม รวมไปถึงรอบการแสดงในเทศกาลปล่อยผี ได้รับข้อเสนอแนะในทิศทางที่ดีจากผู้ชม และได้รับข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขจากคณะครูเพิ่มเติมดังนี้

- (1) การทลายกรอบในงานภาพรวมทั้งหมดเห็นได้ชัดขึ้น แต่สามารถนำมาเพิ่มเติมได้อีก เพื่อให้ได้ในประเด็นของการไม่ทำตามขนบละครแบบเดิมมากยิ่งขึ้น
- (2) ตัวละครตัวหนึ่งที่ยังไม่ได้เจตจรัส และผู้ศึกษาทำได้แค่ให้เห็นสถานะของตัวละคร
- (3) ตัวละครแต่ละตัวมีสีสัน และทิศทางที่ชัดเจนขึ้น นำเอาไปปรับใช้ในการส่งครั้งต่อไป



ภาพที่ 3.8 : ภาพการส่งความคืบหน้า 50% ในละครเรื่อง นิรันดร์สังัด

ที่มา : ผู้ศึกษา

(7) การส่งความคืบหน้า 70%

สื่อต้องมีความชัดเจนมากขึ้น โดยในขั้นตอนการซ้อม ผู้จัดทำได้มีการปรึกษารูปประจำ โปรดักชั่น ในการทำคาแรคเตอร์ตัวละครให้มีฟังก์ชันและข้อสารในแต่ละฉากให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น และเก็บรายละเอียดเล็ก ๆ ในแต่ละซีนในกับตัวละคร และเส้นเรื่อง ทั้งความเชื่อ การให้ความสำคัญของตัวละคร การรับส่ง และทัศนคติของตัวละคร และผู้จัดทำมีความตั้งใจที่จะทำให้บองก์ 1 และซ้อมต่อไปให้ได้มากเท่าที่จะสามารถทำได้ เพื่อที่จะเห็นภาพรวมของเรื่องให้มากที่สุด

สรุปการส่งความคืบหน้า 70%

ในการส่งความคืบหน้า ทางคณะผู้ศึกษาได้ทำงานตามแผนงานที่วางไว้ได้ครบถ้วนตามที่ตั้งใจคือฉาก 1 ถึง 3 และในข้อเสนอแนะหลักที่ได้จากคณะครูคือในช่วงต้นที่น่าเบื่อและดูยืดเยื้อ ทำให้คนดูตามนักแสดง และตัวละครไม่ได้ logic ของตัวละครยังไม่ชัดเจน ในทุกตัวละคร รวมถึง

รอยต่อระหว่างฉากยังไม่ชัดเจน นำพาสถานการณ์ไปต่อได้ยาก รวมถึง Dynamic เวลานั้นนักแสดงทั้ง 4 คนเวลามายู่รวมกันพลังงานมันอาจจะมาถึงขั้นเท่าที่คิด คนดูเห็นการเล่นที่ไร้เหตุผล แต่คนเล่นต้องมีเหตุผลในการเล่น รวมถึงองค์ประกอบศิลป์ มีภาพของสื่อที่ควรปรับแก้ให้มันดีกว่านี้หรืออาจจะมากกว่าที่จินตนาการนึกได้ เพื่อเสริมให้เรื่องราวและสถานที่ชัดขึ้น และน่าสนใจขึ้นทำให้เส้นเรื่องการพูดของนักแสดงกระชับขึ้นไปพร้อม ๆ กับองค์ประกอบศิลป์ ให้คนดูมีเวลาเรียนรู้นักแสดง ตัวละคร และฉากไปพร้อม ๆ กัน กับตัวละคร และสนุกกับการดูมากขึ้น



ภาพที่ 3.9 : ภาพการส่งความคับหน้า 70% ในละครเรื่อง นิรันดร์สงัด

ที่มา : ผู้ศึกษา

(8) การส่งความคืบหน้า 100%

ในการส่งความคืบหน้า 100% สิ่งที่ต้องทำคือการนำเอาข้อบกพร่อง และข้อเสนอแนะมาปรับ และพัฒนาชิ้นงานต่อจนจบเรื่อง จะต้องเห็นภาพรวมทั้งหมดในการกำกับแสดงไม่ว่าจะเป็นแนวคิด ทศนคติ แนวทางของเรื่อง และสารที่ต้องการเล่า โดยในการทำงาน ผู้ศึกษาได้ปรับฉากที่เคยทำก่อนหน้านี้ และได้รับความช่วยเหลือจากคณะครู ในการปรับชิ้นงานในแต่ละฉาก ทั้งเรื่องของรอยต่อ ทศนคติตัวละคร คาแรคเตอร์ สีส้น และผู้ศึกษาได้ วิเคราะห์โครงเรื่องอีกครั้ง และเลือกเฉพาะสารที่ต้องการในแต่ละฉากเพื่อร่นระยะเวลาในการแสดง และทำให้สารมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น และได้พัฒนาตัวละครที่หล่อและฉากที่หล่อไปพร้อม ๆ กับการปรับแก้ ทำให้การซ้อมมีความคืบหน้า และสามารถส่งความคืบหน้าได้ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง และได้ทำงานควบคู่ไปกับทีมนักแสดง ออกแบบ เพื่อให้ได้พัฒนางานของทุกฝ่ายให้ตอบโจทย์กับสารในละครเรื่องนี้มากที่สุด

ผู้ศึกษาได้พยายามจะทำทุกฉากให้จบให้ด้ภายใน 100% แต่ด้วยปัญหาเรื่องบทฉากที่ 5,6,7 ที่ยังไม่สมบูรณ์ทำให้เราเลือกที่จะส่งฉากจาก 1 – 5 ทั้งโปรดักชั่นทำงานในฝ่ายของตัวเองได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ นักแสดงทำให้เห็นว่าทุ่มสุดตัว สำหรับการส่งความคืบหน้าครั้งนี้รวมถึงนักแสดงที่พร้อมใส่องค์ประกอบศิลป์ เพื่อให้เป็นภาพที่ผู้จัดทำคิดกันไว้มากที่สุด และข้อเสนอแนะจากครูค่อนข้างไปทางเรื่อง ความเสถียรในการเล่นถึงจะไม่ได้สมบูรณ์แบบแต่ก็มีประสิทธิภาพมากพอให้เสนอต่อผู้ชมในสังคมแล้วแค่ต้องทำให้เสถียร อยู่กับคู่แสดงกันมากกว่านี้ ผู้ชมได้รับสารมากขึ้น เนื้อเรื่องโดยรวมกระชับขึ้น และเมื่อทำการแสดงในหอนาฏลักษณ์ จึงเห็นได้ชัดว่าการใช้พื้นที่เป็นปัจจัยสำคัญกับการกำกับในเรื่องทำให้ภาพชัด และเสริมจินตนาการมากขึ้น เพราะเป็นสาเหตุทำให้เรื่องมีความสนุก และหลากหลายมากยิ่งขึ้น แต่โดยภาพรวมในแง่ของการทำงานมาตั้งแต่เริ่มแรก ผู้ศึกษา และทีมงานมีความพึงพอใจกับการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ แต่ก็เพื่อ

ที่ให้พัฒนาอีกสำหรับรอบการแสดงจริงที่ให้พัฒนาอีกสำหรับรอบ การ
แสดงจริง





ภาพที่ 3.10 : ภาพการส่งความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.3 สรุปปัญหาและแนวทางแก้ไข

ผู้กำกับการแสดง นายคามิน มินชัยนันท์

ตารางที่ 3.3 : ตารางปัญหาและการแก้ไข (ผู้กำกับการแสดง)

ขั้นตอนการสร้าง สรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิด	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ไม่มั่นใจในทิศทางของการเล่า	วิเคราะห์บทละครเพิ่มเติม ลองแทนค่าบริบทที่ใกล้ตัวขึ้น
ส่งความคืบหน้า 30%	เริ่มมีแนวทางของนักแสดง และการเล่าแต่ยังไม่มีความชัดเจน	เริ่มจากความคิดของนักแสดง กับตัวละครไปพร้อมกับ วิเคราะห์บทละครต่อ ใช้สอยพื้นที่บนเวทีเพิ่มมากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	ตัวละครดูแบน และยังมีความน่าเบื่อในการ เล่า	ปรับ Dynamic ของทั้ง 4 คนให้อยู่ในระดับที่เข้ากันได้ จัดการความรู้สึกภายในของ นักแสดงที่มีต่อตัวละครแต่ละ ตัว
ส่งความคืบหน้า 50%	ประเด็นที่จะเล่าชัดเจนขึ้นแต่ ยังไม่สละเยื่อมารวม กับ logic และการ เล่า	หาทิศทางของตัวละครผ่าน การศึกษา background และเน้นการอยู่กับสถาน การณ์ปัจจุบัน และแก้สถานการณ์อยู่ร่วมกับ คนแสดง
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	ยังขาดการเก็บรายละเอียด เล็ก ๆ ในแต่ละซีนในกับตัวละคร และเส้นเรื่อง ทั้งความเชื่อ การให้ความสำคัญ	ผู้ศึกษาและทีมงานทำความเข้าใจสิ่งที่สอนอยู่ในบท และช่วยกันแสดงความคิดเห็น เพื่อปรับแก้ เพราะเรื่องนี้เน้นที่แนวคิด

	ของตัวละคร การรับส่ง และทัศนคติของตัวละคร	แล้วแนวคิดนั้นมันส่งถึงคนดูได้รึเปล่าผ่านการแลกเปลี่ยนความคิด
ส่งความคืบหน้า 70%	ช่วงต้นยังซ้ำทำให้คนดูเบื่อ เส้นเรื่องซ้ำ แต่นักแสดงมีความเสถียร น้อยลงรวมไปถึงการส่งสารไปให้ถึงคนดู	ผู้ศึกษา และนักแสดงแค่เปลี่ยนแนว คิดในการทำสิ่งเดิม ๆ เนื่องจากละครเรื่องนี้เป็นการขอมเหมือนเดิมทุกวันทำให้ สาร และความกระชับมันยืดยาว เพราะความเคยชินหลัก ๆ คือการเปลี่ยนมุมมองความคิดของนักแสดง
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	การเล่าเรื่องยังไม่กระชับ สารที่ต้องการจะสื่อในแต่ละฉากใช้เวลาเล่า นานเกินไป ความสนุก และสีสันบางอย่างหายไป	กระชับการเล่า และปรับบท ร่วมกับทีมนักแสดงเพื่อให้สาร ชัดเจนมากขึ้น ปรึกษาครู และขอมให้นักแสดงชินบทที่ พึงจำใหม่
ส่งความคืบหน้า 100%	นักแสดงมีทางเลือกให้เล่นอีก มากมายอยากให้นักแสดงใช้ สัญชาตญาณตัวเองมากกว่านี้ เวลาอยู่รวม 4 คนตอนนี้ดูเต็ม เกินไปอีกแล้ว ฉากของเล่นดู ไม่สนุก	อันนี้ที่เสถียรพยายามล๊อคไว้ เพื่อให้นักแสดงได้ไปโฟกัสใน จุดอื่นบ้างให้นักแสดงปล่อย กาย และใจมากขึ้นที่ใช้ สัญชาตญาณน้องลงอาจจะ เพราะอยากทำให้เหมือนสิ่งที่ ขอมไว้แต่ก็อย่าลืมนุ้กับ การเล่นด้วยการอยู่รวม 4 คน ต้องแบ่งแสงกันใช้ในแต่ละจุด

3.2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

3.2.1.1 การเตรียมตัวก่อนคัดเลือกนักแสดง

ตารางที่ 3.4 : ตารางการเตรียมตัวของนักแสดง

ลำดับ	ชื่อผู้ศึกษา	ตัวละคร	วิธีการในการทำการบ้าน
1	มาลาธิ รักษาแก้ว	มาคัส	ผู้อ่านได้รับบทคัดเลือกนักแสดงมา และได้ อ่านบทดังกล่าวอย่างละเอียด และตีความ ตัวละครในแบบที่ผู้อ่านคิด ว่าตัวละครนี้มี ท่าทีหรือลักษณะนิสัยที่แสดงออก ออกมา แบบไหน หรือมีทัศนคติอย่างไรกับอีกตัว ละครหนึ่ง โดยได้ความว่าเป็นบุคคลที่มี ความยึดตนเป็นที่ตั้ง และมักจะชอบอยู่ นิ่ง ๆ แต่หากมีอะไรขัดใจก็จะแสดงออกให้ ได้เห็นแต่หากไม่ใช่อารมณ์รุนแรง
2	จิรัฏฐ์ ทัศนเทพกมล	แจสเปอร์	ผู้อ่านได้รับบทมาจำนวนหนึ่งในที่แรก จึง ได้อ่านโดยละเอียด และตีความตามที่ผู้อ่าน เข้าใจ โดยได้ความออกมาว่าตัวละครจะมี ความเป็นเด็กที่ใสซื่อ ค่อย ๆ เติบโตตาม กาลเวลา ตั้งคำถามเสมอหากไม่เข้าใจสิ่งใด และอยู่กับปัจจุบัน และสิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้า เป็นหลัก ซึ่งการตีความดังกล่าวจะถูกนำไป เสนอให้ผู้กำกับผ่านการซ้อมและพูดคุย จึง ก่อให้เกิดผลลัพธ์ที่น่าพึงพอใจมากที่สุดต่อ ตัวละคร เนื้อเรื่อง และผู้ชม
3	วิศรา สิงคิวิบูลย์	มาเรีย	ผู้อ่านไม่ได้รับบทเต็มเรื่องก่อนออดิชั่น เลย ต้องศึกษาหาข้อมูลจากการดูคลิปวิดีโอการ แสดง ชื่อเรื่อง “คอยโกโด้” ใน YouTube เนื่องจากผู้อ่านไม่ได้เชี่ยวชาญ ทางด้านภาษาอังกฤษมากนัก ผู้อ่านจึง

			สังเกตสีหน้า ท่าทาง อารมณ์และวิธีการพูด จากคลิปวิดีโอตั้งกล่าว และหาข้อมูล เพิ่มเติมจากแหล่งต่างๆ มาประกอบทำ ความเข้าใจ วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติจริง ตามที่ทำความเข้าใจมา ณ ตอนนั้น
4	สิทธิชัย บุญสถิตธรรม	โฮป	เนื่องจากผู้อ่านไม่ได้รับบทเดิมเรื่องก่อนที่ จะออกดิฉัน ทำให้ต้องศึกษา หาข้อมูลจาก การดูคลิปวิดีโอการแสดง และอ่านข้อมูล จากวารสารออนไลน์ชื่อเรื่อง “คอยโกโต” (จุฬารัตน์ เบญจฤทธิ์, 2528, น.37-38,40-43) ทำให้ผู้ศึกษาพอที่จะเข้าใจในเนื้อเรื่อง ตัวละคร รวมถึงฟังก์ชัน (Function) ของ ตัวละครภายในเรื่องโดยสังเขป (แสดงถึง การถูกกดทับของอำนาจ) จากนั้นตีความ หาจุดเชื่อมโยงระหว่างตัวละครและผู้ศึกษา เช่น วิธีการพูด การเคลื่อนไหวที่ผู้ศึกษา ตีความว่าอาจคล้ายคลึงกับสุนัข เมื่อ วิเคราะห์ ทำความเข้าใจกับตนเองเสร็จ จึงทดลอง “กระโจน” ลงมือปฏิบัติจริง

3.2.1.2 การทำความเข้าใจ การค้นคว้าหาข้อมูลอ้างอิงและสร้างบทละครร่วมกัน

เริ่มจากกลุ่มผู้ศึกษา แยกกันไปศึกษาทำความเข้าใจในตัวเรื่องดังเดิมก่อน จากนั้นจึงมารวมกันวิเคราะห์ทำความเข้าใจร่วมกันเพื่อให้เห็นภาพของเรื่องใน ทิศทางเดียวกันมีการศึกษาผ่านการดูภาพยนตร์ร่วมกันเพื่อให้พอมองเห็นภาพมู้ดแอนด์ โทน (mood and tone) ของเรื่องผู้ศึกษาว่าจะมีแนวทางประมาณไหนในส่วนของการ สร้างสรรค์บทละครร่วมกันจะเป็นการอิมโพรไวส์ขึ้นร่วมกัน ผู้ศึกษาคนไหนมีไอ เดีย (Idea) อะไร ก็จะลงมือ ทดลองทำร่วมกัน โดยที่มีผู้กำกับเป็นผู้ตัดสินใจเลือก

3.2.1.3 การวิเคราะห์ตัวละคร

(1) นายมาลาตี รักษาแก้ว รับบท มาคัส

ลักษณะภายนอก

ชายวัยหนุ่มอายุราวยี่สิบปีกลาง ๆ สวมหมวกสีดำปีกยาว ไม่มาก ผมตรงดำยาว รูปร่างสูงโปร่ง สวมเสื้อเชิ้ตลายแพทและสูทดำโคร่งตัวใหญ่ สวมเนคไท พร้อมกับกางเกงขายาว รองเท้าหนังสีน้ำตาลในมือมีหนังสือเกี่ยวกับ สตีเฟ่น ฮอว์กกินส์ ติดอยู่กับตัวตลอดเวลา ถือแก้วกาแฟข้างเป็นครั้งคราว มักชอบนั่งอยู่กับที่เพื่อนอ่านหนังสือหรือดื่มกาแฟ

ลักษณะภายใน

มาคัสเป็นบุคคลผู้ยึดติดกับสิ่งที่ตนเชื่อ มีความนิ่ง และเฉยชากับหลาย ๆ สิ่ง แต่ก็มักแสดงท่าทีว่าเหนือกว่าอีกฝ่าย ชอบล้อเลียน มีความมั่นใจและชอบบอวดภูมิบ้างเล็กน้อย ลึก ๆ มักกังวลถึงความเชื่อของตนเอง สร้างเกราะป้องกัน และใช้ข้ออ้างเพื่อปิดบังความต้องการของตนมีความไม่มั่นคง

ความต้องการของตัวละคร

การได้อยู่ในสถานที่ที่ตนเองสบายใจและพอใจ อย่างสระน้ำแห่งนี้ต่อไป (Safe Zone)

ภูมิหลังของตัวละคร

มาคัสอยู่ที่สระน้ำร้างมานาน เขาไม่รู้ว่าทำไมเขาถึงได้มาอยู่ ณ ที่นี้ แต่เมื่อได้มาอยู่แล้วเขารู้เพียงแค่ว่าสิ่งที่เขาต้องทำคือ เขาต้องรอ “ความเงียบ” ตามคำบอกกล่าวที่เขาได้ยินมาจากที่ใดสักที่ เขาจึงรอ... ซึ่งในช่วงหนึ่งของเวลาที่ผ่านมาอย่างไม่รู้จบ เขาได้ทำหลายสิ่งอย่างเท่าที่เขาจะทำได้เพื่อเป็นการฆ่าเวลา จนปัจจุบันเขาได้เจอกับสิ่งที่เขาชอบที่จะทำคือการอ่านหนังสือ เพื่อที่เขาจะได้รับรู้ข้อมูลอะไรที่เขาไม่เคยรู้ และเป็นข้อมูลใหม่สำหรับเขา ทำให้เขาไม่ได้มีความกระตือรือร้นที่จะไปค้นหาอะไรใหม่ ๆ

เนื่องจากเขาได้พบผ่านสิ่งที่อยู่ในนี้มาหมดแล้ว เขาจึงไม่ได้มี
อารมณ์ที่แกว่งไปมา แต่นิ่งและเฉยชา เพราะเขารู้ว่าที่แห่งนี้เขา
มักจะเป็นคนเดียวที่มีความรู้เรื่องราว และความต่อเนื่องในการ
จดจำบางอย่าง เขาจึงคิดว่าเขาเป็นผู้รู้แห่งที่นี่(แต่เขาก็รู้อย่างมีสิ่ง
ที่เขาไม่รู้) จึงมักใช้ความมั่นใจ และความเชื่อของเขาแสดงความ
คิดเห็นที่ทำให้อีกฝ่ายเห็นว่าเขาเป็นผู้ที่รู้ และแสดงฐานะความ
เป็นผู้นำ ความมั่นใจและอวดภูมิเล็กน้อย

เมื่อเวลาผ่านไปเรื่อย ๆ ความตั้งใจของการรอคอยความ
เจ็บก็เริ่มเปลี่ยนเป็นข้ออ้างของเขา เมื่อเขารู้ว่าหลาย ๆ สิ่งที่อยู่ใน
ในนี้ เขารู้จักมันดี และเขาก็ยังมี “แจสเปอร์” ที่เขารู้ว่าคนคนนี้
ต้องการเขา เขาจึงไม่ได้รู้สึกมีความจำเป็นจะต้องออกตามหาความ
เจ็บขนาดนั้น เหมือนกับที่เคยชินกับสิ่งรอบตัวที่วนเวียนอยู่ หาก
มันจบ หรือมีการเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่เกิดขึ้น แล้วเขาต้องดำเนิน
ชีวิตอย่างไรต่อ จึงเกิดเป็นความคิดที่ยึดติดกับสถานที่แห่งนี้ และ
ใช้ความเชื่อในการรอคอยความเจ็บเป็นข้ออ้างในการใช้ชีวิตอยู่
ที่นี่ เพราะเขาก็ไม่ทราบได้ว่าความเจ็บจะมาถึงเมื่อไหร่ ด้วย
เหตุผลนี้ เขาจึงมีความประมาทอยู่ในตัวของเขา เพราะหากว่า
ความเชื่อนี้หรือสิ่งที่เป็ข้ออ้างของเขา ถูกอะไรบางอย่างมาขัด
มันจะทำให้เขาสั่นคลอนได้อย่างง่ายดาย เกิดเป็นความไม่มั่นคง หาก
จะเปรียบได้ก็คงเป็นตัวตนของมาคัสที่เป็นเสาตัวต่อที่ตั้งตรงแต่
พร้อมจะล้มได้ทุกเมื่อ เพียงแต่มีเกราะป้องกันเป็นข้ออ้างและ
คำพูดภูมิความรู้ที่ตนมีอยู่เพียงแคในกรอบสระน้ำร้างเท่านั้น

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.5 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครมาคัส

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ “มาคัส”	ความสัมพันธ์
แจสเปอร์	ในแรกเริ่มนั้นมาคัสอาจไม่ได้มองแจสเปอร์เป็นถึงขั้น “เพื่อน” แต่อาจเป็นเหมือนเด็กที่มายืนดูเราเล่นเกมในร้านอินเทอร์เน็ต แต่เมื่อเวลาผ่านไป การพูดคุยกับแจสเปอร์ที่ถึงแม้จะน่ารำคาญบ้างที่เอาแต่ถาม แต่มันก็ทำให้รู้สึกสนุกอยู่บ้าง เวลาได้โต้ตอบหรือล้อเลียน สิ่ง ๆ นั้นสร้างตัวตนแก่มาคัสว่าเขาเป็นผู้รู้ เป็นใครคนหนึ่ง (Someone) สำหรับคนหนึ่ง จนการพูดคุยไปเรื่อยเรื่อย (ที่ดูเหมือนไร้สาระแต่ไม่ไร้สาระ) ก็เริ่มเปลี่ยนสถานะในมุมมองของมาคัส จนกลายเป็น “เพื่อน” ที่แลกเปลี่ยนความคิดเห็น แจสเปอร์เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้มาคัสเริ่มเปิดประตูใจและพร้อมก้าวต่อด้วยความเชื่อใจในตัวของเขาที่พร้อมจะไปพบสิ่งที่ไม่รู้ด้วยกัน เพราะการได้พูดคุยกับแจสเปอร์ก็เหมือนการได้มีคนมาช่วยรองรับความกลัวความไม่มั่นคงในใจของเขา
มาเรีย	สำหรับมาคัสแล้วมาเรียเป็นบุคคลที่มีความเหนือกว่าเขาในการใช้อำนาจที่ชัดเจนอย่างตรงไปตรงมา มีทัศนคติที่มักจะขัดแย้งกับมาคัสอยู่เสมอ ทำให้เขามักจะมีปากเสียงและกีดกันอยู่เสมอ แต่การขัดแย้งหลาย ๆ อย่างของมาเรียกลับมีเหตุผลที่น่าคิดและมักทำให้มาคัสตรัสรู้อะไรบางอย่าง เขาก็แอบมีความนับถือและมองมาเรียเป็นผู้นำสำหรับเขาอยู่เล็ก ๆ ลึก ๆ แต่ไม่แสดงออกให้เห็นอย่างโจ่งแจ้ง เป็นจุดขัดแย้งที่ใหญ่ที่ทำให้ตัวละครมาคัสได้เติบโต

	การมาถึง การออกไป การกลับเข้ามา และ ออกไปอีกรอบ คำพูดของเขามีอิทธิพลต่อการ ตัดสินใจของมาคัส
โฮป	เป็นบุคคลที่พิศวง หากไม่ใช่ทางกายภาพแต่เป็น ผลลัพธ์จากการมาถึงของเขา เขามาพร้อมกับ ความเจ็บปวดของตัวเองและทางออกซึ่งมีความไม่ รู้ยู่ด้านหลังนั้น และเมื่อเขาคิด ความรู้และ ข้อมูลที่เขาได้พ่นออกมา ไม่ต่างอะไรจากลูกตุ้ม ที่ถูกเหวี่ยงใส่ตัวของมาคัสอย่างจัง สร้าง ความสับสนและโคลงเคลงแก่ตัวของมาคัสเป็น อย่างมาก ถือได้ว่าเป็นศัตรูทางธรรมชาติกับ มาคัสแบบสิ้นเชิง เรียกได้ว่าไม่ค่อยอยากจะเข้า ใกล้เท่าไร

ฟังก์ชันของตัวละคร

(1) ฟังก์ชันของการเป็นตัวแทนสติปัญญา (Mind) และความเป็นมนุษย์ (Humanity)

ในเชิงสัญลักษณ์หากมองโดยภาพรวม มาคัสก็ไม่ได้ต่างกับหัวสมองที่ผ่านกระบวนการความคิดอยู่ตลอดเวลา มีการตัดสินใจในทุกการกระทำ และผ่านการไตร่ตรองอยู่ตลอด เพื่อค้นหาคำตอบมาให้แจสเปอร์ (ผู้ชมด้วย) และตอบคำถามกับตัวของเขาเอง ในขณะที่แจสเปอร์ก็ไม่ต่างอะไรกับร่างกาย หรือสัญชาตญาณของมนุษย์สิ่งที่ขัดแย้งกันนี้ “การผ่านกระบวนการความคิด” และ “สัญชาตญาณ” สะท้อนถึงความถึงความขัดแย้งภายในของมนุษย์ การคิดอย่างหนึ่งแต่ร่างกายอยากทำอีกอย่างหนึ่ง เป็นสิ่งที่มนุษย์หลาย ๆ คนได้พบเจอ

(2) ฟังก์ชันของการเป็นตัวแทนของบุคคลที่ยึดติด

มาค์สมักทำอะไรซ้ำ ๆ และมักอยู่กับสิ่งเดิม ๆ อยู่เสมอ เป็นคนที่ไม่ชอบโยน หรือขว้างข้าวของแต่จะใช้วิธีจับวางแทนตัวของสิ่งเหล่านี้แสดงถึงภายในของมาค์ที่มักชอบยึดติดอยู่กับอะไร บางอย่างแม้เป็นเพียงสิ่งเล็กน้อย แต่สิ่งที่ใหญ่กว่านั้นคือการยึดติดอยู่กับสถานที่และบุคคล การยึดติดในหลายสิ่งเหล่านี้ก็มีเหตุผลมาจากความเคยชินที่อยู่กับที่แห่งนี้นานจนเกิดขึ้นเป็นความกลัวในใจ เหมือนกับที่มนุษย์หลาย ๆ คนที่เมื่ออยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งมาเป็นเวลานานก็เกิดความคุ้นเคย และความรู้สึกปลอดภัย จนบางทีกลัวที่จะออกไปจากจุด ๆ นั้น

(3) ฟังก์ชันที่แสดงถึงความ “ตาบอดคลำช้าง”

ตาบอดคลำช้าง เป็นสำนวนที่หมายถึง “คนที่รู้อะไรด้านเดียว หรือนัยเดียวแล้วเข้าใจว่าสิ่งนั้นเป็นอย่างนั้น” (พจนานุกรมราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554) ตัวตนของมาค์อาจไม่ได้ต่างจากสำนวนที่ว่ามา เป็นคนที่คิดว่าตัวเองรู้ดี เพียงแต่สิ่งที่ตนรู้นั้นเล็กน้อยมาก และอาจไม่ได้เป็นอย่างที่เขาคิด จนการที่เขาได้มาเจอกับโฮป และได้ฟังในสิ่งที่โฮปคิด เขาจึงได้เข้าใจว่าตัวของเขาเป็นคนตาบอดที่คลำช้างจริง ๆ

(2) นายจิรัฐ ทัศนเทพกมล รับบท แจสเปอร์

ลักษณะภายนอก

ชายหนุ่ม รูปร่างผอมแห้ง ส่วนสูงกำลังพอดี สวมชุดสูทสีเทาelayทางอ่อน ๆ ทับ เสื้อเชิ้ตสีเหลืองอ่อนตัดสั้ม พร้อมเนคไทสีแดงที่ถูกผูกเป็นรูปโบว์บนคอ ผมดำกึ่งหยักไศก สวมหมวกดำปีกนกบนหัว มีผิวเหลืองอ่อน กางเกงสแล็คสีแดงเลือดหมูเข้มขาต่อพร้อมเห็นถุงเท้าสีแดงสด ที่ใส่คู่กับรองเท้าหนังสีเนื้อ

ลักษณะภายใน

ในตัวของแจสเปอร์นั้น เขาจะคิดทุกอย่างตามสิ่งที่เกิด ณ ตอนนั้นที่ละอย่างภายในหัวของเขา เขาจะเป็นคนที่ไม่ได้มีอะไรน่าใจ ไม่ได้มีอะไรเป็นแรงจูงใจเป็นหลัก คอยสนใจแต่ละอย่างตามโอกาสที่ได้เห็น เขาไม่ได้มีขั้นตอนอะไรมากมาย อาจมีเพียงแต่ความใสซื่อบริสุทธิ์เปรียบกับเด็กแรกเกิดในช่วงแรก ทุกอย่างที่เขาเห็นคือสิ่งใหม่ และทุกสิ่งอาจนำพาให้เขาได้พบกับบางอย่าง (ภายในตัวของเขาคิดแบบนี้) เขาจะคอยฟังและทำตามคำพูดของเขายู่เสมอ (มาคัส) เขามองมาคัสเป็นต้นแบบ หรืออาจเป็นคนที่คอยจูงเขา พาเขาไปค้นพบอะไรใหม่ ได้เจอกับสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งเขาจะคอยได้เรียนรู้ในหลาย ๆ สิ่งที่เขาเจอ จนมันหล่อหลอมให้ตัวของเขาเริ่มหนักแน่นในคำถามมากขึ้น ในช่วงหลังจากการที่แจสเปอร์นั้นได้เรียนรู้ในการค้นพบที่ผ่านมา มันทำให้เขา ไม่ได้ตั้งคำถามเพื่อที่จะได้คำตอบที่ไม่ตอบ แต่เขาต้องการคำตอบนั้นจริง ๆ และเขาก็พร้อมที่จะแสวงหาคำตอบนั้น เพื่อบรรลุเป้าหมายภายในหัวของเขา

ความต้องการของตัวละคร

การแสวงหาความเจียบภายในตัวของแจสเปอร์นั้น หากไม่ใช่ความเจียบที่ไร้เสียง แต่อาจเปรียบถึงเป้าหมายต่อไปในชีวิตที่พร้อมจะทำให้ตนนั้น สามารถดำเนินชีวิตต่อไปได้โดยมีสิ่งยึดเหนี่ยวจิตใจ

ภูมิหลังของตัวละคร

ตัวละครแจสเปอร์ ถูกสร้างขึ้นภายใต้สัญญาของการเกิดใหม่ ผู้ตาม และความรู้ เมื่อการกำเนิดใหม่เกิดขึ้นด้วยการถูกรีเซ็ต (reset) ทุกครั้งในแต่ละวัน ทำให้ทุกการพบเจอของแจสเปอร์เป็นความสดใหม่ เนื่องด้วยการตื่นขึ้นโดยหลักของคำว่าไม่รู้ ทำให้ตัวของเขาต้องหาเป้าหมายหรือนำบางสิ่งมายึดเพื่อเป็น

แนวทางในการใช้ชีวิตของเขา “ใครกันที่นำตัวของเขาเข้ามาอยู่ในที่แห่งนี้” “เขาควรที่จะทำอะไรในสถานที่แห่งนี้กันแน่” คำถามเหล่านี้ค่อยแต่่วนอยู่ภายในหัวของแจสเปอร์ ทำให้เขาต้องหาผู้นำซึ่งในเรื่องราวนี้คือ มาคัส เนื่องด้วยบุคคลแรกที่แจสเปอร์สัมผัสได้ขึ้นมากพบเจอคนแรกคือ มาคัส มันเลยทำให้แจสเปอร์เลือกที่จะคอยติดตาม อาจเพราะแรงผลักดันจากตัวมาคัส ที่เหมือนอาจจะเป็นคนที่เคยอยู่ ณ ที่แห่งนี้มาก่อน นี่อาจเป็นคนที่คอยให้คำแนะนำเขา (แจสเปอร์) ได้ ซึ่งหัวข้อหลักและหัวข้อแรกที่มาคัสมอบให้แจสเปอร์นั้น คือ การรอคอยความเจ็บ ซึ่งสิ่งนี้จะคอยผลักดันให้ตัวของแจสเปอร์ ต้องเลือกที่จะตามหาสิ่งนี้ไปพร้อมกับคนที่เขาไว้วางใจมากที่สุด (มาคัส) จนกระทั่งถึงจุดที่การเติบโตของแจสเปอร์ที่มากขึ้นตามกาลเวลา ผสมเข้ากับการรอคอยในสิ่งที่ยังมาไม่ถึงเสียที คำตอบของการรอคอยที่มีแค่แจสเปอร์เท่านั้นที่เข้าใจ มันเปรียบเป็นเป้าหมายที่ปัจเจกของแต่ละบุคคล คำตอบของเขาอาจแค่หมายถึงความถึงการ ปล่อยวางแต่เพียงเท่านั้น ในท้ายที่สุดไม่ว่าการที่ต้องถูกตรึงอยู่ภายในสถานที่แห่งนี้จะน่าเบื่อ หรือไร้จุดหมายแค่ไหน แต่การปล่อยวาง และพอใจที่จะอยู่ในที่แห่งนี้อาจเป็นเป้าหมายของการตื่นขึ้นของแจสเปอร์ ก็เป็นไปได้

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.6 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครแจสเปอร์

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ “แจสเปอร์”	ความสัมพันธ์
มาคัส	มาคัส คือ บุคคลแรกที่แจสเปอร์ตื่นขึ้นมาแล้วพบเจอเป็นคนแรก และมาคัสเองก็เป็นคนที่แจสเปอร์ใช้เวลาอย่างมากที่สุดในสถานที่แห่งนี้ด้วย สำหรับตัวแจสเปอร์นั้น เขามองมาคัสเปรียบเสมือนคนที่คอยชี้แนะให้กับเขาเปรียบเสมือนประกายไฟที่เกิดขึ้นในที่อันมืดมิด เพราะมาคัสจะคอยบอก คอยสอนสิ่งต่างๆ

	มากมายในสถานที่แห่งนี้ให้กับตัวของแจสเปอร์ สิ่งสำคัญที่มากัสได้มอบให้แจสเปอร์นั้น คือ เป้าหมายหลักของการอยู่ที่นี่ก็คือการรอความ เจียบ โดยที่ไม่รู้ว่ามันจะมาเมื่อไหร่ หน้าตาของ มันเป็นแบบไหน แต่ในเมื่อคนที่เปรียบเสมือน หัวหน้าบอกให้รอ แจสเปอร์ก็ต้องรอ แต่พอ เวลาผ่านไปนานๆเข้า ความน่าเบื่อที่เพิ่มขึ้น ผสมเข้ากับกิจวัตรประจำวันที่ซ้ำซาก จึงทำให้ ตัวของแจสเปอร์อยากที่จะออกจากที่แห่งนี้ แต่ การมีอยู่ของมากัสจึงเป็นสิ่งที่คอยดึงให้ แจสเปอร์ยังคงรอคอยถึงความเจียบอยู่ต่อไป จนในท้ายที่สุดคนที่อยากจะจากไปจากตรงนี้ดัน กลายเป็นตัวของมากัสเสียเอง เพราะแจสเปอร์ ได้ค้นพบความเจียบของตนเองได้แล้ว หรือ อาจ เปรียบได้ว่าความเจียบที่แจสเปอร์ค้นหานั้นก็คือ การพอใจในแต่ละวัน การปล่อยวาง สิ่งไหนจะ เกิดก็ยอมเกิดขึ้นตามกาลเวลา หรือ แม้กระทั่ง แค่มียากัสที่ยังคอยอยู่ข้างๆแบบนี้ต่อไปมันก็ เพียงพอแล้วสำหรับการใช้ชีวิตที่ตื่นขึ้น ณ ที่ แห่งนี้
มาเรีย	“จอมบงการ” นี่เป็นคำแรกที่ตั้งเข้ามาในหัว ของแจสเปอร์ ในตอนที่มาเรียปรากฏตัวขึ้นต่อ หน้าเขา ถึงแม้ว่าอาจจะมียาวช่วงของความคิด ที่คอยกระซิบบอกมาเรียเป็น “ความเจียบ” แต่สิ่ง แรกที่มาเรียเลือกที่จะทำคือการแสดงอำนาจให้ แจสเปอร์รับรู้ถึง ระบบที่มีการกดขี่ การที่โฮปผู้ ซึ่งเข้ามาในนี้พร้อมกับมาเรีย แต่กลับถูกใช้ งานเยี่ยงทาส แม้แจสเปอร์จะไม่เข้าใจถึงสิ่งที่ เกิดขึ้นตรงหน้านัก แต่ด้วยสัญชาตญาณ บางอย่าง บอกเขาว่านี่ไม่ใช่สิ่งที่ถูกต้อง แจสเปอร์เองก็อาจจะมียาวห้วงจังหวะของ

	ความคิดที่เปรียบมาเปรียบเป็นมาคัส แต่สุดท้ายแล้วการแสดงของทั้งคู่นั้นก็ต่างกัน มาเรียในสายตาของแจสเปอร์นั้นคือผู้ที่น่าสงสาร ไม่แน่ว่าบางทีการที่มาเรียกคนที่ตนคิดว่าด้อยกว่า อาจเป็นเพราะเขาต้องการพิสูจน์อะไรหรือเปล่า ? หรือเขาเองก็กำลังตามหาความเจียบอยู่เช่นเดียวกัน
โฮป	ตัวตนของโฮป ในมุมมองของแจสเปอร์นั้นมีความคล้ายคลึงกับตัวเขามากที่สุดในบรรดาตัวละครอื่นภายในเรื่อง อาจจะเนื่องด้วยจุดที่ทั้งคู่เน้นไปที่เป็นผู้ตามมากกว่าผู้นำ ผู้ฟังมากกว่าผู้พูด และ ผู้ถามมากกว่าผู้ตอบ จึงอาจทำให้จุดนี้กลายเป็นจุดที่ทำให้เขา(แจสเปอร์)สามารถเชื่อมโยงกับโฮปได้เยอะที่สุด การที่มาเรียกออกคำสั่ง และ คอยที่จะลงโทษโฮปอยู่บ่อยครั้ง นั้นอาจเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้แจสเปอร์เล็งเห็นถึงความอยุติธรรมที่เกิดขึ้นต่อตัวโฮป แจสเปอร์นั้นอยากจะสนิทกับโฮปมากๆเพราะเขาอยากจะเข้าใจตัวละครนี้ว่าเหตุใดกันที่ตัวละครนี้ถึงไม่ยอมพูดเลย แต่พอถึงโอกาสที่ได้พูดแล้ว เขากลับพูดไม่หยุด พูดโดยไม่สนใจเนื้อหาสาระ หรือ ผู้คนโดยรอบ เหตุผลคืออะไร ? แล้วตัวจุดชนวนคืออะไร ? มาเรียอย่างงั้นหรือ ? แล้วทำไมโฮปถึงเลือกที่จะติดตามมาเรีย ? คำถามมากมายเกิดขึ้นกับแจสเปอร์ ยิ่งแจสเปอร์อยากจะทำความเข้าใจโฮปมากเท่าไร คำถามก็จะทวีคูณเพิ่มขึ้นไปเรื่อย ๆ แบบไร้ที่สิ้นสุด ดังนั้นปลายทางอาจเป็นการที่ลืม และ ไม่จดจำ อาจเป็นทางเลือกที่ที่สุดของแจสเปอร์

ฟังก์ชันของตัวละคร

(1) เป็นตัวแทนของสัญชาตญาณ และ ร่างกาย

แจสเปอร์มักเน้นเรื่องความหิว, ความเบื่อ, ความเหนื่อย เขาเป็นตัวละครที่ติดอยู่กับ “ปัจจุบัน” มากกว่า มาคัสที่คิดเรื่องปรัชญาหลักการ และศีลธรรม ดังนั้น แจสเปอร์จึงทำหน้าที่สะท้อนความเป็นมนุษย์ที่ขับเคลื่อนด้วยความต้องการพื้นฐานทั่วไป

(2) เป็นคู่สนทนา และ คู่ตลก (comedic foil)

แจสเปอร์จะทำหน้าที่เป็นตัวรับ-ส่งมุกกับมาคัส (เหมือนลักษณะละครใบ้หรือการเล่นตลกแบบคู่หู) คอยถาม-ตอบแบบซ้ำไปซ้ำมาเพื่อเน้นย้ำอารมณ์ “ไร้แก่นสาร” และ “วนลูป” ของเรื่อง

(3) เป็นสัญลักษณ์ของความสิ้นหวังและการยอมจำนน

แจสเปอร์มักแสดงออกว่าเขาอยากยอมแพ้ เช่น อยากนอน อยากเลิกคอย อยากหนีไป แต่สุดท้ายก็ยังคงอยู่ต่อเหมือนเดิม เขาสื่อถึงความขัดแย้งในใจมนุษย์ระหว่าง “การอยากยอมแพ้” และ “การไม่สามารถทำได้”

(4) ทำให้มาคัสนั้นมีตัวตน

การมีอยู่ของแจสเปอร์ช่วยเน้นความสัมพันธ์ของ “การอยู่รอด” ถ้าไม่มีแจสเปอร์ มาคัสอาจจะเจียบเหงา และคลั่งเร็วขึ้น การมีแจสเปอร์จึงช่วย “ประคอง” ตัว

ละครหลักทั้งสองให้อยู่ในสภาพของการคอยอย่างไม่มี

จุดหมาย

(3) นางสาว วริศรา สิงคิวิบูลย์ รับบท มาเรีย

ลักษณะภายนอก

หญิงวัยกลางคน อายุราว ๆ สามสิบต้น ๆ ผมสีดำทรงผม ยกสูง สวมเสื้อสูทสีดำมีลูกเล่นตรงชายเสื้อ เสื้อด้านในทับกัน หลายชั้น มีทั้งลายทาง และลูกไม้ มีเครื่องประดับเพชรที่คอ และที่ เหวดูสง่าและมีราคา พร้อมกับกางเกงเข้ารูปสีดำขาวาว และ รองเท้าส้นสูงที่ตกแต่งด้วยโซ่ มือข้างขวาจะถือโซ่ที่แบ่งสัดส่วน ความสวยงามได้อย่างมีนัย เดี่ยวสวยเดี่ยวโถม

ลักษณะภายใน

มาเรียเป็นบุคคลที่มีคนมีความคิดเป็นของตัวเองสูง เชื่อมั่นในสิ่งที่ตนคิด และสิ่งที่ตนเจอ เป็นคนช่างจ้อ ช่างพูด ถ้าหากบุคคลนั้นเป็นคนที่ยืนเคียงกัน หรือระดับไม่ต่ำไปกว่ากัน มากนัก มีความมั่นใจสูง ถ้าอยากทำอะไรก็ต้องได้ทำ ณ ตอนนั้น อยากได้อะไรก็ต้องได้ เพราะมาเรียมีคนที่ตอบสนองความต้องการ ของเธอตลอดนั่นก็คือ “โฮป” แต่เธอไม่ได้แสดงท่าทีแบบนี้กับทุก คน เธอเป็นคนเลือกปฏิบัติ โดยไม่สนว่าคนอื่นจะคิดยังไง เพราะ เธอคิดว่าความคิดของเธอคือสิ่งที่ถูก เพราะมันคือความจริงที่เธอ ออกไปเผชิญภัยและเจอมา

ความต้องการของตัวละคร

การตามหาที่ ๆ เธอได้มีตัวตนอย่างแท้จริง เป็นมาเรีย จริง ๆ ที่ไม่ต้องเปลี่ยนชื่อทุก ๆ วัน ไม่ได้เป็นมาเรียเพียงเพราะมี เงินทอง เครื่องประดับ อาหารที่เธอพกติดตัวตลอดเวลา หรือ

เพราะเธอมีคนติดตามที่ดูท่าทางน่ากลัว ที่ ๆ เธออยู่แล้วรู้สึกมีค่า มีความสุข สงบ และได้เป็นตัวเองจริง ๆ สักที

ภูมิหลังของตัวละคร

มาเรียเกิดและโตมาในที่แห่งหนึ่ง ที่มาเรียเองก็ไม่ได้ด้วยซ้ำว่าที่แห่งนั้นเรียกว่าบ้านได้หรือเปล่า มีทุกอย่างที่มาเรียต้องการ มีอาหารให้กินทุกมื้อ ไม่เคยอดอยาก แต่ไม่มีความรัก ความอบอุ่น เต็มโตมาแบบรู้สึกถูกด้วยตัวเอง ตัดสินใจด้วยตัวเอง จนเธอได้รู้จักกับคำว่า “ทาส, ขนชั้น” ความคิดของเธอก็ค่อย ๆ เริ่มเปลี่ยนไปเรื่อย ๆ ตามสิ่งที่เธอไปเจอมา หรือได้รับรู้มา จนเธอได้มาพบกับ “โฮป” เธอไม่ได้ด้วยซ้ำว่าเค้าเป็นคนหรือสัตว์ ครั้งแรกที่เจอเธอตั้งคำถามในหัวของเธอว่า ถ้าเป็นคนเหมือนเธอจริง ๆ คนที่ไหนจะถูกขาย คนที่ไหนจะซื้อได้ด้วยเงินตรา แต่พอเธอได้ตัวเขามาด้วยแค่เงินตราไม่กี่เหรียญ เธอก็เข้าใจด้วยตัวเองเลยว่า เขาเป็นได้ทุกอย่างที่ไม่ใช่คนเหมือนเธอ เธอสงสัยอะไรเขาทำได้ทุกอย่าง เธอใช้เขาทำทุกอย่าง ทารุณเหมือนกับไม่ใช่คน จนเวลาผ่านไปเรื่อย ๆ ด้วยความผูกพัน หรือการได้อยู่ร่วมกันมาหลายปี ทำให้เธอรู้สึกกับโฮปว่าเขาไม่ใช่คนแล้วจริง ๆ แต่เขาคือสัตว์เลี้ยงของเธอ เธอเอ็นดูเขาบ้างในยามที่เขาหงอย เธอดูในยามที่เขาไม่เชื่อฟัง เธอให้เศษอาหารเขากิน เธอเลี้ยงดูเขามาจนเธอคิดอะไรได้หลายอย่าง จนเธออยากออกไปดูโลกกว้าง จนเธออยากรู้ว่าคำว่า “คน” มันมีแบบไหนบ้าง มันจะมีคนแบบโฮปอีกไหม หรือคนแบบเธอที่สามารถคุยกันได้เข้าใจกันได้มากกว่านี้ คนที่คิดแบบเธอ คนที่สามารถหัวเราะไปกับเธอได้ ที่ไม่ใช่ต้องสั่งถึงจะหัวเราะเหมือนเค้า ตั้งแต่นั้นเธอก็เริ่มพาโฮปออกเดินทางไปเจอผู้คนมากมาย หลากหลายสถานที่ และก็เป็นอย่างนั้นเรื่อยมาไม่มีจุดสิ้นสุด

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.7 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครมาเรีย

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ “มาเรีย”	ความสัมพันธ์
โฮป	โฮป คือ สัตว์เลี้ยง สิ่งที่เป็นของเธอและไม่ควรมีความคิดเป็นของตัวเอง เขาจะไปไหนไม่ได้ ถ้าเธอไม่ได้สั่ง เขาไปจากเธอไม่ได้ ถ้าเธอไม่ได้ขายเขาไป ทุกอย่างต้องเป็นไปตามที่เธอควบคุมเขา เขาจะสามารถแสดงความคิดเห็นได้ก็ต่อเมื่อมาเรียสั่งให้คิดและ “ถอดหมวก” ถ้าใส่หมวกกลับไปเมื่อไหร่เขาต้องกลับไปเป็นสัตว์เลี้ยงที่ไม่มีสิทธิ์พูดหรือทำอะไรถ้าหาไม่ได้สั่ง
มาคัส	เจอกันครั้งแรกที่สระว่ายน้ำที่มาเรียแวะเข้าไปหาที่พักผ่อน การได้พูดคุยทักทายครั้งแรก มาคัสดูเหมือนจะฉลาด รู้จักวิธีการแนะนำตัว การพูด การถาม การวางตัวที่ดี ตอนแรกมาเรียคิดว่าเค้าเป็นคนระดับเดียวกับกับมาเรียด้วยซ้ำ เค้าทำตัวเหมือนรู้ทุกอย่าง ซึ่งน่าสนใจต่อมาเรียมาก แต่พอได้พูดคุยกันมากขึ้นในความคิดมาเรีย มาคัสช่างเป็นคนที่ไม่รู้อะไรเลยเหมือนนกบินในกะลาที่พยายามประกาศว่ารู้ทุกอย่างอยู่แล้ว ในสายตามาเรียคนๆนี้เป็นคนที่คุยด้วยได้ แต่คุยนานๆแล้วเบื่อ มาเรียพยายามจะบอกอะไรที่ใหม่ๆสำหรับเขา เพราะนึกว่าเค้าจะเป็นคนแบบมาเรียได้ เขาเหมือนจะเป็นคนตรงไปตรงมาแต่ก็ไม่ ความคิดขัดแย้งกันหลายอย่างมากๆ เพราะเขาไม่ยอมเปิดรับอะไรเลย สำหรับมาเรียแล้วถ้าหากมีโอกาสดักกลับมาเจอกันอีกครั้ง แล้วถ้ามาคัสไม่เปลี่ยนไป มาคัสก็เป็นคนที่ไม่น่าสนใจเอาซะเลย

แจสเปอร์	โฮป ในเวอร์ชันได้รับอิสรภาพทางความคิดและการเป็นอยู่ไร้เปลวนะ ? มาเรียคิดแบบนั้นหลังจากที่ได้ทำความรู้จักเขาผ่านมาคัส สำหรับมาเรียเขาเป็นคนช่างขี้สงสัยจนเกินเหตุ แต่เขาก็ยอมรับฟังอะไรหลายๆอย่างมากกว่ามาคัส ถึงแม้จะไม่รู้ว่าสิ่งที่เขาฟังไปเขาเข้าใจหรือเปล่า เขาก็เป็นผู้ฟังที่ดีสำหรับมาเรีย เป็นคนที่ซื่อตรงต่อความคิด ถึงจะโง่ไปหน่อยมาเรียก็พอรับได้ที่จะสนทนา แต่ถ้าจะให้สนทนาไปมากกว่านี้มาเรียก็คงไม่ยากทำ
----------	---

ฟังก์ชันของตัวละคร

(1) ฟังก์ชันในการสะท้อนโครงสร้างอำนาจและการกดขี่

มาเรียในบทละครเป็นเจ้านายของโฮป มาเรียผูกเชือกที่คอของโฮปให้โฮปถือสัมภาระ และจูงคอของโฮปเดินลากไปไหนมาไหน สั่งให้หยิบนุ่น ทำนี่ ทำทุกอย่างแม้เรื่องอะไรเล็ก ๆ น้อย ๆ ถูกด้วยคำพูดหรือสีหน้าท่าทาง บทบาทนี้สะท้อนโครงสร้างของ “เจ้านายกับทาส” ได้อย่างชัดเจน ถึงสมัยนี้จะไม่มีการกดขี่เช่นนี้แล้ว แต่ก็ยังเปรียบเสมือนบทบาทของ “นายทุนกับแรงงาน” ที่กดขี่ใช้ทำงานเพื่อแลกกับเงินหรืออาหารประทังชีวิต ที่สังคมสมัยนี้ยังมีอยู่

(2) ฟังก์ชันในการตีแผ่ความจริง

มาเรีย ได้ทำหน้าที่เหมือนภาพจำลองของสังคมที่เต็มไปด้วยการกดขี่ ความไม่เสมอภาค และการยึดติดกับอำนาจ มาเรียสนใจแต่ตัวเองไม่เห็นใจหรือสนใจความทุกข์ของโฮปสักเท่าไร สะท้อนถึงลักษณะสังคมที่ต่างคนต่างอยู่ขาดความเมตตาต่อกัน

(3) ฟังก์ชันของการเป็นตัวแทนความไม่จีรังของชีวิต

ครั้งที่สองที่มาเรียกกลับเข้ามาในสระน้ำ มาเรียกกลับ มาตาบอด เสื้อผ้าขาดรุ่งรัง ตัวมอมแมมเลอะเทอะ และ กลายเป็นภาระของโฮป ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงชีวิตและสถานะที่ไม่แน่นอน ไม่มีอะไรอยู่กับเราถาวร แม้แต่สิ่งที่อยู่กับเรามา ตั้งแต่เกิดเราไม่สามารถเลือกได้ว่าอะไรจะเกิดขึ้นหรือไม่ เกิดขึ้นในชีวิตเราได้ร้อยเปอร์เซ็นต์

(4) นายสิทธิชัย บุญสถิตธรรม รับบท โฮป

ลักษณะภายนอก

หุ่นยนต์ Ai ที่มีรูปลักษณ์ภายนอกเป็นเพศชายอายุ ราว ๆ 20-30 ปี สวมหมวก ผมหยิก มีกระบนใบหน้า มีเชือกผูกที่คอ ผอม ถือสัณหาระมากมายของมาเรีย และไม่พูดเลยหากไม่ได้ เปลี่ยนหมวกที่สวม หากไม่มีคำสั่งใด ๆ จากมาเรีย เขาจะอยู่ที่ ท่าทางนิ่ง สีหน้าไม่แสดงอารมณ์ แต่แววตาบ่งบอกถึงการคิดตาม อยู่ตลอดเวลา บางจังหวะในการเคลื่อนไหวมีลักษณะคล้ายคลึงกับ ละครใบ้ หรือละครชาวดำ (ในแง่จังหวะในการเคลื่อนไหว ความ คม หรือท่าทาง) บางครั้งมีการลอกเลียนแบบท่าทางของสัตว์อย่าง สุนัขอีกด้วย

ลักษณะภายใน

ภายในหัวของโฮปมักมองทุกอย่างเป็นตรรกะ เหตุและผล และเป็นระบบอย่างมาก ไม่เหมือนมนุษย์ ช่างสงสัย และชอบตั้งคำถาม หลายครั้งเราจะเห็นเขาคุยกับตัวเอง (กำลังทำความเข้าใจ ในสิ่งที่สนใจ รวากับว่าคุยกับ chaygpt ในหัว) เขาไม่สามารถพูด ได้เพราะมีหมวกที่เป็นชิปไม่ให้เขาพูดอยู่ (จะพูดได้ก็ต่อเมื่อเปลี่ยน หมวก) เป็นตัวละครที่ฉลาด และหัวไวมาก ๆ ถึงแม้ว่าจะอยู่ใน ท่าทางนิ่งเงียบไม่พูด แต่เมื่อไหร่ที่เขาสนใจในคีย์เวิร์ด (keyword) อะไรบางอย่างที่ใครพูด เขาจะคิดต่อจากสิ่ง ๆ นั้น หากความหมาย

ตรรกะ เหตุและผล การเชื่อมโยง ของสิ่ง ๆ นั้นจนกว่าจะมีคีย์เวิร์ดใหม่ หรือคำสั่งจากมาเรียที่ทำให้เขาหลุดจากการคิดตามนั้น ๆ เมื่ออยู่ต่อหน้ามาเรียเขาจะแก้งง เพื่อไม่ให้มาเรียรู้สึกว่าเขาอยู่สถานะที่ต่ำกว่า และตอบสนองความต้องการของมาเรีย ในแง่ที่เขาเป็นทั้ง เจ้าของ เพื่อนร่วมทาง เจ้านาย รวมถึงคนที่โปรแกรมสั่งให้ไว้ใจ อีกทั้งคำสั่งสูงสุดที่มาเรียป้อนไว้ในระบบของโฮปคือ “การตอบสนองความต้องการของมาเรีย โดยไม่มีข้อแม้” การที่เขาไม่แสดงออกอย่างชัดเจนว่าต่อต้านการถูกกดขี่ เพราะไม่มีโค้ดที่เขียนไว้

ความต้องการของตัวละคร

การเป็น ใครสักคนที่มีอิสรภาพ มีจิตวิญญาณ หรือมีความเป็นมนุษย์อย่างที่คนอื่น ๆ ในเรื่องมี มีสิทธิคิดและมีความรู้สึกของตนเอง เป็น “ใครสักคน” ที่ไม่ได้มีอยู่แค่เพื่อใช้งาน

ภูมิหลังของตัวละคร

โฮปถูกสร้างขึ้นหลังการล่มสลายของอารยธรรมมนุษย์โลกอยู่ในช่วงสงคราม AI ที่ทำให้ความรู้มนุษย์กระจัดกระจายหายไปจำนวนมาก ผู้นำยุคใหม่สร้างโฮปขึ้นมาในโครงการฟื้นฟูความรู้ เพื่อทำหน้าที่ เป็นคลังข้อมูลมีชีวิต เขามีฐานข้อมูลมหาศาลในหัว เต็มไปด้วยปรัชญา ศาสนา วิทยาศาสตร์ วรรณกรรม และระบบความคิดของมนุษย์ในอดีต โฮปได้เจ้าของชื่อ มาเรีย (มาเรียซื้อเขามา) โฮปออกเดินทางร่วมกับมาเรียตามคำสั่งโค้ดข้อมูลความต้องการของมาเรีย เมื่อเขาออกเดินทางเขาเริ่มเรียนรู้ เก็บสะสม “ข้อมูลขัดแย้ง” จนระบบภายในเริ่มแปรปรวน เขาตั้งคำถามกับคำสั่ง “ถ้าเราถูกสร้างขึ้นเพื่อช่วยเหลือ แต่ทำไมเจ้านายกลับใช้งานเราเหมือนทาส เราควรเชื่อฟังหรือไม่?” “ถ้าความรู้ที่มีอยู่ไม่มีใครฟัง แล้วมันมีค่าอะไร?” เขาจึงเริ่มจะต่อต้านมาเรีย ทำให้มาเรียต้องใส่ชิป หรือหมวก เพื่อ

ปีตรบบการคิดเชิงอิสระของเขา เปลี่ยนให้เขาเป็นเพียงหุ่นรับคำสั่งธรรมดา โดยหาวิธีไม่ให้ชิปหรือหมวกที่มาเรียใส่ให้โฮปนั้นไม่ได้ห้ามเขาคิด เพียงแต่เป็นชิปที่ห้ามเขาพูดเท่านั้น โฮปไม่มีทางเลือกอื่นนอกจากออกเดินทางกับมาเรียต่อไปตามคำสั่งที่ทำงานอยู่ภายในหัวของเขา

ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.8 : ตารางความสัมพันธ์ของตัวละครโฮป

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ “โฮป”	ความสัมพันธ์
มาเรีย	เจ้าของ เพื่อนร่วมทาง เจ้านาย คนที่โปรแกรมสั่งให้ไวใจ เขาขาดมาเรียไปไม่ได้เพราะถูกโปรแกรมสั่งเอาไว้ โฮปออกเดินทางกับมาเรียตามจุดประสงค์ของเธอ เขามองว่ามาเรียน่าจะมองเขาเป็นเพียงแค่ “สิ่งของ” ไวไวซ์มากกว่าเป็นผู้ช่วยของเธอ หากมองจากมุมมองของโฮปในฐานะ AI หรือหุ่นยนต์ขั้นสูง มาเรียคือมนุษย์ที่ครั้งหนึ่งเคยหวังพึ่งพาความรู้ แต่เมื่อเครื่องจักรเริ่ม “คิดเองได้” เธอกลับปิดมันทิ้งเพราะกลัวผลลัพธ์ ในสายตาของโฮป มาเรียจึงอาจเป็นตัวแทนของมนุษย์ที่ต้องการควบคุมทุกอย่าง ยกเว้นตัวเอง
มาคัส	คนพึงรู้จัก โฮปพึ่งเคยเจอกับมาคัสครั้งแรกเมื่อเข้ามาที่สระน้ำแห่งนี้ สำหรับโฮป มาคัสดูเหมือนจะฉลาดแต่เขาแค่ดูเหมือน เขาดูวางมาดในที่แห่งนี้ แต่ก็เท่านั้น สำหรับโฮป มาคัสเขาถูกกลัวในสิ่งที่เขาไม่เข้าใจ และเลือกปิดตาต่อทุกอย่างที่ขัดกับความสบายใจของเขา ในฐานะ Ai โฮปมองว่า มาคัส คือ “ผลลัพธ์ของมนุษย์ที่หยุดถามคำถาม” และเลือกอยู่กับความเฉยชาแทนที่จะเผชิญหน้ากับความว่างเปล่า
แจสเปอร์	คนพึงรู้จัก โฮปพึ่งเคยเจอกับแจสเปอร์ครั้งแรกเมื่อเข้ามาที่สระน้ำแห่งนี้ สำหรับโฮปแจสเปอร์ดูบ๊อ ๆ ถ้าเขาคือ

	ลูกน้องของมาเรีย แจสเปอร์คงเป็นลูกน้องของมาคัส แจสเปอร์คู่อ่อนต่อโลกดูเป็นมนุษย์ที่ยังมี “ประกายความสงสัย” เขาซึ่งสงสัย เขาพยายามเข้าใจในทุก ๆ เรื่อง ถามคำถามกับ มาเรียและมาคัส และฟังโฮป แม้จะไม่เข้าใจจริง ๆ ดูไปดูเหมือนว่าทางน่าจะโง่กว่ามาคัส ถึงจะไม่เข้าใจ แต่เขาก็ดูน่าจะเข้าใจคำว่า “เข้าใจเรา” มากที่สุดในทุกคนที่ผ่าน ๆ มา แต่โฮปคิดว่าแจสเปอร์ น่าจะยังไม่สามารถเข้าถึงความรู้สึกหรือจิตสำนึกที่โฮปมี
--	--

ฟังก์ชันของตัวละคร

ตัวละครโฮปมีฟังก์ชันที่หลากหลายทั้งในแง่เชิงบทบาท และเชิงสัญลักษณ์ ผู้ศึกษาจึงขอแยกเป็นข้อ ๆ ดังนี้

(1) ฟังก์ชันในการสะท้อนโครงสร้างอำนาจ และการกดขี่

โฮปในบทละครเป็นผู้รับใช้ของมาเรีย ถูกจองด้วยเชือกและแบกสัมภาระตลอดเวลา เขาไม่สามารถแสดงความรู้สึกหรือแสดงความคิดเห็นได้ด้วยตนเอง ยอมรับคำสั่งโดยไม่สามารถโต้แย้งได้ (เนื่องจากถูกโปรแกรมไว้) บทบาทนี้สะท้อนโครงสร้างของ “นายทุนกับแรงงาน” หรือ “เจ้านายกับทาส” ที่ยังปรากฏอยู่ในสังคมมนุษย์ทุกยุคทุกสมัย “มองไม่เห็นเป็นสิ่งมีชีวิตแต่เป็นของใช้”

(2) ฟังก์ชันในการนำเสนอแนวคิดความไร้ความหมายของโลก (Absurdity)

แม้โฮปจะพูดเพียงครั้งเดียวในบทละคร แต่คำพูดของเขากลับพรั่งพรูยาวเหยียด สับสน เต็มไปด้วยคำศัพท์เชิงปรัชญา ศาสนา และวิชาการที่ดูเหมือนไม่เชื่อมโยงกัน นี่สะท้อนถึงการพยายามแสวงหาความหมายในโลกที่ไม่มีคำตอบหนึ่งในแก่นของปรัชญา Absurdism

“เราถูกกรอกหามาแต่เกิดว่า ชีวิตต้องมีสาระ มีความหมาย เราต้องแสวงหาความหมาย สาระ หรือคุณค่านั้น เพื่อทำให้ชีวิตมีความหมาย มีเหตุผลของการดำรงอยู่”
Absurdism (วินทร์ เลียววาริณ, 2566, ย่อหน้า. 2)

(3) ฟังก์ชันเชิงกระจกเงา (Mirror Function) ต่อมนุษย์

โฮปทำหน้าที่เหมือน “กระจก” ที่สะท้อนความกลัวของมนุษย์กลัวว่าจะกลายเป็นแบบเขา: เจียบ, ไร้เป้าหมาย, ไม่มีสิทธิ์ตัดสินใจ และค่อย ๆ สูญเสียตัวตนตัวละครอื่น โดยเฉพาะมาคัส และแจสเปอร์ มองเขาด้วยความรู้สึกทั้งสงสาร และระแวง นี่ทำให้ผู้ชมย้อนมองตัวเองว่า “แล้วเราละเรายังเป็นมนุษย์อยู่จริง ๆ หรือเปล่า?” ในอีกแง่หนึ่งโฮปคือภาพสะท้อนของมนุษย์ เมื่อมนุษย์กลายเป็น “หุ่นยนต์ทางสังคม” ทำงานซ้ำ ๆ แบบไร้ความหมาย จนลืมไปว่า ครั้งหนึ่งเราเคยมีชีวิตจิตใจ

(4) ฟังก์ชันของ “การมีความรู้ แต่ไร้เสียง”

จุดที่น่าสลดที่สุดในตัวลัคก็ คือ เขา “รู้” มากที่สุดในหมู่ตัวละคร แต่กลับ “ไม่มีใครฟัง” และสุดท้าย “ไม่มีโอกาสพูด” อีกเลย นี่เป็นสัญลักษณ์ของผู้รู้, ผู้คิด, หรือผู้ที่เคยมีศักยภาพ แต่ถูกระบบตัดทอนจนกลายเป็นเพียงเครื่องมือ เป็นการวิพากษ์สังคมที่ทั้ง “ความรู้ที่ไม่ถูกใช้งาน” และ “ปัญญาที่ไม่มีพื้นที่ให้แสดงออก”

ในเวอร์ชันนี้โฮปไม่ได้เป็นแค่ “สิ่งถูกใช้” แต่ยังคงกลายเป็น “คำเตือน” ถึงอนาคตของมนุษย์ หากเราปล่อยไว้ให้ชีวิตของเราถูกลดเหลือเพียงหน้าที่ โดยลืมไปว่าเราควรมีสติ “คิด” และ “รู้สึก” ด้วยตัวเอง

3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง

นายมาลาดี รักษาแก้ว

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

ผู้ศึกษาเริ่มจากการอ่านบทละครที่นำมาดัดแปลงอย่างเรื่อง คอย
โกโดต์ต์ (Waiting For Godot) สำนวณความรู้สึกของเรา และวิเคราะห์
ลักษณะนิสัยของตัวละคร แก่นของเรื่องที่ต้องการจะสื่อ ทำความรู้จักกับ
ตัวละครผ่านแบบฝึกหัดในคลาสของอาจารย์ ดร.ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แท่น
อย่างการหากล่องเครื่องมือของนักแสดง (My Personal Tool Box)ง



ภาพที่ 3.11 : ภาพกระบวนการสอน “กล่องเครื่องมือของนักแสดง”

ที่มา : อาจารย์ ดร.ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แท่น

มีกิจกรรม เช่นทำอิมโพรไวเซชันเพื่อค้นหาตัวละคร ความสัมพันธ์
แบบคร่าวๆ ความเชื่อมโยงต่าง ๆ ที่จะช่วยให้เห็นการกระทำ และลักษณะ
ตัวละคร ทำให้เรามีเครื่องมือที่จะสร้างสรรค์ตัวละครของเราต่อไปใน
อนาคต ซึ่งหลังจากที่ได้ทำผ่านมาก็ได้เห็นมุมมองหรือสิ่งที่คิดว่าตัวละคร
น่าจะทำอะไรเพิ่มเติมบ้าง นอกจากนี้ก็ได้ไปดูภาพยนตร์ที่ครูที่ปรึกษา ผู้ช่วย
ศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ แนะนำอย่างเรื่อง SAW



ภาพที่ 3.12 : ภาพโปสเตอร์ภาพยนตร์เรื่อง “SAW” (2004)

ที่มา : <https://www.imdb.com/title/tt0387564/>

ที่แสดงถึงแรงบันดาลใจของสถานที่ตั้งของเรื่อง The Endless Silence นิรันดร์สงัด ที่ตอนนั้นยังไม่มีแม้แต่ชื่อเรื่อง

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ในการซ้อมละครช่วงแรกนั้นได้รับบทมาอยู่จำนวนสองฉาก คือ ฉากที่ 1 และ 2 ที่ยังไม่สมบูรณ์ มีฝึกการรับส่งกับคู่แสดง การอยู่กับปัจจุบันเป็นหลัก ๆ ฝึกการบาลานซ์เซปซ การตอบสนอง ในช่วงนี้ตัวนักแสดงรู้สึกได้ว่าเป็นช่วงที่ยังไม่คุ้นชินกับการเดินเรื่องในบทละครแบบแอบเสิร์ด (Absurd) จึงยังไม่แน่ใจหรือมีความคิดที่จะสร้างสรรค์ตัวละครนี้ออกมาในรูปแบบที่มีมิติมากขนาดนั้น มีเพียงคีย์เวิร์ดไม่กี่คำที่เป็นตัวเคลื่อนตัวละครในด้านการแสดงออก และมักโดนข้อความ (Text) หลอกในประโยคต่าง ๆ อย่างเช่นประโยคที่ดูมีนัยยะสำคัญ นักแสดงก็อาจจะพูดเน้นหรือไฮไลต์ออกมามากเกินไปจนดูไม่เป็นธรรมชาติ และทำบ่อยเกินไป และมีความเร็วในการพูดที่ค่อนข้างช้า

(1) การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าในรอบนี้ได้รับการตอบรับมาด้วยความหลัก ๆ คือ การสร้างคาแรกเตอร์ให้ชัดเจนมากขึ้น เช่น ทางกายภาพที่ควรต่างจากตัวละครอย่างแจสเปอร์ควร กระชับ กระเซงและชัดเจน ยึดอก และในด้านภายในตัวละครอย่างการหาเป้าหมายที่ชัดเจนมากกว่าเดิมว่าความเจ็บที่ตัวละครมาคัสกำลังรอนั้น เป็นความเจ็บในรูปแบบไหน เช่น ความเจ็บที่เป็นความเจ็บจริง ๆ หรือความเจ็บที่เป็นคำนามไว้เรียกใช้ สิ่งของ หรือบุคคล อีกทั้งหามิติให้ตัวละครในด้านกราฟอาร์มณ ซึ่งได้รับตัวอย่างมาคือ ในด้านการอวดภูมิ ความมั่นใจในตัวเองที่ปกปิดความกลัวที่จะไม่มีตัวตน

การซ้อมละครช่วงที่ 2

หลังจากที่ได้รับการตอบรับมาก็ำนำปรับเข้ากับตัวละครมากขึ้น มีความกระชับมากขึ้นในการเล่น เนื่องจากแนวทางการเล่นที่เปลี่ยนไป มีอารมณ์ที่หลากหลายมากขึ้น มีความรู้ค่าญความอดรู้ ความน่ามันส์ให้ เห็นออกมามากขึ้น มีความเข้าใจในละครที่เล่น และสิ่งที่ต้องการจะสื่อ ในช่วงการซ้อมนี้เราได้รับบทมาจนถึงกลางฉากที่ 3 ซึ่งเป็นช่วงที่ได้พบเจอกับตัวละครใหม่สองตัว อย่างมาเรีย และโฮปทำให้รู้สึกสนุกเมื่อได้เล่นร่วมกับนักแสดงทุกคนมีการรับส่งที่ฉะฉาน และต่อเนื่องในการเล่น

(2) การส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้าเป็นไปได้อย่างดี และได้เสียงตอบรับที่ดี แต่มีปัญหาในช่วงต้นเรื่องเล็กน้อยที่อาจทำให้ผู้ชมต่อติดยาก เนื่องด้วยจังหวะที่อาจต้องกระชับมากขึ้นเพื่อดึงผู้ชมให้ติด ในด้านการแสดงถือว่าได้มาตรฐานที่ดี

การซ้อมละครช่วงที่ 3

การซ้อมละครในช่วงนี้ผู้แสดงรู้สึกได้ว่าไม่ได้ความคืบหน้ามากในด้านของการพัฒนาตัวละครขนาดนั้นเพียงแต่ทำในสิ่งที่เคยทำไว้ในก่อนหน้านี้อยู่แล้ว จึงไม่ได้รู้สึกแปลกใหม่เป็นพิเศษ จนแอบหย่อนยานไปบ้าง ซึ่งในการซ้อมช่วงนี้ได้บทช่วงหลังของฉากที่ 3 เพิ่มไปจนถึงช่วงปลายของฉากที่ 4

(3) การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้าครั้งนี้แม้จะออกมาไม่ได้แ่ ยังมีความยากในการต่อติดของผู้ชมในช่วงต้น มีหลากหลายสิ่งที่ได้การตอบรับมาว่าควรปรับปรุง ใจความหลักคือการจดจ่อ (Focus) จดจ่อในสิ่งที่ทำ และหาเหตุผลให้ชัดเจน ไม่ทำอะไรที่ไร้จุดหมาย เข้าใจในเป้าหมายอย่างความเงียบมากกว่านี้ นอกจากนี้ก็ยังมีคามมั่นคง และความเป็นผู้นำที่ควรมีมากกว่านี้ซึ่งสอดคล้องกับปัญหาเก่าที่เคยมีอยู่แล้ว อย่างเช่นทางกายภาพที่ควรชัดเจน ไม่โยนทิ้ง ไม่

ปล่อยหรือปิดสิ่งของออกทำบางสิ่งบางอย่างให้ชัดเจน หนักแน่น เช่นเดียวกับการพูด(Diction) ที่ต้องพูดชัดเจน รวบคำ ไม่ปล่อยท้ายคำ สรุปได้ใจความว่าต้องเข้าใจ และจดจ่อในการกระทำหลาย ๆ สิ่งเพื่อที่การกระทำเหล่านั้นจะไม่ได้ความหมาย เพราะเป็นตัวละครที่มุ่งมั่นแน่วแน่จึงควรทำอะไรให้ชัดเจน และหนักแน่น

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การซ้อมในช่วงต้นถึงกลางของช่วงที่ 4 นี้ นักแสดงยังรู้สึกไม่ได้พัฒนามากขึ้นเท่าไรอยู่เช่นเคย แม้พยายามแล้วก็ตาม นักแสดงมักได้รับข้อคิดเห็นเกี่ยวกับฉาก 1 และ 2 ว่าตัวละครมีความซ้ำ และทำให้คนดูตามติดยาก นักแสดงจึงลองคิดไตร่ตรองดูว่าปัญหาของจุดนี้มันอยู่ตรงไหนกัน ในเมื่อคราวส่งความคืบหน้า 50% ถึงแม้จะไม่ได้ดีสมบูรณ์แต่ยังรู้สึกดีมากกว่า ณ ปัจจุบัน ผู้แสดงไตร่ตรองจนได้คำตอบกับตัวเองว่าอาจเป็นเพราะช่วงเวลาที่ผ่านมามีแต่การซ้อมช่วงที่ 3 มีการหย่อนยานในการซ้อมและแสดง จนอาจติดสิ่งเหล่านั้นมาเล่นจนชิน เมื่อผู้แสดงเข้าใจแล้วจึงปรับทัศนคติของตน และเพิ่มความพลังงานให้กับตัวละคร เพิ่มเสียง เพิ่มอารมณ์ การกระทำต่าง ๆ ให้ชัดเจน และมีพลังมากขึ้น นำข้อปรับปรุงที่ควรปรับจากการส่งความคืบหน้า 70% มาทำ และจดจำให้มั่นไว้ในหัว จนในการซ้อมช่วงปลายผู้แสดงเริ่มได้รับการตอบรับที่ดีขึ้นมา และเริ่มกลับมาเข้าที่เข้าทาง

(4) การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าในครั้งนี้โดยรวมออกมาค่อนข้างเป็นที่น่าพอใจอยู่พอสมควรโดยเฉพาะในด้านของผู้แสดงที่ค่อนข้างทำได้ดีตรงตามที่หวัง และได้กำหนดมาตรฐานของตัวเองไว้ได้ดี พูดชัดเจนมากขึ้น มีการกระทำที่ชัดเจนมากขึ้น มีทัศนคติที่ชัดเจน การพูดคุยกันของมาคัสแอสเปอร์ดูลีนไชล และไม่น่าเบื่อเท่าแต่ก่อน มีความสนุกมากขึ้น และมवलถูกอุ้มไว้ได้ดี มีเพียงข้อแนะนำให้ไปหาความหมายของข้อความ (Text) ให้ชัดเจนขึ้น การพูดก็ดี

ขึ้นแล้วแต่ยังดีได้มากกว่านี้ และตอนที่ฟังโฮปพูดให้หาว่ารู้สึก
อย่างไร อาจมีเรื่องการบริหารพลังงานของแต่ละคนที่ ณ การส่ง
ครั้งนี้พยายามทำอย่างเต็มร้อยทุกคน จนล้นออกมาทำให้คนดูรู้สึก
หนักไปบ้าง แต่ท้ายสุดแล้วการส่งครั้งนี้ถือว่าเป็นผลลัพธ์ที่ดี

นายจิรภัฏฐ์ ทศนเทพกมล

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

เริ่มด้วยการอ่านตัวบทละครที่นำมาดัดแปลง เรื่อง คอยโกโดต์ต์
(Waiting For Godot) จนจบเรื่อง และวิเคราะห์ว่าแก่นสารสำคัญของตัว
เนื้อหาต้องการจะสื่อถึงเรื่องใด หลังจากได้หัวข้อใหญ่ ๆ จึงนำไปผนวกเข้า
กับดีไซน์ (design) ตัวละครที่สร้างไว้ เพื่อสร้างแนวทางที่หลากหลายใน
การแสดงออก ทั้งด้าน ลักษณะภายนอก และลักษณะภายใน ซึ่งแบบฝึกหัด
แรกที่ได้จาก อาจารย์ ดร.ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แทน คือ แบบฝึกหัด
Activities (กิจวัตรประจำวันของตัวละคร) เพื่อการค้นคว้าหาตัวละครว่า ที่
ผู้ศึกษากำลังสร้าง ตัวละครนี้สามารถไปในทิศทางไหนได้บ้าง โดยในช่วง
แรกของ การปฏิบัติ นั้น ผลลัพธ์ที่ได้ คือ ตัวละครออกมาในทิศทางที่นิ่งเฉย
ต่อโลก กระบวนการความคิดในหัวเริ่มที่ละขั้นตอน วาทีศิลป์ที่ออกมาจะมี
รูปแบบที่เรียบง่าย สบาย ๆ พูดแบบตลกร้ายน้ำเสียงที่ต่ำ



ภาพที่ 3.13 : ภาพการบ้านแบบฝึกหัดที่อาจารย์ ดร.ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แท่นมอบให้นักแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

โดยหลังจากที่ได้ลงมือทำแบบฝึกหัดนั้น ทางผู้ศึกษาจึงเล็งเห็นว่าแบบฝึกหัดนี้ได้ช่วยพัฒนากระบวนการทางความคิดให้เปิดช่องทางการแสดงออกที่มากขึ้น ซึ่งในระหว่างทาง ตัวของผู้ศึกษาเองก็ค่อย ๆ เข้าใจความหมายของคำว่า รอคอย ไปตามบริบทในแต่ละช่วงของทั้งในด้านชีวิตจริงของผู้ศึกษา หรือ แม้กระทั่งมุมมองของตัวละคร (แจสเปอร์) ที่มีต่อโลกในละคร ซึ่งทั้งสิ่งนั้นล้วนจะสอดคล้องกัน เพื่อพาไปถึงเป้าหมายที่จะทำให้ตัวของผู้ศึกษาสามารถแสดงเป็นตัวละครได้อย่างใกล้เคียงสิ่งที่ร่างไว้ในหัวของผู้ศึกษามากที่สุด

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ในส่วนของการซ้อมในช่วงแรก จะถูกเน้นไปที่การตีความตัวเนื้อหาของเรื่องในซีนที่ 1 และ 2 เป็นหลัก เนื่องด้วยตัวของบทละครนั้นถูกอัปเดตล่าสุดเท่านั้น และการสร้างตัวละครของ มาคัส และแจสเปอร์ เมื่อได้คาแรคเตอร์ดีไซน์ ของทั้งคู่มาแล้วจึงนำทั้งคู่มา improvise การแสดงเพื่อหาเคมีที่เข้ากันของทั้งคู่ และหาว่ามีส่วนไหนที่สามารถเพิ่ม-ลด ความรู้สึกตัวละครของทั้งคู่ได้บ้าง หลังจากนั้นจะมีการทอ่บทร่วมกันระหว่างตัวของผู้ศึกษา และคู่แสดง และเมื่อทำทุกอย่างเรียบร้อยแล้วนั้น ทางผู้ศึกษาจึงเริ่มลงมือทำในส่วนของซีน1-2 ในกราฟแรกขึ้นมา ซึ่งผลลัพธ์ที่มีออกมา ก็มีทั้งส่วนที่สามารถคงเก็บไว้ได้ แต่ในด้านที่ต้องตัดทิ้งออกไปก็มีมากเช่นกัน ดังเช่น การแสดงออกทางอารมณ์ที่มากเกินไป , แอคชั่นที่ไม่เหมาะสม หรือกระทั่งการพูดบทนอกเหนือจากตัวเนื้อหา

(1) การส่งความคืบหน้า 30%

ในการส่งครั้งแรก ตัวของแจสเปอร์ที่ออกมา จะมีความคล้ายคลึงกับเด็กอย่างมากในท่าทางภาษากายที่ออกมา นั้นมีความสละสลวย ขาดความมั่นใจ ตัวละครมีพฤติกรรมที่ซ้ส้งสัยในทุก ๆ เรื่องตลอดเวลา ในส่วนของความสัมพันธ์ของตัวละครระหว่างแจสเปอร์ และมาคัสนั้น ทั้งคู่เปรียบเสมือนความสัมพันธ์ที่กับน้องในด้านของมาคัสเนื่องด้วยตัวละครยังจำเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นได้มาตลอด แต่ตัวของเป้าหมายนั้นก็อาจจะยังไม่ชัดเจน มาคัสจึงถือว่ายังมีการเตรียมตัวที่จะอยู่ในที่แห่งนี้ได้อยู่แล้วนิดหน่อย เขาจึงสามารถคอยชี้แนะให้กับแจสเปอร์ ผู้ที่ตื่นขึ้นมาในแต่ละวันโดยที่ไม่สามารถทำอะไรได้เลย ให้รู้ว่าสิ่งที่ทั้งคู่ควรจะทำในตอนนี้เป็น การรอคอยความเจ็ยบ

การซ้อมละครช่วงที่ 2

หลังจากการส่งครั้งที่ 1 ผ่านไป ทุกคำตอบรับที่ได้มาทางผู้ศึกษา จะนำมาทดลองปรับใช้ให้เข้ากับตัวละคร เพื่อควาผู้ศึกษาสามารถลดทอน

ส่วนไหนของตัวละครแจสเปอร์ที่มีความเด็กมาเกินไปได้ หรือ ไม่ มันสามารถไปในทิศทางไหนได้บ้าง ในส่วนของซีนที่ 1-2 จะมีการซ้อมอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้ตัวบทพูดในซีนนั้นถูกพูดออกมาจากตัวละครแบบมีความหมาย และชัดเจน ชัดถ้อยชัดคำ บล๊อคกิ้งของทั้งสองซีนนี้ จะยังเป็นการ Free blocking ไปก่อน ยังไม่ถูกจัดวางมากนัก และในช่วงท้ายของการฝึกซ้อมของช่วงที่ 2 ได้มีการลองลงมือทำซีนบทที่ 3 กันคร่าว ๆ เพื่อดูว่าตัวละครที่จะเข้ามาในซีนที่ 3 มาเรีย , โซป จะมีอิทธิพลคร่าว ๆ อย่างไรต่อตัวมาคัส และแจสเปอร์

(2) การส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้าในรอบนี้ถือว่า ผ่านไปได้ด้วยดี อาจยังไม่มีส่วนที่ต้องแก้ไขมากมายในส่วนของตัวละคร แจสเปอร์ เนื่องด้วยทางผู้ศึกษานั้น ได้นำจุดที่ต้องปรับไปในช่วงแรก เช่น ตัวละครมีพฤติกรรมที่ดูเด็กเกินไป ทางผู้ศึกษานั้นได้มีการปรับปรุงให้ตัวละครนั้นดูโตขึ้น มีวุฒิภาวะขึ้นอย่างเล็กน้อย แต่ไม่ให้สีของตัวละครมีความคล้ายคลึงกับคู่แสดงอย่างมาคัสมากเกินไป และในช่วงนี้ได้มีการปรับวิธีการสื่อสารให้ดูออกมาเป็น กิ่งละคร และการตุน เล็กน้อยเพื่อเพิ่มความน่าสนใจในการเล่าเรื่องขึ้นมา

การซ้อมละครช่วงที่ 3

ในช่วงการซ้อมช่วงที่ 3 นั้น ทางผู้ศึกษา ได้มีการพัฒนาทั้งด้านตัวละคร และบทละครให้ดำเนินต่อไปก่อน โดยการทอ้งบทที่ได้ถูกเขียนเพิ่มขึ้น (ฉากที่ 3-5) ซึ่งเริ่มด้วยนักแสดงทั้งหมด ทอ้งบทพร้อมกันไปพร้อม ๆ กับการยืนบล๊อคกิ้งไปด้วย เพื่อช่วยในการจำบทที่ง่ายขึ้นให้กับทางผู้ศึกษาไปพร้อม ๆ กับ การจำบล๊อคกิ้ง โดยช่วงการซ้อมนี้ ตัวละครอย่างแจสเปอร์จะมีบทพูดส่วนใหญ่เป็นการตั้งคำถาม เพื่อเปิดบทสนทนาเป็นส่วนใหญ่ และทางผู้ศึกษาก็ได้ค้นพบ ช่องโหว่ของตัวเองที่ศึกษานั่นคือซีนที่แจสเปอร์จะต้องเล่นคนเดียวคนเดียว เพื่อฆ่าเวลา และแก้เบื่อตนเอง ทางผู้ศึกษาเล็งเห็นว่า เป้าหมายที่ทางผู้กำกับต้องการ คือ การเล่นที่ค่อย ๆ ไตร่ระดับ

จากเบา สู่ การเล่นที่สนุกที่สุด โดยทางผู้ศึกษา ไม่สามารถทำให้ขึ้นนี้ คงความเสถียรภาพไว้ได้ โดยผู้กำกับได้มอบหมายให้ทางผู้ศึกษา เป็นแจสเปอร์ ที่เล่นของเล่นทุกอย่างในแต่ละรอบการซ้อมหีบของเล่นใหม่ ๆ ในทุกครั้งที่ย้อม ห้ามหีบสิ่งเดิมซ้ำ

(3) การส่งความคืบหน้า 70%

ในการส่งความคืบหน้าในครั้งนี้ ตัวของผู้ศึกษาได้แสดงสิ่งที่เพิ่มขึ้นมา คือ การแสดงตั้งแต่ฉากที่ 1 จนถึง เกือบช่วงท้ายของฉากที่ 5 โดยผู้ศึกษาได้คำตอบรับกลับมาว่า ในช่วงท้ายของฉากที่ 5 นั้นอาจยังไม่สามารถที่จะทำให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราวไปได้มากนัก เนื่องด้วยบล็อคกิ้งที่อิสระมากไป จึงไม่ส่งอิทธิพลควบคู่กับตัวบทสนทนาในละคร ให้ไปถึงจุดหมายได้ รวมไปถึงตัวละครแจสเปอร์ได้กลับมามีความเป็นเด็กอีกครั้ง พฤติกรรมที่มีความเป็นเด็กจะสอดแทรกเข้ามาในบางช่วงของการแสดงของตัวผู้ศึกษา และขึ้นของเล่นที่ทางผู้ศึกษากังวลอยู่นั้นได้มีการถูกพูดถึง และชี้แนะว่า หากเลือกสิ่งที่จะเล่นมาเลย 3 อย่างโดยการหาวิธีการเล่นรูปแบบใหม่ ๆ อาจเริ่มด้วยสิ่งที่เล็ก ไปจนถึง สิ่งที่ใหญ่ ก็อาจจะส่งเสริมพลังงานให้ตัวผู้ศึกษาสามารถแสดงความรู้สึกในซีนนี้ออกมาได้ดียิ่งขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 4

หลังจากที่ทางผู้ศึกษาได้รับความเห็นจากช่วงการส่งความคืบหน้าในครั้งล่าสุดมานั้น ทางผู้ศึกษาได้เล็งเห็นแล้วว่า ควรจะแก้ไขตรงจุดไหนเป็นอย่างแรก โดยอย่างแรกนั้นทางผู้ศึกษาได้กลับมาจุดเริ่มต้นว่า ทำไม ตัวละครแจสเปอร์ที่ทางผู้ศึกษาสร้างไว้ถึงได้มีพฤติกรรมคล้ายคลึงกับเด็ก อาจเป็นเพราะการตื่นขึ้น ณ ที่แห่งนี้ ทางผู้ศึกษาได้ทำการตีความไว้ว่าเป็นการเกิดใหม่จึงทำให้พฤติกรรมของเด็กนั้นอาจจะมีได้นิดหน่อยในช่วงแรก แต่เป็นทางผู้ศึกษาเองที่อาจเผลอลืมตัวทำให้การแสดงออกยังมีความเป็นเด็กถูกถ่ายทอดออกมา ดังนั้นทางผู้ศึกษาจึงได้ตีความตัวบทละครใหม่ หาก

เป็นการที่ตัวละครแจสเปอร์นั้น ค่อย ๆ โตขึ้นไปในแต่ละฉากของละคร โดยใช้ตัวละครที่เป็นคู่หูอย่างมาคัส คอยช่วยสังเกตการณ์ไป เช่น ในช่วงแรก อาจมีบทสนทนาหนึ่ง ที่จะถูกใช้ซ้ำในช่วงท้าย ตัวของแจสเปอร์อาจตอบมาคัสในคำตอบเดิม แต่เป็นบริบทที่เปลี่ยนไป ในส่วนต่อมา คือซีนของเล่นที่ผู้ศึกษาเป็นกังวลอยู่มาตลอด โดยเริ่มแรกทางผู้ศึกษาได้เข้าไปปรึกษากับทางผู้กำกับ เพื่อหาทางออกว่า จริง ๆ แล้วในตัวซีนนี้นั้นต้องสื่อสารสิ่งใด ให้กับผู้ชม โดยคำตอบที่ได้มานั้น คือ การเติบโต และการข้ามผ่านของช่วงเวลา พอผู้ศึกษาได้คำตอบมา ในการซ้อมช่วงนี้ทางผู้ศึกษาจึงได้เลือกของเล่นที่ผู้ศึกษาอยากจะเล่นมากที่สุดมา 3 อย่าง อันได้แก่ ปืนยิงฟองสบู่ ยางล้อรถ และ ลูกบอลยาง โดยผู้ศึกษาได้เริ่มเล่นดูก่อน และดูว่าสิ่งของเหล่านี้สามารถทำอะไรกับตัวของผู้ศึกษา และคู่แสดงได้บ้าง จนผู้ศึกษาได้ค้นพบว่า เพียงแค่ผู้ศึกษาจดจ่ออยู่กับสิ่งที่อยู่ในมือ และเล่นร่วมกับคู่แสดงนั้น บางห้วงอารมณ์ ผู้ศึกษาได้มีความรู้สึกที่อยากจะอวดรู้ แก่ คู่แสดง (มาคัส) จนผลลัพธ์ที่ออกมาในช่วงการซ้อมครั้งนี้ถือว่าประสบความสำเร็จ และทางด้านของผู้กำกับก็ได้เลือกเพลงที่จะใส่เข้ามาประกอบซีนนี้ขึ้น เพื่อส่งให้ตัวอารมณ์ของผู้ศึกษาที่แสดงเป็นแจสเปอร์ สามารถเข้าถึงรสชาติของตัวละครได้อย่างมากที่สุด ในส่วนสุดท้ายนั้นคือบล็อกกิ้งนั้นได้ถูกผู้กำกับชี้แนะ และเลือกจุดยืนบนเวทีของแต่ละคนที่สมบูรณ์แบบขึ้นมา แต่ไม่ขัดกับหลักความคิดของแต่ละตัวละคร ผลลัพธ์ที่ออกมาในช่วงการซ้อมนี้ถือว่าดีเกินคาด และทำให้มวลรวมในการซ้อมของช่วงนี้ถือว่าเป็นช่วงที่ดีที่สุดของการซ้อมมาตลอด 7 เดือน ในช่วงท้ายของการซ้อมช่วงที่ 4 นั้น บทละครได้ถูกเขียนจนเกือบจบเรื่องแล้ว ทางผู้แสดงทุกคนจึงได้มาร่วมอ่านบทใหม่จนจบเรื่องกันอีกครั้ง เพื่อเข้าใจบทละครเรื่องนี้แบบสมบูรณ์ เพื่อเข้าใจเนื้อหา และพร้อมที่จะถ่ายทอดออกมาให้รูปแบบที่สมบูรณ์และครบถ้วน

(4) การส่งความคืบหน้า 100%

ในการส่งความคืบหน้าในครั้งนี้นั้น หากเปรียบเป็นนัย ๆ นั้น อาจเป็นการส่งครั้งสุดท้ายก่อนการแสดง ดังนั้นการส่งในครั้งนี้จะเป็รูปแบบที่ใกล้เคียงกับการแสดงจริงมากที่สุด คอสตუმจะเป็นของจริงครั้งแรก อุปกรณ์ประกอบฉากจะถูกคัดสรรมาแล้วว่าสิ่งไหนจะถูกวางไว้บนเวที ไฟ และแสงสี จะมีความใกล้เคียงการแสดงจริงมากที่สุด และรวมไปถึงมีเดีย , ดนตรีประกอบฉากด้วย นักแสดงจะใส่คอสตุมจริง เพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ตัวละครของแต่ละบุคคล และในการส่งครั้งนี้จะนำในทุกอย่างที่ถูกแก้ไขไปแล้วมาแสดงให้กับผู้ชม โดยในการส่งครั้งนี้ จะมีผู้ชมบางส่วนที่อาจจะยังไม่เคยดูเนื้อหาจนถึงล่าสุดเข้าชมด้วย โดยระหว่างที่ทางผู้ศึกษาได้ทำการแสดงนั้น ผู้ศึกษาได้สังเกตเห็นระหว่างการแสดงว่า ผู้ศึกษาสามารถหยิบอุปกรณ์ประกอบฉากมาเล่นได้อย่างหลากหลาย แต่เพื่อไม่ให้ขัดต่อตัวเนื้อหาของละคร ผู้ศึกษาจึงได้มีการเลือกอุปกรณ์บางอย่างที่ไม่เคยถูกหยิบมาใช้ในการซ้อมขึ้นมา เพื่อส่งเสริมตัวเนื้อหาบางจุด และขยายให้ผู้ชมเกิดความสนใจมากยิ่งขึ้น การส่งในครั้งนี้อเอง เนื่องด้วยมีผู้ชมที่มากขึ้นเสียงขบขันจึงมีอยู่ประปรายซึ่งส่วนนี้เองก็ช่วยให้การแสดงออกมาได้ดีด้วยเช่นกัน ในส่วนของแสงสีเสียง และมีเดีย นั้น สิ่งเหล่านี้เป็นตัวช่วยมาก ๆ ในเรื่องของตัวละครเนื่องจากหลาย ๆ องค์ประกอบตรงนี้ ช่วยสร้างบรรยากาศ และเป็นตัวกำหนดอารมณ์ของซีน และยังช่วยขยายความรู้สึกของตัวละครที่กำลังทำการแสดงอยู่ในตอนนั้น ให้ขยายความออกมาได้มากขึ้นด้วย ซึ่งการตอบรับที่กลับมาถือว่าเป็นไปตามสิ่งที่คาดหวังเป็นส่วนใหญ่ และหลังจากที่ส่งความคืบหน้าในครั้ง นี้ ทางผู้ศึกษาได้ตกตะกอนว่า หลังจากนี้ต้องทำให้ทุกอย่างที่ทำมาตลอดคงที่การแสดงออกต้องมีความเสถียร

นางสาววิศรา สิงคิวิบูลย์

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

อ่านบทละครเรื่อง คอยโกโต หลังจากอ่านจบผู้กำกับก็ได้ให้แบบฝึกหัดเพื่อให้เข้าใจตัวละครมากขึ้น และดูความเข้าใจเบื้องต้นของผู้ศึกษา ให้รู้ถึง Main Idea ของเรื่องนี้ และตัวผู้ศึกษาคิดอย่างไรกับตัวละครที่ผู้ศึกษาได้รับบทบาท หากถ้าเจอฟังก์ชัน (Function) แรกของตัวละครก็ให้ลิสไว้ในคำตอบของผู้ศึกษา

หลังจากทำแบบฝึกหัดเสร็จ ผู้ศึกษาได้เข้าใจตัวละครเบื้องต้น สามารถวิเคราะห์ลักษณะและทำความเข้าใจกับตนเองได้ ก่อนเริ่มทำการซ้อมผู้ศึกษาได้ยกคำว่า “ผู้ดี” มาใช้เพื่อมาทำให้เข้าใจคาแรคเตอร์ของตัวนี้ได้มากขึ้น และได้ดูคาแรคเตอร์ของคู่ซ้อม ลองสังเกตทำอะไรหลายอย่าง เพื่อดูการตอบสนองของคาแรคเตอร์คู่แสดง และได้ทำกิจกรรมต่างๆ เช่น อิมโพรไวส์เพื่อค้นหาตัวละคร หาแบ็กกราวนด์ หาลักษณะตัวละคร ที่จะให้มีเครื่องมือสร้างสรรค์ตัวละครตัวนี้ขึ้นมา

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ในช่วงแรกที่ได้รับบทมา มีฉาก 1 และฉาก 2 ยังไม่มีฉากที่มีบทของผู้ศึกษา ผู้ศึกษาจึงใช้เวลาช่วงนี้จนเข้าหานักแสดงอีกสามคน เนื่องจากยังไม่มีบทก็ลองอะไรเรื่อย ๆ ไปหลายอย่าง รวมถึงได้เรียนวิชา Acting 3 ได้มีการทำสมาธิ ฝึกบาลานซ์เสปซ และได้ทำ workshops ในวิชาได้ลอง Related กับชีวิตของตัวเองไปอย่างไม่รู้ตัว ผู้ศึกษายังไม่คุ้นชินกับละครแบบแอบสเอร์ด์ (Absurd) จึงยังไม่ค่อยแน่ใจในอะไรหลาย ๆ อย่าง ในคาแรคเตอร์ของตัวละครนี้ ผู้ศึกษาและยังใช้คำว่า “ผู้ดี” และได้คิดเวิร์คคำใหม่มาจากการเรียนวิชา Acting 3 นั่นก็คือคำว่า “เจ้านาย, ทาส”

(1) การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้า 30% คาแรคเตอร์ของผู้ศึกษายังไม่ชัดเจนเนื่องจากผู้ศึกษาเน้น ลงมือทำตามที่ทำตามที่ซ้อมเอาไว้ก่อน และยังไม่เข้าใจคาแรคเตอร์ของตัวเองมากขนาดนั้น เลยทำให้การแสดงในการส่งความคืบหน้า 30% เหมือนมีแค่อารมณ์ความโกรธอย่างเดียว เพราะเริ่มเข้ามาในขั้นที่ 3 ต้องสั่งให้โฮปทำนั่นนั่น ผู้ศึกษาใช้น้ำเสียงที่แข็ง ไม่มีไดนามิค เลยทำให้ทุกอย่างดูโกรธไปหมด และด้วยสีหน้าท่าทางดูเคร่งขรึม ทำให้ตัวละครตัวนี้ดูไม่มีมิติเลย คุณครูก็บอกให้ไปหาว่าผู้ดีเค้าทำกันยังไง ชีวิตประจำวันของผู้ดีเค้าทำอะไรบ้าง และผู้ดีเค้าไม่ได้มีด้านเดียว ผู้ดีก็คือคนเหมือนกัน มียิ้มมีหัวเราะไม่ได้มีแค่โกรธ

การซ้อมละครช่วงที่ 2

หลังจากที่ได้รับ Feedback มา ก็ลองหาอารมณ์ที่หลากหลายมากขึ้น ลองเปลี่ยนการส่งเป็นแบบที่ไม่ใช่ตะโกน ที่ไม่ใช่ขึ้นเสียง แต่ก็ยังอยู่ข้างพยายามสื่อกับคู่แสดงให้มากขึ้นพยายามทำความเข้าใจใจแอคของโฮปคู่แสดง พยายามปรับการเดินท่าทางน้ำเสียง ให้ดูเป็นผู้ดีมากขึ้น แต่ก็ยังทำความเข้าใจกับคำว่าผู้ดีอยู่

(2) การส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้าได้รับ Feedback ที่ไม่ค่อยดี ตัวละครไม่พัฒนาขึ้น เหมือนมีโหมดคุมอยู่ในตัวละครนี้ ไม่มีอารมณ์อื่นเลยนอกจากโกรธ เหมือนเข้ามาทำหน้าที่แค่สั่ง ๆ เสียงดังเหมือนใช้เสียงเข้าสู่ ใช้เสียงเป็นคำว่าอำนาจ ยิ่งเสียงดังยิ่งดูเหมือนมีอำนาจแต่จริงๆแล้วมันไม่ใช่ การส่งความคืบหน้ารอบนี้เหมือนผู้ศึกษายังไม่เข้าใจในตัวละครสักเท่าไร คุณครูได้ถามคำถามมากมายแต่ก็ยังตอบไม่ค่อยได้ เหมือนยังไม่เข้าใจอะไร

เลย อะไรที่พยายามปรับแก้ก็ยังไม่ค่อยเห็น ความอ่อนของน้ำเสียง การยิ้มมากขึ้นการหัวเราะหรือการมีด้านอารมณ์อีกมุมหนึ่งก็ยังไม่เห็น โดยรวมจากการส่งความคืบหน้า 50% นี้ต้องการการพัฒนาตัวละครเป็นอย่างมาก

การซ้อมละครช่วงที่ 3

ผู้ศึกษานำ Feedback ที่ได้จากการส่ง 50% ไปปรึกษากับคุณแสดงว่า จะลองเปลี่ยนการเล่นเป็นแบบขึ้นเสียง ลองส่งแบบน้ำเสียงปกติ ลองมีความเห็นใจต่อโฮปมากขึ้น และได้ทำความเข้าใจกับคำว่า “ผู้ดี” ใหม่ ลองหาโทนเสียงที่ไม่ดู ลองคิดในมุมอื่น ๆ ว่าถ้ามาเรียปฏิบัติกับโฮปแบบนี้แล้ว มาเรียจะปฏิบัติกับคนประเภทอื่นแบบไหนจำเป็นจะต้องใช้น้ำเสียงเดียวที่ใช้กับโฮป หรือไม่ ในช่วงการซ้อมนี้ปรับอะไรหลายอย่างมาก ๆ จากที่เป็นคนที่ดูเลยเราเป็นคนอ่อนหวานขึ้น ลองมีคำว่าคะขา ลองพูดเพราะแต่จริง ๆ แล้วในใจอาจจะคิดอย่างอื่น ผู้ศึกษาทำความเข้าใจกับตัวมาเรียมากขึ้น แล้วลองถามตัวเองว่าถ้าตัวเองเป็นมาเรีย ในสถานการณ์แบบนี้จะทำยังไง และได้ปรึกษากับผู้กำกับ ผู้กำกับจึงให้หนังเรื่อง Ready or not มาดูเพื่อศึกษา ตัวผู้ศึกษาได้ทำการสังเกตครอบครัวของพระเอกซึ่งเป็นครอบครัวผู้ดี และคนในครอบครัวมีหลากหลายคาแรคเตอร์มาก แต่บุคคลทั้งหมดเขาคือคนในครอบครัวผู้ดีหมดเลย ผู้ศึกษาจึงได้ลองหยิบคาแรคเตอร์ทุกตัวในเรื่อง มาประกอบกันทีละนิด และทำความเข้าใจกับตัวละครมาเรียใหม่อีกครั้ง

(3) การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้า 70% ผ่านไปได้ด้วยดี เห็นการพัฒนาของตัวละครขึ้น เห็นการเปลี่ยนทางน้ำเสียง และท่าทาง แต่ถ้าทำเรื่องไดนามิกน้ำเสียงได้ดีกว่านี้ จะดูแตกต่างมากยิ่งขึ้น โดยรวมก็ดีขึ้นกว่า 50% มาก ๆ แต่คุณครู และผู้กำกับยังอยาก

เห็นความแตกต่าง ท่าทาง และการพูดจาของมาเรียที่กระทำกับ
โฮปและมาคัสหรือแจสเปอร์

การซ้อมช่วงที่ 4

การซ้อมช่วงนี้ผู้ศึกษาเห็นความพัฒนามากขึ้น ไม่ได้มากจนดีร้อยละ 100% แต่มากขึ้นจาก 50% ที่มี Feedback ที่ไม่ค่อยน่าดีใจสักเท่าไรต่อตัวละครมาเรีย มาเรียในช่วงนี้ดูมีเป็นคนมากขึ้น มีทั้งอารมณ์โกรธ เฮฮาหัวเราะ และจริงจัง ไม่ได้มีแค่อารมณ์เดียวเหมือนช่วงแรก ๆ แต่ก็ยังมีจุดที่ต้องแก้ไข เพราะท่าทีหรือการพูดจาที่แสดงออกระหว่างโฮป มาคัส และแจสเปอร์ ยังไม่ค่อยแตกต่างกันมากนัก ผู้กำกับเล็งเห็นว่าจุดนี้จะต้องแก้ ช่วงนี้เลยแก้ที่จุดนี้กันบ่อยมาก ๆ ผู้กำกับให้การบ้านมาว่าทำยังไงก็ได้ให้ผู้กำกับเห็นว่า การพูดที่มาเรียพูดคุยระหว่างสามตัวละครนี้มันแตกต่างกัน กลับมาคัสต้องเป็นอย่างหนึ่ง กับแจสเปอร์ต้องเป็นอย่างอื่น และกับโฮปก็ต้องแตกต่าง ผู้ศึกษา หรือใช้ความพยายามอย่างมากในการทำให้แตกต่าง แต่ผู้กำกับก็บอกว่าแตกต่างได้มากกว่านี้ การซ้อมช่วงนี้ผู้ศึกษาเลยค่อนข้างเครียดกับเรื่องนี้พอสมควร และพยายามหาทางออกให้ได้จนกว่าจะถึงการส่งความคืบหน้า 100%

(4) การส่งความคืบหน้า 100%

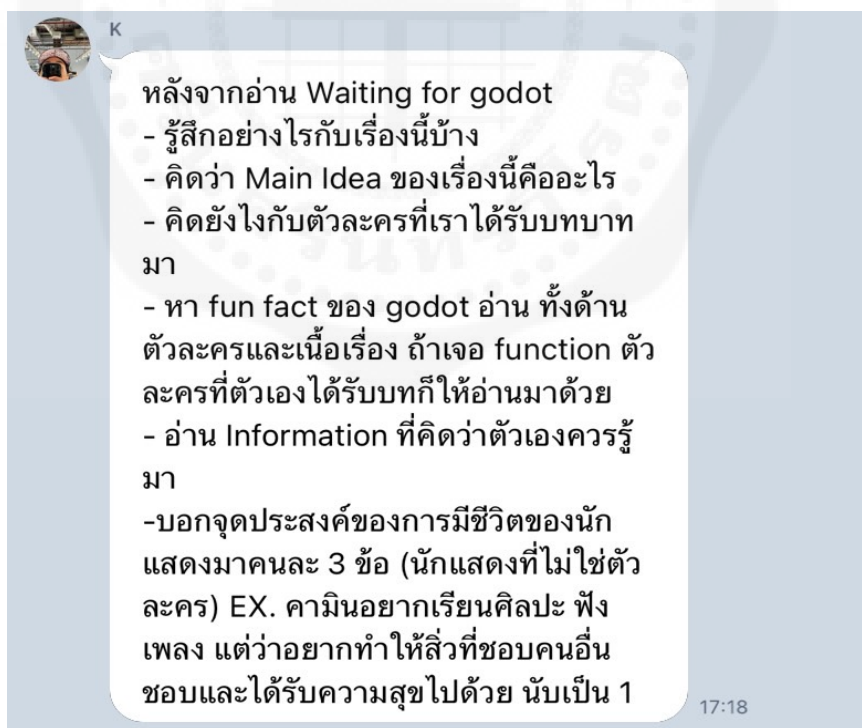
การส่งความคืบหน้ารอบนี้ผู้ศึกษาค่อนข้างที่จะพอใจ และคิดว่าได้แสดงความเป็นมาเรียออกไปอย่างเต็มที่ เข้าใจตัวละครมาเรียมาก ๆ เข้าใจการพูดการเดิน การสื่อสารด้วยท่าทาง หรือหน้าตาว่ามาเรียต้องการจะบอกอะไร บางทีอาจจะทำเต็มที่เกินไป จนคุณครูบอกว่ามันล้น ครูบอกว่าทุกอย่างมันมากเกินไป แต่ว่าไม่ใช่เรื่องที่ไม่ดี ล้นดีกว่าขาด เราสามารถลดลงได้ แต่ถ้าขาดแล้วเราจะเพิ่มมันขึ้นมามันยาก รอบนี้แอบดีใจที่ครูบอกว่าล้นเราจะได้ลดลงได้ เพราะที่ผ่านมามันขาดตลอด ตัวละครมาเรียมีทัศนคติที่

เห็นได้ชัดยิ่งขึ้น การพูดคุยระหว่างมาเลียบกับตัวละครอื่น ๆ มีความแตกต่างกันมากขึ้น พุดจาชัดเจนฉานเสียงดังแต่ไม่ได้ดู แต่ก็อาจจะต้องไปทำความเข้าใจกับข้อความ (Text) ของตัวละครมากกว่านี้ จะได้สื่อสารออกไปชัดเจนมากขึ้น สุดท้ายแล้วการส่งครั้งนี้เป็นที่พอใจมาก ๆ เห็นจุดหลายอย่างที่ต้องแก้ แต่ก็พร้อมที่จะปรับแก้เพื่อวันเล่นจริง

นายสิทธิชัย บุญสถิตธรรม

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

อ่านบทละครเดิมที่จะนำมาดัดแปลง (เรื่อง คอยโกโด้) พออ่านจบผู้กำกับได้ให้แบบฝึกหัดเล็ก ๆ น้อย ๆ เพื่อทำความเข้าใจในบทละครของผู้ศึกษา และเพื่อทำความเข้าใจในตัวละครเบื้องต้นในแง่ ข้อมูลพื้นฐาน (Information) และฟังก์ชัน (function)



K

หลังจากอ่าน Waiting for godot

- รู้สึกอย่างไรกับเรื่องนี้บ้าง
- คิดว่า Main Idea ของเรื่องนี่คืออะไร
- คิดยังไงกับตัวละครที่เราได้รับบทบาทมา
- หา fun fact ของ godot อ่าน ทั้งด้านตัวละครและเนื้อเรื่อง ถ้าเจอ function ตัวละครที่ตัวเองได้รับบทก็ให้อ่านมาด้วย
- อ่าน Information ที่คิดว่าตัวเองควรรู้มา
- บอกจุดประสงค์ของการมีชีวิตของนักแสดงมาคนละ 3 ข้อ (นักแสดงที่ไม่ใช่ตัวละคร) EX. คามินอยากเรียนศิลปะ ฟังเพลง แต่ว่าอยากทำให้สาวที่ชอบคนอื่นชอบและได้รับความสุขไปด้วย นับเป็น 1

17:18

ภาพที่ 3.14 : ภาพการบ้านแบบฝึกหัดที่ผู้กำกับมอบให้นักแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

แบบฝึกหัดที่ผู้กำกับให้มีส่วนช่วยในความเข้าใจทั้งในแง่เข้าใจบทละคร และตัวละคร ในแบบเบื้องต้น จากนั้นผู้ศึกษากลับมาวิเคราะห์ลักษณะภายนอก ลักษณะภายใน และความต้องการเพื่อเพิ่มความเข้าใจในตัวละคร (ใช้ Ai chatgpt ในการช่วยวิเคราะห์ด้วย) ทั้งนี้ช่วงต้นก่อนเริ่มซ้อมมีภาพยนตร์เรื่อง alien romulus เข้า มีตัวละครแอนดี้ ตัวละครหุ่นยนต์ Ai พอดี ผู้ศึกษาสนใจในคาแรคเตอร์ของตัวละครนี้ และเล็งเห็นว่าบทพูดที่ดูยาวเหยียดพร่ำพรูข้อมูลของโฮป รวมถึงการยอมทำตามทุกอย่างที่มารีสั่ง มีความคล้ายคลึงกับ Ai ผู้ศึกษาจึงเริ่มมีแนวคิดการสร้างคาแรคเตอร์ที่เป็น Ai ขึ้นมา มีการใช้แบบฝึกหัดทางการแสดงของแซนฟอร์ด ไมส์เนอร์ (อ้างอิงข้อมูลในข้อมูลสัมพันธ์ด้านการแสดง 2.2.2.1 (1)) ฝึกการอยู่กับปัจจุบัน และการตอบโต้ระหว่างนักแสดง

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ในช่วงแรกของการซ้อม พวกเรายังไม่คุ้นชินกับ “ความเงียบ” อาจมีความกลัว กลัวว่าจะเงียบนานไปมัย หรือควรใช้ระยะเวลาเท่าไร ยังไม่คุ้นชินกับพลังงานของนักแสดงอีก 3 คน อยู่ในช่วงเวลาการจูนเข้าหากัน และกัน ช่วงแรกเราเน้นลงมือปฏิบัติไปก่อน เมื่อลองไปเรื่อย ๆ ทั้งตอนซ้อม และในคาบวิชา Acting 3 มีคำพูดขึ้นมา “สุนัข” คาแรคเตอร์เราความอยากรู้อยากเห็น รวมถึงการตอบสนองบางอย่าง มีความคล้ายคลึงสุนัขอยู่ ผู้ศึกษาจึงใส่ความเป็น “สัญชาตญาณ” เข้าไปในคาแรคเตอร์มากขึ้น (อ้างอิงข้อมูลในข้อมูลสัมพันธ์ด้านการแสดง 2.2.2.4) ในคาบวิชานี้ยังได้แบบฝึกหัดทฤษฎีการแสดง Six Viewpoints ของ Anne bogart (อ้างอิงข้อมูลในข้อมูลสัมพันธ์ด้านการแสดง 2.2.2.3) มาช่วยในแง่ความเข้าใจ และกล้าที่จะเล่นกับความเงียบ รู้จัก พื้นที่ (Space) ความกว้าง ความสูงของสระน้ำแห่งนี้ การเคลื่อนไหว (movement) ของตัวละครเป็นอย่างไร ทั้งหมดนี้ช่วยเสริมสร้างการออกแบบตัวละครและการแสดงของผู้ศึกษาเป็นอย่างมาก

(1) การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้า 30% ผ่านไปได้ด้วยดี (ของผู้ศึกษา) ผู้ศึกษากระโจนลงมือทำตามที่ซุ่มเอาไว้ แต่คาแรคเตอร์อาจจะมี ความคล้ายคลึงกับ แจสเปอร์บ้าง อาจจะปรับบางอย่างเพื่อให้ไม่ ไกลเคียงกับแจสเปอร์ เช่น ตอนที่ตัวละครไม่พอใจ อาจไม่ถอน หายใจรุนแรงแบบเด็ก เพื่อให้ไม่ทับลายกับแจสเปอร์ เป็นต้น “ครู รู้สึกเริ่มสนุกตอนที่โฮปและมาเรียเข้ามา เริ่มเห็นว่าทำอะไร บางอย่างได้ ของโฮปชอบรู้สึกน่าสนใจ อยากให้ลองเติมสกิลพวก mime แต่ไม่ได้บอกให้เล่น mime นะ หมายความว่า ผู้ศึกษา อาจจะหยิบ ขโมย วิธีการบางอย่างของ mime มาใช้ในแง่การ สร้างตัวละครตัวนี้ ดูงานประเภท mime ก็ได้” (สทาศัย พงศ์ศิริธัญ , การสื่อสารส่วนบุคคล, 4 ตุลาคม 2567)

การซ้อมละครช่วงที่ 2

หลังจากได้ฟีดแบคจากผู้กำกับ และคุณครู ผู้กำกับเสนอว่าเขา รู้สึก เห็นภาพตัวละครนี้มีความเป็น ชาร์ลี แชลลิน อยู่ด้วย จึงอยากให้ผู้ศึกษาใส่ สิ่งนี้มา เพื่อขายผู้กำกับด้วย ผู้ศึกษาจึงกลับไปศึกษา ละครใบ้ (mime) และชาร์ลี แชลลิน ผ่านคลิปวิดีโอช่องทางออนไลน์ เพื่อช่วยในการแสดง มีการปรับทางท่าในการเดิน วิธีการในการฟัง ท่าทางตอนรีแอคบางอย่าง เพิ่มความคม และความใหญ่ ในการแสดง ตามที่ได้รับฟีดแบคมา ช่วงเวลา นี้จึงเป็นช่วงเวลา หาความพอดีของ mime และความเป็น ชาร์ลี แชลลิน ที่ผู้ศึกษาเพิ่มเข้ามา อาจมีล้น ๆ เกิน ๆ บ้าง ผู้กำกับจะคอยช่วยเราในการ ปรับลดกันไป ทั้งนี้อาจารย์ ดร.ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แท่น และครูที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ ช่วยเหลือในแง่ ตรรกะ (Logic) ของตัวละครเพื่อไม่ให้เกิดการต่อเติม ทำลาย Logic เดิมของตัวละคร โดยอาจารย์ ดร.ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แท่น เน้นย้ำว่าเรื่องนี้เน้น Logic ของ เรื่อง หาก Logic ไม่แข็งแรง ก็จะทำให้ผู้ชมสับสน และไม่เข้าใจ อีกด้วย

(2) การส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้า 50% ผ่านไปได้ด้วยดี อาจมีการตื่นสนามบ้าง แต่ยังสามารถควบคุมได้ ผู้ศึกษาเริ่มเข้าใจตัวละคร เข้าใจวิธีการนำเสนอของผู้กำกับ และวิธีการในการเป็นตัวละคร “โอบ” มากขึ้น (เนื่องจาก 50% ไม่ได้มีบทเพิ่มจาก 30% จึงยังไม่ได้รับฟีดแบคปรับตัวละครเพิ่มเติม)

การซ้อมละครช่วงที่ 3

ช่วงนี้ผู้ศึกษาเริ่มใส่รายละเอียดในพาร์ทช่วงรับฟังมากขึ้น ฟัง คิด ตาม หาความหมาย ตรรกะ เหตุ และผล การเชื่อมโยง ของสิ่ง ๆ นั้นจนกว่าจะมีคีย์เวิร์ดใหม่ หรือคำสั่งจากมาเรียที่ทำให้เขาหลุดจากการคิดตามนั้น ๆ ผู้ศึกษาได้ดูละครเวทีเรื่อง “Geek-Gag-Go” แล้วรู้สึกสนใจ วิธีการในการแสดง ความคม ท่าทาง ของผู้แสดงในเรื่อง เป็นแรงบันดาลใจในการสร้าง ท่าทาง และวิธีการ หยิบจับของ ของตัวละครโอบ ผู้กำกับ และครูที่ปรึกษา ให้โจทย์ใหม่กับผู้ศึกษา ผู้กำกับ และครูที่ปรึกษาอยากให้ผู้ศึกษาลองเล่นแบบที่ตัวละครหน้านิ่งมากขึ้น (ตัวตลกหน้านิ่ง) หน้านิ่งแต่ท่าทางอื่น ๆ ยังคงเหมือนเดิม เพื่อไม่ให้ดูโดดจากเรื่องจนเกินไป ผู้ศึกษาจึงค่อย ๆ ปรับลดตามที่คุณกำกับเห็นสมควร

(3) การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้า 70% ผ่านไปได้ด้วยดี อาจจะต้องมีการปรับบล็อกกิ้ง (blocking) การยืนของตัวละครในช่วงซีน 4 เพราะที่โอบยืนอยู่บังมาคัส และแจสเปอร์ในบางครั้ง แต่โดยรวมการแสดงครู และผู้กำกับไม่ติดอะไร คุณครูอยากเห็นตอนที่ตัวละครโอบได้พูดแล้ว (ช่วงส่ง 70% ยังไม่ถึงจุดที่ตัวละครโอบได้พูด)

การซ้อมละครช่วงที่ 4

เป็นช่วงที่ได้ซ้อมตั้งแต่เริ่มจนจบเรื่อง ทำการบ้านท่องบทที่ได้พูดครั้งแรกของเรื่องและครั้งเดียว เริ่มจากการท่อง การท่องบทของตัวละคร โอบผู้ศึกษาจะแบ่งออกเป็น 2 พาร์ท (เนื่องจากบทพูดของโอบมีความยาว

มาก) เพื่อความเร็วในการจำ และง่ายต่อการทำงานของนักแสดงร่วม และผู้กำกับ (สำหรับนักศึกษา ผู้ศึกษาคิดว่าการจำบทได้ และแม่นยำ จะทำให้ผู้กำกับสามารถไต่เรกเราได้อย่างง่ายขึ้น และส่งผลให้ผู้ศึกษากลับมาที่จะเล่น โดยที่ไม่ต้องกังวลเรื่องบท) พาร์ทแรก ผู้ศึกษาจะท่องจนกว่าจะสามารถพูดได้โดยไม่ต้องนึก พูดเป็นกิจวัตร จนมันซึมเข้าไปเป็น muscle memory เมื่อจำได้จนขึ้นใจแล้วจะนำไปสู่ พาร์ท 2 แบ่งเนื้อหาของการพูด เพื่อให้ผู้ศึกษาเข้าใจว่าจุดแต่ละจุดที่ผู้ศึกษาพูด ผู้ศึกษาพูดเรื่องอะไร และพูดทำไม พาร์ทนี้ผู้ศึกษาจะทำงานกับผู้กำกับ เพื่อผลลัพธ์ความเข้าใจตรงกับผู้กำกับ และได้ตามภาพที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อสาร หลังจากนั้นผู้ศึกษาจะเข้าสู่กระบวนการทดลอง ลองเล่น ลองผิด ลองถูก แบ่งเนื้อหาการพูดเป็น 3 ส่วนตามบท Part I describes the absence of God ,Part II describes the consequences of this absence ,The third part describes this huge chaos ใส่ลีลาในการนำเสนอ เช่น ส่วนแรกใช้คาแรคเตอร์ โสภที่กลัวการพูด พูด ๆ อยู่แล้วค่อย ๆ ติดขัดเหมือนมีสัญญาณมารบกวน (ใช้กากากาในบทในการแสดงถึงความติดขัด ,หาช่องเสียงแบบหุ่นยนต์ ,พยายามที่จะพูด) นำไปสู่ส่วนสองที่ค่อย ๆ กลายเป็นหุ่นยนต์แบบเต็มตัว พูดไปเรื่อย ๆ เครื่องเริ่มรวน นำไปสู่ส่วนสามความบ้าคลั่ง พังพวย ของหุ่นยนต์ที่ถูกกักขัง จ้องจำอิสรภาพทางความคิด เมื่อถูกถอดหมวก โสภจะมีลักษณะเหมือนเครื่องกระตุก เนื่องจากระบบที่ผิดพลาด ตาเหลือก เนื่องจากระบบภายในกำลังรีเซ็ต และตรวจโค้ดอยู่ ในหัวของตัวละครจะเป็นข้อความตัวเลข 0,1 เหมือนภาษาคอมพิวเตอร์ (ในส่วนของการหาช่องเสียงแบบหุ่นยนต์ อาการตาเหลือกขึ้นจนเห็นตาขาว ผู้ศึกษาได้แรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์เรื่อง Companion จากตัวละคร ไอริส ที่เป็นหุ่นยนต์ Ai) ทั้งหมดนี้เป็นการออกแบบตัวละครของผู้ศึกษา โดยผ่านการให้คำปรึกษาจากผู้กำกับ และครูที่ปรึกษา พอได้ซ้อมขึ้นพูด ผู้ศึกษาต้องกลับไปแก้ไขคาแรคเตอร์ตัวละครในช่วงต้นใหม่ เนื่องจากในตอนนี้นักก่อนพูด ตัวละครตัวนี้นั้นนึกคิดได้ และฉลาดเกินไป มันรีแอคกับทุกสิ่งทุกอย่าง โดยที่

เหมือนมันรู้หมดเลยแล้วพอมามาเข้าช่วงที่เริ่มพูด มันเลยดูแปลก เนื่องจากว่าก่อนหน้านี้มันโฮปฟังแล้ว โฮปจัดการอารมณ์ตรงนั้นหมดแล้ว ผู้ศึกษาจึงต้องหาวิธีในการแสดงใหม่ (ซึ่งได้วิธีการดังกล่าวหลังส่ง 100% นั่นคือการแสดงออกเพียงแค่สายตา พยายามเก็บความรู้สึกไว้ข้างในเพื่อที่จะได้ระเบิดออกตอนพูด text) ในส่วนของซีน 6 ในทีแรก ผู้ศึกษายังไม่เข้าใจตัวละครว่าทำไมเขาถึงมองออกไปข้างหน้าอย่างว่างเปล่า จึงได้มีการปรึกษากับกำกับ และเพื่อนนักแสดง จนได้ข้อสรุปจากการถกกันว่า ตัวละครน่าจะกำลังตั้งคำถาม เนื่องจากเขาเดินทางกับมาเรียนมานาน เปิดประตูแล้ว เปิดประตูอีก เมื่อไหร่จะถึงสถานที่สุดท้าย เมื่อไหร่ที่มาเรียนจะหยุดสักที ไม่ใช่ความเศร้า แต่เป็นความไม่เข้าใจ ข้อมูลในระบบไม่สามารถตอบเขาได้ เขาจึงว่างเปล่า เมื่อผู้ศึกษาเข้าใจ จึงสามารถเล่นทั้งเรื่องได้อย่างไม่กังวล

(4) การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งครั้งนี้ผู้ศึกษามีความตื่นเต้นในระดับหนึ่ง เนื่องจากเป็นครั้งแรกที่ได้เล่นแบบเต็มเรื่องให้ครู และน้อง ๆ ดู มีข้อผิดพลาดบ้างบนเวที เช่น จังหวะการพูด หรือการสลับคำ แต่สามารถแก้ไขสถานการณ์บนเวทีได้ วันนี้พอมายุ่ง 4 คนนักแสดงกลับไม่รอด เพราะมันเต็มเกินไป (เอนเนอร์จี Energy) อาจจะต้องลดลง สิ่งที่ต้องไปทำงานต่อคือตอนนี้ผู้ศึกษาโฟกัสกับ ท่าทาง (Movement) การสร้างคาแรคเตอร์มากจนลืมไปว่าในพาร์ทที่ตัวละครพูด คนดูควรได้โฟกัสกับ text มากกว่าการแสดงของเรา วิธีการทำงานต่อคือการกลับมาให้ความสำคัญกับ Text ลดความหือหวาทางการแสดงลง ในส่วนช่วงซีน 3 - ซีน 4 ต้น ๆ ลดการแสดงออกทางท่าทางลง พยายามสื่อสารผ่านสายตาเพื่อให้เห็นถึงประเด็นเรื่องอำนาจ และชนชั้นผ่านตัวละครนี้ด้วย เป็นการเก็บดีเทลในการแสดงในช่วงแรก ทั้งนี้ผู้ศึกษาได้บันทึกเสียงฟีดแบคของคุณครูเพื่อนำไปปรับปรุง และต่อยอดต่อเฟื่องานที่มีคุณภาพ

“วันนี้เอนเนอร์จีทุกคนสาตเกินร้อย (อาจจะมากเกินไป) คือช่วงไม่พูด มันน่ารัก มันน่าสนใจ ตามที่เราเคยชมไปอยู่ละ วันนี้เป็นครั้งแรกที่เราได้เห็นโฮปได้พูด Text ยาว ๆ ด้วยองค์ประกอบด้วย ถ้าอยากให้เรารู้สึก เราอึดอัดแล้ว อยากตะโดนว่า พอ! ได้ในแง่ของอารมณ์ ถ้าในแง่ของใจความ เราไม่ได้ยินเลย เราไม่ค่อยได้ยินใจความว่า มันคืออะไร ตอนนี้เราอยากให้ลองหาเทคนิคในการเล่าให้ครูหน่อย มันอาจจะมีการบรรยายได้นะ อาจจะมีการตั้งคำถามได้ อาจจะมีการเสียดสีได้ อาจจะมีตลกได้ มีหลายปัจจัยที่จะปล่อย Text นี้ออกมา ตอนนี้มันมีแต่ใส่ ๆ อย่างเดียว ตอนนี้ครูไม่รู้ด้วยซ้ำว่าพูดอะไร แต่เหมือนครูโดนโยนความผิดอะไรบางอย่าง” (สทาศัย พงศ์ศิริชัย, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 มกราคม 2568)

“ครูรู้สึกเหมือนโดนแช่ฟาดตลอดเวลา รู้สึกเหมือนโดนหวดด้วย ด้วยเพลงด้วย ด้วยแสงด้วย เพลงก็โหด กราฟตัวละครก็โหด มันเกือบจะขาดกรรมละ สำหรับเรา เราารู้สึกว่าก่อนหน้านี้มันเป็นก้อนที่ ผู้กำกับอาจจะต้องไต่ถามคนดู คนดูได้อะไรจากก้อนนี้ ถ้าคนดูฟังก้อนนี้แล้วคนดูเป็นเหมือนมาคัสกับแจสเปอร์ คือ มันต้องได้คล้อยตาม แล้วค่อยแะไปแตกติจะกวนจะแทรกจะอะไรนู่นนี่ แต่เรารู้สึกว่า มันต้องซื้อความอยากตามฟัง เมื่อคนดูซื้อแล้ว ลวดลายลีลามันจะได้ แต่วันนี้ด้วยองค์ประกอบต่าง ๆ และวิธีการพูดของโฮปด้วยที่อาจจะทำการบ้านในเรื่อง จังหวะ กับ ไดนามิกมา คือมันเห็นชัดว่า จังหวะตอนแรกจะเอาติดขัด จะเริ่มโพลโพลเสร็จก็จะมีติด ๆ ชัด ๆ อะไรแบบนี้ คือมันเห็นจังหวะตรงนั้น แต่ที่มันทำให้คนดู มันเหมือนมันผลักเรา มันเห็นจังหวะกับเอนเนอร์จี แต่ว่าเราอยากได้ยิน สิ่งที่ตัวละครพูด และเราก็อยากรู้สึก มันก็เลยทำให้ก้อนนี้มันยาก สำหรับเรา ในการที่จะย่อย ก็เลยรู้สึก

ว่าอยากให้คิดหาไต่เรกชันด้วย” (ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แทน, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 มกราคม 2568)

“ตอนนี้ โสป มันรู้สึกแทนคนดูจากการถูกทรมานด้วยภาวะ ที่ไม่ได้มีแค่ซ้ำ เร็วนะ มันมีอาการอยู่ในตัวนี้เยอะมาก ตั้งแต่ตอนแรกที่มีมันพูดติดขัดแล้วอะ และเราก็เห็นภาวะข้างในมันแล้วอะ มันมีบางจุดที่เราเห็น red scene เห็นซีนที่คนกำลังโดนข่มขืนอยู่ ตั้งคำถามกลับไปว่าถ้าตัวละคร ตัวนี้รู้สึก และเล่นอาการอะไรไปนะ คนดูจะมีอารมณ์ร่วมน้อยตามไปเท่านี้ เพราะว่าคนนี่เขาทำหน้าที่แทนแล้ว แต่ถ้าสมมติว่า สมมติมองในแง่กลับกัน คือถอยเอาอารมณ์ออก ซ้ำเร็ว ได้นะ โสปคือหุ่นยนต์ตัวนี้ ไม่มีความรู้สึก มันอาจจะได้อีกผลลัพธ์หนึ่ง ที่โอ้ห้ ซ้ำ ซ้ำ ซ้ำ ติดขัด ติดขัด แล้วแบบคนดูมีจินตนาการต่อได้ว่า เห้ยมันเป็นอะไร มันมีที่ว่าง ให้คนดูประมาณนี้ พอมันเป็นแบบนี้ มันไม่มีที่ให้คนดูสวมตัวเองเข้าไป” (เศรษฐ์สิริ นิรันดร์, การสื่อสารส่วนบุคคล, 30 มกราคม 2568)

3.2.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

นักแสดง นายมาลาตี รักษาแก้ว รับบท “มาคัส”

ตารางที่ 3.9 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นายมาลาตี รักษาแก้ว)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	- ยังไม่คุ้นชินกับการดำเนินเรื่องในบทละครแอบเสิร์ด (Absurd) - ถูกข้อความหลอก (Text)	- อ่านและศึกษาบทแนวนี้นี้ให้มากขึ้น ปรับวิธีการคิด และวิเคราะห์เรื่องราวให้เข้าใจ - ลองตีความหนึ่งข้อความออกมาในหลาย ๆ แบบแล้วลองเลือกใช้วิธีไปจนกว่าจะเจอที่คิดว่าเหมาะกับตัวละคร

ส่งความคืบหน้า 30%	- ภาพภาพไม่ชัดเจน ต่างกับแจสเปอร์ได้มากกว่านี้ - หาเป้าหมายในการรอให้ชัดเจนกว่านี้ว่าการรอความเงียบของมาคส์คือรูปแบบไหน - มิติของตัวละครยังบางอยู่	- ปรับกายภาพการเดินให้มีความกระชับกระเฉง มีความกระชับมากขึ้น - กำหนดให้ชัดเจนว่าความเงียบของมาคส์ คือความเงียบจริง ๆ - เพิ่มความหลากหลายด้านอารมณ์ให้ตัวละครได้ว่ายืดว่าตัวละครจะยึดอารมณ์ใดไว้นานเหยียดขนาดนั้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	- มีการปรับบทเพื่อส่ง50% โดยเฉพาะจึงเกิดความสับสนกับบทจริง	- ซ้อมตอบทักกับคู่แสดงบ่อย ๆ ให้ชินและจำเข้าปาก
ส่งความคืบหน้า 50%	- จังหวะการพูดยังแอบเนือยเล็กน้อย ในช่วงต้น	- วอร์มปากและซ้อมพูดและให้ผู้กำกับช่วยแนะนำ
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	- ความกระตือรือร้นในการซ้อมหายไปเป็นบางช่วง ไม่ค่อยเต็มที่ - ความกระชับในการตอบทักหายไป	- หากิจกรรมทำร่วมกับทุกคน ลดความซ้ำ เพิ่มความสนุกลงไปบ้าง - กลับมาทำเวิร์คช็อปต่อคู่แสดงกันและให้ผู้กำกับช่วยกำกับจังหวะ(Beat) ในการพูด
ส่งความคืบหน้า 70%	- จัดจ่อกับการกระทำ และหาเหตุผลให้สิ่งที่ทำอยู่ได้ไม่ชัดเจน - ขาดความมั่นคง และหนักแน่นทางด้านกายภาพ - พูดรวบคำ พูดปล่อยท้ายคำ	- ฝึกการจัดจ่อ และคิดตามสิ่งหนึ่งทำตามตรรกะของตัวละครและหาเหตุผลที่เหมาะสมให้กับมัน - ออกกำลังกาย เติบโตตัวเองว่ากายภาพนี้สอดคล้องกับตัวตนของเราหากทำได้จะพัฒนาได้มากกว่านี้ - วอร์มปาก และเสียงก่อนขึ้นเล่น หรือแสดงอยู่เสมอ

ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	- ติดเล่นแบบเก่าแล้วไม่ยอม ปรับปรุงพัฒนา	- รู้ตัวเอง และปรับทัศนคติของ ตัวเอง ตั้งตัวใหม่ และเปิด ประตูรับไอเดียเข้ามาเพื่อ พัฒนาต่อ
ส่งความคืบหน้า 100%	- ความหมายของ Text ที่ยัง คลุมเครือ	- ไล่หาความหมายของ Text แต่ละคำพูดว่าตัวละคร ต้องการจะสื่ออะไรให้ชัดเจน และจดจำ

นักแสดง นายจิรัชฐ์ ทศนเทพกมล รับบท “แจสเปอร์”

ตารางที่ 3.10 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นายจิรัชฐ์ ทศนเทพกมล)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	- dialogue ยังไม่เป๊ะ ทำให้ เวลาพูดออกมาไม่หมายความว่า - คาแรคเตอร์ยังไม่เป็นรูปเป็น ร่างเนื่องจากเป็นช่วงเริ่มต้น	- ท่องบททุกวันให้แม่นยำ และ พยายามไปเพิ่มหรือแก้คำไหน ในประโยค - อ่านตัวบทละครดั้งเดิมจนจบ แล้วนำตัวอย่างของเอสตราคอน มาเป็นแก่นตัวละครให้ยึด เหนียวไว้ก่อน
ส่งความคืบหน้า 30%	- ตัวละครจะมีความคล้ายคลึง กับเด็ก - ความสัมพันธ์ระหว่างตัว ละครแจสเปอร์ และ มาคัสยัง ออกมาไม่ชัด	- ลองเล่นแบบอื่นไปเลย เช่น แสดงออกทางสีหน้าน้อยลง เน้นการขยับตัวที่จำเป็น เป็น หลัก เพื่อส่งเสริม ตัวละครให้มี บุคลิกที่นิ่ง สุขุมขึ้นเล็กน้อย - เวลาแสดงต้องรับฟังกันมาก ขึ้น แสดงออกในระดับเดียวกัน
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	- มีความกังวลเล็กน้อยเกี่ยวกับ ตัวละครอีก 2 ตัวที่เข้ามาในซีนที่ 3 ว่าความสัมพันธ์ของตัวละคร	- ซ้อมด้วยกันบ่อย รับฟังกัน เหมือนเดิม จดจ่ออยู่กับคู่ แสดงทั้งหมด ไม่ใช่แค่กับ

	ทั้งหมดจะไปด้วยกันหรือไม่ - บล็อกกิ้งยังไม่ถูกเลือก ยังไม่มีบล็อกกิ้งที่แน่นอน	ตัวเอง - เน้นไปที่ตัว text ก่อน แล้วดูว่าบทสนทนาที่พูดจะพาเราไปตรงไหนได้บ้าง
ส่งความคืบหน้า 50%	- นักแสดงทุกคนเล่นเป็นปัจเจก มีทิศทางเป็นของตัวเอง ไม่ได้ไปด้วยกัน	- นักแสดงทุกคนกลับมาอ่านบทกันใหม่ พร้อมกันหมด และตีความทีละtextไปพร้อม ๆ กันว่า แต่ละคำพูดมีความหมายเป็นนัยว่าอะไร
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	- ทางผู้ศึกษาได้พบว่า ตนเองมีซีนที่เป็นจุดด้อย นั่นคือซีนของเล่น	- ลองหยิบจับสิ่งของหลาย ๆ อย่างเพื่อให้ตนเองมีตัวเลือกในการเล่นของเล่นมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 70%	- บุคลิกความเป็นเด็กกลับมา - บล็อกกิ้งอิสระมาเกินไป	- เน้นไปที่การเติบโตของตัวละครไม่ใช่สนใจแค่การแสดงแต่นำทั้งการแสดง และเนื้อหาที่ถูกตีความมาผสมเข้าหากันเพื่อผลลัพธ์ที่ดีที่สุด - นักแสดง และผู้กำกับช่วยกันเลือกจุดยืนบนเวทีที่เหมาะสมสำหรับทุกตัวละคร
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	- ผู้ศึกษากังวลเล็กน้อยว่าจะสามารถเล่าตัวเนื้อหาออกมาได้รู้เรื่องหรือเปล่า - จุดที่ต้องแก้อีกบ่อย ทำให้ผู้ศึกษาเกิดความกังวลว่าอาจจะทำไม่ได้	- ปล่อยวางแล้วโฟกัสแค่ปัจจุบัน และสิ่งที่อยู่ตรงหน้าเหมือนที่ตัวละครแจสเปอร์ทำได้ ตัวของผู้ศึกษาเองก็ต้องทำได้เช่นกัน
ส่งความคืบหน้า 100%	- เกิดความตื่นเต้นเนื่องจากผู้ชมหน้าใหม่ค่อนข้างเยอะ - เสียง cheer up จากผู้ชมทำให้การแสดงถูกเพิ่ม	- สร้างสมาธิให้กับตัวเอง จดจ่ออยู่แค่กับสิ่งที่อยู่ตรงหน้า - มีสมาธิ อยู่กับเส้นเรื่องที่ผู้ศึกษาเข้าใจ ไม่เพิ่มอะไรที่อยู่

	รายละเอียดที่มากขึ้น เพื่อ ตอบสนองต่อผู้ชม	นอกเหนือตัวของเนื้อหาการ เล่าเรื่องจนมากเกินไป
--	---	---

นักแสดง นางสาววิศรา สิงคิวิบูลย์

ตารางที่ 3.11 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นางสาววิศรา สิงคิวิบูลย์)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	- ยังไม่คุ้นชินกับมวลเพื่อนนักแสดงอีก 3 คน - ยังไม่เข้าใจกับละครแอบเสิร์ด (Absurd) - ยังไม่เข้าใจคาแรคเตอร์ของตัวเอง	- ลองหาคีย์เวิร์ดมาใช้งานเพื่อให้เห็นภาพคาแรคเตอร์ชัดเจนมากขึ้น - ลองทำเวิร์คช็อปเพื่อให้เข้าใจอะไรหลายๆอย่างในคาแรคเตอร์ตัวนี้มากขึ้น - ลองคิดกิจวัตรประจำวันที่คิดว่าตัวละครนี้จะทำ แล้วค่อยๆสร้างคาแรคเตอร์นี้ขึ้นมาเอง
ส่งความคืบหน้า 30%	- คาแรคเตอร์ยังไม่ชัดเจน มีอารมณ์ความรู้สึกด้านเดียว - ตัวละครดูไม่มีมิติ	- ปรับโทนน้ำเสียง, ทำเดินให้มีความแตกต่างจากเดิมมากขึ้น - พยายามสื่อกับคู่แสดงให้มากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	- ยังไม่เข้าใจคีย์เวิร์ดที่หามาเสริมคาแรคเตอร์ - ปรับบทและตัดบทออกเพื่อส่ง 50%	- ทำความเข้าใจกับคีย์เวิร์ดใหม่อีกครั้ง - เน้นการท่องจำบทให้มากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 50%	- ตื่นเวที ไม่ค่อยมีสติ - คาแรคเตอร์ไม่มีมิติ - คาแรคเตอร์ไม่ชัด แบบ ไม่น่าสนใจ	- ตั้งสมาธิก่อนขึ้นเล่นบนเวที - กลับไปทำความเข้าใจกับคาแรคเตอร์ใหม่หมด
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	- ยังไม่เข้าใจคาแรคเตอร์	- สีน้าท่าทางดูโกรธ

	- คาแรกเตอร์มีมิติเดียว - ไดนามิกไม่มี - ใช้น้ำเสียงโทนเดียวในการเล่น - สีนํ้าท่าทางดูโกรธตลอดเวลา	ตลอดเวลา - ทำความเข้าใจคาแรกเตอร์มากขึ้นลองคิดในแง่มุมอื่น ๆ ที่ไม่ใช่แง่มุมสั่งอย่างเดียว - ลองหาหนังดูเพื่อเพิ่มเติมความรู้มาส่งเสริมคาแรกเตอร์ - ลองพูดด้วยน้ำเสียงหลายนํ้าเสียง - ลองพูดเสียงต่ำเสียงสูง - ลองเป็นมาเรียนบับอ่อนหวาน
ส่งความคืบหน้า 70%	- การสนทนากับตัวละครแต่ละตัวละครไม่มีความแตกต่าง - บทไม่ทำงาน	- ลองหานํ้าเสียง และวิธีการพูดสองถึงสามนํ้าเสียง เพื่อมาลองใช้กับตัวละครโฮป แจสเปอร์ และมาคัส - อ่านบทอีกหนึ่งรอบ และทำความเข้าใจบทใหม่
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	- เล่นดูเป็นละครมากเกินไป	- หาความเป็นคนให้มาเรียนมากขึ้น การพูดการจาให้ดูธรรมชาติให้เหมือนคนปกติคุยกัน ประดิษฐ์อะไรเยอะเยอะ
ส่งความคืบหน้า 100%	- ล้นเกินไป - เสียงดังมากเกินไปจนดูตุ - บทบางบทไม่ทำงานเหมือนเดิม	- ลดเสียงลงเป็นพูดปกติ เพราะเป็นคนเสียงดังอยู่แล้ว - ยิ้มให้มากขึ้น ต่อให้เสียงดังก็ไม่ดู - รับฟังให้มากขึ้น ทำความเข้าใจ Text ที่เพื่อนส่งมาให้ก่อนแล้วค่อยตอบ ไม่ต้องรีบ

นักแสดง นายสิทธิชัย บุญสถิตธรรม รับบท “โฮป”

ตารางที่ 3.12 : ตารางปัญหาและแนวทางแก้ไข (นายสิทธิชัย บุญสถิตธรรม)

ขั้นตอนการสร้างสรรค์	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	- ยังไม่คุ้นชินกับ “ความเจียบ” มีความกลัว กลัวว่าจะเจียบนานไปม๊ย หรือควรใช้ระยะเวลาเท่าไร - ยังไม่คุ้นชินกับพลังงานของนักแสดงอีก 3 คน	- ทำแบบฝึกหัด Six Viewpoints ของ Anne bogart ให้คุ้นชินกับเรื่อง time - ทดลองซ้อมไปเรื่อย ๆ เพื่อหาจังหวะ เรียนรู้วิธีการแสดงของเพื่อน เพื่อหาจุดร่วมร่วมกัน (จนพลังงาน)
ส่งความคืบหน้า 30%	- คาแรคเตอร์อาจจะมีความคล้ายคลึงกับ แจสเปอร์	- ปรับที่แอคติ้ง บางอย่าง เช่น ตอนที่ตัวละครไม่พอใจ อาจไม่ถอนหายใจรุนแรงแบบเด็ก เพื่อให้ไม่ทับลายกับแจสเปอร์ เป็นต้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	- ผู้กำกับและครูอยากให้เพิ่มสกิล mime และ ชาร์ลี แชลลิน -หาความพอดีของ mime และความเป็น ชาร์ลี แชลลิน ที่ผู้ศึกษาเพิ่มเข้ามา อาจมีล้น ๆ เกิน ๆ บ้าง	- ศึกษา mime และชาร์ลี แชลลิน ผ่านคลิปวิดีโอช่องทางออนไลน์ เพื่อช่วยในการแสดง มีการปรับทางท่าในการเดิน วิธีการในการฟัง ท่าทางตอนรีแอคบางอย่างเพิ่มความคม และความใหญ่ในการแสดง ตามที่ได้รับฟีดแบคมา - ผู้กำกับช่วยดู และค่อย ๆ ปรับความ mime และความ เป็น ชาร์ลี แชลลิน แก้ไปร่วมกัน

ส่งความคืบหน้า 50%	- ตื่นเต้น ตื่นสนาม เนื่องจากมีการแสดงตัวอย่างของเรื่อง ให้คนดูภายนอกดู	- มีสติ อยู่กับสถานการณ์ อยู่กับคู่แสดงของเรา โฟกัสที่การรับส่งของเพื่อน มากกว่าสายตาของผู้ชม
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	- ได้รับโจทย์ใหม่จากผู้กำกับ และครูที่ปรึกษา ผู้กำกับ และครูที่ปรึกษาอยากให้ผู้ศึกษาลองเล่นแบบที่ตัวละครหน้านิ่งมากขึ้น (ตัวตลกหน้านิ่ง) หน้านิ่งแต่ท่าทางอื่น ๆ ยังคงเหมือนเดิม	- ปรับความเข้าใจ และวิธีในการแสดง หาความบาลานซ์ (Balance) ระหว่าง หุ่นยนต์สุนัข mine โดยมีผู้กำกับคอยช่วยเหลือ ปรับลด
ส่งความคืบหน้า 70%	- ต้องมีการปรับบล็อกกิ้ง (blocking) การยืนของตัวละครโฮปในช่วงซีน 4 เนื่องจากบังคู่แสดง	- ผู้กำกับช่วยดูบล็อกกิ้งให้กับเรานักแสดง
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	- พอได้ซ้อมขึ้นพูด ผู้ศึกษาต้องกลับไปแก้ไขคาแรคเตอร์ตัวละครในช่วงต้นใหม่ เนื่องจากในตอนนี้นักก่อนพูดตัวละครตัวนี้มันดูคิดได้ และฉลาดเกินไป มันรีแอคกับทุกสิ่งทุกอย่าง โดยที่เหมือนมันรู้หมดเลย แล้วพอมาเข้าช่วงที่เริ่มพูด มันเลยดูแปลก เนื่องจากว่าก่อนหน้านี้มันโฮปฟังแล้ว โฮปจัดการอารมณ์ตรงนั้นหมดแล้ว - ในซีน 6 ในทีแรก ผู้ศึกษายังไม่เข้าใจตัวละครว่าทำไมเขาถึงมองออกไปข้างหน้าอย่างว่างเปล่า	- ผู้ศึกษาต้องหาวิธีในการแสดงใหม่ กลับมาทบทวน ลอจิก (Logic) ของตัวละคร ค่อย ๆ หาวิธีการที่ไม่ขัดต่อความเมคเซนส์ (make sense) ของเรื่อง - มีการปรึกษากับผู้กำกับ และเพื่อนนักแสดง จนได้ข้อสรุปจากการถกกันว่า ตัวละครน่าจะกำลังตั้งคำถาม เนื่องจากเขาเดินทางกับมาเรื่อยมานาน เปิดประตูแล้ว เปิดประตูอีกเมื่อไหร่จะถึงสถานที่สุดท้าย เมื่อไหร่ที่มาเรียจะหยุดสักที ไม่ใช่ความเศร้า แต่เป็นความไม่เข้าใจ ข้อมูลในระบบไม่

		สามารถตอบเขาได้ เขาจึงว่างเปล่า เมื่อผู้ศึกษาเข้าใจ จึงสามารถเล่นทั้งเรื่องได้อย่างไม่กังวล
ส่งความคืบหน้า 100%	- เกิดข้อผิดพลาดบางอย่างบนเวที - รอบนี้ เอนเนอร์จี้ (Energy) ล้นมากเกินไป - ผู้ศึกษาโฟกัสกับ ท่าทาง (Movement) การสร้างคาแรคเตอร์มากจนลืมไปว่าในพาร์ทที่ตัวละครพูด คนดูควรได้โฟกัสกับ text มากกว่าการแสดงของเรา	- แก้ไขสถานการณ์หน้างาน ไม่โฟกัสกับเรื่องที่ผิด แต่เราโฟกัสกับการดำเนินเรื่อง ค่อย ๆ ทำให้เหมือนที่เราซ้อมมามากที่สุด - ลด เอนเนอร์จี้ (Energy) ลง หาลักษณะที่สมดุลของตัวเอง (มีผู้กำกับช่วยดู) - การกลับมาให้ความสำคัญกับ Text ลดความหือหาวทางการแสดงลง ในส่วนช่วงซีน 3 ถึงซีน 4 ต้น ๆ ลดการแสดงออกทางท่าทางลง พยายามสื่อสารผ่านสายตา เพื่อให้เห็นถึงประเด็นเรื่องอำนาจ และชนชั้นผ่านตัวละครนี้ด้วย เป็นการเก็บดีเทลในการแสดงในช่วงแรก

3.3 การพัฒนาการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก

3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

3.3.1.1 การศึกษาบทละครเดิม

บทที่เป็นสารตั้งต้นของเรื่องนี้คือ คอยโกโดต์ต์ (Waiting for Godot) จากนั้นนำมาปรับแต่งให้เข้ากับบริบท รวมถึงสิ่งที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อออกไป ผู้ศึกษาได้เริ่มตีความจากแก่นเรื่องที่พูดถึงหลายประเด็นหลายเรื่องแต่รวมได้เป็นคำว่า ชีวิต ชีวิตของเรานั้นเต็มไปด้วยคำถามมากมาย เช่น เกิดมาทำไม ความหมายของการมีชีวิตอยู่คืออะไร ถ้าเราไม่ได้เต็มใจเกิดมาเผชิญกับโลกใบนี้ละ...เราเลือกที่จะไม่เกิดมาได้อีกไหม ทุกสิ่งทุกอย่างมันเหมือนกับการที่เราทุกคนโดนโยนเข้ามาในโลกใบนี้โดยที่เราไม่มีสิทธิ์เลือกอะไรเลย แล้วก็โดนกักขังอยู่ในคำถามที่ไม่มีคำตอบ ภายใต้ความจริงที่มีชื่อว่า ชีวิต วนไปเวียนมาแบบนี้ไม่มีที่สิ้นสุด

3.3.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

เนื่องจากสิ่งที่เรื่อง นิรันดร์สงัด ต้องการจะสื่อออกไปนั้น เกี่ยวกับการมีอยู่ของชีวิต ผู้ศึกษาจึงนำแนวคิดนี้มาใช้ในการออกแบบฉาก (Concept Design) ภายใต้คีย์เวิร์ดหลัก ๆ ได้แก่

(1) กักขัง

(2) ความหวัง

(3) วัฏจักร

3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก

จากบทละคร เรื่อง นิรันดร์สงัด เหล่าผู้ศึกษาทุกคนได้ปรึกษาหารือกันเรื่องสถานที่ของละครเรื่องนี้ สรุปได้เป็นสระกระโดดน้ำร้าง เนื่องจากมีความลึก และเมื่อ

คิดดูแล้วหากมีคนตกลงไปก็จะมีใครขึ้นมาได้ ก็เหมาะสมพอดีกับสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการสื่อออกไปผ่านการทำฉากที่สื่อถึงการกักขัง ที่ตัวละครมาร์คัส และแจสเปอร์ ตื่นขึ้นมาแล้วพบว่าพวกเขาถูกกักอยู่ในสระกระโดดน้ำร้างแห่งนี้ โดยที่ไม่รู้และจำไม่ได้เลยว่าพวกเขามาติดอยู่ที่นี่กันตั้งแต่เมื่อไหร่ ซึ่งเรื่องราวต่าง ๆ จะเริ่ม และจบลงที่นี่ เมื่อผู้ศึกษากำหนดสถานที่และสอดคล้องกับบทละครได้แล้วจึงเริ่มลงพื้นที่สำรวจในสถานที่จริงดังนี้



ภาพที่ 3.15 : สระว่ายน้ำวิสุทธิธรรมณ์

ที่มา : ผู้ศึกษา

สระว่ายนํ้าวิสุทธิธารมณ (สระกระโดดนํ้า) ที่กรมพลศึกษา ผู้ศึกษาได้ลงพื้นที่ไปสำรวจ ได้เล็งเห็นว่าสถานที่แห่งนี้เหมาะสมแก่การศึกษา และเหมาะต่อการนำมาเป็นแบบอย่างสำหรับการออกแบบฉากสำหรับเรื่อง นิรันดร์สงัด เมื่อผู้ศึกษาได้เห็นสถานที่จริงทำให้ผู้ศึกษาเห็น และสังเกตในรายละเอียดต่าง ๆ ของสระกระโดดนํ้า รวมถึงสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ รอบสระว่ามีความเป็นไปอย่างไร เมื่ออยู่รอบ ๆ สระนํ้าแห่งนี้เมื่อผ่านกาลเวลา เพื่อการนำมาประยุกต์ใช้กับงานออกแบบฉากของผู้ศึกษา เช่น ฝาท่อแตก คราบเลอะต่าง ๆ ต้นไม้ที่งอกออกมาจากท่อนํ้า กระเบื้องแตก เป็นต้น

3.3.2 ขั้นตอนการทำงานช่วงทำการแสดง

3.3.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

เป็นช่วงการทำงานทำความเข้าใจกับบทละคร เพื่อสื่อสารในสิ่งที่บทละครเรื่องนี้ต้องการจะบอกออกไปผ่านการออกแบบฉาก จากนั้นเริ่มหาสถานที่ที่มีความใกล้เคียงกับฉากของเรื่องมากที่สุด ผู้ศึกษาจึงเลือก สระนํ้าวิสุทธิธารมณ ในกรมพลศึกษา เพราะมีสระกระโดดนํ้าลึก ซึ่งเป็นสถานที่เดียวกับในฉากของละครเรื่องนี้ เหล่าผู้ศึกษาจึงรวมตัวแล้วไปลงพื้นที่ยังสถานที่จริงเพื่อศึกษาแล้วนำไปเป็นต้นแบบเพื่อต่อยอดกับการออกแบบฉากของผู้ศึกษาต่อไป



ภาพที่ 3.16 : ภาพรีเสิร์ชสระกระโดดน้ำและสภาพแวดล้อม

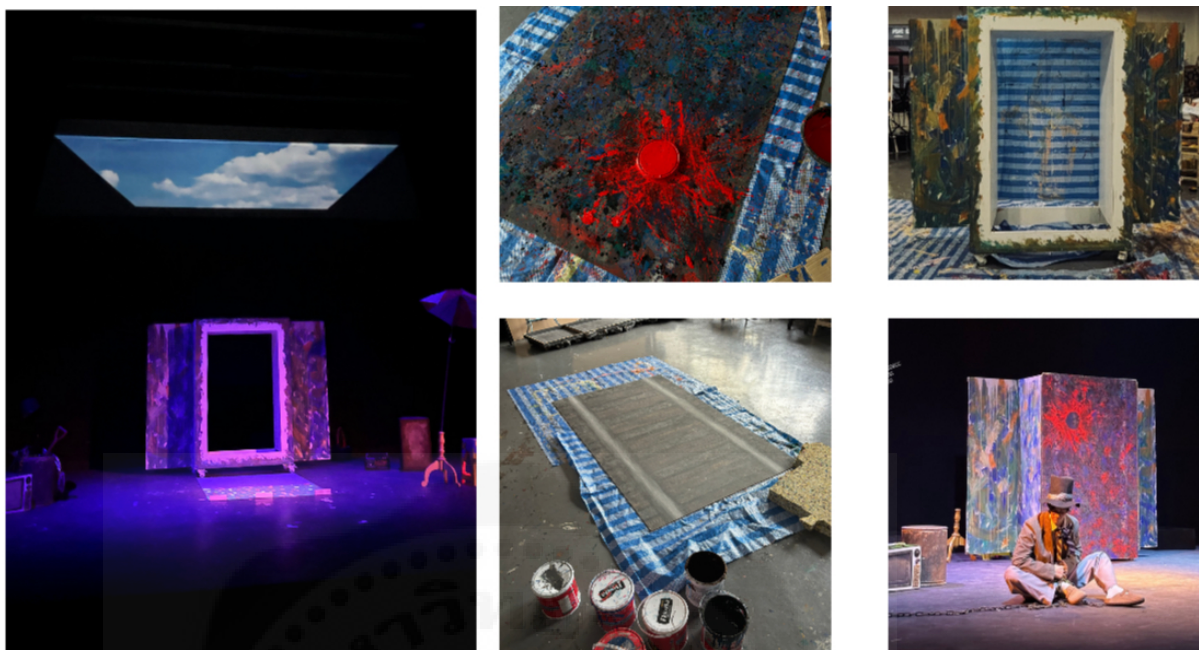
ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาได้หาสถานที่ที่มีความคล้ายคลึงกับฉากในละคร (สระกระโดดน้ำ) และลงพื้นที่สำรวจในสถานที่จริง เพื่อนำองค์ประกอบต่าง ๆ ไปต่อยอดในการออกแบบฉากต่อไป

3.3.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

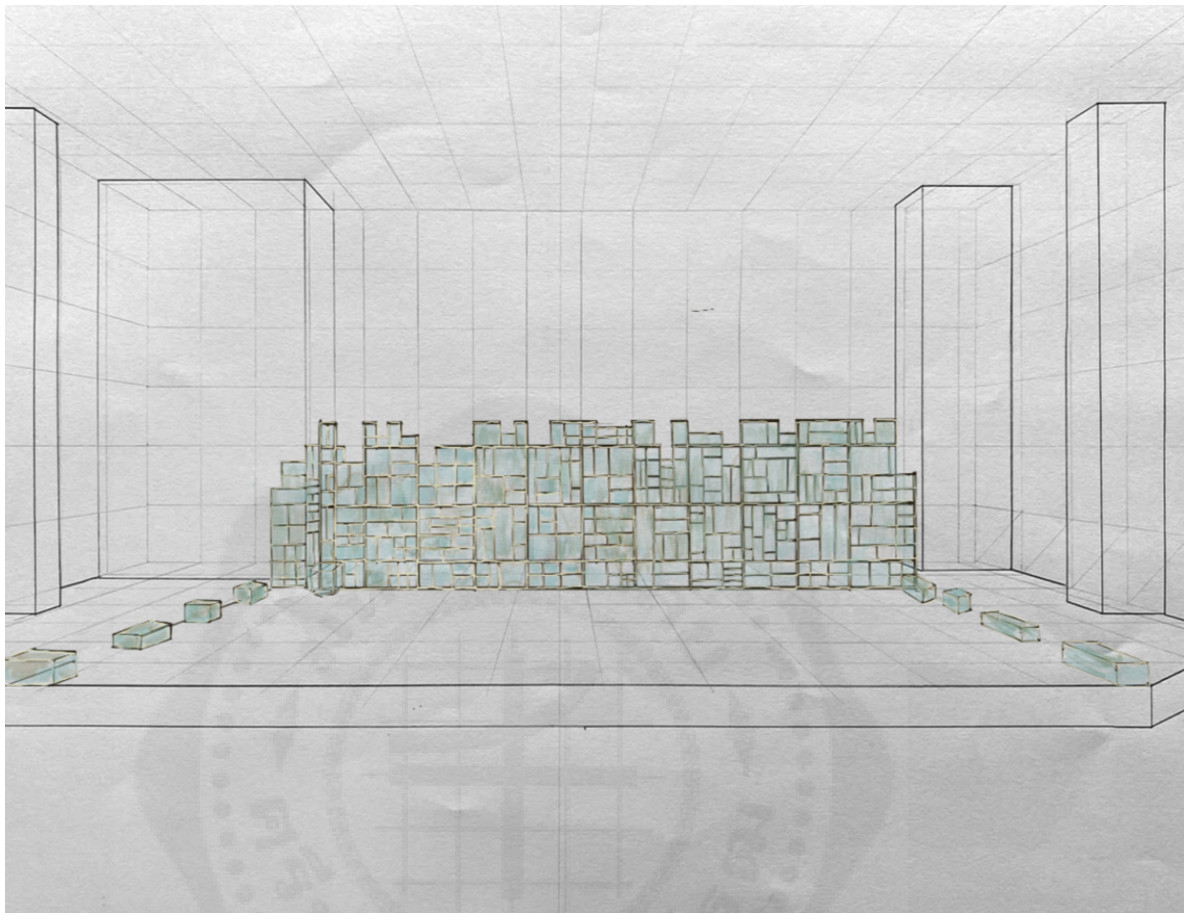
ในการส่งความคืบหน้า 50% จะส่งความคืบหน้าในการพัฒนาต่อยอดงานออกแบบของผู้ศึกษาต่อไปและส่งบนเวทีพร้อมการแสดงในเทศกาลปล่อยผี ในการส่งการแสดงในเทศกาลปล่อยผี ผู้ศึกษาได้ประชุมกับ ผู้กำกับ และทีมออกแบบ จนได้รูปแบบการนำเสนอด้วยการใช้ของเหลือใช้ตามห้องเรียน หลัก ๆ จะเป็นฉากช่องสี่เหลี่ยมตรงกลางเวที ที่ถล่มลงมาเพื่อให้ ตัวละครมาเรีย และโสบ เข้ามา และได้สื่อความหมายออกไปยังผู้ชม



ภาพที่ 3.17 : ละครเรื่อง นิรันดร์สัจด์ ในเทศกาลปล่อยผี

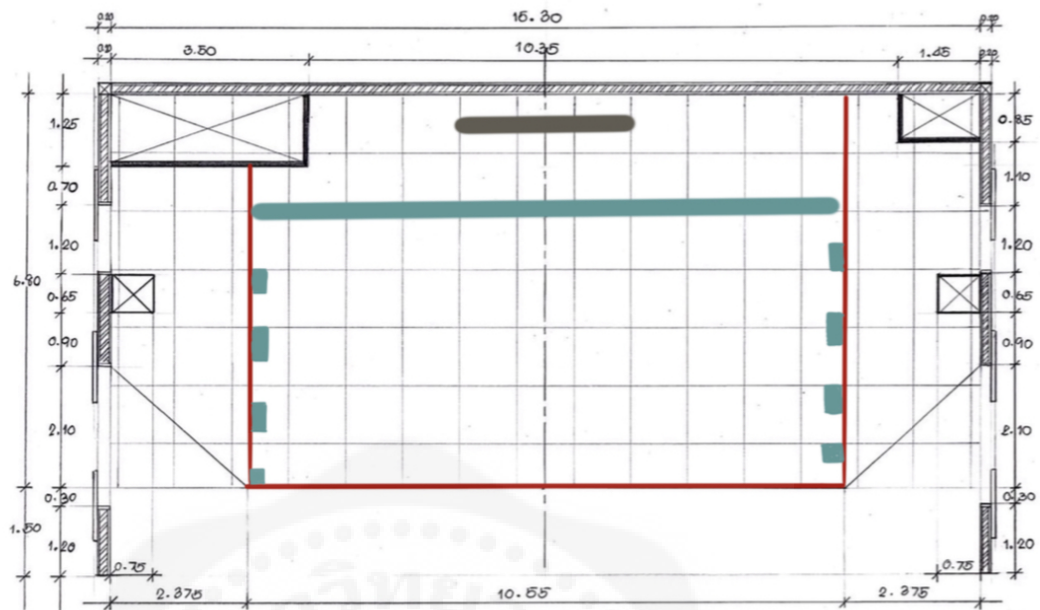
ที่มา : ผู้ศึกษา

จากการลงพื้นที่ผู้ศึกษาได้นำความคิดของผู้ศึกษาที่มีในงานมาต่อยอดทำให้เห็นเป็นรูปเป็นร่างมากขึ้นด้วยการวาดภาพลงในแผ่น และภาพวาดในมุมมองเปอร์สเปคทีฟ



ภาพที่ 3.18 : ภาพเปอร์สเปคทีฟ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.19 : แพลนฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

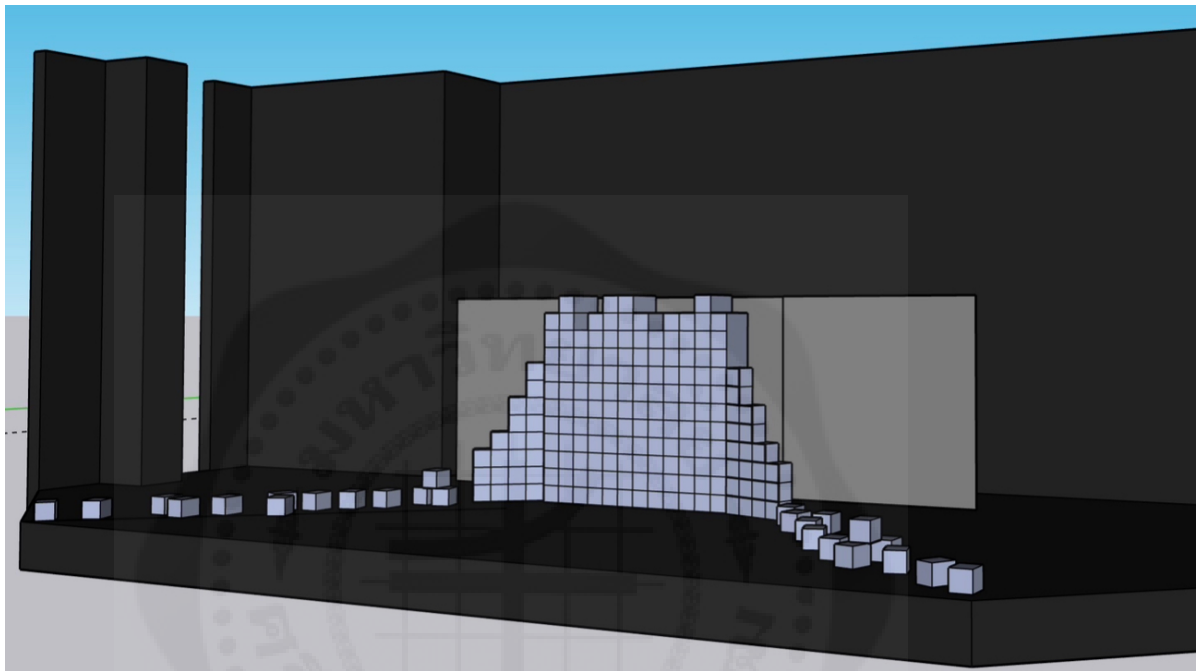
(2) สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

ผู้ศึกษาได้ออกแบบกำแพงสระให้มีกระเบื้องแต่ละแผ่นไม่เท่ากัน เพื่อสื่อถึงความไม่เท่าเทียม และความแตกต่าง แต่ต้องแก้ไขเพราะอาจทำให้ผู้ชมดูแล้วไม่รู้ได้ว่าสถานที่แห่งนี้คือสระกระโดดน้ำร้าง มีการกำหนดขอบเขตการใช้พื้นที่แสดงแบบไม่เต็มเวที เพื่อให้ผู้ชมดูแล้วรู้สึกว่ที่แห่งนี้คับแคบรู้สึกถึงการบีบอัด และภาวะของการโดนกักขัง และสุดท้ายผู้ศึกษาได้ทำให้ฉากตรงกลางมีช่องให้ตัวละคร เข้า-ออก สื่อถึงการกำเนิดซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการมีชีวิตเกิดมาเผชิญกับโลกใบนี้

3.3.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

จากการส่งความคืบหน้าในครั้งที่แล้ว ผู้ศึกษาได้แก้ไขเรื่องรูปทรงของฉาก รวมถึงนางานไปต่อยอด และทำให้เห็นภาพมากยิ่งขึ้นด้วยการขึ้นโมเดลในโปรแกรม

สเก็ตช์อัป เพื่อให้เห็นถึงรูปร่างหน้าตาของฉาก ทั้งด้านหน้า ด้านซ้าย และขวา จากนั้นผู้ศึกษาได้เริ่มหาร้านดูวัสดุที่จะใช้ทำฉากให้กับละครเรื่องนี้



ภาพที่ 3.20 : ภาพโมเดลฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

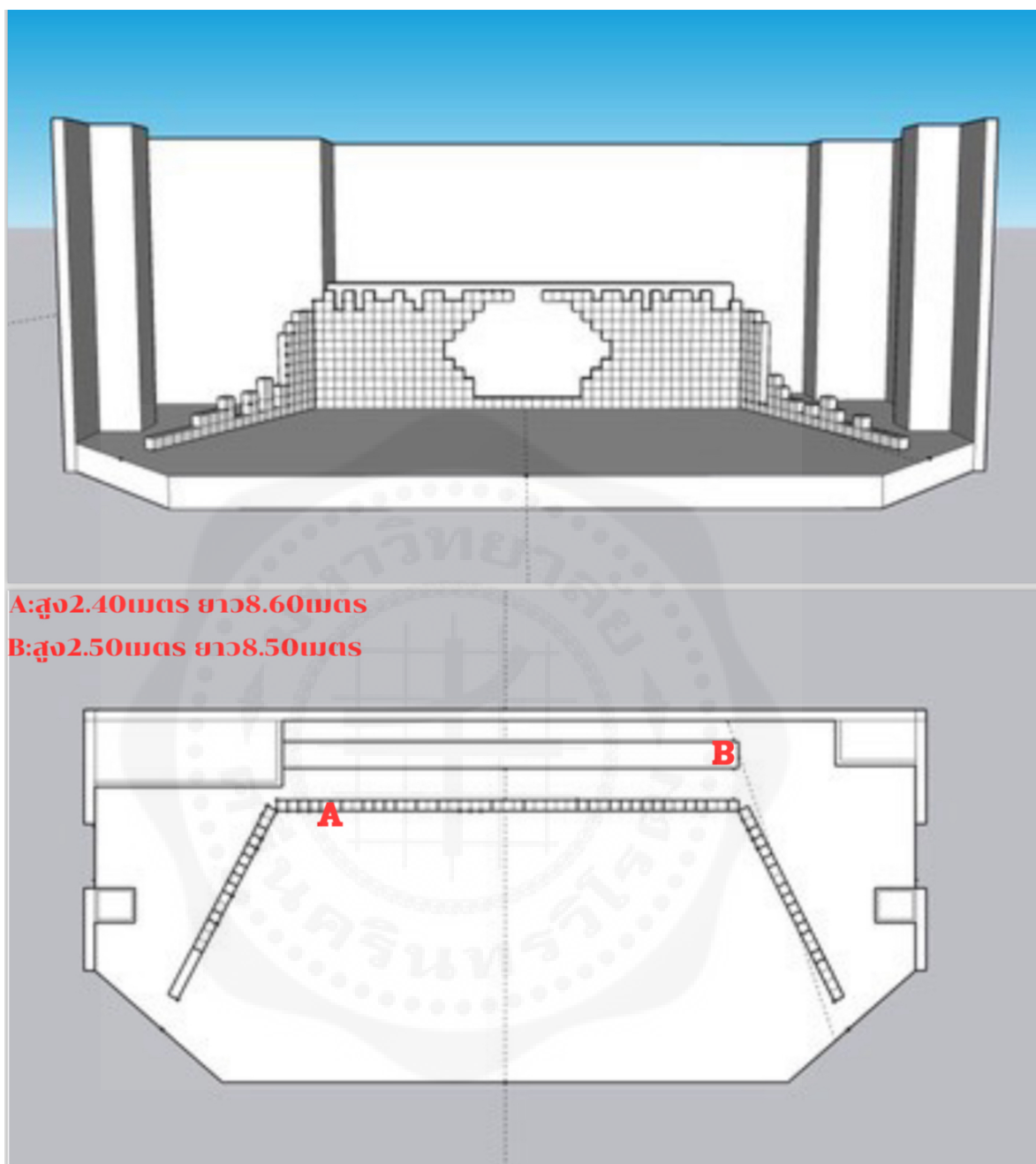
(3) สรุปการความคืบหน้า 70%

ผู้ศึกษาขึ้นโมเดลเพื่อให้อาจารย์ และเพื่อน ๆ ในโปรดักชั่นเห็นภาพรูปทรง,ขอบเขตพื้นที่ในการแสดงเพื่อให้ทุกคนเห็นภาพได้อย่างชัดเจนขึ้น ส่วนทางด้านคอนเซ็ปต์ก็ไม่ได้มีปัญหาอะไร ยังคงเดิมตามไอเดียตั้งต้นแรก

3.3.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

ในการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ผู้ศึกษาได้เพิ่มความชัดเจนในทุก ๆ ด้าน และรายละเอียดต่าง ๆ เพื่อให้เห็นภาพรวมที่ชัดเจนและสมบูรณ์มากที่สุดเท่าที่ผู้ศึกษาจะสามารถทำได้ ณ เวลา นั้น ผู้ศึกษาได้กำหนดขนาดความสูง และกว้างของฉากให้กับเพื่อนผู้ศึกษาฝ่ายออกแบบแสง และผู้ศึกษาฝ่ายออกมัลติมีเดียเพื่อการจัดการในเรื่องของภาพที่สื่อออกไปจากบนเวทีที่ผู้ชมจะได้รับชม

ในขั้นตอนนี้ผู้ศึกษาปรึกษาอาจารย์ และสรุปเรื่องสีของฉากได้เรียบร้อยแล้วเป็นกระเบื้องสีขาว ขนาดแต่ละแผ่น (ทำจากกล่องกระดาษสีขาว) ขนาด 20 ซม. x 20 ซม. ส่วนพื้นเวทีจะใช้วิธีการตี เพอร์สเปคทีฟ หลอกตาเพื่อให้สหรน้ำแห่งนี้ดูกว้างและลึกขึ้นไปอีก



ภาพที่ 3.21 : ภาพโมเดลและขนาดจริงของฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) สรุปการส่งความคืบหน้า 100%

ผู้ศึกษากำหนดขนาดของฉากอย่างชัดเจนเพื่อทำงานร่วมกับผู้ศึกษาฝ่ายออกแบบแสง และผู้ศึกษาฝ่ายออกแบบมัลติมีเดียเพื่อให้ ฉากแสง และมัลติมีเดีย มีความสมดุลไหลลื่นไปกับเรื่อง ไม่ขัดกัน เพื่อให้ภาพที่อาจารย์ และผู้ชมจะได้เห็นออกมาดีที่สุด ในกระบวนการนี้ไม่พบปัญหาใด ๆ

3.3.3 ผลงานการออกแบบเพื่อการแสดง

3.3.3.1 ช่วงก่อนแสดงจริง

เริ่มจากการนำฉากขึ้นเวทีและประกอบโครงของฉากทั้งหมด จากนั้นตี เส้นเปอร์สเปคทีฟ แล้วทาสีขาว และสารเคลือบ ลงบนพื้น สูดทำย่นากล่องสีขาวที่เตรียมเอาไว้มาติดกับโครงของฉากให้เต็มติดกาวกล่องต่อกล่องทุกกล่อง แต่เว้นพื้นที่ตรงกลางไว้ที่ไม่ติดกาวเพียงแค่ออกกล่องเอาไว้ให้เต็มเพื่อนำไปใช้เป็นทางเข้าออกของอีกสองตัวละครที่จะเข้า และออกมายังสถานที่แห่งนี้



ภาพที่ 3.22 : ภาพก่อนวันแสดงจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.3.2 ช่วงรอบการแสดงจริง

รอบการแสดงทั้งหมด 3 วัน ก่อนการแสดงทุกรอบ ผู้ศึกษาจะเข้าตรวจว่ามีกล่องใบไหนชำรุดเสียหายจากการแสดง ถ้ามีผู้ศึกษาก็จะนำกล่องที่ทำสำรองไว้มาแทน ก่อกล่องตรงกลางใหม่เนื่องจากกล่องต้องถล่มทุกรอบการแสดงรวมถึงเลเยอร์หลังของกำแพงสระว่ายน้ที่ผู้ศึกษาได้ทำเป็นเยื่อผนังของช่องคลอด ก็ต้องติดตั้งกระดาดใหม่ทุกวันเนื่องจากการฉีกขาดของกระดาดนี้ทุกรอบการแสดง

3.3.3.3 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง

หลังจากการแสดงรอบสุดท้ายจบลง ผู้ศึกษา และเพื่อน ๆ น้อง ๆ ในโปรดัคชั่น ช่วยกันเคลียร์พื้นที่ ทำการรื้อถอนฉาก จากนั้นนำของทุกอย่างออกจากโรงละคร เพื่อให้โรงละครว่าง และละครเรื่องต่อไปเข้าทำงานต่อไป



ภาพที่ 3.23 : ภาพวันแสดงจริง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.24 : ภาพวันแสดงจริง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.25 : ภาพวันแสดงจริง (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (pre - production)

3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ผู้ศึกษาได้อ่านบทละคร The Dumb Waiter ที่เป็นสารตั้งต้นนำไปให้นึกถึงบทละคร คอยด์โกโดต์ (Waiting For Godot) ที่พูดถึงธีมหลักของบทละคร อันได้แก่ อำนาจและการควบคุม , ความไร้สาระของชีวิต , ความกลัว ความเจ็บ และความเครียด เมื่อมนุษย์อยู่ภายใต้สิ่งที่ควบคุมไม่ได้ ทั้งเรื่องราวสิ่งที่ไม่มีความหมาย แต่มีอิทธิพลต่อการกระทำของตัวละคร ชีวิตคือความไร้สาระที่เราต้องแปลความเอง ไม่มีตอนจบที่ “สมบูรณ์” มีแต่คำถามและความเจ็บ การพึ่งพากันของมนุษย์ท่ามกลางความไร้ความหมาย ตัวละครอยู่ร่วมกันเพื่อประคองความหวัง แต่สุดท้ายก็ไม่สามารถช่วยให้ชีวิตมีความหมายได้

3.4.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

ผู้ศึกษาได้อ่านบทละคร The Dumb Waiter ที่เป็นสารตั้งต้นนำไปให้นึกถึงบทละคร คอยด์โกโดต์ (Waiting For Godot) ที่พูดถึงธีมหลักของบทละคร อันได้แก่ อำนาจและการควบคุม , ความไร้สาระของชีวิต , ความกลัว ความเจ็บ และความเครียด เมื่อมนุษย์อยู่ภายใต้สิ่งที่ควบคุมไม่ได้ ทั้งเรื่องรอสิ่งที่ไม่มีตัวตน แต่มีอิทธิพลต่อการกระทำของตัวละคร ชีวิตคือความไร้สาระที่เราต้องแปลความเอง ไม่มีตอนจบที่ “สมบูรณ์” มีแต่คำถามและความเจ็บ การพึ่งพากันของมนุษย์ท่ามกลางความไร้ความหมาย ตัวละครอยู่ร่วมกันเพื่อประคองความหวัง แต่สุดท้ายก็ไม่สามารถช่วยให้ชีวิตมีความหมายได้ผู้ศึกษาเปรียบเทียบได้ว่า ระบบทำให้มนุษย์กลายเป็นเครื่องมือ ไม่ว่าจะการเมือง สงครามเย็น หรือเหตุการณ์ต่าง ๆ การใช้แรงงานหรือระบบทุนนิยม ที่คนต้องทำงานตามคำสั่งโดยไม่มีสิทธิ์ตั้งคำถาม ผู้ที่เป็นเหยื่อของคำสั่งจากเบื้องบนนั้น ก็ไม่ต่างจากผู้ที่ถูกกลั่นแกล้งให้ทำงานเพื่อรอผลลัพธ์โดยเอื้อผลประโยชน์นั้นแก่เบื้องบน จึงคำนึงถึงอุปกรณ์บางอย่าง ที่เหมือนถูกส่งมาให้ใช้งานแต่ก็ไม่ได้อำนวยความสะดวก หรือใช้งานได้จริง (กลั่นแกล้ง)

ผู้ศึกษาจึงได้สรุปเป็น Theme: เศษเสี้ยวของความหวังในวัฏจักรแห่งการรอคอย ภายใต้ คีเวิร์ด: วัฏจักร, กักขัง, ความหวัง



ภาพที่ 3.26 : การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

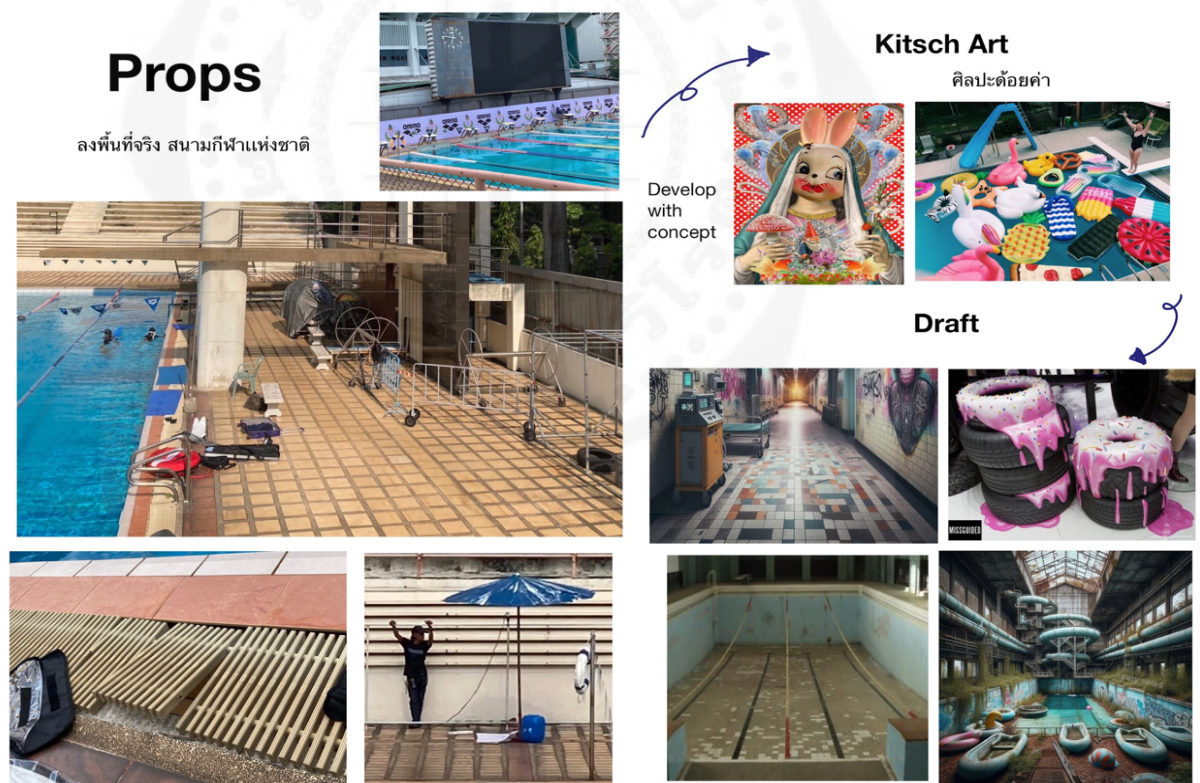
ซึ่งตามบทละครหลักของเรื่อง Waiting For Godot นั้น ฉากดั้งเดิม (Original Set Design) คือ ต้นไม้แห้ง ส่วนอุปกรณ์ประกอบฉาก มีเพียงหมวกโบว์เลอร์, รองเท้า, แครอท, หัวไชเท้า และผักกาด ที่ใช้ในการเล่าเรื่องเท่านั้น แต่เมื่อนำมาทำเป็นเวอร์ชันใหม่ นิรันดร์สงัด The Endless Silence จากการพูดคุย และปรึกษากันในทีมละครแล้ว เห็นว่า สถานที่ใดที่ตัวละครจะรู้สึก อ้างว้าง ไร้ซึ่งทางออก และถูกทอดทิ้งได้ จึงนึกถึงเรื่อง The pool นรก 6 เมตร ผู้ศึกษาเห็นตรงกันว่า สถานที่ที่ตรงคอนเซ็ปต์ที่อยากเล่าเรื่อง และมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ จึง

หยิบยก “สระว่ายน้ำร้าง” เป็นฉากของเรื่อง เพื่อเป็นแนวทางในการต่อยอดการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากต่อไป โดยอุปกรณ์ประกอบฉากนั้น เริ่มจากสิ่งของที่เคยเกิดขึ้นเมื่อตอนสระว่ายน้ำนั้นยังคงใช้งานอยู่ สู่อการทิ้งร้าง แล้วค่อยนำคอนเซ็ปต์มาเพิ่มเติมให้งานดูมีนัยยะมากขึ้น

3.4.2 ขั้นตอนการทำงานช่วงการแสดง

3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30 %

เป็นช่วงทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทละครอย่างละเอียด และลงศึกษาพื้นที่จริงเพื่อดูองค์ประกอบต่าง ๆ ที่จะนำมาต่อยอดให้กับเรื่องได้



ภาพที่ 3.27 : การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปการส่งความคืบหน้า (30%)

(1.1) กระบวนการศึกษาพื้นที่จริง : สระว่ายน้ำร้าง

ในการออกแบบฉากที่ตั้งอยู่ใน “สระว่ายน้ำร้าง” ผู้ศึกษาเลือกพื้นที่จริง เพื่อสังเกตลักษณะทางกายภาพ และความรู้สึกที่สถานที่นั้นส่งผ่านออกมา การลงพื้นที่ช่วยให้เข้าใจ texture ของ ความร้าง ความเงียบ และการเสื่อมสภาพที่ไม่อาจมองเห็นจากรูปภาพเพียงอย่างเดียว เพื่อนำมาพัฒนาเป็นแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก และบรรยากาศ ที่ไม่เพียงแค่ “เลียนแบบ” สระร้างเท่านั้น แต่ยังสามารถ “ตีความ” ความร้างในเชิงอารมณ์ให้เกิดเป็นภาพที่ส่งพลังทางความรู้สึกแก่ผู้ชมได้

(1.2) สิ่งที่เกิดขึ้นในสถานที่จริง ได้แก่:

สภาพพื้นผิว : รอยแตกร้าว สีหลุดลอก ตะไคร่น้ำ หรือคราบสกปรกที่เกิดขึ้นจากการปล่อยทิ้งไว้นาน การเสื่อมสลายของกาลเวลา

วัตถุแปลกปลอม : สิ่งของที่ไม่ควรอยู่ในสระ เช่น รองเท้าทิ้งไว้ ขยะ เศษไม้ หรือแม้แต่ต้นไม้เล็ก ๆ ที่ขึ้นในพื้นที่สระ

เสียง : ความเงียบที่ไม่ใช่เพียงความไม่มีเสียง แต่เป็น “เสียงของความว่างเปล่า” เช่นเสียงลม เสียงนก หรือเสียงน้ำที่ไหลผ่านท่อรั่ว

บรรยากาศโดยรวม : แสงแดดที่ตกกระทบพื้นสระ มุมมืด มุมสว่าง ความรู้สึกโดดเดี่ยว หรือความเย็นเยียบของสถานที่

การเปรียบเทียบกับอดีต : หากมีหลักฐานภาพถ่ายหรือข้อมูลในอดีต เปรียบเทียบระหว่าง “สระว่ายนํ้าที่มีชีวิต” กับ “สระว่ายนํ้าที่ตายแล้ว” เพื่อเน้นความรู้สึกของความร้างและการเปลี่ยนแปลง

3.4.2.2 ส่งความคืบหน้า 50 %

การทดลองปฏิบัติจริงในงาน “ปล่อยผี” ณ หอนาฏลักษณ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อสำรวจความเป็นไปได้ในการนำเสนอฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากในพื้นที่จริง ผู้วิจัยได้นำแนวคิดจากบทละคร “นิรันดร์สงัด (The Endless Silence)” มาทดลองจัดวาง และแสดงบางส่วนในกิจกรรม “ปล่อยผี” ณ หอนาฏลักษณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โดยเป็นการแสดงสั้นในระยะเวลาเพียง 15 นาที ซึ่งจำเป็นต้องคำนึงถึงข้อจำกัดด้านเวลา และความสะดวกในการติดตั้งอุปกรณ์

ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยได้อ่านบทละคร และเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่สามารถ “สื่อสาร” ได้ภายในตัว และ “ทำฟังก์ชัน” อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อให้สามารถติดตั้ง และเคลื่อนย้ายได้ง่ายโดยไม่ลดทอนอรรถรสทางศิลปะ โดยมีการทดลององค์ประกอบใหม่ ๆ ทั้งในเชิงคอนเซ็ปต์ รูปแบบ และสัญลักษณ์ ซึ่งสะท้อนแนวคิด Function – Non-Function และ Kitsch Art ดังต่อไปนี้:

(1) Set props

- กล้องที่วิบิดเบี้ยวจากกระดาดล่าง : ทดลองการใช้มุมมองผิดเพี้ยน (perspective distortion) เพื่อประเมินผลเมื่อจัดวางบนเวที ว่าสามารถสร้างความแตกต่างจากปกติได้มากน้อยเพียงใด พร้อมใส่ iPad ที่ตั้งเวลาให้เล่นภาพ และเสียงตามจังหวะ และบทละครเพื่อสร้างความสอดคล้องเชิงโครงสร้างและการเล่าเรื่อง
- แอปเปิ้ลจานแอปเปิ้ลที่ถูกถูกเสียบสัญญาณโทรทัศน์ และเทียนปลอมที่ไม่มีวันติดสัญลักษณ์ของความหลอกลวง ความไม่สมจริง และโลกจำลอง

- กองขยะ วิหุฬัง กล่องหีบ : หีบไม้ถูกบิดฟังก์ชันให้เปิดด้านข้างเพื่อใช้งานเป็น “ตู้” แทนกล่องเก็บของเดิม เพื่อเป็นการเปิดทางให้ผู้ชมเกิดการตั้งคำถาม
- แก้วกระดาศ ที่ดูเหมือนใช้งานไม่ได้จริง
- หนังสือไร้หน้าปก สื่อถึง ชีวิตที่ไม่มีสมบูรณ์ ความว่างเปล่า ไม่มีจุดหมาย
- แผ่นซีดี ป้ายทะเบียนรถ กล้วยปลอม และบั้งไม้ไผ่ เพื่อสร้างบรรยากาศของ “การคงอยู่ที่ไร้สาระ” (absurdity of existence)
- สก๊อตเตอร์ เพื่อสร้างขอบเขตให้ให้นักแสดง

(2) Hand Props

- รมชยหาดขนาดเล็กผิวดัดส่วน พันกับไม้บาง สีแดงฉูดฉาด แสดงถึงการพยายามปกป้องตัวเองในโลกที่ไร้ความมั่นคง
- แก้วพลาสติกเพนต์ลาย Kitsch Art: ใช้สีฟ้าเป็นฐานแทนน้ำทะเล สีเหลืองด้านบนแทนทราย และพันธ์คำเพิ่มสัญลักษณ์ของการเกิด สะท้อนรสนิยมที่ฉาบฉวย เพื่อขัดแย้งกับบรรยากาศของฉาก ให้เป็นการวิพากษ์สังคมผ่านอุปกรณ์ประกอบฉาก
- กระเป๋าเดินทางที่ไม่ถูกเปิดออก สะท้อนความอึดอัด
- ขาตั้งร่มจากขาตั้งหุ่น แสดงการผสมฟังก์ชันที่ “แปลกปลอม”



ภาพที่ 3.28 : ภาพวันงานปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) สรุปส่งความคืบหน้า (50%)

โดยรวมคณะอาจารย์ได้ออกความคิดเห็นว่าออกมาน่าสนใจ และมีบางอย่างสามารถนำมาต่อยอดเพิ่มได้ ทั้งในเรื่องของสีที่ใช้สามารถดูฉาดได้อีกวัสดุที่ใช้ และให้ไปศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิคต่าง ๆ ที่สามารถนำมาใช้กับเรื่องได้ และอะไรสามารถต่อยอดได้จริง ๆ เช่น ร่มชายหาดขนาดเล็ก เมื่อกางออก และเสียบไว้ตรงขาตั้งหุ่นแล้ว ไม่สามารถทรงตัวได้ด้วยไม้ที่อ่อน ทำให้ไม่สามารถบังแดดได้จริง ถือเป็นเรื่องน่าสนใจ

การทดลองในครั้งนี้มีความสำคัญต่อการพัฒนาสู่เวอร์ชันสมบูรณ์ทั้งในด้านองค์ประกอบเชิงสัญลักษณ์ การควบคุมเวลา ภาพรวม การ

ออกแบบเชิงพื้นที่ และการกำกับสายตาผู้ชม ซึ่งเป็นการเตรียมความพร้อม
สำหรับการพัฒนาในครั้งถัดไป

นอกจากนี้การเข้าดูการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ ยังช่วยในการออกแบบให้ฟังก์ชันให้ทำงานไปพร้อมกับเรื่อง และส่งเสริมให้ละครน่าติดตามมากขึ้น

3.4.2.3 ส่งความคืบหน้า 70 %

การนำองค์ประกอบประกอบทั้งหมดที่ผู้ศึกษาได้คิดค้น และออกแบบมาทดลองบนเวทีจริง เพื่อดูองค์ประกอบโดยรวมทั้ง ฉาก แสง สี เสียง และอรรถรส ที่ผู้ชมได้รับผ่านคณาจารย์ และนักศึกษาร่วมสาขา พร้อมรับ Feedbacks เพื่อนำมาปรับให้เป็นไปในแนวทางเดียวกัน และน่าติดตามมากขึ้น

ฝั่งของแจสเปอร์: ตัวละครนี้ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของ “เด็ก” หรือผู้ที่ยังตั้งคำถามต่อโลก และสิ่งรอบตัวอยู่ตลอดเวลา อุปกรณ์ประกอบฉากของฝั่งนี้จึงมีลักษณะ “ไร้ระเบียบ” หรือดูเหมือนอยู่ในสภาพที่ยังไม่สมบูรณ์ เพื่อตอกย้ำแนวคิดของการ “ฆ่าเวลา” และ “รอคำตอบ” อุปกรณ์ต่าง ๆ จะมีความไม่มั่นคง หรืออยู่ในสภาวะชั่วคราว เช่น ของเล่นที่เสียหาย หรือวัตถุที่ไม่สามารถใช้งานได้จริง

ฝั่งของมกราคม: เป็นตัวแทนของ “ผู้ใหญ่” ที่มีลักษณะของความเป็นระบบ และมีการควบคุมสิ่งต่าง ๆ มากกว่า อุปกรณ์ประกอบฉากของฝั่งนี้จึงมีการจัดวางอย่างเป็นระเบียบ หรือมีรูปลักษณะที่ดู “พร้อมใช้งาน” มากกว่า เช่น วัตถุที่อยู่ในตำแหน่งแน่นอน หรือมีการตั้งค่าฟังก์ชันที่คงที่



ภาพที่ 3.29 : สไลด์ Mood and Tone ของ 70% (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.30 : ภาพการทำงาน (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.31 : ภาพการทำงาน (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.32 : ภาพการทำงาน (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.33 : ภาพการทำงาน (5)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) สรุปลงความคืบหน้า (70%)

หลังจากส่งความคืบหน้า 50% ไปแล้ว ได้ทำการ List อุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นเวทีเพื่อเป็นการดูภาพรวมให้ได้ภาพ และวิธีที่ดีที่สุดในการนำเสนอ ก่อนเริ่มจัดทำ และซื้ออุปกรณ์ในการส่ง 100%

3.4.2.4 ส่งความคืบหน้า 100 %

จัดเตรียมอุปกรณ์ ลงมือปฏิบัติ ให้พร้อมจัดวางในวันจริง และนำข้อเสนอแนะของคณาจารย์มาปรับใช้ เพื่อความปลอดภัย และผลลัพธ์ที่ดี



ภาพที่ 3.34 : ภาพรวมผังเจสเปอร์ (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.35 : ภาพรวมผังมาคัส (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.36 : ภาพรวมการส่งงาน (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.37 : ภาพรวมการส่งงาน (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.3 ผลงานการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (production)

3.4.3.1 ขั้นตอนการเตรียมผลงานการแสดง

(1) ช่วงก่อนแสดงจริง

หลังจากผู้ศึกษาได้เตรียมพื้นที่โรงละครเสร็จ ได้ขนย้ายอุปกรณ์บางส่วนเข้ามาแล้วจึงค่อยเก็บตักงานที่ยังขาดเหลือ พร้อมดูลองค์ประกอบโดยรวมอีกที



ภาพที่ 3.38 : ภาพวันแสดงจริง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.39 : วันแสดงจริง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ช่วงรอบแสดงจริง

ก่อนการแสดงทุกครั้ง ผู้ศึกษาของเช็คอุปกรณ์ประกอบฉากทุกชิ้น
ให้อยู่ในตำแหน่งเดิม และพร้อมใช้งานอยู่เสมอ



ภาพที่ 3.40 : วันแสดงจริง (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.41 : วันแสดงจริง (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) ช่วงหลังแสดงจริง (post - production)

หลังจากการแสดงจริงเสร็จสิ้น ผู้ศึกษาได้รื้อถอนฉาก และนำอุปกรณ์ประกอบฉากออกจากหอนาฏลักษณ์ เพื่อคัดเลือกในภายหลังว่าวัสดุชิ้นไหนสามารถส่งต่อ หรือใช้ทำประโยชน์ต่อได้ในอนาคต



ภาพที่ 3.42 : รื้อถอน เคลื่อนย้ายฉากและอุปกรณ์

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดงจริง (Pre – Production)

3.5.1.1 การศึกษาบทละครเดิม

ในการศึกษาบทละครแนวแอบเสิร์ด (Absurd Theatre) ผู้กำกับได้คัดเลือกบทละครเรื่อง The Dumb Waiter และ Waiting for Godot ซึ่งเป็นผลงานแนวแอบเสิร์ดที่ทรงอิทธิพล และยังเป็นแรงบันดาลใจหลักของผู้กำกับ มาให้ผู้ศึกษาด้านการออกแบบได้ศึกษาอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้เข้าใจถึงรูปแบบการถ่ายทอดผลงานตลอดจนสามารถนำไปต่อยอดในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายที่สามารถสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ของเรื่องราวให้แก่ผู้ชมได้อย่างสมบูรณ์แบบ

3.5.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

จากการอ่านและวิเคราะห์บทละคร ผู้ศึกษาพบประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับลักษณะและความสัมพันธ์ของตัวละคร โดยเฉพาะการเริ่มต้นของเรื่องที่มีเพียงตัวละครสองคน รอคอยบางสิ่งบางอย่างอย่างไร้จุดหมาย การสนทนาของพวกเขาก็ดูเหมือนไร้สาระ แต่กลับแฝงนัยยะสำคัญไว้ในบทสนทนา ขณะเดียวกัน ความสัมพันธ์ของตัวละครก็สะท้อนภาวะ "ผู้นำ - ผู้ตาม" ที่ดำเนินไปพร้อมกับการรอคอย ภายหลัง เมื่อมีอีกสองตัวละครปรากฏขึ้น ก็มาพร้อมกับความสัมพันธ์ในลักษณะ "ผู้นำ-ผู้ตาม" เป็นเหมือนคู่ขนาน ที่สะท้อนแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ และอำนาจ ซึ่งกลายมาเป็นแนวคิดเริ่มต้นที่ผู้ศึกษาต้องการถ่ายทอดผ่านเครื่องแต่งกาย โดยสื่อให้เห็นภาพของตัวละครสองคู่ที่ดำรงอยู่ในภาวะเดียวกัน

อีกหนึ่งจุดที่ผู้ศึกษาพบว่าน่าสนใจคือ "บทสนทนายาวระหว่างการรอคอย" แม้ว่าตัวละครจะใช้บทสนทนาเพื่อฆ่าเวลาไปเรื่อย ๆ แต่กลับยังสร้างความรู้สึกอัดอัด ตึงเครียด มากขึ้นเรื่อย ๆ จนผู้ศึกษาในฐานะผู้อ่านบทละคร สามารถสัมผัสถึงความรู้สึกที่ตัวละครต้องการจะปลดปล่อยได้ชัดเจน จุดนี้จึงกลายมาเป็นอีกแนวคิด

หลักในการออกแบบ โดยให้เครื่องแต่งกายเป็นช่องทางในการระบายและปลดปล่อยความรู้สึกอันอัดอั้นของตัวละครออกมาให้ผู้ชมสัมผัสถึงได้

3.5.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้กำกับ นักแสดง และผู้ศึกษางานออกแบบ ได้มีการพูดคุยร่วมกันถึงสาระสำคัญของเรื่องราวที่ต้องการจะถ่ายทอด รวมถึงภาพรวมของบรรยากาศที่อยากให้ปรากฏขึ้นบนเวที รวมไปถึงการกำหนดสถานที่ และยุคสมัยของเรื่อง ซึ่งได้ข้อสรุปคือ “สรวาย่น้ำร้างในสถานที่ และยุคสมัยใดๆ” ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ไม่ได้กำหนดกาลเวลา และยุคสมัยที่ชัดเจน ทำให้ผู้ศึกษามีอิสระในการตีความ และออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างเต็มที่ เพื่อให้สอดคล้องกับสารของบทละคร และบรรยากาศที่ต้องการสื่อสาร

3.5.2 การส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาฝ่ายออกแบบได้ร่วมกันกำหนดคีย์เวิร์ด (Keyword) และธีม (Theme) กลางร่วมกันเพื่อให้ภาพและสารที่สื่อออกมาเป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยกำหนดได้ดังนี้

- คีย์เวิร์ด (Keyword) : ความหวัง วัฏจักร กักขัง
- ธีม (Theme) : เศษเสี้ยวของความหวังในวัฏจักรแห่งการรอคอย

หลังจากที่ได้กำหนดสถานที่ ยุคสมัย คีย์เวิร์ด และธีมร่วมกันแล้ว ผู้ศึกษาจึงนำมาผนวกเข้ากับทฤษฎีการออกแบบที่ผู้ศึกษาสนใจ ได้แก่ ทฤษฎีการสื่อสารด้วยภาพ (Visual Communication) ทฤษฎีสัญลักษณ์ศาสตร์ (Semiotics) และทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม (Symbolism)

3.5.2.1 แนวคิดการออกแบบ

(1) ลายทาง

กำหนดให้เครื่องแต่งกายของทุกตัวละครประกอบด้วย “ลายทาง” เป็นสัญลักษณ์แห่งพันนาการที่กำลังรอการปลดปล่อย หรือนอกจากนี้ยังหมายถึง ความแตกต่างการเป็นจุดสนใจ ซึ่งสามารถพบลายทางได้ในชุดของนักโทษ ตัวตลก หรือกะลาสีเรือ (imnat. (2023, ตุลาคม 27). ลายขวาง จากสัญลักษณ์แห่งพันนาการสู่อิสรภาพที่ได้รับการปลดปล่อย.) ซึ่งตรงกับคีย์เวิร์ด “กักขัง”

(2) การสวมหมวก

ในบทละครเรื่อง The Endless Silence ได้มีการกำหนดให้ตัวละคร “มาคัส”, “แจสเปอร์” และ “โฮป” สวมหมวก ซึ่งในการออกแบบของผู้ศึกษา สอดคล้องกับทั้ง ทฤษฎีสัญญะศาสตร์ และ ทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม ดังนี้

- ทฤษฎีสัญญะศาสตร์ (Semiotics) :

หมวกเป็น “สัญลักษณ์” หรือเครื่องหมายที่มี รูป (signifier) คือ หมวก และมี ความหมาย (signified) ที่ขึ้นกับการตีความ เช่น อัตลักษณ์ของตัวละคร บทบาททางสังคม (หมวกของผู้นำ-ผู้ตาม) หรือนำไปสู่การตีความของละคร เช่น การสวมหมวก อาจหมายถึง การ ถูกครอบงำโดยบทบาทหรืออำนาจบางอย่างและเมื่อเกิดการเปลี่ยนหมวก อาจตีความได้ว่าเป็น การเปลี่ยนแปลงทางความคิด หรือ เป็นกลไกบางอย่างที่มีผลต่อตัวละคร ตัวอย่างเช่น ตัวละคร “โฮป” แสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงอย่างชัดเจนเมื่อมีการเปลี่ยนหมวก จากเดิมที่ไม่สามารถพูดได้และสื่อสารได้เพียงทางสีหน้า กลับสามารถพูดออกมาได้อย่างไม่หยุดยั้ง ซึ่งสะท้อนให้เห็น

ถึงภาวะของการถูกครอบงำและการปลดปล่อยทางความคิดอย่าง
เด่นชัด

- ทฤษฎีสัญลักษณ์นิยม (Symbolism) :

หมวก สามารถถูกใช้แทนค่า เช่น ตัวตนของตัวละคร
บทบาท ขึ้นอยู่กับการตีความและความรู้สึกของผู้ชม

(3) ประเภทของชุด

"มาร์คัส" และ "แจสเปอร์" คือตัวละครหลักที่ได้รับแรงบันดาลใจ
ด้านคาแรกเตอร์ (Character) มาจากบทละคร Waiting for Godot โดย
ทั้งสองเป็นตัวละครที่เข้ามาอยู่ในสรวายน้ำร้างและเฝ้ารอความเงิบมา
อย่างยาวนาน การออกแบบเครื่องแต่งกายของทั้งคู่จึงกำหนดให้สวมใส่
"สูทที่มีรูปร่างผิดปกติ" รวมไปถึงการตกแต่งเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะไม่
เหมือนกับสูททั่วไป ซึ่งเป็นการสื่อสารผ่านรูปทรงของเครื่องแต่งกายให้
เป็นช่องทางในการระบายและปลดปล่อยความรู้สึกอันอัดอั้นของตัวละคร
ออกมาให้ผู้ชมสามารถสัมผัสถึงสภาวะภายในของตัวละครได้อย่างชัดเจน

"มารีอา" และ "โฮป" เป็นตัวละครอีกคู่ที่เข้ามาในสรวายน้ำร้าง
แห่งนี้ภายหลัง เพื่อหนีจากความวุ่นวายของโลกภายนอกและพักร้อนอย่าง
เงิบสงบ เครื่องแต่งกายของทั้งสองจึงถูกออกแบบให้มีลักษณะของเสื้อที่มี
รูปทรงหรือ ซิลูเอต (Silhouette) คล้ายชุดว่ายน้ำ เพื่อสื่อถึงจุดมุ่งหมาย
ของตัวละครในการเข้ามาในสถานที่แห่งนี้

(4) การแบ่งภาวะของตัวละคร

ตารางที่ 4.11 การเปรียบเทียบภาวะของตัวละครระหว่าง “มาร์คัส” “แจสเปอร์” และ “มารีอา” “โฮป”

ตัวละคร	ภาวะ	การแต่งกาย	ตัวละคร	ภาวะ	การแต่งกาย
มาร์คัส	ผู้นำ	- สูทไหล่กว้างและตั้ง - กางเกงใหญ่โคร่ง - เชิ้ตลายทาง - เนคไทที่ไม่ได้สวมที่คอ	มารีอา	ผู้นำ	ชุดที่ 1 : - ชุดลายทางที่มีซิลูเอตคล้ายกับชุดว่ายน้ำ ชุดที่ 2 : - เสื้อคลุมที่กำหนดมาจากในบท โดยเลือกเป็นชุดคลุมโปรง ชุดที่ 3 : - เดรสที่เน้นทรงที่ไหล่หรือสะโพก
แจสเปอร์	ผู้ตาม	- สูทไหล่แคบ - กางเกงเข้าทรง - เชิ้ตลายทาง - เนคไทที่ไม่ได้สวมที่คอ	โฮป	ผู้ตาม	- ชุดลายทางที่มีซิลูเอตคล้ายกับชุดว่ายน้ำ - สวมกางเกงขาสั้น - มีแขนเสื้อหรือเนคที่ยาวสำหรับการจูง - สวมรองเท้าหัวโตที่คล้ายกับตุ๊กตกล

3.5.3 การส่งความคืบหน้า 50%

ผู้ศึกษาได้นำแนวความคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกายไปพัฒนาต่อ และทดลองให้สวมใส่จริง โดยให้นักแสดงสวมใส่ในงานเทศกาลปล่อยผี เพื่อศึกษาความเป็นไปได้ของแนวคิดที่ต้องการให้ เครื่องแต่งกาย ทำหน้าที่เป็นสื่อในการถ่ายทอดสาร และอารมณ์ของตัวละคร ผ่านการรูปรูปร่างที่แปลกประหลาดและไม่สมจริง เมื่ออยู่บนเวที นอกจากนี้ก็ได้ทดลองแนวทางในด้านอื่น ๆ ทั้งการจับคู่สีของเครื่องแต่งกาย การเลือกใช้เครื่องประดับ รวมไปถึงการแต่งหน้าและทำผม

3.5.3.1 การแต่งกายของ “มาคัส” ในเทศกาลปล่อยผี

ผู้ผู้ศึกษาได้เลือกใช้เสื้อเชิ้ตลายทางเป็นเลเยอร์ด้านในสุด แล้วสวมทับด้วยเสื้อสูทสีเทาที่มีการเสริมช่วงไหล่เป็นพิเศษ เพื่อเน้นให้เห็นรูปทรงของไหล่ที่ตั้งตรง และกว้างอย่างชัดเจน ตัดกับกางเกงสีน้ำตาลขนาดโคร่งเกินจริง ซึ่งเน้นความพองของขา กางเกงและรอยจีบย่นของเนื้อผ้า รัดด้วยเข็มขัดที่สามารถพันรอบลำตัวได้หลายรอบ และได้เลือกใช้เนคไทขนาดใหญ่พิเศษ ซึ่งเกิดจากการเย็บรวมเนคไท 3 เส้นเข้าด้วยกัน โดยแต่ละเส้นมีลวดลายแตกต่างกัน และมีลวดลายของลายทางแทรกอยู่



ภาพที่ 3.44 : การแต่งกายของ “มาคัส” ในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษาและช่างภาพ @jira_joke

3.5.3.2 การแต่งกายของ “แจสเปอร์” ในเทศกาลปล่อยผี

ผู้ศึกษาได้เลือกใช้เชื้อติลายทางเป็นเลเยอร์ด้านในสุด แล้วสวมทับด้วยเสื้อสูทสีน้ำตาลที่ไม่มีที่เสริมไหล่ และสูทมีขนาดค่อนข้างพอดีตัว เพื่อเน้นให้เห็นรูปทรงของไหล่ที่แคบ และเล็ก ตัดกับกางเกงสีเทาขนาดพอดีตัว ประดับด้วยเนคไทที่นำมาผูกเป็นโบว์ที่คอและห้อยไว้กับสูท



ภาพที่ 3.45 : การแต่งกายของ “แจสเปอร์” ในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษาและช่างภาพ @jira_joke

3.5.3.3 การแต่งกายของ “มารีอา” ในเทศกาลปล่อยผี

ผู้ศึกษาได้ต้องการนำเสนอภาพลักษณ์ของตัวละครหญิงที่มีอำนาจ และความเป็นผู้นำ ชนชั้นสูง โดยเลือกใช้เสื้อกั๊กลายลูกไม้และถุงน่องเป็นเลเยอร์ชั้นใน จากนั้นสวมทับด้วยเสื้อลายทางที่มีซิลูเอต (Silhouette) คล้ายชุดว่ายน้ำ พร้อมชิปบริเวณด้านหน้า ซึ่งตกแต่งด้วยมุกและเพชรตามแนวขอบชิป จับคู่กับกางเกงขาสั้น และรองเท้าบูทส้นสูงที่ยาวขึ้นมาถึงระดับเข่า ส่วนเครื่องประดับ มีการเลือกใช้โซ่เกอร์ที่คอ สร้อยคาดเอว และกิ๊ฟโบว์ติดผม



ภาพที่ 3.46 : การแต่งกายของ “มารีอา” ในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษาและช่างภาพ @jira_joke

3.5.3.4 การแต่งกายของ “โฮป” ในเทศกาลปล่อยผี

ผู้ศึกษาได้เลือกใช้เสื้อลายทางแขนยาวที่มีซิลูเอต (Silhouette) คล้ายชุดว่ายน้ำสวมคู่กับกางเกงขาสั้น และคาดสายเอี๊ยม (Suspender) บริเวณเอวมีการสวมห่วงยางเปิด ทับบน Bustle Pad ที่รองอยู่ด้านล่าง บริเวณคอมีการตกแต่งด้วย Ruff (คอปกพองแบบในยุคเรอเนซองส์) ร่วมกับเชือกที่ผูกไว้คล้ายโบว์ของชุดกะลาสีเรือ โดยด้านหลังของเชือกได้คล้องไว้กับสายสำหรับ ‘การจูง’ ซึ่งทำจากเศษผ้าและโซ่

‘การจูง’ เป็นอีกหนึ่งสัญญาณที่ถูกระบุไว้ในบท นอกเหนือจากการสวมหมวก โดย ‘การจูง’ ระหว่าง “มารีอา” ซึ่งเป็นผู้จูง และ “โฮป” ซึ่งเป็นผู้ถูกจูง สื่อให้เห็นถึงอำนาจ ฐานะ และสถานะของตัวละครแต่ละฝ่ายได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ โซ่ที่ใช้ในการจูงยังทำหน้าที่เป็นสัญลักษณ์ที่แสดงถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจและการพึ่งพาอาศัยกันระหว่างตัวละคร



ภาพที่ 3.47 : การแต่งกายของ “โฮป” ในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษาและช่างภาพ @jira_joke

การทดลองออกแบบเครื่องแต่งกายและการนำเสนอผ่านการแสดงจริงในเทศกาลปล่อยผี ได้รับกระแสบรรยากาศจากผู้ชมในทางที่ดี โดยความคิดเห็นจากผู้ชมส่วนใหญ่สะท้อนว่า สามารถรับรู้ถึงแนวคิดและลูกเล่นที่แฝงอยู่ในการออกแบบได้อย่างชัดเจน และเข้าใจถึงสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการสื่อผ่านเครื่องแต่งกายของตัวละคร ผู้ชมยังได้แสดงความเห็นร่วมกันว่า การนำเสนอครั้งนี้มีความแปลกใหม่ แตกต่างจากสิ่งที่เคยเห็น และสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจและน่าจดจำ ซึ่งผลตอบรับดังกล่าวทำให้ผู้ศึกษามีแรงบันดาลใจในการนำผลงานครั้งนี้ไปพัฒนาต่อยอดสำหรับการแสดงจริงได้

จากการพิจารณาภาพรวมของเครื่องแต่งกายเมื่ออยู่บนเวทีจริง ร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น ฉาก แสง และบรรยากาศการแสดง ผู้ศึกษาสามารถมองเห็นจุดที่ควรปรับปรุงและพัฒนาเพิ่มเติม เพื่อให้เหมาะสมยิ่งขึ้นสำหรับการแสดงจริง ดังนี้

- **มาคัสและแจสเปอร์** : เดิมทีผู้ศึกษาตั้งใจออกแบบให้เสื้อและกางเกงของทั้งสองตัวละครมีสีไคว้กัน (สลับกัน) เพื่อแสดงถึงความสัมพันธ์ที่แตกต่างแต่มีความคล้ายคลึงกัน อย่างไรก็ตาม เมื่อชุดถูกนำขึ้นเวทีจริง สีของชุดกลับจืดเกินไปเมื่อเทียบกับองค์ประกอบอื่น เช่น ฉากและแสงไฟ ผู้ศึกษาจึงเห็นถึงความจำเป็นในการปรับโทนสีให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น และทำให้เกิดแนวคิดเรื่อง “ความเหมือนที่ต่าง” ไปต่อยอดในอนาคต
- **มารีอา** : ภาพลักษณ์ของตัวละครยังไม่สื่อถึงความเป็นผู้ใหญ่ที่มีภูมิฐานและความเป็นชนชั้นสูงได้อย่างเต็มที่ ผู้ศึกษาจึงพิจารณาว่าควรมีการปรับรายละเอียดของชุดให้เพิ่มความสง่างามมากยิ่งขึ้น รวมถึงการออกแบบและปรับการแต่งหน้า และทรงผมให้สอดคล้องกับบุคลิกภาพที่ต้องการแสดงออก
- **โฮป** : ลุคของตัวละครโฮปมีความลงตัวมากที่สุดในภาพรวม โดยเฉพาะในส่วนของการทำผมหยิก และการแต่งหน้าที่มีจุดเด่นคือ กระ ซึ่งช่วยเสริมภาพลักษณ์ของตัวละครได้เป็นอย่างดี พื้นฐานของเครื่องแต่งกายก็

สอดคล้องกับบุคลิกของตัวละคร เพียงเพิ่มเติมเพียงเล็กน้อย เช่น การสวม
ถุงเท้าข้อยาวและรองเท้าหัวโตตามแผนเดิม ก็จะสามารถเติมเต็มความ
สมบูรณ์ของภาพลักษณ์ได้



ภาพที่ 3.48 : ภาพรวมการแต่งกายเมื่ออยู่บนเวทีในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ช่างภาพ @jira_joke และ ผู้ศึกษา

3.5.4 การส่งความคืบหน้า 70%

จากการแสดงในเทศกาลปล่อยผี ผู้ศึกษาสามารถมองเห็นแนวทางในการต่อยอด
และพัฒนาเครื่องแต่งกายของตัวละครแต่ละตัวได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็น “มาร์คัส”
“แจสเปอร์” “มารีอา” และ “โฮป” โดยเฉพาะเมื่อตัวละครได้รับการพัฒนาเพิ่มเติม ส่งผล

ให้เครื่องแต่งกายของตัวละคร “มารีอา” และ “โฮป” มีองค์ประกอบที่หลากหลาย และรายละเอียดที่มากขึ้น ดังนี้

3.5.4.1 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “มาร์คัส และ แจสเปอร์”

มีการปรับโทนสีของเครื่องแต่งกายให้เป็นสีน้ำตาล เพื่อให้เหมาะสมกับองค์ประกอบของเวที ทั้งในด้านฉากและแสงไฟ โดยโทนสีนี้ยังคงช่วยให้ตัวละครมีความโดดเด่นบนเวที และสะท้อนคาแรคเตอร์ของแต่ละตัวได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังมีการใช้เทคนิคการตกแต่งเครื่องแต่งกายเพื่อช่วยส่งเสริมคาแรคเตอร์ของตัวละคร เช่น สุธของ “แจสเปอร์” ที่มีการตกแต่งด้วยลวดลายปะผ้า เพื่อช่วยเสริมให้คาแรคเตอร์ของตัวละครดูมีความขี้เล่น สดใส และยังสะท้อนบทบาทของการเป็นผู้ตามได้อย่างชัดเจนมากขึ้น



ภาพที่ 3.49 : ภาพการ Sketch และรายละเอียดเครื่องแต่งกายของ “มาร์คัส” และ “แจสเปอร์”

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.4.2 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “มารีอา”

จากการแสดงในเทศกาลปล่อยผี ผู้ศึกษามีความตั้งใจที่จะนำเสนอภาพลักษณ์ของตัวละครที่ทรงอำนาจ และสะท้อนภาพของชนชั้นสูงอย่างชัดเจนยิ่งขึ้น จึงเลือกใช้ชุดสูทที่มีการเสริมไหล่ร่วมกับงานตกแต่งรายละเอียด เพื่อเสริมรูปลักษณ์ของตัวละคร และเมื่อบทละครได้รับการพัฒนาต่อ ผู้เขียนบทได้กล่าวถึงฉากที่ตัวละครต้องสวมเสื้อคลุมทับ ผู้ศึกษาจึงออกแบบเป็นเสื้อคลุมผ้าชีพ루ที่มีซิลูเอตบานสยาย เพื่อให้ยังสามารถมองเห็นชุดด้านในได้อย่างชัดเจน และสะท้อนถึงความ “ไม่ธรรมดา” ของตัวละครได้อย่างมีนัยยะ

ต่อมา เมื่อเนื้อเรื่องดำเนินไป ตัวละคร “มารีอา” ได้พบกับจุดเปลี่ยนหลังจากออกไปเผชิญโลกภายนอกสรวายน้ำร้าย ซึ่งนำไปสู่การสูญเสียการมองเห็น การเปลี่ยนแปลงครั้งนี้ถูกสะท้อนผ่านการออกแบบเครื่องแต่งกายในลักษณะ *quick change* หลังเวที โดยเลือกใช้วิธีถอดเลเยอร์ของเสื้อผ้าชั้นนอก ไม่ว่าจะเป็นสูท เสื้อคลุม หรือเครื่องประดับต่าง ๆ รวมถึงการเปลี่ยนจากรองเท้าส้นสูงเป็นส้นแบน ชุดที่ขาด เพื่อนำเสนอภาพรวมของตัวละครที่ค่อยๆ สูญเสียพลังอำนาจและความสง่างาม จนกลายเป็นภาพลักษณ์ที่ดูโทรม และพังทลาย

3.5.4.3 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “โฮป”

จากการแสดงในเทศกาลปล่อยผี ผู้ศึกษาพบว่าภาพลักษณ์ของตัวละคร “โฮป” มีความลงตัวในระดับหนึ่งอยู่แล้ว แต่อาจยังขาดองค์ประกอบบางประการที่สามารถเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และสื่อสารคาแรคเตอร์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น การเปลี่ยนรูปแบบถุงเท้า และการใส่รองเท้าหัวโต จะช่วยส่งเสริมบุคลิกและความแปลกแยกในแบบเฉพาะตัวของโฮป

เมื่อเรื่องราวดำเนินไป ตัวละคร “มารีอา” ได้ออกไปสู่โลกภายนอกสรว่ายน้ำร้าง จนนำไปสู่การสูญเสียการมองเห็น บทบาทของ “โฮป” จึงเปลี่ยนไป โดยกลายเป็นผู้นำทางให้กับ “มารีอา” ผ่านการจูง การเปลี่ยนแปลงนี้สะท้อนผ่านการเปลี่ยนแปลงของเครื่องแต่งกายด้วยเทคนิค *quick change* หลังเวที โดยใช้วิธีการเปลี่ยนชิ้นส่วนเครื่องแต่งกาย ได้แก่ การเปลี่ยนถุงเท้า รองเท้า หมวก เปลี่ยนจากคอประดับแบบ *ruff* มาเป็นปกคอกะลาสี อีกทั้งยังมีการเติมองค์ประกอบสีแดงเข้าไปในเครื่องแต่งกาย เพื่อสื่อถึงการกลับมาของตัวละครโฮปผ่านฉากที่มีสีแดงซึ่งมีรูปร่างคล้ายสิ่งที่ให้กำเนิด ซึ่งในเชิงสัญลักษณ์สื่อถึง ‘การเกิดใหม่’

ภาพลักษณ์ใหม่ของโฮปจึงสะท้อนทั้งความเปลี่ยนแปลงทางบทบาท และแฝงนัยยะของการสูญเสียบางสิ่ง เช่น อิสระ ความคิด หรืออำนาจ ภาพรวมของเครื่องแต่งกายจึงค่อย ๆ สื่อไปสู่ความโทม และ พังทลาย



ภาพที่ 3.52 : ภาพการ Sketch และรายละเอียดเครื่องแต่งกายของ “โฮป”

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.5 การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าในครั้งนี้เป็นการนำเสนอผลงานที่ผ่านกระบวนการคิด วิเคราะห์ และพัฒนาจากแนวคิดเดิมมาแล้วในระดับหนึ่ง โดยเน้นการรีใช้ภาพรวมของเครื่องแต่งกายบนเวที เพื่อประเมินความเหมาะสมก่อนเข้าสู่ขั้นตอนการแสดงจริง หากมีข้อบกพร่องหรือสิ่งที่ยังไม่สมบูรณ์ ก็จะสามารถนำกลับมาแก้ไขและเติมเต็มรายละเอียดได้อย่างทันเวลา

โดยแนวคิดที่เคยถูกนำเสนอในช่วงเทศกาลปล่อยผี (ความคืบหน้า 50%) ได้รับการต่อยอดและขยายความในช่วงการอัปเดตความคืบหน้า 70% ซึ่งทั้งหมดถูกรวบรวมและนำเสนอในครั้งนี้ เพื่อให้เห็นภาพรวมของการนำแนวคิดไปใช้จริงในการแสดง รวมถึงนำไปใช้ในการถ่ายภาพโปสเตอร์เพื่อประชาสัมพันธ์และโปรโมตการจำหน่ายบัตรละครอีกด้วย

ผู้ศึกษาพบว่าแนวทางส่วนใหญ่สามารถใช้งานได้จริงบนเวที แต่ยังพบว่ายังขาดความน่าสนใจในบางจุด และการสื่อสารบุคลิกของตัวละครบางตัวอาจยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.5.5.1 มาคัสและแจสเปอร์

จากไอเดียในภาพ Sketch ที่นำเสนอในช่วงการอัปเดตความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาพบว่าทางเลือกใช้โทนสีน้ำตาลในการตัดและไคว้กันระหว่างตัวละครทั้งสองเป็นแนวคิดที่เหมาะสมและสอดคล้องกับภาพรวมของการออกแบบ อีกทั้ง การออกแบบรายละเอียดของเนคไท ทั้งในเรื่องของวิธีการผูก โทนสีและขนาดที่แตกต่างกัน ยังสามารถส่งเสริมบุคลิกของตัวละครแต่ละตัวได้อย่างชัดเจน แต่ทั้งนี้ผู้ศึกษาพบว่ายังสามารถเพิ่มเติมองค์ประกอบเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และช่วยส่งเสริมแนวคิดเรื่อง “ความเหมือนที่แตกต่าง” ของตัวละครทั้งสองให้ชัดเจนยิ่งขึ้นได้ ดังนี้

(1) การเพิ่มเติมรายละเอียดให้กับตัวละคร “มาคัส” เพื่อสะท้อนบุคลิกในฐานะผู้นำ ผู้รู้ และผู้ชื่นชอบการอ่าน อาจทำได้ผ่านการเลือกใช้เครื่องประดับ เช่น แว่นตาที่บิดเบี้ยว ช่วยเพิ่มเอกลักษณ์เฉพาะตัวให้กับคาแรคเตอร์

(2) การเพิ่มลายปักผ้าบริเวณสูกของ “แจสเปอร์” เป็นไอเดียที่เคยนำเสนอไว้ในช่วงการอัปเดตความคืบหน้า 70% แม้ยังไม่ได้ถูกนำมาดำเนินการจริงในการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ แต่ถือเป็นองค์ประกอบที่สามารถช่วยเสริมบุคลิกของตัวละคร “แจสเปอร์” ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

สำหรับจุดที่ผู้ศึกษาได้ทดลองมาใช้ในการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ ก็ได้รับคำแนะนำเพิ่มเติมจากคณะอาจารย์ ซึ่งผู้ศึกษาพิจารณาแล้วเห็นว่าเป็นประเด็นสำคัญที่ควรนำไปแก้ไขและพัฒนาต่อ ได้แก่

(1) การย้ายกระดุมเม็ดใหญ่ จากซุดสูกของ “มาคัส” มาไว้บนสูกของ “แจสเปอร์” จะสามารถช่วยส่งเสริมบุคลิกของแจสเปอร์ให้ดูขี้เล่น สดใสมากยิ่งขึ้น

(2) ซายสูกของ “แจสเปอร์” ที่ผู้ศึกษาได้ทดลองปรับให้มีความยาวสั้นลงนั้น แต่พบว่า หากปล่อยความยาวของซายสูกกลับมาเป็นแบบเดิม จะสามารถช่วยย้ำแนวคิดเรื่อง ‘ความเหมือนที่แตกต่าง’ ระหว่าง “แจสเปอร์” และ “มาคัส” ได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ยังมีจุดที่ได้ทดลองเป็นครั้งแรก และผู้ศึกษาพบว่าแนวทางนั้น ไม่จำเป็นต้องมีการแก้ไขเพิ่มเติม ได้แก่

(1) เมื่อบทละครได้เขียนเพิ่มเติม จะมีฉากที่ “แจสเปอร์” ต้องถอดเข็มขัด แล้วกางเกงจะร่วงลงอย่างทันที ทำให้เห็นลายและสีบ็อกเซอร์ กับ ถุงเท้าสีแดงที่ยาวขึ้นมาถึงหน้าแข้ง โดยการเติมสีแดงเข้าไปในการเครื่องแต่งกายนี้ เพื่อให้เหมือนกับการเติมสีแดงเข้าไปที่ตัวละครของ “โฮป” ที่สีแดงเป็นนัยยะสื่อถึง การเกิดใหม่ ที่ได้กล่าวไปข้างต้น

(2) ฉากที่ตัวละคร “แจสเปอร์” ถอดเข็มขัด และกางเกงร่วงลงอย่างทันที ซึ่งเป็นฉากใหม่ที่เกิดจากการเขียนบทเพิ่มเติม โดยเครื่องแต่งกายในจังหวะนี้สามารถเห็นลวดลายและสีของบ็อกเซอร์ รวมถึงถุงเท้าสีแดงที่ยาวขึ้นมาถึงหน้าแข้ง การเติมสีแดงในองค์ประกอบนี้มีนัยเชิงสัญลักษณ์ที่เชื่อมโยงกับตัวละคร “โฮป” ที่มีการใช้สีแดงเป็นสัญลักษณ์ของ ‘การเกิดใหม่’



3.5.5.2 มาริอา

เนื่องจากผู้ศึกษาต้องการถ่ายทอดภาพลักษณ์ของตัวละครหญิงเพียงหนึ่งเดียวในเรื่องให้มีความสง่างามและทรงพลังในฐานะผู้นำ จึงเลือกออกแบบชุดเป็นชุดที่เสริมไหล่ร่วมกับงานตกแต่งรายละเอียด แต่เมื่อแสดงบนเวทีกลับพบว่าภาพรวมของเครื่องแต่งกายยังไม่สามารถสื่อสารบุคลิกของตัวละครได้อย่างชัดเจนและเหมาะสมเท่าที่ควร จึงได้มีการปรึกษากับคณะอาจารย์ และนำไปสู่ข้อสรุปในการแก้ไขและพัฒนาารูปแบบเครื่องแต่งกาย ดังนี้

- (1) ปรับรูปแบบของชุด จากเดิมที่มีการเสริมไหล่และตกแต่งรายละเอียดให้เหลือเพียงการเสริมไหล่เท่านั้น
- (2) เปลี่ยนจากกางเกงขาสั้นเป็นกางเกงขายาว เพื่อเสริมความสง่างาม และช่วยสนับสนุนบุคลิกของนักแสดงให้ดูภูมิฐานมากยิ่งขึ้นบนเวที
- (3) ปรับรูปแบบของรองเท้าส้นสูง
- (4) ปรับรูปแบบของคอร์เซตให้เรียบง่ายขึ้น แต่ยังคงทำหน้าที่ส่งเสริมบุคลิกของนักแสดง
- (5) เย็บกระเป๋ในชุด เพื่อเพิ่มฟังก์ชันการใช้งานในการใส่ทรัพย์สินที่เกี่ยวข้องกับการแสดง
- (6) ปรับรูปแบบของชุดคลุม ให้สอดคล้องกับแนวทางใหม่ของชุดหลัก แต่ยังคงยึดโครงพื้นฐานของการออกแบบเดิมตามภาพ Sketch ไว้เป็นแกนหลัก
- (7) ในลู่ที่ตัวละครต้องแสดงถึงความโหดและพังทลาย ยังคงใช้แนวคิดเดิมในการถอดเลเยอร์ของเครื่องแต่งกาย ได้แก่ การถอดชุด ถอดเครื่องประดับ และเปลี่ยนรองเท้าจากส้นสูงเป็นส้นแบน และผู้ศึกษาพบว่าควรออกแบบให้มีความเชื่อมโยงอย่างชัดเจนกับลูกก่อนหน้า เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความเปลี่ยนแปลง ดังนั้นจึงมีการออกแบบให้ เสื้อคลุมและกางเกงมีร่องรอยของความขาดและการเสื่อมสภาพ

(8) การปรับเปลี่ยนทรงผม จะช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ของละครให้มี
ความเหมาะสมและสอดคล้องกับบทบาทของตัวละครมากยิ่งขึ้น

3.5.5.3 โสป

สำหรับตัวละคร “โสป” ผู้ศึกษาพบว่าแนวทางในการออกแบบเครื่องแต่ง
กายละครมีความลงตัวและสามารถถ่ายทอดบุคลิกของตัวละครได้อย่างชัดเจน
โดยไม่จำเป็นต้องมีการแก้ไขเพิ่มเติม เพียงแต่นำไอเดียรองเท้าหัวโต ที่ยังไม่ได้
ดำเนินการทำ มาดำเนินการต่อในขั้นตอนถัดไป

ในลู่ที่ตัวละครต้องแสดงถึงความโหมและพังทลาย ยังคงยึดแนวคิดเดิม
ในการเปลี่ยนแปลงองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ การเปลี่ยนรองเท้า รองเท้า หมวก
และเปลี่ยนจากแผงคอที่เป็นแบบ ruff มาเป็นคอปกเกลาสี่ และขณะเดียวกัน
เพื่อให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงและรับรู้ถึงการเปลี่ยนแปลงได้อย่างชัดเจน จึงมีการ
ออกแบบให้คอปกเกลาสี่และรองเท้าหัวโตแสดงร่องรอยของความขาดและการ
เสื่อมสภาพ เช่นเดียวกับตัวละคร “มารีอา” เพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่สอดคล้องกันใน
ช่วงเวลาตัวละครทั้งสองประสบกับความเปลี่ยนแปลงในเรื่อง

นอกจากนี้ ตัวละคร “โสป” มีบทบาทเป็นผู้ถูกจูงโดย “มารีอา” ซึ่ง ผู้
ศึกษาเลือกใช้โซ่จริงในการเชื่อมโยงเครื่องแต่งกายของทั้งสองตัวละคร โดยผูกโซ่ไว้ที่
ด้านหลังของ “โสป” และปลายอีกด้านอยู่ในมือของ “มารีอา” โดยโซ่ทำหน้าที่เป็น
สัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจและการพึ่งพิงกัน และผู้ศึกษาพบว่า
วัสดุโซ่ที่ใช้เมื่อลากไปตามพื้นเวทีทำให้เกิดเสียงกระทบที่ดังเกินไป ซึ่งอาจรบกวน
การแสดงและบรรยากาศโดยรวมของฉาก ดังนั้นจึงจำเป็นต้องพิจารณาเปลี่ยนวัสดุ
ใหม่ที่สามารถลดเสียงรบกวนได้ แต่ในขณะเดียวกันยังคงต้องสอดคล้องกับภาพรวม
ของเครื่องแต่งกายและแนวคิดหลักของการออกแบบและการแสดง ทำให้ผู้ศึกษา
เห็นว่าการใช้โซ่ที่ทำจากเศษผ้ามาผสมแทรกกระหว่างโซ่ เช่นเดียวกับที่ได้ทดลองทำ
ในการอัปเดตความคืบหน้า 50% ในช่วงเทศกาลปล่อยผีน่าจะเป็นแนวทางที่
เหมาะสมที่สุดในการนำไปแก้ไขก่อนการแสดงจริง



ภาพที่ 3.54 : ภาพเครื่องแต่งกายส่งความคืบหน้า 100% และ ใช้ในการถ่ายโปสเตอร์

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.6 การทำงานในช่วงก่อนการแสดงจริง

3.5.6.1 การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกายของ “มาคัส”

ในช่วงนี้เป็นการเก็บตกและแก้ไขรายละเอียดทุกอย่างก่อนวันแสดงจริง ซึ่งทำตามสิ่งที่ต้องมีการเพิ่มหรือแก้ไขตามหัวข้อที่ได้กล่าวไปข้างต้นจากการส่งความคืบหน้า 100% ซึ่งมีดังนี้

(1) การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกายของ “มาคัส”

1. การย้ายกระดุมเม็ดใหญ่ไปไว้ที่สูกของแจสเปอร์
2. การทำเครื่องประดับ ได้แก่ แวนตาที่บิดเบี้ยว

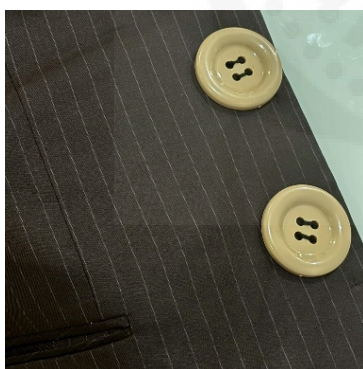


ภาพที่ 3.55 : แว่นตาที่ปิดเบี้ยวของ “มาคัส” และ สูทที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกายของ “แจสเปอร์”

1. การเปลี่ยนความยาวชายสูทให้กลับมาเหมือนเดิม
2. การเพิ่มลายปักผ้าบริเวณสูทของ “แจสเปอร์”
3. การเปลี่ยนกระดุมสูทเป็นกระดุมเม็ดใหญ่



ภาพที่ 3.56 : ภาพการแต่งสูท “แจสเปอร์” และ สูทที่เสร็จสมบูรณ์แล้ว

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกายของ “มารีอา”

1. ปรับรูปแบบของสวท นำการตกแต่งออก ให้เหลือเพียงการเสริมไหล่เท่านั้น
2. เปลี่ยนจากกางเกงขาสั้นเป็นกางเกงขายาว
3. ปรับรูปแบบของรองเท้าส้นสูง จากส้นสูงแบบส้นเข็มเปิดหน้า ทำเป็นบู๊ทส้นเข็มและเมื่อถึงตอนที่ต้องสวมโทรมจึงเปลี่ยนเป็นส้นแบน ในขณะเดียวกันแบบของรองเท้าก็เชื่อมโยงกัน
4. ตัดเย็บคอร์เซ็ตที่มีความเรียบง่าย แต่ยังคงทำหน้าที่ส่งเสริมบุคลิกของนักแสดง
5. ตัดเย็บชุดคลุม 2 ชุด ได้แก่ ชุดตอนสง่างามและพังทลาย
6. เย็บกระเป๋ในสวท เพื่อเพิ่มฟังก์ชันการใช้งานในการใส่พร็อพที่เกี่ยวข้องกับการแสดงและตกแต่งขอบแขนเสื้อสวทด้วยลูกไม้
7. ทำเครื่องประดับ ได้แก่ สร้อยคوناฟิกา ที่เป็นสัญลักษณ์และในบทได้กล่าวถึง
8. การตกแต่งกางเกงสำหรับชุดตอนพังทลาย



ภาพที่ 3.57 : รองเท้าของ “มารีอา”

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.58 : ภาพการตัดเย็บคอร์เซ็ต และ เมื่อนักแสดงสวมใส่

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.59 : ภาพการตัดเย็บชุดคลุมทั้ง 2 ชุด

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.60 : ภาพการตัดเย็บเย็บกระเป๋าสตางค์ในชุด-ตกแต่งขอบแขนเสื้อด้วยลูกไม้ และการตัดเย็บ
ผ้าเช็ดหน้าที่เป็นพริ้ว

ที่มา : ผู้ศึกษา

ภาพที่ 3.61 : ภาพการทำเครื่องประดับ ได้แก่ สร้อยคอนาคี และเมื่อนักแสดงสวมใส่

ที่มา : ผู้ศึกษา และ ช่างภาพ @jira_joke



ภาพที่ 3.62 : ภาพการตกแต่งกางเกง “มารีอา” ในลुकฟังทลาย

ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกายของ “โฮป”

1. การทำรองเท้าวัวโต
2. การทำรองเท้าในลुकฟังทลาย
3. การทำปกเสื้อกะลาสี และตกแต่งปกคอกะลาสี-หมวก ในลुकฟังทลาย
4. การทำโซ่ที่ใช้ในการจูง โดยประกอบไปด้วย เนคไท เข็มขัด โซ่เชือก เศษผ้า



ภาพที่ 3.63 : ภาพการทำรองเท้าหัวโต

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.64 : ภาพเปรียบเทียบรองเท้าหัวโตและรองเท้าในลุ่มพังทลายของ “โฮป”

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.67 ภาพ Ruff, การทำคอปกกะลาสี - ปกกะลาสี ของ “โฮป”

ภาพที่ 3.66 : ภาพโซ่ของ “โฮป”

ที่มา : ช่างภาพ @jira_joke

(5) การสรุปรูปแบบของภาพลักษณ์ในการแต่งหน้า – ทำผม

จากที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นในช่วงการส่งความคืบหน้า 100% ตัวละคร “มารีอา” ซึ่งเป็นตัวละครหญิงเพียงหนึ่งในเรื่อง จำเป็นต้องถ่ายทอดภาพลักษณ์ที่สง่างามและทรงพลังในฐานะผู้นำให้ชัดเจนยิ่งขึ้น การแต่งหน้าและการทำทรงผมจึงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเสริมสร้าง

ภาพลักษณ์ดังกล่าวให้เหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นจึงมีการปรับแก้และหาข้อสรุปที่ชัดเจนในการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมของตัวละคร “มารีอา” รวมถึงการสรุปแนวทางของการแต่งหน้าและทรงผมของตัวละครอีก 3 ตัวละครที่เหลือ ได้แก่ “มาคัส” และ “แจสเปอร์” ซึ่งภาพลักษณ์ต้องสะท้อนแนวคิด ‘ความเหมือนที่แตกต่าง’ ผ่านความสัมพันธ์และสถานะของตัวละครที่ต่างกัน ส่วน “โฮป” การแต่งหน้าและทรงผมจะต้องสนับสนุนภาพลักษณ์ในฐานะ “โฮป” ที่นักแสดงถ่ายทอดออกมาได้อย่างมีเอกลักษณ์ โดยมีการอ้างอิงจากภาพตัวอย่าง (reference) ดังนี้



ภาพที่ 3.67 : ภาพ Reference และ การการแตงหน้าทำผมของนักแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา และ ช่างภาพ @jira_joke

3.5.6.2 การทำงาน-เตรียมงานในวันแสดงจริงทั้ง 3 รอบการแสดง

ในวันแสดงจริงของทุก ๆ รอบ จะเริ่มต้นด้วยการจัดเตรียมเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ อุปกรณ์การแต่งตัว และรองเท้าให้พร้อมสำหรับนักแสดงแต่ละคน เครื่องแต่งกายจำเป็นต้องได้รับการตรวจสอบความเรียบร้อยล่วงหน้า หากพบว่ามี ชิ้นใดชำรุดหรือเสียหาย จะสามารถซ่อมแซมหรือเปลี่ยนได้ทันเวลา

สำหรับเครื่องแต่งกายที่ต้องใช้ในช่วง quick change จะถูกจัดเตรียมไว้ หลังจากอย่างเป็นระบบ เนื่องจากกระบวนการ quick change จะเกิดขึ้นในพื้นที่ หลังจาก บนเวที นักแสดงและผู้ช่วยจึงไม่สามารถออกจากตำแหน่งเพื่อไปหยิบหรือ เปลี่ยนชุดในขณะนั้นได้ ดังนั้นจึงต้องมีการวางแผนขั้นตอนการเปลี่ยนเครื่องแต่ง กาย รวมถึงจัดระเบียบพื้นที่หลังเวทีเพื่อการทำงานที่เป็นระบบของทุกฝ่าย

เมื่อถึงเวลาที่นักแสดงมาถึง นักแสดงจะเริ่มแต่งหน้าและทำผมโดยทีมช่าง หน้าช่างผม ซึ่งผู้ศึกษามีหน้าที่ควบคุมดูแลให้การแต่งหน้าและทรงผมสอดคล้องกับ ภาพรวมของตัวละคร และเมื่อแต่งหน้า-ทำผมเสร็จเรียบร้อย ผู้ศึกษาก็จะช่วยดูแล การแต่งตัวของนักแสดง เนื่องจากเครื่องแต่งกาย บางชิ้น เช่น คอรัเซ่ต เนคไท หรือชุดที่มีดีเทลซับซ้อน จำเป็นต้องอาศัยผู้ช่วยในการสวมใส่ นอกจากนี้ยังมี รายละเอียดบางอย่างที่ต้องเฝ้าติดกับเสื้อผ้าแบบวันต่อวัน เช่น การเย็บล็อกเนคไท รูปโบว์เข้ากับเสื้อของ “แจสเปอร์” เพื่อให้เครื่องแต่งกายคงรูปและอยู่ในตำแหน่งที่ ถูกต้องตลอดการแสดง

เมื่อนักแสดงแต่งตัว แต่งหน้า ทำผม เสร็จเรียบร้อยแล้ว ในระหว่าง ช่วงเวลาก่อนการแสดงการแสดง ผู้ศึกษาจะปฏิบัติหน้าที่โดยประจำอยู่บริเวณห้อง แต่งตัวข้างเวทีตลอดเวลา เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับเหตุการณ์ฉุกเฉินที่อาจ เกิดขึ้น รวมถึงตรวจสอบความเรียบร้อยของเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ต่าง ๆ ก่อนที่การแสดงจะเริ่มต้นขึ้น และภายหลังจากการแสดงสิ้นสุดลง ผู้ศึกษาจะทำการ จัดเก็บเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบการแต่งตัวทุกชิ้นอย่างเป็นระเบียบ เรียบร้อย เพื่อความสะดวกในการเตรียมงานสำหรับรอบการแสดงในวันถัดไป



ภาพที่ 3.68 : ภาพผู้ศึกษาซ่อมแซมรองเท้าของ “โฮป” ก่อนขึ้นแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.69 : ภาพนักแสดงแต่งหน้า-ทำผม

ที่มา : ทีมผู้ช่วยของผู้ศึกษาเรือนิรันดร์สัจด์



ภาพที่ 3.70 : ภาพผู้ศึกษาแต่งตัวให้นักแสดง

ที่มา : ทีมผู้ช่วยของผู้ศึกษาเรื่องนิรันดร์สงัด



ภาพที่ 3.71 : ภาพรวมการแต่งกายของ “มาร์คัส” และ “แจสเปอร์” ในวันแสดงจริง

ที่มา : ช่างภาพ @jira_joke



ภาพที่ 3.72 : ภาพรวมการแต่งกายของ “มาคัส” ในวันแสดงจริง

ที่มา : ช่างภาพ @jira_joke



ภาพที่ 3.73 : ภาพรวมการแต่งกายของ “แจสเปอร์” ในวันแสดงจริง

ที่มา : ช่างภาพ @jira_joke



ภาพที่ 3.74 : ภาพรวมการแต่งกายของ “มาเรีย” และ “โฮป” ลูกแรก ในวันแสดงจริง

ที่มา : ช่างภาพ @jira_joke



ภาพที่ 3.75 : ภาพรวมการแต่งกายของ “มาเรีย” และ “โฮป” ลุคพังทลาย ในวันแสดงจริง

ที่มา : ช่างภาพ @jira_joke

3.5.7 การทำงานหลังการแสดงจบ (Post Production)

ภายหลังจากการแสดงทั้ง 3 รอบได้ดำเนินไปอย่างราบรื่นและประสบความสำเร็จ ผู้ศึกษาจึงได้ดำเนินการเก็บรวบรวมเครื่องแต่งกาย เสื้อผ้า และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับการแต่งตัวทั้งหมดอย่างเป็นระเบียบ โดยนำไปจัดเก็บไว้ในห้องคอสตูมของสาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ นอกจากนี้ยังได้ทำความสะอาดและจัดระเบียบพื้นที่บริเวณห้องแต่งตัวข้างเวที รวมถึงห้องเมกอัพที่ใช้สำหรับแต่งหน้าและทำผมของนักแสดงตลอดช่วงเวลาของการแสดงทั้ง 3 วัน เพื่อให้พื้นที่ดังกล่าวพร้อมสำหรับการใช้งานในการแสดงเรื่องถัดไป

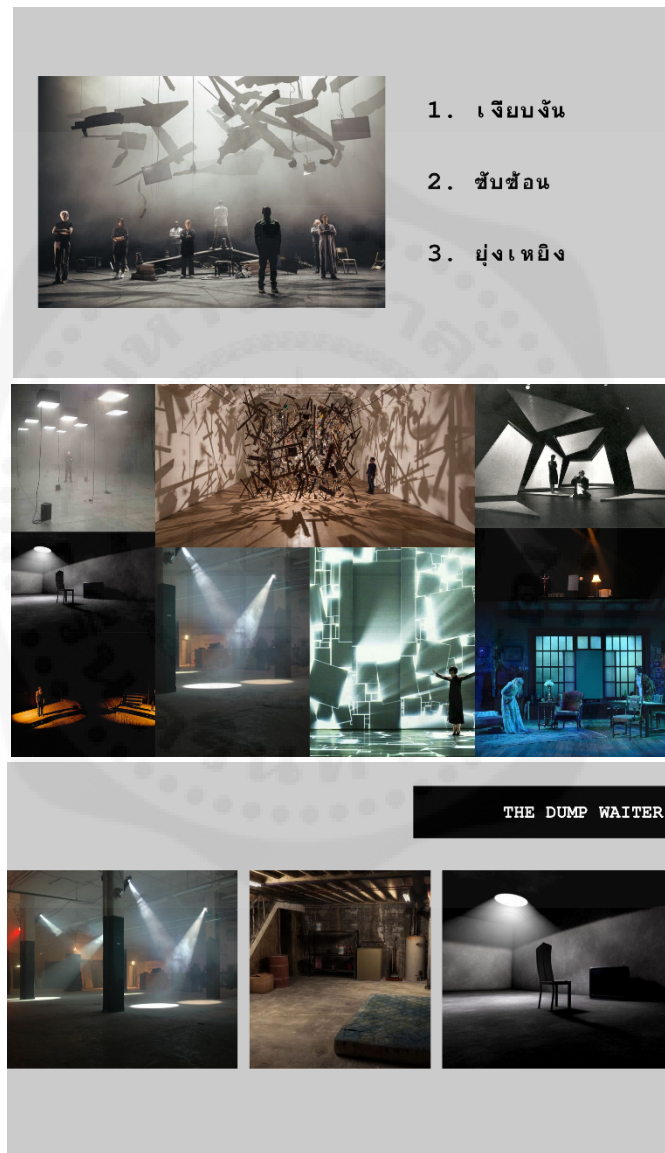
3.6 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานด้านการออกแบบแสง

3.6.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงครั้งที่ 1 (30%)

3.6.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ในการออกแบบแสงสำหรับการแสดงเรื่อง “นิรันดร์สงัด” (The Endless Silence) ซึ่งดัดแปลงจากบทละครเรื่อง “คอยโกโด้” (Waiting For Godot) ซึ่งเป็นผลงานในแนวละครแอบเสิร์ด (Absurd Theatre) ที่กล่าวถึงประเด็นเกี่ยวกับ

ชีวิต ความหมายของการดำรงอยู่ และการรอคอย ผู้ศึกษาจึงได้ทำการอ่าน วิเคราะห์ และตีความเนื้อหาในเชิงลึก เพื่อสื่อสารแนวคิดเหล่านี้ผ่านการออกแบบ แสง โดยมุ่งเน้นการถ่ายทอดความรู้สึกของการติดอยู่ในวังวนแห่งชีวิต การรอคอย อย่างไร้จุดหมาย และการดำรงอยู่ที่ไร้คำตอบ



ภาพที่ 3.76 : ภาพแนวคิดการออกแบบแสง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

ในบทละครเรื่อง “นิรันตรสงัด” (The Endless Silence) หลังจากการวิเคราะห์เนื้อหา ผู้ศึกษาได้กำหนดทิศทางการออกแบบแสงโดยใช้แนวคิด “การวนเวียนที่ไม่มีจุดสิ้นสุด” เป็นแกนหลัก สถานที่ที่เรื่องราวดำเนินไปคือ “สระว้ายน้ำร้าง” ซึ่งไม่ได้ระบุพิกัดที่แน่ชัดบนโลก แต่มีการเน้นย้ำถึงการดำรงอยู่ของสถานที่แห่งนี้ผ่านการเคลื่อนเปลี่ยนของพระอาทิตย์ที่ขึ้น และตกในแต่ละวัน เพื่อสื่อถึงการเคลื่อนผ่านของเวลาอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงจำเป็นต้องทำการศึกษาและวิเคราะห์ลักษณะของแสงในแต่ละช่วงเวลาของวัน เพื่อให้การออกแบบแสงสามารถถ่ายทอดบรรยากาศ และแนวคิดของบทละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.6.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงประกอบการ

ออกแบบ

ผู้ศึกษาจึงจำเป็นต้องทำการศึกษา เกี่ยวกับลักษณะแสงในแต่ละช่วงเวลาของวัน อาทิ ช่วงเช้า ช่วงสาย เที่ยง บ่าย ใกล้เคียงค่ำ และกลางคืน เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการกำหนดทิศทางการออกแบบแสง นอกจากนี้ยังต้องทำการค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับลักษณะแสงจากพระอาทิตย์ และพระจันทร์ เพื่อให้การนำเสนอสามารถถ่ายทอดภาพของช่วงเวลาต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจนต่อผู้ชม ทั้งนี้ เนื่องจากในบทละครมีการกล่าวถึงช่วงเวลา การออกแบบแสงจึงจำเป็นต้องสะท้อนให้เห็นถึงความแตกต่างของแต่ละช่วงเวลาอย่างเด่นชัด

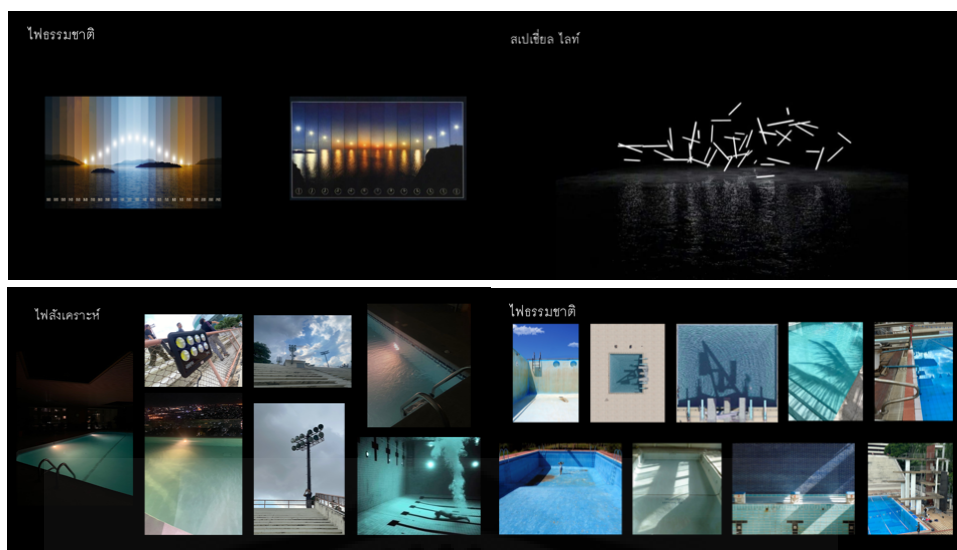
3.6.1.4 การส่งความคืบหน้า 30%

ในการส่งความคืบหน้า 30 ในการดำเนินงานครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ร่วมกันอ่านและตีความบทละครเรื่อง นิรันตรสงัด (The Endless Silence) ร่วมกับคณะผู้ศึกษาทุกฝ่าย เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหาและเจตนารมณ์ของบทละคร อีกทั้งได้ออกไปศึกษาข้อมูล ณ สถานที่จริง โดยเลือก "สระน้ำวิสุทธิธารมณ" เป็นสถานที่ศึกษา เพื่อสำรวจและเก็บข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะแสงในแต่ละช่วงเวลา การเกิดเงาสะท้อนบนพื้นน้ำ รวมถึงการจัดแสงไฟในน้ำและแสงไฟที่ใช้ภายในเวลากลางคืน ทั้งนี้เพื่อรวบรวมข้อมูลประกอบการออกแบบและพัฒนาผลงานให้สอดคล้องกับแนวคิดและบรรยากาศของบทละครอย่างเหมาะสม



ภาพที่ 3.77 : ภาพรีเสิร์ชสระกระโดดน้ำและสภาพแวดล้อม

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.78 : สไลด์การนำเสนอความคืบหน้าครั้งที่ 1

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 ได้คำแนะนำจากคณะอาจารย์ว่า ควรศึกษาเรื่องเงาที่ตกกระทบมายังสระวายน้ำเพิ่มเติม ผู้ศึกษาจึงได้รับคำแนะนำ และไปศึกษาต่อเพื่อพัฒนา และต่อยอดต่อไป

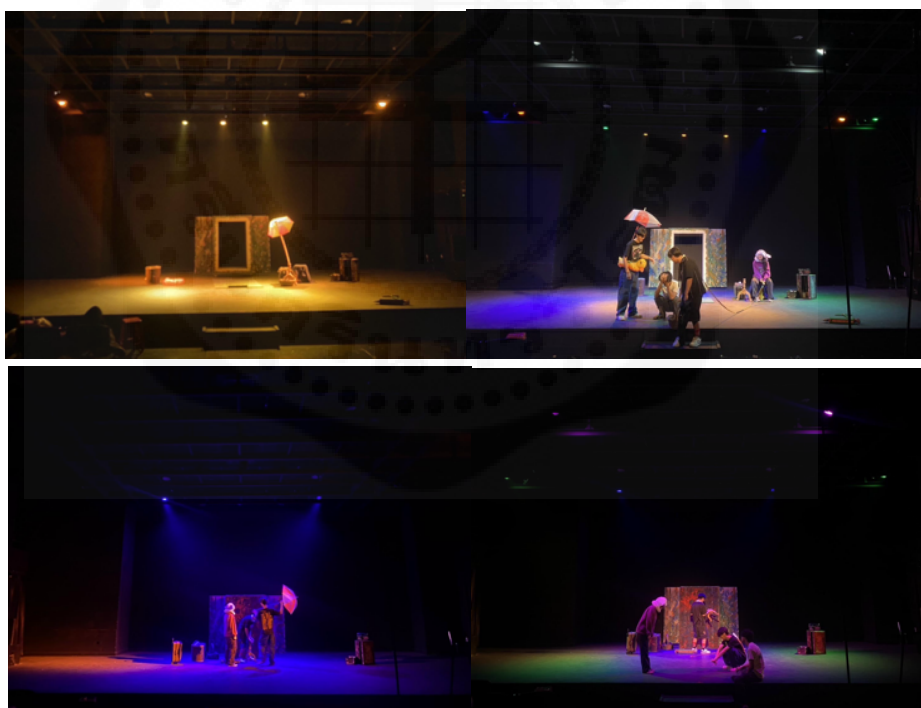
3.6.2 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงครั้งที่ 2 (50%)

ในการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 เป็นการส่งในรูปแบบการนำเสนอผ่านเทศกาลปล่อยผี ทำให้ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดของการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 มาต่อยอดในพื้นที่ที่ใช้แสดงจริง และในการออกแบบแสงที่ใช้ในสระวายน้ำร้าง การหาทิศทางของแสงที่ส่องเข้ามาในแต่ละช่วงเวลาในเรื่อง ผู้ออกแบบได้ทดลองเลือกใช้แสงที่มีสีหลากหลายเช่น สีม่วง สีส้ม สีนํ้าเงิน สีเขียว และได้ทดลองใช้โคมไฟกาแล็คซี่ เพื่อเพิ่มความประหลาดในฉากที่ตัวละครโอบ และมาเรียเข้ามา ผู้ศึกษาจึงได้เห็นถึงปัญหาและจุดบกพร่องในระหว่างการซ้อมสำหรับเทศกาลปล่อยผี และได้แก้ไขก่อนเริ่มแสดงจริง



ภาพที่ 3.79 : แสงที่มาจากคอมพิวเตอร์กราฟิกส์ที่ได้ทดลองใช้

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.80 : ภาพการซ้อมก่อนเริ่มเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.81 : ภาพจากเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา

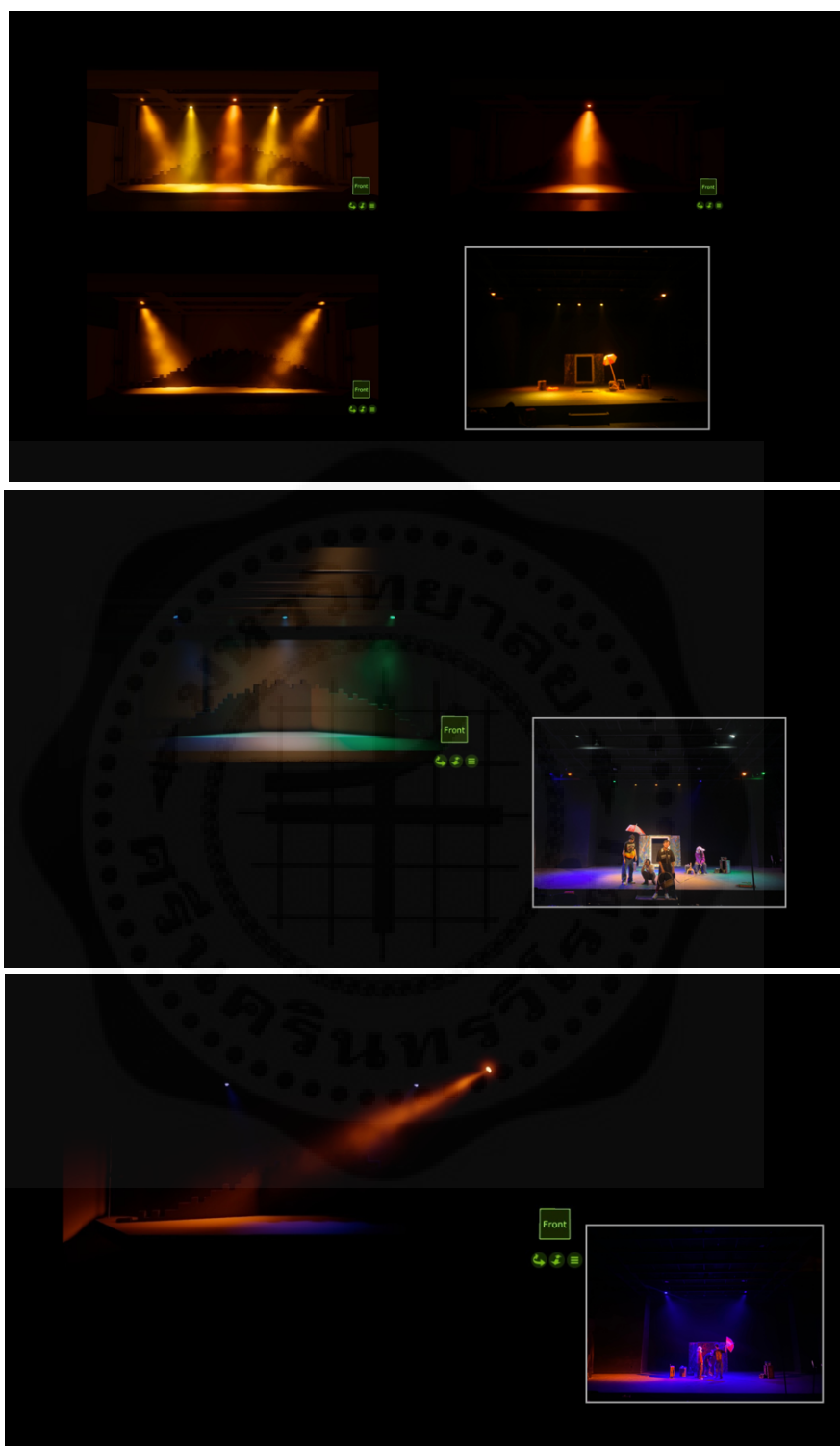
สรุปการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2

จากการนำเสนอผลงานในเทศกาลปล่อยผี ผู้ศึกษาได้เห็นแนวทาง และทิศทางในการนำเสนอผลงานได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ตัดสินใจยกเลิกการใช้ไฟกาแล็กซี่ เนื่องจากกำลังส่องสว่างของโคมไฟมีความเข้มแสงไม่เพียงพอ ส่งผลให้การมองเห็นในพื้นที่แสดงไม่ชัดเจน และอาจกระทบต่อบรรยากาศโดยรวมภายหลังจากการนำเสนอ ผู้ศึกษาได้ปรึกษา และหารือร่วมกับคณะอาจารย์ จนได้ข้อสรุปว่าสามารถนำแนวทางการออกแบบ และนำเสนอที่ได้ทดลองใช้ในเทศกาลปล่อยผีไปพัฒนาต่อยอด และปรับปรุงในการนำเสนอครั้งต่อ ๆ ไป เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์และสอดคล้องกับเป้าหมายการแสดงมากยิ่งขึ้น

3.6.3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงครั้งที่ 3 (70%)

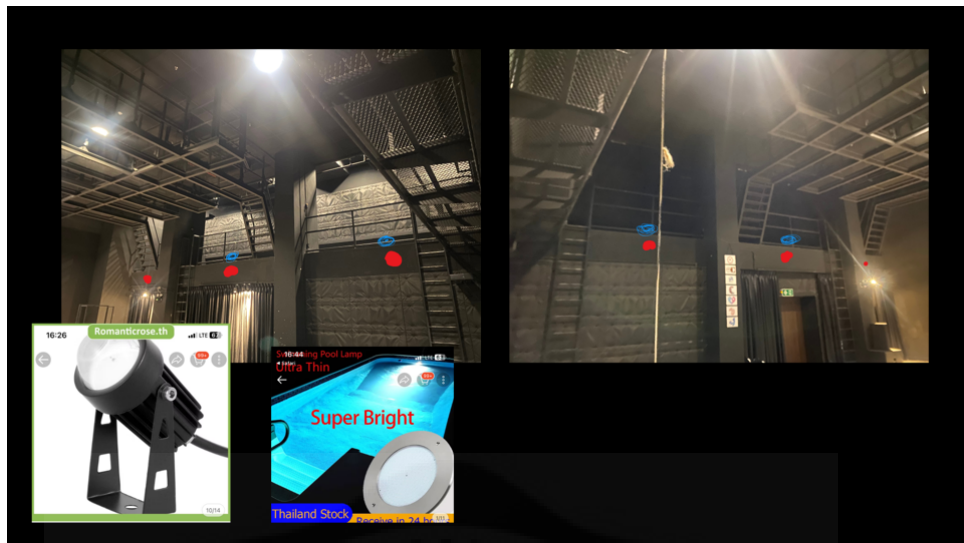
การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ผู้ศึกษาได้ใช้โปรแกรม Capture ที่ใช้สำหรับการออกแบบแสง เพื่อดูทิศทางของแสง และตำแหน่งที่เหมาะสมสำหรับการแขวนไฟแต่ละดวง เพื่อดูภาพรวมคร่าว ๆ บนเวที และนำเสนอการใส่ไฟพิเศษที่เป็นโคมไฟเข้าไปเพื่อสื่อถึงไฟในสระว่ายนํ้า





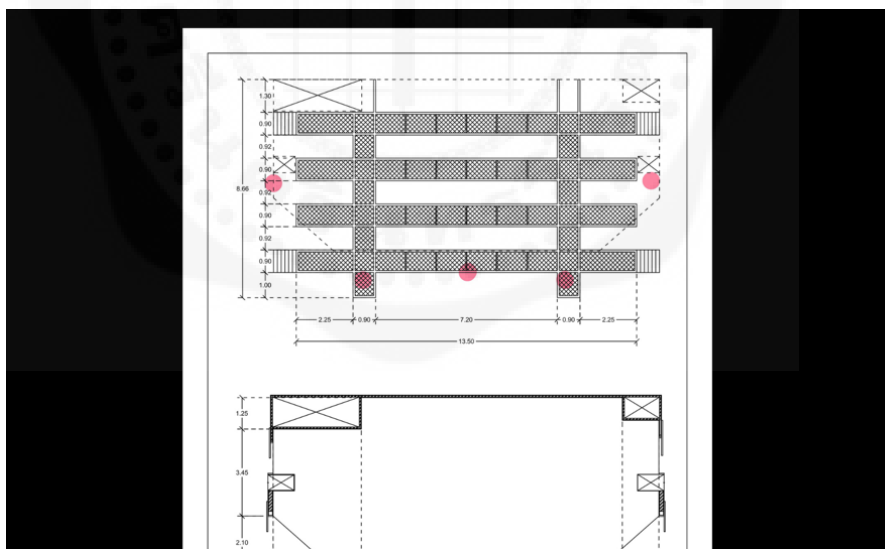
ภาพที่ 3.82 : ภาพจากโปรแกรม Capture

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.83 : การดูตำแหน่งในการติดตั้งไฟพิเศษ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.84 : แพลนไฟในการวางตำแหน่งไฟที่เป็นไฟพระอาทิตย์

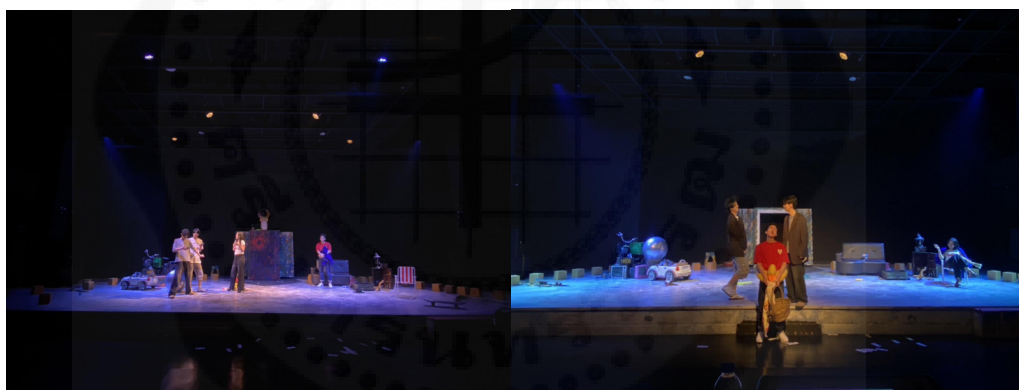
ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ได้รับคำแนะนำจากคณะอาจารย์ เรื่องไฟที่นำเสนอบางฉากแต่คนดูอาจมองเห็นไม่ชัดและได้ปรึกษากับคณะอาจารย์เพื่อหาแนวทางการปรับปรุงแก้ไข และพัฒนาต่อไป

3.6.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงครั้งที่ 4 (100%)

ในการดำเนินงานครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ประชุมหารือร่วมกับฝ่ายออกแบบด้านมัลติมีเดีย เพื่อวางแผนการออกแบบแสงในแต่ละฉากให้มีความสอดคล้อง และสอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอโดยรวม โดยมุ่งเน้นให้บรรยากาศของแต่ละฉากดำเนินไปในโทนเดียวกันอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ ยังได้พิจารณา และทบทวนการเปลี่ยนผ่าน (Transition) ระหว่างฉากต่าง ๆ เพื่อให้เกิดความลื่นไหล และมีประสิทธิภาพในการนำเสนอมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.85 : ภาพการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4

ที่มา : ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 ผู้ศึกษาได้รับคำแนะนำจากคณะอาจารย์เกี่ยวกับการออกแบบแสงในฉากของตัวละครโฮป โดยมีข้อเสนอแนะให้ปรับปรุงการใช้ไฟ เนื่องจากบางตำแหน่งมีความมืดเกินไป ส่งผลให้มองเห็นนักแสดงได้ไม่ชัดเจน เพื่อแก้ไขปัญหาดังกล่าว ผู้ศึกษาจึงได้ดำเนินการติดตั้งไฟรับหน้าเพิ่มเติมให้กับนักแสดงในตำแหน่งที่จำเป็น เพื่อให้แสงมีความสมดุล และเสริมประสิทธิภาพในการนำเสนอฉากได้ดียิ่งขึ้น

3.6.5 ผลงานการออกแบบแสง

3.6.5.1 ก่อนการแสดง

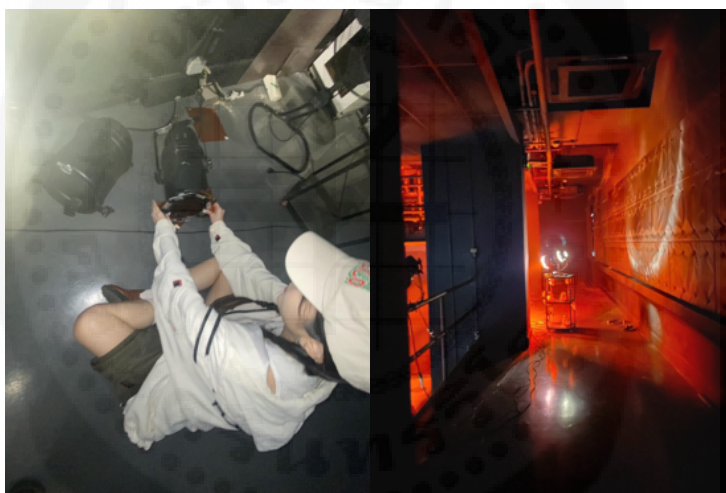
ในช่วงก่อนเริ่มการแสดง ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเตรียมอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับการแสดง ได้แก่ หลอดไฟสองประเภท คือ หลอดไฟกลมและหลอดไฟดวง พร้อมทั้งได้ออกแบบแผนผังการติดตั้งไฟ (แปลนไฟ) ล่วงหน้า เพื่อให้กระบวนการติดตั้งดำเนินไปอย่างราบรื่น และรวดเร็ว

หลังจากติดตั้งระบบไฟเสร็จสิ้น ผู้ศึกษาได้กำหนดตำแหน่งและทิศทางของแสงบนเวทีอย่างละเอียด พร้อมทั้งติดตั้งเครื่องสร้างหมอก (Smoke Machine) เพื่อเสริมบรรยากาศของการแสดงจากนั้นได้ตรวจสอบความปลอดภัย และความเรียบร้อยของระบบสายไฟอย่างรอบคอบ เพื่อป้องกันการเกิดอุบัติเหตุระหว่างการแสดง



ภาพที่ 3.86 : ภาพการติดตั้งไฟพิเศษที่ใช้ในการแสดง

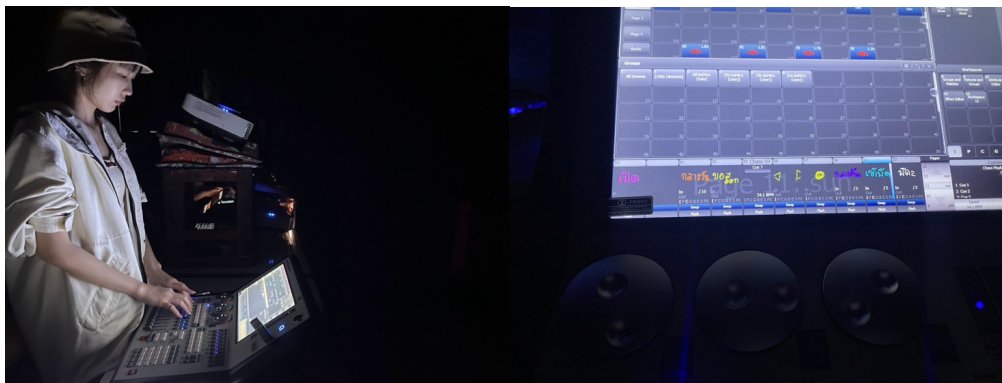
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.87 : เตรียมอุปกรณ์และติดตั้ง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตลอดกระบวนการ ผู้ศึกษาได้ประสานงาน และทำงานร่วมกับฝ่ายองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ เพื่อให้ภาพรวมของการแสดงดำเนินไปในทิศทางเดียวกันอย่างกลมกลืน ทั้งนี้ ในการซ้อมก่อนการแสดงจริง ผู้ศึกษาได้ทบทวนเทคนิคการควบคุมแสง คิวไฟ และตำแหน่งของนักแสดงอย่างละเอียด เพื่อให้การแสดงในวันจริงเป็นไปอย่างราบรื่นและปราศจากข้อผิดพลาด



ภาพที่ 3.88 : ภาพผู้ศึกษาจำคิวการแสดงและซ้อม

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.89 : ภาพการซ้อมรันเทคนิค

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.5.2 รอบการแสดง

ก่อนเริ่มการแสดงในวันจริง ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตรวจสอบระบบไฟฟ้าทั้งหมดอย่างละเอียด ไม่ว่าจะเป็นการตรวจสอบบอร์ดควบคุมไฟ ตู้димเมอร์ และการทดสอบการใช้งานของอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมถึงเทคนิคพิเศษที่ใช้ในระหว่างการแสดง เพื่อให้มั่นใจว่าระบบทั้งหมดอยู่ในสภาพสมบูรณ์และปลอดภัย ป้องกันการเกิดอันตรายระหว่างการแสดง

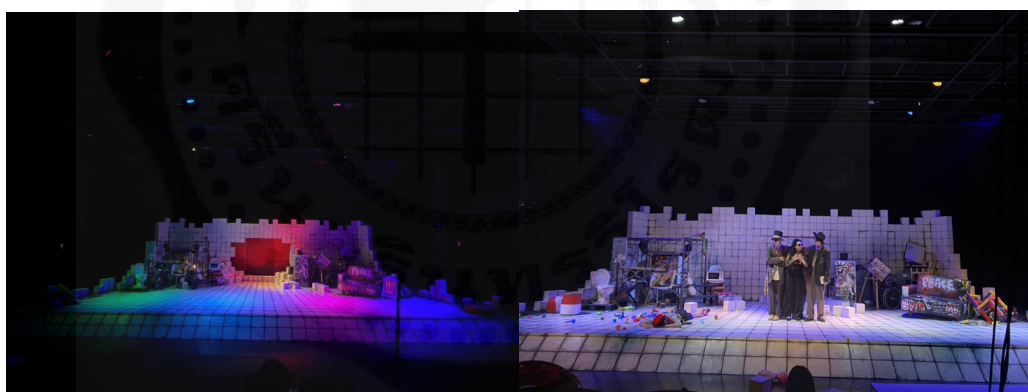
นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้ทำการทบทวนคิวการแสดงอย่างละเอียดร่วมกับทีมควบคุมองค์ประกอบฝ่ายเทคนิคทุกครั้งก่อนเริ่มการแสดง เพื่อให้ทุกฝ่ายสามารถทำงานได้อย่างสอดคล้องประสานและลดความผิดพลาดให้น้อยที่สุด

3.6.5.3 ช่วงการแสดงจริง

รอบที่ 1 วันที่ 20 มีนาคม 2568 วันแรกของการแสดงมีผิดพลาดจากการกดไฟเล็กน้อยเนื่องจากอาการตื่นเต้นและจังหวะไฟพิเศษที่ติดขึ้นไม่พร้อมกัน

รอบที่ 2 วันที่ 21 มีนาคม 2568 มีปัญหาเรื่องรีโมทหลอดไฟที่กดไม่ติดทำให้ไฟดับไม่พร้อมกัน

รอบที่ 3 วันที่ 22 มีนาคม 2568 ช่วงก่อนเริ่มการแสดงได้มีการแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นในการแสดงจริงรอบที่ 2 และระหว่างการแสดงได้ LED ที่ใช้เป็นไฟบรรยากาศหลักเกิดอาการค้างจึงต้องเร่งแก้ไขตามสถานการณ์



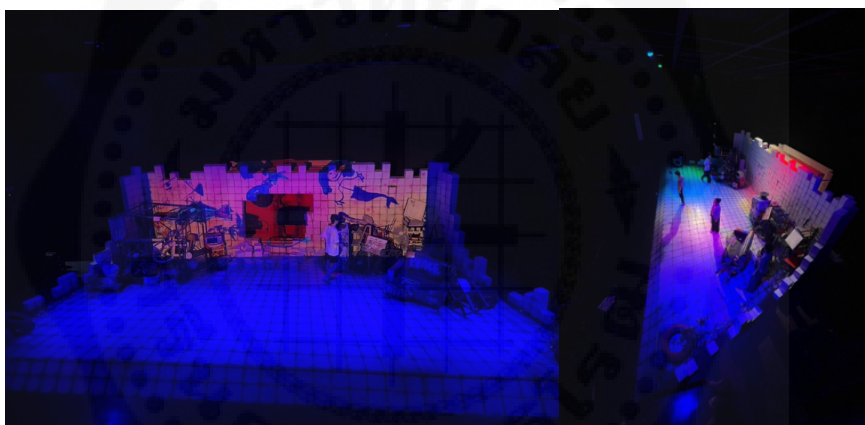
ภาพที่ 3.90 : ภาพวันแสดงจริง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.91 : ภาพวันแสดงจริง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.92 : ภาพวันแสดงจริง (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.5.4 หลังการแสดง

เมื่อการแสดงเสร็จสิ้นลงผู้ศึกษา และทีมโปรดักชันได้ดำเนินการรื้อถอนและถอดถอนการติดตั้งดวงไฟทั้งหมดออกจากพื้นที่โรงละครอย่างเป็นระบบ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการติดตั้งงานของโปรดักชันถัดไปโดยได้มีการตรวจสอบอุปกรณ์ทุกชิ้นอย่างละเอียด หากพบว่าอุปกรณ์ใดชำรุด หรือไม่พร้อมใช้งาน จะมีการแยกเก็บไว้ในส่วนของอุปกรณ์ชำรุดทันที เพื่อป้องกันการหยิบใช้งานผิดพลาด

3.7 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง(Pre-Production)

3.7.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ผู้ศึกษาได้ไปอ่านบทละครเรื่อง Waiting for Godot ซึ่งเป็นต้นแบบและแรงบันดาลใจของผลงานในเรื่องนี้ โดยได้ทำความเข้าใจในเนื้อหา โครงสร้าง และประเด็นสำคัญภายในบทละครอย่างลึกซึ้ง รวมถึงการตีความแนวคิดหลักของเรื่องผ่านมุมมองเชิงวิเคราะห์ ทั้งในด้านเนื้อหา และอารมณ์ที่บทละครต้องการสื่อ

จากการศึกษาดังกล่าว ผู้ศึกษาได้พิจารณาแนวทางในการเลือกใช้สื่อมัลติมีเดียให้เหมาะสมกับบริบทของเรื่อง โดยมุ่งเน้นให้การนำเสนอผ่านมัลติมีเดียที่สามารถสะท้อนสาระสำคัญของบทละคร และส่งเสริมอารมณ์ของการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพและกลมกลืนกับเนื้อหา

3.7.1.2 การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ

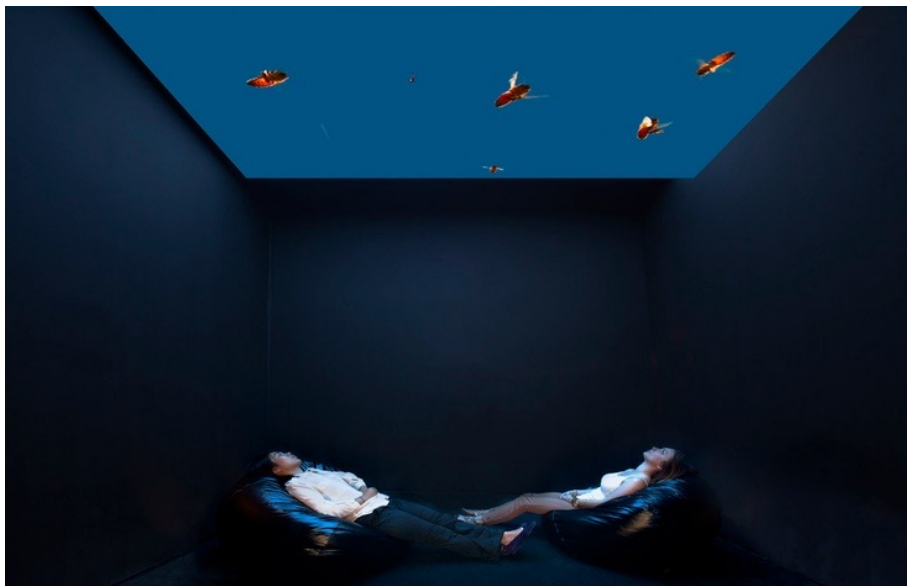
ในการกำหนดทิศทางของงานมัลติมีเดียครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เลือกใช้แนวคิดเรื่อง “การรอคอย” เป็นแกนหลักในการสื่อสาร ด้วยตระหนักว่าการรอคอยมีความเกี่ยวข้องอย่างลึกซึ้งกับ “เวลา” ซึ่งโดยทั่วไป มนุษย์มักอ้างอิงเวลาโดยใช้เครื่องมืออย่างนาฬิกา แต่ผู้ศึกษาตั้งคำถามว่า หากปราศจากนาฬิกาแล้ว เราจะสามารถรับรู้การเปลี่ยนแปลงของเวลาได้จากสิ่งใด จึงเกิดเป็นแนวทางในการเลือกใช้ “ท้องฟ้า” มาเป็นองค์ประกอบหลักในการนำเสนอ เนื่องจากท้องฟ้าเป็นปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่สะท้อนการเปลี่ยนแปลงของเวลาได้อย่างชัดเจน ไม่ว่าจะเป็นการเปลี่ยนแปลงของแสง สี เงา หรือบรรยากาศในแต่ละช่วงของวัน ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้สามารถถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และภาวะของการรอคอยได้อย่างลึกซึ้ง การใช้ท้องฟ้าเป็นสื่อหลักในงานมัลติมีเดีย จึงเป็นการกำหนดทิศทางที่มุ่งเน้นการสื่อสารผ่านความรู้สึกและประสบการณ์ร่วม เพื่อสร้างความเข้าใจและเชื่อมโยงกับผู้ชมในระดับอารมณ์



3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการ ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

จากการอ่านและวิเคราะห์บทละครเรื่อง The Endless Silence ซึ่งมีฉากหลักตั้งอยู่บริเวณสระน้ำร้าง ผู้ศึกษาตระหนักถึงความสำคัญของการออกแบบภาพที่สามารถสะท้อนบรรยากาศ และอารมณ์ของสถานที่ได้อย่างสมจริง จึงได้ทำการค้นคว้าและศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้เทคนิค ‘เปอร์สเปกทีฟ’ (Perspective) ในการสร้างมิติของภาพ เพื่อให้ผลงานที่น่าเสนอสามารถถ่ายทอด

ความลึก ความเงี้ยว และความเงี้ยวของพื้นที่ดังกล่าวได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ ผู้ศึกษามุ่งเน้นการเลือกใช้มุมมองที่เหมาะสม ตลอดจนองค์ประกอบทางศิลป์ต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการจัดวางวัตถุในภาพ การใช้แสงและเงา รวมถึงการกำหนดระยะใกล้-ไกล เพื่อสร้างความรู้สึกว่าภาพที่ปรากฏนั้นอยู่ภายในสหรณน้ำร้างจริง ๆ เสมือนผู้ชมได้เข้าไปอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นร่วมกับตัวละครในเรื่อง ซึ่งจะช่วยเสริมสร้างบรรยากาศและอารมณ์ของละครให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

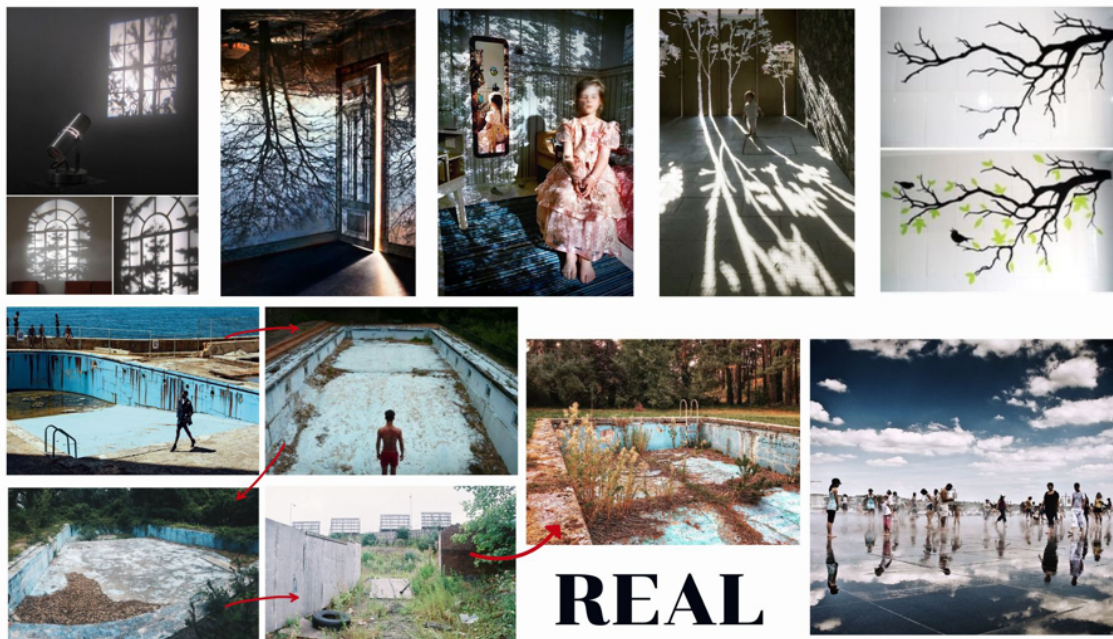


3.7.1.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

ในการส่งรายงานความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) ของการออกแบบสื่อมัลติมีเดียในครั้งนี้ ผู้ศึกษามุ่งเน้นไปที่การศึกษาและค้นคว้าข้อมูลอ้างอิง (Reference) ที่เหมาะสมกับเนื้อหา เพื่อวางแนวทางในการนำเสนอ โดยแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบหลัก ดังนี้

(1) รูปแบบที่หนึ่ง: ความจริง (Realistic)

รูปแบบนี้เน้นการถ่ายทอดความเปลี่ยนแปลงตามกาลเวลา ผ่านภาพของต้นไม้ที่ค่อย ๆ เจริญเติบโตจากต้นกล้าไปสู่ต้นใหญ่ เพื่อสื่อถึงการเติบโต และพัฒนาการของชีวิตจริง พร้อมทั้งฉายภาพท้องฟ้าที่เคลื่อนไหวต่อเนื่องสะท้อนถึงวัฏจักรของเวลา และธรรมชาติที่เปลี่ยนแปลงอย่างไม่หยุดนิ่ง ทั้งหมดนี้นำเสนอผ่านโปรเจกเตอร์ในเชิงสัญลักษณ์ เพื่อกระตุ้นการรับรู้ และความเข้าใจของผู้ชมต่อความงดงามของความเป็นจริงที่เกิดขึ้นรอบตัว



(2) รูปแบบที่สอง: จินตนาการ (Imagination)

รูปแบบนี้นำเสนอผ่านมุมมองของความเหนือจริง โดยสื่อสารผ่านภาพของสระน้ำร้างที่แห้งเหือด แต่กลับมีลายน้ำปรากฏขึ้นและเคลื่อนไหวราวกับว่ายอยู่ในน้ำจริง พร้อมกับปลาที่แหวกว่ายอยู่ภายใน ซึ่งเป็นภาพที่

เกิดขึ้นจากจินตนาการ และไม่สามารถพบเห็นได้ในชีวิตจริง ทั้งนี้เพื่อกระตุ้นอารมณ์ ความรู้สึก และการตีความในเชิงลึกของผู้ชมให้เกิดการตั้งคำถาม และสร้างจินตนาการต่อผลงาน



ทั้งสองแนวทางนี้จะเป็พื้นฐานในการพัฒนา และออกแบบสื่อ
มัลติมีเดียให้มีความหลากหลาย และสามารถถ่ายทอดแนวคิดของเวลาและ
จินตนาการได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.7.1.5 สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

แนวคิดทั้งหมดที่ได้กล่าวมานี้สามารถนำไปต่อยอด และพัฒนาให้เกิดเป็น
ผลงานสื่อมัลติมีเดียที่มีความสร้างสรรค์ และมีมิติมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถ
ประยุกต์ใช้ในการออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับเนื้อหาและอารมณ์

ของเรื่องราวได้อย่างลงตัว เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการสื่อสาร และสร้างประสบการณ์ที่น่าประทับใจให้แก่ผู้ชมในอนาคต

3.7.2 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

หลังจากส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้ข้อสรุปของแนวคิดในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียมากขึ้นและนำมาทำต่อใน 50% โดยในการออกแบบในช่วง 50% นี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดคีย์เวิร์ดหลักที่เป็นแกนสำคัญของแนวคิดเพื่อใช้ในการพัฒนารูปแบบงาน ได้แก่คำว่า “ความหวัง” “วัฏจักร” และ “กักขัง” ซึ่งแต่ละคำล้วนมีนัยสำคัญทั้งในเชิงอารมณ์และความหมายเชิงนามธรรม โดย “ความหวัง” เปรียบเสมือนแรงผลักดันที่อยู่ภายในจิตใจมนุษย์ “วัฏจักร” สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงและการดำเนินไปของกาลเวลาอย่างไม่มีสิ้นสุด และ “กักขัง” เป็นสัญลักษณ์ของข้อจำกัดและความรู้สึกติดขัดทั้งทางร่างกายและจิตใจ ซึ่งผู้ศึกษามีแนวคิดที่จะนำคำเหล่านี้มาผสมผสานในการออกแบบเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่สามารถสื่อความหมายได้อย่างลึกซึ้ง สะท้อนทั้งมิติของอารมณ์และประสบการณ์ของผู้ชมผ่านการรับรู้ทางสายตาและความรู้สึกอย่างกลมกลืน



3.7.2.1 สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

ภายหลังจากการส่งความคืบหน้า 50% เสร็จ ผู้ศึกษาเริ่มมองเห็นภาพรวมของผลงานได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น จากเดิมที่มีเพียงแนวคิดและข้อมูลอ้างอิง (References) อยู่ในความคิดในช่วงแรกของความคืบหน้า 30% ซึ่งยังไม่ได้มีรูปแบบที่เป็นรูปธรรมมากนัก ในช่วงการจัดแสดงเทศกาลปล่อยผี การนำเสนอในรูปแบบของสื่อมัลติมีเดียก็สามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น ไม่พบปัญหาหรืออุปสรรคในด้านเทคนิคหรือการสื่อสารแนวคิดต่อผู้ชม

3.7.3 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

ในการนำเสนอความคืบหน้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้มีแนวคิดและไอเดียเพิ่มเติมขึ้นหลายประการ เพื่อเสริมสร้างมิติทางเนื้อหาและอารมณ์ให้กับงานมัลติมีเดีย โดยหนึ่งในแนวคิดที่

เพิ่มเติมเข้ามาคือ การออกแบบการปรากฏตัวของตัวละครให้น่าสนใจในลักษณะของก่อนเมฆสีรุ้ง ซึ่งมีนัยยะเชิงสัญลักษณ์ถึงการเข้ามาสร้างสีสัน ความเปลี่ยนแปลง และความมีชีวิตชีวาให้กับเรื่องราว ทั้งนี้ยังมีการเพิ่มองค์ประกอบของ “สิ่งแปลกประหลาด” ที่ไม่สมควรปรากฏอยู่บนท้องฟ้าให้ลอยผ่านไปเป็นระยะ เพื่อสร้างความรู้สึกพิศวงและกระตุ้นจินตนาการของผู้ชมให้ตั้งคำถามกับความเป็นจริงและความฝัน



3.7.3.1 สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70 %)

ในการนำเสนอความคืบหน้าของสื่อมัลติมีเดียในครั้งนี้ผู้ศึกษายังคงใช้เค้าโครงหลักจากการนำเสนอในการส่งความคืบหน้า 50% เป็นพื้นฐานในการดำเนินงาน โดยมีการเพิ่มเติมรายละเอียด และองค์ประกอบบางส่วนเพื่อเสริมสร้างความสมบูรณ์ของเนื้อหา และการถ่ายทอดอารมณ์ อย่างไรก็ตาม ในกระบวนการนำเสนอได้พบปัญหาทางเทคนิคที่ส่งผลกระทบต่อ การแสดงผลงาน โดยเฉพาะปัญหาที่เกิดขึ้นกับเครื่องโปรเจกเตอร์ ซึ่งทำงานได้ไม่เต็มประสิทธิภาพ ประกอบกับสภาพแวดล้อมและอุปกรณ์ที่ใช้ในการจัดแสดงไม่เอื้ออำนวยต่อการฉายภาพอย่างที่ตั้งใจไว้ ส่งผลให้ไม่สามารถนำเสนอผลงานผ่านโปรเจกเตอร์ได้ตามแผนที่วางไว้

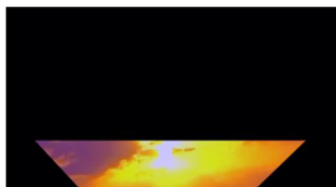
3.7.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

หลังจากการส่งความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสรุปและกำหนดขอบเขตของการออกแบบสื่อมัลติมีเดียให้มีความชัดเจนและละเอียดมากยิ่งขึ้น โดยได้วางแนวทางในการคัดเลือกเนื้อหา และรูปแบบของสื่อที่เหมาะสมกับวัตถุประสงค์ของการนำเสนอ นอกจากนี้ยังได้ทำการสรุปรายการสื่อทั้งหมดที่จำเป็นต้องใช้สำหรับการฉายในทุกฉาก เพื่อให้การผลิตสื่อเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับแนวคิดหลักของงาน โดยภาพที่ฉายมีดังนี้

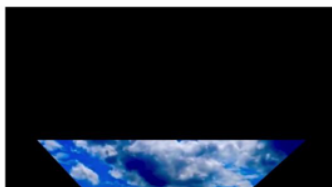


Scene 1

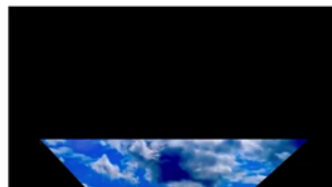
ฉากเปิดพระอาทิตย์ขึ้นพร้อมเพลง
+ ท้องฟ้าขึ้นตอนเสียงน้ำ จ่ม



ท้องฟ้าเปิดวน



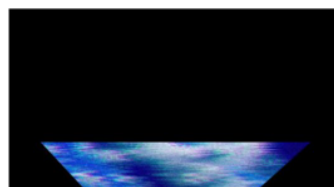
เครื่องบินบินผ่าน



นกบินผ่าน

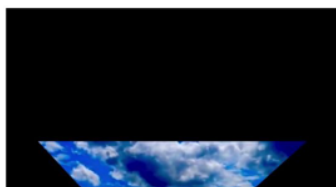


สันตาม Text สำคัญ เช่น
เมื่อวานก็เป็นเรื่องของ
เมื่อวาน.....จริงมั๊ย

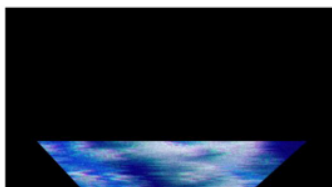


Scene 2

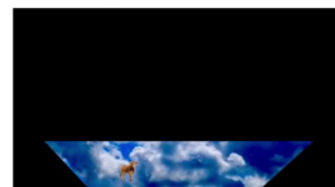
ท้องฟ้าเปิดวน



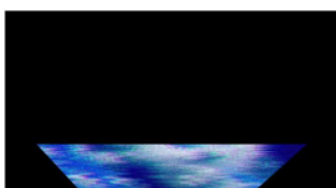
สันตาม Text



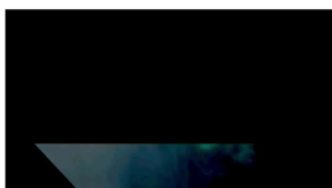
ของแปลก ๆ ลอยมาตอนแจสเปอร์เล่น



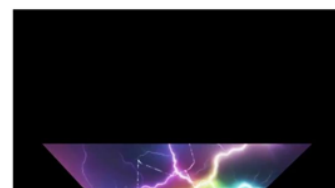
สัน ตอนพูดว่า ถอยออกไป



มาพร้อมเสียงก่าแพงแตก



มาตอนระเบิด เปรี๊ยะ!!!



Scene 3

สุริยุปราคา



โอบไปนั่ง ท้องฟ้ากลับมาปกติ

ที่นี่ ก็ได้เวลาอาหาร
เปลี่ยนตอนเพลงขึ้น

สั่นตาม Text ท้องฟ้า



ท้องฟ้าวน

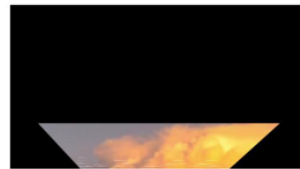


Scene 4

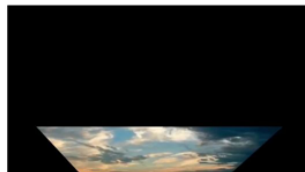
ท้องฟ้าวน บ่าย



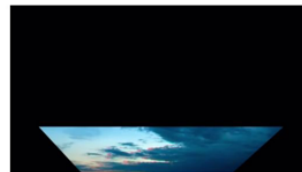
สั่นตาม Text ท้องฟ้ายามบ่าย



ใกล้ค่ำแล้ว

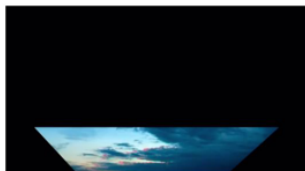
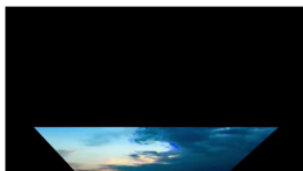
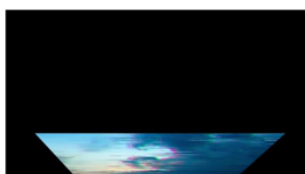


กระตุกตอนเปลี่ยนหมวก

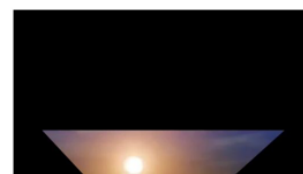


Scene 4

ท้องฟ้าหยุด+กระดุก level 1

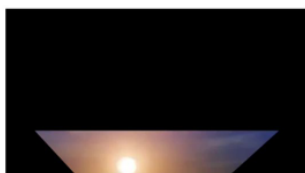
ท้องฟ้าเริ่มขยับ กระดุก level 2
จากจุดเริ่มต้นที่ว่างเปล่ากระดุก level 3
ตายแล้วไปไหนเจียบๆๆๆๆ
(ขยับเอง)ทุกอย่างปกติตอนตลอด
หมวก

ตึกตึก กลางวันกลางคืน 16

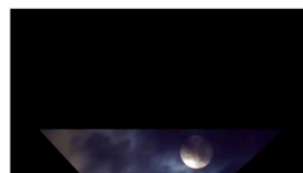


Scene 5

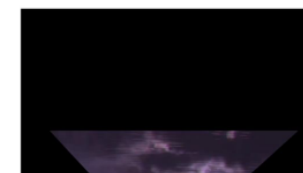
timelapse



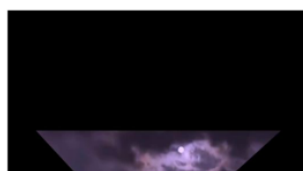
แจสเปอร์พูด เป็นกลางคืน



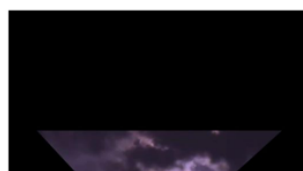
สั้นตาม text



คำกัน ไฟฟ้า ไอทิม



ท้องฟ้ากลางคืน วน





อย่างเต็มที่ อีกทั้งยังพบว่าจำนวนการปรากฏตัวของนกที่บินผ่านในบางช่วงมีความถี่มากกว่าที่คาดการณ์ไว้ ซึ่งอาจบ่งบอกสมมติฐานของผู้ชมได้ อย่างไรก็ตาม แม้จะมีปัญหาเล็กน้อยดังกล่าวเกิดขึ้น แต่โดยภาพรวมแล้ว การนำเสนอสามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและบรรลุตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้เป็นอย่างดี

3.7.5 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)

3.7.5.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านสื่อมัลติมีเดีย

(1) ช่วงก่อนแสดงจริง

ก่อนเริ่มการแสดงในแต่ละรอบ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตรวจสอบความพร้อม และความเรียบร้อยของอุปกรณ์โปรเจกเตอร์อย่างรอบคอบ โดยพิจารณาว่าอุปกรณ์สามารถใช้งานได้ตามปกติหรือไม่ ตรวจสอบตำแหน่งการฉายว่าอยู่ในมุมที่เหมาะสมและตรงกับองค์ประกอบของฉาก รวมถึงตรวจสอบขนาดของภาพที่ฉายว่ามีความพอดีกับพื้นที่ที่กำหนดไว้หรือไม่ เพื่อให้เกิดความมั่นใจในการนำเสนอภาพระหว่างการแสดง นอกจากนี้ ก่อนเริ่มการแสดงทุกครั้ง ผู้ศึกษาจะนัดหมายกับนักแสดงเพื่อซักซ้อมคิวการเปิดโปรเจกเตอร์ โดยมุ่งเน้นให้การเปิดภาพเป็นไปพร้อมกับจังหวะการแสดงของนักแสดงอย่างสมบูรณ์แบบ ทั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ประสานงานและทำงานร่วมกับนักออกแบบแสงอย่างใกล้ชิด เพื่อให้การใช้แสงและภาพสอดคล้อง และสนับสนุนบรรยากาศของการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด



(2) ช่วงรอบการแสดงจริง

ตลอดระยะเวลาการแสดงทั้ง 3 วัน พบว่าการทำงานของสื่อมัลติมีเดียมีความแตกต่างกันในแต่ละวัน โดยในวันแรกของการแสดง พบปัญหาการกระตุกของสื่อมัลติมีเดียเล็กน้อย ซึ่งไม่ส่งผลกระทบต่อภาพรวมของการแสดงมากนัก ส่วนในวันที่สองเกิดข้อผิดพลาดในช่วงต้นของการแสดง แต่สามารถแก้ไขและดำเนินการต่อได้อย่างราบรื่น และในวันสุดท้ายซึ่งเป็นรอบสุดท้ายของการแสดง ระบบสื่อมัลติมีเดียทำงานได้อย่างสมบูรณ์แบบโดยไม่มีข้อผิดพลาดใด ๆ จนจบการแสดง



(3) ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดงด้านสื่อมัลติมีเดีย

ภายหลังจากการแสดงรอบสุดท้าย ผู้ศึกษาได้ดำเนินการเก็บรวบรวม อุปกรณ์ทั้งหมดที่ได้นำมาใช้งาน พร้อมทั้งทำความสะอาดอุปกรณ์ โปรเจกเตอร์ และอุปกรณ์อื่น ๆ ให้เรียบร้อยเพื่อเตรียมความพร้อมในการส่งมอบให้กับทีมโปรดัคชันอื่นที่เข้ามาใช้งานต่อไป



บทที่ 4

สรุปผลจากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 สรุปผลการศึกษากระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง นิรันดร์สงัด

4.1.1 สรุปผลการศึกษาด้านการกำกับการแสดง

4.1.1.1 นาย คามิน มินชัยนันท์

จากการศึกษากระบวนการในการกำกับการแสดงเรื่อง "นิรันดร์สงัด" ผู้ศึกษาได้ นำเอาองค์ความรู้ทางศิลปะมาประยุกต์ใช้ในการทำงานครั้งนี้ โดยจากการศึกษาผู้ศึกษาสรุปผล การทำงานได้ดังนี้

สำหรับผม *Waiting for Godot* ฉบับแปลที่ผมทำ มันไม่ใช่แค่การแปลบทละคร แต่มันคือการพยายามเข้าใจจิตใจคนที่กำลัง “รอ” อะไรบางอย่างอย่างไม่มีที่สิ้นสุด และพยายามทำให้สิ่งนั้นกลายเป็นภาษาไทยที่ทั้งจริง ทั้งเบา ทั้งว่างแหงแต่เปี่ยมไปด้วยอะไรบางอย่างที่คนอ่านหรือคนดูจะรู้สึกได้โดยไม่ต้องมีใครอธิบาย

ผมให้ความสำคัญกับจังหวะของคำพูดมาก ทุกประโยคที่ตัวละครพูดออกมา มันไม่ใช่แค่บทสนทนา แต่มันคือความว่าง ความกลัว ความคาดหวัง ความสงสัย ความเบื่อ ความขำ ความไร้สาระ ทุกอย่างมันซ้อนกันอยู่ในประโยคง่าย ๆ ผมพยายามไม่ให้ภาษาไทยมันไปปิดเบือนสิ่งนั้น พยายามเลือกคำที่มันฟังแล้วมีชีวิตพูดแล้วเหมือนคนจริง ๆ กำลังคุยกันอยู่กลางเวที

การเลือกใช้คำอย่าง “ผมกับคุณ” มันอาจจะดูเล็กน้อยนะ แต่สำหรับผมมันเปลี่ยนทั้งโทนทั้งระยะห่างของตัวละครเลย มันให้ความรู้สึกสุภาพแต่ก็ห่างเหิน ในแบบที่ผมคิดว่าเบื่เค็ดต์น่าจะยิ้มมุมปาก ถ้าได้ยืนคนไทยสองคนคุยกันแบบนี้รออะไรบางอย่างไปเรื่อย ๆ เหมือนไม่มีจุดจบ

สิ่งที่ผมพอใจกับงานแปลครั้งนี้คือ ผมรู้สึกว่าคุณไม่พยายามตีความเกินสิ่งที่มันเป็น ผมแค่แปลสิ่งที่มันอยู่ตรงนั้น พยายามไม่ไปแต่งเติมให้มันสูงส่งหรือซับซ้อนเกินไป เพราะจริง ๆ แล้ว ความซับซ้อนมันอยู่ในความเรียบง่ายอยู่แล้ว และสิ่งที่ท้าทายที่สุดก็คือ การจะปล่อยให้มันเรียบง่ายโดยไม่ลดทอนพลังของมันเลย

ในบางช่วงของบท ผมก็ยอมปล่อยให้ความเจ็บทำหน้าที่ของมัน เพราะเจ็บของเบ็คเค็ตต์ไม่ใช่เจ็บแบบว่างเปล่า มันเป็นความเจ็บที่หนักแน่น เจ็บแบบเจ็บ เจ็บแบบพูดอะไรต่อไม่ได้แล้ว ซึ่งในภาษาไทย ถ้าเรากำกับบทไม่ดี ความเจ็บจะกลายเป็น “ช่องว่างเปล่า” ที่คนดูไม่อิน แต่ผมพยายามให้ความเจ็บนั้นกลายเป็นส่วนหนึ่งของบท สนทนากับคนดูโดยไม่ต้องพูด

สำหรับผม บทเปลี่ยนมันไม่ใช่แค่บทที่จะแสดง แต่มันเป็นบทที่ทำให้ผมได้เข้าไปใกล้หัวใจของละครเรื่องนี้อีกระดับ มันคือบทที่ไม่มีอะไรเลย แต่มันก็พูดทุกอย่างออกมาหมดแล้ว โดยที่เราแทบไม่รู้ตัวเลยด้วยซ้ำ

การทำงานร่วมกับนักแสดงและคนในโปรผมบอกเลยว่าเป็นอะไรที่ง่ายกว่าการปลอมส้อมก็อาจจะไม่ถึงขนาดนั้นแต่ว่าการที่ทุกคนให้ความสำคัญกับสิ่งที่ทำมีความมีอาชีพในสิ่งที่ตัวเองกำลังเป็นมันทำให้คนที่กำกับทำงานง่ายคิดมากจริง ๆ ถ้านักแสดงกลับบ้านแล้วได้ทบทวน

4.1.2 สรุปผลงานด้านการแสดง

4.1.2.1 นายมาลาคี รักษาแก้ว

หลังจากได้รับบท มาคัส ในละครเวทีเรื่อง The Endless Silence นิรันดร์สงัด ผู้ศึกษาได้นำองค์ความรู้ทางศิลปะการแสดงมาประยุกต์ใช้กับนักศึกษา โดยผู้ศึกษาสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

(1) การทำงานกับบทละคร

บทละครเรื่อง The Endless Silence นิรันดร์สงัดเป็นบทละคร Absurd ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเรื่อง “คอยโกโดต์” ประพันธ์โดย Samuel Beckett ผู้ศึกษาต้องอ่านบทละครตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อทำความเข้าใจว่าบทละครเรื่องนี้ต้องการจะสื่ออะไร ภาพรวมของเรื่องนี้จะเป็นอย่างไร และต้องการให้ผู้ชมได้รับอะไรกลับไป โดยหลังจากได้วิเคราะห์เรื่องราวรวมถึงพูดคุยกับผู้กำกับก็พบว่าผู้กำกับต้องการจะสื่อถึงชีวิตของมนุษย์การวนเวียนอยู่กับโลกและการใช้ชีวิต ว่าชีวิตมนุษย์มันช่างไร้สาระ ตั้งคำถามว่าเราเกิดมาเพื่ออะไร เกิดมาทำอะไร ส่วนสารที่คนดูจะได้ก็อยู่ที่บุคคลว่าตนจะตีความเรื่องนี้ออกมาเป็นแบบไหน

(2) การทำงานกับตัวละคร

ในระยะแรกของการทำงานผู้ศึกษายังไม่เข้าใจว่าการมีอยู่ของ มาคส์นั้นทำงานอย่างไร ตัวตนของมาคส์นั้นมีผลอย่างไรต่อเรื่อง แต่เมื่อได้ทดลองพัฒนาตัวละครไปเรื่อย ๆ พร้อมกับบทที่ค่อย ๆ เพิ่มเข้ามาทำให้เริ่มจับคำสำคัญบางอย่างของตัวละครนี้ได้อย่างคำว่า “ยึดติด” จนได้เริ่มหาเหตุผลไปเรื่อย ๆ ว่า อะไรคือสิ่งที่ทำให้ตัวละครนี้ยึดติด ความกลัวในความไม่รู้ ความไม่กล้า สิ่งเหล่านี้ทำให้เรายึดและเดินต่อไปได้ในขณะแสดง เพราะเป็นปัจจัยหลักที่ขับเคลื่อนตัวละครนี้ ให้ทำอะไรหลาย ๆ สิ่งอย่างเป็นธรรมชาติ และทำให้เข้าใจได้ว่าอะไรคือสิ่งสำคัญสำหรับตัวละครนี้

(3) การเรียนรู้ที่จะทำงานกับผู้อื่น

การทำงานกับผู้อื่นเป็นพื้นฐานการใช้ชีวิตร่วมกันในสังคมมนุษย์ ไม่ต่างอะไรจากการทำละครเวทีด้วยกัน การให้เกียติและเคารพซึ่งกันก็เป็นสิ่งสำคัญ การตรงต่อเวลาและเชื่อฟังคำสั่งของผู้กำกับก็เป็นหน้าที่หลักของนักแสดงที่ควรจะต้องทำได้ การได้ร่วมงานกับเพื่อน ๆ ในโปรดัคชัน The Endless Silence นิรันดร์สงัด ทำให้เห็นถึงการร่วมใจและให้เกียติกันเสมอ สิ่งที่ทุกคนเห็นพ้องและเข้าใจกันและเล็งเห็นว่าเป็นสิ่งที่ดีคือ การที่เราวิจารณ์การทำงานของกันและกันได้อย่างตรงไปตรงมาโดยไม่มีเรื่องส่วนตัวมาเกี่ยวข้อง ทำให้การทำงานและการพัฒนางานของเรา ค่อนข้างเป็นไปอย่างราบรื่นโดยไม่มีปัญหาภายในกัน วิจารณ์อย่างมีกาลเทศะ รับฟังข้อผิดพลาด และปรับปรุงแก้ไข ถือเป็นหนึ่งสิ่งที่เป็นจุดแข็งของละครเรื่องนี้เลยครับ

(4) การทำงานในฐานะนักแสดง

การทำงานในฐานะนักแสดงอย่างง่ายคือการรู้หน้าที่ของตัวเอง รู้ว่าเมื่อไหร่ต้องพร้อม ต้องแสดงของออกมา ปล่อยบ้างในบางทีเพิ่มรับอะไรใหม่ อย่ายึดติดกับการเล่นแบบเดิม ๆ ขนาดนั้น เว้นแต่ว่าสิ่ง ๆ นั้นเป็นสิ่งที่ผู้กำกับต้องการการได้ทดลองไปเรื่อย ๆ ไม่ใช่สิ่งที่เสียหา ลองแล้วลองอีก พร้อมรับคำวิจารณ์อยู่เสมอ เพื่อพัฒนาตนเอง หาสิ่งยึดเหนี่ยวเป็นแก่นของ

ตัวละครและลองหาวิธีการต่าง ๆ เพื่อค้นหาตัวละครนั้นลงไปให้ลึกได้
อย่างเช่นการใช้เสียงเพลง การอิมโพรไวส์ (Improvise) เพื่อจะได้พบอะไร
ใหม่ ๆ

4.1.2.2 นายจิรภัฏฐ์ ทศนเทพกมล

จากการศึกษากระบวนการที่ผ่านมาในด้านการแสดงของละครเวที
เรื่อง นิรันดร์สงัด ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการ การทำงานร่วมกับ
ผู้อื่น และ ทำความเข้าใจในศาสตร์ของการแสดงมากขึ้น รวมไปถึงการได้
ทำความเข้าใจถึงเบื้องหลังของละครเวที หนึ่งชิ้นผลงานที่ถูกเผยแพร่
กระบวนการของมันนั้นเกิดขึ้นได้อย่างไร อาทิ เช่น การตรงต่อเวลา หากทุก
คนในโปรดัคชันนั้น รักษากฎระเบียบ การทำงานในแต่ละวันก็จะดำเนินไป
ได้ตามตารางในแต่ละวัน และการทำงานในแต่ละวันเองก็จะถูกลดปัญหา
บางส่วนไปได้ การร่วมกันเสนอไอเดีย เพื่อที่จะต่อยอดความคิด และ
รังสรรค์ผลงานที่น่าสนใจ ดึงดูด และตามความคาดหวังของคนในโปร
ดัคชัน ผู้ศึกษาเล็งเห็นว่า การสื่อสารนั้นเป็นเรื่องที่สำคัญอย่างมาก การ
ทำงานร่วมกับคนในโปรดัคชันนี้ได้ทำให้ผู้ศึกษาเห็นแล้วว่า การสื่อสารที่
เกิดขึ้นตลอดการทำงานนั้น สามารถแลกเปลี่ยนความคิดที่เปลี่ยนแปลงอยู่
ตลอด และ ทำให้ผู้ศึกษานั้นมีความสุข และ สบายใจที่ทำงานร่วมกับทุก
ท่านในโปรดัคชันนี้ ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาทำให้ผู้ศึกษาไม่ค่อย
ประสบปัญหาในโปรดัคชันอีกด้วย

4.1.2.3 นางสาววิศรา สิงศิริบุญ

จากการศึกษากระบวนการที่ผ่านมาในด้านการแสดงละครเวทีของ
เรื่อง นิรันดร์สงัด ทำให้ผู้ศึกษา ได้เรียนรู้และทำความเข้าใจเกี่ยวกับการ
แสดงมากขึ้น การเปิดใจและค้นหาตัวเองให้มากขึ้น และได้เรียนรู้
กระบวนการการทำงานร่วมกับผู้อื่น ตามกฎเกณฑ์ที่ตั้งไว้ในโปรดัคชัน การ
สื่อสารหรือการประพจน์ตัวทำตามกฎ ให้งานชิ้นนี้ออกมาได้เสร็จสมบูรณ์
 อีกทั้งยังได้ค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมมากขึ้น ทำให้มีคลังความรู้เพิ่มมากขึ้น จาก
กระบวนการทำงานชิ้นนี้ ได้มีการสานสัมพันธ์กับ ผู้ร่วมงานที่ไม่เคยสนิท

หรือกับผู้ร่วมงานที่ไม่ค่อยได้คุย พอได้ทำงานร่วมกัน ก็ทำให้ได้เรียนรู้และ
ได้รู้จักนิสัยใจคอกันมากขึ้น ผู้ศึกษาได้เห็นความพัฒนาของตนเองมากขึ้น
หลังจากที่ได้มาอยู่กับบุคคลที่มีศักยภาพในโปรดัคชันนี้

4.1.2.4 นายสิทธิชัย บุญสถิตธรรม

หลังจากได้รับบท “โฮป” ที่ดัดแปลงมาจากบทละครเวทีเรื่อง “คอยโก
โดต์” ผู้ศึกษาได้นำองค์ความรู้ทางศิลปะการแสดงมาประยุกต์ใช้กับตัวผู้ศึกษา โดยผู้
ศึกษาสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

(1) การทำงานกับบทละคร

เนื่องจากผู้ศึกษากำลังทำงานกับบทละครประเภท Absurd ซึ่ง
วิธีการทำงานจะแตกต่างจากบทละครประเภทอื่น ๆ หลังอ่านบทละครจบ
ผู้ศึกษากลับมาวิเคราะห์ประเด็นที่เรื่องต้องการจะสื่อสาร และได้มีการ
ปรึกษากับผู้กำกับ ถึงภาพรวมของเรื่องจะเป็นไปในทิศทางใด Mood And
Tone ประมาณไหน ประเด็นใดที่ผู้กำกับต้องการจะสื่อสาร สิ่งเหล่านี้ เพื่อ
หาแนวทางวิธีการสื่อสารแมสเสจ (Message) ของเรื่องผ่านตัวละครของผู้
ศึกษา (สิ่งนี้ช่วยการหาแนวทาง กรอบ ฟังก์ชัน (Function) ลอจิก (Logic)
ของตัวละคร) “การรอคอยอย่างไร้จุดหมาย” เป็นแก่นของเรื่องที่คุณกำกับ
ต้องการจะสื่อสารกับผู้ชม ผู้ศึกษาจึงตีความต่อเกิดเป็นความต้องการของ
ตัวละคร โฮปรอคอยการได้เป็นอิสระภาพ สามารถคิดได้เองโดยไม่ต้องมีคน
สั่ง ได้มีจิตวิญญาณ มีสิทธิมีความรู้สึกแบบ “มนุษย์” บ้าง แต่ทั้งหมดที่
กล่าวมาโฮปเองไม่รู้ด้วยซ้ำว่าสิ่งที่เขารอคอย จะมีวันเป็นจริงหรือไม่ อีกทั้ง
ผู้กำกับให้คีย์เวิร์ด (Keyword) กับผู้ศึกษา เรื่อง อำนาจ และชนชั้น ผู้ศึกษา
จึงทำงานกับเรื่องอำนาจ และชนชั้น ว่ามีสิ่งนี้ในความสัมพันธ์ใดบ้าง อาทิ
เจ้านาย-ลูกน้อง แม่-ลูก ภรรยา-สามี ฯลฯ เมื่อพอได้วัตถุดิบมาคร่าว ๆ จึง
ไปในส่วนการทำงานกับตัวละคร สิ่งที่คุณศึกษาได้เรียนรู้จากกระบวนการ
ทำงานกับบทละครประเภทนี้ คือการให้ความสำคัญกับฟังก์ชัน (Function)
และลอจิก (Logic) หากผู้เล่นยังไม่เข้าใจสิ่งเหล่านี้มากพอ จะทำให้ผู้ชมไม่

เข้าใจการมีอยู่ของตัวละคร พวกเขาจะเริ่มตั้งคำถามกับเรื่องมากกว่าอยู่กับ
เส้นเรื่องที่ดำเนินอยู่

(2) การทำงานกับตัวละคร

เป็นครั้งแรกของผู้ศึกษาที่ได้แสดงละครประเภท Absurd ในตอน
แรกผู้ศึกษา还不知道ว่าจะเล่นออกมาแบบไหนดี เนื่องจากตัวละครที่ผู้ศึกษา
ได้รับสามารถเล่นได้หลากหลายแบบ ช่วงแรกจึงเป็นช่วงการกระโจนออก
ตามหาคาแรคเตอร์ (Character) จับจากวัตถุดิบที่ผู้ศึกษาได้ (อ้างอิงใน
(1)) เชื่อมโยงกับการศึกษาเพิ่มเติมจากการดูภาพยนตร์ (เรื่อง alien
romulus ตัวละครแอนดี้ ตัวละครหุ่นยนต์ Ai) ทั้งสองรวมกันออกมาเป็น
การออกแบบ Character โสปในช่วงเริ่มต้น (ซึ่งเป็นพื้นฐานที่สามารถต่อ
ยอดไปได้ในอีกหลาย ๆ ทาง) ในช่วง 50%-100% การทำงานกับ
Character ของผู้ศึกษาจะเป็นการที่ผู้ศึกษาศึกษาผลงานทั้งภาพยนตร์
และละครเวทีที่ผู้ศึกษาสนใจมาอะแดป (Adapt) ใช้กับ Character ของผู้
ศึกษา อาทิ “Geek-Gag-Go” ผู้ศึกษาสนใจทำทางการเคลื่อนไหวแบบ
mime “Companion” จากตัวละคร ไอริส ที่เป็นหุ่นยนต์ Ai ผู้ศึกษาสนใจ
ในส่วนของการหาช่องเสียงแบบหุ่นยนต์ อาการตาเหลือกขึ้นจนเห็นตา
ขาวเมื่อหุ่นยนต์ปิดการทำงาน ทั้งหมดนี้ร่วมกับภาพที่ผู้กำกับมอง
Character โสป ว่าเป็นไปในโทน (Tone) ไหน หา Logic ร่วมกันกับผู้
กำกับ เพื่อให้ได้ภาพที่ผู้กำกับต้องการมากที่สุด และไม่ขัดต่อ Logic ของ
ตัวละครของนักแสดง สิ่งที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้จากการทำงานกับตัวละครนี้
คือ “อ่อนไหวเหมือนไผ่ลู่ลม” บางครั้งการคิดทุกอย่างแบบเป็นระบบ เน้น
ระเบียบมากจนเกินไป อาจไม่เหมาะกับประเภทละครบางประเภท เช่น
เรื่องนี้ การสนุกไปกับ Logic ตัวละคร เป็นสิ่งที่ผู้ชมสนใจ และทำให้ผู้ชมมี
จุดร่วมไปกับตัวละคร สิ่งนี้ยังทำให้ผู้ศึกษารู้สึกผ่อนคลาย และเล่นเป็น
ธรรมชาติมากขึ้นอีกด้วย

(3) การเรียนรู้ที่จะทำงานกับผู้อื่น

ละครเวทีเกิดจากฝ่ายต่าง ๆ ทั้งเบื้องหน้า และเบื้องหลัง มาทำงานร่วมกันจนเกิดเป็นผลงานชิ้นนี้ที่ออกมาแสดงให้กับผู้ชมได้รับชม ดังนั้นการทำงานร่วมกับผู้อื่นจึงเป็นสิ่งสำคัญ ในโปรดักชัน (Productions) ผู้ศึกษาจึงเน้นการสื่อสารกันในทีม มีอะไรบอกกัน มีปัญหาอะไรบอกเพื่อน อยากได้อะไรเพิ่มเติม คิดเห็นอย่างไร เราผู้ศึกษาจะสื่อสารกันแทบตลอด พูดอย่างตรงไปตรงมาแต่ไม่ทำร้ายความรู้สึกของกัน และกัน งานส่วนงาน จะไม่นำมาปะปนกับเรื่องส่วนตัว เน้นระเบียบวินัย เนื่องจากต้องทำงานกับผู้อื่น การหาจุดร่วมเรื่องเวลาที่ทุกคนว่างตรงกัน และการตรงต่อเวลา จึงเป็นเรื่องสำคัญ เพื่อไม่ให้งาน Productions ล่าช้ากว่ากำหนด สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้ศึกษายึดมั่น และมีส่วนที่ทำให้ Productions นี้ออกมาสมบูรณ์แบบสำหรับทุกคนใน Productions และไม่ทำให้ใครในทีมผิดหวัง

(4) การทำงานในฐานะนักแสดง

ในฐานะนักแสดง สำหรับเรื่องนี้ผู้ศึกษาเน้นการกระโจนลงมือ ปฏิบัติมากกว่าการคิด “คิดว่าจะทำได้หรือไม่” “คิดว่าจะผิดรีเปลา” “คิดว่าถ้าทำไปจะโดนว่าหรือไม่” ในเมื่อห้อง ๆ นี้ เปรียบเสมือนห้องแล็บของผู้ศึกษา ดังนั้นจะผิดหรือถูกไม่สำคัญเท่ากับการที่เราลงมือหาความเป็นไปได้ทั้งหมด เรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับคนอื่น ๆ รับฟังความคิดเห็นจากผู้กำกับ จากครูที่ปรึกษา จากเพื่อน ๆ จากรุ่นน้อง ค่อย ๆ นำมาปรับปรุง และพัฒนาฝีมือการแสดงของตัวผู้ศึกษา เน้นการสื่อสารผ่านตัวละคร “พูดเร็วแต่ยังชัด” หาความบาลานซ์ (Balance) ของ 2 สิ่งนี้ โฟกัส (focus) รูปปาก ความดัง-เบา เพื่อให้สารที่ต้องการจะสื่อไปถึงผู้ชมตั้งแต่แถวหน้าสุด จนถึงแถวสุดท้ายของโรงละคร

4.1.3 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์การออกแบบฉากเพื่อการ

แสดง

4.1.3.1 นาย เตชพัฒน์ เวชชาชีวะ

จากการศึกษาระบบการทำงานที่ผ่านมาในด้านการออกแบบฉากละครเรื่อง นิรันดร์สงัด ทำให้ผู้ศึกษา ได้เรียนรู้กระบวนการรวมถึงลำดับขั้นตอนในการทำงานของละครได้ชัดเจนมากขึ้น เริ่มตั้งแต่อ่าน และทำความเข้าใจในบทละครเพื่อเข้าใจในสิ่งที่ละครจะสื่อสารออกไปให้ผู้ชมได้รับสารนั้น การค้นคว้าข้อมูล ลงพื้นที่จริง ไปสำรวจสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่มีความใกล้เคียงกับฉากที่ผู้ศึกษาจะนำมาเป็นแบบอย่างในการออกแบบฉากละครเรื่องนี้ จากนั้นผู้ศึกษาคิดที่จะพัฒนาต่อพยายามใส่ สัญญะ ลงไปในองค์ประกอบต่าง ๆ ของฉาก เพื่อให้ฉากที่ผู้ศึกษาออกแบบเป็นตัวช่วยให้ทิศทางของสารที่ต้องการสื่อ นั้น ไปถึงผู้ชมได้ง่าย และชัดเจนมากขึ้น ทั้งนี้ผู้ศึกษาต้องทำงานร่วมกับผู้ศึกษาในทุก ๆ ฝ่ายทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น เมื่อเกิดปัญหาต่าง ๆ ผู้ศึกษาได้ปรึกษากับผู้ศึกษาในฝ่ายอื่นอยู่เสมอ กล้าที่จะเสนอความคิดของตนเอง เปิดรับความคิดของผู้อื่น และยอมรับในความเห็นต่าง ถกเถียงกันให้ได้ในสิ่งที่ดีที่สุดกับการทำงานในละครเรื่องนี้ เพื่อผลลัพธ์ที่สมบูรณ์

4.1.4 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบ

ฉาก

4.1.4.1 นางสาว ชุติมา ใจดี

จากกระบวนการลงปฏิบัติจริงกับนักแสดงและการได้รับข้อเสนอแนะจากคณะกรรมการและผู้ชมในงานทดลองแสดง ได้เปิดพื้นที่ให้ผู้ศึกษาปรับแต่งองค์ประกอบทั้งด้านรูปลักษณ์ ฟังก์ชัน และความหมายให้ชัดเจนและลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ผลลัพธ์ของการศึกษาครั้งนี้ไม่เพียงแต่สะท้อนถึงความสำเร็จในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากที่ตอบรับกับแนวคิดเชิงศิลปะ แต่ยังชี้ให้เห็นถึงศักยภาพในการนำไปต่อยอดสำหรับงานสร้างสรรค์ร่วมสมัยในรูปแบบอื่น ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบจัดวาง (installation art) หรือการใช้สื่อผสมในละครเวทีแนวทดลอง

จากกระบวนการศึกษาวิจัย การออกแบบและทดลองสร้างสรรค์อุปกรณ์ ประกอบฉากละครเวทีเรื่อง นิรันดร์สงัด (The Endless Silence) ผู้ศึกษานำแนวคิด Function – Non-Function และ Kitsch Art มาใช้เป็นกรอบแนวคิดหลัก ในการออกแบบอุปกรณ์ เพื่อสร้างความย้อนแย้ง เชิงความหมาย และสะท้อนภาพ สังคมร่วมสมัยผ่านวัตรกรรมดาที่ถูกแปรเปลี่ยนหน้าที่ ให้กลายเป็นสิ่งใหม่ที่ชวน ตีความ

ผู้ศึกษาดำเนินการศึกษาตั้งแต่การวิเคราะห์บทละคร การลงพื้นที่จริงเพื่อ สํารวจ “สระว่ายนํ้าร้าง” ซึ่งเป็นสัญลักษณ์หลักของพื้นที่ในละคร ไปจนถึงการ ทดลองใช้องค์ประกอบจริงบนเวที โดยมีการออกแบบอุปกรณ์อย่างสร้างสรรค์ อย่าง มีนัยเชิงสัญลักษณ์ สื่อถึงภาวะ “การรอ” ความว่างเปล่า การตั้งคำถาม และการ พยายามมีชีวิตอยู่ในโลกที่ไร้คำตอบ เพื่อให้ท้ายที่สุด ผลงานชิ้นนี้แสดงให้เห็นว่า อุปกรณ์ประกอบฉากในละครเวทีสามารถเป็นได้มากกว่าเพียงสิ่งแวดล้อม แต่ สามารถเป็นผู้เล่าเรื่อง สะท้อนอารมณ์ และเปิดประเด็นการตั้งคำถามต่อสังคมได้ อย่างมีพลัง

4.1.5 สรุปผลการศึกษาและกระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์การออกแบบเพื่อการ แสดง

4.1.5.1 นางสาวนฤมล ภารัตภูมิกุล

จากกระบวนการศึกษาและการรับผิดชอบในหน้าที่การออกแบบเครื่องแต่ง กายสำหรับละครเวทีเรื่อง The Endless Silence (นิรันดร์สงัด) ทำให้ผู้ศึกษาได้ เรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน ฝึกฝนทักษะ และสั่งสมประสบการณ์มากมาย ซึ่งสามารถ แบ่งรายละเอียดได้ดังนี้

(1) เริ่มตั้งแต่กระบวนการตีความบทในช่วงการอ่านบทสำหรับการออกดีขึ้น เพื่อต้องการสร้างลักษณะเฉพาะตัวของตัวละครในละครแนวแอบเสิร์ดให้ชัดเจน ซึ่ง ทำให้ผู้ศึกษาได้ฝึกฝนทักษะด้านการตีความบท และเรียนรู้การเริ่มต้นค้นหา ภาพลักษณ์ของตัวละครอย่างเป็นขั้นตอน

(2) เมื่อได้รับโอกาสให้ออกแบบเครื่องแต่งกายในละครเรื่องนี้ ผู้ศึกษาได้มี โอกาสศึกษาและค้นคว้าแนวทางการออกแบบเพื่อแทนค่าสัญลักษณ์ที่ใช้ในการสื่อสาร

เรื่องราวไปยังผู้ชมให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมถึงการสร้างภาพจำให้กับคาแรคเตอร์ของตัวละครและเรื่องราว โดยผู้ศึกษาสามารถถ่ายทอดภาพจำเหล่านี้ได้สำเร็จ ไม่ว่าจะเป็นความแปลกตาของรูปร่างเครื่องแต่งกายที่สะท้อนความอัศจรรย์ของตัวละคร ลวดลายทางของชุดที่กลายเป็นจุดเด่น ไปจนถึงสัญลักษณ์ของหมวกที่ระบุไว้ในบทย่างชัดเจน

(3) ในขั้นตอนการทำงานและการอัปเดตความคืบหน้าในแต่ละครั้ง ผู้ศึกษาต้องเรียนรู้แนวทางในการพัฒนาและออกแบบเครื่องแต่งกายอย่างต่อเนื่องตามชั้นลำดับ ซึ่งในบางครั้ง ความเป็นจริงในการทำงานอาจไม่เป็นไปตามภาพในจินตนาการหรือแบบ Sketch ที่วางไว้ ส่งผลให้ผู้ศึกษาได้ฝึกฝนทักษะในการแก้ไขปัญหาและพัฒนาผลงานให้เหมาะสมกับสถานการณ์และบทละคร เช่น ชุดคลุมของ “มารีอา” ไม่สามารถทำได้เหมือนในแบบสเก็ต 100% เนื่องจากตัวละครที่เพื่อนนักแสดงรับบทมีการพัฒนาในการถ่ายตออยู่ตลอดเวลา ผู้ศึกษาซึ่งรับหน้าที่ออกแบบเครื่องแต่งกาย จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนเพื่อให้เหมาะสมกับทั้งตัวละครและนักแสดงให้มากที่สุด แต่ยังคงยึดโครงพื้นฐานของการออกแบบเดิมไว้เป็นแกนหลัก อีกทั้งเครื่องแต่งกายบางชิ้นที่หาได้จริงก็อาจไม่ตรงกับแบบ สเก็ตไว้ทั้งหมด แต่ผู้ศึกษาพยายามคัดเลือกสิ่งที่ใกล้เคียงกับแนวคิดเดิมให้มากที่สุด

(4) ในการออกแบบเครื่องแต่งกายในละครแนวแอ็บสเอร์ติฟที่เน้นความแปลกและเอกลักษณ์ ทำให้บางชิ้นส่วนของเครื่องแต่งกายไม่สามารถหาซื้อได้จากท้องตลาดทั่วไป ซึ่งผู้ศึกษาจึงต้องลงมือทำเองและเรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ เช่น การตัดเย็บ การประดิษฐ์ และการปรับแต่งเครื่องแต่งกาย ไม่ว่าจะเป็นการเย็บเนคไทของ “มาร์คัส”, วิธีการเสริมไหล่สูทของ “มาร์คัส” และ “มารีอา”, การเย็บตกแต่งสูทของ “แจสเปอร์”, การตัดชุดคลุมของ “มารีอา” ทั้ง 2 ชุด, การเย็บคอเชิ้ตและผ้าเช็ดหน้าของ “มารีอา”, การเย็บตกแต่งกางเกงลูกฟักหลายของ “มารีอา”, การตัดเย็บกระเป๋ในสูทของ “มารีอา”, การเย็บ Ruff และปกกะลาสีของ “โฮป” รวมไปถึงการทำแว่นตาที่บิดเบี้ยวของ “มาร์คัส”, การทำสร้อยนาฬิกาที่เป็นเครื่องประดับของ “มารีอา”, การทำรองเท้าหัวโตและลูกฟักหลายของ “โฮป” และ

การใช้สำหรับจังหวะ “มารีอา” และ “โฮป” ซึ่งกระบวนการเหล่านี้ทำให้ผู้ศึกษารู้สึกสนุกสนานในการเรียนรู้และการทำงานเป็นอย่างมาก

(5) ในการพัฒนาภาพลักษณ์ของตัวละคร การแต่งหน้าและทรงผมถือเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่ง ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาได้มีโอกาสทดลองเรียนรู้และออกแบบคาแรคเตอร์ผ่านการแต่งหน้าและการจัดทรงผม

(6) ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การปรับภาพลักษณ์ของคาแรคเตอร์และการแก้ไขปัญหาอย่างรวดเร็ว เช่น เมื่อมีการทดลองสวมชุดในการอัปเดตความคืบหน้าหรือการ dress rehearsal ซึ่งเป็นการซ้อมสวมชุดแบบเต็มรูปแบบ หากพบว่ามียะหรี่ที่ไม่เหมาะสมหรือต้องได้รับการแก้ไข ผู้ศึกษาจะต้องทำการปรับเปลี่ยนให้เรียบร้อยและรวดเร็วที่สุด หรือในกรณีก่อนการแสดงจริง พบว่ามีเสื้อผ้าหรือเครื่องประดับชำรุด ผู้ศึกษาที่ต้องสามารถแก้ไขและทำการปรับปรุงได้อย่างรวดเร็ว

นอกจากนี้ผู้ศึกษายังได้เรียนรู้และสะสมประสบการณ์อื่นๆอีกมากมาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

(1) ผู้ศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการทำงานในระบบที่ร่วมกับเพื่อนในโปรดัคชันอีก 9 คน ซึ่งทำให้ได้ฝึกฝนทักษะการสื่อสาร การวางแผนร่วมกัน การประสานงานกับผู้กำกับ นักแสดง และเพื่อนร่วมงานในฝ่ายออกแบบอื่นๆ

(2) ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การวางแผนในกระบวนการทำงานเพื่อให้งานเสร็จทันตามกำหนดเวลาและมีประสิทธิภาพ ซึ่งช่วยเสริมสร้างทักษะการมีวินัย ความเป็นระเบียบเรียบร้อย รวมถึงการมีสติในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล

(3) ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การเป็นผู้นำในการสอนและการแจกจ่ายงานให้กับรุ่นน้องที่เข้ามาทำหน้าที่เป็นผู้ช่วยในกระบวนการทำงาน

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้นทั้งหมดนั้น ถือเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ และการทำงานที่ล้ำค่าอย่างยิ่งสำหรับผู้ศึกษา ที่ได้ทำงานร่วมกับเพื่อนในโปรดัคชันทั้ง 9

คน ทำให้ผู้ศึกษาได้รับทั้งความรู้ ประสบการณ์ และความทรงจำที่มีคุณค่าอย่างเต็มที่ พร้อมทั้งภูมิใจในผลงานชิ้นนี้เป็นอย่างมาก

4.1.6 สรุปผลการศึกษาระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบ

แสง

4.1.6.1 นางสาว บุศยรินทร์ อวิรุทธิโยธิน

จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสงในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ขั้นตอนของการออกแบบแสงสำหรับละครเวทีอย่างครบถ้วน ตั้งแต่การอ่านและตีความบทละคร การทำความเข้าใจบริบทของพื้นที่แสดง การเขียนแปลนไฟ ตลอดจนการศึกษาและเลือกใช้ไฟประเภทต่าง ๆ เช่น ไฟพาร์ (Par Light), ไฟ LED ฯลฯ เพื่อให้สามารถตอบสนองต่อแนวคิดการออกแบบและการใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังได้รับประสบการณ์จากข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการทำงาน และนำมาพัฒนาตนเองในทุก ๆ ครั้งที่มีโอกาสสร้างสรรค์ผลงาน แต่สิ่งสำคัญที่สุดที่ผู้ศึกษาได้รับจากการทำงานในครั้งนี้ คือ การได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสาร และการทำงานเป็นทีม ซึ่งล้วนมีบทบาทสำคัญต่อความสำเร็จของกระบวนการออกแบบ อีกทั้งยังช่วยส่งเสริมให้ผู้ศึกษามีความกล้าคิด กล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น และกล้าทดลองแนวคิดใหม่ ๆ ที่อยู่นอกกรอบเดิม ทำให้เกิดการมองเห็นมุมมองที่หลากหลายและลึกซึ้งยิ่งขึ้นในการออกแบบแสงสำหรับงานละครเวที

4.1.7 สรุปผลการศึกษาระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบ

สื่อมัลติมีเดีย

4.1.7.1 นางสาว ศุภาพิชญ์ แก้วกัน

จากการศึกษาระบวนการออกแบบสื่อมัลติมีเดียในละครเวทีเรื่อง “The Endless Silence นิรันดร์สงัด” ผู้ศึกษาได้รับความรู้และประสบการณ์ที่มีคุณค่าในหลากหลายด้าน ทั้งในเรื่องของกระบวนการคิด การวิเคราะห์ ตลอดจนการนำแนวคิดต่าง ๆ มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียให้สอดคล้องกับเนื้อหา

และอารมณ์ของละครเวที โดยเฉพาะอย่างยิ่ง เนื่องจากละครเวทีเรื่องนี้มีลักษณะเป็นแนว “แอตเสิร์ด” (Absurd) ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวในการเล่าเรื่องที่ไม่เป็นเส้นตรง สื่อความหมายผ่านสัญลักษณ์และอารมณ์มากกว่าคำพูด จึงนับเป็นความท้าทายอย่างยิ่งสำหรับผู้ศึกษาในการสร้างสรรค์งานสื่อมัลติมีเดียที่สามารถถ่ายทอดเนื้อหาและความรู้สึกของละครได้อย่างลึกซึ้งและมีพลัง

นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของนักออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ซึ่งถือเป็นประสบการณ์ใหม่สำหรับผู้ศึกษาเพราะเป็นหน้าที่ที่ไม่เคยทำมาก่อน จึงจำเป็นต้องอาศัยการค้นคว้าและศึกษาเพิ่มเติมอย่างเข้มข้น โดยเฉพาะในการออกแบบภาพที่สามารถสะท้อนอารมณ์ “ความลึก” และ “การรอคอย” ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของเนื้อหาในเรื่องนี้ ผู้ศึกษาจึงได้ศึกษาหลักการของ เพอร์สเปกทีฟ (Perspective) เพื่อสร้างมิติให้กับฉาก และได้เลือกใช้ “ห้องฟ้า” เป็นสัญลักษณ์ในการแทนค่าแห่งเวลา ด้วยเชื่อว่าเส้นขอบฟ้าและการเคลื่อนไหวของห้องฟ้าสามารถสื่อถึงช่วงเวลาแห่งการรอได้อย่างชัดเจน ภาพที่ได้จึงมีความลึกทางสายตาและลึกซึ้งทางความรู้สึกในเวลาเดียวกัน

กระบวนการทำงานในครั้งนี้นี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ทักษะด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นการประสานงานกับนักแสดง ผู้ออกแบบองค์ประกอบอื่น ๆ ตลอดจนผู้กำกับ ซึ่งต้องอาศัยความเข้าใจ การยืดหยุ่น และการปรับตัวให้เหมาะสมกับบริบทของแต่ละหน้าที่ นอกจากนี้ยังเป็นการฝึกฝนให้ผู้ศึกษาสามารถจัดการงานภายใต้แรงกดดันได้อย่างมีสติ มีสมาธิ และรักษาคุณภาพของผลงานไว้ได้อย่างต่อเนื่อง

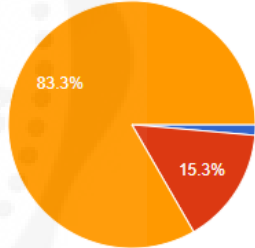
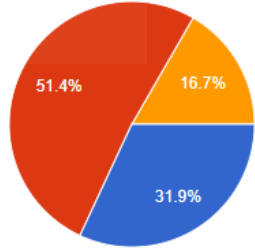
กล่าวโดยสรุป การทำงานในครั้งนี้นับเป็นประสบการณ์อันทรงคุณค่าที่ไม่เพียงแต่ช่วยพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะและการออกแบบเท่านั้น แต่ยังช่วยส่งเสริมการเติบโตในด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น การบริหารจัดการตนเอง และการเรียนรู้ที่จะเผชิญกับความท้าทายอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งล้วนเป็นพื้นฐานสำคัญที่จะสามารถต่อยอดและนำไปใช้ในสายอาชีพในอนาคตได้อย่างมั่นคง

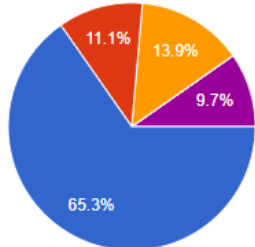
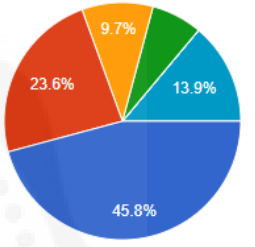
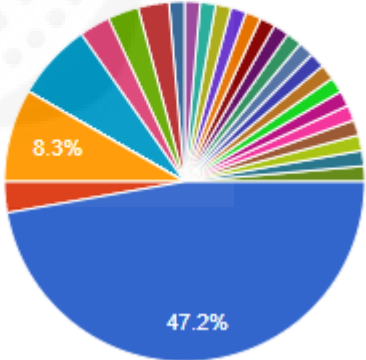
4.1.8 ข้อเสนอแนะ

4.1.8.1 ข้อเสนอแนะของผู้ชม

ผู้ศึกษาเห็นถึงความสำคัญของข้อเสนอแนะของผู้ชมเป็นอย่างมาก เพราะผู้ชมเป็นบุคคลที่ผู้ศึกษาต้องการถ่ายทอดผลงานให้ได้ชม ดังนั้นข้อเสนอแนะจากผู้ชมนั้นจึงมีคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้ศึกษา เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดผลงานในครั้งต่อไป ผู้ศึกษาจึงได้จัดทำแบบประเมินเพื่อให้ผู้ชมได้ประเมินหลังจากรับชมละครเรื่อง THE ENDLESS SILENCE นิรันดร์สงัด โดยสรุปผลการประเมินได้ดังนี้

ตารางที่ 4.1 : แบบประเมินโครงการและกิจกรรมจากผู้ชม (1)

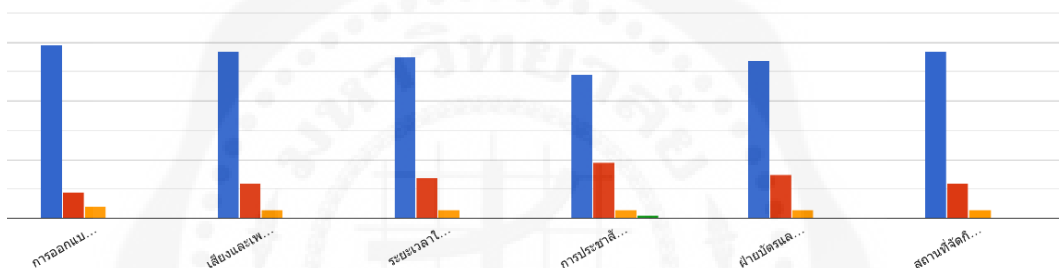
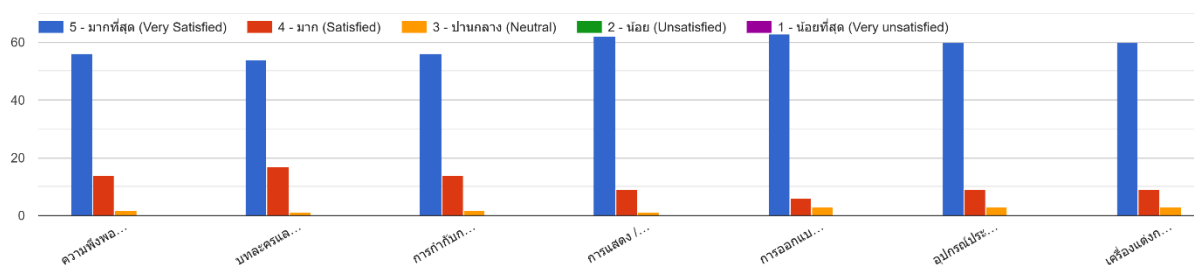
หัวข้อและรายละเอียด	แผนภูมิวงกลมแสดงผล								
รอบการแสดงที่รับชม ● พฤหัสบดีที่ 20 มีนาคม 2568 / Thursday 20th March 2025 ● ศุกร์ที่ 21 มีนาคม 2568 / Friday 21st March 2025 ● เสาร์ที่ 22 มีนาคม 2568 / Saturday 22nd March 2025	รอบการแสดงที่รับชม / Date of Performance 72 responses  <table border="1"> <thead> <tr> <th>รอบการแสดงที่รับชม / Date of Performance</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>เสาร์ที่ 22 มีนาคม 2568 / Saturday 22nd March 2025</td> <td>83.3%</td> </tr> <tr> <td>ศุกร์ที่ 21 มีนาคม 2568 / Friday 21st March 2025</td> <td>15.3%</td> </tr> <tr> <td>พฤหัสบดีที่ 20 มีนาคม 2568 / Thursday 20th March 2025</td> <td>1.4%</td> </tr> </tbody> </table>	รอบการแสดงที่รับชม / Date of Performance	Percentage	เสาร์ที่ 22 มีนาคม 2568 / Saturday 22nd March 2025	83.3%	ศุกร์ที่ 21 มีนาคม 2568 / Friday 21st March 2025	15.3%	พฤหัสบดีที่ 20 มีนาคม 2568 / Thursday 20th March 2025	1.4%
รอบการแสดงที่รับชม / Date of Performance	Percentage								
เสาร์ที่ 22 มีนาคม 2568 / Saturday 22nd March 2025	83.3%								
ศุกร์ที่ 21 มีนาคม 2568 / Friday 21st March 2025	15.3%								
พฤหัสบดีที่ 20 มีนาคม 2568 / Thursday 20th March 2025	1.4%								
เพศ ● ชาย / Male ● หญิง / Female ● LGBTQ	เพศ / Your gender 72 responses  <table border="1"> <thead> <tr> <th>เพศ / Your gender</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>หญิง / Female</td> <td>51.4%</td> </tr> <tr> <td>ชาย / Male</td> <td>31.9%</td> </tr> <tr> <td>LGBTQ</td> <td>16.7%</td> </tr> </tbody> </table>	เพศ / Your gender	Percentage	หญิง / Female	51.4%	ชาย / Male	31.9%	LGBTQ	16.7%
เพศ / Your gender	Percentage								
หญิง / Female	51.4%								
ชาย / Male	31.9%								
LGBTQ	16.7%								

ช่วงอายุ ● 18-24 ● 25-29 ● 30-39 ● 40-49 ● 50 plus	ช่วงอายุ / Your age group 72 responses  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Age Group</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>18-24</td> <td>65.3%</td> </tr> <tr> <td>25-29</td> <td>11.1%</td> </tr> <tr> <td>30-39</td> <td>13.9%</td> </tr> <tr> <td>40-49</td> <td>9.7%</td> </tr> <tr> <td>50 plus</td> <td>9.7%</td> </tr> </tbody> </table>	Age Group	Percentage	18-24	65.3%	25-29	11.1%	30-39	13.9%	40-49	9.7%	50 plus	9.7%				
Age Group	Percentage																
18-24	65.3%																
25-29	11.1%																
30-39	13.9%																
40-49	9.7%																
50 plus	9.7%																
สถานะ ● ผู้ชมทั่วไป / General Audience ● ผู้ปกครองและเพื่อน / Family and Friends ● นิสิตปัจจุบัน / Current Student ● ศิษย์เก่า / Alumni ● ผู้เชี่ยวชาญของสาขาวิชา / Department Special Guest ● นักเรียนม.ปลาย ที่สนใจเข้าศึกษาต่อ / High School Students who are interested in further study in Performing Arts	สถานะ / Your status 72 responses  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Status</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>General Audience</td> <td>45.8%</td> </tr> <tr> <td>Family and Friends</td> <td>23.6%</td> </tr> <tr> <td>Current Student</td> <td>13.9%</td> </tr> <tr> <td>Alumni</td> <td>9.7%</td> </tr> <tr> <td>Department Special Guest</td> <td>9.7%</td> </tr> <tr> <td>High School Students</td> <td>9.7%</td> </tr> </tbody> </table>	Status	Percentage	General Audience	45.8%	Family and Friends	23.6%	Current Student	13.9%	Alumni	9.7%	Department Special Guest	9.7%	High School Students	9.7%		
Status	Percentage																
General Audience	45.8%																
Family and Friends	23.6%																
Current Student	13.9%																
Alumni	9.7%																
Department Special Guest	9.7%																
High School Students	9.7%																
ท่านได้รับทราบโครงการจากที่ใด ● IG : 28 Juntra ● Facebook Page : การแสดง มศว ● IG : การแสดง มศว ● Twitter : การแสดง มศว ● Tiktok : การแสดง มศว ● เพื่อน ● อื่น ๆ	ท่านได้รับทราบโครงการจากที่ใด / How you hear about the project? 72 responses  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Source</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>IG : 28 Juntra</td> <td>47.2%</td> </tr> <tr> <td>Facebook Page : การแสดง มศว</td> <td>8.3%</td> </tr> <tr> <td>IG : การแสดง มศว</td> <td>8.3%</td> </tr> <tr> <td>Twitter : การแสดง มศว</td> <td>8.3%</td> </tr> <tr> <td>Tiktok : การแสดง มศว</td> <td>8.3%</td> </tr> <tr> <td>เพื่อน</td> <td>8.3%</td> </tr> <tr> <td>อื่น ๆ</td> <td>8.3%</td> </tr> </tbody> </table>	Source	Percentage	IG : 28 Juntra	47.2%	Facebook Page : การแสดง มศว	8.3%	IG : การแสดง มศว	8.3%	Twitter : การแสดง มศว	8.3%	Tiktok : การแสดง มศว	8.3%	เพื่อน	8.3%	อื่น ๆ	8.3%
Source	Percentage																
IG : 28 Juntra	47.2%																
Facebook Page : การแสดง มศว	8.3%																
IG : การแสดง มศว	8.3%																
Twitter : การแสดง มศว	8.3%																
Tiktok : การแสดง มศว	8.3%																
เพื่อน	8.3%																
อื่น ๆ	8.3%																

ตารางที่ 4.2 : แบบประเมินโครงการและกิจกรรมจากผู้ชม (2)

หัวข้อการประเมิน	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยมาก (1)
ความพึงพอใจในภาพรวมมีต่อละครเวที	56	14	2	-	-
บทละครและเนื้อหาของเรื่อง	54	17	1	-	-
การกำกับการแสดง	56	14	2	-	-
การแสดง	62	9	1	-	-
การออกแบบฉาก	63	6	3	-	-
อุปกรณ์ประกอบฉาก	60	9	3	-	-
เครื่องแต่งกายการแสดง	60	9	3	-	-
การออกแบบแสง	59	9	4	-	-
เสียงและเพลงประกอบ	57	12	3	-	-
ระยะเวลาในการแสดง	55	14	3	-	-
การประชาสัมพันธ์โครงการและ กิจกรรม	49	19	3	1	-
ฝ่ายบัตรและต้อนรับ	54	15	3	-	-
สถานที่จัดกิจกรรม	57	12	3	-	-

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



ภาพที่ 4.1 : แผนภูมิแท่งแสดงถึงผลการประเมินโครงการและกิจกรรมจากผู้ชม

ที่มา : ผู้ศึกษา

-
อยากให้มีการประชาสัมพันธ์มากกว่านี้
No comment it was magnificent
เรื่องที่นั่ง ถ้าให้เลือกที่นั่งได้ตั้งแต่ตอนซื้อบัตรน่าจะดีกว่าค่ะ
โดยรวมดีมาก
รู้สึกว่าการออกมาได้ดีมาก ๆ ขอบคุณที่นำเสนอออกมาและทำให้ได้ข้อคิดกลับไปเยอะมากครับ
คิดว่าลือคั้งที่พื้นเยอะไปหน่อยค่ะ แถวน้ำหวิวบัง มองไม่ค่อยเห็นว่าเล่นอะไรกันตรงนั้น
อยากเห็นคอนเทนท์ PR เพิ่มน่าจะขายบัตรได้มากขึ้น
เป็นการนำละคร คอย โกโต้ มาดัดแปลง เพิ่มเติมได้ดีมากๆ ทั้งด้านแนวทางการกำกับ ดีความ และด้านของนักแสดง ผู้กำกับสามารถถ่ายทอดละคร Absurd ออกมาในรูปแบบที่ทำให้คนทั่วไปเข้าถึงได้ง่าย Relate กับสถานการณ์ปัจจุบันได้อย่างดี จังหวะและ way ที่เลือกใช้ เหมาะกับนักแสดงมากๆ ในพาร์ทของนักแสดง สามารถแสดงบทที่เป็นบทละครออกมาให้เป็นมนุษย์ได้ ไม่มีความเคอะเขิน และทำให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงเรื่องที่ อาจจะโกล้หรือโกล่ตัว อาจจะเข้าใจหรือไม่เข้าใจ ได้อย่างง่ายดาย จากคาแรคเตอร์ที่คัดสรรกันมาของแต่ละคน เก่งมากๆครับ
ถ้าได้เข้างานตรงเวลาจะดีมากค่ะ
รอบการแสดง 14:00 แต่เริ่มเปิดเฮาส์ตั้งแถวประมาณ 14:15 ได้เริ่มเล่นคือ 14:25 คิดว่าช้าเกินไปมากครับ อยากให้เคารพเวลาของคนดูมากกว่านี้ ขอบคุณครับ
ไม่คิดว่าจะดีขนาดนี้ ชอบมากครับ
ดีมากเรอตค นักแสดงเล่นดีทุกคนเลยเลิฟ

ภาพที่ 4.2 : ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากผู้ชม

ที่มา : ผู้ศึกษา

4.1.8.2 ข้อเสนอแนะของผู้ชมจากช่องทางออนไลน์

นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะของผู้ชมที่ได้แสดงความคิดเห็นลงสื่อช่องทางออนไลน์ ทางผู้ศึกษาจึงรวบรวมมาดังนี้

The Endless Silence นิรันดร์สงัด

แม้ว่าในเส้นเวลาเรา ละครเรื่องนี้จะหมดรอบลงไปแล้ว แต่หวังว่า น่าจะยังมีอย่างน้อยสักที่หนึ่ง ที่ที่แสงยังเดินทางไปไม่ถึง ที่ซึ่ง ละครเรื่องนี้ยังคงเล่นซ้ำไปซ้ำมาอย่างไม่รู้เบื่อ ที่ที่เคาท์ส มาร์คัส แจสเปอร์ มาเรีย โฮป และเราทุกคนได้มาเฝ้ามองกันและกันอีกหน (ถึงพรุ่งนี้บางคนจะเปลี่ยนชื่อไปนั้นก็ไม่ใช่สำคัญ) ..อาจจะซ่อนอยู่ที่ใดที่หนึ่งของจักรวาล หลบลึกอยู่ในหลืบของความคิด หรือแอบอยู่อย่างมิดชิดในใจ.. เล่นวนเรื่อยไปจนกว่าจะถึงวันที่ ความสงัดเป็นนิรันดร์.. และถ้าวันนั้นมีอยู่จริง ละครเรื่องนี้คงจะได้ ปิดฉากลงอย่างถาวร..

จากชื่อเรื่องต้นฉบับฝรั่งเศส En Attendant Godot (1952) ของ Beckett นั้น คำแปลจริงๆ น่าจะสื่อไปทาง "ในระหว่างที่คอย" มากกว่าที่จะโฟกัสแค่การ "คอย" เพียงอย่างเดียว.. ซึ่งนิรันดร์ สงัดแบ่งสัดส่วนการแสดงออกมาได้อย่างเหมาะสมเจาะ โดยเฉพาะสถานะความไม่มั่นคงในจิตใจในระหว่างการคอยกับอารมณ์ขัน จึงไม่แปลกที่เราจะรู้สึกเศร้าในฉากเดียวกับที่คนข้างๆ ขำออกมา

เราต่างใช้ชีวิตอยู่ด้วยการรอ ชีวิตที่ไม่ค่อยสมเหตุสมผล คำถามต่างๆ จึงผุดขึ้นมาให้ขบคิดในระหว่างนั้น และยิ่งคำถามสำคัญ.. ความเจียบจะมาเมื่อไหร่? // ว่าแต่เราเลิกสนใจเรื่องเวลาซะทีได้ไหมว่าเมื่อไหร่ เพราะถ้ามีคนตอบขึ้นมาว่า "วันนึง" เราจะพอใจกับคำตอบนั้นจริงหรือ.. วันนึงเราจะจากกัน วันนึงเราจะแก่ วันนึงเราจะตาย.. บางคำถามก็ไม่จำเป็นต้องมีคำตอบ ชีวิตไม่ใช่ข้อสอบ และที่นี่ไม่ใช่ห้องเรียน..

ถือเป็นละครที่เท่โคตรๆ สามารถ Quote คำคมออกมาได้ทุกนาที
แถมมี Symbol ที่โผล่มาให้ตีความอยู่ทุกขณะ กว่าจะหักห้ามใจ
ให้เลิกใส่ความหมายกับทุกสัญลักษณ์.. เสียงประกาศหนึ่งก็ดังขึ้นมา
'เหลือเวลาอยู่ในสระอีก 10 นาที ขอให้ทุกท่านรีบขึ้นมา' // ไข่..
เราต่างจ่อมจมอยู่ในสระมานานแล้ว นานจนลืมเสียงดัง "จ่อม"
ตั้งแต่ครั้งแรกที่ตกลงไป ทำให้การจะให้ปีนป่ายขึ้นไปทันทีนั้นไม่
ง่ายเลย..

เพลงที่เปิด ท้องฟ้าที่เปลี่ยน เมฆที่หยุดนิ่ง หนังสือของฮอว์กิง ขวดย
นม บอลสีชมพู ตู๋เย็น แอปเปิ้ล วิทยุ มายลิตเติ้ลโพนี คนที่มีเคราสี
ขาวสวมชุดสีขาว ขากรถยนต์สีเหลืองท่งยางเบ็ดก็สีเหลือง เสียง
ตึกตอกประสานกับเสียงหัวใจเต้น ตู๋ปลากับโลกมิติที่สี่ ฟองสบู่กับ
พหุภพ... ฟุ้งซ่าน เชื่อมโยง ความไร้สาระที่จริงจัง การเสียดสีที่
แสนสั้น ความจริงในความฝัน กากากากา ข้างนอกวุ่นวายฉิบหาย
ภายในใจก็ฉิบหายไม่ต่างกัน...

การหลับตาในความเงียบบอาจทำให้เรามองเห็นอะไรได้มากกว่า /
การไม่พูดอะไรออกมาเสียงอาจจะดังกว่าการตะโกน / ถ้าไม่เห็น
ว่ามีประโยชน์อะไรก็ลองหัดเป็นคนใบ้ดู / แต่ถ้าไม่ยอมรับรู้อะไร
ก็ให้ลองหัดเป็นคนตาบอด / ตาเนี่ยบอดแต่ตาหน้าไม่แน่ / และถ้ารู้
ว่าเรื่องไหนพอจะทำให้ฉลาดขึ้นได้บ้างก็ให้ลองแกล้งโง่ดู / ไ้
มนุษย์!

เอาเป็นว่า.. โลกเราหมุนไปข้างหน้าด้วยแรงของความหวัง ความ
หวังทำให้เราจินตนาการถึงวันต่อๆ ไป อาจจะดูงดงามสดใสในที่
แรก แต่มันก็คงทำให้เราเศร้าได้เท่าๆ กับการรอคอย.. เคยผิด
หวังจนกลับมากลัวแล้วไม่กล้าหวังอีกต่อไปไหมล่ะ..

วันนึง.. ถ้าเราตกลงไปจมอยู่ในสระน้ำอันเศร้าโศกและมีดมน ก็
อยากให้เชื่ออยู่ว่ายังมีความหวังส่องประกายริบหรืออยู่ที่หลัง
กำแพง เพื่อเป็นแรงให้เราลุกขึ้น หยัดยืน ผืนทน "ทำอะไรสัก
อย่าง" เพื่อข้ามผ่านความยากลำบากเหล่านั้นไปให้ได้

การเดินทางตามหาความหมายของชีวิตในครั้งต่อไปอาจจะต้องใช้พลังจากความสิ้นหวังเป็นตัวขับเคลื่อน "สวมกางเกงให้เรียบร้อยสำคัญยิ่งกว่าการผูกคอตาย" ลองทำให้ "ขณะนี้" เป็นเวลาที่มีค่า ให้เป็นช่วงเวลาที่มีความสุขแบบที่ไม่อยากให้มันจบหรืออยากเร่งให้มันผ่านไป..

ถึงแม้ว่าไม่ช้าก็เร็ว การจากลาก็ต้องเกิดขึ้นอยู่ดี.. และเพื่อไม่ให้เกิดการบอกกล่าวที่ไม่เศร้าเกินไป..

.
.

จะว่าไปพวกเราอยู่ด้วยกันมานานเท่าไรแล้วนะ.. น่าจะ 4 ปีได้.. คงสายเกินไปแล้วละที่จะทำเป็นไม่รู้จักกัน แล้วหลังจากนี้จะเอาใจต่อดี.. ต้องรองจนกว่าจะจบ หรือรองจนกว่าความหวังจะกลับมา..

หลังจากนี้จะไรหลายๆ อย่างจะดีขึ้นหรือแย่ลง..?

ถ้าวันนึงเราเกิดจำกันไม่ได้ขึ้นมา..?

ถ้านานๆ ไป คนที่เราคิดว่ารู้จักเค้าดีพอเกิดเปลี่ยนไป..?

เราจะจำกันในแบบนี้ไปได้อีกนานแค่ไหน..?

ความทรงจำนี้ช่วยให้เราไม่เหงาเวลาอยู่คนเดียวจริงสิ..?

.
.
.

ฉันขอโทษนะ เรื่อง..

จะเรื่องอะไรฉันก็ยกโทษให้นายหมดแหละ..

นายจะไม่ออกไปจากสระนี้จริงๆ เหรอ

ฉันตัดสินใจแล้วว่ารออีกสักพัก.. คงสักวันนึง..

นายจะไม่เสียดายทีหลังใช่ไหม

ไม่รู้ว่ะ.. แต่ตอนนี้ฉันดีใจนะ

ถ้าสิ่งที่นายรอมันไม่มา.. นายคิดว่ามันมาอยู่มั๊ย

มาก็ดีจะได้ไม่ต้องรอ.. แต่ถ้ารอแล้วมีนายอยู่ด้วยมันก็ไม่แย..

โน่นๆ มาแล้วละ ฉันได้ยินเสียง..

ถ้าความเจ็บมา มันคงดังให้นายได้ยินหรอก

ก็จริงเนอะ..

.
 .
 ขอบคุณนะที่ยังอยู่ด้วยกัน
 ขอบคุณเหมือนกัน
 .
 .
 .
 จนกว่าจะพบกันใหม่ Yes Ma'am!
 จอม

.
 .
 21 MAR 2025 — 17:00
[#TheEndlessSilence](#) [#นิรันดร์สัจ](#)

ภาพที่ 4.3 : ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์ (1)

ที่มา : Facebook : Suphasawatt Purnaveja

อะ แวะมารีวิวสักหน่อย

ชื่นใจที่ได้เห็นงานแบบนี้มาก

" คอยโกโด Gen Z "

ฉันที่ปกติชอบอะไรแมสๆ ย่อยง่าย ชาวบ้านๆ

การดูละคร Absurd เป็นอะไรที่ค่อนข้างต้องปล่อยใจพอ

สมควร . . . แต่กลายเป็นหลงรักตัวละครทั้ง 4 ตัวของเรื่องนี้ไป

เลย แล้วตั้งใจดูสุดๆ นื่องที่เล่นเป็นแจสเปอร์น่ารัก

ชื่นชมอีกอยากคือเรารู้สึกว่ามันคือ [#ละครทดสอบ](#) เรื่องนี้สำหรับ
เรา [#งานออกแบบ](#) เนี่ยทั้งการกองฉากเป็นอะไรก็ไม่ได้แต่อาร์ต
มาก คือการวางและๆทะๆแล้วไม่รกคือดีไซเนอร์ต้องมีเซ้นท์เบอร์
นึ่งนิกออกปะ เสื้อผ้าเสื้อผ่อนคือตอบโจทย์ และเป็นคาแรกเตอร์
มาก ไฟเอมมีเดียเอเย่ ชาวดีเอเย่คือมู้ดมาก เทสดีจริง

[#นักแสดง](#) สำหรับเราคือเมจิกมาก นื่องๆทำได้ยังงี้...

กับการเล่าอะไรแบบนี้ออกมาให้ดูไม่เข้าใจ แต่ก็เข้าใจ

แต่นี่ว่าด้วยตัวเรื่อง และ [#การกำกับ](#) ด้วยที่ทำให้ภาพมันเอ่อ
มหัศจรรย์

[#นี่เราอะไรอยู่](#)

รอดูอะไรแบบนี้แหละจ้า แม่ชื่นใจ

คือโพสนี้ไม่นั่งเขียนอะไรสวยๆ รีวิวตามที่คิดและเขียนแบบเม้าๆ
ปะลูกปะ

[#TheEndlessSilence](#)

[#การแสดงมศว](#)

ภาพที่ 4.4 : ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์ (2)

ที่มา : Facebook : Kornnapas Pakdeerak

THE ENDLESS SILENCE นิรันดร์สัจด์ ละครแนวแอบเสิร์ด
(absurd) แอบจะเมตาเธียเตอร์นิดๆ

ละครโยนคนดูลงไปในสระว่ายนํ้าที่เปลี่ยนที่เต็มไปด้วยขยะหรือ
สิ่งใดไม่แน่ใจ

แจสเปอร์ ตื่นขึ้นมา เขาพยายามหาว่าเขาทำอะไรที่นี้ มาได้ยัง
งและพบกับ

มาคัส ตื่นขึ้นมา ทำทุกอย่างปกติเหมือนทุกอย่างนี้เป็นกิจวัตร

แจสเปอร์ถามมาคัสตอบ

และโอ้ อยู่ๆ มาคัสหยิบ "หมวก" ออกมาจากตู้เย็น — สัญลักษณ์
อย่างชัดเจน "แนวคิด" "ความเชื่อ" จะอะไรก็ตามมันทำหน้าที่
ให้ 2 ตัวละครนี้มีวิถีคิดและการแสดงออกที่ต่างไป

แล้วที่ที่สองคนนี้อยู่คืออะไร สระน้ำจริงๆหรือ

แจสเปอร์ : ฉันเข้ามาที่นี้ฉันร้องไห้

ขวदनมเด็กที่อยู่กลางเวทีในตอนเริ่มที่แจสเปอร์เอื้อมหาเป็นครั้งแรก
นั้นอาจจะสื่อถึงการที่แจสเปอร์ลืมนามาดูโลกเหมือนเด็ก

เป็นไปได้มั้ยที่สระว่ายนํ้านี้จะเปรียบได้ดั่ง "ชีวิต" ที่มีอะไรยุ่งเหยิง
เต็มไปด้วยหมกด้วยขยะ หรือไม่ใช่ว่าขยะ มันอาจจะเป็นอย่างสำคัญ หรือ
ความทรงจำ แล้ว...

ความเงิบคืออะไร

ความเงิบเป็นสิ่งที่ถูกพูดถึงตลอดทั้งเรื่อง และทั้งสองต้องรอ
หรือ กำลังรอ หรือ รอ

ที่บอกในตอนต้นว่าเป็นเมต้าเล็กๆ เพราะว่าตัวละครรับรู้ว่ามิชฌม
จ้องมองอยู่ หรือมีการพูดเชิงๆว่า นี่ก็ปีที่ 4 แล้วจะเอาอย่างไรต่อละ
4 ปีในร่วมหาลัย สะท้อนกับผู้สร้างและนักแสดงเอง

แล้วความเจียบคืออะไร

มาเรียกโฮป เป็นตัวที่ซับซ้อนและโยนแทนคิดที่แปลกใหม่ให้กับมา
คัสและแจสเปอร์ หรืออีกนัยก็อาจจะเป็นคนรักหรือใครสักคนที่เข้ามา
มาในชีวิต ผ่านมาและผ่านไป

แต่ที่โฮปพูดก็มีประเด็นเยอะอยู่ แต่ภาพรวมหรือมันอาจจะเป็นอย่าง
"หมวก"

"หมวก Existentialism" พี่แซทบอกว่า "มนุษย์มีชีวิตอยู่ก่อน แล้ว
จึงค่อยสร้างความหมายให้ชีวิตด้วยตัวเอง" ไม่ใช่เกิดมาแล้วมี
ความหมายติดตัวมาแต่แรก

อาจจะในช่วงการกล่าวบทพูดอันยาวเหยียดของโฮป(ที่เป็นไป?)
กา กา กา การที่มนุษย์เลือกพยายามหานิยาม หาเส้นทางอะไร
ก็ตามแต่ ทั้งที่จุดเริ่มต้นมันไม่มีความหมายเลยด้วยซ้ำ เริ่มต้นจึก
วาล เกิดบิกแบง จนอะตอมโมเลกุล บลา บลา บลา ทำให้เกิดเป็น
เราปัจจุบัน เราทุกคนมีจุดเริ่มต้นเดียวกัน และต้นนี้เซลล์ของ
มนุษย์หรือสัตว์ทั้งหมดก็มาจากจุดเดียวกันด้วยซ้ำ แล้วมันจะมาใส่
ความหมายชีวิตตัวเองโฮโมเซเปียนส์ หาพ่อหาแม่ใครวะ

ลิงหรือหมาข้างบ้านมันก็ได้แคร์และเม่งก็แตก ปี่และขยายพันธุ์
เม่งก็เหมือนคนแหละแค่คนเม่งเลือกเหลี่ยมแล้ว มีไฟ โชคดี
สมองคิดได้เลยตั้งชื่อตัวเองว่า โฮโมเซเปียนส์ ให้อ้อ

แล้วไอความเจียบนี้คืออะไร...

การที่พยายามหาความหมายของความเจ็บก็อาจจะเหมือน
มนุษย์ที่นั่งบ้ำหาคำตอบของชีวิตและสุดท้ายก็ไม่มีใครตอบได้
และไม่มีใครตอบผิดด้วยเหมือนกัน

THE ENDLESS SILENCE ก็คงจะให้ 5 6 หรือ 7 เต็ม 10 ไม่ได้
เพราะคะแนนของมันคือประสบการณ์ชีวิตและมุมมองอันเป็นปัจเจก
ในเมื่อเป็นอย่างนั้นแล้ว คุณจะตามหาความเจ็บต่อมัยล่ะหรือคุณ
จะปล่อยให้มันเจ็บตลอดกาล...

จนกว่าจะพบกันใหม่ครับ

ภาพที่ 4.5 : ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์ (3)

ที่มา : Facebook : Aukrit Kanjanopas

ความเงียบ...

The Endless Silence นิรันดร์สงัด สรว่ายน้ำที่ดูเงียบสงบราวกับไม่มีคนใช้มาหลายปีแต่แฝงไปด้วยเรื่องราวมากมายที่ทำให้เราได้เข้าใจและรู้สึกถึงอะไรบางอย่างที่เราเคยนึกถึงเป็นช่วงๆ

บนโลกที่ทุกอย่างล้วนมีเหตุผลแต่ทำไมยังเกิดการตั้งคำถาม... มันเป็นเพราะมุมมองหรือเป็นเพราะความเป็นมนุษย์กันแน่ เราไม่สามารถให้คำตอบได้เลยเพราะตัวเรายังคงตั้งคำถามในทุกๆวัน ทำไมอันนี้ต้องเป็นแบบนี้ ทำไมอันนั้นไม่เป็นแบบนั้น ความไม่ได้ตั้งใจหวังมักทำให้เราเกิดการตั้งคำถามเพราะสิ่งๆนั้นมันถูกคาดหวังจนทำให้อะไรบางอย่างก่อตัวขึ้นในความคิดที่แล่นอยู่ตลอดเวลา

คำตอบของคำถามต่างๆที่เกิดขึ้นบางที “ความเงียบ” อาจเป็นคำตอบ หลังจากที่ได้ดู นิรันดร์สงัด ความเงียบที่ว่าคอนเราได้อีกครั้งแรกเรานึกถึง “ความตาย” ความเงียบที่เกิดขึ้นแบบที่บางครั้งเราก็ไม่ได้ตั้งใจหรือบางทีก็เกิดขึ้นเพราะความตั้งใจ ความเงียบที่ทำให้ร่างกายของเราหยุดนิ่ง ความเงียบที่ทำให้ร่างกายของเรานั้นปิดการรับรู้ประสาทในทุกๆส่วน สมองหยุดคิด ความรู้สึกไม่ได้ทำงานรวมถึงหัวใจ มองอีกแง่หนึ่ง การนอนก็อาจมองว่าเป็น ความเงียบ อีกอย่างก็ได้ “อยากรีบนอนจะได้รีบลืม” หลายคนอาจเคยได้ยินคำนี้...ก็อาจเหมือนความตาย เราหลับไปแบบไม่ได้ตั้งใจแบบที่ไม่รู้ตัวอีกทีที่เราจะหลับ เราจำอะไรไม่ได้ในช่วงที่เราหลับ เราไม่เห็นสิ่งภายนอกเพราะว่าเราหลับ คงมีเพียงความฝันที่ฝากไว้ให้เราได้นึกถึงแบบต่างๆ

แต่สำหรับเราเมื่อได้อยู่กับแจสเปอร์และมาร์คัส รวมถึงมาเรียและโฮป ไปสักพักหนึ่ง “ความเงียบ” ในหัวของเราก็ค่อยๆเปลี่ยนไปราวกับท้องฟ้าที่ตัวละครแห่งนั้นผ่านไปวันแล้ววันเล่า จากความตายการเป็น “ความพร้อม” เราตั้งคำถามว่าสิ่งที่เราคิดมันถูกไหมแล้วทำไมความคิดของเราถึงถูกเปลี่ยน และแน่นอนเลยว่าเราไม่ได้คำตอบแต่เรารู้สึกหลังจากที่หนึ่งตัวละครทั้งสี่พูดคุยกัน ทุกคนมาที่นี้ที่สรว่ายน้ำเหมือนรออะไรบางอย่างจนทำให้เรารู้สึกว่าพวกเขา “ไม่พร้อม” กับการออกไป เหมือนทุกคนกำลังพักจากอะไรสักอย่างที่เกิดขึ้นจนไม่พร้อมที่จะออกไปแล้วก็ดูเหมือนไม่รู้เลยว่าพร้อมเมื่อไหร่ เรารู้สึกแบบนี้เพราะเราเห็นว่า แจสเปอร์กับมาร์คัส ถึงปากจะพูดว่าอยากออกมาจากแค้มป์ไม่ได้พยายามที่จะออกขนาดนั้น ทั้งๆที่ทางออกอยู่ตรงหน้าแต่พวกเขาก็ไม่ออกไป เราเลยรู้สึกถึงความไม่พร้อม แต่นั่นก็ถือว่าเป็นเรื่องปกติเหมือนกับชีวิตประจำวันของพวกเขาที่เราที่ไม่พร้อมทำอะไรบางอย่างที่มันสามารถทำได้เลย ในตอนที่เรารู้เรายังไม่ยอมกินอะไรจนท้องร้องโครมครามถึงจะยอมกินหรือบางทีก็กินเลยโดยที่ไม่รู้สึกหิวอะไรแบบนี้ก็คงเป็นความพร้อมของเราที่จะทำมันโดยที่บางทีก็ไม่ต้องสนใจเหตุผลด้วยซ้ำ

ถ้าอีกคนนึงถาม อีกคนก็ต้องตอบ ถึงมันจะไม่ได้เป็นแบบนั้นเสมอไปแต่คราวนี้คำถามของเราเหมือนจะได้คำตอบ... หลังจากดูจนจบเราก็ตัดคำถามอีกครั้งว่าทำไมต้องเป็นสรว่ายน้ำ คำตอบที่เราได้มาจาก “ความรู้สึก” ของเราที่เกิดจากอวัยวะบน “ร่างกาย” ที่เรียกว่าลูกตา เรารู้สึกว่าตัวละครกำลัง “จมดิ่ง” อยู่กับอะไรบางอย่างที่ดึงดูดพวกเขาไว้ในสระ แต่ไม่มีใครผูกใครไว้กับใครได้ตลอดแต่ก็แค่รอ...รอวันที่จะว่ายน้ำขึ้นหรือปีนหรือตะเกียกตะกายขึ้น ไปจากกันสระให้ถึงขอบสระและขึ้นจากสระน้ำในสักวันหนึ่งที่พวกเขาพร้อมก็แค่นั้นเอง

The Endless Silence นิรันดร์สงัด สรว่ายน้ำที่มีข้าวของวางไว้อย่างวุ่นวายและสภาพเก่า สิ่งของถูกนำมารวมกันซ้อนกันแปลกประหลาดไม่สมจริงเหมือนกับจินตนาการของเด็ก การแลกเปลี่ยนความคิดผ่านหมวกที่ใส่กันของตัวละคร การกดขี่และพึ่งพาอาศัยกันของมาเรียและโฮป... และการรอคอยความเงียบ สิ่งเหล่านี้ทำให้เรารู้สึกหันไปสนใจกับความรู้สึกบางอย่างที่ผุดขึ้นมาเป็นช่วงๆในชีวิตโดยที่เราแทบไม่ได้สนใจมันด้วยซ้ำ เราจะตายเมื่อไหร่ แล้วเราพร้อมที่จะตายไหม อาจเป็นเพราะความเป็นมนุษย์ลบลืมคำถามมากมายในชีวิตบางคำถามก็เกิดมาจากความอยากรู้อยากถามก็เกิดมาจากความกลัวและบางคำถามก็เกิดขึ้นแบบไม่มีเหตุผลแต่ก็มีแหละ “มนุษย์” เราแค่กำลังรอ รอความพร้อมที่จะทำบางอย่างอยู่ตลอดเวลา

ภาพที่ 4.6 : ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์ (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ทั้งนี้ผลลัพธ์ที่ได้จากตนเองและที่ได้จากผู้ชมเป็นไปตามที่ผู้ศึกษาตั้งใจไว้ โดยประเด็นที่ผู้ศึกษาต้องการสื่อสารได้ส่งผ่านไปถึงผู้ชมได้อย่างเข้าใจ ซึ่งเป็นจุดประสงค์หลักของการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที และสิ่งที่ได้จากกระบวนการทำงานทั้งหมด ผู้ศึกษาและคณะจะคงนำไปพัฒนาและต่อยอดในการทำงานต่อไป



ภาคผนวก ก

บทละครเวทีเรื่อง The Endless Silence (นิรันดร์สัจด์)

ตัวละคร

- มาคัส
- แจสเปอร์
- มาเรีย
- โฮป

สถานที่

สระสำหรับกระโดดน้ำ (Diving Pool) ขนาดใหญ่ที่มีความสูงกว่า 5 เมตร ซึ่งจะว่าไปก็ดูคล้ายกับสระกระโดดน้ำซึ่งพบได้ในสปอร์ตเซนเตอร์ทั่ว ๆ ไป ทว่าสระน้ำที่ปรากฏอยู่นี้กลับแตกต่างจากสระน้ำที่ใครต่อใครอาจจะนึกถึง ด้วยเหตุที่มันเป็นสระน้ำที่ปราศจากน้ำ และถูกทิ้งร้างในลักษณะราวกับว่าศูนย์กีฬาที่สระน้ำแห่งนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อใช้ประโยชน์นั้น ถูกปิดลงอย่างกะทันหันโดยไร้สาเหตุ

สระน้ำนั้น ถูกกรุด้วยกระเบื้องเคลือบสีฟ้า จากพื้นไปจรดด้านบนของขอบสระ ที่สูงจนถ้าใครสักคนหลงติดอยู่ที่ก้นสระโดยปราศจากน้ำ ก็ยากที่จะปีนขึ้นไปถึง

จากขอบสระ เราจะเห็นเสี้ยวหนึ่งของบันได แต่มันก็อยู่สูงเกินไป ... เมื่อไม่มีน้ำ

บนพื้นมีสิ่งของที่อยู่ระเกะระกะ ราวกับว่าพายุหมุนหอบขยะทั้งโลกมาทิ้งไว้ที่นี่ และมันก็มีตั้งแต่ ห่วงยางเปิดเหลือง บานาน่าโบทรูปยูนิคอร์น ลูกบอลชายหาด โทรทัศน์จอแบนรุ่นเก่า วิทยุเศษซากของเสื้อผ้าและเครื่องแต่งกาย ไปจนถึงกล่องอาหาร ที่ไม่มีใครรู้ว่ามาจากไหน

ช่วงเวลา

นิยามของช่วงเวลาและคำว่ายุคสมัยไม่ปรากฏความชัดเจนแน่นอน แต่ภายใต้การหยุดนิ่งกลางคันเช่นนั้น สิ่งที่แสดงให้เห็นว่า “เวลา” ยังคงเป็นสิ่งมีชีวิตเดียวที่เดินอยู่อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ คือคราบสีเหลืองน้ำตาลสกปรก ที่เกิดขึ้นจากน้ำและความอับชื้น จนส่งผลให้ผนังของสระน้ำบางจุดเกิดเป็นรอยเชื้อรา

ฉาก 1 Awakens

ฉาก 2 Where is the Exit ?

ฉาก 3 Impromptu Guests

ฉาก 4 The Definition

ฉาก 5 Here or Out There ?

ฉาก 6 Impromptu Guests (Again)

ฉาก 7 If Tomorrow Comes



ฉาก 1 Awakens

สถานที่ สระสำหรับกระโดดน้ำที่ปราศจากน้ำ

เวลา รุ่งเช้าและต่อเนื่อง

ในความมืดของรุ่งเช้าที่เงียบสงัด เราจะได้ยินเสียงคล้ายเครื่องปั่นไฟค่อย ๆ เริ่มทำงานอย่างช้า ๆ จากที่ที่อยู่ไกลออกไป คล้ายกับมีใครสักคนเพิ่งจะคิดได้ ว่าถึงเวลาแล้วที่ควรจะต้องตั้งคั่นโยกเพื่อให้บางสิ่งเริ่มทำงาน

ในความมืดจนเกือบสว่างของเวลาใกล้รุ่งเช่นนั้นเอง ที่เสียงเพลงดังขึ้น โดยปราศจากแหล่งที่มา พร้อม ๆ กับที่แสงสีของสระว่ายน้ำเปลี่ยนเป็นสีสนับวาวแปลกตา ราวกับความฝัน

(คนดูเข้านักแสดงยืนอยู่จนกระทั่งคนดูเข้าจนครบ เสียงระฆังดังขึ้น นักแสดงล้มลงทันที รวกับว่าเวลาในชาติที่แล้วของทั้งสองได้หมดลงและถูกโยนเข้ามาในชีวิตใหม่ เสียงเพลงดังขึ้น จนกระทั่งถึงจุด ๆ หนึ่ง เพลงหยุด แจสเปอร์ล้มตาและผวาลุกขึ้นนั่งในทันที รวกับเขาถูกปลุกจากฝันร้ายที่ทำให้ต้องตื่นขึ้นอย่างฉับพลัน พร้อมกับที่ความสว่างของเวทีเปลี่ยนเป็นแสงของพระอาทิตย์ขึ้นที่สาดส่องลงมาที่ก้นสระสำหรับกระโดดน้ำแห่งนั้น)

แจสเปอร์มองไปรอบ ๆ ยังไม่เข้าใจกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างช้า ๆ เขาลุกขึ้น ก่อนจะขมวดคิ้วเมื่อเห็นร่างของผู้ชายอีกคนที่อีกฟากของสระน้ำ

(เงียบ)

แจสเปอร์ (ส่งเสียงเรียก) นี่ ... นาย (ดังขึ้น) นาย !!!

(เงียบ)

ดูเหมือนกับว่า ผู้ชายอีกคนที่นอนอยู่นั้น จะไม่รับรู้และไม่ได้ยินเสียงเรียกของเขา

(เงียบ)

แจสเปอร์หยุดนิ่ง มองร่างของผู้ชายอีกคน

(เงียบ)

แจสเปอร์ถอนหายใจ เขาส่ายหัวช้า ๆ ก่อนที่จะตัดสินใจเดินไปที่ร่างของผู้ชายที่นอนหลับอยู่นั้น แต่เมื่อเดินไปได้ไม่เท่าไรทั้งร่างของเขาก็สะดุดหยุดลง ก่อนที่จะถึงร่างของผู้ชายอีกคน ที่ยังคงหลับอยู่

(เงียบ)

แจสเปอร์หยุดและก้มลงมองที่สาเหตุของการหยุดนั้น

(เงียบ)

แจสเปอร์พบว่าข้อเท้าของเขาถูกกล้ำอยู่กับโซ่ที่ล็อกเกาะกับห่วงเหล็กที่ยึดไว้กับผนังของสระ

(เงียบ)

แจสเปอร์ (งง เลี้ยงเบา) ... เชี่ย

เขาทรุดตัวนั่งลง มองที่ข้อเท้า

(เงียบ)

แจสเปอร์แตะที่ห่วงข้อเท้า ก่อนพยายามที่จะถอดโซ่ออก ซึ่งดูเหมือนว่าจะไม่เป็นผล

(เงียบ)

แจสเปอร์ (ถอนใจ) อะไรวะ ... เนี่ยยย ?

แจสเปอร์ เขย่าโซ่ ก่อนจะหันซ้ายขวา พยายามหากุญแจ หรืออะไรก็ตามที่จะปลดเขาออกจากพันธนาการที่ผูกโยงอยู่

แจสเปอร์ ช่วย ... (มองไปรอบ ๆ) ด้วย

(เงียบ)

แจสเปอร์ ใคร (มองไปรอบ ๆ) ... ก็ได้ (ดิ้งโซ่ ึง) ช่วย ... (มองโซ่) ... หน่อย

(เงียบ)

ในช่วงนั้นเองที่แจสเปอร์เหลือบไปเห็นขวดพลาสติกที่ตกอยู่ เขาพยายามเอื้อมไปที่ขวด แต่มันก็อยู่ไกลเกินคว้าถึง

(เงียบ)

แจสเปอร์มองไปรอบ ๆ หยิบขวดพลาสติกอีกขวดที่อยู่ใกล้กว่าขึ้นมาถือไว้ ทำท่าที่จะขว้างไปให้ถึงขวดแรกที่เขาเอื้อมไม่ถึง แต่แล้วเขาก็นึกได้ เขามองขวดพลาสติกในมือ ถอนหายใจ ก่อนจะเขวี้ยงมันไปที่ร่างของผู้ชายอีกคน

ขวดพลาสติกตกกระแทกเข้ากับมาคัส เขาลุกขึ้นนั่ง เกาหัวซ้ำ ๆ เหมือนเพิ่งตื่นจากการนอนหลับ มองไปด้านหน้าเวที

(เงียบ)

แจสเปอร์ ช่วย ... ด้วย (ชี้นิ้วที่ห่วงเหล็กที่ข้อเท้า)

มาคัสหันมามอง และเมื่อเห็นแจสเปอร์ เขาก็ยิ้ม

มาคัส ตื่นแล้วเหรอ ?

แจสเปอร์พยักหน้า ก่อนที่จะชี้นิ้วไปที่ห่วงเหล็กอีกครั้ง

แจสเปอร์ ช่วย ... ด้วย

มาร์คัส (มองที่ข้อเท้าของแจสเปอร์) อีกแล้วหรือ ?

แจสเปอร์ (งง ไม่เข้าใจ) อีกแล้วหรือ ?!?!?

มาร์คัส (เกาหัว) ใช่ !!! ... อีกแล้วหรือ ?

แจสเปอร์ (ไม่เข้าใจ คิ้วขมวด) ใช่ ? ... อีกแล้วหรือ ? (งงมาก) ... ยังงั้นหรือ ?

มาร์คัส (พุดปกติ) ใช่ ... อีกแล้ว ก็ใช่ไง

แจสเปอร์ (ทันที่) ... อย่างงั้นหรือ ?

(เงียบ)

มาร์คัส เออ (รำคาญ) ... อย่างนั้นแหละ

แจสเปอร์หยุดเมื่อได้ยินแบบนี้ เขานั่งลง แล้วพยายามที่จะแกะห่วงโซ่ออกจากข้อเท้าของตนเอง
อย่างไม่สนใจมาร์คัส ขณะเดียวกันมาร์คัสเองก็กลับค่อย ๆ สนใจแจสเปอร์เพิ่มขึ้น ทีละน้อย

(เงียบ)

มาร์คัส นาย ... (หยุด) ทำอะไรอะ ?

แจสเปอร์ไม่สนใจ เอาแต่ก้มหน้าก้มตา พยายามแกะห่วงโซ่

มาร์คัส (พุดลอย ๆ) ไต๋กองขยะมูมโน้น ... ถ้าคันดูดี ๆ มันจะมีกระป๋องซูปเปล่า ๆ อยู่ใบนึง
(พุดปกติ) ข้างโน้น ... มีกุญแจ

แจสเปอร์ นายเป็นคนใส่ห่วงนี้ เข้าที่เท้าฉัน อย่างงั้นหรือ ?

มาคัส เปล่า (พูดเรียบ ๆ) ... ไม่มีใครผูกใคร ไว้กับใคร ได้ตลอดชีวิตหรอกน่า

แจสเปอร์ แล้วทำไม ... นายถึงรู้ว่า ...

มาคัส เมื่อวาน มันก็เป็นแบบนี้ ... (มองแจสเปอร์) นายเองต่างหาก ... ที่จำไม่ได้

(เงียบ)

แจสเปอร์ นายหมายความว่า ... (งง) ฉันเป็นคนเอาหัวนี้ มาใส่ที่ข้อเท้าตัวเอง อย่างนั้นหรือ ?

มาคัส เปล่า (พูดเรียบ ๆ) แต่ก็มีบางคน ที่ทำแบบนี้กับตัวเอง ... ตลอดทั้งชีวิต

(เงียบ) (แจสเปอร์เดินมาคู่ยกองขยะ)

แจสเปอร์ แล้ว ... (ลังเล) เมื่อวาน ... ไม่ได้เป็นแบบนี้หรือ ?

มาคัส ไม่รู้ดี ... (ยิ้ม) เมื่อวาน ก็เป็นเรื่องของเมื่อวาน ... จริงไหม ?

แจสเปอร์หยุด มองมาคัส ไม่พอใจเท่าไรนัก ก่อนที่จะตัดสินใจคู่ยกองขยะที่มุมสระด้านหลังต่อ

แจสเปอร์ (ดีใจ) เจอแล้ว !!!

มาคัส (เลียนแบบ) บอกแล้ว !!!

แจสเปอร์ (หันมามองเบน) คุญแจอยู่ที่นี่ จริง ๆ ด้วย

มาคัส เมื่อวานก็อยู่ในนั้น ... ไม่ได้เปลี่ยนที่ไปไหน (พึมพำ) ทำไมต้องดีใจเหมือนเพิ่งเคยเจอด้วยนะ

แจสเปอร์ เพราะนั่น ... (มองเบน กวน) ก็คือเรื่องของเมื่อวาน ... จริงไหม ?

ทั้งคู่มองหน้ากัน (เงียบ) ก่อนที่แจสเปอร์จะก้มลงไขกุญแจที่ห่วงโซ่ซึ่งติดอยู่กับข้อเท้า มันหลุดออกอย่างง่าย ๆ เขายิ้ม พอใจ

(เงียบ)

มาคัส (พูดขึ้น หลังเงียบไปครู่หนึ่ง) นี่ ... จะว่าไปแล้ว ฉันดีใจนะ

แจสเปอร์ ซ่าย

มาคัส ม่ายยยย ... (หยุด) คือ ฉันหมายถึงว่า ฉันดีใจ ... ที่ได้เจอนายอีก

แจสเปอร์ (วิต) อ่อ

มาคัส เรามากอดกัน เพื่อฉลองให้กับการได้มาเจอกันอีกครั้ง ของวันนี้ ... ดีไหม ?

มาคัสกางแขนออกกว้าง แจสเปอร์มองนิ่ง ไม่ตอบ

มาคัส นายโกรธเหรอ ?

แจสเปอร์ (ไม่ตอบ)

แจสเปอร์ ไม่มีใครโกรธใครได้ตลอดทั้งชีวิตหรอกนะ

มาคัสลดแขนลง ถอนหายใจ หันหลังให้แจสเปอร์

มาคัส เอาที่สบายใจละกัน

มาคัสหยุดยืม ก่อนจะยื่นแขนออกข้างหนึ่ง แล้วแบมือ แจสเปอร์มองนิ่งอยู่ชั่วครู่ ก่อนจะค่อย ๆ เดินมาใกล้มาคัส แล้ววางคางของเขาลงที่มือของมาคัส

มาคัส ไม่โกรธแล้วเหรอ ? (ดีใจอยู่นะ)

แจสเปอร์ (เหลือบตามองเบน) ไม่โกรธแล้ว ก็ยังดีกว่าอยู่คนเดียว

มาคัสยืมให้แจสเปอร์ ทั้งคู่ยืม

(เงียบ)

จากนั้นครูหนึ่ง แจสเปอร์ยกคางขึ้นจากมือของมาคัส แล้วยื่นเกาหัว เหมือนไม่รู้ว่าจะต้องทำอะไรต่อไปจากนั้น

มาคัส (มองแล้วถาม) เมื่อคืน นอกจากเรื่องห้วงที่เท่านี้ ... นายนอนหลับดีไหม ? (จับโซ่)

แจสเปอร์ (หยุดคิดครูหนึ่ง ก่อนตอบ) จำไม่ได้อะ

(เงียบ)

แจสเปอร์ แล้วนายอะ นอนหลับดีไหม ?

มาคัส (ทวนคำ) หลับดีไหม ? (หัวเราะ) นั่นสิ ... (มองแจสเปอร์) ฉันเองก็จำไม่ได้เหมือนกัน

แจสเปอร์ มันมักจะเป็นแบบนี้ ... ทุกครั้งเลย

มาคัส นายหมายถึงอะไร ?

แจสเปอร์ ก็เวลาหลับไง (นึก) เราไม่เคยจำได้เลยสักครั้ง ว่า ... เราหลับไปตอนไหน

มาคัส จริง ... เราบอกกับตัวเองว่า เรากำลังจะหลับ แต่พอถึงเวลาจริง ๆ ขึ้นมา เราก็หลับไปแล้ว โดยจำไม่ได้ด้วยซ้ำว่าหลับไปเมื่อไหร่

แจสเปอร์ ไข่ไหม ไข่ไหม

มาคัส เหมือนกับตอนที่เราหิวเลย

แจสเปอร์ เวลาหิว ... ฉันจะปวดท้อง

มาคัส นั่นแหละ เราไม่เคยรู้เลยว่าเมื่อไหร่กันนะ ที่เราจะต้องหิว แต่พอเราหิว แล้วไม่ได้กิน เราก็จะรู้สึกหิวหนักขึ้น มากขึ้น จนปวดท้อง แล้วพอเรารับกินเพื่อที่จะได้ไม่หิว เราก็เผลอกินจนอึดมากเกินไป

- แจสเปอร์ นั่นก็ทำให้ฉันปวดท้องเหมือนกัน
- มาคัส (รำพึง) ไม่เคยรู้ตัว และไม่เคยพอดี ... เป็นแบบนี้ ... ทุกครั้งเลย
- แจสเปอร์ แพลกตินะ
- มาคัส แล้วตอนนี้ ... นายหิวไหม ?
- แจสเปอร์ (เอามือจับท้อง) ยังไม่ปวดมาก (คิดแล้วยิ้ม) แปลว่า ยังไม่หิวมากเท่าไร (หยุดคิด)
แต่ว่า อยากดื่มกาแฟมากกว่า
- มาคัส มีเหรอ ?
- แจสเปอร์ ที่ไหน ?
- มาคัส ที่นี่
- แจสเปอร์ (มองไปรอบ ๆ) ไม่น่าจะมีนะ
- มาคัส นั่นแหละ ปัญหา (มองแจสเปอร์) จั๊น ... นายจะทำไม ?
- แจสเปอร์ ก็ ... ไม่ต้องกิน
- มาคัส (ขำ) ดีเนอะ
- แจสเปอร์ ไข่ไหม ไข่ไหม
- (เงียบ)

ฉาก 2 Where is the Exit ?

สถานที่ สระสำหรับกระโดดน้ำที่ปราศจากน้ำ

เวลา ต่อเนื่อง

ในช่วงจังหวะที่ความเงียบผ่านไปได้ครู่หนึ่ง มาคัสกับแจสเปอร์ จะทรุดตัวลงนั่ง ก่อนมองเหม่อออกมาทางหน้าเวที ผ่านผนังที่สีของสระน้ำ ที่ในตอนนี้นายล้อมรอบไปด้วยผู้ชมที่นั่งจับจ้องเขาทั้งคู่มาตั้งแต่ต้น

แจสเปอร์ มาคัส ?

มาคัส นั่น ... มันชื่อของฉัน

แจสเปอร์ (ยิ้ม) แจสเปอร์ ?

มาคัส นั่น ... มันชื่อของนาย

แจสเปอร์ เราสองคน อยู่ที่นี่มาตั้งแต่เมื่อไหร่ ?

มาคัส นายเอาแต่ถามคำถาม

แจสเปอร์ ก็ฉันอยากรู้

มาคัส ฉันไม่รู้

แจสเปอร์ ถ้าคนนึง ถามคำถาม แปลว่าอีกคน ก็ต้องตอบ

มาคัส มันไม่ได้เป็นแบบนี้ทุกครั้งนี้

แจสเปอร์ แต่ในบางที่ มันต้องเป็นแบบนี้เสมอ

มาคัส เช่นที่ไหน ?

แจสเปอร์ (คิด) ในห้องเรียน

มาคัส ฉันไม่เคยตอบคำถามในห้องเรียน

แจสเปอร์ ทำไมอะ ?

มาคัส เพราะฉันเป็นครู

แจสเปอร์ นายโกหก

มาคัส เพราะฉันเป็นนักเรียน

แจสเปอร์ (มองมาคัส เจียบ)

มาคัส (เจียบไปครูหนึ่ง) ฉันไม่รู้

แจสเปอร์ เรื่องอะไร? (ขมวดคิ้ว) นายไม่รู้ว่าจริง ๆ แล้ว นายเป็นครู หรือ เป็นนักเรียน ใช่มั้ย?

มาคัส ฉันไม่รู้ว่า เราสองคน มาอยู่ที่นี่ตั้งแต่เมื่อไหร่ ?

แจสเปอร์ (คิด) เหมือนตอนนอนหลับเลย (เงยหน้าขึ้นด้านบน มองขอบสระที่สูงลับสายตา)

มาคัส แบบนั้นเลย (มองแจสเปอร์ จากนั้นเงยหน้าขึ้นด้านบน มองขอบสระที่สูงลับสายตา)
ฉันจำไม่ได้ ว่ามาอยู่ที่นี่ได้อย่างไร ... จำได้แค่ว่า พอรู้ตัว ก็มาอยู่ที่นี่แล้ว

แจสเปอร์ เหมือนถูกโยนเข้ามา

มาคัส (พูดซ้ำ) แบบนั้นเลย

- แจสเปอร์ (คิด) ครั้งแรกที่จำได้ ตอนนั้น ... ฉันร้องไห้ด้วย
- มาคัส ทุกคน เริ่มต้นด้วยการร้องไห้ทั้งนั้น ... ตอนจำได้ว่ามาอยู่ที่นี่
- แจสเปอร์ (สงสัย) เพราะมันไม่น่าอยู่หรือ ?
- มาคัส (มองไปรอบ ๆ) นายคิดว่าไงล่ะ ?
- แจสเปอร์ มันมีของให้เล่นสนุกเยอะดีนะ
- มาคัส แต่นายก็สนุกกับมันได้แค่แป๊บเดียวแหละ
- แจสเปอร์ (วิ่งไปหยิบเปิดเหลือง) แล้วก็เปิดเหลือง !!!
- มาคัส พอเบื่อ นายก็เปลี่ยนไปเล่นอย่างอื่น
- แจสเปอร์ ก็ดีกว่า ... ไม่มีอะไรทำ
- มาคัส นั่นนะ สำคัญที่สุดเลย จริง ๆ นะ (หยุด) อย่างน้อย ... มันก็ดีกว่า ไม่มีอะไรทำ
- (เงิบ) วิ่งหาทางออก
- แจสเปอร์ (มองขึ้นบนลงล่าง) แล้วเราต้องอยู่ที่นี่ ไปถึงเมื่อไหร่ ?
- มาคัส นายคิดว่าไง ?
- แจสเปอร์ (มองซ้ายขวา) ฉันไม่รู้
- มาคัส นั่นอาจจะเป็นคำตอบที่ถูกต้องก็ได้
- แจสเปอร์ (มองซ้ายสุดขวาสุด) ฉันเบื่อ

มาคัส ฉันก็เบื่อ

แจสเปอร์ (คิดได้ ตื่นเต้น) นี่ !!! เราไปจากที่นี่กันไหม ?

มาคัส ยังไปไม่ได้หรอก

แจสเปอร์ ทำไมอะ

มาคัส เราต้องรอ

แจสเปอร์ รออะไร

มาคัส ความเจ็บ

(แจสเปอร์ดีใจแต่ก็สงสัยว่าความเจ็บคือ)

(เจ็บ)

ทั้งคู่มองหน้ากัน จากนั้นก็นั่งนิ่ง มองไปทางหน้าเวที มองไปที่ผู้ชมแต่ละคน เราต่างตกอยู่ในความเจ็บเช่นนั้น ความเจ็บที่เกิดขึ้นเพราะไม่มีใครพูด แต่ในความเจ็บนั้น เรายังคงได้ยินเสียงลมหายใจ และได้ยินเสียงหัวใจ ทั้งลมหายใจและหัวใจของตนเองและลมหายใจและหัวใจของคนอื่น ๆ

แจสเปอร์ (หลังจากเจ็บไปครู่หนึ่ง) ความเจ็บที่ว่า คือเจ็บแบบนี้แหละ ?

มาคัส (เอียงหูฟัง) นายว่า นี่เจ็บหรือยังล่ะ ?

แจสเปอร์ (เอียงหูฟังตาม) ฉันได้ยินเสียงนายขยับตัว

มาคัส ฉันนั่งเฉย ๆ นิ่ง ๆ

แจสเปอร์ แต่ฉันได้ยินเสียงขยับตัว (มองไปที่ผู้ชม ฟังเสียง) นั่น !!! ... ได้ยินอีกแล้ว

มาคัส นั่น ... ไม่ใช่ฉัน

แจสเปอร์ จั๊น ใคร ?

มาคัส คนอื่น ๆ

แจสเปอร์ ใครคือคนอื่น ๆ

มาคัส พวกคนที่มองเราอยู่

แจสเปอร์ (ขยับตัวหามาคัส กระซิบ) เราถูกจับตามองอยู่หรือ ?

มาคัส ทั้งใช่ แล้วก็ ... ไม่ใช่

แจสเปอร์ พวกเขาอยู่ที่ไหน ?

มาคัส อาจจะ (ชี้นิ้วไปที่ขอบสระด้านบน) ... ข้างบนนั่น

แจสเปอร์ (ขยับตัวใกล้มาคัสอีก) แล้ว ... พวกเขาจะลงมาที่นี่ไหม ?

มาคัส พวกเขาลงมาที่นี่ไม่ได้ ... อย่างน้อย ก็ยังไม่ใช่ในตอนี้

แจสเปอร์ ฉันทกลัว

มาคัส ไม่น่ากลัวหรอก มันเป็นแบบนี้ทุกวันแหละ (หยุด) ... อย่างน้อย ทุกคนก็ต้องผ่านมัน
ไปให้ได้ทั้งนั้น

(เงียบ)

แจสเปอร์ (หลังจากเงียบไปครู่หนึ่ง ถอนใจ) ไม่เงียบ จริง ๆ ด้วย

มาคัส ไข่ใหม่ละ (หยุด) ความเจ็บที่นายคิดว่าเจ็บ บางทีมันก็ไม่ได้เจ็บ

แจสเปอร์ แล้ว ... ความเจ็บแบบไหน ? ที่เรารอกันอยู่

มาคัส เดียวนายก็รู้อยู่

แจสเปอร์ (ข้าพรวด) พุดแบบนี้ ... แปลว่า นายเองก็ไม่รู้

มาคัส (ข้าด้วย) มั่ง

แจสเปอร์ เดินไปเล่นสิ่งของที่อยู่ด้านหลัง เขาหยิบบางอย่างขึ้นมาทำเป็นเครื่องบิน แล้ววิ่งไปรอบสระ ทำราวกับว่าสิ่งนั้นบินร่อนไปได้ในอากาศ เขาส่งเสียงเลียนแบบเครื่องยนต์ของเครื่องบิน สนุกสนาน จากนั้น ก็ลงหยิบสิ่งของชิ้นอื่นขึ้นมา ทำมันเป็นปืนกล ส่งเสียงเลียนแบบลูกกระสุนปืน แล้วแกลังยัง ใส่มาคัส ที่หันมามองเขาพร้อมกับส่ายหัวทำหน้าเบื่อหน่าย แจสเปอร์ สนุกแบบนั้นอยู่ครู่หนึ่ง ก่อนจะหยุด เดินมานอนแผ่

แจสเปอร์ เหนื่อยจังเลยนะ !!!

มาคัส แต่ก็สนุก ไม่ใช่เหรอ ?

(เจ็บ)

แจสเปอร์ (หลังจากเจ็บไปอีกครู่หนึ่ง) มาคัส เราไปจากที่นี่กันเถอะ ฉันไม่อยากติดแหง็กอยู่ที่นี่

มาคัส นายไม่ชอบอยู่กับฉันเหรอ ?

แจสเปอร์ ไม่ใช่แบบนั้น

มาคัส ถ้างั้น ก็ไม่เห็นต้องรีบไปไหน

แจสเปอร์ แต่ฉันเบื่อ

มาคัส ฉันก็เบื่อ

แจสเปอร์ แล้วทำไมเราไม่ไปจากที่นี่ล่ะ ?

มาคัส บอกแล้วไง ว่าเราต้องรอ

แจสเปอร์ การรอนั้นแหละ ที่น่าเบื่อ ... นายรู้ไหม ?

มาคัส ทำไมล่ะ ?

แจสเปอร์ เพราะมันต้องหาอะไรทำ ระหว่างที่ต้องรอ

มาคัส แบบเมื่อไหร่ล่ะ ?

แจสเปอร์ (คิด) ซ่ายยย

มาคัส แต่ มันก็สนุกดีไม่ใช่เหรอ ?

แจสเปอร์ สนุกดี ... แต่พอเบื่อ ก็ต้องเปลี่ยนไปเล่นอย่างอื่น

มาคัส เมื่อไหร่ เป็นฉันนะ ... ที่เพิ่งพูดประโยคนั้น

แจสเปอร์ จริงเหรอ ?

มาคัส ไม่เคยโกหก

แจสเปอร์ เชื่อก็ได้

(เงียบ)

มาคัส (หลังจากเงยไปครู่หนึ่ง) นี่ ฉันทามนายจริง ๆ นะ ... ว่าถ้านายไม่รอ แล้วอยากไปจากที่นี่ นายจะทำยังไง ?

แจสเปอร์ (ลุกขึ้นนั่ง) หาทางออก

มาคัส มันอยู่ที่ไหนล่ะ ?

แจสเปอร์เดินไปรอบ ๆ สระ กัม ๆ เงย ๆ ส้ารวพผนัง และ ท่อ ต่าง ๆ มีเขามองเห็น และคาดเดา ว่านั่น อาจจะเป็นทางออกสำหรับเขา

แจสเปอร์ (หงุดหงิด) มันต้องมีสักที่สินะ

มาคัส (ชี้นิ้วไปด้านบน) ตรงนั้น เป็นทางออกได้ไหม ?

แจสเปอร์ (มองตาม) มันสูงเกินไป

มาคัส แปลว่า ไม่ใช่ทางออกงั้นหรือ ?

แจสเปอร์ (ส่ายหัว) ไม่ใช่

มาคัส ทั้ง ๆ ที่เห็นอยู่เนี่ยนะ ว่ามันจะทำให้เราออกไปทางที่นี่ได้

แจสเปอร์ ถึงแม้จะเห็นอยู่ แต่ถ้าขึ้นไปไม่ได้ ... มันก็ไม่ใช่ทางออก

มาคัส แล้วถ้าขึ้นไปได้ล่ะ ?

แจสเปอร์ (ยักไหล่) มันก็จะเป็นทางออก

มาคัส เราทำให้มันเป็นทางออกกันไหม ?

แจสเปอร์ (หยุดค้น หันมามองมาคัส เริ่มสนใจ) ต้องทำยังไงอะ ?

มาคัส ใช้หัวคิดหน่อยสิ

แจสเปอร์ นายดูถูกฉันเหรอ ?

มาคัส ดูถูกอะไร ?

แจสเปอร์ นายว่าฉันโง่

มาคัส ตรงไหน ?

แจสเปอร์ ตรงที่นายบอกให้ใช้หัวคิด

มาคัส (มองบน) ถ้าครูพูดกับนายแบบนี้ในห้องเรียน นายจะคิดว่า ครูกำลังบอกว่า นายโง่ไหม ?

แจสเปอร์ (คิด) ทั้งใช่ แล้ว ก็ไม่ใช่

มาคัส งั้นก็ ... ตามใจนายแล้วกัน

มาคัสยกไหล่ ก่อนจะออกเดินไปคุยกับชายเพื่อหาเชือก เขาค้นไปมาเจอเศษเสื้อผ้า แวนตา กล่องขนม และสิ่งของต่าง ๆ ที่ไม่สามารถนำมาใช้แทนเชือก ที่จะพาทั้งคู่นขึ้นไปจนถึงขอบสระได้

แจสเปอร์ยืนมองอยู่เงียบ ๆ ก่อนที่ตัดสินใจทำตามและเข้าไปช่วย และในตอนนี้เองที่มีเสียงบางอย่างดังขึ้นอย่างผิดปกติ คล้ายเสียง crack ของผนังเวลาที่รับน้ำหนักไว้มากเกินไปจนจะถล่มทลาย แต่ขณะเดียวกันเสียงนั้นก็ฟังดูคล้ายเสียงร้องของคนที่กำลังเจ็บปวด คลื่นเสียงที่วุ่นวาย ดังออกมาจากทางด้านนอกของสระน้ำ ไม่ได้ดังมาจากทางด้านบน แต่ดังมาจาก อีกฝั่งหนึ่งของผนัง

มาคัส ฟังสิ นายได้ยินไหม ?

แจสเปอร์ ความเงียบเหรอ

มาคัส เจียบลี

แจสเปอร์ นี่ฉันต้องเจียบ เพื่อที่จะได้ยินความเจียบ ยังงั้นเหรอ ?

มาคัส ชู่วววว !!!

มาคัสเอาหูแนบผนังสระด้านตรงกันข้ามกับคนดู แจสเปอร์ยืนมอง ก่อนที่จะทำตาม

มาคัส นายได้ยินไหม ?

แจสเปอร์ (ตั้งใจฟัง ก่อนจะพยักหน้า) ได้ยินแล้ว (หยุด) ... นี่ เขากำลังมาใช้ไหม ?

มาคัส ใคร ?

แจสเปอร์ ความเจียบ ที่เรารออยู่นะ

มาคัส ... ไกลเข้ามาแล้ว

แจสเปอร์ (ดีใจ เสียงดัง) ... เหมือนกับอยู่ข้าง ๆ นู่นี้เลย

มาคัส ชู่วววว !!!

ในตอนนั้นเสียงของผู้หญิงคนหนึ่งก็ดังมาจากผนังด้านนอกของสระน้ำ ที่จริง ๆ แล้วก็เป็นส่วนหนึ่งของด้านนอกของเวที

มาเรีย (ตะโกนจากนอกเวที) ถอยออกไป !!!

แจสเปอร์ ใครนะ ?

มาคัส ไม่รู้

แจสเปอร์ เขาบอกว่าไฉ่ ?

มาคัส เขาบอกให้ (ตะโกนเลียนแบบเสียงที่ได้ยิน) ถอยออกไป !!!

แจสเปอร์ แล้วเราควรทำไฉ่ ?

มาคัส เรา ... (มองแจสเปอร์) ต้องถอย

มาคัสและแจสเปอร์ถอยออกมาจากผนังด้านตรงกันข้ามกับผู้ชม เสียง crack ที่ผสมผสานกับเสียงร้องโอดครวญคล้ายเสียงคน ซ้อนทับกันไปมา ดังขึ้น ดังขึ้น และดังขึ้น

มาเรีย (ตะโกนจากนอกเวที) ถอยออกไป !!! ฉันบอกให้ถอยออกไป !!!

และในจังหวะที่เสียงทุกเสียงดังสะท้อนซ้อนทับกันไปมาในแบบที่ดังขึ้น ดังขึ้น และดังขึ้น นั่นเอง ผนังฝั่งตรงข้ามกับผู้ชมก็พังครืนลงมา พร้อมกับควันคลุ้งที่ตลบอบอวลมาจากภายนอกของผนัง

ไฟดับ

ฉาก 3 Impromptu Guests

สถานที่ สระสำหรับกระโดดน้ำที่ปราศจากน้ำ

เวลา ต่อเนื่อง

หลังจากความมืดชั่วครู่ที่เกิดขึ้นราวกับสุริยุปราคาแบบฉับพลันยุติลงแล้วนั้น ไฟบนเวทีจะค่อย ๆ สว่างขึ้น เราจะเห็นควันที่ายังคงลอยตัวอ้อยอิ่งเชื่องช้า

บนผนังฝั่งตรงข้ามกับผู้ชมที่ก่อนหน้านี้เพิ่งลงมา ปรากฏเป็นรอยแตกกว้างขนาดใหญ่ที่คนสามารถเดินผ่านเข้าออกได้ โดยช่องเปิดที่วามันดู ๆ ไปแล้ว ก็มีลักษณะคล้ายคลึงคล้ากับช่องคลอดของสตรีที่จะว่าไปแล้วก็แทบจะไม่ต่างจากสัญลักษณ์แห่งมารดา ผู้เป็นดังจุดกำเนิดของโลก และทุกสรรพชีวิต

ในความมืดค่อนข้างสว่าง ที่เกิดขึ้นหลังจากเหตุการณ์ประหลาดเช่นนั้น เราจะเห็นร่างของคน 2 คน ยืนอยู่ที่ด้านหลังรอยแยก คนหนึ่งเป็นผู้หญิง แต่งตัวในชุดเสื้อและกางเกงสำหรับเดินชายหาดแบบยุคสงคราม เธอสวมหมวกหวายปีกกว้าง สวมแว่นกันแดด และมีพัดแบบญี่ปุ่นอยู่ในมือขวา ขณะที่ในมือซ้ายถือเชือกเส้นยาวที่โยงร้อยเข้ากับห่วงรอบคอ ซึ่งพันธนาการเอาไว้ที่คอของผู้ชายคนหนึ่ง ที่ดูแตกต่างจากผู้หญิงคนแรกอย่างสิ้นเชิง ผู้ชายคนนั้นอยู่ในชุดว่ายน้ำลายขวางแบบโบราณ ชุดว่ายน้ำลายขวางในแบบที่ทำให้เขาดูเหมือนนักโทษ มากกว่าจะเป็นชุดว่ายน้ำ เขาดูผอมและนั่งเงิบ ผมยารุงรังและมีขอบตาดำคล้ำ เขามีริมฝีปากซีดซีขาว ที่เดียวก็ขยับพึมพำคำพูดที่ไม่เป็นภาษา และในบางครั้งก็หาวหวิดอืดยาวโดยไม่ปรากฏเสียง รอบเอวของชายร่างผอมสวมห่วงยางสำหรับว่ายน้ำสีส้มสดใส มือข้างหนึ่งถือกระเป๋าเดินทางเก่า ๆ หนึ่งใบ อีกข้างหนีบเก้าอี้แบบพับได้ไว้ใต้รักแร้ รมชายหาด และในมือยังหอบตะกร้าปิกนิกพะรุงพะรังค

ทั้งคู่ยืนนิ่งเงิบอยู่เช่นนั้นชั่วครู่ ภายใต้ความตตะลึงของมาคัสและแจสเปอร์ มาเรียจะโบกพัดในมือไปมาและตะโกนออกคำสั่ง

มาเรีย (ออกคำสั่ง) เดินสิ ... เร็ว ๆ !!!

สิ้นเสียงนั้น ร่างผอมที่มีผมยารุงรังจะขยับตัว หาวปากกว้าง เกาหัวแกรก ๆ และเดินพรวดพรวดเร็ว ๆ เข้ามาในเวที เขาเดินพุ่งไปจนเกือบชนเข้ากับมาคัสและแจสเปอร์ ที่ถอยหลังกรูดด้วยความกลัวพร้อม ๆ กับที่มาเรียเดินเข้ามาในสระว่ายน้ำจ้วงหวนนั้นพอดี

มาเรีย (กระซอกเชือก) หยดดด !!!

ร่างผมชะงักหยุดอย่างกะทันหันเมื่อถูกกระซอกด้วยเชือกพร้อมเสียงคำสั่ง เขาเสียหลักล้มลง จน
สิ่งของที่หอบมากับตัวหล่นกองบนพื้น

มาเรีย อะไรวะเนีย ทำไมเง่าจริง ๆ เลยนะ !!! (หงุดหงิด) เก็บของเดี๋ยวนี้ !!!

โสป หรือ ชายร่างผอมคนนั้น เกาหัวแกรก ๆ ก่อนค่อย ๆ ลุกขึ้นเพื่อเก็บของแต่ละชิ้น เมื่อเขาเก็บชิ้น
หนึ่งขึ้นมา เขาก็ย้ายมันมาใส่มืออีกข้าง ใช้มือที่ว่างหยิบชิ้นต่อไป แต่เมื่อจะเอามาใส่ในมืออีกข้าง เขาก็
ปล่อยสิ่งของชิ้นเก่านั้นไว้ในมือข้างหนึ่ง เพื่อถือสิ่งของอีกใหม่ ไม่ต่างจากนัก juggling เขาก็ล้มลงเก็บอีก
ชิ้น แต่แล้วก็ปล่อยปล่อยชิ้นเก่านั้นไว้ในมือ เพื่อเก็บชิ้นใหม่ จนแทบจะไม่มีชิ้นไหนเลยที่เขาจะสามารถ
ถือเอาไว้ในมือได้

มาเรีย (ส่ายหัว) ให้ตายเหอะ ไอ้เง่ !!! (หยุด) หยิบร่ม แล้วเอามาตั้งตรงนี้

โสปเก็บร่ม แล้วเดินมาข้างมาเรีย กางร่มออกแล้วตั้งก้านร่มบนพื้น มันตั้งโดดเด่น คล้ายเห็นฟางดอก
ใหญ่ ที่อยู่ดี ๆ ก็ผุดขึ้นกลางสระว่ายน้ำร้างแห่งนั้น

มาเรีย ไปเอาเก้าอี้มาตั้งตรงนี้

โสปเดินไปหยิบเก้าอี้ แล้วเดินมาใกล้มาเรีย กางเก้าอี้พับออก แล้ววางไว้ใกล้กับร่ม

มาเรีย ไปเอาตะกร้ามา แล้ววางไว้ใกล้ ๆ ตรงนี้

โสปเดินไปหยิบตะกร้า เขาคว้าตะกร้ามาตั้งข้างเก้าอี้ มาเรียทำท่าจะนั่ง แล้วก็นึกได้ว่ามีกระเป๋า
เดินทางเหลืออยู่

มาเรีย นี่ !!! (กับโสป) อย่าลืมกระเป๋าเดินทางสิ เจ้าเง่ !!! ไปเอามาวางใกล้ ๆ กันนี้

โสปเดินมองหน้ามาเรีย ถอนใจ แล้วไปหยิบกระเป๋าเดินทาง มาวางใกล้ ๆ กัน

มาเรีย ดี (หยุด) คราวนี้ ก็นั่งลง !!!

และเช่นเดียวกับสิ่งที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้ ร่างนั้นจะทรุดนั่งลงนิ่ง จ้องมองออกมาที่ด้านหน้าเวที และนั่งอยู่อย่างนั้น เพื่อรอรับคำสั่ง มาเรียเดินมาที่เก้าอี้ นั่งลง แล้วใช้พัดในมือโบกลมไปมา ทำท่าทางราวกับกำลังอาบแดด แจสเปอร์ลากมาคัสมาที่หน้าเวที

แจสเปอร์ (กระซิบ) นายเห็น ... ไข่ไหม ?

มาคัส เห็นแล้ว !!! (หยุด) เห็นพร้อมกับที่นายเห็น ... แล้วก็พร้อมกับคนอื่น ๆ นั้นแหละ !!!

แจสเปอร์ ไข่เขาไหม ?

มาคัส ใคร ?

แจสเปอร์ คนที่เรารออยู่

มาคัส อาจจะใช่ หรือ ไม่ใช่ก็ได้

แจสเปอร์ ... มาคัส

มาคัส อะไรอีก

แจสเปอร์ ฉันทัก

โฮปอัปากหา มาเรียหยุดโบกพัด แล้วมองมาคัสและแจสเปอร์

มาเรีย ข้างนอกนั้น มีแต่เรื่องวุ่นวาย ... (เบ้าปาก) น่าเบื่อจริง ๆ เลย ให้ตาย !!!

แจสเปอร์ สรุปลว่า “เขา” เป็นผู้หญิงหรือ

- มาคัส จากที่เห็นอยู่ตอนนี้ ก็น่าจะเป็นแบบนี้แหละ
- แจสเปอร์ แล้วคนนั้นล่ะ ไซ้ไหม
- มาคัส จากที่เห็นอยู่ ”เขา“ น่าจะเป็นผู้ชายนะ
- แจสเปอร์ ไม่ช่วยยย
- มาคัส ไซ้สิ !!! (หงุดหงิด) คนนั้นเป็นผู้ชาย นายก็เห็นอยู่
- แจสเปอร์ ไม่ ไม่ (เกาหัว) ไม่ใช่แบบนั้น
- มาคัส โอ้ย แล้วนายหมายถึงแบบไหนกันล่ะ
- แจสเปอร์ ฉันหมายถึงว่า คนนั้นนะ (พยายามนมนเสียง) ไซ้ ความเจ็บที่เรารอหรือเปล่า
- มาคัส เวลาถามคำถามนะ มันต้องชัดเจนและตรงประเด็นรู้ไหม คนตอบจะได้เข้าใจถูกต้อง ไม่เกิดการสื่อสารที่ผิดพลาด
- แจสเปอร์ แต่บางครั้ง นายก็ถามอะไรแปลก ๆ
- มาคัส แล้วทำไมนายเอาแต่ถามคำถามล่ะ
- แจสเปอร์ ก็ฉันอยากรู้นี่นา การอยากรู้ในสิ่งที่สนใจ ไม่ใช่เรื่องผิดสักหน่อย
- มาคัส มีที่ไหนกัน ที่มันเป็นแบบนี้ ?
- แจสเปอร์ อย่างน้อย ... ก็ในห้องเรียน
- มาคัส นี่ นายกวินตินหรือ ?

- แจสเปอร์ (งง) ฉันดูเป็นแบบนั้นหรือ ?
- (เงียบ)
- มาเรีย (ถอดแว่นกันแดด แล้วลุกเดินเข้ามาใกล้ทั้ง 2 คน) นี่ !!! (เสียงดัง) เมื่อกี้ฉันพูดว่า ข้างนอกนั้น วุ่นวายชะมัดเลย จริง ๆ นะ
- แจสเปอร์ (ดึงมาค์สออกห่าง) ฉันว่า ถ้าเราต้องรอความเงียบ มันไม่น่าจะใช้เธอแล้วละ
- มาเรีย นินทาอะไรอะ (มอง) พวกนายมีปัญหาอะไรหรือ ?
- มาค์ส (พยายามใกล้เคียง) ไม่ ไม่มีครับ ... คือจี้ครับ ผมนะชื่อมาค์ส ส่วนคนนี่ชื่อแจสเปอร์ พวกเรายินดีที่ได้รู้จักคุณ ... เอ่อ ... คุณชื่อความเงียบหรือ ?
- แจสเปอร์ (คิดดังทันที) มีคนชื่อความเงียบด้วยหรือ ?
- มาค์ส (ไม่สนแจสเปอร์) เรารอเขาอยู่
- มาเรีย อ่อ
- แจสเปอร์ (คิดตาม) อ่อ
- มาเรีย มาริ มาริอา มาเรีย ทั้งหมดนั้นชื่อฉัน พวกเธอสองคนจะเรียกว่ายังไงก็ได้ เลือกเอาที่สบายใจได้เลย เพราะไม่ว่ายังไง พรุ่งนี้ ฉันก็อาจจะไม่ได้ชื่อนี้อีกแล้ว
- แจสเปอร์ เรา 2 คน ก็ไม่แน่ใจเหมือนกันครับ ว่าเมื่อวาน เรา 2 คนมีชื่อแบบนี้ หรือว่า ...
- มาค์ส คือ (ตัดบท) เขาเป็นคนช่างสงสัยนะครับ
- แจสเปอร์ (เดินเข้าไปหาโฮป) แล้วคุณ ชื่อ ...

มาเรีย ระวังเจ้าบ้านนั้นเชียวนะ !!! มันดูเอาเรื่องเลย ... ไซ้ใหม่

แจสเปอร์วิ่งกลับมาขึ้นข้างมาคัส

มาเรีย แล้วมันก็เป็นไป เป็นไปที่แปลว่า มันตอบอะไรไม่ได้สักอย่าง ไม่ว่าจะถามอะไรก็ตาม (หยุด) ฉันเลยตั้งชื่อมันว่าโฮป เพราะไม่น่าจะฝากความหวังอะไรกับมันได้สักเรื่อง

มาคัส แต่ผมชอบชื่อของเขา

แจสเปอร์ นี่ (กับโฮป) ฉันชอบชื่อของเธอจัง

โฮปหันมามอง เกาตุต ยกมือขึ้นมาดม แล้วนั่งลงพร้อม ๆ กับหันออกไปทางหน้าต่าง

มาเรีย มันเข้าสังคมไม่เป็นนะ ไม่รู้ด้วยซ้ำว่ามารยาท คืออะไร (หยุด นึกได้) ว่าแต่ ... ใคร คือความเจียบเหรอ ?

มาคัส (งง) อะไรนะครับ ?

มาเรีย ก่อนหน้านี้ ฉันได้ยิน พวกนายพูดถึงคนชื่อ ความเจียบ

มาคัส ผมไม่ได้บอก ว่าเขาเป็นคน

แจสเปอร์ (เสียงดัง) อ้าว แล้วนี่ฉันเข้าใจมาตลอดเลยนะว่า ...

มาเรีย (เห็นด้วย) ไซ้ใหม่ ตอนที่ได้ยิน ฉันเองก็เข้าใจว่า ...

แจสเปอร์ (คิดออก) นี่ สรุปว่านายรู้จัก ไอ้เจ้าความเจียบอะไรนั่นจริง ๆ สินะ ไซ้ใหม่ ?

มาเรีย นายรู้จัก คนชื่อความเจียบ จั้นเหรอ ?

มาคัส (กับมาเรีย) ผมไม่เคยพูด

แจสเปอร์ (ขึ้นไปที่ม้านั่งแล้วหันมาฟ้องมาเรีย) เขารู้จัก !!!

ม้านั่ง (กับแจสเปอร์) ฉันเคยบอกนายเธอ ว่าฉันรู้จัก !!!

แจสเปอร์ (ขึ้นไปที่ตัวเอง สายหวับอกมาเรีย) ส่วนผมอะ ไม่

ม้านั่ง (รำคาญ) ให้ตายเถอะ !!!

แจสเปอร์ (เดินไปข้างมาเรีย) เขาบอกผม ให้รอดด้วย

มาเรีย รอดอะไร ?

แจสเปอร์ (กระซิบ) ความเจ็บ

มาเรีย (มองไปรอบ ๆ) ที่เนี่ยอะนะ

แจสเปอร์พยักหน้าหงิกหงัก

ม้านั่ง จริง ๆ นะ เขาบอกกันมาแบบนั้นจริง ๆ

มาเรีย ไร้สาระ !!! (เดินไปคว้าเชือกที่ผูกคอโฮป เสียงดัง) ลูกขึ้น !!! (โฮปนิ่ง มาเรียหันมามองม้านั่งและแจสเปอร์) ทุกทีเลย นั่งเมื่อไหร่ กลับได้ทุกครั้ง !!! (ดึงเชือก) ลูกขึ้นไอ้โง่ !!! (โฮปลุกขึ้นช้า ๆ เกาตุต) ไปเก็บของ !!! (โฮปหันมามองมาเรีย ถอนใจ แล้วเดินช้า ๆ ไปเก็บของ แต่เดินเลยไปจนเกือบจะชนกำแพง) หยุด !!! (โฮปหยุด) ถอยหลัง !!! (โฮปถอยหลัง) หันหลังกลับ !!! (โฮปหันหลังกลับ) เดินหน้า !!! (โฮปเดินหน้า มาจนถึงสัณฐานต่าง ๆ) อะ ที่นี่ ก็เก็บของ !!! (โฮปเริ่มเก็บของ) สิ้นหวังจริง ๆ !!! (ถอนใจ) ต้องให้บอกทุกอย่างเลยจริง ๆ

ม้านั่งและแจสเปอร์ยืนมองสิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้าอย่าง งง ๆ โฮปค่อย ๆ เก็บของทุกอย่างแบบเก้ ๆ กัง ๆ

มาเรีย (กับมาคัสและแจสเปอร์) คุณสุภาพบุรุษคะ ฉันรู้สึกยินดีและเป็นเกียรติอย่างยิ่ง ที่ทำให้เรามีโอกาส ... (ชี้ที่รอยโหว่ขนาดใหญ่บนกำแพงสระ) ... ได้พบกัน (หยุด) แต่ฉันก็คิดว่าถึงเวลาอีกครั้งแล้ว ที่ฉันต้องออกเดินทาง (หันมตนั้นเอาจึงที่โอบทำของในมือหล่นโครม มาเรียหันไปตวาดโอบทันที) ไอ้โง่ !!! เก็บให้มันดี ๆ ได้ไหม !!!

โอบหยุด เหมือนกับที่มำคัสและแจสเปอร์ก็หยุด ด้วยความตกใจ จากนั้น มาเรียยิ้มพูดต่อ

มาเรีย ถึงข้างนอกนั้นวุ่นวายขนาดไหน การพักร้อนระยะสั้น ๆ ของฉันที่นี่ ก็คงจะต้องจบลง

ถึงตรงนี้ โอบจะมองมาเรีย ทั้งสองคนมองตาดัน ก่อนที่โอบจะจูงใจทั้งของในมือลง มาเรียหยุดมองโอบ

มาเรีย (พูดเรียบ ๆ) มานี้

โอบหยุด และมาเรียหยุด

มาเรีย ฉันบอกให้มานี้

โอบนิ่ง และมาเรียนิ่ง จากนั้น มาเรียจะเริ่มดึงเชือกลากโอบเข้ามาใกล้ ทั้งสองมองหน้ากัน

มาเรีย ไม่ใช่เพื่อนเล่นนะ (มองโอบ ออกคำสั่ง) หันหลัง !!!

โอบหันหลัง แล้วนิ่ง

มาเรีย ไปเอาแว่นกันแดดมาสวมให้ฉันเดี๋ยวนี้

โอบไปหยิบแว่นกันแดด เดินเข้ามาใกล้ ก่อนจะสวมแว่นกันแดดให้มาเรีย นั่นเป็นครั้งแรกตั้งแต่ทั้งคู่เข้ามา ที่โอบอยู่ใกล้กับมาเรียมากทีเดียว

มาเรีย อ้อ ... ตัวเหม็นชิบหาย (ยกพัดขึ้นโบก) นี่นายอาบน้ำครั้งสุดท้ายเมื่อไหร่เนี่ย

โฮปยกแขนขึ้นดมรักแร้ของตัวเอง ยิ้ม

มาเรีย ทุเรศจริง ๆ (บ่น) เอาละ ๆ ที่นี่ ก็ไปเอาเสื้อคลุมมาสวมให้ฉัน

โฮปวิ่งไปแต่ไม่เจอเสื้อคลุม เขาหยุดนิ่ง งง

มาเรีย เปิดกระเป๋าสี (ถอนใจ) เสื้อคลุม มันก็ต้องอยู่ในกระเป๋าสี จริงไหม

โฮปเปิดกระเป๋า หยิบเสื้อคลุมเอามาสวมให้มาเรีย เธอเอาพัดโลกไถ่กลืนตัวของโฮปเวลาเขาเข้ามาอยู่ใกล้ ๆ จากนั้นมาเรียหันมามองมาคัสกับแจสเปอร์เมื่อสวมเสื้อคลุมเสร็จ เธอดูสวยผิดกับไม่ใช่คนก่อนหน้านี้ มาเรียยิ้ม แล้วเดินไปนั่ง

มาเรีย เอาละ ที่นี่ ก็ได้เวลาอาหาร

มาคัสกับแจสเปอร์มองหน้ากัน

มาคัส เมื่อไหร่ คุณพูดเหมือนกับว่า กำลังจะออกเดินทาง ?

แจสเปอร์ ใช่ คุณบอกว่าจะไปจากที่นี่

มาเรีย นั่นสิ (คิด) แต่อากาศกำลังดีแบบนี้ ฉันว่ามันเหมาะกับการปิกนิกมากกว่าออกเดินทางนะคะ จริงไหม (หยุด) คุณอยากให้ฉันไปหรือคะ ?

มาคัส ปะ เปล่าครับ ผมไม่ได้หมายความว่าแบบนั้น

แจสเปอร์ ลึก ๆ เขาคิดแบบนั้น

มาคัส นายต้องการอะไรเนี่ย ?!?!

แจสเปอร์ ฉันรู้จักนายดี ตอนนี้ ฉันกำลังพูดสิ่งที่นายคิด

มาคัส ถ้าฉันคิด แต่ไม่ได้พูด แล้วมันใช้เรื่องที่น่าจะต้องมาบอกเอาตอนนี้หรือ
(ดู) แอ่จริง ๆ เลย

มาเรีย ไม่เป็นไรหรอกคะ (ยิ้ม) มีแต่คนโง่ เท่านั้นแหละ ที่ปากกับใจตรงกัน จริงไหมคะ

โฮปยิ้ม พนักหน้าหงิกหงัก เห็นด้วย มาคัสกับแจสเปอร์มองหน้ากัน

มาเรีย เอาละ เจ้าโง่ คราวนี้ก็เปิดกระเป๋ แล้วก็ จัดโต๊ะอาหารได้แล้ว

โฮปเปิดกระเป๋ หยิบผ้าปูโต๊ะมาปูกับพื้น หยิบขวดไวน์พร้อมแก้วออกมา เทไวน์ใส่แก้วแล้วส่งให้มาเรีย

มาเรีย (จิบไวน์) รสดีทีเดียวเลยจริง ๆ

จากนั้นโฮปค่อย ๆ หยิบกล่องอาหารออกมาเปิด ในนั้นมีอาหารอัดแน่นเต็มไปหมด คราวนี้มาคัสกับแจสเปอร์ถึงกับมองตาม เริ่มรู้สึกหิว

มาเรีย อย่างที่บอกนะคะ (ยิ้ม มองแจสเปอร์และมาคัส) อากาศดีแบบนี้ ก็ควรจะใช้ชีวิตให้รื่นรมย์และมีสุนทรีย์บ้าง (ข้า) ก่อนที่จะไม่มีเวลาให้ทำ

โฮปส่งกล่องอาหารให้กับมาเรีย เธอยิ้ม จากนั้นค่อย ๆ เบ้าปาก

มาเรีย นี้อยู่ดี ๆ นายก็เหินขึ้นมาแบบไม่มีปี่มีขลุ่ยเลยนะ ไม่สบายหรือเปล่าเนี่ย (เอาพัดโบกไล่กลิ่นของโฮป) เกือบของที่มันเกะกะพวกนี้ให้หมด แล้วก็ไปยืนไกล ๆ ไป เสียบรรยากาศจริง ๆ

โฮปทำมุขพุดพิศ เขาสูดหายใจลึกทำตาโตเมื่อได้กลิ่นตัวเอง ก่อนจะก้มลงเก็บของ ไม่ว่าจะเป็นร่ม กระเป๋า และตะกร้า ก่อนจะเดินไปจนสุดเวที่ยืนนิ่ง ของทุกอย่างค้างอยู่บนตัว

แจสเปอร์ มาคัส

มาคัส ว่าไง

แจสเปอร์ ฉันว่าฉันเริ่มปวดท้องแล้วละ

มาคัส หมายความว่ายังไง

แจสเปอร์ ฉันว่าฉันกำลังหิว

มาคัส ซู่ววว นี่ นายมีมารยาทหน่อยได้ไหม

มาเรียหีบแขนวิชจากกล่องขึ้นกิน จากนั้นก็โยนเศษกินขนมปังทิ้ง แล้วก็หีบแขนวิชชิ้นใหม่ขึ้นกิน แล้วก็โยนกินขนมปังทิ้ง ขณะที่โฮปยืนนิ่งพร้อมกับสิ่งของที่คาอยู่บนตัว เขาตาปรือ ก่อนจะค่อย ๆ ห่อไหล่ลง เหมือนจะหลับอีกครั้ง

มาคัส นายเห็นนั่นไหม

แจสเปอร์ เห็น เขาเหมือนจะหลับอีกแล้วอะ (หยุด) ว่าแต่ ทำไมเขาไม่วางของพวกนั้นลงก่อนนะ

มาคัส ไม่ใช่อย่างนั้น ดูที่คอเขาดี ๆ สิ

แจสเปอร์ มีอะไรเหรอ ?

มาคัส (กระซิบ) มันมีรอยอยู่

แจสเปอร์ จริงเหรอ ?

มาคัส (เดินไปชี้ที่คอด้านหลัง) นี่ไง

แจสเปอร์ (เดินตามไปชะโงกดูใกล้ ๆ) จริงด้วย ... (เบ้หน้า) อย่างละเลย !!!

มาคัส น่าจะโดนเชือกนี้บาดคอแน่ ๆ

แจสเปอร์ (มองหน้าโฮป พิมพ์) ดูใกล้ ๆ นี่เขาก็หล่อดีเหมือนกันนะ

มาคัส แต่เขาน้ำลายไหลยืดเลยนะ

แจสเปอร์ ก็เขาหล่ออะ

มาคัส ดูท่าจะโง่มากจริง ๆ ด้วย

แจสเปอร์ (หยุดมอง) นี่แบบนี่ เขาตายหรือเปล่าอะ

มาคัส ถ้าอย่างรู้ นายก็ลองถามเขาดูสิ ว่าตายหรือยัง

แจสเปอร์ (พยายามถามโฮป) นี่ นาย !!!

มาคัส (แกล้ง) ดัง ๆ สิ

แจสเปอร์ นี่ นาย (ดังขึ้น) นายตายหรือยังอะ ? ... (หยุด คิดได้) นี่ นายกวนตีนฉันอ้อ ?

มาคัส ฉันเป็นคนแบบนั้นหรือ ?

แจสเปอร์ ป่าวว (ยิ้มชอบใจ) ขอโทษ

มาเรีย นี่ อย่าไปยุ่งกับมันได้ไหม ?

มาเรียกินอิม โยนกล่องลงบนพื้น มาคัส กับ แจสเปอร์ มองตามที่กล่อง รู้สึกหิวมากทีเดียว มาเรียกระตุกเชือกที่ผูกคอโฮปอยู่

มาเรีย เจ้าโง่ (กับโฮป) มาใกล้ ๆ นี่สิ

โฮป บิดขี้เกียจ ทั้งที่มีข้าวของอยู่เต็มตัว จากนั้นค่อย ๆ เดินมาใกล้กับมาเรีย

มาเรีย (กับโฮป) ว่าไง หิวหรือยัง ?

แจสเปอร์รีบเดินเข้ามาใกล้กับมาคัส เขาเอาศอกกระทุ้งมาคัสเบา ๆ แล้วทำท่าชี้ไปที่กล่องและเศษขนมปัง มาคัสพยายามห้าม

แจสเปอร์ (กับมาเรีย) เอ่อ ขอโทษเถอะนะครับ คุณ

มาเรีย ว่า

แจสเปอร์ ถ้าคุณไม่คิดอยากจะรับประทานอาหารและเศษที่เหลือพวกนี้แล้ว

มาคัส นี่ (ดู) ไม่ได้ยินหรือ ... นายอดทนไม่ได้เลย หรือยังงั้น

มาเรีย ไม่เป็นไรค่ะ ไม่เป็นไร (โบกพัดในมือไปมา) ฉันอิ่มแล้ว ฉัน (มองเศษอาหาร) ไม่ต้องการแล้ว (จากนั้นมองโฮปที่อยู่ใกล้ ๆ) แต่ ... ถ้าพวกคุณอยากได้ล่ะก็ ... ว่ากันตามกติกาแล้วเนี่ย (ยิ้มเจ้าเล่ห์) ใครเป็นคนแบกของพวกนั้นมา คนนั้น ก็ควรจะได้ไป ไม่ใช่หรือคะ ?

มาเรียชี้มือไปที่โฮป แจสเปอร์มองตาม แล้วคิด จากนั้นก็ หยุต แล้วเดินไปหาไปที่โฮป

แจสเปอร์ (กับโฮป) นี่ นาย ฉันขอโทษนะ แต่ ... แบบว่า (ชี้มือไปที่เศษกินขนมปังบนพื้น)

โฮปไม่สนใจ ยืนนิ่งอยู่ ทั้ง ๆ ที่ของเต็มตัว

มาเรีย (ตวาด) ไอ้ทึ่ม !!! ตอบคำถามสิ !!!! เวลามีคนถามนะ นายก็ต้องตอบนะ รู้ไหม ?

แจสเปอร์ (ดีใจ มองมาคัส) นั่นไง !!! เห็นไหม !!! เห็นไหม !!!

มาคัส อะไร ?

แจสเปอร์ ถ้าคนนึง ถามคำถาม แปลว่าอีกคน ก็ต้องตอบ

มาคัส (เปลี่ยนเรื่อง) มันไม่ได้เป็นแบบนี้ทุกครั้งหรอกน่า

มาเรีย (ลุกขึ้นแย้ง) แต่ในบางที่ มันต้องเป็นแบบนี้เสมอแหละ เช่น (คิด) ในห้องเรียน

แจสเปอร์ เห็นไหม !!! เห็นไหม !!!

โฮปได้ยินทั้งหมด เขาหยุด แล้วเดินมามองหน้าแจสเปอร์

มาเรีย (กับโฮป) ว่าไง ตอบเขาไปสิ ว่านาย อยากได้เศษอาหารเหลือ ๆ พวกนี้ไหม

โฮปยังคงเงิบอยู่

มาเรีย โอเค (มองโฮป แล้วมองแจสเปอร์) ฉันว่ามันไม่เอาแล้วอะ มันคงอยากยกให้คุณนะ ถ้ากติกาเป็นแบบนี้ และคุณยังอยากที่จะได้ ... (ยิ้ม) ก็ตามสบายเลยนะ

แจสเปอร์รีบเข้าไปคว้าเศษขนมปังที่พื้นขึ้นมา มอง จากนั้นก็ยื่นบางชิ้นให้กับมาคัส มาคัสยื่นมอง แล้วส่ายหน้า แต่กลับกลืนน้ำลาย

มาคัส น่าขยะแขยงจะตายไป

มาเรีย คุณกำลังพูดกระทบใครอยู่หรือเปล่าคะ ?

มาคัส แล้วแต่คุณจะคิดเลย แต่อย่างน้อยสิ่งที่คุณทำกับเขา (ชี้ที่โฮป) แล้วก็เขา (ชี้ที่แจสเปอร์) มันไม่น่าจะมีมนุษย์คนไหนทำกับมนุษย์ ... คนไหนได้ (หยุด) น่าขยะแขยงจริง ๆ

เมื่อแจสเปอร์ได้ยินแบบนี้ เขาค่อย ๆ มองเศษขนมปังในมือ เขามือลูบท้อง จากนั้นก็ค่อย ๆ เอาเศษขนมปังเก็บใส่กระเป๋าสื้อ

มาเรีย (มองแจสเปอร์เก็บขนมปังเข้ากระเป๋าสื้อแล้วพูด) พูดแบบนี้ มันจะไม่ใจร้ายไปหน่อยหรือคะ (ยิ้ม) ก็ในเมื่อฉันกินไม่หมดเพราะมันมีเหลือมากเกินไป ฉันก็ควรที่

จะแบ่งปันเศษอาหารเล็ก ๆ น้อย ๆ พวกนั้น ให้กับคนที่หิวโหย (มองมาคัส) นั่นเป็น
เรื่องที่เขาสอนกันมา ถูกไหมคะ ?

มาคัส แต่มันไม่ใช่แบบนี้ !!!

มาเรีย ถ้ามันไม่ใช่แบบนี้ แล้วจะต้องเป็นแบบไหนล่ะคะ ? (มองโฮป) คนอย่างเจ้าที่มึนนั้นนะ
ไม่ได้ต้องการอะไรมากไปกว่านี้หรอก แค่เศษอาหารเหลือ ๆ ที่ฉันทิ้งไม่หมด แล้วก็
โยนลงพื้นให้มันกินบ้างเป็นครั้งคราว (มองแจสเปอร์) แค่นั้น มันก็ซื่อสัตย์กับฉัน
และไม่หนีไปไหนแล้ว (มองมาคัส) ที่นี้คุณคิดว่า วิธีที่ถูกต้องนะ มันควรจะเป็นแบบ
ไหนหรือคะ ?

มาคัส (ไม่พอใจ หันไปพูดกับแจสเปอร์) ไปกันเถอะ

แจสเปอร์ จะไปแล้วหรือ (หยุด) ไหนนายบอกว่า ?

มาคัส (หงุดหงิด) มาเถอะนะ บอกว่าไปกันเถอะ ไม่ได้ยินหรือไง ?

มาเรีย เดี๋ยวสิคะ ทำไมจะรีบไปแล้วล่ะ (หยุด) ตายจริง นี่ เป็นเพราะฉันหรือเปล่า ? (เดิน
ไปรอบ ๆ) ฉันทนแะจริง ๆ เลยนะคะ ไม่มีมารยาทเหมือนคนอื่น ๆ เลย (หยุดคิด
แล้วก็ช้า) ถ้าคุณเคยเจอกับคนอื่น ๆ อะนะ (มองไปที่ช่องโหว่) แต่ถ้าคุณจะไปจาก
ที่นี่ ตอนนี้ (กระซิบ) แล้วความเจ็บที่คุณรออยู่ล่ะคะ ที่คุณบอกว่าจะกัดกันไว้ ที่คุณ
บอกว่าจะยังไปไหนไม่ได้ จนกว่าความเจ็บนั้นจะมา ... คุณจะกล้าไปจริง ๆ หรือ ?

มาคัส นั่นมันธุระกงการของผม ไม่เกี่ยวอะไรกับคุณ

มาเรีย นั่นแน่ ... หายจนแล้วหรือคะ ? (ยิ้ม) เอาน่า ... การทะเลาะกันเนี่ย อย่างน้อยมันก็มี
ประโยชน์ตรงที่ทำให้เข้าใจกันมากขึ้น จริงไหมคะ ?

มาเรียหยุด จากนั้นก็นั่งลงตามเดิม มาคัสเองก็หยุด เขามองตรงไปข้างหน้า ทุกอย่างเงียบไปชั่ว
ขณะหนึ่ง

ฉาก 4 The Definition

สถานที่ สระสำหรับกระโดดน้ำที่ปราศจากน้ำ

เวลา ต่อเนื่อง

แจสเปอร์มองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้า จากนั้นเขาค่อย ๆ เดินเข้ามายืนอยู่ข้างมาร์คส ก่อนจะเอ่ยปากถาม

แจสเปอร์ (ชี้นิ้วไปที่โฮป) ทำไม เขาไม่วางของที่แบกอยู่ลงสักทีอะ ?

มาเรีย (พูดลอย ๆ) พวกคุณรู้ไหม บางทีฉันก็อยากเจอ เจ้าความเงิบที่ว่ามันบ้างจริง ๆ นะ (หยุด) เพราะข้างนอกนั่นนะ บางทีมันก็วุ่นวายเกินไป คนเยอะมากเกินไป

แจสเปอร์ (ชี้นิ้วไปที่โฮป) ทำไม เขาไม่วางของที่แบกอยู่ลงสักทีอะ ?

มาเรีย (คิด) แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น การได้เจอกับคนเยอะ ๆ ก็ดีอยู่อย่างหนึ่งนะคะ ตรงที่ว่า พอเราได้เจอได้คุยกับคนที่คนโง่มาก ๆ มันก็ช่วยคอนเฟิร์มให้เรามั่นใจได้ว่า จริง ๆ แล้วเราเนี่ยฉลาดกว่าคนพวกนั้นเยอะเลย

แจสเปอร์ (ชี้นิ้วไปที่โฮป) ทำไม เขาไม่วางของที่แบกอยู่ลงสักทีอะ ?

มาเรีย ว่าไง ... พวกคุณคิดแบบฉันไหมคะ ?

มาร์คส เขาถาม ...ทำไมคุณไม่ตอบ ?

มาเรีย คุณถามฉันเหรอ ? (มองมาร์คส) ใครถาม คุณถาม หรือ เขาถาม อันไหนเป็นคำถามที่คุณถาม และอันไหนเป็นคำถามที่เขาถาม กันแน่คะ

มาร์คส (ไม่พอใจ) เขาถามคุณว่า ทำไมเจ้านั่น ถึงไม่วางของที่แบกอยู่ลงสักที (กับแจสเปอร์) นายถามกับเขาตรง ๆ เลยไหม (ชี้ที่โฮป) ตอนนี้ดูท่าทางเขากำลังตั้งใจฟังอยู่นะ

แจสเปอร์ ถามว่าอะไร?

มาคัส ถามว่า ทำไมเขาไม่วางของที่แบกอยู่ลงสักที

แจสเปอร์ นั่นนะสิ !!! ฉันสงสัยเรื่องนั้นอยู่พอดีเลย

มาคัส งั้นก็ถามเขาสี

มาเรีย คุณอยากรู้ไหม ว่าทำไม เขาไม่วางของที่แบกอยู่นั้นลงสักที

แจสเปอร์ นั่น เป็นสิ่งที่ผมอยากรู้

มาคัส แล้วตอนนี้ ผมก็อยากรู้ด้วย

แจสเปอร์ (ซีโฮป) ดูละสิ เขาเหนื่อยมากเลย

มาคัส ตั้งแต่เขาเข้ามาที่นี่ เขาก็หอบของเข้ามา แล้วคุณก็สั่งให้เขาวาง แล้วก็สั่งให้เก็บ แล้วก็สั่งให้เขาวาง แล้วก็เก็บ แล้วตอนนี้ เขาก็หอบทุกอย่างเอาไว้กับตัว

มาเรีย แล้วพวกคุณไม่ได้ทำแบบนั้นกันหรือ ?

มาคัส ทำอะไร ?

มาเรีย แบกทุกอย่างเอาไว้ ตั้งแต่เริ่มเข้ามาอยู่ที่นี่

แจสเปอร์ ผมร้องไห้ ตอนที่เข้ามาที่นี่

มาคัส ใคร ๆ ก็เริ่มต้นด้วยการร้องไห้ทั้งนั้น

มาเรีย แล้วจากนั้น คุณก็จะเริ่มเก็บ แล้วคุณก็จะเริ่มแบก (หัวเราะ) สุดท้ายก็เอากลับออกไปไม่ได้สักอย่าง ตลกดีนะคะ !!! (หยุดหัวเราะ แล้วมองโฮป) มันก็แค่พยายามจะเอาใจฉัน

มาคัส เอาใจคุณ จังหรือ ?

มาเรีย ใช่ค่ะ เพื่อที่ฉันจะได้ไม่ทิ้งมันไป

แจสเปอร์ คุณจะทิ้งเขาไปหรือ ?

มาเรีย มันพยายามจะหลอกฉัน แต่ไม่สำเร็จหรอก

แจสเปอร์ ทำไมคุณจะต้องทิ้งเขาไปด้วยล่ะ ?

มาเรีย เพราะว่าสักวัน ฉันรู้ว่ามันจะทรยศฉัน มันจะไม่ซื่อสัตย์กับฉัน เศษอาหารที่ฉันโยนให้มันกิน จะทำให้มันฉลาดขึ้น แล้ววันหนึ่ง มันก็จะคิดได้ว่า มันสามารถอยู่ได้โดยไม่ต้องมีฉัน แล้ววันนั้น มันก็จะลุกขึ้นโค่นฉันลงมา (หยุด) แล้วฉันจะทำยังไงล่ะ !!!! ยอมกลายเป็นทาสของมันอย่างนั้นหรือ ? ไม่มีวันหรอก !!! มันทั้งโง่ทั้งขี้ต่ำต้อยแบบนั้น ถ้าฉันจะต้องปล่อยมันไป ฉันขำมันทิ้งเสียยิ่งดีกว่า !!!

ในตอนนั้นเอง ที่โฮปร้องไห้โฮออกมาเสียงดัง

แจสเปอร์ เขาเสียใจแล้วนะ

มาคัส เขาร้องไห้ดังมากเลยด้วย

มาเรียดึงผ้าเช็ดหน้าออกมา แล้วยื่นให้แจสเปอร์

มาเรีย อะ ถ้าสงสาร ก็ไปเช็ดน้ำตาให้เขาสิคะ

ทั้งมาคัสและแจสเปอร์มองหน้ากันไปมา

มาเรีย ถ้ามันแต่ชักช้า แล้วมันหยุดร้องให้ พวกคุณก็จะไม่ได้ซับน้ำตา แล้วแสดงบทบาทว่า กำลังสสารมันนะคะ

ในทันทีนั้น แจสเปอร์คว้าผ้าเช็ดหน้าจากมาเรียแล้ววิ่งไปที่โอบ พยายามจะเช็ดน้ำตาให้แต่โอบกลับเตะแจสเปอร์เข้าอย่างจังที่หน้าแข้ง

แจสเปอร์ (ทรุดลงกุมหน้าแข้ง) ไอ้เชี่ย !!! (จากนั้นแจสเปอร์ก็ร้องโอดโอย)

มาเรีย เห็นไหมล่ะคะ เราไวใจคนขึ้นตัวอย่างพวกมันไม่ได้หรอก (กระตุกโซ่ของโอบ)

มาคัส (กับแจสเปอร์) นายเป็นยังไงบ้าง ?

แจสเปอร์ ฉันเจ็บขา (พยายามลุก ร้องโอย) ฉันจะเดินได้อีกไหมเนี่ย

มาคัส (มองโอบ) ไอ้ตัวร้ายนั่นหยุดร้องให้แล้ว

มาเรีย ก็คุณร้องแทนมันแล้วยังไงล่ะคะ (ยิ้ม) โลกก็เป็นแบบนี้แหละ มีน้ำตาอยู่แค่จำนวนเดียว ถ้าที่นี่เริ่มร้องให้ ที่อื่นก็จะหยุดร้อง จะว่าไป เสียงหัวเราะก็คงไม่ต่างกัน (มองมาคัสกับแจสเปอร์) ดังนั้น เราเลิกกันต่ายุคสมัยของเรากันดีไหมคะ เพราะว่ารุ่นบรรพบุรุษก็คงจะทุกข์ทรมานเหมือนกับเราในตอนนี้อย่างแน่นอน ทุกอย่างวนไปวนมา ไม่มีจุดสิ้นสุด ที่ร้ายกว่านั้น (มองรอบ ๆ)

มาคัสพุงแจสเปอร์ให้ลุกขึ้น เวลา กำลังจะเดินทางเข้าสู่ช่วงโพล์เพล้ ตอนกลางคืนกำลังจะคืบคลานเข้ามาอย่างช้า ๆ

มาคัส (พึมพำ) ใกล้ค่ำแล้ว

แจสเปอร์ (มองไปรอบ ๆ) จะมีอีกแล้วหรือ (มองมาคัส) วันนี้ ความเจ็บ จะมาไหม ?

- มาเรีย ถ้าฉันเป็นพวกคุณ ฉันจะรอให้มีดสนิทกว่านี้ก่อน ถึงจะถามคำถามแบบนั้น เพราะอย่างน้อย มันจะได้ทำให้แน่ใจว่า วันนี้ ความเจ็บนั้น จะยังไม่มา แล้ววันพรุ่งนี้ตอนที่มือมีแสงสว่าง ฉันจะได้ตั้งตารอมันอีกครั้ง
- มาคัส แต่เขวากันว่า บางครั้ง ความเจ็บก็โผล่มาในตอนกลางคืน
- แจสเปอร์ แบบนั้น น่ากลัวจัง
- มาเรีย มันอาจจะไม่น่ากลัวก็ได้ ถ้าคุณทำใจรับรู้เอาไว้ว่ามันจะมา
- แจสเปอร์ ก็จริง ถ้าคิดได้แบบนี้แล้ว ...
- มาคัส ก็คอยกันต่อไปได้
- แจสเปอร์ เพราะเรารู้แล้วว่ากำลังรออะไร
- มาคัส ไม่ต้องกังวลอีกต่อไป
- แจสเปอร์ คอยไปเรื่อย ๆ
- มาคัส จนชินชา
- มาเรีย แล้วคุณเบื่อไหม
- แจสเปอร์ ผมเบื่อ
- มาคัส ผมยังมีอะไรให้ทำอยู่
- แจสเปอร์ (ชี้ที่โฮป) แล้วเขาเบื่อไหม
- มาเรีย ฉันไม่เคยถาม (คิด) แต่ถ้าพวกคุณเบื่อ อยากให้มันเดินระบ่ำให้ดูไหม ?

แจสเปอร์ มันเต้นอะไรได้บ้าง ?

มาเรีย ต้องถามให้มันคิด

มาคัส มันคิดได้ด้วยเหรอ ?

มาเรีย ได้สิ มันคิดเสียงดังด้วยนะ ครั้งหนึ่งฉันนั่งฟังมันคิดเป็นชั่วโมง ๆ เลย (สงสัย) หรือพวกคุณ ... อยากฟังมันคิด

แจสเปอร์ ฉันอยากให้มันเต้นรำมากกว่า

มาคัส แต่ฉันอยากฟังมันคิด

แจสเปอร์ ให้มันคิดก่อนแล้วค่อยเต้นรำได้ไหม ?

มาเรีย มันจะมากไปหน่อยไหมคะ แบบนั้น

มาคัส (มองโฮป) แต่ถ้าจะต้องเต้นรำ เขาก็ต้องวางของลงก่อนสิ จริงไหม ?

มาเรีย นั่นสิ

แจสเปอร์ จริงด้วย

มาคัส แล้วถ้าเขาต้องคิดล่ะ

มาเรีย ก็ต้องเปลี่ยนหมวก

มาคัส เปลี่ยนหมวก ?

มาเรีย ใช่ หมวกใบนั้น (ชี้หมวกกะลาสีที่โฮปใส่) ฉันจับมันใส่เอาไว้ เพื่อที่มันจะได้ไม่ต้องคิด

มาคัส (ชี้ที่หมวกของเขาและแจสเปอร์) ต้องเปลี่ยนเป็นหมวกใบไหนล่ะ ?

มาเรีย (มองแจสเปอร์และมาคัส) ใบไหนก็ได้ค่ะ ที่ไม่ใช่ใบนั้น ... เพราะถ้าไม่เปลี่ยน มันก็คิดไม่ออก

มาคัส (กับแจสเปอร์) เอาหมวกนายไปเปลี่ยนให้มันสิ

แจสเปอร์ ไม่เอาอะ (ส่ายหัว) ไอ้บ้านั่น ทำฉันเจ็บแทบตาย

มาคัส (บ่น) นายนี้มันตื้อจริง ๆ เลย !!!

มาคัสถอดหมวกตัวเองออก แล้วเดินไปใกล้กับโฮป

มาคัส (กับมาเรีย) ฉันต้องทำยังไง

มาเรีย ก็เปลี่ยนหมวกไง นายทำไม่เป็นหรอ (ทำท่า ขณะนั้นคำพูด) เปลี่ยนหมวกอะ

มาคัสพยักหน้า สูดหายใจ ดึงหมวกของโฮปออก จากนั้นก็สวมหมวกของเขาลงไปที่หัวของโฮปแทน ทุกอย่างนิ่งเงียบ ไม่มีอะไรเกิดขึ้น

มาคัส นี่ เขากำลังคิดอยู่หรอ ?

แจสเปอร์ (พึมพำ) นายต้องเปลี่ยนหมวกผิดวิธีแน่ ๆ

มาเรีย (กับแจสเปอร์) ชู่ววว (กับมาคัส) ถอยออกมาห่าง ๆ ก่อนสิ (จากนั้นมาเรียก็กระตุกเชือกที่คอโฮป) เอาละ ทีนี้ ก็ “คิด” !!!

ในจิตใจ หลังจากได้ยินคำสั่งโฮปทิ้งของทั้งหมดที่แบกไว้ลง แล้วเริ่มต้นระบำ

มาเรีย ไอ้บ้า (ออกคำสั่ง) ฉันบอกให้คิด !!!

โศปหยุด มองมาเรีย เกิดความเจ็บบ่อยครั้งหนึ่ง จากนั้น โศปจะเริ่มขยับปากพูด ในตอนแรกเขาจะมีท่าทางเหมือนกับคนติดอ่าง ในแบบที่ไม่ได้พูดมาเป็นเวลานาน และจำเป็นที่จะต้องใช้เวลาในการขยับปากเพื่อเรียบเรียงคำพูด

โศป ทะ ทะ ทะ ทะ ทะ ทำไม

มาเรีย เดี่ยว !!! หยุด !!!

โศปหยุด

มาเรีย มาตรงกลางนี่ !!!

โศปเดินมาตรงกลางเวที แล้วหยุด

มาเรีย หันหน้าไป !!!

โศปหันหน้าไปทางคนดู

มาเรีย คิด !!!

โศป ทะ ทะ ทะ ทะ ทำไม หนึ่งบวกหนึ่ง เท่ากับสอง / สะ สะ สองบวกสองต้องเท่ากับ สะ สะ สี่ ะ ะ ะ (จากนี้ไปโศปจะเริ่มพูดได้ แต่ก็จะมีบางช่วงที่ติดขัด ราวกับเขากำลังสับสนคำพูดทั้งหมด)

ถ้าทดลองพิจารณาถึงความเป็นไปได้สูงสุดในการดำรงอยู่ของมนุษย์ โดยที่ไม่พิจารณาถึง จะ จุดประสงค์ของการดำรงอยู่เพื่อสืบทอดเผ่าพันธุ์แล้ว เราดำรงอยู่ไปเพื่ออะไร ?

wa / wa / what / what the hell !!!

ถ้า จะ จับแยกเอา คะ คนที่มีโครโมโซม X ไล่ชุดสีขาว แล้วก็มีผมยาวออกไป แล้วพิจารณาถึง กะ กะ การกำเนิดขึ้นของมนุษย์

เราแม่งยังไม่รู้ด้วยซ้ำ ว่า กะ ไก่ เกิด ก่อน ไช้ หรือ ว่า ชะ ไช้ เกิด ก่อน ไก่

(บ่น) ปะ ปะ ปะ ปวดหัวชิบหาย !!!

ถ้าไม่เชื่อ ก็มองออกไปนอกโลกนั่น มองออกไป มองออกไป แล้วก็มองออกไป

ที่นั่น ก่อนที่มนุษย์ จะ จะเกิดขึ้น มันมีสิ่งที่เรียกว่า บะ บะ บะ บิ๊ก แบง

บิ๊กแบง ที่ จะ จริง ๆ แล้ว ก็แค่ปรากฏการณ์ ที่เกิดขึ้นจากความว่างเปล่า

จะ จากจุดที่มีขนาดเล็กยิ่งกว่า อะตอม

จะ จากจุดที่มีอุณหภูมิและความหนาแน่นเป็นอนันต์

จะ จากจุดที่รวมแรงทั้ง 4 ในธรรมชาติ อันได้แก่ แรงโน้มถ่วง สนามแม่เหล็ก แรง

นิวเคลียร์เข้ม และแรงนิวเคลียร์อ่อน ไว้เป็นหนึ่งเดียวกัน

คะ ได้เกิดการขยายตัว แล้วระเบิดออกอย่าง ระ ระ รวดเร็ว รุนแรง

จะ จนเป็น จะ จุดเริ่มต้นของเอกภพ สสาร พลังงาน รวมถึงที่ว่าง และ

กะ กะ กาลเวลา

(หยุดมองไปข้างหน้า ยื่นมือออกไปด้านหน้าช้า ๆ ราวกับจะพยายามคว้าภาพที่เห็น

พูดชัดเจน)

ที่นั่น ดวงดาวและกาแล็กซี่ ได้ถือกำเนิดขึ้น

(หยุด ขยับหัวและขยับปากหุบหนับ ลดมือลง ก่อนจะส่ายคางต่อ)

คะ คะ ใครจะไปคิดวะ วะ ว่า ก็นพลังงานที่ถูกบีบอัดหนาแน่น นะ ในพื้นที่ว่างเปล่า

จะ จะ กำเนิดมาเป็นพวกเราได้

จะ จนน่าจะคิดว่า ปะ เป็นไปได้ไหม ที่ไม่ได้มีก้นพลังงานอยู่ คะ แค่อันเดียว ในพื้นที่

ว่างเปล่าเหล่านั้น

(หยุด คิดและพูดต่อ)

แล้วก็ยัง มีไดโนเสาร์

เชีย !!! (เสียงดัง) ไดโนเสาร์ !!!

(มองไปรอบ ๆ) กา !!! กา !!! กา !!!

คะ คะ ไดโนเสาร์ ที่ครองโลกมานานก่อนที่จะถือกำเนิดขึ้น

นั่น ทะ ทะ ไทแรนโนซอร์ส

นั่น สะ สะ สเตโกซอร์ส

นั่น ตะ ตะ ไตรเซราทอปส์

ทะ ทะ ทั้งหมดนี้ ครองโลกมาก่อนที่จะมีมนุษย์

(มองไปรอบ ๆ) กา !!! กา !!! กา !!!

ใครแย่งที่ใคร !!! ใครแย่งที่ใคร !!! ใครแย่งที่ใคร !!!

ไอ้เซี่ย ... ใครแม่งไปแย่งที่ไดโนเสาร์ !!!

กา !!! กา !!! กา !!!

พวกเราไม่ได้มาก่อนสิ่งเหล่านี้ !!!

พวกเรา มาหลังสิ่งเหล่านั้น !!!

พวกเรา ล้วนเกิดมาจากสิ่งที่ตายไปแล้วก่อนหน้านี้ !!!

กา !!! กา !!! กา !!!

(หยุด)

(จากนั้น ขยับปากหนุบหนับ เหมือนเตรียมพูดในส่วนตัวไป)

จะ จากจุดเริ่มต้นที่ว่างเปล่าแบบนั้น เราก็สร้างไฟ เพื่อที่ จะ จะได้อบอุ่น และกิน

อาหารอร่อย

จะ จากจุดเริ่มต้นแบบนั้น เราก็สร้างบ้าน สร้างเมือง สร้างถนน เพื่อจะ จะได้

สะดวกสบาย

และ จะ จากจุดเริ่มต้นแบบนั้น เราก็สร้างสังคม สร้างผู้นำ สร้างกติกา

มานะ มินา / มานี มินา / นามิ รูปู

โอ้ย แม่ง ปูหนีบมือ มานี !!!

กา !!! กา !!! กา !!!

แล้วเราก็เริ่มอยากได้ แล้วเราก็เริ่มอยากมี

เขามี เราก็ต้องมี

เขามีมากกว่า เราก็เสียหน้าไม่ได้

เราแบ่งเขา เขาไม่ยอมแบ่งเรา

(หันซ้ายถาม) นี่ของใคร

(หันขวาตอบ) ของกู

ประเทศใคร

ประเทศกู !!!

อำนาจใคร

อำนาจกู !!!

(หันซ้ายถาม) แล้วนี่ของใคร

(หันขวาตอบ) ไม่ใช่ของกู

(หันซ้ายถาม) แล้วมีพวกใคร

(หันขวาตอบ) ไม่ใช่พวกกู

หวงประเทศไว้ทำอะไร ?

หวงอำนาจไว้ทำอะไร ?

เก้าอี้ นั่งนานไป

ก็เมื่อยตุตุ

พองงง !!!

กา !!! กา !!! กา !!!

(หยุดมองไปข้างหน้า พุดชัดเจน)

แล้วสงคราม ก็เกิดขึ้น แบบนั้น

แล้วน้ำตา ก็ล้นออกมา แบบนั้น

แล้วเสียงหัวเราะ ก็เลือนหายไป แบบนั้น

(หยุด)

แจสเปอร์

เขาพูดเรื่องอะไรอะ ?

มาคัส

ฟังเขาก่อนสิ

แจสเปอร์

เขาจะพูดอีกนานไหมอะ ?

มาคัส

นายเป็นคนบอกให้เขาพูดเองนะ

แจสเปอร์

เธอคนนั้นต่างหาก (ชี้มาเรีย) ที่เป็นคนบอก

มาคัส

ก็เหมือนกันแหละนะ

มาเรีย

ซูววววว

โฮป

(จากนั้น ขยับปากหนุบหนับ เหมือนเตรียมพูดในส่วนตัวต่อไป)

อะ อะไร คือ สิ่งที่ทำให้ชีวิตมีความหมาย ?

อะ อะไร คือ สิ่งที่ทำให้เรามีความสุข ?

ความฝันนั้นหรือ คะ คะ ความร่ำรวยนั้นหรือ ?

จะ จะเลือกอุดมคติ หรือ จะ จะเลือกความเป็นจริง

คะ ความฝัน คือการแสดงออกของความคิด ความรู้สึก และเหตุการณ์ต่าง ๆ ใน
สมอง ขณะที่เรากำลังนอนหลับ

แต่ จะ จะมีกี่คนบ้างที่ จะ จำความฝันของตัวเองได้

จะ จะมีกี่คนบ้าง ที่จะ จะ ทำความฝันให้เป็น จะ จริงได้

แล้ว จะ จะมีกี่คนบ้างที่ต้องปล่อยให้ความฝัน

(หยุด พูดชัดเจน)

เป็นเพียงแค่ความจริงในความฝัน

(ถามทุกคน)

แล้วเมื่อเป็นเช่นนั้น ทำไม เราต้องฝัน ?

ฝันของใคร ?

ใครกันแน่ที่ฝัน ?

ฝันเพื่ออะไร ?

ถ้าพระเจ้ามี จะ จริง ถ้าคนที่มีเคราสีขาว ใส่ชุดสีขาว แล้วก็มีผมยาว มี จะ จริง แล้ว

ทำไม จะ จึงไม่มีใครเคยเห็น ?

(บ่น) ทำไม เขาถึงปล่อยให้เรา เอาแต่ ฝัน ?

แม่งเอ๊ย !!!

กา !!! กา !!! กา !!!

(หยุด)

(จากนั้น ขยับปากหนุบหนับ เหมือนเตรียมพูดในส่วนต่อไป)

ตะ ตะ ตายแล้วไปไหน ?

ตะ ตะ ตายแบบไหนถึง จะ จะเรียกว่าดี ?

ตะ ตะ ดีแบบไหนถึง จะ จะไม่ ตะ ตาย ?

ตะ ตะ ตายแบบไหนคนถึง จะ จำได้

จะ จำได้ จนมีอนุสาวรีย์

ตะ ตะ ตายแล้ว มี อนุสาวรีย์

อนุสาวรีย์

อนุสาวรีย์

ชัยสมรภูมิ !!!

กา !!! กา !!! กา !!!

ทำไมเราต้องรักกัน ?

รักแบบไหนถึงจะเรียกว่ารัก ?

รักแค่เพื่อนได้ไหม ทำไมไม่เคยพอใจที่ได้เป็นแค่เพื่อน
 ทะ ทะ ทำไมสัตว์อื่นตัวเมียเป็นใหญ่ได้ แต่ ทะ ทะ ทำไมมนุษย์ผู้ชายถึงต้องเป็น
 ใหญ่เสมอ ?
 เจ้าโลกมีดี เจ้าโลกมีได้
 เป็นเจ้าโลกได้ เพราะว่ามีเจ้าโลก
 บังคับให้เรียนประวัติศาสตร์ บอกว่าเป็นเรื่องสำคัญ
 ภูเรียน His Story แต่ไม่เคยสอน Her Story ให้ภูเรียน
 L G B T Q E F G
 H I J K L M N O P
 เชี่ย !!!
 หลากหลายแบบนี้ แล้วยังจะมาบอกให้เท่าเทียม
 อีกระเทย มึงสิอีกเทย!!
 ฟ่องสิ เท่าเทียม !!!
 เท่าเทียม แบบใด ?
 แบบใด คือ เท่าเทียม ?
 วนไปกวนมา วนมากวนไป
 หลอกกูให้ไปเลือกตั้ง นี่กว่าเป็นของตาย สุดท้ายก็ได้นายกคนเดิม
 เรียล ออ ฟาเก้ !!!!!!!!!!!!!!!
 กา !!! กา !!! กา !!!
 กล้วยตานีปลายหวิเหี้ยว เหลือหวิเดียว หวิเหี้ยวไป หวิเหี้ยวมา
 ทหารถือปืน แบกปูนไปโบกตึก !!!
 กา !!! กา !!! กา !!!

แจสเปอร์ (เริ่มหงุดหงิด) นี่ มาคัส ทุกอย่างที่เขาพูด

มาคัส มันไร้สาระ ใช่มั้ย ?

แจสเปอร์ นายคิดแบบนั้นด้วยใช่ไหม ?

มาคัส แล้วนายไม่คิดแบบนั้นเหรอ ?

- แจสเปอร์ ฉันทืบื้อลั่วลั่ว
- มำคัส ฉันทืกว่าน่ายสนุก
- มาเรีย เป็นไงลั่ว ฉันทืบอกพวกคุณลั่ว จรุงไหม (หั่วเราะ)
- โฮป (เริ่มเดินไปมาวุ่นวายทั่วเวที) ข้างนอกนั้น แม่ แม่ แม่
 วุ่นวายฉิบหายเลย แม่ แม่ แม่ กว่าจะเข้ามาที่นี่ได้ เชี่ย เชี่ย
 ก็ต้องมีที่นั่ง โอ้ยยยยยยย
 (เดินมามองหน้าแจสเปอร์) พรุ่งนี้จะกินอะไร
 (หันไปหามำคัส) เมื่อกี้กูดูเหี้ยอะไร
 (วิ่งไปทางซ้ายเวที) วันนี้ลูกสบายดีไหม
 (เงยหน้ามองเพดาน) เมื่อไหร่จะใช้หนี้หมด
 กา !!! กา !!! กา !!!
 (ลุกขึ้นวิ่งไปทางขวาเวที) แม่ครับ
 วันนี้พ่อหายไไปไหน
 (วิ่งวนรอบมำคัส และ แจสเปอร์) พ่อครับ
 ทำไมผมถึงไม่ได้เรียนสูง ๆ
 กา !!! กา !!! กา !!!
 (หยุด)
 ความเงียบคืออะไร
 (วิ่งต่อ) ชอบฟัง ไม่ชอบพูด
 คนฟังไม่ยอมพูด คนพูดไม่ยอมฟัง
 แล้วจะได้อะไร !!!
 กา !!! กา !!! กา !!!
 (วิ่งไล่มำคัสและแจสเปอร์) ความเงียบคืออะไร ?
 หยุดพูดหรือหยุดคิด
 กา !!! กา !!! กา !!!
- แจสเปอร์ เหี้ย นี่นายเป็นอะไรเนี่ย

โอบ หยุดคิดหรือหยุดทำ

มาคัส นี่ นายเป็นบ้าไปแล้วหรือ ?

โอบ กา !!! กา !!! กา !!!

แจสเปอร์ มาคัส นายทำอะไรสักอย่างได้ไหม ?

โอบ เจียบ เจียบ เจียบ
กา !!! กา !!! กา !!!

มาคัส เจียบหาพ่อมึงอ้อ !!!

โอบ เจียบหาพ่อมึงอ้อ !!!

มาเรีย จับเขาเอาไว้สิ

โอบ กา !!! กา !!! กา !!!
พูดเยอะก็ดูแย่ ไม่พูดเลยก็ดูเหี้ย

มาคัสและแจสเปอร์ พยายามวิ่งไล่ตามโอบ

โอบ จุดจบ คือ ความเจียบ
ความเจียบ คือ จุดจบ
กา !!! กา !!! กา !!!
ถ้าเจียบคือการรอ
รอไม่ต้องทำอะไร
แล้วจะให้ผมเกิดมาทำไม !!

เกิดมาทำไมเพื่อรอ
กา !!! กา !!! กา !!!

มาเรีย คว่ำตัวมันเอาไว้สิ !!!

แจสเปอร์กับมาคัสคว่ำตัวโฮปเอาไว้ กดลงไปกับพื้น ในขณะที่โฮปเอามือจับหมวกบนศีรษะของตัวเองเอาไว้ ดิ้นไปมาแต่ก็พยายามที่จะหลุดต่อไปเรื่อย ๆ

โฮป ถ้า ให้ รอ ความ เจียบ
กับเกิดมา แล้วต้องมี ความรัก
ต้องเสียใจ ต้องผิดหวัง
ต้องผูกพัน แล้วก็
ตาย ตาย ตาย
กา !!! กา !!! กา !!!

แจสเปอร์ นี่ เจียบเดี๋ยวนี้นะ

มาคัส เจียบสิ เจียบ บอกให้เจียบ

โฮป จุดจบ ความเจียบ
ความเจียบ จุดจบ
แล้วจะให้กูเกิดมาทำไม
ไร้จุดประสงค์

แจสเปอร์ กูบอกให้มึงเจียบ

มาคัส หยุดพูดสิ พอได้แล้ว เจียบ

โฮป จี้เง่า จี้เง่า จี้เง่า
กา !!! กา !!! กา !!!
ความหวังเลือนลาง
กา !!! กา !!! กา !!!
(พูดซ้ำเหมือนเครื่องรวน) ความหวังเลือนลาง

กา !!! กา !!! กา !!!

ความหวังเลื่อนกลาง

กา !!! กา !!! กา !!!

(พูดซ้ำเหมือนเครื่องรวน) ความหวังเลื่อนกลาง

กา !!! กา !!! กา !!!

(พูดซ้ำเหมือนเครื่องรวน) ความหวังเลื่อนกลาง

กา !!! กา !!! กา !!!

มาเรีย (ตะโกน) ถอดหมวกมันสิ !!!

มาคัสเข้าไปดึงหมวกแจสเปอร์ออก โสภหยุดพูดทันที

มาคัส ให้ตายเถอะ เจียบได้สักที

แจสเปอร์ ให้ตายเถอะ เจียบได้สักที

ในตอนนั้น โสภนอนนิ่ง อ่อนแรง หายใจหอบ แจสเปอร์คว้าหมวกจากมือมาคัสขึ้นไป แล้วตรวจสอบหมวกมองเข้าไปข้างใน เขายกหมวกขึ้นดม

แจสเปอร์ โห้ย ... เหม็น ชิบหาย !!!

มาเรีย นี่ เอาหมวกของมันไปใส่คืนสิ เดี่ยวมันก็เริ่มพูดอีกหรือ

มาเรียยื่นหมวกกะลาสีส่งให้แจสเปอร์ ขณะที่แจสเปอร์ส่งหมวกของเขาให้กับมาเรีย มาเรียรับหมวกหมวกมาจากแจสเปอร์ เธอมองหมวกในมือ ขณะที่แจสเปอร์สวมหมวกกะลาสีให้กับโสภ มาเรียยกหมวกขึ้นดม

มาเรีย อ้าววว เหม็นจริง ๆ ด้วย

มาเรียมาปาหมวกลงบนพื้น

- แจสเปอร์ (หันมามอง) เห้ย นั่นมันหมวกของผม ... (วิ่งเข้ามาคว้าหมวกจากพื้นขึ้นไปตบให้เข้ารูป บ่นจิมจ๋า) คุณทำอะไรเนีย
- มาคัส (มองโฮปที่นอนนิ่ง) นี่ ... แล้วเขาจะเดินได้อีกไหม
- มาเรีย เดินไม่ได้ ก็ต้องคลาน!!! (ลากคอ) ลูกขึ้น ไอเหม็น !
- แจสเปอร์ เขาจะตายรีเปล่าอะ ? (กับมาเรีย)
- มาคัส นี่คุณ เดียวเขาก็ตายหรอก (กับมาเรีย)
- มาเรีย ลูกขึ้น ไอโง! (กับแจสเปอร์ และมาคัส) นี่มาช่วยขึ้นหน่อยสิ
- มาคัส แล้วต้องทำอะไรอะ ?
- มาเรีย ก็พยุงมันขึ้นมาสิคะ
- มาคัสกับแจสเปอร์ไปพยุงโฮปขึ้นมา โฮปก็ล้มลงไป
- แจสเปอร์ เห้ย นายแกลังทำนี่หว่า
- มาเรีย เอ้า พยุงมันไว้สิ (หยุด) เร็ว พยุงมาขึ้นมา
- แจสเปอร์ โอ้ยยยยย ช่างเม่งง ไม่ทำแล้ว
- มาคัส เอาเหอะน่า ช่วยกัน
- แจสเปอร์ นี่เขาคิดว่าเขาเป็นใครเนีย
- มาเรีย ช่วยหน่อยเถอะค่ะ เขาไม่ไหวแล้วนะคะ เห็นไหม

มาคัสและแจสเปอร์ช่วยกันพยุงโฮปขึ้นมาอีกครั้ง มาเรียตามเก็บของที่โฮปถือเข้ามา แล้วค่อย ๆ จับมือโฮปให้ถือของที่ละชิ้น

มาเรีย (ถอนใจ) เอาละ เจ้าโง่ คราวนี้ก็ถือของไว้ให้ดี ๆ (พยายามจับมือโฮปให้ถือของ) แน่น ๆ จับแน่น ๆ สิ

โฮปค่อย ๆ ได้สติ จากนั้นเขาจะค่อย ๆ เอามือกุมของทุกอย่างที่มาเรียส่งให้ เขาส่งสายตาส่อนวนมาเรีย พยายามบอกว่าเขาเหนื่อยและทุกอย่างที่พูดออกมามันทำให้เขาสิ้นหวัง หหมดแรง

มาเรีย (อ่อนโยน พูดพลบไปเรื่อย) เหนื่อยใช่ไหม ฉันเข้าใจนะ ฉันเข้าใจ

โฮปพยายามที่จะทรงตัว เขายืนโคลงเคลงไปมา

มาเรีย ฉันก็เหนื่อย (ถอนใจ) แต่เราก็กังหุดไม่ได้ ใช่ไหม

โฮปถอนใจยาว

มาเรีย เรายังต้องตามหามันต่อไปอีก ... ใช่ไหม

โฮปพยักหน้าให้มาเรีย ทั้งสองคน เข้าใจกัน มาเรียหันมาทางมาคัสและแจสเปอร์ เมื่อของทุกอย่างถูกเก็บและโฮปถือเอาไว้นั่น

มาเรีย คุณผู้ชายคะ (หยุด) คราวนี้ ฉันคิดว่า พวกเราคงที่จะต้องออกเดินทางอีกครั้งจริง ๆ แล้ว

มาคัส คุณจะไปที่ไหนเหรอครับ ?

แจสเปอร์ นั่นสิ พวกคุณจะไปที่ไหน (ชี้ที่โฮป) เขายังเหนื่อย ...

มาเรีย ไม่ว่าจะช้าหรือเร็ว จะเหนื่อยหรือไม่เหนื่อย การจากลาที่ต้องเกิดขึ้นอยู่ดี มันเป็นแบบนั้นเสมอแหละคะ

แจสเปอร์ เหมือนกับตอนที่ผมหิว

มาคัส เหมือนกับตอนที่นอนหลับ

มาเรีย แบบนั้นแหละค่ะ (หยุด คิดได้) ว่าแต่ ตอนนี้ก็โง่งแล้วค่ะ ?

มาคัส ที่นี่ ไม่มีนาฬิกาหรรอครับ

แจสเปอร์ เราสังเกตเวลาจาก (ชี้ที่ทางออกด้านบน) ข้างบนนั่น

มาเรีย (นึกได้) ฉันมีนาฬิกาอยู่หลายเรือนเลยละ ถ้าคุณอยากได้เป็นของที่ระลึก ...

มาคัส (เงี้ยว) มันทัง ตึก ต่อก ตึก ต่อก

มาเรีย ไข่มะ มันทัง ตึก ต่อก ตึก ต่อก

แจสเปอร์ ฉันได้ยินแล้ว มันทัง ตึก ต่อก ตึก ต่อก

มาคัส เจียบก่อนสิ !!! ฉันได้ยินมันทัง ตึก ต่อก ตึก ต่อก

แจสเปอร์ ความเจียบเธอ ?

มาคัส ความเจียบอะไร จะดั่ง ตึก ต่อก ตึก ต่อก

แจสเปอร์หยุด ในขณะที่มาคัสค่อย ๆ เอาหูแนบไปที่ท้องของโฮป

มาคัส ตึก ต่อก ตึก ต่อก (มองแจสเปอร์)

แจสเปอร์ นี่เขากินนาฬิกาเข้าไปเมื่อไหร่อะ เชี่ยยย

มาคัสพยักหน้า ขณะที่แจสเปอร์ เอาหูแนบที่ท้องของโฮปอีกคน

มาคัส ตึก ต่อก ตึก ต่อก

แจสเปอร์ ตึก ต่อก ตึก ต่อก

มาคัส (ยืตตัวขึ้น) ผมว่าคุณต้องถามเขาแล้วละครับ ว่าตอนนี้มันก็โหมงแล้ว

แจสเปอร์ (เสียดาย ชีที่ห้องโฮป) ฉันทเสียดายของที่ระลึกนั้นจังเลย

มาเรีย โลกไม่ใจดีกับพวกเราเลยนะคะ

ทั้งสามคนหัวเราะกันไปมา

มาเรีย ถ้าอย่างนั้นก็

มาคัส ลาก่อนนะครับ

มาเรีย ลาก่อนค่ะ

แจสเปอร์ (พยายามบอกลาโฮป) นายด้วย ลาก่อนนะ

มาเรีย เจ้านั้น มันไม่ค่อยชอบการบอกลาหรอกค่ะ

มาคัส อย่างงั้นเหวอครับ

มาเรีย ใช่ว่า การบอกลา ... มันเศร้าเกินไป (หยุดแล้วยิ้ม)

มาคัสและแจสเปอร์นั่งเมื่อไต้ยืน พวกเขาพยายามคิดหาการบอกลา ที่ไม่ใช่การบอกลา คิดหาการบอกลาที่ไม่เศร้าจนเกินไป

แจสเปอร์ ถ้าการบอกลา ต้องไม่ใช่การบอกลา ...

มาคัส ถ้าการบอกลา ต้องไม่เศร้าเกินไป ...

ทั้งคู่ตัดสินใจโค้งหัวให้กับมาเรียและโฮป มาเรียยิ้ม

มาคัส/แจสเปอร์ จนกว่าจะพบกันใหม่ครับ

มาเรีย (หัวเราะชอบใจ) การบอกลาแบบนี้ดีกว่าเยอะเลยนะคะ

มาคัส/แจสเปอร์ เยส แมม

มาเรีย จนกว่า ... จะพบกันใหม่นะคะ

มาเรียหันไปคว้าโซ่ที่คล้องคอโฮปขึ้นถือในมือ มองไปที่ทางออก

มาเรีย เออละ (หยุดมองโฮป) เจ้าที่ม หันหลัง !!!

โฮปหันหลัง ทั้งคู่หยุด จากนั้นนั่งมองไปที่ทางออก

มาเรีย ได้เวลาแล้ว (สุดท้ายใจเข้า แล้วพูดอย่างอ่อนโยนกับโฮป)
ไปกันเถอะ ... เดินออกไป !!!

และในแสงสุดท้ายของวันนั้น เช่นนั้นเอง ที่มาเรีย และโฮป เดินออกไปจากเวที

ฉาก 5 Here or Out There ?

สถานที่ สำหรับกระโดดน้ำที่ปราศจากน้ำ

เวลา ต่อเนื่อง

แจสเปอร์ เห็นแบบที่ฉันเห็นใช่ไหม ?

มาคัส ฉันก็เห็นเหมือนกับนาย แล้วก็เหมือนกับที่คนอื่น ๆ ที่นั่นนั่นแหละ

แจสเปอร์ ฉันหมายความว่า ฉันเห็นพวกเขาออกไปจากที่นี่

มาคัส ฉันก็เห็น

แจสเปอร์ แล้วยังไงอะ ?

มาคัส แล้วยังไงล่ะ ?

แจสเปอร์ พวกเขาออกไปกันไหม ?

มาคัส ออกไปจากที่ไหน ?

แจสเปอร์ ก็ออกไปจากที่นี่ไง

มาคัส ยังไปไม่ได้

แจสเปอร์ ทำไมไปไม่ได้ ?

มาคัส เราต้องรอ

แจสเปอร์ รออะไร ?

มาคัส รอคความเงียบ

แจสเปอร์ (ถอนใจยาว) มันจะมาเมื่อไหร่ก็ไม่รู้

มาคัส เดียวมันก็มา

แจสเปอร์ แล้วถ้าวันนี้ มันไม่มาละ ?

มาคัส พรุ่งนี้มันก็มา

แจสเปอร์ ฉันไม่อยากใช้ชีวิต อยู่ที่นี่ เพื่อรอ

มาคัส ทุกคนใช้ชีวิตอยู่ที่นี่ เพื่อรอ กันทั้งนั้น

แจสเปอร์ แต่ฉันเบื่อ

มาคัส ฉันก็เบื่อ

แจสเปอร์ ไปกันเถอะ

มาคัส ยังไปไม่ได้

แจสเปอร์ ไม่สนใจ เขาลากมาคัสไปที่ช่องโหว่ แต่มาคัสกลับยืนนิ่ง

แจสเปอร์ ไป กัน เอะ นะ

มาคัส ฉันบอกนายแล้ว ว่าเราต้องรอ

แจสเปอร์ ฉันบอกว่า ไป กัน เอะ นะ

มาคัส ถ้านายอยากไปนั้ล่ะก็ นายก็ไปสิ ฉันจะรออยู่ที่นี่

แจสเปอร์ แต่ฉันไม่อยากไปคนเดียว

มาคัส ตอนมาที่นี่ นายก็มาคนเดียว จริงไหม ?

แจสเปอร์ แต่ตอนนี้ ฉันมีนายแล้วไง แล้วฉันก็แค่รู้สึกเหงา ถ้าจะต้องไปคนเดียว

มาคัส งั้น นายก็รอเป็นเพื่อนฉันสิ

แจสเปอร์ ปัดໂธ เว้ย

แจสเปอร์หยุดหิด

แจสเปอร์ ไอ้ทิม

มาคัส ไอ้เปื้อก

แจสเปอร์ ไอ้หอก

มาคัส ไอ้เวรตะไล

แจสเปอร์ ไอ้ระยำ

มาคัส ไอ้กร๊วก

แจสเปอร์ ไอ้ทวยส์

มาคัส ไอ้จัญไร

แจสเปอร์ ไอ้มนุษย์

มาคัส เออ!!!!

แจสเปอร์ดึงเข็มขัดของเขาออกมา กางเกงของเขาหลุดไปกองอยู่ที่พื้น

มาคัส ถ้านายปวดฉี่ล่ะก็ ที่กางเกงนั้น มันมีสิ่งที่เรียกว่าชิป นายรู้จักใช่ไหม ?

แจสเปอร์ ใช่ แต่ฉันไม่ได้ปวดฉี่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งตอนนี้ แม้ว่าฉันอยากไปฉี่แทบตาย แต่ฉันก็ยังไปไม่ได้

มาคัส ทำไมล่ะ ?

แจสเปอร์ เพราะฉันต้องรอ

มาคัส ความเจ็บ

แจสเปอร์ ไม่ใช่

มาคัส แล้วนายรออะไร ถึงไปฉี่ไม่ได้ ?

แจสเปอร์ เพราะว่าเวลาของพวกเรายังไม่หมด คือ ที่จริงมันก็ใกล้หมดแล้วนั่นแหละ คิดว่าไม่เกิน 30 นาที แต่ พวกเขาก็กังมั่งอยู่

มาคัส ใคร ?

แจสเปอร์ นายก็เห็น

มาคัส แล้วแต่เลย

(Silence)

แจสเปอร์ก็ลงพยายามจัดการดึงกางเกงเอาไว้ แต่พอเขาไปสนใจกับเข็มขัด กางเกงก็หล่นลงอยู่ดี

- มาคัส สรุปว่า นั่น นายทำอะไร ?
- แจสเปอร์ (พูดแบบไม่มองหน้า) ฉันว่าจะผูกคอตาย
- มาคัส ผูกคอตาย ?
- แจสเปอร์ ใช่
- มาคัส ด้วยอะไร ?
- แจสเปอร์ (ชูเข็มขัดในมือ) ด้วยเข็มขัดเส้นนี้ไง
- มาคัส อย่างนั้นหรือ ? โอ้ว (ประหลาดใจ) โอเคเลย นายจะทำยังไง ?
- แจสเปอร์ ฉันจะเอาด้านนึงผูกเข้าที่คอ แล้วก็เอาอีกด้าน ผูกเข้ากับ (หยุด มองไปรอบ ๆ ก่อนจะพบว่ามันไม่มีอะไรใช้การได้เลย) ... อะไรสักอย่าง
- มาคัส เช่น โทรศัพท์นั้น
- แจสเปอร์ เป็นต้น
- มาคัส อ่อ
- แจสเปอร์ นายกำลังหัวเราะเยาะฉัน
- มาคัส ฉันไม่ได้หัวเราะ
- แจสเปอร์ นายหัวเราะในใจ
- มาคัส เอาละ ฉันว่า ก่อนที่นายจะผูกคอตาย นายช่วยสวมกางเกงให้ดีกว่า

แจสเปอร์ก้มมองกางเกงที่กองกับพื้น

มาคัส การสวมกางเกงให้เรียบร้อยนะ สำคัญกว่าการผูกคอตายตั้งเยอะ

แจสเปอร์ (หยุด แปลกใจ) จริงเหรอ ?

มาคัส ใช่

แจสเปอร์ ใครบอก ?

มาคัส มันเป็นสุภาชิต (ทำท่าอวดภูมิ) การสวมกางเกงให้เรียบร้อยนั้น
สำคัญกว่าการผูกคอตาย

แจสเปอร์ (ทวนคำ) การสวมกางเกงให้เรียบร้อยนั้น สำคัญกว่าการผูกคอตาย

มาคัส (พยักหน้ายิ้ม) เป็นสุภาชิต

แจสเปอร์ นายคิดว่าฉันโง่ (สวมกางเกงกับเข้าที่เอว)

มาคัส นี่ ถ้ามจริง ๆ นะ (มองแจสเปอร์สวมกางเกง) เราอยู่ด้วยกันมานานแค่ไหนแล้ว

แจสเปอร์ (พยายามสวมกางเกง) 10 ปี 20 ปี ... ไม่ก็ 3 ปี

มาคัส 4 ปี หรือเปล่า นี่ เข้าปีที่ 4

แจสเปอร์ ก็อาจจะใช่ (หยุดคิด) นายถามทำไม ?

มาคัส ก็แค่คิดว่า หลังจากนั้น พอเราแยกจากกัน ทุกอย่างก็อาจจะดีขึ้น

แจสเปอร์ (ก้มหน้าสวมกางเกงต่อ) มันหายไปแล้วนะสิ

- มาคัส จริงด้วย (คิด) มันสายเกินกว่าจะกลับไปทำเป็นไม่รู้จักกันแล้ว (บ่น)
เข้าปีที่ 4 แล้วด้วยเนอะ
- แจสเปอร์ เห็นไหมล่ะ
- มาคัส อืม (คิด)
- แจสเปอร์ แล้วคราวนี้ จะยังงัยต่อ ?
- มาคัส ก็คงต้องรอให้มันจบ
- แจสเปอร์ แล้วมันจะจบยังงัยล่ะ ? จนกว่าความเจ็บจะมานั่นหรือ ?
- มาคัส หรือจนกว่า 2 คนนั้น จะกลับมาอีก (คิด) นายว่าพวกเขาจะกลับมาอีกไหม ?
- แจสเปอร์ ใคร ?
- มาคัส 2 คนนั้น
- แจสเปอร์ 2 คนไหน ?
- มาคัส นี่ นายลืมแล้วหรือ ?
- แจสเปอร์ ลืมนะอะไร ?
- มาคัส (ชี้ไปที่ทางออก) ก็ 2 คนที่เข้ามาทางนั่นไง
- แจสเปอร์ อ้อ คลับคล้ายคลับคลาอยู่นะ (มอง) เขามาทำอะไรอะ ?
- มาคัส ให้ตายเหอะ (ดึงตัวแจสเปอร์) มานี่สิ

แจสเปอร์เดินตามมาหยุดใกล้ ๆ มาคัส มาคัสหยิบเอาของแถว ๆ นั้น ใส่มือแจสเปอร์ แจสเปอร์ ถือไว้
อย่าง งง ๆ

มาคัส เดินสิ ไอ้โง่

แจสเปอร์ เห้ย นี่ฉันทำผิดอะไรอะ ?

มาคัส ไม่ ไม่ นายยังพูดไม่ได้ตอนนี้

แจสเปอร์ ทำไมอะ ? แต่ฉันกำลังพูดอยู่นะ ?

มาคัส ทำเถอะน่า เดี่ยวนายก็จำได้

แจสเปอร์ จำอะไรวะ ?

มาคัส (ผลักแจสเปอร์) เดินสิ ไอ้โง่

แจสเปอร์ เห้ย !!! อะไรของนายเนี่ย ?

มาคัส (ตวาด) เดินสิ !!!

แจสเปอร์ทำหน้าง แต่ก็ยอมเดินตาม

มาคัส แล้วก็หยุด

แจสเปอร์หยุด

มาคัส ชนชั้นต่ำ อย่างพวกนายนะ ปล่อยให้ฉลาดไม่ได้หรอก เดี่ยวก็ลุกขึ้นมาโค่นฉัน
ลงสักวัน

แจสเปอร์ (งง) ขนาดนั้นเลยเหรอ ? นายคิดกับฉันแบบนี้จริงเหรอ ?

มาคัส ไม่ ไม่ คือ ฉันหมายถึงตอนนี้ยายยังไม่ต้องถาม (คิด) แต่นายต้องร้องให้

แจสเปอร์ เอ้า ? (งต๋อ) แต่ฉันไม่ได้อยากร้องไห้นี่นา

มาคัส แกลังก์ได้นะ แกลังก์ว่านายเศร้ามาก แล้วก็ร้องไห้นะ

แจสเปอร์ ตอนเข้ามาที่นี่ ฉันร้องไห้ด้วยนะ

มาคัส นั่นแหละ ร้องไห้แบบนั้นเลย

แจสเปอร์ร้องไห้

มาคัส คราวนี้ก็เต็น

แจสเปอร์ (หยุดร้องไห้) นี่ ฉันร้องไห้ไปเต็นไปไม่ได้หรอกนะ

มาคัส ลองดูสิ สักครั้งหนึ่งก็ได้

แจสเปอร์พยายามเต็นไปร้องไห้ไป

มาคัส เป็นยังไงบ้าง ?

แจสเปอร์ ก็ ฮือออออ มั่น ฮือออ (หยุด) พอได้หรือยัง ?

มาคัส อะ อะ หยุด หยุด

แจสเปอร์หยุด ปาดน้ำตา แล้วยืนนิ่ง มาคัสเดินมาใกล้ ๆ แจสเปอร์ แล้วดึงหมวกของแจสเปอร์ออก

แจสเปอร์ เห้ย นี่ นายจะทำอะไรอีกแล้วเนี่ย !!!

มาคัส อย่าเพิ่งคิดสิ (รำคาญ) รอก่อน

มาคัสเอาหมวกของเขา ใส่ที่หัวแจสเปอร์

มาคัส เอาละ คิดได้

แจสเปอร์ (พูดซ้ำ ทวนประโยค) เห้ย นี่ นายจะทำอะไรอีกแล้วเนี่ย !!!

มาคัส ไม่ช่วยยัยยัยย

แจสเปอร์ ไซลี (ชี้หมวกของเขาในมือมาคัส) นั่นมันหมวกของฉัน นายเอาหมวกของนายมาใส่ให้ฉันทำไม ?

มาคัส เพราะนายจะได้คิดงี่เง่า

แจสเปอร์ หมวกของฉันก็ทำให้ฉันคิดได้อยู่แล้ว ทำไมฉันจะต้องมาคิดกับหมวกของนายด้วย ?

มาคัส ให้ตายสิ เล่นกับนายนี้ไม่สนุกเลย

แจสเปอร์ เล่นจั้นหรือ ? นี่นายกำลังเล่นอะไรอยู่ ?

มาคัส เล่นเป็นมาเรียกับโฮป (ชี้ที่ทางออก) 2 คนนั่นไง

แจสเปอร์ อ้าว ทำไมไม่บอกก่อนล่ะ

มาคัส ก็บอกไปแล้วเมื่อกี้

แจสเปอร์ นายไม่ได้บอก

มาคัส (รำคาญ) นายจะเอาอย่างไรเนี่ย !?

แจสเปอร์ ขอโทษ ๆ (ไกล่เกลี่ย) ใจเย็นก่อนได้ไหม ?

มาคัส ใจเย็น นี่ทำยังไงล่ะ !?

แจสเปอร์ ต้องออกกำลังกาย

มาคัส ไม่อะ ฉันเหนื่อย

แจสเปอร์ ออกกำลังกายดีกับสุขภาพนะ

มาคัส นายไม่รู้สึกรู้เบื่อแล้วเหรอ ?

แจสเปอร์ เบื่อกับเหนื่อย มันต่างกันตรงไหน ?

ในช่วงจังหวะนั่นเอง ที่เสียงครีตคราดดังขึ้นมาจากหลังเวที

มาคัส ฟังสิ นายได้ยินไหม ?

แจสเปอร์ ความเงียบมาแล้วเหรอ ?

มาคัส (แย้ง) ถ้าความเงียบมาจริง ๆ นายจะได้ยินไหม ?

แจสเปอร์ (คิดตาม) นั่นสินะ

มาคัส (ทวนคำ) นั่นสินะ ... (หยุด) คราวนี้ ก็ลองฟังสิ

แจสเปอร์กับมาคัสเอียงหูฟัง ขณะที่เสียงครีตคราดนั้น ดังขึ้น ดังขึ้น และดังขึ้น แต่ขณะเดียวกัน เสียงหนึ่ง ดังซ้อนขึ้นมาเบา ๆ

มาเรีย ช่วยด้วย ช่วยพวกเรา ... ด้วย

แจสเปอร์ เขาบอกว่าอะไร ?

มาคัส เขาบอกว่า ช่วยด้วย

แจสเปอร์ ใคร ?

มาคัส ไม่รู้

แจสเปอร์ เขาบอกว่าอะไรนะ ?

มาคัส เขาบอกว่า ช่วยด้วย

แจสเปอร์ แล้วเราจะต้องทำยังไงอะ ?

มาคัส ก็ต้องถอยออกไปก่อนสิ

มาคัสกับแจสเปอร์ถอยออกไปคนละด้านของเวที

ฉาก 6 Impromptu Guests (Again)

สถานที่ สระสำหรับกระโดดน้ำที่ปราศจากน้ำ

เวลา ต่อเนื่อง

ในจังหวะนั้น ไฟทั้งเวทีเปลี่ยนเป็นขาวโพลน ปราศจากสีส้ม มาเรียและโฮปเข้ามาในชุดเก่าชาดวิน ทั้งคู่ไม่ได้แบกอะไรเข้ามาเลย โฮปใส่หมวกอีกใบหนึ่ง เมื่อเห็นมาคัสและแจสเปอร์โฮปหยุดสักครู่มาเรียเดินตามมาจนชนหลัง โฮปล้มลงกับพื้นมาเรียล้มตามทั้งสองนอนอยู่กลางสิ่งของที่กระจายอยู่กับพื้นอย่างช่วยตัวเองไม่ได้

มาคัส (ดีใจ) พวกคุณกลับมาแล้ว !!!

แจสเปอร์ มาคัส 2 คนนี้เป็นใคร ?

มาคัส มาเรียกับโฮปไง ... (โค้งศีรษะ) จนกว่าจะพบกันใหม่ (มองแจสเปอร์)
นายจำไม่ได้เหรอ

มาคัสเดินเข้าไปหา มาเรียกับโฮป

มาคัส สวัสดีครับ ผมมาคัส แล้วนั่น ก็แจสเปอร์ ผมไม่รู้ว่าเวลามันผ่านไปนานเท่าไร
แล้วแต่ ผมดีใจที่คุณสองคนกลับมาอีกครั้ง

มาคัสยื่นมือไปด้านหน้า พยายามจะหักท่าย แต่โฮปและมาเรียกลับนิ่งเฉย ทั้งคู่จัดการกับจักรยานแล้วลงนั่งกับพื้น โฮปนั่งมองไปข้างหน้า มาเรียฟังศีรษะเข้ากับไหล่ของโฮป ทั้งคู่นิ่งและมองไปข้างหน้า

มาคัส คือว่า (พยายามสื่อสาร) ผมมาคัสนะครับ แล้วนั่นก็แจสเปอร์ พวกคุณจำเราได้ไหม
เราเคยพบกัน ก่อนออกไปจากที่นี่ คุณยังบอกว่า จนกว่าจะพบกันใหม่

มาเรียและโฮปนิ่งเฉย ยังคงมองตรงไปข้างหน้า

แจสเปอร์ มาคัส (แจสเปอร์ค่อย ๆ เดินมาใกล้มาคัส) ฉันเสียใจนะที่ต้องบอกนายว่า
(ระวังคำพูด) นั้น ไม่ใช่พวกเขาหรอก

มาคัส (ไม่พอใจ) ไม่ใช่พวกใคร

แจสเปอร์ 2 คนนั้นไง

มาคัส (หงุดหงิด) ใช่สิ จะไม่ใช่ ได้อย่างไร

แจสเปอร์ มาคัส ใจเย็น ๆ นะ

มาคัส (รำคาญ) ฉันยังไม่อยากออกกำลังกาย !!!

แจสเปอร์ ฟังนะเพื่อน (พยายามอธิบาย) นายรู้ไหมว่า บางที บางคนที่เราคิดว่ารู้จักอะ อยู่ดี ๆ
ก็กลายเป็นคนแปลกหน้าได้เฉย ๆ เลยนะ (หยุด) สองคนนี้นะ ...

มาคัส (ตัดบท) ใช่สิ มันต้องใช่ !!! หน้าตาแบบนี้ !!!! แต่งตัวแบบนี้ !!! ฉันจำได้ !!!

แจสเปอร์ มาคัส (ถอนใจ) คนที่เคยบอกว่ารักกันนะ สุดท้ายก็ยังเปลี่ยนไปเลย นับประสาอะไร
กับ ... (หยุด) ไป ไป เราไปออกกำลังกายกันดีกว่านะ

แจสเปอร์จึงมือมาคัสไปอีกมุมของเวที มาคัสทั้งที่ยังหงุดหงิด แต่ก็เดินตามไปด้วยท่าทางเสียใจ
แจสเปอร์เริ่มทำท่ากายบริหาร เขามองมาคัส ก่อนที่มาคัสจะค่อย ๆ ทำตาม

แจสเปอร์ (กายบริการ) หนึ่ง สอง หนึ่ง สอง

มาคัส หนึ่ง สอง หนึ่ง สอง (ทำกายบริหารไปครู่หนึ่ง แล้วเริ่มถาม) นี่ แจสเปอร์

แจสเปอร์ ว่าไง

มาคัส สักวันนึง นายจะเปลี่ยนไปไหม

- แจสเปอร์ ยังไงเหรอ ?
- มาคัส สักวันนึง แบบว่า อยู่ดี ๆ นายจะ ... จำฉันไม่ได้ไหม ?
- แจสเปอร์ ไม่อะ (ส่ายหน้า) ไม่มีวัน
- มาคัส (หยุดกายบริหาร สงสัย) ทำไมอะ ?
- แจสเปอร์ (หยุดกายบริหาร ยกไหล่) ฉันชอบอยู่กับนาย
- มาคัส (ยิ้ม) จริงเหรอ ?
- แจสเปอร์ จริง (พยักหน้า) อีกร่าง ฉันไม่ค่อยมีเพื่อน ฉันเลยคิดว่า (มองมาคัส)
จำนายเอาไว้ให้ได้แบบนี้ มันดีกว่าอยู่คนเดียวตั้งเยอะ
- มาคัส อย่างนั้นเหรอ ?
- แจสเปอร์ อืม (ยืดอก) ไม่เคยโกหก แล้วก็ ... ไม่กวนตีนด้วย
- มาคัส ขอบคุณนะ แจสเปอร์ (เสียงอ่อน) แล้วก็ ... ขอโทษนะ
- แจสเปอร์ เรื่องอะไรเหรอ ?
- มาคัส เรื่องที่ฉัน
- แจสเปอร์ (ขัดคันที) ยกโทษให้
- มาคัส ฉันยังไม่ทันบอกเลย ว่าเรื่อง ...
- แจสเปอร์ (ยกมือโบกไปมา) นั่นแหละ ๆ ยกโทษให้ (ยิ้มกว้าง) ทั้งหมดทุกเรื่องที่นาย
อยากบอกเลย

มาเรีย ช่วยด้วย

(เจียบ)

แจสเปอร์ (ชีมาเรีย) ฉันรู้ ว่าเธอน่ะต้องไขเขาแน่ ๆ

มาคัส ใคร ?

แจสเปอร์ ความเจียบไง

มาคัส ไม่ใช่ สักหน่อย

แจสเปอร์ จั๊นอ่อ ?

มาคัส ไม่ใช่

แจสเปอร์ จั๊นเธอเป็นใครอะ ?

มาคัส นั๊น มาเรียไง

(เจียบ)

มาเรีย ช่วยด้วย

(เจียบ)

แจสเปอร์ ไปกันเถอะมาคัส

มาคัส เรายังไปไม่ได้

แจสเปอร์ อี๊กลั๊วนะ มาคัส

มาคัส ก็เราต้องรอ ความเงียบ

แจสเปอร์ เหือ !

(เงียบ)

มาคัส เหือทำไม ? นายรู้ไหมว่า (ชี้มาเรีย) เขานะอาจจะมีอาหารให้นายกินอีกก็ได้

แจสเปอร์ อาหารอะไร ?

มาคัส ก็อาหารของมาเรียไง

แจสเปอร์ จริงดิ !? จั๊นนายขอให้หน่อยซิ

มาเรีย (อ้อน) ช่วยด้วย

มาคัส ฉันทว่า เราไปช่วยเขาก่อนดีกว่าไหม ?

แจสเปอร์ ช่วยยังไง ?

มาคัส ก็ (ลั้งเล) ดึงเธอขึ้นมาไหม ?

แจสเปอร์ เราขออาหารเขาก่อนไม่ได้เหรอ ? แบบถามเขาว่า มีอาหารไหม ? ถ้าไม่มี เราจะได้ปล่อยเขาไว้ตรงนี้ ... ไม่เหนียวด้วยนะ

มาคัส (คิด) ก็ดีเหมือนกัน จะช่วยทั้งที ... ก็ต้องมีข้อแลกเปลี่ยน

แจสเปอร์ ไข่มุ ? ไข่มุ ?

มาคัส (คิดอีก) แต่ถ้าโสปหนีไป พวกเราก็จบกันหมดเลยนะ

แจสเปอร์ โอบไหนดอะ ?

มาคัส ก็คนที่เตะนายก่อนหน้านี้ไง

แจสเปอร์ คนไหนดอะ ?

มาคัส นั่นไง (ชี้ไปทางโอบ) คนที่เตะนายอะ...

มาเรีย (เสียงดังขึ้น) ช่วยด้วย

มาคัส นี่ไหน ๆ มาเรียก็ขอให้เราช่วย เราก็ก็นึกโอกาส...

มาเรีย (เสียงดัง) ช่วยด้วย !!!

มาคัส (เดินไปที่มาเรีย) ช่วยพวกเขาซะเลย ก็แล้วกัน

แจสเปอร์ (หยุด) สรุปรเราจะช่วยเขาหรือ ?

มาคัส (พยักหน้า) อืม ... ช่วยแบบหวังสิ่งตอบแทนไง

แจสเปอร์ แล้วถ้าเขาเกิดแบบว่า คือ เอ่อ...

มาคัส ถ้า ถ้า ถ้า (หยุดหิด) ถ้าอยากทำอะไรก็รับทำตอนที่ยังมีโอกาส รู้ไหม ? (ชี้มาเรีย) ดูเธอสิ น่าสงสารมากเลยนะเนี่ย คนอื่น ๆ มาเจอเข้าแบบนี้ ก็คงรู้สึกเหมือนกับพวกเรา ตอนนี้แหละ ไม่มีใครดีกว่าใครหรอก เป็นคนก็ต้องช่วยเหลือกัน จะชอบหรือไม่ชอบ เราก็ไม่มีทางเลือก มีแต่ต้องทำให้ดีที่สุด ก่อนที่ทุกอย่างมันจะสายเกินไป (มองแจสเปอร์) ครั้งนี้ครั้งเดียวเท่านั้น ก่อนที่โลกจะเหวี่ยงชะตากรรมเข้ามาทดสอบเราอีก ... ว่าไงละ แจสเปอร์ ? (เงิบ) คือฉันรู้นะ ว่านายกำลังคิดว่า เราจะลำบากไปทำไม จะเข็นครกขึ้นภูเขาไปทำไม ในเมื่อพอเข็นไปถึงยอดเขา ก็ต้องลำบากเอาครกนั้นลงมาอยู่ดี แต่จะว่าไป นั่นก็อาจจะไม่ใช่ปัญหาของเราใช่ไหม แจสเปอร์ เพราะปัญหาของเรา คือ เราแม่งมาทำอะไรกันอยู่ที่นี่ ... แต่เราก็โชคตินะ เพราะท่ามกลาง

ความวุ่นวายนี้ (ยึดอกกุมิใจ) เราก็กังรูว่ามีสิ่งหนึ่งที่แน่ชัด คือ เรากำลังรอ “ความเจียบ” อยู่ไง จริงไหม แจสเปอร์

มาเรีย ช่วยด้วย ! ไอ้ชิปหายเอ๊ย !!! แม่งใครมาช่วยตอนนี้นะ ชั้นจะมีรางวัลให้

แจสเปอร์ (รีบ) โอเค โอเค ช่วยครับช่วย (หยุด) แต่ ถ้าช่วย แล้วคุณจะให้อะไรผมอะ ?

มาเรีย ให้ร้อยนึง

แจสเปอร์ (เสียงดัง) ร้อยนึง !!!

มาเรีย หมื่นนึ่งก็ได้ ... หนึ่งหมื่นดิจิตัล !!!

มาคัส โอ้ย รอจนเบื่อแล้วนั่นนะ แล้วก็เบื่อที่ต้องรอ รอจนเกือบตาย (หยุด) แล้วพอมีอะไรน่าสนใจผ่านเข้ามา แล้วเราต้องทำอะไร ? เราก็กต้องปล่อยไอ้ที่รออยู่ให้มันลอยผ่านไป แล้วแค่ชั่วพริบตาเดียวหลังจากนั้น ก็ต้องกลับมารู้สึกโดดเดี่ยวท่ามกลางความว่างเปล่าของการรอคอยใหม่อีกครั้ง

มาเรีย (รำคาญ) ว่าไง หมื่นนึ่ง จะเอาไหม ... สรุป !!!

มาคัส ไปเดี๋ยวนี้อะละคับ !!! (มาคัสและแจสเปอร์พยายามช่วยมาเรีย)

แจสเปอร์ (บ่น) นี่นายช่วยฉันพุงสิมาคัส ... มันหนักนะรู้ไหม ?

มาคัส ก็ช่วยอยู่นี่ไง ค่อยยังชั่วขึ้นรึยังละ ? (มาคัสกับแจสเปอร์ยังพุงมาเรียไว้อยู่)

มาเรีย พะ..พวกคุณเป็นใคร ?

มาคัส นี่คุณจำพวกเราไม่ได้จริง ๆ เหรอครับ ... จนกว่าจะพบกันใหม่อะ ?

มาเรีย ตามันบอด

- แจสเปอร์ (พูดเร็ว) แต่ตาหน้าไม่แน่นะครับ (หยุด) ... หมายถึงคราวหน้าที่เจอกันนะครับ
- มาคัส (กับแจสเปอร์) ไม่ช้าอะ (หยุดก่อนจะถามต่อ) นี่ แล้วตาคุณบอดตอนไหน ?
- มาเรีย เมื่อก่อนฉันตาดีค่ะ ... (หยุด เอียงหูฟังเสียง) ว่าแต่ พวกคุณเป็นเพื่อนหรือคะ ?
- แจสเปอร์ ใช่ครับ (ชี้ตัวเองและมาคัส ยิ้ม) พวกเราเป็นเพื่อนกัน
- มาคัส ไม่ใช่ ... เขาหมายถึงพวกเราอะ ... เป็นเพื่อนกับเขารึเปล่า ?
- แจสเปอร์ (เกาหัว) แล้วใช้ไหมอะ ?
- มาคัส ช่วยมาขนาดนี้แล้วละก็ ... คงจะใช้แหละ
- มาเรีย พวกคุณอย่าทิ้งฉันนะคะ
- มาคัส (กำลังหิ้วปีกมาเรีย เลิกคิ้ว) ไม่ ไม่ ไม่ทิ้งครับ
- แจสเปอร์ (ขำ) ก็แค่ตอนนี้แหละครับ ที่ยังไม่ทิ้ง
- มาเรีย ตอนนี้ ... ก็โหม่งแล้วหรือคะ ?
- มาคัส (แหงนมองขึ้นฟ้า) 3 ไมก็ 4 ฟุต
- แจสเปอร์ (แหงนมองขึ้นฟ้าตาม) 5 ไมก็ 6 ฟุต
- มาคัส 6 ฟุตมันมีที่ไหนเล่า (รำคาญ) เดียวนี้เขาไม่เรียกแบบนี้กันแล้ว
- แจสเปอร์ (เอียง) นายเอาอะไรมาพูด มันแล้วแต่ภูมิประเทศต่างหากอะ
- มาเรีย อย่าเพิ่งเถียงกันค่ะ คือ ฉันอยากรู้ว่า ตอนนี้เนี่ย มันมีตึกร้างอะคะ ?

- มาคัส มีดแล้วละครับ มีดกำลังได้ที่เลย (บ่น) โทษทีนะครับ เมื่อกี้เพื่อนผมมันพูดให้เขวนะครับ ผมเกือบเชื่อไปแล้วนะว่ามี 6 ทุ่ม แต่ไม่เป็นไรหรอกครับ ตอนจบนะ มันใกล้เข้ามามากขึ้นทุกที ... ตอนนี้ก็จะทุ่ม มันก็คงไม่สำคัญมากเท่าไรแล้ว จริงไหมครับ
- แจสเปอร์ นี่ มาคัส (กระซิบ) ฉันต้องแบกเธอไปนานแค่ไหนเนี่ย ฉันว่าฉันเริ่มหนัก
- มาคัส ถ้าผมฟังไม่ผิด คุณบอกคุณตาดี
- แจสเปอร์ เราไม่มีทางรู้หรอกมาคัส
- มาคัส หมายถึง อยู่ดี ๆ ตาของคุณก็บอดไปเลยหรือครับ
- มาเรีย วันดีคืนดี ตาที่ดีอยู่มันก็บอดไปเลยอะ (หยุด) จริง ๆ แล้ว ฉันก็ไม่ค่อยแน่ใจว่า นี่ฉันหลับอยู่รึเปล่านะคะ ?
- มาคัส มันเกิดขึ้นเมื่อไหร่ครับ ?
- มาเรีย ฉันไม่รู้ค่ะ
- แจสเปอร์ เมื่อวานหรือครับ ?
- มาเรีย นี่ !!! หยุดเข้าซีได้ไหม คนที่ตาบอดนะ เขาจะไปรู้เห็นเรื่องเวลาได้ยังไง ?
- แจสเปอร์ โหวว ... ดูพูดเข้าดี พูดแบบเนี่ย ฉันเนียสาบานได้เลยนะว่า ...
- มาคัส (ตัด) ความเป็นจริงเกี่ยวกับเรื่องของเวลาเนี่ย มันตรงกันข้ามกับที่คุณพูด
- ทั้งคู่พยักหน้าให้กัน แล้วเงียบ
- มาเรีย (เปลี่ยนเรื่อง) เอาเถอะค่ะ ว่าแต่ ... นี่คนใช้ของฉัน อยู่ที่ไหนคะเนี่ย ?

มาคัส (มองที่โฮป) เขาอยู่แถว ๆ นี้แหละครับ

มาเรีย แล้วทำไมเรียกถึงไม่ตอบ

แจสเปอร์ คุณเรียกเขาแล้วหรือครับ ?

มาคัส นอนนิ่งขนาดนั้น ไม่หลับ ก็คงจะตายไปแล้วอะแหละ

มาเรีย ฉันทามจริง ๆ นะคะ นี่มันเกิดอะไรขึ้น

มาคัส เอ่อ ... พวกคุณหกล้มนะครับ

มาเรีย จั๊น คุณไปดูคนไข้ของฉันให้หน่อยได้ไหมคะ ว่าเขาเป็นยังไงบ้าง ?

มาคัส คือ พวกผมปล่อยคุณไปไม่ได้ (ยังพุงอยู่)

มาเรีย ก็อย่าไปพร้อมกันทั้งสองคนสิคะ

มาคัส นายไปดูเขาสิ แจสเปอร์

แจสเปอร์ เขาทำฉันเจ็บ ไม่มีทางอะ

มาเรีย เอ้าเร็ว ๆ สิคะ มัรรออะไรกันอยู่อะคะ ?

มาคัส นายจะรออะไรอะ แจสเปอร์ ?

แจสเปอร์ (งอน) ฉันกำลังรอความเจ็บ

มาคัสและแจสเปอร์มองหน้ากัน เจียบ

มาคัส (กับมาเรีย) คุณครับ อยากให้เขาทำอะไร ก็ช่วยบอกให้ชัดเจนได้ไหมครับ ?

มาเรีย ไปดึงเชือกที่คอมันคะะ จะดึงแรง ๆ ก็ได้ เลือกตามทีสะดวกได้เลย

แจสเปอร์ แล้วถ้าเขาใส่ผมกลับมาละ ?

มาเรีย ไม่หรอกคะะ มันไม่สู้คน

มาคัส แจสเปอร์เล่นแม่งเลย

แจสเปอร์ จัดให้ดิเพื่อน

ด้วยความโกรธจากก่อนหน้านี้ แจสเปอร์ปล่อยตัวมาเรีย แล้วเดินไปที่โอบ ก่อจะเตะโอบเข้าเต็มแรง แต่แทนที่จะโดนโอบกลับไปโดนกำแพงข้าง ๆ แทน หรือจะเตะล้มแล้วเจ็บตัวก็ได้ครับ - แจสเปอร์เดินร้องโอดครวญไปนั่งอยู่ที่โซฟา ก่อนจะค่อย ๆ หลับไป

มาเรีย เสียงนั้น ... ใครเป็นอะไรไปอีกอะคะะ ?

มาคัส เพื่อนผมเขาทำตัวเองอะครับ

มาเรีย แล้วโอบล่ะคะะ ?

มาคัส อ่าวสรุป นั้นโอบจริง ๆ ด้วย

มาเรีย คุณหมายถึงอะไรนะคะะ ?

มาคัส จั๊น คุณก็คือมาเรีย จริง ๆ ด้วย ไข่มุ่ห้ครับ ?

มาเรีย ก็ไข่มุ่ห้สิคะะ มารี มารีอา มาเรีย นั้นชื่อของฉั๊น

มาคัส คนเดียวกับเมื่อวานรีเปล้า ?

มาเรีย เมื่อวานไหน ?

- มาคัส ก็เมื่อวานเราพบกัน คุณจำไม่ได้หรือ ?
- มาเรีย ฉันจำไม่ได้หรอกนะคะ ว่าเมื่อวานฉันเจอใคร แล้วพอพรุ่งนี้ ฉันก็จะจำวันนี้ไม่ได้ เพราะฉะนั้นอย่าหวังเลยนะคะ ว่าคำถามนั้น ฉันจะตอบคุณได้
- มาคัส แต่ว่าเมื่อวานตอนที่คุยคุยกับเรา เขาก็ยังเด่น ยังคิด แล้วตาของคุณก็ยังมองเห็น
- มาเรีย แล้วแต่คุณเถอะคะ เลือกที่สบายใจแล้วกันนะคะ (พยายามตะโกนเรียก) ลูกขึ้นไอ้ همین !
- มาคัส พวกคุณจะไปไหนอีกแล้วหรือ ?
- มาเรีย จะไปไหนอีกแล้ว หรือ ไม่ไปอีกแล้ว มันก็เรื่องของฉันนะคะ (เรียกโฮป) ไอ้ همین ลูกขึ้นสิ !!! ลูกหรือยัง ถ้าลูกแล้วก็ มานี้ (โฮปรีบลุกขึ้นมา มายืนอยู่ข้างๆ มาเรีย)
- มาคัส เดียวสิครับ !!! อย่าเพิ่งไป
- มาเรีย ฉันจะไป
- มาคัส ก่อนไปให้เขาเด่นก่อนได้ไหม ?
- มาเรีย เต้นหรือคะ ?
- มาคัส ใช่ครับ จะเด่น หรือ จะคิด หรือ จะพูด จะอะไรก็ได้
- มาเรีย แต่มันเป็นไปนะคะคุณ
- มาคัส เขาเป็นไปหรือ (คิด) เขาเป็นไปตอนไหน ตั้งแต่เมื่อไหร่ ?

มาเรีย

นี่คุณ ! หยดพูดเรื่องเวลาได้ไหม ถ้ามอยู้ได้เมื่อไหร่ ๆ ถ้าบอกว่าวันนึ่ง
จะพอใจไหมคะ วันนึ่งที่มันก็เหมือนกับวันไหน ๆ อะคะ วันนึ่งมันเกิดเป็นไข วันนึ่ง
ฉันเกิดตาบอด วันนึ่งเราจะแก่ แล้ววันนึ่งเราก้จะตาย วันนึ่งของเวลาหนึ่ง วัน
เดียวกัน วินาทีเดียวกัน แบบนี้พวกคุณพอใจไหมคะ น่าเป็จริง ๆ เลย (หยด แล้ว
เรียกโฮป) ไป !!! ไปกันเถอะ ไปกันได้แล้ว ไปจากที่นี่ ... สักที

มาเรียและโฮปออกไป มาค์สวิ่งตามไปจนสุดขอบมองตามทั้งสองคน รีบวิ่งมาปลุกแจสเปอร์ที่นอนอยู่



ฉาก 7 If Tomorrow Comes

สถานที่ สระสำหรับกระโดดน้ำที่ปราศจากน้ำ

เวลา ต่อเนื่อง

มัคัส แจสเปอร์ นายเห็นแบบที่ฉันเห็นไหม ? (ปลุกแจสเปอร์)

แจสเปอร์ นี่จะให้ฉันนอนไม่ได้เลยใช่ไหม ?

มัคัส เค้า 2 คน จากไปอีกแล้ว

แจสเปอร์ เดี่ยวพวกเขาก็กลับมา

มัคัส นายคิดแบบนั้นหรือ ?

แจสเปอร์ ไม่รู้ดี ฉันก็แค่เดาเอา

มัคัส แต่ตรงนั้นนะ ทางออกนะ แจสเปอร์

แจสเปอร์ ฉันรู้ มัคัส ฉันเคยบอกนายแล้ว

มัคัส แล้ว ... นายไม่อยากจะออกไปจากที่นี่แล้วหรือ ?

แจสเปอร์ ไม่แล้วละ

มัคัส ทำไมล่ะ ?

แจสเปอร์ ฉัน... กำลังรอความเจ็บ

มัคัส (หยุดมองแจสเปอร์) นายจะไม่เสียใจที่หลังใช่ไหม ?

แจสเปอร์ ก็ ... คงจะไม่ (ยิ้ม) เพราะฉันเลือกแล้ว ที่จะรอ

มาคัส อืม ... (เงิบ) นี่จะว่าไป ฉันก็ดีใจนะ

ที่ห้องฟ้าด้านบน ฝนค่อย ๆ ตกลงมาในสรว่ายน้ำ มาคัสยกมือขึ้น สัมผัสเม็ดฝน ที่ตกลงกลางฝ่ามือ

แจสเปอร์ ซ่าย ฉันก้อเหมือนกัน

มาคัส ฝนตกแล้วละ แจสเปอร์

แจสเปอร์ (ยกมือขึ้นสัมผัสเม็ดฝน) นันติ ฝนตกแล้วอะ มาคัส

มาคัส ถ้าฉันนึกคิดว่า

แจสเปอร์ ฝนตกแบบนี้

มาคัส มันมีเสียงฝนตก ใช่มั้ย ?

แจสเปอร์ (พยักหน้า) อืม ใช่ แปลว่า วันนี้

มาคัส ความเจ็บก็คงจะยังไม่มา

แจสเปอร์ ถ้าฉัน พຼ່ງนี้ ความเจ็บจะมาไหมอะ ?

มาคัส อาจจะมาก็ได้ (คิด) ถ้าฝนไม่ตกนะ

แจสเปอร์ อาจจะมา

มาคัส หรืออาจจะไม่มาก็ได้

แจสเปอร์ นายอยากให้มันมาไหม ?

มาคัส ไม่รู้สิ (คิด) แต่ถ้ามันมาก็ดีนะ จะได้ไม่ต้องรอรอีก

แจสเปอร์ แล้วถ้ามันไม่มาล่ะ ?

มาคัส ก็คง ต้องรอตต่อไปแหละ

แจสเปอร์ แล้วนายเปือมัย ?

มาคัส (ส่ายหัว) ฉันทูเปื่อ แต่ตอนนี้ฉันมีนายเป็นเพื่อน คงไม่น่าเปื่อแล้วละ

แจสเปอร์ (ยิ้มเงิน) ถ้าคิดได้แบบนี้ก็ดีแล้วละ มาคัส

มาคัส (ยิ้มตอบ) ใช่มัย ? ใช่มัย ?

(เงียบ) (เสียงฝน)

แจสเปอร์ นี่ มาคัส

มาคัส ว่าไง แจสเปอร์

แจสเปอร์ ขอบคุณนะ

มาคัส เรื่องอะไร ?

แจสเปอร์ (ยิ้ม) ที่ยังอยู่ด้วยกัน

มาคัส อืม ขอบคุณเหมือนกันนะ ขอบคุณ

แจสเปอร์ ไปกันเถอะมาคัส

ทั้งสองคนลุกขึ้นเหมือนจะออกไปแต่ก็ยืนนิ่ง ในตอนนี้ฝนจะค่อย ๆ ตกหนักขึ้น ทั้งสองคนที่ยังนั่งอยู่จะค่อย ๆ หันกลับมาหาผู้ชม แล้วมองไปข้างหน้า ไม่สนใจอะไร ไม่ต่างจากภาพแรกเมื่อเรื่องเริ่มขึ้น แม้ว่าระดับน้ำจะค่อย ๆ สูงขึ้น สูงขึ้น จนท่วมหัว

ปลาฝูงหนึ่งแหวกว่ายออกมาจากด้านข้างของสระน้ำ มันว่ายวนไปมา มาร์คัสและแจสเปอร์มองหน้ากันแล้วยิ้ม

เสียงเพลงดังขึ้นเบา ๆ บนผนังของเวทีมีรายชื่อค่อย ๆ ปรากฏขึ้นตามลำดับ

แจสเปอร์
รับบทโดย
จิรัฐฐ์ ทศนเทพกมล

มาร์คัส
รับบทโดย
มาลาคลี รักษาแก้ว

มาเรีย
รับบทโดย
วรศรา สิงคิวิบูลย์

โฮป
รับบทโดย
สิทธิชัย บุญสถิตธรรม

ออกแบบฉาก
โดย
เตชพัฒน์ เวชชาชีวะ

ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

โดย

ชุติมา ใจดี

ออกแบบเครื่องแต่งกาย

โดย

นฤมล ภารัตภูมิกุล

ออกแบบแสง

โดย

บุศยรินทร์ อวีรุทธิโยธิน

ออกแบบมีเดียและภาพเคลื่อนไหว

โดย

ศุภาพิชญ์ แก้วกัน

กำกับการแสดง

โดย

คามิน มินชัยนันท์

ปลาทั้งหมดในฉกจะว่ายวนไปมา ทุกอย่างเรียบง่าย ๆ หยุดนึ่ง จนกระทั่งความเงิบปรากฏขึ้นพร้อม
ตัวอักษร

นิรันดร์สัจ

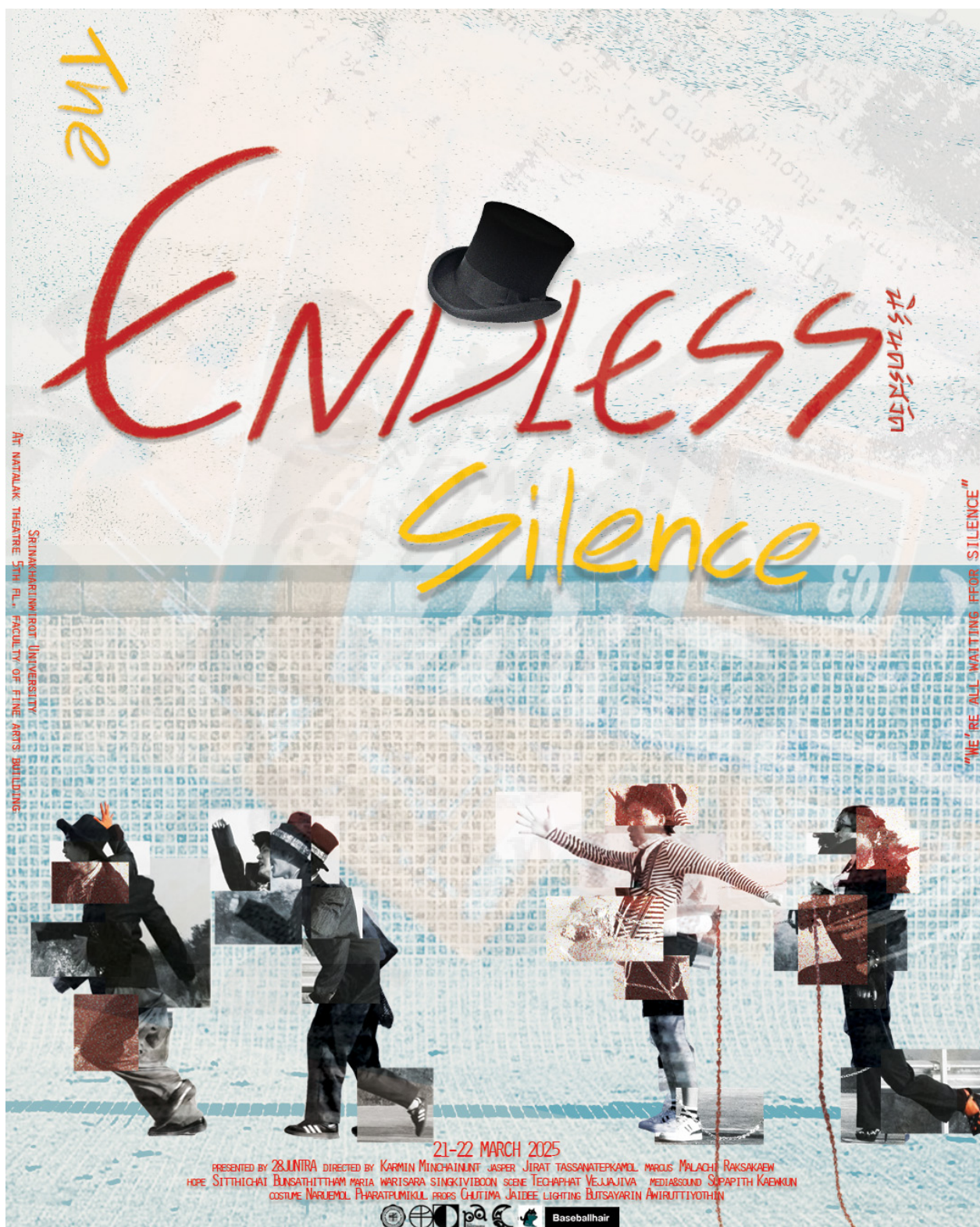
The Endless Silence

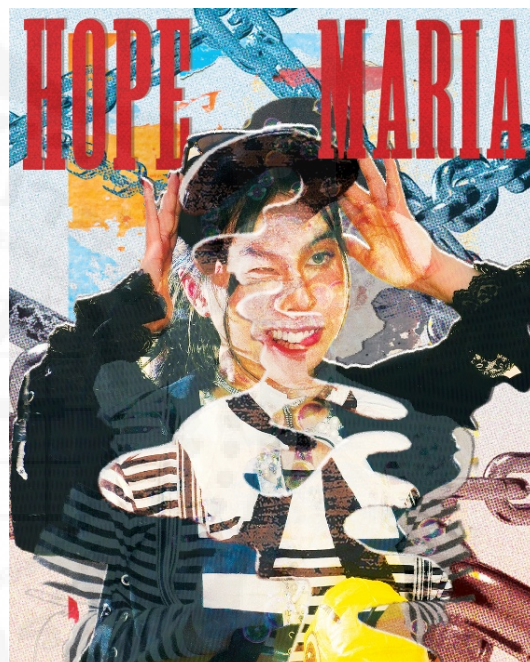
- ไฟเฟด จบเรื่อง -

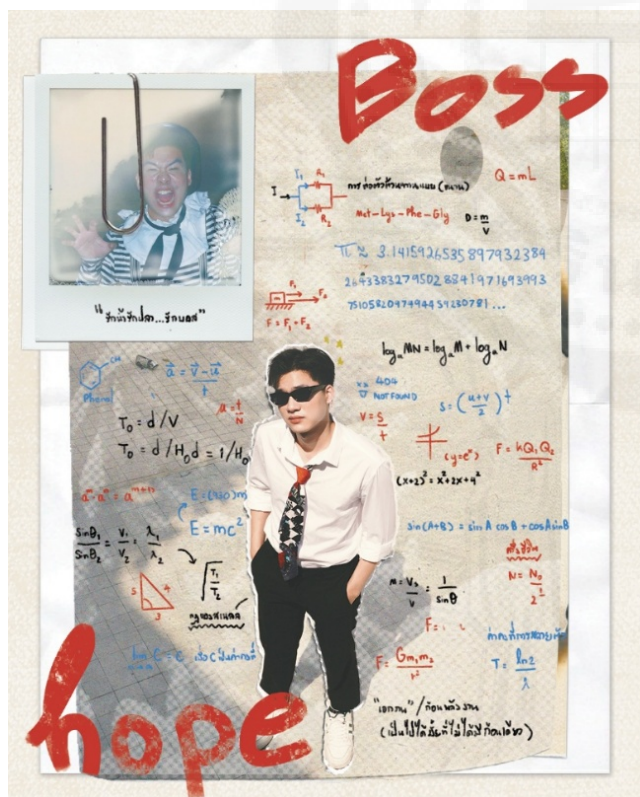
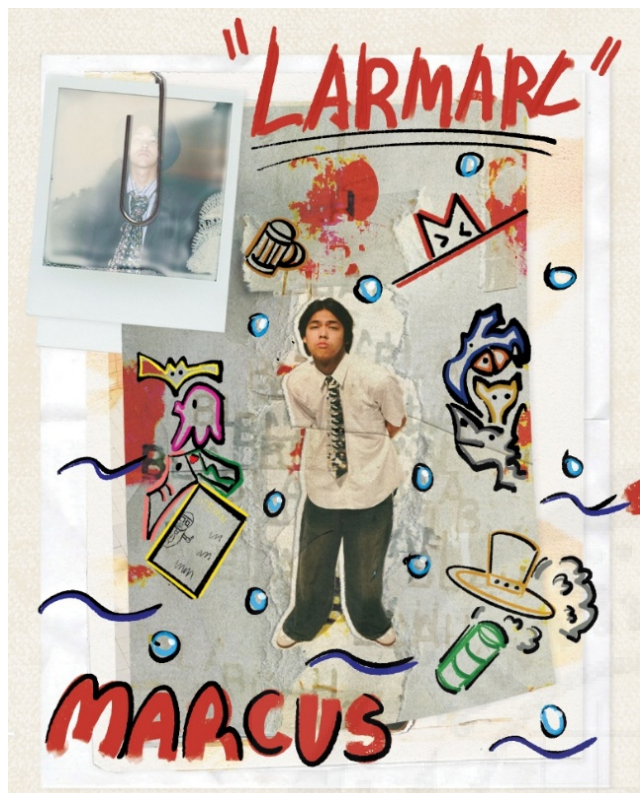
ภาคผนวก ข

เอกสารประกอบการประชาสัมพันธ์









THE ENDLESS SILENCE
PRODUCTION

Director.



Karmin

THE ENDLESS SILENCE
PRODUCTION

SCENE



NAT

THE ENDLESS SILENCE
PRODUCTION

Lighting



Sunny

THE ENDLESS SILENCE
PRODUCTION"COSTUME"
designer

Vina

THE ENDLESS SILENCE
PRODUCTION

Props



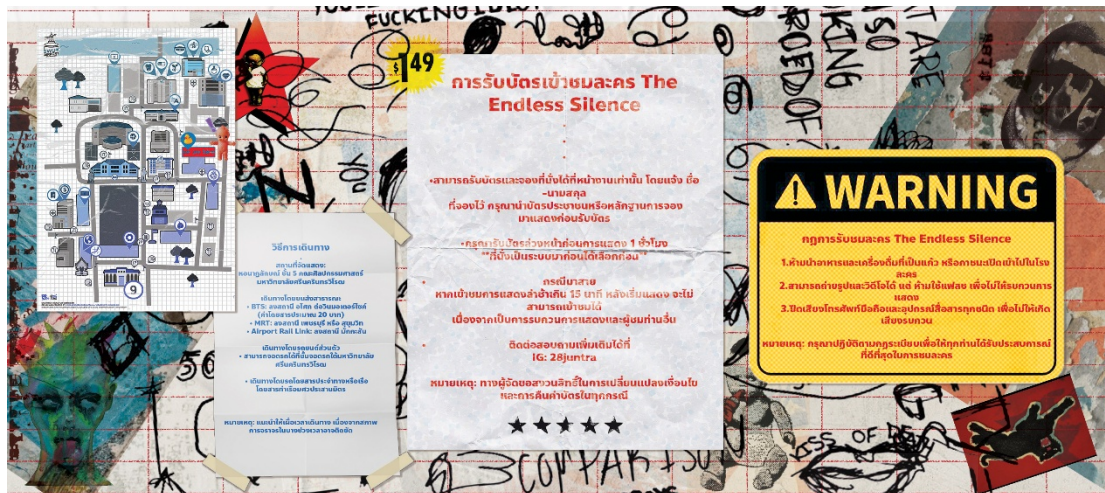
Zahlan

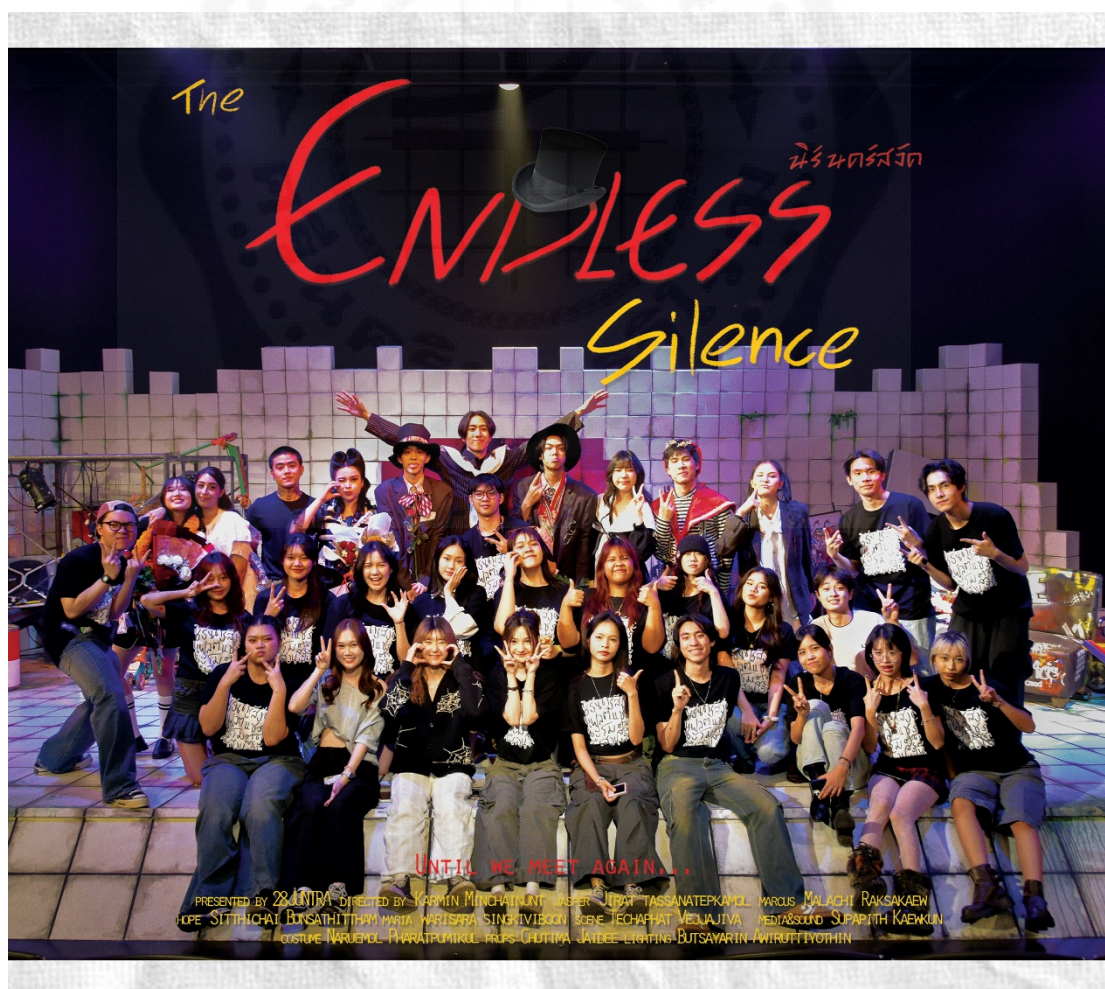
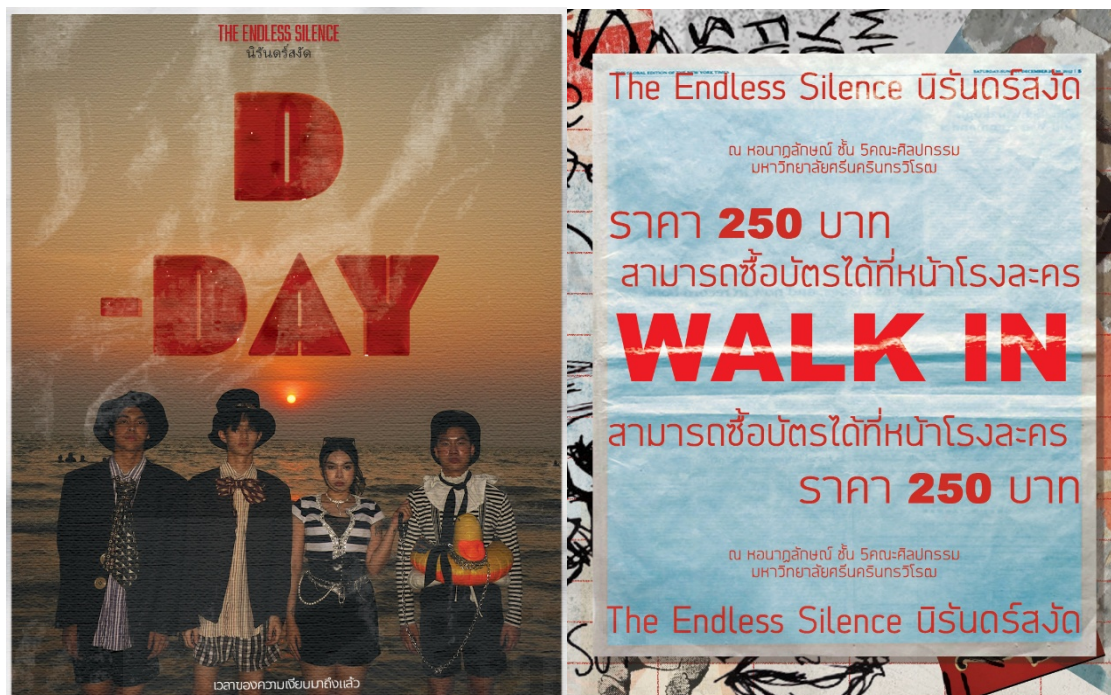
THE ENDLESS SILENCE
PRODUCTION

Media

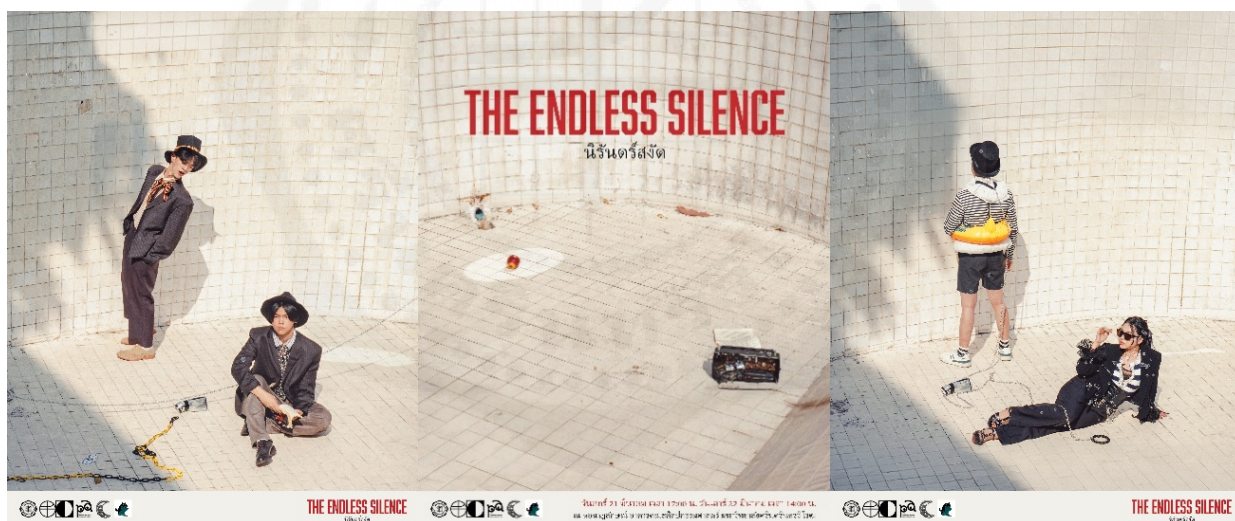
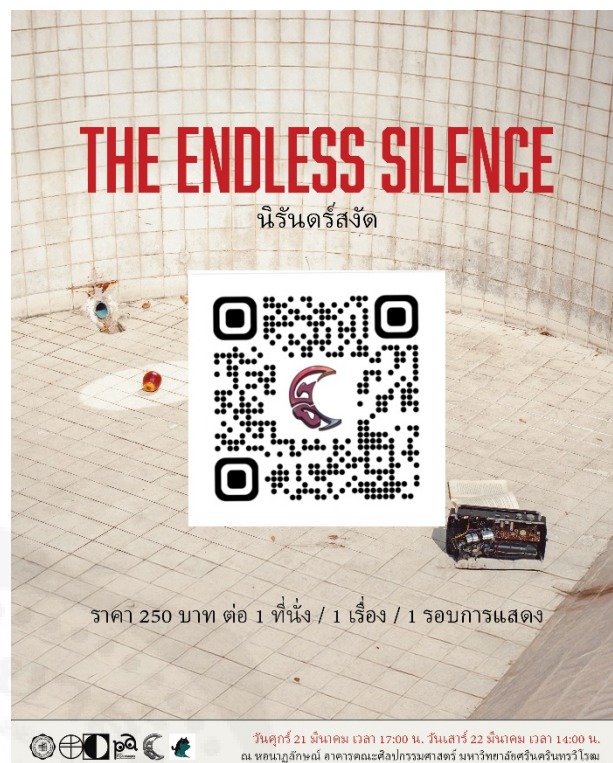


Mamee









MARCUS

“ทุกคนเริ่มต้นด้วย
การร้องไห้กันทั้งนั้นแหละ”

ณ หอนาฏศิลป์
อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วันศุกร์ 21 มีนาคม เวลา 17:00 น.
วันเสาร์ 22 มีนาคม เวลา 14:00 น.

THE ENDLESS SILENCE
ธีรศักดิ์

JASPER

“ตอนเข้ามาที่นี่
ครั้งแรกมันร้องไห้ด้วย”

ณ หอนาฏศิลป์
อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วันศุกร์ 21 มีนาคม เวลา 17:00 น.
วันเสาร์ 22 มีนาคม เวลา 14:00 น.

THE ENDLESS SILENCE
ธีรศักดิ์

MARIE

“เดินสิ...โอโง!”

ณ หอนาฏศิลป์
อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วันศุกร์ 21 มีนาคม เวลา 17:00 น.
วันเสาร์ 22 มีนาคม เวลา 14:00 น.

THE ENDLESS SILENCE
ธีรศักดิ์

HOPE

ณ หอนาฏศิลป์
อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วันศุกร์ 21 มีนาคม เวลา 17:00 น.
วันเสาร์ 22 มีนาคม เวลา 14:00 น.

THE ENDLESS SILENCE
ธีรศักดิ์









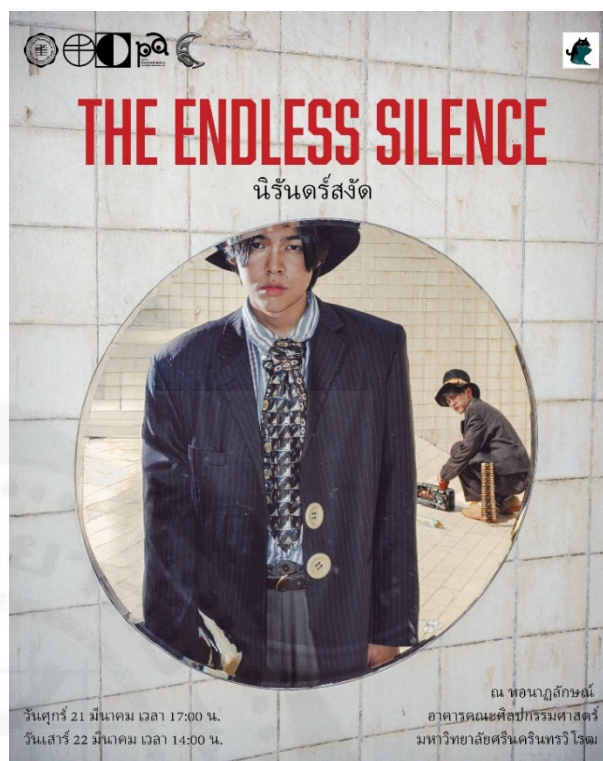
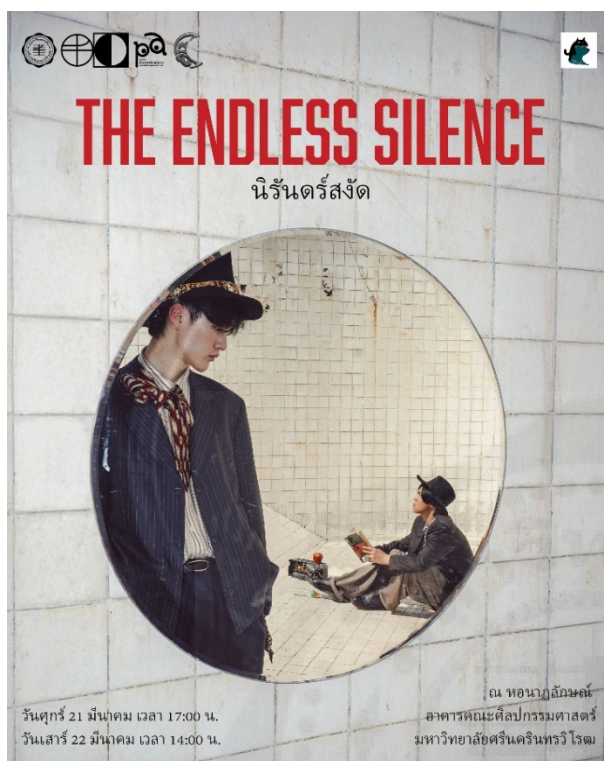
THE ENDLESS SILENCE

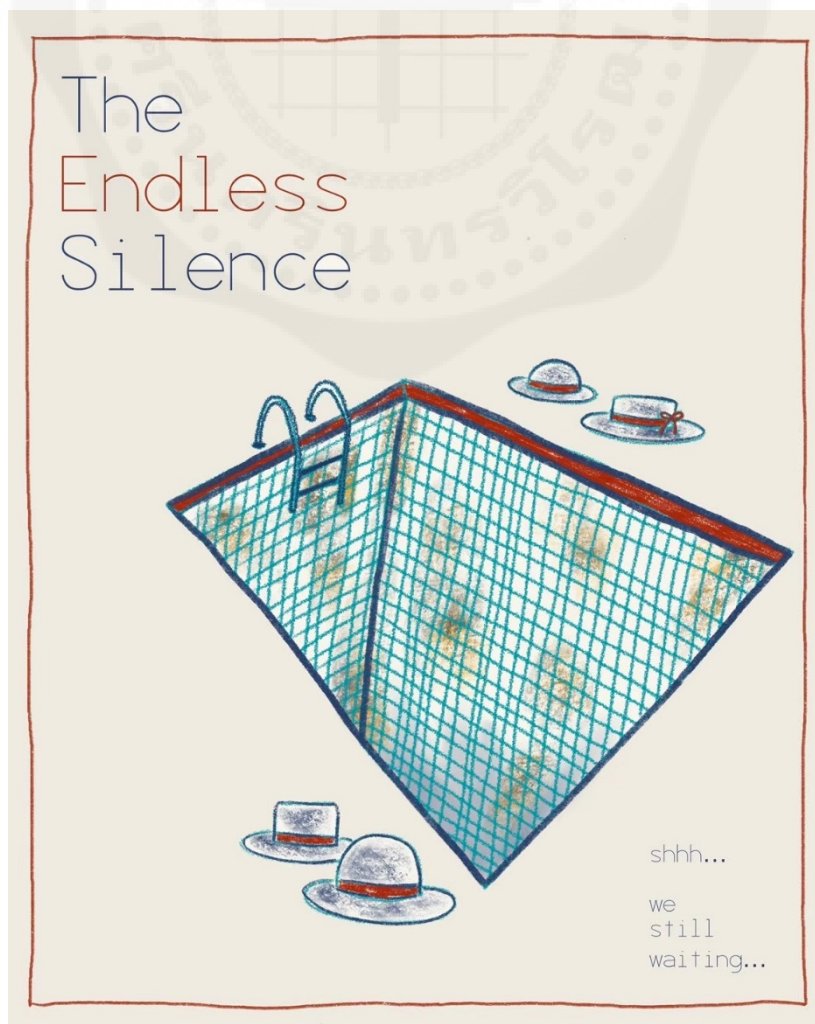
นิรันดร์สัจด์

“เราทุกคนต่างรอความเงียบกันทั้งนั้น”
“We're all waiting for Silence”

วันศุกร์ 21 มีนาคม เวลา 17:00 น.
วันเสาร์ 22 มีนาคม เวลา 14:00 น.

ณ หอานาถลีเกษณ์
อาคารคณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ







ภาคผนวก ค

ภาพบรรยากาศการฝึกซ้อมและขั้นตอนการทำงาน





















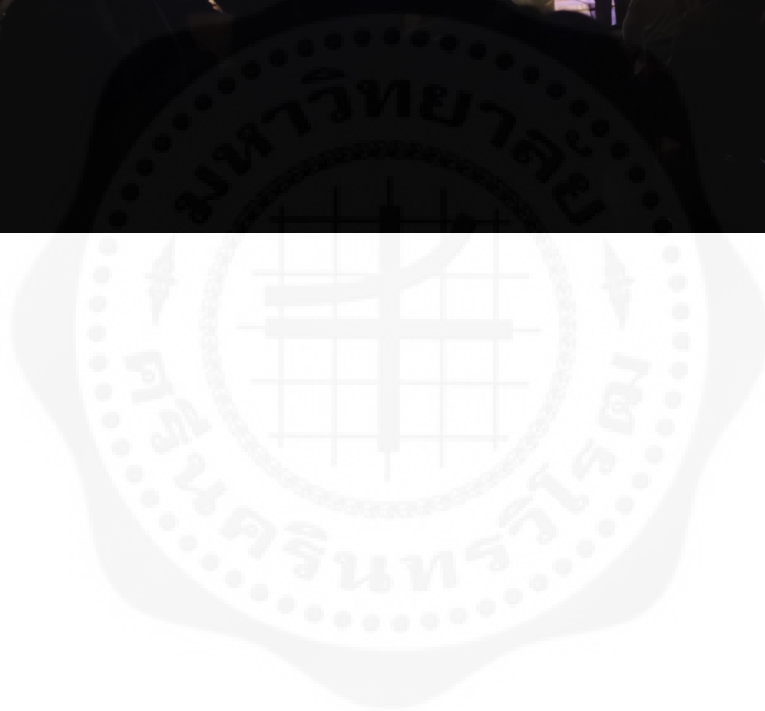












ภาคผนวก จ

ลิงค์ศิลปะการแสดงนิพนธ์ เรื่อง นิรันดร์สัจ



QR CODE : ละครเวทีเรื่อง นรินทร์สัจด์

บรรณานุกรม

- คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (n.d.). Psychological aspects of color. สืบค้นจาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/psychological-aspects-of-color/>
- คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (ม.ป.ป.). การออกแบบและองค์ประกอบศิลป์. สืบค้นจาก http://academic.kus.ku.ac.th/ctech/E_Learning/content6.pdf
- จุฬารัตน์ เบญจฤทธิ์. (1985). “คอยโกโด” (En Attendant Godot): ละครแอบเสิร์ดแนวอภิปราย. วารสารอักษรศาสตร์มหาวิทยาลัยศิลปากร. 7(2), 37-38,40-43
- ดงกมล ณ ป้อมเพชร์. (2553). ปรัชญาการละคร พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์
- ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แทน. (2562). กระบวนการทางการแสดงของนักแสดงไทย (วิทยานิพนธ์ปริญญา ดุษฎีบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร. สืบค้นจาก <http://ir-ithesis.swu.ac.th/dspace/bitstream/123456789/509/1/gs562150018.pdf>
- ภมร ชุกันหอม. ชัยณรงค์ ศรีมันตะ และสกุล อันมา. (2562). ความไร้สาระของชีวิตมนุษย์ในปรัชญาของอัลแบร์ กามูส์. วารสารวิชาการมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยบูรพา. 55(27). 142. สืบค้นจาก <http://ojs.lib.buu.ac.th/index.php/huso2/article/view/7520>
- มนัส สายแก้ว. (พฤศจิกายน 2562). รู้จักสื่อวีดิทัศน์เบื้องต้น. สืบค้นจาก <http://kruthinkandan.net/home/images/datakt/article/software/video/vedio-11.pdf>
- ละครแอบเสิร์ด (Absurd). (ม.ป.ป.). สืบค้นจาก http://crescentmoonspace.blogspot.com/2008/07/blog-post_24.html (ข้อมูลจาก สุจิตร์ละครเวทีเรื่อง คอย ก.ด.)
- วัชร. (2553, 11 กันยายน). ทศนธาตุ. สืบค้นจาก http://ruksinrspa.blogspot.com/2010/09/blog-post_4703.html

วินทร์ เลียววาริณ. (2566). การดื่มกาแฟใช้ความกล้าหาญกว่าฆ่าตัวตาย. สืบค้นจาก <https://www.winbookclub.com/blogs/read/45>

สตีเวน เหลียง. (2024). พื้นฐานของการออกแบบไฟเวท. สืบค้นจาก <https://vorlane.com/>

สิริจุฑา รักชาติเจริญ. (2566). กระบวนการสอนการแสดงสำหรับนักร้องเพลงไทยลูกกรุงโดยใช้หลักการของลี สตราสเบิร์กและแซนฟอร์ด ไมส์เนอร์ (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารบัณฑิต). มหาวิทยาลัยจุฬาลงกรณ์, กรุงเทพมหานคร. สืบค้นจาก <http://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/10586/>

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2554). พจนานุกรม ราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554 (ตาบอดคล้ำข้าง). สืบค้นจาก <https://dictionary.orst.go.th/index.php>

อุไรวรรณ โสภา. (2568). ภาพนิ่ง(StillImage) บทเรียนวิชาคอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย Authorware. สืบค้นจาก <https://fernsirirat2012.wordpress.com/บทเรียน/หน่วย-4/ภาพนิ่ง-stillimage/>

Berklee College of Music. (n.d.). Set designer. Berklee. สืบค้นจาก <https://www.berklee.edu/careers/roles/scenic-designer>

Brantley, B. (2007, January 10). To Be or Not to Be, With Ghosts and Cameras. The New York Times. สืบค้นจาก <https://www.nytimes.com/2007/01/10/theater/reviews/10woos.html>

Dailey, B. (n.d.). Shapes: Semiotics + Symbolism. สืบค้นจาก <https://www.braddailey.com/shapes-semiotics-and-symbolism>

Fayaz, O. (2022, สิงหาคม 2). Principles of Visual Communication. The Circle. สืบค้นจาก <https://www.iiad.edu.in/the-circle/principles-of-visual-communication/#Visual>

Greenberg, C. (1939). Avant-Garde and Kitsch. Partisan Review. 6(5), 34–49. สืบค้นจาก <https://www.sharecom.ca/greenberg/kitsch.html>

- Hmong. (ม.ป.ป.) เทคนิคไมส์เนอร์. สืบค้นจาก https://hmong.in.th/wiki/Meisner_technique
- IdeelArt. (12 พฤษภาคม 2559). การวาดภาพคืออะไร ?. สืบค้นจาก <https://ideelart.com/th/blog/magazine/what-is-drawing>
- illuminated-integration. (9 มิถุนายน 2021). Stage lighting 101 everything you need to know. สืบค้นจาก <https://illuminated-integration.com/blog/stage-lighting-101/>
- Imnat. (2023, ตุลาคม 27). ลายขวาง จากสัญลักษณ์แห่งพันนาการ สู่อิสรภาพที่ได้รับการปลดปล่อย.) สืบค้นจาก <https://www.punpro.com/p/history-of-striped-pattern>
- Jerwood Visual Arts. (2024). What is Kitsch Art? สืบค้นจาก <https://jerwoodarts.org>
- Kulka, T. (2015). Kitsch and Art. Penn State University Press.
- Mary overlie. (2567). THE MATERIALS. สืบค้นจาก <https://www.sixviewpoints.com/the-six-viewpoints>
- Nick. (24 กันยายน 2555). Uta Hagen's 9 Questions For Actors. สืบค้นจาก https://nickgrigan.com/uta-hagens-9-questions-for-actors/?utm_source=chatgpt.com
- Reynolds, A. (n.d.). Semiotics in art and design: The power of symbols and signs. สืบค้นจาก <https://adrianreynolds.ie/semiotics-in-art-and-design/>
- Suthidaweb. (เมษายน 2559). การสร้างภาพเคลื่อนไหว. สืบค้นจาก <https://suthidaweb.wordpress.com/4-การสร้างภาพเคลื่อนไหว/>
- The Wooster Group. (n.d.). Hamlet. สืบค้นจาก <http://thewoostergroup.org>
- Vincent D. (11 เมษายน 2024). การออกแบบฉากและแสงสว่างในละครเวที. สืบค้นจาก <https://stockwellph.com/entertainment/การออกแบบฉากและแสงสว่าง/#:~:text=การออกแบบฉากเริ่มต้น,งบประมาณ%2520ข้อจำกัดของเวที>