



The Midnight Garden

ณ หอนาฏลักษณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

วันศุกร์ที่ 28 มีนาคม 2568 เวลา 17.00 น.
วันเสาร์ที่ 29 มีนาคม 2568 เวลา 14.00 น.

Khannan Jada



FRASERS
PROPERTY

charlotte studio
and family

Baseballhair

cosmei





โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง The Midnight Garden คีน สวน ฝัน

นายชลธาร	กลืนอยู่
นางสาวดารารดี	เกิดสว่างเนตร
นายธนบดี	กิจเกตุ
นายนครินทร์	บุญศรี
นางสาวภาวรินทร์	เสริมสัมพันธ์
นายมีลเดช	จันทร์ชูศรี
นายวิชราวุธ	ราชสุว
นางสาวสุพรรณษา	เขียวจั่น
นางสาวไอริน	รุกขรังสฤษฎ์
นางสาวปลายดาว	สีครอบ
นายชัชฌาธร	อุดมเวช
นางสาวดารารัตน์	กีก้อง
นางสาวนวลพรรณ	วิสูตรสุวรรณ
นายภาดา	อึ้งวานิช
นายยศภัทร	เขว่นเสฏฐกุล
นายสันธิติ	เดชะทัศน์สุนทร

สาขาวิชาศิลปะการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง The Midnight Garden คีน สวน ฝัน

นายชลธาร	กลีนอยู่
นางสาวดารารัตน์	เกิดสว่างเนตร
นายธนบดี	กิจเกตุ
นายนครินทร์	บุญศรี
นางสาวปภาวรินทร์	เสริมสัมพันธ์
นายมีเดช	จันทร์ชูศรี
นายวิชารุช	ราชสุว
นางสาวสุพรรณษา	เขียวจั่น
นางสาวไอริน	รุขรังสฤษฎ์
นางสาวปลายดาว	สีครอบ
นายชัชฌาธร	อุดมเวช
นางสาวดารารัตน์	กีก้อง
นางสาวนวลพรรณ	วิสูตรสุวรรณ
นายภาดา	อึ้งวานิช
นายยศภัทร	เชวน์เสฏฐกุล
นายสันธิติ	เดชะทัศน์สุนทร

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ 2567

ศิลปะการแสดงนิพนธ์

โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที เรื่อง The Midnight Garden คืนสวนฝัน

ของ

นายชลธาร	กลืนอยู่	รหัสประจำตัว 64110010221
นางสาวดารารตี	เกิดสว่างเนตร	รหัสประจำตัว 64110010224
นายธนบดี	กิจเกตุ	รหัสประจำตัว 64110010227
นายนครินทร์	บุญศรี	รหัสประจำตัว 64110010230
นางสาวปภาวรินทร์	เสริมสัมพันธ์	รหัสประจำตัว 64110010233
นายมีลเดช	จันทร์ชูศรี	รหัสประจำตัว 64110010236
นายวชิราวุธ	ราชสุวอ	รหัสประจำตัว 64110010238
นางสาวสุพรรณษา	เขียวจัน	รหัสประจำตัว 64110010241
นางสาวไอริน	รุกขรังสฤษฎ์	รหัสประจำตัว 64110010244
นางสาวปลายดาว	สีครอบ	รหัสประจำตัว 64110010262
นายชัชฌาธร	อุดมเวช	รหัสประจำตัว 64110010265
นางสาวดารารัตน์	กีกก้อง	รหัสประจำตัว 64110010268
นางสาวนวลพรรณ	วิสูตรสุวรรณ	รหัสประจำตัว 64110010269
นายภาดา	อึ้งวานิช	รหัสประจำตัว 64110010273
นายยศภัทร	เชวณเสฏฐกุล	รหัสประจำตัว 64110010275
นายสันธิติ	เดชะทัศน์สุนทร	รหัสประจำตัว 64110010279

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะการแสดง

อาจารย์ที่ปรึกษา

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 ข้อมูลสัมพันธ์	
2.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการกำกับแสดง	4
2.1.1 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับบทละคร เรื่อง The Midnight Garden คีน สวน ฝัน	4
2.1.1.1 ประวัติผู้เขียนวรรณกรรมเรื่อง “Tom’s Midnight Garden”	4
2.1.2 การวิเคราะห์และตีความบทละครในการกำกับแสดง	4
2.1.3 ความคิดหลักของบทละครที่ใช้ในการกำกับแสดง	5
2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับแสดง เรื่อง The Midnight Garden	5
คีน สวน ฝัน	
2.1.4.1 ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama)	6
2.1.4.2 ละครที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Devising Theatre)	6
2.1.4.3 ละครเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Theatre)	6
2.1.4.4 แนวคิดละครแบบเหมือนจริง (Realistic)	6
2.1.4.5 ละครประเภทแฟนตาซี (Fantasy)	6
2.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการแสดง	6
2.2.1 ความหมายของศิลปะการแสดง	6
2.2.2 ความหมายของนักแสดง	7
2.2.3 บทบาทและหน้าที่ของนักแสดง	7
2.2.4 คุณสมบัติของนักแสดง	8
2.2.5 กระบวนการในการแสดง	10
2.2.6 ทฤษฎีในการแสดง	10
2.2.6.1 Stanislavski’s System	10
2.2.6.2 Animal work in acting	12
2.2.6.3 การด้นสด	12
2.3 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง	13
2.3.1. แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบฉาก	13

2.3.1.1 การถ่างเวลา (Time Dilation)	13
2.3.1.2 พหุภพหรือพหุจักรวาล (Multiverse, meta-universe, Metaverse)	14
2.3.1.3 กลไกการของนาฬิกา	15
2.3.1.4 อาร์ตนูโว (Art nouveau)	16
2.4 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง	16
2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	16
2.4.1.1 เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน (Multi-function furniture)	17
2.4.1.2 เฟือง (Gear)	17
2.4.1.3 การยืดออกของเวลาเนื่องจากความโน้มถ่วง (Gravitational Time Dilation)	18
2.4.1.4 วิกตอเรียน (Victorian style)	18
2.4.1.5 ศิลปะเรียลลิสม์ (Realism)	18
2.4.1.6 ศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)	19
2.4.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก	19
2.4.2.1 เฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ประกอบฉากภายในแพลตฟอร์มของคณนายบาร์โทโลมิว	19
2.4.2.2 เฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ประกอบฉากภายในสวนเที่ยงคืน	19
2.5 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	20
2.5.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย	20
2.5.1.1 ทฤษฎีจิตวิทยาการใช้เครื่องแต่งกายของบุคคลและการนำมาใช้ในละครเวที	24
2.5.1.2 สรุปผลแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย	27
2.6 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง	28
2.6.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการเบื้องต้นในการออกแบบ	28
2.6.1.1 สีในแง่จิตวิทยา	28
2.6.1.2 แสงในแต่ละฤดูกาลของประเทศอังกฤษ ลอนดอน	29
2.6.1.3 แสงสว่างในบ้าน ในยุควิกตอเรียน	30
2.7 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	33
2.7.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	33
2.7.1.1 เสียง	33
2.7.1.2 บรรยากาศที่เกิดขึ้นในประเทศอังกฤษ เมืองลอนดอนปี1950	34
2.7.1.3 สื่อที่มีความเกี่ยวข้องกับบทละครและยุคสมัย	35

บท 3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง	37
3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง (Pre-Production)	37
3.1.1.1 แนวความคิดเบื้องต้นการคัดเลือกผู้กำกับการแสดง	37
3.1.1.2 ปัจจัยในการเลือกบทละคร	37
3.1.1.3 การวิเคราะห์บทละคร	38
3.1.1.4 การคัดเลือกนักแสดง	50
3.1.1.5 การคัดเลือกทีมงานออกแบบ	52
3.1.2 กระบวนการกำกับการแสดง (Pre-Production)	54
3.1.2.1 กระบวนการกำกับการแสดงและหาวิธีการนำเสนอละครเวที	54
3.1.2.2 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)	54
3.1.2.3 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)	57
3.1.2.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)	58
3.1.2.5 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)	60
3.1.2.6 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)	62
3.1.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าผู้กำกับ นายภาดา อึ้งวานิช	63
3.1.4 ผลงานด้านการแสดง (Production)	65
3.1.4.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1	65
3.1.4.2 ผลงานการแสดงรอบที่ 2	66
3.1.4.3 ผลงานการแสดงรอบที่ 3	66
3.1.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (post-production)	67
3.2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	67
3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-production)	67
3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-production)	80
3.2.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไข	90
3.2.4. ผลงานการแสดง (Production)	97
3.2.4.1 รอบที่ 1	98
3.2.4.2 รอบที่ 2	98
3.2.4.3 รอบที่ 3	98
3.2.5 ขั้นตอนการทำงานหลักจากแสดง (Post production)	98
3.3. การพัฒนาการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก	99
3.3.1. ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	99
3.3.1.1. การศึกษาบทละครดั้งเดิม	99

3.3.1.2. การกำหนดทิศทางการนำเสนอฉากละครเวที	100
3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูล	102
3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)ช่วย	106
3.3.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	106
3.3.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	108
3.3.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	111
3.3.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	112
3.3.2.5 ปัญหาและแนวทางแก้ไข	115
3.3.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)	117
3.3.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	117
3.3.3.2 ผลงานการแสดง	123
3.3.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	127
3.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	128
3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	128
3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	128
3.4.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	129
3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ	130
3.4.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง	131
3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	131
3.4.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	134
3.4.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	136
3.4.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	139
3.4.3 ขั้นตอนผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)	158
3.4.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	158
3.4.3.2 ผลงานการแสดง	159
3.4.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	162
3.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	163
3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	163
3.5.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	163
3.5.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	165
3.5.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิง	168
เพื่อใช้ในการออกแบบ	
3.5.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	169

3.5.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	169
3.5.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	175
3.5.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	180
3.5.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	186
3.5.2.5 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	208
3.5.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)	211
3.5.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	211
3.5.3.2 ผลงานการแสดง	243
3.5.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	256
3.6 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง	256
3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	256
3.6.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	256
3.6.1.2 การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ	257
3.6.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ	257
3.6.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	260
3.6.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	260
3.6.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	261
3.6.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	265
3.6.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	268
3.6.2.5 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข	271
3.6.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)	272
3.6.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	272
3.6.3.2 ผลงานการแสดง	281
3.6.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)	292
3.7 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการสื่อมัลติมีเดียในการแสดงละครเวทีและเทคนิคพิเศษ	292
3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)	292
3.7.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	292
3.7.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	293
3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิง เพื่อใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย	294
3.7.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)	294
3.7.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	295
3.7.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	296

3.7.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	296
3.7.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	299
3.7.3 ขั้นตอนผลิตผลงานด้านออกแบบ production	302
3.7.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	302
3.7.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (post-production)	304
 บท 4 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน	305
4.1 สรุปผลงานการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง	305
4.1.1 ผลที่ได้จากการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง	305
4.1.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาด้านกำกับการแสดง	305
4.1.3 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านกำกับการแสดง	306
4.1.4 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง	306
4.2 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	306
4.2.1 ผลที่ได้จากการศึกษาคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	306
4.2.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาด้านการแสดง	307
4.3 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก	310
4.3.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบฉาก	310
4.3.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบฉาก	311
4.3.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก	311
4.4 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	312
4.4.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	312
4.4.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	313
4.4.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	313
4.5 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	314
4.5.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	314
4.5.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	314
4.5.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	315
4.6 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง	315
4.6.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบแสง	315
4.6.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบแสง	316
4.6.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง	317
4.7 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	317
4.7.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	317

4.7.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	317
4.7.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	318



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 3.1 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม	99
ภาพที่ 3.2 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของฉาก	100
ภาพที่ 3.3 : การกำหนดทิศทางการนำเสนอฉาก	101
ภาพที่ 3.4 : การกำหนดทิศทางการนำเสนอฉาก	104
ภาพที่ 3.5 : ภาพสไลด์ข้อมูลสถานที่	107
ภาพที่ 3.6 : ภาพสไลด์ข้อมูลสถานที่	108
ภาพที่ 3.7 : ภาพรวมสถานที่และสภาพแวดล้อม	108
ภาพที่ 3.8 : ภาพรวมสถานที่และสภาพแวดล้อม	109
ภาพที่ 3.9 : ภาพรวมแนวคิดที่ออกแบบฉาก	109
ภาพที่ 3.10 : ภาพเปิดโปรดักชันproduction	111
ภาพที่ 3.11 : ภาพฉากในเทศกาลงานปล่อยผี	112
ภาพที่ 3.12: ภาพรวมแนวคิดออกแบบฉาก	113
ภาพที่ 3.13 : ภาพแปลนและสเกตช์ฉาก	113
ภาพที่ 3.14: ภาพแปลนและสเกตช์ฉาก	114
ภาพที่ 3.15 : สเกลฉากและโมเดลฉาก	114
ภาพที่ 3.16 : แนวคิดการทำงานและวัสดุอุปกรณ์ก่อนปฏิบัติจริง	115
ภาพที่ 3.17 : ภาพการใช้พื้นที่และการซ่อม	117
ภาพที่ 3.18 : ภาพซื้ออุปกรณ์เตรียมทำงาน	118
ภาพที่ 3.19 : ภาพการประกอบกรอบโพรซิเนีย (Proscenium Arch)	118
ภาพที่ 3.20 : ภาพขั้นตอนการทำประตุนาฬิกาและเทิร์นเทเบิล (Turntable)	119
ภาพที่ 3.21 : ภาพขั้นตอนการทำดอกไม้ร่วม ต้นคริสต์มาส กระจ่างต้นไม้	120
ภาพที่ 3.22 : ภาพขั้นตอนการทำต้นไม้ pop up สวน	121
ภาพที่ 3.23 : ภาพขั้นตอนการทำแพลตฟอร์ม ประตูทางเข้าบ้านและประตูขึ้นทางด้านบนของแพลตฟอร์ม	122
ภาพที่ 3.24 : ภาพขั้นตอนการทำพื้นเวที	122
ภาพที่ 3.25 : ภาพฉากแพลตฟอร์มละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden	123
ภาพที่ 3.26 : ภาพฉากสวนละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden	124
ภาพที่ 3.27 : ภาพฉากสวนงานเลี้ยงน้ำชาละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden	125
ภาพที่ 3.28 : ภาพฉากสวนฤดูหนาวละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden	126
ภาพที่ 3.29 : ภาพการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden	126
ภาพที่ 3.30 : การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก (1)	128

ภาพที่ 3.31 : การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก (2)	129
ภาพที่ 3.32 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากภายในแฟลต ปี ค.ศ. 1870 - 1895	132
ภาพที่ 3.33 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากภายในแฟลต ปี ค.ศ. 1950	132
ภาพที่ 3.34 : ภาพสิ่งมีชีวิตภายในสวนอังกฤษ	133
ภาพที่ 3.35 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากภายในสวนอังกฤษ	133
ภาพที่ 3.36 : การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก	134
ภาพที่ 3.37 : ภาพจำลองการใช้งานของโซฟา เปลี่ยนจากในแฟลตเป็นสวน	135
ภาพที่ 3.38 : ภาพจำลอง โต๊ะ เก้าอี้ และอุปกรณ์ประกอบฉากอื่น ๆ	135
ภาพที่ 3.39 : ภาพกำหนดอุปกรณ์ประกอบฉากภายในแฟรต และสวน	136
ภาพที่ 3.40 : ภาพจำลองการใช้งานของโซฟา และ โต๊ะเล็ก	137
ภาพที่ 3.41 : ภาพกระบวนการออกแบบ และตัดโมเดลโซฟาขนาด 1:10	137
ภาพที่ 3.42 : ภาพจำลองการใช้งานโต๊ะ เก้าอี้ และ เตาผิง	138
ภาพที่ 3.43 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากภายในแฟลต และ สวนเที่ยงคืน	138
ภาพที่ 3.44 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากที่ทำการจัดซื้อ	139
ภาพที่ 3.45 : ภาพขั้นตอนการทำโครงสร้างของโซฟา	140
ภาพที่ 3.46 : ภาพขั้นตอนการติดฟองน้ำและหุ้มผ้าโซฟา	140
ภาพที่ 3.47 : ภาพขั้นตอนการทำ และติดตั้งผ้าป้อปอัพกับท่อนโซฟา	141
ภาพที่ 3.48 : ภาพโซฟาตอนเสร็จสมบูรณ์ ทั้งรูปแบบภายในแฟลตและสวน	141
ภาพที่ 3.49 : ภาพขั้นตอนการทำโครงสร้างของเตาผิง	142
ภาพที่ 3.50 : ภาพขั้นตอนการทำเปเปอร์มาเช่เตาผิง เหล็กดัด และลงสี	142
ภาพที่ 3.51 : ภาพเตาผิงแบบสมบูรณ์ระหว่างการแสดง	143
ภาพที่ 3.52 : ภาพขั้นตอนการทำโครงสร้างและไม้ตามโต๊ะคั่นน้ำชา	143
ภาพที่ 3.53 : ภาพการหุบและกางออกของโต๊ะคั่นน้ำชา	144
ภาพที่ 3.54 : ภาพการประกอบโต๊ะเล็กและเก้าอี้	144
ภาพที่ 3.55 : ภาพโต๊ะเล็กและเก้าอี้ที่เสร็จสมบูรณ์	145
ภาพที่ 3.56 : ภาพการทำโครงสร้างน้ำพุ ด้วยวิธีทำเปเปอร์มาเช่และลงสี	145
ภาพที่ 3.57 : ภาพการทำกามเทพจากตุ๊กตาเด็ก ด้วยวิธีการทำเปเปอร์มาเช่	146
ภาพที่ 3.58 : ภาพการทำป้อปอัพในน้ำพุ และแก้ทรงปากน้ำพุ	146
ภาพที่ 3.59 : ภาพการปั้นตกแต่งชุดกาน้ำชาของงานเลี้ยงน้ำชาในสวน	147
ภาพที่ 3.60 : ภาพการลงสีงานปั้นขนมสำหรับงานเลี้ยงน้ำชา ด้วยดินไทย	147
ภาพที่ 3.61 : ภาพการลงสีเครื่องเล่นแผ่นเสียงใหม่ เพื่อเพิ่มความเก่า	148
ภาพที่ 3.62 : ภาพแจกันดอกไม้ที่ใช้เป็นตัวแทนของเหล่าดอกไม้ความจำสั่น	148
ภาพที่ 3.63 : ภาพการพ่นสีลาด และจัดซื้อสมุดไดอารี่	149

ภาพที่ 3.64 : ภาพการทำอาวุธองครักษ์ของเหล่าดอกไม้ความจำสั่น	150
ภาพที่ 3.65 : ภาพการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีนสวนฝัน (1)	160
ภาพที่ 3.66 : ภาพการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีนสวนฝัน (2)	160
ภาพที่ 3.67 : ภาพการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีนสวนฝัน (3)	161
ภาพที่ 3.68 : ภาพการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีนสวนฝัน (4)	161
ภาพที่ 3.69 : ภาพการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีนสวนฝัน (5)	162
ภาพที่ 3.70 : การศึกษาทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (วิชราวุธ ราชสุวอ)	163
ภาพที่ 3.71 : การศึกษาทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (นครินทร์ บุญศรี)	164
ภาพที่ 3.72 : การศึกษาทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (ปภาวรินทร์ เสริมสัมพันธ์)	165
ภาพที่ 3.73 : concept (1)	166
ภาพที่ 3.74 : concept (2)	167
ภาพที่ 3.75 : concept (3)	168
ภาพที่ 3.76 : ทอม (30%)	170
ภาพที่ 3.77 : อลัน (30%)	170
ภาพที่ 3.78 : คุณนายบาร์โทโลมิว (30%)	171
ภาพที่ 3.79 : แฮตตี้ (30%)	172
ภาพที่ 3.80 : ราซินีแดง หรือ เกวน (30%)	172
ภาพที่ 3.81 : เอเบล (30%)	173
ภาพที่ 3.82 : ซูซาน (30%)	174
ภาพที่ 3.83 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั่น (30%)	174
ภาพที่ 3.84 : concept (50%)	176
ภาพที่ 3.85 : ทอม (50%)	176
ภาพที่ 3.86 : อลัน (50%)	177
ภาพที่ 3.87 : คุณนายบาร์โทโลมิว (50%)	177
ภาพที่ 3.88 : แฮตตี้ (50%)	178
ภาพที่ 3.89 : ราซินีแดง หรือ เกวน (50%)	178
ภาพที่ 3.90 : เอเบลและซูซาน (50%)	179
ภาพที่ 3.91 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั่น (50%)	180
ภาพที่ 3.92 : ทอม (70%)	180
ภาพที่ 3.93 : อลัน (70%)	181
ภาพที่ 3.94 : คุณนายบาร์โทโลมิว (70%)	181
ภาพที่ 3.95 : แฮตตี้ (70%)	182
ภาพที่ 3.96 : ราซินีแดง หรือ เกวน (70%)	182

ภาพที่ 3.97 : เอเบล (70%)	183
ภาพที่ 3.98 : ซูซาน (70%)	183
ภาพที่ 3.99 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น (70%)	184
ภาพที่ 3.100 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น (70%)	184
ภาพที่ 3.101 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น (70%)	185
ภาพที่ 3.102 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น (70%)	185
ภาพที่ 3.103 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น (70%)	186
ภาพที่ 3.104 : ลงพื้นที่ สำรวจแหล่งจำหน่ายวัสดุสำหรับการสร้างสรรค์	187
ภาพที่ 3.105 : ขั้นตอนระหว่างการศึกษา เทียบคู่มือเครื่องแต่งกายให้เข้ากับฉาก	187
ภาพที่ 3.106 : ขั้นตอนระหว่างตัดเย็บเครื่องแต่งกายนักแสดง	188
ภาพที่ 3.107 : นักแสดงที่ได้รับบทหอม ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (2)	189
ภาพที่ 3.108 : นักแสดงที่ได้รับบททอลัน ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (2)	189
ภาพที่ 3.109 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (1)	190
ภาพที่ 3.110 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (2)	190
ภาพที่ 3.111 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (3)	191
ภาพที่ 3.112 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (4)	191
ภาพที่ 3.113 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (5)	192
ภาพที่ 3.114 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (6)	192
ภาพที่ 3.115 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (7)	193
ภาพที่ 3.116 : การเริ่มหาวัสดุที่นำมาใช้ให้เข้ากับเครื่องแต่งกายแฮตตี้	193
ภาพที่ 3.117 : ขั้นตอนในการขึ้นทรงผมของคุณนายบาร์โทโลมิวสำหรับการแสดง	194
ภาพที่ 3.118 : นักแสดงที่ได้รับบทคุณนายบาร์โทโลมิว ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย	194
ภาพที่ 3.119 : ขึ้นตัวเครื่องแต่งกายแฮตตี้กับหุ่นลองชุด	195
ภาพที่ 3.120 : นักแสดงที่ได้รับบทแฮตตี้ ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (1)	195
ภาพที่ 3.121 : นักแสดงที่ได้รับบทแฮตตี้ ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (2)	196
ภาพที่ 3.122 : ศึกษาแพทเทิร์น และทดลองตัดเย็บชิ้นผ้าดิบสำหรับขึ้นโครงหัวไหล่เครื่องแต่งกาย ราชินีแดง	197
ภาพที่ 3.123 : นักแสดงที่ได้รับบทราชินีแดง หรือ เกวน ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (1)	197
ภาพที่ 3.124 : นักแสดงที่ได้รับบทราชินีแดง หรือ เกวน ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (2)	198
ภาพที่ 3.125 : นักแสดงที่ได้รับบทราชินีแดง หรือ เกวน ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (3)	198
ภาพที่ 3.126 : เปรียบขนาดตัวนักแสดงกับเครื่องแต่งกาย ก่อนตัดเย็บ	199
ภาพที่ 3.127 : ผู้ศึกษาขึ้นลวดลายให้กับเครื่องแต่งกาย ด้วยการเย็บมือ (1)	199
ภาพที่ 3.128 : ผู้ศึกษาขึ้นลวดลายให้กับเครื่องแต่งกาย ด้วยการเย็บมือ (2)	200

ภาพที่ 3.129 : ขึ้นตัวเครื่องแต่งกายราชินีแดงกับหุ่นลงชุด	200
ภาพที่ 3.130 : นักแสดงที่ได้รับบทราชินีแดง หรือ เกวน ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (4)	201
ภาพที่ 3.131 : ขั้นตอนในการขึ้นทรงผมของราชินีแดงสำหรับการใช้ในการแสดง	202
ภาพที่ 3.132 : ทรงผมของราชินีแดงสำหรับการใช้ในการแสดง	202
ภาพที่ 3.133 : นักแสดงที่ได้รับบทราชินีแดง หรือ เกวน ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (5)	203
ภาพที่ 3.134 : ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ชุดคลุมของราชินีแดง สำหรับในฉากฤดูหนาว	203
ภาพที่ 3.135 : นักแสดงที่ได้รับบทเอเบล ลองสวมเครื่องแต่งกาย	204
ภาพที่ 3.136 : นักแสดงที่ได้รับบทซุซซาน ลองสวมเครื่องแต่งกาย (1)	205
ภาพที่ 3.137 : นักแสดงที่ได้รับบทซุซซาน ลองสวมเครื่องแต่งกาย (2)	206
ภาพที่ 3.138 : เครื่องแต่งกายของกลุ่มดอกไม้ความจำสัน	207
ภาพที่ 3.139 : เครื่องแต่งกายส่วนหัวของกลุ่มดอกไม้ความจำสัน	207
ภาพที่ 3.140 : นักแสดงลองสวมใส่เครื่องแต่งกายกลุ่มดอกไม้ความจำสัน	208
ภาพที่ 3.141 : อยู่ในช่วงระหว่างเตรียมการเครื่องแต่งกาย และสวมใส่ให้กับนักแสดง ก่อนเริ่มขึ้นเวที	212
ภาพที่ 3.142 : ทอม เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	213
ภาพที่ 3.143 : ทอม เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	214
ภาพที่ 3.144 : ทอม เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (3)	215
ภาพที่ 3.145 : ทอม เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (4)	216
ภาพที่ 3.146 : ทอม เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (5)	217
ภาพที่ 3.147 : อลัน เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	218
ภาพที่ 3.148 : อลัน เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	219
ภาพที่ 3.149 : อลัน เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (3)	220
ภาพที่ 3.150 : คุณนายบาร์โทโลมิว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	221
ภาพที่ 3.151 : คุณนายบาร์โทโลมิว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	222
ภาพที่ 3.152 : คุณนายบาร์โทโลมิว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (3)	223
ภาพที่ 3.153 : คุณนายบาร์โทโลมิว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (4)	224
ภาพที่ 3.154 : คุณนายบาร์โทโลมิว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (5)	225
ภาพที่ 3.155 : แอตตี้ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	226
ภาพที่ 3.156 : แอตตี้ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	227
ภาพที่ 3.157 : แอตตี้ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (3)	228
ภาพที่ 3.158 : ราชินีแดง หรือ เกวน เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	229
ภาพที่ 3.159 : ราชินีแดง หรือ เกวน เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	230
ภาพที่ 3.160 : เอเบล เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	231

ภาพที่ 3.161 : เอเบล เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	232
ภาพที่ 3.162 : ชูซาน เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง	233
ภาพที่ 3.163 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น ดอกแอมมาริลลิส เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	234
ภาพที่ 3.164 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น ดอกแอมมาริลลิส เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	235
ภาพที่ 3.165 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น ดอกเคล็มแมททิสเช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	236
ภาพที่ 3.166 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น ดอกเคล็มแมททิส เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	237
ภาพที่ 3.167 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น ดอกเดลฟินเนียมเช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	238
ภาพที่ 3.168 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น ดอกเดลฟินเนียม เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	239
ภาพที่ 3.169 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น ดอกเนมิเซีย เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)	240
ภาพที่ 3.170 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น ดอกเนมิเซีย เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)	241
ภาพที่ 3.171 : เอเบล ระหว่างอยู่ในแพลตฟอร์มบาร์โทโลมิว	243
ภาพที่ 3.172 : ทอม และอลัน	243
ภาพที่ 3.173 : แฮตตี้ กำลังหลบซ่อนตัวจากชูซาน	244
ภาพที่ 3.174 : การพบกันครั้งแรกของ ทอม และแฮตตี้	244
ภาพที่ 3.175 : เอเบล และชูซาน	245
ภาพที่ 3.176 : คุณนายบาร์โทโลมิว	245
ภาพที่ 3.177 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น	246
ภาพที่ 3.178 : เปิดตัวราชินีแดง	246
ภาพที่ 3.179 : แฮตตี้ในร่างที่โตขึ้น	247
ภาพที่ 3.180 : ทอม ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว	247
ภาพที่ 3.181 : คุณนายบาร์โทโลมิว	248
ภาพที่ 3.182 : คุณนายบาร์โทโลมิว และทอม	248
ภาพที่ 3.183 : แฮตตี้ ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว	249
ภาพที่ 3.184 : ทอม เอเบล และอลัน	249
ภาพที่ 3.185 : แฮตตี้ ปรากฏตัวครั้งแรก	250

ภาพที่ 3.186 : ทอม ในสวนเที่ยงคืน	250
ภาพที่ 3.187 : ดอกไม้ความจำสั้น	251
ภาพที่ 3.188 : ราชีนีแดง และกลุ่มดอกไม้ความจำสั้น	251
ภาพที่ 3.189 : ราชีนีแดง กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น และแฮตตี้ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว	252
ภาพที่ 3.190 : ราชีนีแดง ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว	252
ภาพที่ 3.191 : ราชีนีแดง ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว	253
ภาพที่ 3.192 : แฮตตี้ ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว	253
ภาพที่ 3.193 : การพบกันระหว่างแฮตตี้ และคุณนายบาร์โทโลมิว	254
ภาพที่ 3.194 : การพบกันระหว่าง อลัน และเกวน	254
ภาพที่ 3.195 : เอเบล และซูซาน	255
ภาพที่ 3.196 : คุณนายบาร์โทโลมิว และทอม	255
ภาพที่ 3.197 : เหล่าตัวละครในแฟลต กำลังปาร์ตี้น้ำชา	256
ภาพที่ 3.198: การศึกษาตัวละครดั้งเดิมของแสง (มีลเดซ จันทรชูศรี) (1)	257
ภาพที่ 3.199 : การศึกษาตัวละครดั้งเดิมของแสง (มีลเดซ จันทรชูศรี) (2)	258
ภาพที่ 3.200 : การวิเคราะห์ตัวละครและค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ	259
ภาพที่ 3.201 : การนำเสนอความคืบหน้า 30%	260
ภาพที่ 3.202 : concept 50% (1)	261
ภาพที่ 3.203 : concept 50% (2)	262
ภาพที่ 3.204 : concept 50% (2)	262
ภาพที่ 3.205 : concept 50% (4)	263
ภาพที่ 3.206 : การส่งความคืบหน้า 50%	263
ภาพที่ 3.207 : การส่งความคืบหน้า 50%	264
ภาพที่ 3.208 : การส่งความคืบหน้า 50%	265
ภาพที่ 3.209 : การส่งความคืบหน้า 70%	266
ภาพที่ 3.210 : การส่งความคืบหน้า 70%	266
ภาพที่ 3.211 : การส่งความคืบหน้า 70%	267
ภาพที่ 3.212 : การส่งความคืบหน้า 70%	267
ภาพที่ 3.213 : การส่งความคืบหน้า 70%	268
ภาพที่ 3.214 : การส่งความคืบหน้า 70%	268
ภาพที่ 3.215 : การส่งความคืบหน้า 100%	269
ภาพที่ 3.216 : การส่งความคืบหน้า 100%	269
ภาพที่ 3.217 : การส่งความคืบหน้า 100%	269
ภาพที่ 3.218 : การส่งความคืบหน้า 100%	270

ภาพที่ 3.219 : การส่งความคืบหน้า 100%	270
ภาพที่ 3.220 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	273
ภาพที่ 3.221 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	273
ภาพที่ 3.222 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	274
ภาพที่ 3.223 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	274
ภาพที่ 3.224 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	275
ภาพที่ 3.225 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	275
ภาพที่ 3.226 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	276
ภาพที่ 3.227 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	276
ภาพที่ 3.228 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	277
ภาพที่ 3.229 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	277
ภาพที่ 3.230 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	278
ภาพที่ 3.231 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	278
ภาพที่ 3.232 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	279
ภาพที่ 3.233 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	279
ภาพที่ 3.234 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง	280
ภาพที่ 3.235 : ภาพฉากที่ 1 ห้องโถงอพาร์ทเมนต์กลางกรุงลอนดอน	281
ภาพที่ 3.236 : ภาพฉากที่ 2 การพบกันครั้งแรกของ ทอม กับ แสตตี้	281
ภาพที่ 3.237 : ภาพฉากที่ 4 นาฬิกาตี 13 ครั้ง	282
ภาพที่ 3.238 : ภาพฉากที่ 4 ห้องโถงกำลังเปลี่ยนเป็นสวนเที่ยงคืน	282
ภาพที่ 3.239 : ภาพฉากที่ 4 สวนเที่ยงคืน	283
ภาพที่ 3.240 : ภาพฉากที่ 5 งานเลี้ยงน้ำชา	283
ภาพที่ 3.241 : ภาพฉากที่ 5 ราซินีแดง และกลุ่มดอกไม้ความจำล้น	284
ภาพที่ 3.242 : ภาพฉากที่ 6 ทอมหลังจากกลับมาจากสวนเที่ยงคืน	284
ภาพที่ 3.243 : ภาพฉากที่ 6 คุณนายบาร์โทโลมิว เล่าเรื่องเหตุการณ์ระเบิด	284
ภาพที่ 3.244 : ภาพฉากที่ 6 ทอมกลับเข้าไปในสวนเที่ยงคืนอีกครั้ง	285
ภาพที่ 3.245 : ภาพฉากที่ 7 ทอม และ แสตตี้ ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว	285
ภาพที่ 3.246 : ภาพฉากที่ 7 ทอม ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว	286
ภาพที่ 3.247 : ภาพฉากที่ 8 อลันเข้ามาในสวนเที่ยงคืน	286
ภาพที่ 3.248 : ภาพฉากที่ 9 หลังจากทอม และอลันเข้าออกมาจากสวนเที่ยงคืน	286
ภาพที่ 3.249 : ภาพฉากที่ 9 งานเลี้ยงน้ำชา ในฉากสุดท้าย	287
ภาพที่ 3.250 : ภาพฉากที่ 2 ทอม และแอสตี้ในเตาผิง	287
ภาพที่ 3.251 : ภาพฉากที่ 2 สัญญาระหว่างทอม และแอสตี้	288

ภาพที่ 3.252 : ภาพฉากที่ 4 ทอม กับ 6 สิ่งที่เป็นไปไม่ได้ ก่อนอาหารเช้า	288
ภาพที่ 3.253 : ภาพฉากที่ 4 กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น ในสวนเที่ยงคืน	288
ภาพที่ 3.254 : ภาพฉากที่ 4 กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น ในสวนเที่ยงคืน	289
ภาพที่ 3.255 : ภาพฉากที่ 5 การปรากฏตัวของราชินีแดง	289
ภาพที่ 3.256 : ภาพฉากที่ 6 ทอม และเอเบล	290
ภาพที่ 3.257 : ภาพฉากที่ 6 เข้าสู่สวนเที่ยงคืน	290
ภาพที่ 3.258 : ภาพฉากที่ 7 ราชินีกำลังหลับใหล ในสวนเที่ยงคืน	290
ภาพที่ 3.259 : ภาพฉากที่ 8 ทอม แฮตตี้ และซูซาน	291
ภาพที่ 3.260 : ภาพฉากที่ 9 หลังจากกลับออกมาจากสวนเที่ยงคืน	291
ภาพที่ 3.261 : ภาพฉากที่ 9 การพบกันอีกครั้งของทอม และแฮตตี้ บาร์โทโลมิว	291
ภาพที่ 3.262 : ภาพฉากที่ 9 ฉากสุดท้ายสิ้นสุดลง	292
ภาพที่ 3.263 : การศึกษาละครดั้งเดิมของสื่อมัลติมีเดีย1	293
ภาพที่ 3.264 : การศึกษาละครดั้งเดิมของสื่อมัลติมีเดีย2	294
ภาพที่ 3.265 : สวนในแต่ละฤดูกาลของเมืองลอนดอน	295
ภาพที่ 3.266 : ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นเองในสวนของลอนดอน	295
ภาพที่ 3.267 : ทอมและแฮตตี้พบกัน	296
ภาพที่ 3.268 : วางแผนการฉายภาพสวนโดยโปรเจกเตอร์2ตัว	297
ภาพที่ 3.269 : ทดลองการฉายภาพสวนโดยโปรเจกเตอร์2ตัว	297
ภาพที่ 3.270 : สวนปกติและสวนฤดูหนาว	298
ภาพที่ 3.271 : ทดลองใช้ซาวนด์ที่หามา	298
ภาพที่ 3.272 : ทดลองวางแผนการใช้โปรเจกเตอร์3ตัว	299
ภาพที่ 3.273 : ข่าวการระบาดของโรคหัด	299
ภาพที่ 3.274 : นาฬิกา mapping	300
ภาพที่ 3.275 : บาร์โทโลมิวเล่าเรื่องย้อนอดีต	300
ภาพที่ 3.276 : ซาวนด์ทั้งหมด	301
ภาพที่ 3.277 : สวนที่ดอกไม้ออกมา	301
ภาพที่ 3.278 : นาฬิกาเข้าสวน	302
ภาพที่ 3.279 : โปรเจกเตอร์ไฟนอล	304

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 3.1 : การวิเคราะห์โครงเรื่องของละครเวที เรื่อง คีนสวนฝัน	38
ตารางที่ 3.2 : การวิเคราะห์ลักษณะเด่นตัวละครก่อนทำการคัดเลือกนักแสดง	51
ตารางที่ 3.3 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าละครเวที เรื่อง คีนสวนฝัน	63
ตารางที่ 3.4 : ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง	67
ตารางที่ 3.5 : ความสัมพันธ์ของทอม ลองกับตัวละครในเรื่อง	70
ตารางที่ 3.6 : ความสัมพันธ์ของอลัน คิทสันกับตัวละครในเรื่อง	72
ตารางที่ 3.7 : ความสัมพันธ์ของคุณนายบาร์โธโลมิว กับตัวละครในเรื่อง	74
ตารางที่ 3.8 : ความสัมพันธ์ของแฮตตี้ กับตัวละครในเรื่อง	75
ตารางที่ 3.9 : ความสัมพันธ์ของเกวน กับตัวละครในเรื่อง	77
ตารางที่ 3.10 : ความสัมพันธ์ของเอเบล กับตัวละครในเรื่อง	80



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

“เวลา” ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2554 ให้คำนิยามของเวลาว่า ช่วงระยะเวลาที่ยาวนานที่มีอยู่หรือเป็นอยู่ โดยนิยามกำหนดขึ้นเป็นครุ่ คราว วัน เดือน ปี ในปัจจุบันที่วิทยาศาสตร์ก้าวหน้า เทคโนโลยีที่มีมากมายถูกประดิษฐ์ขึ้นเพื่อหาคำตอบให้กับสิ่งต่างๆบนโลก แต่ในระยะเวลาที่มีอยู่ของเวลา ไม่มีใครสามารถวัดมันได้ว่ามันมีมานานมากเพียงใด หรือแม้กระทั่งจุดเริ่มต้นและจุดจบของเวลาอยู่ที่ตรงไหน มันเอาแต่เดินไปข้างหน้าและไม่อาจย้อนกลับ เฉากเช่นชีวิตของพวกเรา

ช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 วิกเตอร์ อี ฟรังเคิล จิตแพทย์ชาวยิว ถูกกลุ่มนาซีจับตัวไปค่ายกักกันที่โหดร้ายทารุณ ที่นั่นชีวิตคนเป็นเพียงแค่ตัวเลขคล้ายเลขประจำตัวสัตว์และแรงงานเอาไว้ทำงาน เขาและคนอื่นต่างไม่รู้ว่าวันไหนคือวันสุดท้ายของชีวิต การเห็นคนเสียชีวิต โดนฆ่า ทารุณกรรมเป็นเรื่องปกติ ที่ทุกคนต่างชินชา คนบางกลุ่มทุกข์ทรมานอดอยากจนต้องกินชิ้นส่วนเนื้อมนุษย์ ยิ่งไปกว่านั้น วิกเตอร์สูญเสียทั้งพ่อแม่ น้องชาย และภรรยาที่ตั้งครรภ์ เวลานั้นเขาบรรยายว่าเหมือนตัวเองเป็นเด็กกำพร้าในโลกที่กว้างใหญ่ วิกเตอร์เขียนในหนังสือ *ชีวิตไม่ไร้ความหมาย (man's search for meaning)* ว่ายิ่งเขาเข้าใจความหมายของความทุกข์มากเท่าไร เขาก็ยิ่งเจ็บปวดน้อยลง เขาเชื่อว่าความเจ็บปวดที่ถูกเข้าใจ จะสามารถเป็นพลังงานขึ้นดีของชีวิต ในชีวิตของมนุษย์ แม้ในช่วงที่ชีวิตมีดราม่าที่สุด เราก็ยังสามารถหาความหมายและความหวังบางอย่างได้เสมอ “เราอาจไม่สามารถเลือกชีวิตหรือเหตุการณ์ในชีวิตได้ แต่เราสามารถเลือกได้ว่าเราจะตอบสนองต่อเหตุการณ์ในชีวิตอย่างไร” หรือพูดได้ว่ามนุษย์สามารถสร้าง ‘ทางเลือก’ และ ‘ความหมาย’ ต่อสถานการณ์หนึ่งได้เสมอ นั่นเป็นสิ่งเดียวที่ไม่มีใครพลัดพรากจากเขาได้ ไม่ว่าจะเป็นความโหดร้ายของมนุษย์ หรือเหตุการณ์ที่ย่ำแย่แค่ไหนก็ตาม (ซัค ซัคซังค์, 2566, ย่อหน้า 1)

จากคำกล่าวข้างต้นทำให้เห็นว่า ในช่วงชีวิตที่ดำเนินไปของเรามันสอดคล้องกับเวลาที่เดินไปข้างหน้า อยู่เสมอ ไม่ว่าชีวิตของเราจะเจอเหตุการณ์อะไร ทั้งดีหรือร้าย ผิดหวังหรือสมหวัง มีความสุขหรือโศกเศร้า เวลามันไม่เคยหยุดรอใคร มันจะหยุดก็ต่อเมื่อเราเสียชีวิตลง แต่ในโลกที่คนเป็นยังมีชีวิตอยู่มันก็จะเดินไปข้างหน้า อยู่เสมอ ต่อให้เราอยากให้เวลาหยุดมากเพียงใดการยื้อเวลาแบบนั้นก็ไม่สามารถเกิดขึ้นได้ เราสามารถเลือกทางเลือกให้กับชีวิตของเราได้เสมอ แต่เพียงขอให้ทางเลือกนั้นเป็นผลดีกับเรา และอย่าจมปรักอยู่กับตัวเองแล้วปล่อยให้เวลาเดินไปข้างหน้าแบบไร้ความหมาย

ละครเวทีเรื่อง ‘The Midnight Garden คินสวนฝัน’ ซึ่งผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจมาจากการเขียนวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง ‘Tom’s Midnight Garden’ เขียนโดย ฟิลิปา เอ. เพียร์ส เล่าถึงการผจญภัยของทอม เด็กชายผู้ที่ต้องย้ายไปอยู่บ้านของญาติในช่วงฤดูร้อน และพบกับสวนกลางคืนลึกลับที่พาเขากลับไป

อดีตที่เต็มไปด้วยความลับและการค้นหาตัวตน ทอมที่รู้สึกโดดเดี่ยวและเคืองแค้นในโลกใหม่ เริ่มค้นพบความหมายของการเติบโต การเข้าใจเวลา และการยอมรับการเปลี่ยนแปลง ผ่านการพบปะกับแฮตตี้ เด็กสาวจากยุคสมัยที่แตกต่าง แม้ว่าในตอนแรกทอมจะรู้สึกว่าเป็นเพียงเด็กที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงอะไรได้ แต่ในที่สุดเขาก็เรียนรู้ว่า การเติบโตไม่ได้หมายถึงแค่การเปลี่ยนแปลงทางร่างกายเท่านั้น แต่ยังหมายถึงการเข้าใจและยอมรับโลกที่หมุนไปอย่างไม่หยุดนิ่ง พร้อมทั้งรับมือกับความสูญเสียและการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

ผู้ศึกษามีความเชื่อว่าละครเวทีเรื่อง ‘The Midnight Garden คีนสวนฝัน’ ผู้ศึกษาได้มีความพยายามและตั้งใจมากเป็นอย่างยิ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน จะสามารถทำให้ผู้ชมได้เข้าใจถึงการข้ามผ่านช่วงเวลาต่างๆ ที่เราจมปรักอยู่กับตัวเองปล่อยให้เวลาเดินไปข้างหน้าอย่างสูญเปล่าผ่านตัวละครในทุกช่วงวัย ละครเวทีเรื่องนี้จึงมีความเหมาะสมที่ผู้ศึกษาจะนำมาผ่านกระบวนการผลิตในรูปแบบของศิลปะการแสดงนิพนธ์ เกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับการผลิตงานละครเวที เพื่อที่จะนำความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับมาพัฒนาทักษะของตนเองประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในงานสร้างสรรค์ผลงานในอนาคตต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษาและค้นคว้าหาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีนสวนฝัน’

1.2.2 เพื่อศึกษากระบวนการการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีนสวนฝัน’

1.2.3 เพื่อศึกษาการอย่าปล่อยให้เวลาเดินไปข้างหน้าอย่างสูญเปล่า ที่ถูกสะท้อนในบทละครเรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’

1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

1.3.1 นายภคตา อึ้งวานิช ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการกำกับการแสดงสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’

1.3.2 นายชัชฌาธร อุดมเวช ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดง สำหรับละครเวทีเรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’ ในบท ทอม ลอง

1.3.3 นายสันติ เดชะทัศนสุนทร ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดง สำหรับละครเวทีเรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’ ในบท อลัน คิทสัน

1.3.4 นางสาวปลายดาว สีครอบ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดง สำหรับละครเวทีเรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’ ในบท คุณนายบาร์โทโลมิว

1.3.5 นางสาวนวลพรรณ วิสูตรสุวรรณ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดง สำหรับละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’ ในบท แฮตตี้

1.3.6 นางสาวดารารัตน์ กีก้อง ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดง สำหรับละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’ ในบท ราชินีแดง / เกวน คิทสัน

1.3.7 นายยศภัทร เขาวนัสนฤกุล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดง สำหรับละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’ ในบท เอเบล

1.3.8 นางสาวสุพรรณษา เขียวจั่น ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบฉาก สำหรับละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’

1.3.9 นายธนบดี กิจเกตุ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบฉาก สำหรับละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’

1.3.10 นายชลธาร กลิ่นอยู่ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก สำหรับละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’

1.3.11 นางสาวดารารัตติ เกิดสว่างเนตร ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก สำหรับละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’

1.3.12 นายนครินทร์ บุญศรี ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’

1.3.13 นางสาวปภาวรินทร์ เสริมสัมพันธ์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’

1.3.14 นายวิชราวุธ ราชสุวอ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกาย สำหรับละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’

1.3.15 นายมีลเดช จันทรชูศรี ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบแสง สำหรับละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’

1.3.16 นางสาวไอริน รุกขรังสฤษฎ์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบสื่อมัลติมีเดียและเสียง สำหรับละครเวที เรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 เรียนรู้แนวความคิดการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงในรูปแบบละครเวที

1.4.2 เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวที

1.4.3 เรียนรู้ถึงการอย่าปล่อยให้เวลาเดินไปข้างหน้าอย่างสูญเปล่า ที่ถูกสะท้อนในบทละครเรื่อง ‘The Midnight Garden คีน สวน ฝัน’

บทที่ 2

ข้อมูลสัมพันธ

2.1 ข้อมูลสัมพันธด้านการกำกับแสดง

2.1.1 ข้อมูลสัมพันธเกี่ยวกับบทละคร เรื่อง The Midnight Garden คีน สวณ ฝัน

บทละครเรื่อง The Midnight Garden คีน สวณ ฝัน ได้ถูกดัดแปลงบริบทมาจากวรรณกรรมเยาวชนเรื่อง “Tom’s Midnight Garden” เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ “ทอม” เด็กชายที่ต้องไปอยู่บ้านญาติช่วงปิดเทอม แล้วพบว่านาฬิกาเรือนหนึ่งตี 13 ครึ่งกลางดึก ทุกคืนเมื่อเขาออกไปนอกบ้าน จะพบว่าสวนหลังบ้านกลายเป็นสวนวิเศษที่มีเด็กหญิงชื่อ “แฮตตี้” อาศัยอยู่ ทอมกับแฮตตี้กลายเป็นเพื่อนกัน จนกระทั่งทั้งคู่ได้รู้ความจริงว่าเวลาของทั้งสองเดินไม่พร้อมกัน เขียนโดย ฟิลิปปา เพียร์ซ (Philippa Pearce)

2.1.1.1 ประวัติผู้เขียนวรรณกรรมเรื่อง “Tom’s Midnight Garden”

ฟิลิปปา เพียร์ซ (Philippa Pearce) เป็นนักเขียนวรรณกรรมเยาวชนชาวอังกฤษ เกิดเมื่อวันที่ 22 มกราคม ค.ศ. 1920 ที่หมู่บ้านเกรต เชลฟอร์ด (Great Shelford) ใกล้เมืองเคมบริดจ์ ประเทศอังกฤษ บ้านของเธอตั้งอยู่ใกล้แม่น้ำแคม ซึ่งเป็นสถานที่ที่เธอใช้เวลาในวัยเด็กเล่นและสำรวจธรรมชาติ

เพียร์ซสำเร็จการศึกษาระดับปริญญาตรีและปริญญาโทจาก Girton College, Cambridge หลังจากนั้น เธอทำงานที่แผนกกระจายเสียงสำหรับโรงเรียนของ BBC Radio ระหว่างปี ค.ศ. 1945–1958 โดยเขียนสคริปต์เกี่ยวกับหัวข้อทางประวัติศาสตร์และวรรณกรรม Britannica Kids

ผลงานวรรณกรรมเยาวชนของเธอมีมากกว่า 30 เรื่อง โดยผลงานที่มีชื่อเสียงที่สุดคือ “Tom’s Midnight Garden” ซึ่งได้รับรางวัล Carnegie Medal ในปี ค.ศ. 1958 นอกจากนี้ เธอยังมีผลงานอื่นๆ เช่น “Minnow on the Say” (1955), “A Dog So Small” (1962), และ “The Squirrel Wife” (1971) (Isabel Quigly, 2551, ย่อหน้า 1)

2.1.2 การวิเคราะห์และตีความบทละครในการกำกับแสดง

การวิเคราะห์และตีความบทละครมีความจำเป็นอย่างมากในการทำงาน เนื่องจากจะเป็นจุดเริ่มต้นในการช่วยทำงานในแง่แนวคิดการสร้างงาน รวมถึงการเข้าใจจุดประสงค์ของบทละครตามที่คุณเขียน ต้องการจะสื่อสาร ในฐานะผู้กำกับแสดงเองการถ่ายทอด การสื่อสารเรื่องราวเป็นสิ่งสำคัญมาก นอกจากทิศทางกำกับการแล้วต้องทำความเข้าใจกับทุกองค์ประกอบอื่นทั้งตัวละครว่าแต่ละตัวกำลังทำอะไร เหตุและผลของตัวละคร ความสัมพันธ์ของตัวละคร พัฒนาการต่างๆในเรื่อง รวมไปถึงงานออกแบบ การเข้าใจ

สัญลักษณ์ภายในเรื่องที่ถูกแฝงอยู่ เพื่อให้ทุกอย่างไปในทิศทางเดียวกันเพื่อสร้างความน่าสนใจในการนำเสนอ และสื่อสารไปยังผู้ชมให้ได้

ดังนั้นการที่ผู้ศึกษาจะนำบทละครมาสื่อสารกับผู้ชม จะต้องมองเห็นถึงความสำคัญของการวิเคราะห์และตีความบทละคร เพื่อนำเสนอเนื้อหาของบทละครเรื่องนั้น ให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

2.1.3 ความคิดหลักของบทละครที่ใช้ในการกำกับการแสดง

ในฐานะผู้กำกับจะต้องมองเห็นถึงความสำคัญของการวิเคราะห์และตีความบทละคร เพราะนอกจากจะต้องเข้าใจสารที่เล่าผ่านเรื่องราว การเลือกประเด็นที่จะสื่อสาร ยังสามารถเป็นตัวช่วยกำหนดทิศทางของการกำกับการแสดง ไปจนถึงในส่วนขององค์ประกอบอื่นอีกด้วย ทั้งประเด็นการเล่าเรื่อง และการตีความบท แต่ยังคงเนื้อหาและใจความหลักของผู้ประพันธ์ และนำเสนอผ่านสารที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อให้กับผู้ชมในมุมมองที่หลากหลายมากขึ้น

เมื่อผู้ศึกษาได้ทำการศึกษา วิเคราะห์และตีความบทละครเรื่องนี้ทุกๆฝ่าย จึงได้มองเห็นประเด็นหลักจากบทละคร และผู้ศึกษาต้องการนำมาเล่าเป็นเรื่องราวให้ผู้ชมได้รับรู้ด้วยคือ “ห้วงเวลา คำสัญญา จินตนาการ” จากประเด็นที่กล่าวมาสะท้อนออกมาผ่านจากทุกๆตัวละครภายในเรื่อง ทั้งจากการการใช้ชีวิต การตัดสินใจ ความสัมพันธ์ และการเติบโต แต่ไม่ว่าเวลาในอดีตที่ผ่านมาจะเป็นเช่นไร สมหวังหรือผิดหวัง มันล้วนหล่อหลอมให้เราเป็นเราในปัจจุบัน การตัดสินใจกับชีวิตมันย่อมเป็นของเราเสมอ

2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดง เรื่อง The Midnight Garden คีน สวน ฝัน

2.1.4.1 ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama)

ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) หรือละครที่ใช้ในการศึกษา (Drama Education) เป็นกระบวนการละครที่ใช้เป็นเครื่องมือในการพัฒนามนุษย์ได้หลากหลายมิติ ทั้งการศึกษาในระบบ (Formal Education) การศึกษานอกระบบ (Non-formal Education) การศึกษาตามอัธยาศัย (Informal education) และยังสามารถใช้ได้กับทุกเพศทุกวัย มีประวัติความเป็นมาที่ต่อเนื่องอยู่ในหลายประเทศ เช่น สหรัฐอเมริกา อังกฤษ แคนาดา ออสเตรเลีย และญี่ปุ่น แต่ประเทศที่บุกเบิกและนิยมนำไปใช้ในการศึกษาในระบบอย่างจริงจัง คือ ประเทศสหรัฐอเมริกา อังกฤษ และแคนาดาในทศวรรษที่1920 เป็นยุคแรกที่นักการศึกษาในสหรัฐอเมริกาได้ริเริ่มนำแนวคิดเกี่ยวกับการศึกษาที่สมบูรณ์ ต้องพัฒนาผู้เรียนให้ครบทุกด้าน ทั้งทางด้านสติปัญญา อารมณ์สังคม หรือจิตใจ และเป็นช่วงที่นำกระบวนการของละครมาใช้ภายในห้องเรียนเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ (ลิขิต ใจดี, 2566, น. 237)

2.1.4.2 ละครที่เน้นกระบวนการกลุ่ม (Devising Theatre)

เป็นเทคนิคการแสดงละคร ที่มีจุดเริ่มต้นเกิดจากทุกสิ่งทุกอย่างอะไรก็ได้ขึ้นอยู่กับ การกำหนดทิศทางและขอบเขตร่วมกันของกลุ่มนักแสดง ซึ่งอาจจะเริ่มต้นทดลองค้นหาจากวัตถุดิบต่างๆ เช่น ข้อความ เพลง ภาพวาด การเคลื่อนไหวร่างกาย ฯลฯ โดยจะไม่จำกัดอยู่แค่ตัวบทละคร ฉะนั้น Devised theatre เป็นผลผลิตที่ถือกำเนิดจากการทำงานร่วมกันของกลุ่ม (คณาวัน แสงมุก, 2553, ย่อหน้า. 3)

2.1.4.3 ละครเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Theatre)

ลักษณะของการแสดงละครที่ใช้ร่างกายและจิตใจของนักแสดงเป็นพื้นฐานสำคัญ โดย ยึดหลักความสัมพันธ์ระหว่างร่างกายและพื้นที่รอบๆตัว physical theater ถือเป็นการสร้างสรรค์ที่นักแสดง และนักออกแบบท่าทางร่วมกันสร้างการเคลื่อนไหว โดยอาศัยร่างกายของนักแสดงเป็นหลัก โดยใช้เทคนิคการ แสดงสด (improvisation) ไม่ใช้บทละครหรือวรรณกรรม แต่สร้างสถานการณ์โดยอาศัยอุปกรณ์อื่นๆ เช่น เชือก ผ้า ตลอดจนการเดินรำประกอบการแสดงเรื่องราว โดยไม่อาศัยภาษาพูด (science theatre, 2567, ย่อ หน้า. 3)

2.1.4.4 แนวคิดละครแบบเหมือนจริง (Realistic)

เป็นรูปแบบละครที่ยึดตามหลักความเป็นจริงตามพื้นฐานธรรมชาติของมนุษย์ จึงจะ มีความใกล้เคียงกับชีวิตปกติของคนเรามากที่สุด ทั้งวิธีการคิด ชีวิตของตัวละคร ที่จะถูกสะท้อนออกมาเป็น ประเด็นต่างๆ ผ่านออกมาจากวิธีการเล่น และองค์ประกอบศิลป์ ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า

2.1.4.5 ละครประเภทแฟนตาซี (Fantasy)

เป็นรูปแบบของละครที่เปิดกว้างทางด้านความคิด เป็นการสร้างโลกใหม่ เน้นการใช้ จินตนาการ ผ่านการสร้างสรรค์ตัวละครที่ไม่ได้เจอได้ทั่วไป ทั้งจากเสื้อผ้า การแต่งหน้า ไฟประกอบฉาก มีเดีย ที่เกิดขึ้นบนเวที นำพาคนดูเข้าสู่โลกที่ผู้กำกับอยากจะให้เป็น

2.2 ข้อมูลสัมพันธด้านการแสดง

2.2.1 ความหมายของศิลปะการแสดง

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ ได้ให้ความหมายของคำว่า “ศิลปะ” ไว้ว่า น. การแสดงออกซึ่งอารมณ์สะท้อนใจให้ประจักษ์ด้วยสื่อต่าง ๆ อย่างเสียง เส้น สี ผิว รูปทรง เป็นต้น (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2554, ย่อหน้า. 2) และได้ให้ความหมายของคำว่า “แสดง” หมายถึง ก. ชี้แจง,

อธิบาย, บอกข้อความให้รู้, ทำให้ปรากฏออกมา หรืออีกความหมายหนึ่งคือ ก. เล่น เช่น แสดงละคร แสดงภาพยนตร์ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2554, ย่อหน้า. 1-2) นอกจากนี้กระทรวงวัฒนธรรมยังให้ความหมายของ “ศิลปะการแสดง” ไว้ว่า หมายถึง การแสดงดนตรี ไร่-เต้น และละครที่แสดงเป็นเรื่องราว ทั้งที่เป็นการแสดงตามขนบแบบแผน มีการประยุกต์เปลี่ยนแปลง และ/หรือ การแสดงร่วมสมัยการแสดงที่เกิดขึ้นนั้น เป็นการแสดงสดต่อหน้าผู้ชม และมีจุดมุ่งหมายเพื่อความงาม ความบันเทิงและ/หรือเป็นงานแสดงที่ก่อให้เกิดการคิด วิพากษ์ นำสู่การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงสังคม (กรมส่งเสริมวัฒนธรรม, 2559, น. 1) ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้เข้าใจความหมายของศิลปะการแสดงว่า เป็นการบอกเล่าเพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกสนุกหรือเกิดความคิดที่นำไปสู่การพัฒนาตนเองและสังคม ผ่านเรื่องราวที่มีการแสดงออกซึ่งอารมณ์ต่างๆ โดยมีวิธีการที่หลากหลาย

จากการศึกษาความหมายของศิลปะการแสดงข้างต้น ทำให้ผู้ศึกษาเห็นถึงความสำคัญของศิลปะการแสดง และจึงได้นำศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวทีมาทำศิลปะการแสดงนิพนธ์เรื่อง The Midnight Garden คีน สวน ผืน เพื่อให้ผู้ชมเกิดความสุขและการคิดที่นำไปสู่การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงทั้งตนเองและสังคม

2.2.2 ความหมายของนักแสดง

นักแสดง คือ ศิลปินแขนงหนึ่ง ผู้ถ่ายทอดงานศิลปะผ่านร่างกายซึ่งเป็นเครื่องมือในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่ว่าจะเป็นดวงตา สีหน้า น้ำเสียง หรือองค์ประกอบอื่น ๆ ของร่างกาย ทั้งหมดล้วนมีบทบาทในการสื่อสารอารมณ์และเรื่องราวของตัวละครไปสู่ผู้ชม แต่เหนือสิ่งอื่นใด นักแสดงยังต้องมีความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในตัวละครที่ตนรับบท และใช้เวลาในการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง เพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด ของตัวละครออกมาได้อย่างสมจริง นอกจากนี้ นักแสดงยังทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการถ่ายทอดองค์ประกอบจากฝ่ายสร้างสรรค์ต่าง ๆ ผ่านการแสดงของตนเอง เพื่อหลอมรวมทุกองค์ประกอบให้กลายเป็นผลงานออกไปสู่ผู้ชม

ดังที่ สดใส พันธุมโกมล ได้กล่าวไว้ว่า “ นักแสดง คือ ผู้ที่สวมบทบาทเป็นตัวละคร เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวและความรู้สึกนึกคิดที่มีอยู่ในบทละครมาสู่ผู้ชม ในบรรดาผู้ร่วมงานทางด้านการจัดแสดงละคร นักแสดงคือผู้ที่อยู่ใกล้ชิดกับผู้ชมมากที่สุด ผลงานการสร้างสรรค์ของฝ่ายต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการเขียนบท การกำกับการแสดง การออกแบบเครื่องแต่งกาย การแต่งหน้า ฯลฯ จะได้รับการถ่ายทอดมาสู่ผู้ชมโดยผ่านทางนักแสดงโดยตรง เพราะฉะนั้น จึงมักมีผู้กล่าวกันอยู่เสมอว่า ในการจัดแสดงละคร เราสามารถตัดสินทุกสิ่งทุกอย่างออกได้ เว้นไว้แต่นักแสดงและผู้ชม “ (สดใส พันธุมโกมล, 2520, น.34)

2.2.3 บทบาทและหน้าที่ของนักแสดง

บทบาทและหน้าที่ของนักแสดงคือ การรับผิดชอบต่อความเป็นตัวละครนั้นๆที่ผู้แสดงนั้นสวมบทบาท ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกทางร่างกาย เช่น ท่าทาง กิริยา วาจา น้ำเสียง หรือการแสดงออกทางอารมณ์

เช่น ความเศร้า ความโกรธ หรืออารมณ์อื่นๆที่มนุษย์ทุกคนล้วนมีในชีวิตปกติ เพื่อให้ตัวละครที่ผู้แสดงสวมบทบาทนั้นสามารถชักจูง นำพา สื่ออารมณ์ รวมถึงเล่าเรื่องและเหตุการณ์ที่ตัวละครนั้นกำลังเผชิญ ส่งไปถึงผู้รับชมอย่างครบถ้วนเพื่อให้ได้รับข้อคิดที่บทละครต้องการสื่อ ดังที่ เด่นดวง พุ่มศิริ กล่าวว่า

“ผู้แสดงเป็นผู้ที่มีความสำคัญมากที่สุดในการแสดง ด้วยเป็นผู้นำเรื่องความคิดและอารมณ์เสนอต่อคนดูให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึกและรู้เรื่องไปด้วย ในสมัยโบราณการแสดงละครคอมเมดี้ เดล ลาเต้ ของอิตาลี และการแสดงละครย่อ ผู้แสดงสามารถทำความบันเทิงให้แก่คนดูอย่างดีเยี่ยมด้วยปฏิภาณของตนเอง โดยไม่มีบทละครเขียนไว้ตายตัวเลย นี่ก็แสดงให้เห็นว่าผู้แสดงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะละครถ้ามีผู้แสดงที่สามารถแล้ว ก็แสดงเป็นเรื่องได้โดยไม่ต้องมีบท และบทละครแม้จะดีสักเท่าไรก็ตาม ถ้าไม่มีผู้แสดงแล้ว เรื่องก็จะไม่ปรากฏเลย ผู้แสดงเป็นผู้ตีบทตัวละครแต่ละตัวให้เห็นความรู้สึกและอาการของบุคลิกเกิดขึ้นในจินตนาการของเขา แล้วแสดงอาการของตนให้คนดูเห็นบุคคลนั้นเกิดขึ้นจริง มีชีวิตดำเนินไปตามเหตุการณ์ในเรื่อง เพื่อแสดงข้อคิดของชีวิตตามที่ผู้แต่งบทกำหนดไว้” (เด่นดวง พุ่มศิริ, 2523, น.16-17)

2.2.4 คุณสมบัติของนักแสดง (ตรีดาว อภัยวงศ์, 2560: ออนไลน์)

(1) ความงดงามของจิตใจ

สำนึกที่ถูกต้องของนักแสดงที่มีต่ออาชีพการแสดงของตนเอง และส่วนรวม นักแสดงต้องเป็นผู้ที่รักศิลปะของการแสดง ต้องแสดงไปด้วยกันกับกลุ่ม ไม่ใช่แค่ความเด่นของตนเองที่ได้จากการแสดง อุทิศตัวเองให้การศิลปะได้เพราะมองเห็นคุณค่าของศิลปะแขนงนี้ว่าสามารถทำให้มนุษย์เข้าใจตนเองและผู้อื่นได้

(2) ความพร้อมของร่างกายและเสียง

นักแสดงต้องมีร่างกายและเสียงให้พร้อมเพื่อใช้เป็นเครื่องมือ ในการเสนอผลงานศิลปะต่อผู้ชม นอกจากนักแสดงจะใช้ร่างกายและเสียงที่ดีแล้ว ยังต้องผ่อนคลาย และควบคุมร่างกายและเสียงให้ได้อย่างชำนาญ อีกทั้งยังหมายถึงการใช้ภาษาพูดให้ชัดเจนและฉะฉานเป็นอย่างดีด้วย

(3) ความพร้อมของอารมณ์ความรู้สึก

ความสามารถในการแสดงออกและการถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก โดยไม่เสแสร้งแกล้งทำ เพื่อเป็นการถ่ายทอดอย่างมีศิลปะที่ดี และการควบคุมอารมณ์ที่เหมาะสม

(4) ความพร้อมของประสาทสัมผัส

นักแสดงต้องฝึกฝนประสาทสัมผัสให้มีความไว และละเอียดอ่อน จนกระทั่งสามารถนำมาใช้ในการแสดงได้เป็นอย่างดี

(5) สมานิ

นักแสดงต้องมีสมาธิสูงมากจนสามารถรวมความคิด อารมณ์ ความรู้สึกไปสู่จุดใดจุดหนึ่งตามความต้องการของบทบาทอย่างมีพลังและจุดหมายที่แน่นอนการมีสมาธิสูง จะทำให้นักแสดงสามารถให้ความเข้มข้นแก่บทบาทการแสดง ทำให้คนดูเกิดความประทับใจมีความ เชื่อ และอยากติดตามบทบาทของนักแสดงด้วยสมาธิที่สูง

(6) ความสามารถในการสังเกต

นักแสดงต้องเป็นคนช่างสังเกต ไม่เพียงแต่สังเกตสิ่งที่เห็นภายนอก แต่สังเกตถึงอารมณ์ความรู้สึกภายในทั้งตัวเองและนักแสดงในกลุ่มด้วย ต้องเป็นผู้สนใจทุกสิ่งอย่างรอบตัว เพราะจะทำให้สามารถแสดงและตีความหมายบทละครได้ดี

(7) ความจำ

นักแสดงต้องสามารถจดจำบทบาทการแสดง ที่ฝึกฝนมาอย่างแม่นยำ ต้องรู้จักเก็บรักษาประสบการณ์ของชีวิตเพื่อนำมาใช้ในการแสดง เพราะ ไม่มีการแสดงในรูปแบบใดที่ไม่ต้องอาศัยการจำ

(8) ความเข้าใจ

นักแสดงต้องเข้าใจชีวิตมนุษย์อย่างมาก ทำให้เข้าใจบทบาทการแสดง เข้าใจศิลปะการแสดง เข้าใจตัวเองและผู้อื่น สิ่งนี้จะทำให้นักแสดงสามารถ "ตีบทแตก" ได้เป็นอย่างดี

(9) ความเชื่อ

นักแสดงต้องเชื่อในบทบาทของตัวเอง เชื่อการกระทำของตัวเองในฐานะตัวละคร ความเชื่อนี้จะทำให้สามารถถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครถึงมาสู่ผู้ชมได้

(10) วินัย

ความตั้งใจและความขยันหมั่นเพียร นักแสดงต้องมีวินัยและรับผิดชอบ ใส่ใจต่อหน้าที่ จึงจะเป็นนักแสดงที่ดีได้และมีความรับผิดชอบร่วมกันกับผู้อื่นได้

(11) รสนิยมที่ดี

นักแสดงสามารถปลูกฝังรสนิยมที่ดีได้จากการศึกษาให้เข้าใจถึงหลักวิชาที่สำคัญเกี่ยวกับการแสดง นอกจากศึกษาที่เชิงทฤษฎีแล้ว ยังต้องหาประสบการณ์ในการดูละครที่ดี อ่านบทละครที่มีคุณค่า

(12) พรสวรรค์

หมายถึงคุณสมบัติเฉพาะตัวที่มีแต่กำเนิด ได้แก่จินตนาการ ความสามารถในการสร้างสรรค์ ปฏิภาณและความว่องไวของประสาทสัมผัส ความสามารถควบคุมจังหวะการแสดงได้อย่างพอเหมาะพอดี มีลักษณะพิเศษที่ดึงดูดผู้ชม ความสามารถเข้าถึงความรู้สึกและอารมณ์ที่ลึกซึ้งกว่า

ผู้อื่น ตลอดจนความว่องไวในการเคลื่อนไหวทำให้ฝึกการแสดงได้ง่าย และไปได้ไกลกว่าคนอื่น แต่อย่างไรก็ตามแม้ว่าจะมีพรสวรรค์พร้อม นักแสดงก็ยังคงฝึกฝนเพื่อพัฒนาพรสวรรค์ให้ดีขึ้น

2.2.5 กระบวนการในการแสดง

(1) การสร้างความเชื่อ

คือการสวมบทบาทของตัวละครในเรื่องนั้น ผู้แสดงจะต้องสร้างความเชื่อให้คนดูเกิดความเชื่อให้ได้ว่าตนและอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่ประกอบฉากในเรื่อง เป็นเรื่องจริง ๆ การที่ผู้แสดงจะมีความสามารถตีบทได้อย่างสมจริงนั้น ผู้แสดงจะต้องศึกษาบทละคร ตัวละครที่ตนต้องแสดงอย่างละเอียดทุกแง่มุม นับตั้งแต่บุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละคร กิริยาท่าทาง อารมณ์ของตัวละคร

ในการสร้างความเชื่อให้กับผู้ชมละคร ผู้แสดงต้องมีสมาธิ รู้จักการใช้จินตนาการ เห็นภาพลักษณ์ และอุปนิสัยใจคอของตัวละครในบทละคร ถ้าผู้แสดงละครทำให้ผู้ชมเชื่อว่าสิ่งที่ปรากฏอยู่ตรงหน้าเขานั้นเป็นเรื่องจริง แสดงว่าผู้แสดงละครผู้นั้นตีบทแตกได้อย่างสมจริงประหนึ่งว่าผู้แสดงกับตัวละครเป็นบุคคลเดียวกัน หรือกล่าวได้ว่าสามารถเข้าถึงศิลปะของการแสดงละคร

(2) การแสดงร่วมกับผู้อื่น

การแสดงละคร ผู้แสดงจะต้องแสดงร่วมกับตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง ฉะนั้นในการฝึกซ้อมละคร ผู้แสดงจะต้องฝึกการเจรจากับผู้ร่วมแสดง ไม่ควรท่องบทเพียงลำพังคนเดียว ทั้งนี้เพื่อจะได้สัมผัสกับปฏิกิริยาของตัวละครอื่น ๆ ผู้แสดงต้องแสดงทั้งบทรับ บทส่งตลอดเวลา การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น เช่น การฟัง การแสดงกิริยาท่าทาง การรับรู้ด้วยการแสดงสีหน้า พอใจ ไม่พอใจ ดีใจ ยิ้ม หรือหน้าบึ้ง จะช่วยให้สามารถเข้าถึงบทบาทของตัวละครได้ลึกซึ้งขึ้น เวลาแสดงจริงจะได้สอดคล้องประสานกัน

ในฉากที่มีตัวละครเป็นจำนวนมาก ที่เป็นตัวประกอบประเภทสมทบ เช่น แม่บ้าน คนรับใช้ คนสวนหรือตัวประกอบ ที่เสริมลักษณะเรื่องให้สมจริง อาทิ ประชาชน ทหาร ตำรวจ ไพรพล ผู้แสดงต้องสื่อสารประสานได้ทั้งตัวละครที่เป็นตัวเอก ตัวสำคัญ และตัวประกอบ แม้ว่าตัวละครที่เป็นตัวประกอบจะไม่มีบทพูดแต่ก็ต้องแสดงบุคลิกลักษณะให้สมบทบาทตามเนื้อเรื่อง เพราะตัวละครที่แสดงอยู่บนเวทีต่อหน้าผู้ชม จะมีความสำคัญทุกตัว ผู้แสดงละครที่ดี นอกจากจะแสดงบทบาทของตนให้สมจริงแล้ว จะต้องมีความรู้และความสามารถในการร่วมแสดงกับผู้อื่นด้วย (Danucha Saleewong, 2552, ย่อหน้า 3)

2.2.6 ทฤษฎีในการแสดง

2.2.6.1 Stanislavski's System

สตานิสลาฟสกีมีแนวคิดว่าการแสดงละครเป็นเรื่องจริงจัง ต้องอุทิศตนให้กับการทำงานอย่างเต็มที่ที่ต้องมีระเบียบวินัย ต้องมีความมุ่งมั่น การแสดงเป็นการทำงานสุนทรีย์ สตานิสลาฟสกีอุทิศตนศึกษาวิเคราะห์หวิพากษ์การทำงานการแสดง เพื่อแสวงหาแนวทางปฏิบัติในการแสดงละครให้เหมาะสมที่สุด ด้วยการนำสิ่งแวดล้อมภายในและภายนอกของตัวละคร เช่น จิตวิทยาบุคคล จิตวิทยาชุมชน จิตวิทยามวลชน จิตวิทยาสังคม ฯลฯ มาพิจารณาอย่างละเอียดลึกซึ้ง และกำหนดเรียกวิธีการแสดงของตนว่า Spiritual Realism (ความสมจริงทางจิตวิญญาณ) วิธีนี้มีความเข้าใจคลาดเคลื่อนว่าเหมือนกับวิถีของอเมริกันที่เรียกว่า The Method ซึ่งมุ่งมุ่งเฉพาะจิตวิทยาบุคคลเท่านั้น สำหรับเนื้อหาทฤษฎีของสตานิสลาฟสกี มีดังนี้

(1) The Magic "IF" สมมติภาวะ

ผู้แสดงต้องเชื่อและทำให้คนดูเชื่อว่าการแสดงละครของตน เป็นจริง ผู้แสดงต้องใช้จินตนาการช่วยในการตัดสินใจว่า ตัวละครที่ตนสวมบทบาทอยู่นั้นจะมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ในท้องเรื่องอย่างไร

(2) Given Circumstances สถานการณ์จำลอง

คือ สถานที่ ยุค เวลาในรอบวัน ที่สมมุติขึ้นบนเวที เหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้แสดงต้องเข้าใจ เข้าถึงการตีบทให้ดูสมจริง

(3) Imagination จินตนาการ

ที่ผู้แสดงต้องใช้อย่างมากในการสร้างความสมจริงให้แก่ตัวละครที่ตนกำลังแสดงอยู่

(4) Concentration of Attention การสร้างสมาธิ

ซึ่งไม่ใช่การนั่งสงบจิตใจมีให้ฟังชาน แต่เป็นการที่ผู้แสดงแต่ละคนต้องมุ่งจิตจดจ่อไปยังละครที่ตนกำลังแสดง ไม่วอกแวก ไม่สะดุดหยุดลงกลายเป็นตัวเดิมคือตนเอง ซึ่งจะทำให้กลับเข้าไปสู่สภาวะการเป็นตัวละครนั้นอีกได้ยาก

(5) Truth and Belief ความจริง และ ความเชื่อ

ความจริงขณะแสดงละครไม่ใช่ความจริงในธรรมชาติ เป็นความจริงที่จำลองขึ้น (Virtual Reality) ผู้แสดงต้องทำให้ดูสมจริงให้จริงได้

(6) Communion การสื่อสารกับผู้อื่น

ผู้แสดงต้องมีกลวิธีในการสื่อสารกับผู้ชมให้รับทราบความในใจของตนอย่างแนบเนียน เช่น เสียงดังฟังชัด ท่าทางเข้าใจได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ไม่การบอกกับผู้ชมตรง ๆ เพราะจะทำให้มายาการของละครหมดไป

(7) Adaptation การปรับเปลี่ยน

ผู้แสดงต้องปรับการแสดงของตน ให้สอดคล้องกับสถานการณ์ที่เปลี่ยนไปเสมอ เพื่อให้การแสดงสดใหม่ประทับใจผู้ชมทุกครั้ง

(8) Tempo and Rhythm ความเร็ว และจังหวะ

เป็นเงื่อนไขของเวลาที่คนดูเกิดความรู้สึกได้ว่าการแสดงที่ตนสัมผัสอยู่นั้น มีความเร็ว มีจังหวะจะโคนสอดคล้องกัน ความเคยชินของตน ไม่ช้าหรือเร็วเกินไป ไม่ยืดขาดหรือรุกรันจนรับไม่ได้

(9) Emotional Memory การรำลึกอารมณ์

เป็นกลวิธีในการแสดงละครที่ผู้แสดง อาจไม่มีประสบการณ์จริง เหมือนที่เกิดขึ้นกับตัวละคร เช่นการเสียใจที่คนรักตาย หากผู้แสดง "สร้าง" อารมณ์ นั้น ๆ มิได้ ผู้แสดงก็ต้องนำความรู้สึกที่ตนเองเคยสูญเสียสิ่งที่ตนรักและเคยเสียใจมากมาใช้ศึกษาและสร้างความรู้สึกดังกล่าวให้ได้ สแตนลิสลาฟสกีถือหลักสำคัญที่สุดคือ "ธรรมชาติเป็นครูของการแสดง" (สุรพล วิรุฬห์ รัช, 2557, น.120-122)

2.2.6.2 Animal Work in Acting

แท้จริงแล้วคือแบบฝึกหัด (Exercise) แบบหนึ่งสำหรับสร้างตัวละครตามวิธีการแสดงแบบเมธอด โดยมีต้นทางมาจากนักแสดงหญิงชาวรัสเซียชื่อว่ามาเรีย อูสปენสกายา (Maria Ouspenskaya) ซึ่งเป็นทั้งลูกศิษย์ของสแตนลิสลาฟสกี และเธอยังได้ถ่ายทอดแบบฝึกหัดนี้ไปยังสตราสเบิร์กด้วย โดยกฎเกณฑ์สำคัญของแบบฝึกหัดนี้คือ “การสังเกตและลอกเลียนพฤติกรรมของสัตว์อย่างละเอียดจนคุณกลายเป็นสัตว์ตัวนั้น”

แบบฝึกหัดนี้เกิดขึ้นมาเพื่อทลายกรอบคิดของนักแสดงที่อาจติดอยู่กับการแสดงแบบภาพจำ (Cliche) เช่น ถ้าเล่นเป็นตัวละคร “คนแก่” ก็ต้องทำหลังให้ค่อม ใช้เสียงพูดยานคาง เดินให้เชื่องช้า แต่ในความเป็นจริง คนแก่ในโลกของเรามีหลากหลายแบบ บางคนสูงวัยแต่ใจยังหนุ่มสาวและมีร่างกายแข็งแรง Animal Work จึงจะเป็นอีกหนึ่งตัวช่วยของนักแสดงในการค้นหาแนวทางใหม่ ๆ ให้กับตัวละครที่สวมบทบาท โดยหัวใจสำคัญของแบบฝึกหัดทางการแสดงนี้คือ “การสังเกต” และ “การเลียนแบบ” เหล่าสัตว์นั่นเอง (Frazer Shepherdson, 2566, ย่อหน้า 2)

2.2.6.3 การตันสต

การแสดงที่นักแสดงสวมบทบาทโดยไม่มีการซ้อมหรือบทพูดที่เตรียมไว้ล่วงหน้า อาจนำมาใช้ในระหว่างการแสดงเมื่อจำบทไม่ได้หรือเกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด นอกจากนี้ การตันสตยังเป็นส่วนสำคัญในการแสดงละครทั่วไป ช่วยให้นักแสดงสามารถสำรวจความรู้สึกของอารมณ์ ความสัมพันธ์ และสถานการณ์ที่ซับซ้อนได้โดยไม่ต้องพึ่งพาบทพูดที่เตรียมไว้ล่วงหน้า

2.3 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง

2.3.1. แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบฉาก

จากที่ผู้ศึกษาได้ศึกษาบทละครเรื่อง the midnight garden คีนสวนฝัน ผู้ศึกษาได้หยิบยกประเด็นหลักของเรื่อง ซึ่งมีความเกี่ยวข้องกับการฝ่าฝืนข้อกำหนดกฎเกณฑ์ในบางสิ่งบางอย่างที่เกิดจากเหตุการณ์ การกระทำที่ผิดพลาด ผิดหวัง การกักเก็บอารมณ์ความรู้สึก เปลี่ยนผ่านก่อให้เกิดการยอมรับทั้งตนเองและผู้อื่น จากการดำเนินภายในเรื่องของบทละคร เริ่มต้นจากอดีต ปัจจุบัน อนาคต ความจริงที่ถูกสร้างขึ้นโดยกฎของธรรมชาติและความจริงที่ถูกสร้างขึ้นนอกเหนือกฎธรรมชาติ ซึ่งเรื่องนี้อยู่ในพื้นฐาน ของโลกความจริง(Realistic) และปิดซ่อนโลกความแฟนตาซี(Fantasy) ภายใต้ความจริงไว้ ทำให้สะท้อนเห็นถึงสารตั้งต้นสิ่งที่เป็นตัวกลางนำพาไปสู่การเปลี่ยนผ่าน คือ เวลา ผู้ศึกษาจึงเลือกหยิบยกทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับเวลามาสนับสนุนในการออกแบบฉากของบทละครนี้ ดังต่อไปนี้ “ทฤษฎีการถ่างเวลา(Time Dilation)” หรือ “ทฤษฎีสัมพัทธภาพพิเศษ” และ “ทฤษฎีพหุจักรวาล(multiverse)” ซึ่งผู้ศึกษาได้หยิบยกแนวคิดของเวลามาตีความในรูปแบบของนาฬิกาโดยใช้เทคนิค “การหมุน” ของกลไกนาฬิกามาเป็นแกนกลางนำพาตัวละครและผู้ชมจากสถานที่หนึ่งเข้าไปสู่อีกสถานที่หนึ่ง ในการแบ่งแยกมุมมองความแตกต่างของทั้งสองสถานที่ออกเป็นสองมุมมอง โดยมีปัจจัยอื่นๆ มาสนับสนุนใช้ในการออกแบบฉาก ได้แก่ ศิลปะ ยุค และ พื้นที่

2.3.1.1 การถ่างเวลา (Time Dilation)

ทฤษฎีสัมพัทธภาพของไอน์สไตน์ระบุว่า การยืดออกของเวลาหรือเวลาเดินช้าลง “Time Dilation” จะเกิดขึ้นภายใต้สถานการณ์ 2 สถานการณ์

(1) การยืดออกของเวลาเนื่องจากความเร็ว (Velocity Time Dilation)

“ยิ่งเราเคลื่อนที่ด้วยความเร็วมากขึ้นเวลาก็จะเดินช้าลงมากขึ้นเท่านั้น” จากทฤษฎีสัมพัทธภาพพิเศษ (Einstein’s theory of special relativity, 1905) ไอน์สไตน์ระบุว่าแสงหรือโฟตอน (photon) เป็นอนุภาคที่เคลื่อนที่เร็วที่สุดในจักรวาล ไม่มีอะไรที่เคลื่อนที่ได้เร็วกว่านี้อีกแล้ว และความเร็วแสงในสุญญากาศหรืออวกาศจะคงที่เสมอ เวลาของวัตถุที่เคลื่อนที่ด้วยความเร็วใกล้กับความเร็วแสงจะเดินช้าลง ยิ่งความเร็วใกล้ความเร็วแสงมากเท่าไรเวลาจะยิ่งช้าลงมากเท่านั้น นั่นคือการยืดออกของเวลา “Time dilation” Hafele-Keating Experiment, 1971 เป็นการทดลองเพื่อทดสอบทฤษฎีสัมพัทธภาพพิเศษของไอน์สไตน์ Hafele และ Keating ได้นำนาฬิกาอะตอมไปวางบนเครื่องบินของสายการบินเชิงพาณิชย์ ที่ออกบินหนึ่งครั้งไปทางทิศตะวันออก และอีกครั้งหนึ่งไปทางทิศตะวันตก เพื่อเปรียบเทียบเวลาของนาฬิกาบนเครื่องบิน กับเวลาของนาฬิกาอะตอมที่อยู่บนพื้นโลก

(2) การยืดออกของเวลาเนื่องจากความโน้มถ่วง (Gravitational Time Dilation)

ทฤษฎีสัมพัทธภาพพิเศษ (Theory of special relativity, 1905) ของไอน์สไตน์นั้น ไม่มีเรื่องของความโน้มถ่วงหรือ gravity เข้ามาเกี่ยวข้อง ไอน์สไตน์ได้สร้างทฤษฎีสัมพัทธภาพทั่วไป (Theory of general relativity, 1915) เพื่อขยายขอบเขตให้ครอบคลุมเรื่องของ gravity และได้ทำนายการเกิดปรากฏการณ์การยืดออกของเวลาที่เกิดจากสนามความโน้มถ่วง หรือ “Gravitational time dilation” “เวลาจะเดินช้าลงในที่ๆ มีสนามความโน้มถ่วงสูง” เมื่อเปรียบเทียบเวลาของนาฬิกาอะตอม ในปี 1962 นักวิทยาศาสตร์ได้วางนาฬิกาอะตอมไว้ที่ด้านล่างและด้านบนของหอส่งน้ำ นักวิทยาศาสตร์พบว่านาฬิกาที่อยู่ด้านล่างซึ่งเป็นนาฬิกาที่อยู่ในสนามความโน้มถ่วงที่มากกว่าจะเดินช้ากว่านาฬิกาที่อยู่ด้านบน ปรากฏการณ์นี้เรียกว่า การยืดออกของเวลาเนื่องจากความโน้มถ่วง (Gravitational Time Dilation) “ยิ่งอยู่ใกล้พื้นโลกมากเท่าไร เวลาจะยิ่งช้าลงเท่านั้น” (ตติยา วิชัยดิษฐ, 2564, ย่อหน้า. 7)

2.3.1.2 พหุภพหรือพหุจักรวาล (multiverse, meta-universe, metaverse)

มิติที่ 6 ของทฤษฎีมิติจินตภาพ คือแนวคิดตามสมมติฐานว่ามีเอกภพ จำนวนมากมายนับไม่ถ้วน เกิดขึ้นและสลายไปอยู่ ตลอดเวลา (รวมถึงเอกภพของเราเป็นหนึ่งในนั้น) ซึ่งประกอบด้วยทุกสิ่งทุกอย่างที่เป็นจริงทางกายภาพ เช่น กาลอวกาศ รูปแบบทุกชนิดของสสาร พลังงาน โมนเมนต์ และกฎทางฟิสิกส์รวมถึงค่าคงที่ต่างๆ ที่ครอบคลุมอยู่ ศัพท์คำนี้เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1895 โดยนักปรัชญาและจิตวิทยาชาวอเมริกัน วิลเลียม เจมส์ เอกภพอื่น ๆ ที่มีอยู่ในพหุภพ บางครั้งก็เรียกว่า เอกภพคู่ขนาน (wikipedia, 2568, ย่อหน้า. 1)

(1) แนวคิดจักรวาลฟองสบู่ (bubble universes)

การทำความเข้าใจจักรวาลและจุดกำเนิดของมัน เป็นคำถามหลักที่มนุษย์ใคร่รู้มาตั้งแต่จุดเริ่มต้นของอารยธรรม และเมื่อความเข้าใจด้านฟิสิกส์ของเราก้าวหน้าไป มุมมองที่เรามีต่อจักรวาลก็เปลี่ยนแปลงไปด้วย แนวคิดของจักรวาลเพียงหนึ่งเดียวเริ่มเปิดทางให้กับทฤษฎีที่เสนอว่ามีจักรวาลมากมาย หรือแม้กระทั่งไม่มีที่สิ้นสุด แนวคิดนี้เรียกว่า “พหุจักรวาล (multiverse)” โดยหัวใจของทฤษฎีนี้คือแนวคิดเรื่อง จักรวาลฟองสบู่ (bubble universes) ซึ่งแต่ละฟองคือจักรวาลแยกออกมา อาจคล้ายหรือแตกต่างจากจักรวาลของเราโดยสิ้นเชิง

แนวคิดเรื่องจักรวาลฟองสบู่มีที่มาจากทฤษฎี “การพองตัวชั่ววินรันดร์ (eternal inflation)” ซึ่งเป็นการต่อยอดจาก “ทฤษฎีการพองตัวของจักรวาล (cosmological inflation)” ที่เสนอโดยนักฟิสิกส์ Alan Guth ในช่วงปี 1980s โดยทฤษฎีดั้งเดิมกล่าวว่า จักรวาลในช่วงเริ่มต้นมีการขยายตัว

อย่างรวดเร็วมาก ทฤษฎี eternal inflation เสนอเพิ่มเติมว่า บางส่วนของกาล-อวกาศยังคงพองตัวอย่างต่อเนื่อง ทำให้เกิดการสร้างจักรวาลฟองใหม่ ๆ อย่างไม่รู้จบ

จักรวาลแต่ละฟองจะเกิดขึ้นเมื่อบางบริเวณของอวกาศ หยุดการพองตัว ซึ่งเกิดจากกระบวนการที่เรียกว่า quantum tunneling ทำให้พลังงานในพื้นที่นั้นลดลงแบบเฉียบพลัน การลดลงของพลังงานนี้นำไปสู่สภาวะร้อนและหนาแน่นเงื่อนไขเดียวกับช่วงหลังบิกแบงในจักรวาลของเรา ดังนั้นแต่ละจักรวาลฟองอาจมีบิกแบงของตัวเอง และวิวัฒนาการต่อเนื่องไปจนเกิดกาแล็กซี ดาวฤกษ์ และดาวเคราะห์ (miragenews, 2023, ออนไลน์)

2.3.1.3 กลไกการของนาฬิกา

นาฬิกาดังพื้น เป็นสัญลักษณ์แห่งความสง่างามและความคลาสสิกที่ยืนยงเหนือกาลเวลา ด้วยโครงสร้างสูงตระหง่าน งานไม้แกะสลักอย่างประณีต และรายละเอียดที่พิถีพิถัน แม้ภายนอกจะดูหรูหรา แต่นาฬิกาเหล่านี้ทำงานด้วยกลไกภายในที่ซับซ้อน

นาฬิกาดังพื้นทำงานตามหลักการของลูกตุ้ม (pendulum) และชุดเฟือง (gears) เพื่อวัดและแสดงเวลา

(1) กลไกภายใน (Clock Movement) ประกอบด้วยชุดเฟืองหลายชุดที่เชื่อมโยงกับเข็มนาฬิกา

(2) ตั้มน้ำหนัก (Weights) แขนงไว้ด้วยโซ่หรือสายสลิงทำหน้าที่เป็นแหล่งพลังงานให้กลไกทำงาน

(3) ลูกตุ้ม (Pendulum) แกว่งไปมาอย่างสม่ำเสมอ โดยความยาวของลูกตุ้มจะควบคุมความเร็วในการเดินของนาฬิกา

ขณะที่ลูกตุ้มแกว่ง มันจะเชื่อมกับกลไกเฟือง ทำให้เข็มนาฬิกาเคลื่อนที่อย่างเป็นจังหวะ ตั้มน้ำหนักที่ถูกแรงโน้มถ่วงดึงลงอย่างช้าๆ จะจ่ายพลังงานให้ระบบ และจำเป็นต้องไขนาฬิกาเป็นระยะเพื่อยกตั้มน้ำหนักกลับไปตำแหน่งเดิม กลไกระฆังหรือตีระฆัง (chime mechanism) ก็จะถูกขับเคลื่อนด้วยเฟืองชุดเดียวกัน โดยจะให้เสียงตามเวลาที่กำหนด เช่น บอกชั่วโมง หรือทุก 15 นาที (gnomonwatches, 2024, ย่อหน้า. 2)

นาฬิกาดังพื้นใช้ระบบการนับชั่วโมงแบบ “rack and snail” ระบบนี้จะช่วยให้นาฬิกาตีจำนวนครั้งที่ถูกต้องตรงตามชั่วโมง เช่น ตี 5 ครั้งตอน 5 โมง rack คือชิ้นส่วนที่มีลักษณะคล้ายฟันเลื่อย จะตกลงมาทับกับชิ้นส่วนที่เรียกว่า snail ซึ่งมีรูปร่างคล้ายหอยทาก และเชื่อมต่อกับแกนของเข็มชั่วโมง ถ้า rack ไม่ตกลงมาทับกับ snail อย่างถูกต้อง นาฬิกาก็จะตีจำนวนครั้งผิด

(James Stoudenmire, 2021, ย่อหน้า. 2)

2.3.1.4 อาร์ตนูโว (Art nouveau)

อาร์ตนูโว (Art nouveau) มีลักษณะเฉพาะตัวที่โดดเด่น ซึ่งประกอบด้วยเส้นสายที่พลิ้วไหว รูปทรงที่ได้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ และรายละเอียดอันซับซ้อนประณีต ลักษณะสำคัญของอาร์ตนูโว ได้แก่

(1) รูปทรงจากธรรมชาติและเส้นโค้งอ่อนช้อย

สไตล์นี้เน้นการใช้เส้นที่ลื่นไหลและพลิ้วไหว จากรูปทรงธรรมชาติ เช่น เถาวัลย์ ดอกไม้ หรือกิ่งไม้ที่คดโค้ง เส้นเหล่านี้มักจะสื่อถึงความเคลื่อนไหวและความลื่นไหลในผลงานศิลปะ

(2) ลวดลายจากธรรมชาติและพฤกษชาติ

ขบวนการนี้มักจะใช้ลวดลายที่ได้แรงบันดาลใจจากธรรมชาติ โดยเฉพาะดอกไม้ พืชพรรณ และแมลง

(3) อสมมาตร (Asymmetry)

สไตล์อาร์ตนูโวมักให้ความสำคัญกับการจัดวางองค์ประกอบ แบบไม่สมมาตร ซึ่งแตกต่างจากความสมดุลที่พบในขบวนการศิลปะก่อนหน้านี้ ความไม่สมมาตรนี้ช่วยสร้างความรู้สึกเคลื่อนไหวและความลื่นไหลให้กับงานออกแบบ

(4) การประดับตกแต่ง (Ornamentation)

การประดับตกแต่งอย่างวิจิตรบรรจง ถือเป็นหนึ่งในเอกลักษณ์สำคัญของสไตล์นี้ โดยมักประกอบด้วยรายละเอียดที่ซับซ้อน ประณีต และการตกแต่งที่วิจิตรซึ่งสามารถพบได้ในหลากหลายสื่อ ไม่ว่าจะเป็นสถาปัตยกรรม เฟอร์นิเจอร์ เครื่องประดับ หรือแม้แต่การออกแบบกราฟิก

(5) เส้นแฉ่ (Whiplash Lines)

ในบางงานออกแบบจะมีการใช้ “เส้นแฉ่” ซึ่งเป็นเส้นโค้งยาว คดเคี้ยวพลิ้วไหวราวกับการฟาดของแส้ เส้นลักษณะนี้ช่วยเติมพลังและความเคลื่อนไหวให้กับผลงานศิลปะ (SAMPLEBOARD, 2025)

2.4 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง

2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง ‘The Midnight Garden คินสวนฝัน’

2.4.1.1 เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน (Multi-function furniture)

เฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชันถูกออกแบบมาให้สามารถใช้งานได้หลากหลาย โดยไม่ได้จำกัดการใช้งานเพียงอย่างเดียว จึงสามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบการใช้งานได้ตามต้องการ เช่น เตียงนอนพับเก็บได้ ที่ช่วยประหยัดพื้นที่ในห้องนอนตอนกลางวัน ทำให้มีพื้นที่ในการทำกิจกรรมอื่น ๆ แต่สามารถกางออกเป็นเตียงนอนสำหรับรองรับแขก (modernform, 2567, ย่อหน้า. 4)

ผู้ศึกษาได้นำเฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชันมาใช้ในการเปลี่ยนอุปกรณ์ประกอบฉากในแต่ละสถานที่ ได้แก่ จากแพลตฟอร์มของคณนายบาร์โทโลมิว ไปสู่งานสวนเที่ยงคืน จากสวนไปสู่เตียงน้ำชาในสวนของราชินีแดงและไปสู่สวนในฤดูหนาว โดยการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่มีอยู่จำกัดอย่างคุ้มค่าและสามารถเปลี่ยนตำแหน่งการจัดวางได้อย่างหลากหลาย รวมไปถึงฉากที่นักแสดงต้องเคลื่อนย้ายเฟอร์นิเจอร์ไปพร้อม ๆ กับการเปลี่ยนฟังก์ชันของเฟอร์นิเจอร์ อาทิเช่น ฉากเปลี่ยนจากแพลตฟอร์มเป็นสวนเที่ยงคืน โดยโซฟาในแพลตฟอร์มก็สามารถเปลี่ยนฟังก์ชันจากโซฟามาเป็นพุ่มไม้ในสวนเที่ยงคืนได้ โต๊ะกลมในแพลตฟอร์มสามารถยืดออกเป็นโต๊ะยาวในงานเลี้ยงน้ำชาในสวนเที่ยงคืนได้ เตาผิงในแพลตฟอร์มที่นักแสดงสามารถหาลูกบอลด้านหลังเป็นโครงกระต่ายในสวนเที่ยงคืนได้ และรูปปั้นน้ำพุเกมเทพที่สามารถยืดออกเป็นน้ำแข็งในฉากสวนฤดูหนาวได้

การใช้เฟอร์นิเจอร์ที่มีจำกัดในการเปลี่ยนฉาก เน้นการทำให้เฟอร์นิเจอร์สามารถเคลื่อนที่ได้ง่ายและมีน้ำหนักเบา เพื่อความสะดวกในการเคลื่อนย้ายและทำขึ้นมาเพื่อใช้สอยได้มากกว่า1ครั้ง ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อการใช้งานเดิมและลดการเพิ่มอุปกรณ์ประกอบฉากที่มากจนเกินไป

2.4.1.2 เฟือง (Gear)

ชิ้นส่วนของเครื่องจักรกลมีหลายรูปแบบแต่ส่วนมากจะมีลักษณะคล้ายจานแบนวงกลม ตัวขอบมีลักษณะเป็นแฉก เพื่อต่อเข้ากับเฟืองอีกตัวทำหน้าที่ส่งกำลังในลักษณะของแรงบิด (Torque) โดยการหมุนจากเพลานึงไปยังอีกเพลานึง ซึ่งการส่งกำลังจะเกิดขึ้นได้นั้น จะต้องมีฟันเฟืองตั้งแต่สองตัวขึ้นไป คือ เฟืองขับ และเฟืองตาม โดยปกติแล้ว เฟืองขับ จะมีขนาดใหญ่กว่าเฟืองตาม ซึ่งเฟืองประเภทนี้จะต่างจากเฟืองโซ่ (Sprocket) ที่ใช้โซ่เป็นตัวส่งกำลัง (northpower, 2565, ย่อหน้า. 1)

ผู้ศึกษาได้นำลักษณะเฟืองที่คล้ายจานแบนวงกลม และมุมทั้ง12มุมเท่าจำนวนตัวเลขของนาฬิกา มาใส่ในงานออกแบบเฟอร์นิเจอร์ภายในฉาก อาทิเช่น โต๊ะขนาดเล็กที่วางเครื่องเล่นแผ่นเสียงโบราณ โต๊ะกลมขนาดใหญ่ แก้ว และเตาผิงที่ฝังอยู่ในกำแพงแพลตฟอร์มหนึ่ง เพื่อสื่อถึงเฟืองภายในนาฬิกาที่หยุดนิ่ง และเฟอร์นิเจอร์บางชิ้นขยับหรือหมุนเมื่อเทิร์นเทเบิ้ล (Turntable) หมุนเปลี่ยนฉากไปในโลกของสวนเที่ยงคืน เหมือนกับเฟืองขับและเฟืองตามของนาฬิกาที่กลับมาหมุนได้อีกครั้งเมื่อถึงเวลาเที่ยงคืน

2.4.1.3 การยืดออกของเวลาเนื่องจากความโน้มถ่วง (Gravitational Time Dilation)

ทฤษฎีสัมพัทธภาพพิเศษ (Theory of special relativity, 1905) ของไอน์สไตน์นั้น ไม่มีเรื่องของความโน้มถ่วงหรือ gravity เข้ามาเกี่ยวข้อง ไอน์สไตน์ได้สร้างทฤษฎีสัมพัทธภาพทั่วไป (Theory of general relativity, 1915) เพื่อขยายขอบเขตให้ครอบคลุมเรื่องของ gravity และได้ทำนายการเกิดปรากฏการณ์การยืดออกของเวลาที่เกิดจากสนามความโน้มถ่วง หรือ “Gravitational time dilation” “เวลาจะเดินช้าลงในที่ๆ มีสนามความโน้มถ่วงสูง” เมื่อเปรียบเทียบเวลาของนาฬิกาอะตอม ในปี 1962 นักวิทยาศาสตร์ได้วางนาฬิกาอะตอมไว้ที่ด้านล่างและด้านบนของหอส่งน้ำ นักวิทยาศาสตร์พบว่า นาฬิกาที่อยู่ด้านล่างซึ่งเป็นนาฬิกาที่อยู่ในสนามความโน้มถ่วงที่มากกว่าจะเดินช้ากว่านาฬิกาที่อยู่ด้านบน ปรากฏการณ์นี้เรียกว่า การยืดออกของเวลาเนื่องจากความโน้มถ่วง (Gravitational Time Dilation) “ยิ่งอยู่ใกล้พื้นโลกมากเท่าไร เวลา ก็จะยิ่งช้าลงเท่านั้น” (ตติยา วิชัยดิษฐ์, 2564, ย่อหน้า. 7)

ผู้ศึกษาได้นำทฤษฎีการยืดออกของเวลามาตีความและออกแบบให้สอดคล้องกับ ฟังก์ชันเพอร์นิเจอร์ เมื่อนาฬิกาตี 13 ครั้ง ห้วงเวลาได้ถูกยืดออก เผยให้เห็นบางสิ่งที่ซ่อนอยู่ในห้วงเวลา เหล่านั้น ทำให้เวลาภายในแพลตฟอร์มและเพอร์นิเจอร์บางชั้นภายในแพลตฟอร์มถูกยืดออกไปด้วยเช่นกัน

2.4.1.4 วิคตอเรียน (Victorian style)

ยุควิคตอเรียนอยู่ในช่วง ค.ศ.1837-1901 หรือศตวรรษที่ 19 เป็นยุคที่อาณาจักรอังกฤษปกครองโดยราชินีวิกตอเรีย (Queen Victoria) ซึ่งเป็นยุคที่มีการขยายอาณานิคมอย่างกว้างขวาง มีสภาพเศรษฐกิจที่ดี จึงทำให้มีการเกิดการสร้างบ้านพักอาศัยเป็นจำนวนมาก สไตล์จึงได้ถูกพัฒนาในช่วงเวลานี้ให้มีเอกลักษณ์หรูหราสวยงามและแปลกใหม่ วิคตอเรียนได้รับอิทธิพลมาจากรูปแบบสถาปัตยกรรมที่มีมาก่อนหน้านี้ในยุคก่อน เช่น สไตล์อิตาลีเลียน (Italianate Style) สไตล์โกธิค (Gothic) ที่นิยมสร้างเป็นแบบเทอเรซเฮาส์ (Terrace House) หรือที่บ้านเราเรียกกันว่าทาวน์เฮาส์ โทนสีของยุควิคตอเรียน จะเน้นสีที่ไม่ฉูดฉาด มีความหม่น ซึ่งจะเน้นลวดลายธรรมชาติของดอกไม้ใบไม้เป็นหลัก (sarutkum, 2564, ย่อหน้า. 2-3)

2.4.1.5 ศิลปะเรียลลิสม์ (Realism)

ศิลปะเรียลลิสม์ (Realism) หรือ ศิลปะสำนึก โดยทั่วไปหมายถึง การสร้างงานที่เหมือนจริงดังที่ปรากฏอยู่ในธรรมชาติ รวมถึง การสร้างสรรค์ภาพงานในเชิงวิพากษ์วิจารณ์สังคม (socially critical images) ภาพเกี่ยวกับชีวิตของคนเมืองและชนบท พวกชาวไร่ชาวนาในช่วงยุคสมัย จากประสบการณ์ตรงของชีวิต เช่น ความยากจน การปฏิบัติ ความเหลื่อมล้ำในสังคม โดยการเน้นรายละเอียดเหมือนจริงมากที่สุด (KATEYCR7, 2559, ย่อหน้า. 2)

2.4.1.6 ศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ (Surrealism)

ศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ เป็นรูปแบบหนึ่งของผลงานศิลปะที่มีการพัฒนาทั้งในด้านเทคนิค รวมไปถึงกรรมวิธีต่างๆ โดยแนวคิดของผลงานนั้นเกิดจากการที่ไม่มีกฎเกณฑ์ ไม่มีหลักเหตุผลและการจำกัดรูปแบบ หรือที่เข้าใจกันง่ายๆคือศิลปะที่มาจากความฝัน หรือจิตใต้สำนึกที่ถูกเก็บกดไว้ ผสมผสานรวมกับความจริงของโลกภายนอก โดยเป็นความต้องการแสดงออกความรู้สึกนึกคิดออกมาอย่างเสรี (มนุษย์ไฟฟ้า, 2563, ย่อหน้า. 2)

2.4.2 อุปกรณ์ประกอบฉาก

(1) แพลตของคุณนายบาร์โทโลมิว

กระเป๋าดินทาง, เตาดึง, รม, กองหนังสือ, กรอบรูป, รูปถ่าย, โซฟา, โต๊ะขนาดเล็ก, เครื่องเล่นแผ่นเสียง, โต๊ะกลม, ชุบน้ำชา, หนังสือพิมพ์, สมุดบันทึก, ผ้าเช็ดโต๊ะ, รูปปั้นน้ำพุกามเทพ

(2) สวนเที่ยงคืน

โพรงกระต่าย, พุ่มไม้, โต๊ะงานเลี้ยงน้ำชา, ชุบน้ำชาดอกกุหลาบ, ชั้นวางขนม, นามกุหลาบแดง, ฟันเฟืองนาฬิกา, น้ำแข็งรูปปั้นน้ำพุกามเทพ

2.4.2.1 เฟร์นิเจอร์และอุปกรณ์ประกอบฉากภายในแพลตฟอร์มของคุณนายบาร์โทโลมิว

โดยภายในแพลตฟอร์มของคุณนายบาร์โทโลมิวจะมีเฟอร์นิเจอร์อาทิเช่น โต๊ะและเก้าอี้หัวทรงกลม โต๊ะเล็กและโซฟาทรง 12 เหลี่ยม ตกแต่งด้วยผ้าปูโต๊ะลายดอก เครื่องเล่นแผ่นเสียงโบราณ เตาดึงที่ด้านบนตกแต่งไปด้วยกองหนังสือจำนวนมาก กรอบรูป ของสะสม ชุบน้ำชาเซรามิก ช้อนชาและถาดเครื่องเงิน ที่นิยมใช้ในช่วง ค.ศ. 1870-1950 เพื่อเป็นการให้คนดูสังเกตเห็นว่าแพลตฟอร์มนี้อยู่มายาวนาน มีทั้งเฟอร์นิเจอร์และข้าวของเครื่องใช้ทั้งเก่าและใหม่ตามยุคสมัย

2.4.2.2 เฟร์นิเจอร์และอุปกรณ์ประกอบฉากภายในสวนเที่ยงคืน

ภายในสวนจะมีเฟอร์นิเจอร์อาทิเช่นพุ่มไม้ ที่ได้เปิดออกจากเบาะโซฟาทรง 12 เหลี่ยม ที่สามารถใช้อำพรางตัวได้ในคราวเดียวกัน โพรงกระต่ายที่เป็นตัวเชื่อมระหว่างสวนและเตาดึงในแพลตฟอร์มของบาร์โทโลมิว โต๊ะงานเลี้ยงน้ำชาที่ยึดทางออกจากโต๊ะกลมสุดแสนธรรมดา และชุบน้ำชาดอกกุหลาบสีแดงสดดูแปลกตา ชั้นวางขนม รวมไปถึงรูปปั้นน้ำพุกามเทพเก่า ๆ ที่แอบซ่อนความไม่ธรรมดาเอาไว้ในช่วงที่สวนถูกปกคลุมไปด้วยฤดูหนาว ภายในสวนอะไรที่เป็นปกติก็พร้อมที่จะไม่ปกติได้ทุกอย่างตามความต้องการของราชินีแดง

2.5 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

2.5.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากที่ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาบทละครเรื่อง The Midnight Garden - คีน สวน ผืน ผู้ศึกษาได้หยิบยกประเด็นหลักของเรื่องที่กำลังกล่าวถึง ห้วงเวลา โดยได้มองเห็นถึงมุมมองระหว่างสองโลก คือ มุมมองในโลกมนุษย์ปกติ เข้มนานาฬิกาเดินตามปกติ กาลเวลาไม่เคยหยุดนิ่ง เรื่องราวในอดีตทำได้เพียงหวนคืนและรำลึกถึงปกปิด แอบซ่อน ไม่สามารถย้อนเวลาไปกลับไปแก้ไขได้ เป็นสิ่งที่เป็นไปไม่ได้ ซึ่งแตกต่างกับอีกมุมมองหนึ่ง คือโลกในสวนเที่ยงคืน กาลเวลาหยุดนิ่งเสมอ เรื่องราวทั้งหมดเกิดขึ้นในความฝัน สิ่งมหัศจรรย์เกิดขึ้นได้ด้วยจินตนาการ ทุกสิ่งสามารถเนรมิตเขียนมันขึ้นใหม่ได้ ไม่มีอะไรที่เป็นไปไม่ได้ ณ สวนแห่งนี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดกลุ่มของตัวละครออกเป็นสองกลุ่มตัวละคร คือ

(1) กลุ่มตัวละครที่อาศัยอยู่ในแฟลตของขุนนายบาร์โทโลมิว

จากบทละครที่เกิดขึ้นในปี ค.ศ. 1955 ณ กรุงลอนดอนประเทศ ประเทศอังกฤษ ผู้ศึกษาได้เล็งเห็นถึงความสำคัญอิทธิพลของการแต่งกายและพฤติกรรมการใช้ชีวิตของผู้คนในช่วงยุคสมัยนั้น จึงหยิบยกวัฒนธรรมการแต่งกายของผู้คนในช่วงยุค 1950s (ปี 1950 - 1959) มาเป็นแรงบันดาลใจให้กับเครื่องแต่งกายของกลุ่มตัวละครนี้ ดังนั้นตัวละครส่วนใหญ่ในกลุ่มนี้จะดำเนินชีวิตอยู่ตามหลักในโลกแห่งความเป็นจริง จึงสวมใส่เครื่องแต่งกายปกติ ประกอบไปด้วย ทอม, อลัน และขุนนายบาร์โทโลมิว

ภาพรวมแฟชั่นยุค 1950s แฟชั่นในยุค 1950 ได้รับอิทธิพลจากยุคหลังสงครามโลกครั้งที่สองช่วงปลายทศวรรษ 1940 และมีการใช้วัสดุใหม่ ๆ อย่างไนลอน อะคริลิก โพลีเอสเตอร์ และสแปนเด็กซ์อย่างแพร่หลาย การสิ้นสุดของสงครามยังนำไปสู่การกลับมาของดีไซเนอร์แฟชั่นระดับโอต์กูตูร์ เช่น คริสเตียน ดิออร์, คริสโตบัล บาเลนเซียกา, โกโก้ ชาแนล และ อูแบร์ เดอ จีวองซี ซึ่งมีอิทธิพลอย่างมากต่อสไตล์ของทศวรรษนี้ โดยรวมแล้ว แฟชั่นยุค 1950 มีความหรูหรา เรียบร้อย และดูดี แม้แต่ในลุคสบาย ๆ สำหรับอยู่บ้านก็ตาม

1.1) ลุคแฟชั่นช่วงต้นยุค 1950s

แฟชั่นของผู้หญิงในช่วงต้นยุค 1950 ได้รับแรงบันดาลใจจากคอลเลกชัน "New Look" ของดิออร์ในปี 1947 โดยเขาเปลี่ยนรูปร่างเสื้อผ้าที่แข็งทื่อและเป็นทรงกล่องของยุคสงคราม ให้กลายเป็นรูปร่างนาฬิกาทราย ที่ประกอบด้วยไหล่โค้งมน เอวคอด และกระโปรงบาน อีกหนึ่งแบบที่ได้รับความนิยมจากดิออร์คือ เดรสรัดรูปยาวทรงตรง (sheath dress) ที่มีคอวีสูง ตัวเสื้อเข้ารูป กระโปรงทรงแคบ และเสื้อแจ็กเก็ตสั้น

สิ่งที่เป็นเอกลักษณ์ตลอดทั้งทศวรรษคือ "แนวเอวที่เปลี่ยนไปเรื่อย ๆ" แล้วแต่ลุคที่ต้องการ ไม่ว่าจะเป็นเอวสูง เอวธรรมชาติ เอวต่ำ หรือแม้แต่ลุคที่ดูเหมือนไม่มีแนวเอวเลย หากคุณ

ต้องการแต่งตัวให้เหมือนยุคนั้นจริง ๆ ลองค้นหารูปภาพจากปีนั้น ๆ เพื่อดูแนวทางการกำหนดเอาไว้ให้ชัดเจนมากขึ้น ยังรวมถึงกระโปรงยาวที่ใส่คู่กับกระโปรงชั้นในฟู ๆ (petticoats), เดรสผ้าทอหวัดทรงพอดี้ตัว, เดรสคอแหวกและยาวถึงข้อเท้าในเฉดสีเทา เขียว น้ำเงิน ม่วง หรือชมพู

แฟชั่นของผู้ชายในช่วงต้นยุค 1950 ยังคงเน้นไปที่ชุดสูทสามชิ้น โดยเสื้อแจ็คเก็ตจะมีให้เลือกทั้งแบบอกเดี่ยว (single-breasted) ที่มีช่วงไหล่กว้างและกระดุมต่ำ หรือแบบอกคู่ (double-breasted) ที่มีปกเสื้อยาวและกระดุมสามเม็ด แทนที่จะใส่เสื้อกั๊กที่เข้าชุดกับแจ็คเก็ต กลับเริ่มนิยมใส่เสื้อกั๊กที่เป็นสีเสริมกันหรือสีตัดกัน โดยใช้วัสดุอย่างลูกฟูก (corduroy), ผ้าไหม และกำมะหยี่

1.2) ลุคแฟชั่นช่วงกลางยุค 1950s

แฟชั่นของผู้หญิงในช่วงกลางยุค 1950 ช่วงกลางทศวรรษ 1950 แฟชั่นของผู้หญิงเริ่มมีความเรียบร้อย ทันสมัย และเพรียวบางมากขึ้น รูปทรงของเสื้อผ้ามุ่งเน้นเอวและตรงขึ้น มีชายกระโปรงที่สูงขึ้น และแนวเอวที่ดูผ่อนคลาย เดรสสำหรับใส่ออกงานมักมีความยาวปานกลาง และมักทำจากผ้าวลชีฟองหรือผ้าเจอร์ซีย์ เครื่องประดับอย่างหมวกและแจ็คเก็ตที่เข้าชุดกันก็ยังคงเป็นองค์ประกอบทั่วไปของชุดทางการ เสื้อผ้าลำลองได้รับความนิยมมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยมีไอเท็มอย่างเสื้อเชิ้ตเข้ารูป เบลเซอร์ลายทาง และกางเกงขาวยาวทรงเรียวในสีสนิมสไตน์ ลายสก๊อต หรือลายลูกน้ำ (paisley)

แฟชั่นของผู้ชายในช่วงกลางยุค 1950 แฟชั่นผู้ชายแบบลำลองก็เริ่มได้รับความนิยมในช่วงกลางทศวรรษนี้เช่นกัน เสื้อกีฬานอกบ้าน (sport coat), เสื้อเชิ้ต และกางเกงทำจากผ้าเจอร์ซีย์หรือผ้ามัดหมี่ (madras) สีสดใส กลายเป็นสไตล์ยอดนิยมสำหรับฤดูร้อน เสื้อสูทในช่วงนี้มักมีสองกระดุมไหล่เสริมฟองน้ำ และปกเสื้อแบบเจาะยาว (elongated notched lapels) ซึ่งมักมาในโทนสีฟ้า เขียว เทา และแดงไวน์ (burgundy)

1.3) ลุคแฟชั่นช่วงปลายยุค 1950s

แฟชั่นของผู้หญิงในช่วงปลายยุค 1950 แฟชั่นในช่วงปลายทศวรรษ 1950 ได้รับอิทธิพลอย่างมากจากชาแนล (Chanel) ผลงานของเธอโดดเด่นด้วยเสื้อแจ็คเก็ตสั้นที่มีกระดุมทองเหลืองและกระเป๋าสตางค์ ซึ่งมักสวมแบบเปิดเพื่อโชว์เสื้อด้านใน ก่อนปี 1957 เสื้อเบลล่าส์มักเป็นแค่ชิ้นประกอบในชุดสูทเท่านั้น แต่ชาแนลทำให้เสื้อเบลล่าส์กลายเป็นจุดเด่นหลักของชุด

เมื่อใกล้สิ้นทศวรรษ รูปทรงของเสื้อผ้ามักเริ่มหลวมขึ้นอย่างเห็นได้ชัด เช่น เดรสทรงตรง (sack dress) และเสื้อเบลล่าส์ทรงหลวม สีสนิมยังคงสดใส เช่น เหลือง ฟ้า ม่วง และเขียว แต่สีเบจและโทนกลาง (neutral tones) ก็เริ่มได้รับความนิยมเพิ่มขึ้นเช่นกัน

แฟชั่นของผู้ชายในช่วงปลายยุค 1950 ในฝั่งของผู้ชาย นักออกแบบแฟชั่นได้เปิดตัวชุดสูทสไตล์ Continental ซึ่งมีเสื้อแจ็คเก็ตทรงสั้นพอดี้ตัว ปกเสื้อแคบ และไหล่ที่คมชัด เสื้อผ้า

ล้าลองก็พัฒนาขึ้นเช่นกัน โดยมีทั้งกางเกงสแล็กสีคากีและเทา เสื้อสเวตเตอร์และถุงเท้าที่เข้าชุดกัน เสื้อกั๊ก สเวตเตอร์แบบติดกระดุมและคาร์ดิแกน และแจ็กเก็ตลายจัดจ้าน

1.4) แฟชั่นเด็กในยุค 1950s

แฟชั่นของเด็กในยุค 1950 สะท้อนให้เห็นถึงแนวโน้มที่พบในผู้ใหญ่ เด็กผู้หญิงมักสวมเดรสกระโปรงบาน พร้อมเครื่องประดับที่เข้าชุดกันอย่างสมบูรณ์แบบ ส่วนเด็กผู้ชายเริ่มมีทางเลือกในการแต่งตัวที่ล้าลองมากขึ้น วัสดุสังเคราะห์ใหม่ ๆ ที่เริ่มใช้ในเสื้อผ้าผู้ใหญ่ ก็ถูกนำมาใช้ในเสื้อผ้าเด็กมากขึ้นเช่นกัน เนื่องจากดูแลง่ายและซักทำความสะอาดสะดวก

ในช่วงทศวรรษก่อนหน้านี้ เด็กผู้ชายมักใส่เสื้อเชิ้ตมีปก ผูกเนคไท เสื้อเบลเซอร์ และกางเกงขาสั้น จนกระทั่งอายุมากขึ้นที่จะเปลี่ยนไปสู่กางเกงขายาว แต่ในยุค 1950 เช่นเดียวกับวัยรุ่นและชายหนุ่ม การใส่กางเกงยีนส์ในแทบทุกโอกาสเริ่มเป็นที่ยอมรับมากขึ้น เด็กผู้ชายใส่เนคไทน้อยลงอย่างเห็นได้ชัดตลอดทศวรรษ และเสื้อเชิ้ตมีปกก็ถูกลดความสำคัญลงในสถานการณ์ที่ไม่เป็นทางการ เสื้อเชิ้ตแขนสั้นมีลวดลายและสีสันสดใสที่มีปกกลายเป็นตัวเลือกยอดนิยมสำหรับการใส่ในชีวิตประจำวัน เสื้อสเวตเตอร์ถักและคาร์ดิแกน ซึ่งเป็นที่นิยมในยุค 1940 ก็ยังคงได้รับความนิยมในยุค 1950 เนื่องจากเด็กผู้ชายเริ่มเลิกใส่เสื้อแจ็กเก็ตหรือเบลเซอร์กันมากขึ้น SJ Stratford เขียนไว้ใน Love to Know ว่า: “แม้ว่าหลักการของการแต่งกายจะยังเน้นความเป็นระเบียบเรียบร้อยเหมือนกันสำหรับทุกคน แต่เด็กผู้ชายก็เริ่มมีโอกาสได้แต่งตัวอย่างสบายและล้าลองมากขึ้น ซึ่งพวกเขาไม่เคยมีมาก่อน และเด็กผู้หญิงจะยังไม่สามารถมีสิ่งนั้นได้อีกหลายทศวรรษเลยทีเดียว”

(2) กลุ่มตัวละครที่อาศัยอยู่ในสวนเที่ยงคืน

กลุ่มของตัวละครนี้เป็นกลุ่มตัวละครที่อาศัยและดำรงอยู่ในสวนแห่งฝันของแฮตตี้ หรือจินตนาการของราชีนแดงเป็นเหตุส่งผลให้ตัวละครต้องติดอยู่ใน ณ สวนแห่งนี้ อ้างอิงมาจาก ‘ยุควิคตอเรีย’ อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1837 - 1901 ซึ่งเป็นปัจจัยหนึ่งในองค์ประกอบดังกล่าว สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของราชีนแดงที่มีความต้องการปราณนาในครั้งสุดท้ายที่จะปกป้อง และดูแลรักษาสวนแห่งนี้ให้คงอยู่ ได้แก่ แฮตตี้, ราชีนแดง, ซูซาน, เอเบล และกลุ่มดอกไม้ความจำสั่น

2.1) ภาพรวมแฟชั่นยุควิคตอเรียน

ยุควิคตอเรียนมีการเปลี่ยนแปลงด้านแฟชั่นอย่างต่อเนื่องตามพัฒนาการของเทคโนโลยี สังคม และวัฒนธรรม เสื้อผ้าสะท้อนสถานะทางสังคม ความเป็นผู้หญิง ความเรียบร้อย และความหรูหรา โดยเฉพาะกับผู้หญิงที่ต้องสวมคอร์เซต กระโปรงสุ่ม และเครื่องประดับต่าง ๆ อย่างพิถีพิถัน

ช่วงต้นยุควิคตอเรียน (ประมาณ 1837-1850) ผู้หญิงสวมเดรสที่มีตัวเสื้อยาวและแนบลำตัว ปลายแหลม กระโปรงบานซึ่งพองตัวด้วยการสวมกระโปรงชั้นในหลายชั้น แขนเสื้อรัดแน่น และเธอสวมผ้าคลุมไหล่ พร้อมถักกันแดด

ส่วนผู้ชายสวมแจ็กเก็ตสั้นทรงหลวมแบบใหม่ ซึ่งเริ่มนิยมสำหรับใส่ในชนบทตั้งแต่ราวปี 1800 คู่กับกางเกงขากว้าง ปกเสื้อเขาดำลงกว่ารูปแบบเดิม และแทนที่ผ้าผูกคอแข็งๆ (cravat) ด้วยโบว์ที่ดูสบายกว่า

ช่วงกลางยุควิกตอเรียน (ประมาณ 1850–1870) สิ่งประดิษฐ์จากยุคอุตสาหกรรมเริ่มเข้ามามีบทบาทในแฟชั่นช่วงปี 1850 เดรสกระโปรงทรงสามเหลี่ยมกว้างที่พองตัวด้วยโครงเหล็ก "ครีโนลีนเทียม" ซึ่งเริ่มใช้ราวปี 1856 เพื่อแทนที่กระโปรงชั้นในที่ต้องรัดแบ่งแข็ง ตัวเดรสน่าจะถูกเย็บด้วยจักรเย็บผ้า ซึ่งเริ่มใช้แพร่หลายในยุค 1850 สีเขียวสดของชุดได้จากสีย้อมอะนิลีน ซึ่งถูกคิดค้นในช่วงเวลานั้น

เดรสมีรูปแบบเรียบง่าย คอเสื้อสูง แขนยาว หมวกได้กลายเป็นที่นิยมแทนที่หมวกบอนเน็ตโดยสิ้นเชิง

ช่วงยุคเสรีนิยม (ประมาณ 1870–1890) เดรสยุคนี้เรียกว่า “ชุดสำหรับชายทะเล” (seaside costume) มี “กระโปรงคลุม” (overskirt) ที่จับจีบด้านหลัง และพองตัวด้วยโครง “ครีโนเล็ตต์” ซึ่งทำให้ด้านหลังของชุดกลายเป็นจุดเด่น วัสดุที่ใช้มีน้ำหนักเบา และจักรเย็บผ้าก็ช่วยให้สามารถตกแต่งด้วยจีบและชายระบายจำนวนมากได้อย่างสะดวก หมวกทรงเท่แบบเอียง ๆ ถูกวางไว้บนมวยผมขนาดใหญ่ ซึ่งน่าจะเสริมด้วยผมปลอมบางส่วน เดรสสำหรับตอนเย็นจะแตกต่างออกไปเพียงที่คอเสื้อต่ำและไม่มีแขนหรือแขนสั้นเท่านั้น

สุภาพบุรุษสวมสูทลำลองแบบไม่เป็นทางการ ทรงของเสื้อคล้ายกับเสื้อคลุมที่ปลายโค้ง (cut-away coat) มีปกเสื้อแบบพับลง ใส่คู่กับเนคไทที่ผูกเป็นปม และหมวกทรงเตี้ยคล้าย “โบว์เลอร์”

ช่วงปลายยุควิกตอเรียน (ประมาณ 1870–1890) เดรสยุคนี้มีการเสริมโครงที่สะโพก (bustle) เพื่อรองรับน้ำหนักของกระโปรงชั้นนอกที่ประดับตกแต่งอย่างหนัก กระโปรงมีจีบและค่อนข้างกว้าง ซึ่งถือว่าเป็นพัฒนาการด้านความสบายในการสวมใส่ แม้ว่าคอร์เซ็ทจะยังคงรัดแน่น และตัวชุดก็ยังคงดูเทอะทะ

หมวกทรงสูง ปกเสื้อ และแขนเสื้อที่รัดแน่น ยิ่งจำกัดการเคลื่อนไหวของผู้หญิงในยุคนั้น ทำให้ผู้หญิงจำนวนไม่น้อยหันไปนิยมชุดแบบเรียบง่ายทรงผู้ชายที่ตัดเย็บอย่างประณีต (tailor-made) ในความเป็นจริง Rational Dress Society (สมาคมเครื่องแต่งกายเพื่อสุขภาพ) ได้ก่อตั้งขึ้นในปี 1880 เพื่อผลักดันให้เสื้อผ้าผู้หญิงมีความสบายและดีต่อสุขภาพมากขึ้น

2.2) กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น

ราชินีแดงมีความต้องการในการสร้างสิ่งที่สามารถกักเก็บให้คงสภาพอยู่ได้ตลอดไป จึงได้สร้างกลุ่มดอกไม้ความจำสั้นขึ้น ให้มีลักษณะคล้ายรูปปั้นประดับในสวน ตามชนิดดอกไม้ที่ชื่นชอบ ทั้งหมด 4 ชนิดด้วยกัน ประกอบด้วย

- ดอก Amaryllis (สีส้ม เหลือง) มีความหมายว่า โอ้อวด ชอบพูด
- ดอก Clematis (ชมพู ม่วง) มีความหมายว่า เสสร้าง
- ดอก Delphinium (สีฟ้า ม่วง) มีความหมายว่า ไม่จริงใจ
- ดอก Nemesis (สีแดง เหลือง) มีความหมายว่า รอบรู้ ไม่น่าเชื่อถือ

ซึ่งชนิดของดอกไม้เหล่านี้ มักนิยมใช้กันปลูกประดับตกแต่งสวนในประเทศอังกฤษ อีกทั้งดอกไม้ทั้ง 4 ชนิดนี้ มีรูปร่างและรูปทรงที่แตกต่างกัน ช่วยเสริมสร้างรูปลักษณ์ที่แตกต่างให้กับกลุ่มดอกไม้ความจำสั้นของตัวละครทั้ง 4 ตัวละคร และดอกไม้ที่คัดเลือกมานี้ นักศึกษาได้เล็งเห็นและเลือกจาก สีสน ที่แต่งแต้มสวนเที่ยงคืน ให้เกิดโทนีที่แตกต่างกันในแต่ละตัวละคร สื่อถึงความหลากหลาย แสดงให้เห็นถึงสีสนภายในเรื่อง และช่วยส่งเสริมตัวละครราชินีแดง ซึ่งมีสีประจำตัวแทน คือ สีแดง

นักศึกษาจึงได้ใช้ประสบการณ์จากที่ตัวละครได้ประสบพบเจอ นำมาสร้างเป็นตัวละครขึ้น ตัวละครแต่ละตัวจะมีโครงสร้างองค์ประกอบเครื่องแต่งกาย โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากการอ้างอิงในยุควิกตอเรีย ตามจินตภาพของเกวน

2.5.1.1 ทฤษฎีจิตวิทยาการใช้เครื่องแต่งกายของบุคคลและการนำมาใช้ในละครเวที

โดยผู้ศึกษาได้หยิบยกทฤษฎีเรื่องสีในจิตวิทยา นำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบของเครื่องแต่งกาย เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกของตัวละคร และบ่งบอกได้ถึงลักษณะนิสัยใจคอตัวละครนั้น ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมและรู้สึกไปกับตัวละคร

จากการที่เรามองเห็นสีต่างๆนั้น ทางจิตวิทยาถือว่าสีเป็นสิ่งที่เร้าทำให้เกิดการตอบสนอง กระบวนการของสีเร้านี้มีอิทธิพลต่อระบบประสาทของมนุษย์มาก สามารถเปลี่ยนอารมณ์ นิสัยใจคอ ตลอดจนพฤติกรรมของมนุษย์ได้

สีเป็นสิ่งที่เร้าภายนอกที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ทางตาและก่อให้เกิดความรู้สึกต่าง ๆ กัน การศึกษาเรื่องสีในจิตวิทยานี้มีนักจิตวิทยาหลายคนได้ศึกษาและทดลอง ซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้ (Graves, 1951)

- สีร้อน เช่น สีเหลือง สีส้ม สีแดง มีคุณสมบัติเป็นบวก สามารถทำให้เกิดความรู้สึกที่ก้าวร้าว กระสับกระส่าย ตื่นเต้นเร้าใจ เมื่อเปรียบเทียบกับสีเย็น เช่น สีม่วง สีน้ำเงิน สีเขียว ซึ่งมีคุณสมบัติเป็นลบ สามารถเร้าให้เกิดความรู้สึกเยือกเย็น สันโดษ และเงียบสงบ

- สีที่คนส่วนใหญ่ชื่นชอบ ได้แก่ สีแดง สีน้ำเงิน สีม่วง สีเขียว สีส้ม และสีเหลือง ตามลำดับ
- สีแดงเป็นสีที่ผู้หญิงส่วนใหญ่ชื่นชอบ และสีน้ำเงินเป็นสีที่ผู้ชายส่วนใหญ่ชอบ
- โดยทั่วไป ผู้หญิงจะมีความรู้สึกต่อสีไวกว่าผู้ชาย และลักษณะการบอดสีจะพบในผู้ชายมากกว่าผู้หญิง
- สีบริสุทธิ์ (pure color) มักได้รับการเลือกมากกว่าพวกสีค่าแก่ (shades) และสีค่าอ่อน (tints) ในพื้นที่แคบๆ ขณะที่ในพื้นที่กว้างๆ พวกสีค่าแก่และสีค่าอ่อนจะได้รับการเลือกมากกว่า
- การใช้สีร่วมกันนิยมใช้ในแง่ต่อไปนี้ คือ ใช้สีที่ตัดกัน (contrasted or complementary) ใช้สีที่กลมกลืนกัน (harmonic or analogous) และใช้สีเดียว (monochromatic)

(1) การใช้สีของตัวละครที่อาศัยอยู่ในแฟลตกลางกรุงลอนดอน

ลักษณะสีโทน ทะมึน โทนเข้ม เช่น คุณนายบาร์โทโลมิว สีม่วงเข้ม, อลัน สีโทนเข้ม แสดงถึงความหม่นหมอง จากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงยุคสงคราม 40s (the Blitz, (September 7, 1940–May 11, 1941) ทำให้มีผู้เสียชีวิตมากมายจากในเหตุการณ์นั้น อลัน หนึ่งในผู้เสียหายที่สูญเสียภรรยา' เภว' จากเหตุการณ์ระเบิดในครั้งนั้น ทำให้แสดงถึงความเศร้าหมอง และผิดหวัง ในอดีตที่เคยเกิดขึ้นในบ้านแห่งนี้

(2) การใช้สีของตัวละครที่อาศัยอยู่ในสวนเที่ยงคืน

ลักษณะสีของราชินีแดง เป็นสีที่แสดงออกถึง ความยิ่งใหญ่และอำนาจของตัวละครที่มีในสวนแห่งนี้ จึงเลือกใช้สีแดงในการแต่งกาย อีกทั้งยังเสริมด้วยเครื่องประดับและการตกแต่งเครื่องแต่งกายด้วย "สีดำ" สื่อถึง ความผิดหวัง และสิ่งที่แอบซ่อนหมอง ในตัวของราชินีแดง ที่คอยแทรกซึมและกักขังตัวละครเอาไว้ ด้วยลายตาราง ที่เปรียบเสมือนกรงขังที่กักขังนกตัวนี้ไว้ในกรงไม่ให้ออกไปเผชิญกับความ เป็นจริงที่น่าเศร้า

ผู้ศึกษาได้ศึกษาจากบทความที่ว่าสีกับบุคลิกภาพ จากในบทความโดยในปี 1921 Rorschach ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างการตอบสนองต่อสีและลักษณะบุคลิกภาพ โดยเขาสังเกตว่า บุคคลที่ซึมเศร้าจะมองทุกอย่างเป็นสีดำ และคนไม่สามารถจินตนาการงานปาร์ตี้ที่สนุกสนานโดยปราศจากสีได้ นอกจากนี้สียังดึงบุคลออกจากความตึงเครียดได้

ต่อมา ในปี 1947 Luscher ได้ทำแบบทดสอบสีเพื่อประเมินบุคลิกภาพ แบบทดสอบนี้กล่าวถึงลำดับการชอบสีของบุคคล โดยสีที่ใช้มี 8 สี ได้แก่ แดง น้ำเงิน เขียว เหลือง น้ำตาล ม่วง เทา และดำ วิธีการเลือกสีให้ผู้เลือกดูสีแล้วบอกลำดับการเลือกโดยไม่ต้องนำไปเชื่อมโยงว่าเป็นสีของอะไร เป็นการเลือกสีที่ตัวเอง จากนั้นจึงนำลำดับการเลือกสีนั้นๆ มาทำนายบุคลิกภาพ

การทำนายบุคลิกภาพขึ้นอยู่กับลำดับ 8 ลำดับของสีทั้งแปด และคำทำนายจะปรับเปลี่ยนไปตามความสัมพันธ์ของลำดับเหล่านี้ เช่น ผู้ที่เลือกสีแดงเป็นอันดับแรกจะมีบุคลิกอย่างไร

- สีเขียว เป็นผู้มีความนับถือในตนเอง โดยแสดงออกทางการวางอุดมคติสำหรับตนเอง หรือโดยการแสวงหาชื่อเสียง ต้องการชีวิตที่ยืนยาว และมีคุณภาพสำหรับตนเองและผู้อื่น
- สีแดง เป็นผู้คำนึงถึงความสำเร็จ ประารถนาในความตื่นตันที่จะเพิ่มรสชาติในชีวิตและประสบการณ์ ต้องการชัยชนะ โดยจะแสดงออกมาในรูปของการประชันแข่งขัน และการเสี่ยงโชค
- สีนํ้าตาล เป็นผู้คำนึงถึงความปลอดภัยของครอบครัว ความอบอุ่นภายในบ้าน จะคบเพื่อนที่เหมือน ๆ กับตน มีความต้องการทางวัตถุ รักความสะดวกสบาย และในขณะเดียวกันก็รักสันโดษ
- สีเทา เป็นผู้ที่ชอบกันตนเองออกจากอิทธิพลภายนอก ไม่ต้องการยุ่งเกี่ยวกับผู้ใด ชอบที่จะเป็นผู้เฝ้าดูอยู่เบื้องหลัง เป็นคนระมัดระวังตน และมักจะสร้างเกราะป้องกันตน
- สีนํ้าเงิน เป็นผู้เคร่งครัดเรื่องขนบธรรมเนียมประเพณี ต้องการความสงบและสภาพแวดล้อมที่เป็นระเบียบเรียบร้อย ต้องการให้เหตุการณ์ต่าง ๆ ดำเนินอย่างนุ่มนวลไม่ติดขัด มีความกลมกลืนทางร่างกายและจิตใจ จิตวิญญาณที่สงบสันโดษ เป็นผู้มีธรรมะและจรรยาที่สมบูรณ์แบบ
- สีเหลือง เป็นผู้ที่ชอบการเปลี่ยนแปลง ประารถนาสูงสุดถึงความสุขสมบูรณ์ในชีวิต มีความหวังในอนาคต รักความก้าวหน้า ชอบสิ่งใหม่ๆ ทันสมัย เป็นนักพัฒนา
- สีม่วง เป็นผู้มีเสน่ห์ น่าสนใจต่อผู้คนทั้งหลาย และพยายามทำให้ผู้อื่นติดใจหลงใหล
- สีดำ เป็นผู้ที่รู้สึกว่สิ่งต่างๆ ผิดที่ผิดทาง เป็นคนดื้อรั้นต่อต้านทิศทางของโชคชะตา

(3) ลักษณะและลวดลายบนเครื่องแต่งกายของตัวละครที่อาศัยในสวนเที่ยงคืน

การใช้ลวดลายบนเครื่องแต่งกายของตัวละครที่อาศัยอยู่ในสวนเที่ยงคืนนั้น เป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบสำคัญที่ทำให้การแต่งกายของตัวละครแตกต่างจากโลกแห่งความเป็นจริง ด้วยสัดส่วนและการจัดวาง ส่งผลให้เกิดความพิเศษที่ลงตัวระหว่างสถานที่และทัศนคติที่ตัวละครแสดงออก

3.1) ดอกกุหลาบ ด้วยเอกลักษณ์และการแสดงออกถึงอำนาจของตัวละคร 'ราชินีแดง' ได้มีแนวคิดการนำลักษณะเด่นของดอกกุหลาบบนสวนของอังกฤษที่เป็นตัวแทนแห่งอำนาจ ศรัทธาและความรักนิรันดร์ ผู้ศึกษาจึงได้ใช้ลวดลายและสร้างองค์ประกอบหลักบนเครื่องแต่งกายมาจากกลีบของดอกกุหลาบ

3.2) ลายตาราง อีกทั้งยังใช้ลวดลายของตารางที่แสดงออกถึงการจัดวางให้เป็นที่เป็นทางอย่างเป็นระเบียบและอยู่ในแบบแผน ตัวละครมีความต้องการดำเนินการควบคุม และใช้อำนาจในการสั่งการสวนให้เป็นระเบียบเรียบร้อยตามความต้องการของตัวละคร และการสร้างตารางที่ทับซ้อนแสดงให้เห็นถึงการกักขังด้วยกรงขัง ซึ่งสอดคล้องกับความต้องการของราชินีแดงที่อยากจัดเก็บทุกอย่างเอาไว้เปรียบดังกรงนกที่กักขังความจริงเอาไว้ สื่อถึงการปกปิด การไม่ยอมรับความจริง

2.5.1.2 สรุปผลแนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จากบทความที่กล่าวมาข้างต้นทำให้เห็นว่า การศึกษาแหล่งที่มาของอิทธิพลเครื่องแต่งกายของผู้คนในยุคสมัย ปี 1950-1959 และเข้าใจพฤติกรรมการใช้ชีวิตของผู้คนในสมัยนั้น รวมถึงแสดงให้เห็นถึง ลำดับขั้นชั้นทางสังคม

อีกทั้งทฤษฎีที่ศึกษาจากบทความที่นำมาใช้เป็นส่วนหนึ่งในองค์ประกอบสำคัญของเครื่องแต่งกายของตัวละคร ช่วยเสริมสร้างบุคลิกภาพของตัวละคร ลักษณะนิสัยใจคอของตัวละคร ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับตัวละคร รู้สึกได้ถึงอารมณ์อยู่ในสถานที่ ในช่วงยุคสมัยนั้นๆ และเชื่อว่ามีอยู่และเกิดขึ้นจริง

จากที่กล่าวมาข้างต้นของผู้ศึกษา สรุปคือ

(1) กลุ่มตัวละครที่อาศัยอยู่ในแพลตฟอร์มของคณนายบาร์โทโลมิว ผู้ศึกษาได้มีการนำแนวคิดศึกษาการแต่งกายของผู้คน เกิดขึ้นในยุค 50's อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1950 - 1959 และได้หยิบยกทฤษฎีเรื่องสีในแง่จิตวิทยาเพื่อนำมาปรับใช้ให้เข้ากับบริบทของตัวละคร และในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

(2) กลุ่มตัวละครที่อาศัยอยู่ในสวนเที่ยงคืน ผู้ศึกษาได้มีการนำแนวคิดศึกษาการแต่งกายของผู้คน เกิดขึ้นในยุคศตวรรษที่ 19 อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1837 - 1901 และได้หยิบยกทฤษฎีเรื่องสีในแง่จิตวิทยา รวมถึงลวดลายบนเครื่องแต่งกาย เพื่อนำมาปรับใช้ให้เข้ากับบริบทของตัวละคร และในการออกแบบเครื่องแต่งกาย

จะเห็นได้ว่าผู้ศึกษาได้แบ่งกลุ่มตัวละครออกเป็นสองกลุ่มอย่างชัดเจน เพื่อที่อยากให้เห็นถึงความแตกต่างของเครื่องแต่งกายของสองกลุ่มตัวละคร ระหว่างโลกทั้งสอง ซึ่งนั่นก็คือ โลกแห่งความเป็นจริง ที่ผู้คนสวมใส่เครื่องแต่งกายปกติ และโลกอีกใบหนึ่ง โลกแห่งความฝัน สวนเที่ยงคืนที่ถูกสร้างขึ้นโดยจินตภาพของราซินีแดง หรือเกวน จากความนึกคิดครั้งสุดท้ายก่อนดับสิ้นลมหายใจ ผู้คนที่อาศัยอยู่ในโลกใบนี้ สวมใส่เครื่องแต่งกายมีความเกินจริง ทำให้มองเห็นถึงความแตกต่างของตัวละครผ่านเครื่องแต่งกายนี้ สรุปได้ว่า ความสำคัญของเครื่องแต่งกายนั้น ช่วยแสดงศักยภาพของตัวละครออกมาให้มีความโดดเด่น เปรียบเสมือนภาพวาดบนผืนผ้าใบศิลปะ ขึ้นอยู่กับวิจารณ์ของผู้ชมและการตีความตัวละครนั้นๆ ออกมาในรูปแบบไหน เป็นความสมบูรณ์แบบที่อยากให้เกิดขึ้นและทำให้ผู้ชมสนุกไปกับการชมเครื่องแต่งกายของตัวละคร และได้ใช้วิจรณ์ญาณอย่างสร้างสรรค์ในการรับชม

ซึ่งแนวคิด และทฤษฎีต่างๆ ที่หยิบยกขึ้นมาเหล่านี้ เป็นฉนวนสำคัญที่ขาดไม่ได้เลยของการออกแบบเครื่องแต่งกาย จากบทละคร เรื่อง The Midnight Garden - คีน สวน ฝัน ที่ทำให้ตัวละครได้ออกมาโลดเล่น และเสมือนว่าตัวละครนั้นได้มีชีวิตเกิดขึ้นมาแล้วจริงๆ

2.6 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

2.6.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการเบื้องต้นในการออกแบบแสง

แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบแสงเรื่องให้ผู้ศึกษาให้ความสนใจทำให้ผู้ศึกษาทราบว่าแสงมี ผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก บรรยากาศแก่ผู้ชมและช่วยส่งเสริมให้องค์ประกอบศิลป์ด้านอื่น ๆ แสงประเภทต่าง ๆ ของละครจะส่งผลให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมไปกับการแสดงที่แตกต่างกัน โดยแนวคิด และทฤษฎีที่ผู้ศึกษาเลือกใช้มีดังนี้

2.6.1.1 สีในแง่จิตวิทยา

“สีมีอิทธิพลต่ออารมณ์และความรู้สึกของผู้ชม โดยแต่ละโทนสีสามารถสื่อสารได้ทั้งความหมายในแง่บวกและแง่ลบ ดังนั้นผู้เรียนจึงควรทำความเข้าใจเรื่องการใช้สีในเชิงสัญลักษณ์ เพื่อสร้างบรรยากาศและอารมณ์ร่วมในฉากให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมไปกับเรื่องราว”

(1) **สีแดง** แสดงถึงความรัก พลัง การแข่งขัน และสงคราม รวมถึงการเตือนอันตราย หรือสิ่งต้องห้าม หากมองไปถึงเรื่องของความเชื่อแต่ละท้องถิ่น ความหมาย สีแดงก็มักจะไปในแนวทางเดียวกัน คือ พลังและความโชคดี โดยเฉพาะประเทศจีนจะเห็นว่า สี แดง หมายถึง ถึง ความสุขและเจริญรุ่งเรือง ส่วนความรู้สึกของสีแดงในเชิงจิตวิทยา สีแดงจะให้ความรู้สึกเร้าร้อน รุนแรง ไม่ว่าจะรัก โกรธ เรายุใจ กล้าหาญ รวมถึงความอยากอาหารและการเผาผลาญ

(2) **สีส้ม** แสดงถึงความสดใส อบอุ่น มีชีวิตชีวา มิตรภาพ และอดัด เป็นสีที่สื่อถึงความเปลี่ยนแปลงและพลังภายใน เชื่อกันว่าเป็นสีมงคลในศาสนาพุทธและฮินดู ส่วนความรู้สึกของสีส้มในเชิงจิตวิทยา สีส้มจะช่วยเพิ่มพลังและความมั่นใจจากภายใน รวมถึงความสดใสมีชีวิตชีวาด้วย แต่ก็ยังคงอบอุ่นและเป็นมิตร กระตุ้นให้เกิดความรู้สึกอยากแบ่งปัน

(3) **สีเหลือง** แสดงถึงความสว่างและสดใส ความหมาย สีเหลืองเลยเป็นสะท้อนถึงความหวัง ความสุข และความร่าเริง แต่บางครั้งสี เหลือง หมายถึง ถึงเชิงลบได้เหมือนกัน เช่น ชี้อลาด สิ่งที่ต้องระวัง เป็นต้น โดยแต่ละท้องถิ่นก็มีความเชื่อเรื่องสีเหลืองแตกต่างกันไป เช่น อียิปต์มองสีเหลืองเป็นสีไวทุกข์, ญี่ปุ่น เชื่อว่า สีเหลืองเป็นสีแห่งความกล้าหาญ ส่วนความรู้สึกของสีเหลืองในเชิงจิตวิทยา สีเหลือง จะเพิ่มความรู้สึกสดใส ร่าเริงให้ดูมีชีวิตชีวา กระตุ้นการทำงานของสมอง ต้องระวังในบางเฉด เพราะอาจทำให้รู้สึกเครียดและวิตกกังวลได้

(4) **สีเขียว** แสดงถึงการเติบโต และความอุดมสมบูรณ์ ทั้งนี้ สีเขียว ความ หมายถึง อาจแตกต่างกันไปตามเฉด สีเขียวอ่อน หมายถึงการเริ่มต้นใหม่ เขียวมะนาวดูสดใส ทันสมัย และเขียวเข้ม หมายถึง

ความมั่นคง มั่งคั่ง เป็นต้น ส่วนความรู้สึกของสีเขียวในเชิงจิตวิทยา สีเขียว จะให้ความรู้สึกผ่อนคลาย สดชื่น สงบ และปลอดภัย มั่นคง ให้ความรู้สึกเหมือนได้พักผ่อน

(5) สีน้ำเงิน หรือ สีฟ้า แสดงถึงความเชื่อมโยงกับท้องฟ้าและสายน้ำ สีฟ้า ความหมายเลยมักเกี่ยวกับความสุข ปลอดภัย และไว้วางใจ ส่วนสีน้ำเงิน หมายถึง ความปลอดภัย ความน่าเชื่อถือ ความรักดี และความรับผิดชอบ ส่วนความรู้สึกของสีน้ำเงินหรือสีฟ้าในเชิงจิตวิทยา ช่วยให้เกิดความผ่อนคลาย สงบ ลดความวิตกกังวล และลดความอยากอาหาร

(6) สีม่วง แสดงถึงอำนาจ ความสูงส่ง จิตวิญญาณ ลึกลับ และความคิดสร้างสรรค์ แต่บางท้องถิ่น แบบไทยก็อาจมอง สี ม่วงแปลว่า สีของผู้หญิงมาได้ ขณะที่บางแห่งถือเป็นสีของชนชั้นสูง ส่วนความรู้สึกของสีม่วงในเชิงจิตวิทยา ขึ้นอยู่กับเฉดสี หากสีอ่อนแบบลาเวนเดอร์จะให้ความรู้สึกผ่อนคลาย นุ่มนวล ละมุนละไม ขณะที่ม่วงเข้มอาจให้ความรู้สึกหม่นหมอง

2.6.1.2 แสงในแต่ละฤดูกาลของประเทศอังกฤษ ลอนดอน

ในแต่ละฤดูกาลของลอนดอนจะแสดงให้เห็นถึงเมืองในแบบที่ต่างกัน ฤดูใบไม้ผลิจะเผยให้เห็นเมืองหลวงของสหราชอาณาจักรในสีสดใสที่สุดใส วันฤดูร้อนที่ยาวนานเผยให้เห็นด้านที่สดใสของลอนดอน ในขณะที่เขตสีส้ม แดง และเหลืองที่เข้มข้นทำให้ฤดูใบไม้ร่วงน่าดึงดูดใจ เมื่อถึงฤดูหนาว ถนนและสวนสาธารณะในเมืองจะสว่างไสวด้วยแสงไฟเทศกาลที่น่าตื่นตาตื่นใจ

(1) ฤดูใบไม้ผลิ (มีนาคม - พฤษภาคม) เมื่อลอนดอนเปลี่ยนจากฤดูหนาวเป็นฤดูใบไม้ผลิ สภาพอากาศจะแตกต่างกันตั้งแต่อบอุ่นและมีแดดไปจนถึงหนาวเย็นและมีฝนตก โดยเฉลี่ยแล้วอุณหภูมิสูงสุดในแต่ละวันจะอยู่ระหว่าง 53°F (12°C) ถึง 64°F (18°C) และอุณหภูมิต่ำสุดจะอยู่ระหว่าง 43°F (6°C) ถึง 55°F (13°C)

(2) ฤดูร้อน (มิถุนายน-สิงหาคม) ฤดูร้อนในลอนดอนโดยทั่วไปจะอบอุ่นและน่ารื่นรมย์ แต่ก็ไม่ใช่ปราศจากฝนตกเป็นครั้งคราว กลางวันยาวนาน โดยมีอุณหภูมิสูงประมาณ 70°F (21°C) ถึง 73°F (23°C) และอุณหภูมิต่ำสุดประมาณ 59°F (15°C)

(3) ฤดูใบไม้ร่วง (กันยายน-พฤศจิกายน) โดยปกติอากาศอบอุ่นในช่วงฤดูร้อนจะคงอยู่ตลอดเดือนกันยายน ก่อนที่อุณหภูมิจะเริ่มลดลงอย่างรวดเร็วในเดือนตุลาคม คาดว่าอุณหภูมิสูงสุดจะอยู่ระหว่าง 68°F (20°C) ถึง 53°F (12°C) และต่ำสุดจะอยู่ที่ประมาณ 50°F (10°C) โดยปกติแล้วฤดูใบไม้ร่วงจะเป็นฤดูที่มีฝนตกมากที่สุดในลอนดอน

(4) ฤดูหนาว (ธันวาคม-กุมภาพันธ์) ฤดูหนาวในลอนดอนมีลักษณะอากาศหนาวเย็นและมักมีฝนตก อุณหภูมิสูงสุดเฉลี่ยระหว่างเดือนธันวาคมถึงกุมภาพันธ์คือ 48°F (9°C) และอุณหภูมิต่ำสุดเฉลี่ยคือ 41°F (5°C) อย่างไรก็ตาม อุณหภูมิที่เยือกแข็งเป็นเรื่องปกติและมักมีหิมะตก

2.6.1.3 แสงสว่างในบ้านในยุควิกตอเรียน

ในช่วง 63 ปีที่สมเด็จพระราชินีนาวิกตอเรียครองราชย์ ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1837 ถึง 1901 ชีวิตในบ้านทั่วไปได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากจากพัฒนาการทางเทคโนโลยีที่หลากหลาย ซึ่งทุกวันนี้เรามักมองว่าเป็นเรื่องธรรมดา เช่น ห้องน้ำแบบกดน้ำได้ อ่างอาบน้ำ และฝักบัวที่มีระบบประปา การส่งจดหมายอย่างสม่ำเสมอ และโคมไฟที่สามารถให้แสงสว่างทั้งห้องได้ ในช่วงต้นของยุควิกตอเรีย บ้านส่วนใหญ่ยังคงใช้แสงจากเทียนไขและตะเกียงน้ำมัน อุปกรณ์ตกแต่งภายในที่ให้แสงสว่าง เช่น โคมระย้าที่แขวนจากเพดาน และโคมติดผนัง มักจะใช้เฉพาะในโอกาสพิเศษเท่านั้น กิจกรรมทั่วไปในช่วงหลังพระอาทิตย์ตกจึงมักอาศัยแหล่งแสงแบบพกพา เช่น เชิงเทียน เชิงเทียนติดผนัง และตะเกียงน้ำมัน รวมถึงแสงจากเตาผิง แต่เมื่อสิ้นสุดยุคนั้น บ้านในเขตเมืองส่วนใหญ่เริ่มใช้แสงจากแก๊ส และเริ่มมีการนำไฟฟ้าเข้ามาใช้อย่างแพร่หลายมากขึ้น

(1) เทียนไข ในช่วงต้นของยุควิกตอเรีย มีเทียนไขที่ใช้กันทั่วไปอยู่ 3 ประเภท ได้แก่ เทียนไขจากไขมันสัตว์ (tallow), เทียนจากน้ำมันปลาวาฬ (spermaceti) และเทียนขี้ผึ้ง (beeswax) เทียนไขจากไขมันสัตว์ซึ่งทำจากไขมันสัตว์หล่อในพิมพ์นั้นราคาถูกที่สุด แต่ให้แสงที่ค่อยๆ ลดลง มีควัน และมีกลิ่นเหม็น เทียนจากน้ำมันปลาวาฬ ซึ่งผลิตจากน้ำมันปลาวาฬ spermaceti มีความแข็งแรงมากกว่าเทียนขี้ผึ้งหรือเทียนไขมันสัตว์และไม่ละลายในอากาศร้อนง่าย

ก่อนเริ่มยุควิกตอเรีย มีการปรับปรุงรูปแบบไส้เทียน ทำให้ไม่ต้องตัดไส้เทียนบ่อยๆ อีกต่อไป โดยเฉพาะเมื่อมีการคิดค้นไส้เทียนถักเปียในช่วงปี 1820 ซึ่งจะงอออกจากเปลวไฟขณะเผาไหม้ ทำให้ไม่ต้องคอยตัดไส้ออกตลอดเวลา เมื่อปลายศตวรรษที่ 19 เทียนไขพาราฟินสมัยใหม่กลายเป็นเทียนที่ใช้แพร่หลายมากที่สุด เพราะราคาถูก ไร้กลิ้ง และใช้งานได้ดี

(2) โคมระย้า โคมติดผนัง และเชิงเทียน ในยุควิกตอเรียมีรูปแบบที่แตกต่างจากยุคจอร์เจียนก่อนหน้านี้เพียงเล็กน้อย แต่ในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 มีการตกแต่งด้วยโคมครอบ (shades) เพื่อเพิ่มความหรูหรา การพัฒนาเชิงเทคโนโลยีที่สำคัญเกี่ยวข้องกับโคมเทียนหลายชนิด ซึ่งติดตั้งตัวสะท้อนแสงและเลนส์ และมีกลไกสปริงที่ซับซ้อนเพื่อให้เปลวไฟอยู่ในระดับเดียวกันกับเลนส์หรือโคมครอบ โดยจะค่อยๆ ดันเทียนขึ้นเมื่อถูกใช้ไป

(3) การใช้แสงจากเทียนไข ตลอดยุควิกตอเรีย แสงจากเทียนยังคงใช้ในชีวิตประจำวันทั่วไป ไม่ว่าจะเป็นการรับประทานอาหาร เล่นไฟ หรือทำอาหาร โดยเฉพาะในพื้นที่ที่ยังไม่มีแก๊สใช้ จนกระทั่งไฟฟ้าเข้ามาแทนที่ ภาพถ่ายภายในอาคารที่ถ่ายโดยช่างภาพสถาปัตยกรรม H. Bedford Lemere ระหว่างปี 1890–1910 (ซึ่งปรากฏในหนังสือ The Opulent Eye)

ในห้องรับแขกและห้องอาหารของผู้มีฐานะ เชิงเทียนมักวางอยู่บนหิ้งหน้าต่างเตาผิงหน้ากระຈกบานใหญ่ โคมติดผนังก็พบเห็นได้ทั่วไป บนโต๊ะก็มีตะเกียง เชิงเทียน และเชิงเทียนแบบตั้งโต๊ะ ซึ่ง

บางครั้งมีทั้งเทียนและโคมแก๊สแขวนอยู่ด้านบนด้วย เทียนหลายเล่มมักมีโคมครอบ ซึ่งอาจตกแต่งด้วยระบายหรือฟู่ หรืออาจเป็นแบบเรียบง่ายทำจากกระดาษ

(4) **ตะเกียงน้ำมัน** มนุษย์ใช้การเผาไหม้น้ำมันในตะเกียงมาตั้งแต่ยุคหินเก่า (Palaeolithic) และตะเกียงราคาถูกที่ใช้ในบ้านยุควิกตอเรียหลายแบบก็แทบไม่ต่างจากสมัยนั้น โดยมักเป็นเพียงไส้ตะเกียงที่ยื่นออกมาจากภาชนะเล็ก ๆ ที่บรรจุน้ำมันปลาวาฬหรือน้ำมันพืช อย่างไรก็ตาม ในช่วงปลายศตวรรษที่ 18 มีการคิดค้นตะเกียงที่ให้แสงสว่างมากกว่าและซับซ้อนมากขึ้น โดยที่สำคัญที่สุดคือ ตะเกียงน้ำมันแบบ Argand

ตะเกียง Argand ใช้ไส้ตะเกียงแบนกว้างที่วางอยู่ระหว่างกระบอกละสองอัน เพื่อให้ไส้ตะเกียงมีรูปทรงกลม มีการดูดอากาศผ่านและรอบ ๆ ไส้ตะเกียง ซึ่งถือว่าเป็นแนวคิดปฏิวัติในยุคนั้น ผู้ประดิษฐ์ Aimé Argand ยังค้นพบว่าเมื่อครอบเปลวไฟด้วยท่อแก้วหรือ "ปล่องไฟ" จะทำให้ก๊าซร้อนจากเปลวไฟลอยขึ้นเร็ว และดึงอากาศจากด้านล่างเข้ามา ทำให้เปลวไฟมีลมพัดทั้งจากภายในและภายนอกไส้ตะเกียงวงกลม

ส่งผลให้แสงที่เคยสั้นไหวและไม่มั่นคงกลายเป็นแสงที่สว่างและมีประสิทธิภาพ

ข้อเสียอย่างหนึ่งของตะเกียง Argand และรุ่นเลียนแบบในยุควิกตอเรียตอนต้น คือ น้ำมันที่ดีที่สุดในตอนนั้นอย่าง น้ำมัน colza (จากเมล็ดพืช) มีความหนืดสูง ต้องให้น้ำมันไหลลงไส้ตะเกียงด้วยแรงโน้มถ่วงจากถังด้านบน หรือสูบขึ้นมาจากด้านล่าง ตะเกียง colza หลายแบบจึงมีถังน้ำมันที่ออกแบบเป็นรูปแจกันคลาสสิกอยู่ด้านข้าง ซึ่งบางครั้งวางทางแสง ตะเกียง Sinumbra แก้ปัญหานี้โดยวางถังน้ำมันเป็นวงกลมรอบฐานของโคมแก้วที่ให้แสง

หนึ่งในพัฒนาการสำคัญของยุควิกตอเรีย คือการนำ น้ำมันพาราฟิน มาใช้ ซึ่งได้รับสิทธิบัตรในปี 1850 ราคาน้ำมันนี้ลดลงอย่างมากหลังจากมีการค้นพบน้ำมันในรัฐเพนซิลเวเนีย ประเทศสหรัฐอเมริกา เนื่องจากพาราฟินเบากว่า colza จึงสามารถวางถังน้ำมันไว้ด้านล่างเปลวไฟได้ ทำให้สามารถออกแบบตะเกียงในรูปแบบใหม่ได้หลากหลาย หนึ่งในตะเกียงที่ประสบความสำเร็จมากที่สุดคือ ตะเกียง Duplex เปิดตัวในปี 1865 มีไส้ตะเกียงคู่ขนานกัน ใช้ปล่องแก้วใส และมีอากาศดึงจากด้านล่างเช่นเดียวกับแบบ Argand ตะเกียงส่วนมากยังมีโคมครอบขนาดใหญ่รอบปล่องแก้ว มักทำจากแก้วขุนเพื่อกระจายแสง และตกแต่งด้วยรูปร่างสีและลวดลายต่างๆ

ปริมาณแสงจากไส้ตะเกียงจำกัดตามพื้นที่ผิวของไส้ตะเกียง และปริมาณเชื้อเพลิงและอากาศที่เข้าถึงมัน เนื่องจากเชื้อเพลิงจะเผาไหม้เฉพาะที่ปลายไส้ตะเกียง แต่ ตาข่ายเรืองแสง (Gas Mantle) มีพื้นที่ผิวสามมิติมากกว่า ทำให้มีประสิทธิภาพสูงกว่าเดิม สิ่งประดิษฐ์นี้คิดค้นโดย Carl Auer von Welsbach ในปี 1885 และเป็นความก้าวหน้าครั้งใหญ่ที่สุดท้ายของการใช้แสงจากน้ำมันและแก๊ส ก่อนที่แสงไฟฟ้าจะเข้ามาแทนที่

ตาข่ายเรืองแสงทำจากผ้าฝ้ายหรือผ้าไหมที่ชุบด้วยสารไมต์ดไฟ (thorium และ

cerium) แขนงอยู่เหนือเปลวไฟแรง เมื่อติดไฟครั้งแรก ผ้าจะไหม้จนหมด เหลือเพียงเส้นใยเปราะบางที่ไม่ติดไฟ ซึ่งจะเรืองแสงขาวร้อนหรือที่เรียกว่า "incandescent" ตาข่ายนี้ทำงานได้ดีที่สุดกับไฟแก๊ส หรือกับหมอกน้ำมัน พาราฟินที่ถูกอัดแรงจากถังแรงดัน ซึ่งยังคงใช้ในตะเกียงตั้งแคมป์ในปัจจุบัน และให้แสงสว่างที่อบอุ่นและสว่าง เทียบเท่าหลอดไฟฟ้า

(5) แก๊ส การให้แสงสว่างด้วยแก๊สในอาคารและท้องถนนเริ่มขึ้นตั้งแต่ต้นคริสต์ศตวรรษที่ 19 โดยในลอนดอนมีการใช้แก๊สส่องสว่างถนนตั้งแต่ปี 1816 อย่างไรก็ตาม ตลอด 50 ปีแรก ระบบไฟแก๊สมักถูกมองด้วยความไม่ไว้วางใจ และมีเพียงไม่กี่บ้านที่เชื่อมั่น จนกระทั่งในปี 1859 มีการติดตั้งระบบแก๊สในอาคารรัฐสภาแห่งใหม่ (Houses of Parliament) ความนิยมจึงเริ่มเปลี่ยนแปลงไป บ้านเมืองที่สร้างขึ้นในช่วงทศวรรษ 1860 โดยเฉพาะบ้านในเมืองที่หรูหรา มักมีโคมไฟแก๊สแขวนกลางห้อง (เรียกว่า *pendant gas light*) ในห้องหลักแต่ละห้อง พร้อมช่องระบายอากาศเหนือหัวที่ออกแบบให้กลมกลืนอยู่ในฝ้า เพดาน โคมแก๊สติดผนัง (*gas wall brackets*) ถูกใช้แทนโคมติดผนังแบบเดิม (*sconce*) และบันไดบางแห่งมีไฟติดกับเสาใหม่ (*newel light*) เพื่อให้แสงบริเวณบันได โคมแก๊สแขวนขนาดใหญ่ที่มีหัวเผาหลายจุดเรียกว่า *gasoliers* ก่อนที่จะมี ตาข่ายเรืองแสง (*incandescent mantle*) การให้แสงด้วยแก๊สใช้เปลวเปิดแบบเปิด (*open flame*) โดยหัวเผาทั่วไปในกลางศตวรรษที่ 19 มักให้เปลวไฟเป็นรูปพัด เช่น แบบ Batswing และ Fish Tail ข้อยกเว้นสำคัญคือ หัวเผา Argand ที่ถูกดัดแปลงให้ใช้กับแก๊สได้ และให้เปลวไฟเป็นวงกลม

โคมแก๊สในยุคแรกและตาข่ายเรืองแสงรุ่นต้น ๆ ต้องหันหัวเผาขึ้นด้านบน ทำให้แสงส่องไปยังเพดานแทนที่จะลงมาสู่พื้นที่ใช้งาน ซึ่งเป็นข้อจำกัด จนกระทั่งปี 1897 ตาข่ายเรืองแสงจึงถูกพัฒนาให้เผาไหม้ในทิศทางลงด้านล่าง ซึ่งถือเป็นเหตุการณ์สำคัญในการระบุนายุของอุปกรณ์โคมแก๊ส

โคมแก๊สแบบเรียบง่ายมักประกอบด้วยท่อทองเหลือง ทองแดง หรือเหล็กธรรมดาที่มีวาล์วเปิด-ปิดแก๊ส ปลายท่อจะเป็นหัวเผาที่ซ่อนไว้ด้วยโคมหรือทรงกลมกระจกเพื่อกระจายแสง หัวเผาแบบ Argand จะมีปล่องแก้ว และมักมีโคมแก้วหรือผ้าไหมล้อมรอบอีกชั้น

(6) โคมไฟแขวน (*pendant lights*) บางแบบอาจเรียบง่ายเพียงท่อแนวตั้งที่หักมุม ปลายเพื่อรองรับหัวเผาแบบหางขึ้น แต่ในยุควิกตอเรีย โคมเหล่านี้มักถูกออกแบบอย่างวิจิตร โคมแขวนในยุคแรก ๆ มักมีแขนสองข้างขึ้นไปโค้งอย่างสวยงามล้อมรอบโคมแก้ว หรือมีแขนเลื้อยออกจากแกนกลางที่ตกแต่งคล้ายเสาหลัก (*baluster*) ลักษณะการโค้งของแขนเหล่านี้พบได้ในโคมติดผนังด้วยเช่นกัน

(7) โคมแก้ว (*shades*) เป็นอีกองค์ประกอบที่ใช้ตกแต่ง โคมแก้วส่วนมากเป็นกระจกโปร่งแสง ทั้งแบบฝ้าและแบบมีสี มักมีการตกแต่งอย่างหรูหรา เช่น การเจียรไน หรือสลักลวดลายแกะสลัก (*etched*) รูปทรงโคมที่หรูหราที่สุดปรากฏในช่วงปลายศตวรรษที่ 19 ซึ่งได้รับอิทธิพลจากการฟื้นฟูศิลปะยุค Louis XV นอกจากนี้ยังมีโคมผ้าไหมหรูหราสำหรับโคมที่มีปล่อง และอุปกรณ์ตกแต่งอื่น ๆ ที่ประดับ เช่น โคมลูกปัดแก้ว

เมื่อควีนวิกตอเรียสวรรคตในเดือนมกราคม ค.ศ. 1901 การใช้ไฟฟ้ายังอยู่ในช่วงเริ่มต้น ไฟแก๊สยังคงเป็นแหล่งแสงหลักในเมืองและเมืองใหญ่ โดยมีเทียนไขและตะเกียงเป็นตัวเสริม ส่วนในเมืองเล็ก หมู่บ้าน และชนบท ยังคงใช้เทียนและตะเกียงเกือบทั้งหมด ดังนั้นแหล่งแสงทุกแบบจึงถูกใช้งานควบคู่กันอยู่ และจนถึงหลังสงครามโลกครั้งที่ 1 ไฟฟ้างจึงค่อย ๆ กลายเป็นแหล่งแสงหลักในบ้านอย่างแท้จริง

2.7 ข้อมูลสัมพันธด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

2.7.1 แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

จากที่ผู้ศึกษาได้ศึกษาบทละครเรื่อง the midnight garden คีนสวนฝัน แนวคิดและทฤษฎีที่ใช้สำหรับการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย ผู้ศึกษามีความสนใจศึกษาเกี่ยวกับเรื่องเสียงในบรรยากาศต่างๆ เสียงประกอบฉาก และการออกแบบสื่อประกอบที่ช่วยเล่าเรื่อง และทำให้ผู้ศึกษาได้ค้นพบว่า การออกแบบเสียงมีการแบ่งประเภทเสียงที่สามารถนำมาต่อยอดได้ในเรื่อง เช่น ดนตรี / เสียงธรรมชาติ และ เสียง sound effect ที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมไปกับการแสดง และสื่อต่างๆ ที่นำมาใช้ประกอบในการแสดง ผู้ศึกษาต้องการศึกษาภาพสื่อทั้งหมด 2 แบบประกอบด้วย สื่อที่เป็นเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ที่เคยเกิดขึ้นจริง เช่น ข่าวนิยายลึกลับ บรรยากาศต่างๆ และสื่อภาพประกอบที่ต้องการการออกแบบที่ช่วยเสริมให้การแสดงนั้นสมบูรณ์มากขึ้น โดยแนวคิดและทฤษฎีที่ผู้ศึกษาเลือกใช้ มีดังนี้

2.7.1.1 เสียง

เสียงมีบทบาทสำคัญในการขับเคลื่อนเนื้อเรื่อง ช่วยกระตุ้นอารมณ์ ความรู้สึก และความทรงจำได้อย่างทรงพลัง มันทำหน้าที่เป็น "ภาษาที่สอง" ที่ไม่ต้องใช้คำพูด และประเภทของเสียงที่นำมาใช้ในเรื่องแบ่งประเภทออกมาได้ทั้งหมดดังนี้

(1) ดนตรี "Music speaks where words fail" - ดนตรีบรรเลงสามารถเข้าถึงความรู้สึกที่คำพูดอาจไม่สามารถอธิบายได้ เช่น ความเศร้าลึก ความปิติยินดี หรือความว่างเปล่า ดนตรีสามารถถ่ายทอด เรื่องราว ความรู้สึก และภาพในจินตนาการของผู้รับชมได้ดีความตามประสบการณ์ของตน ซึ่งเปิดโอกาสให้เกิดการเชื่อมโยงกับตนเองได้ โดยขอแบ่งประเภทที่ศึกษาออกย่อยๆ ได้เป็น

1.1) score เสียงที่ประกอบอารมณ์ในหนังในช่วงใดช่วงหนึ่ง

1.2) instrumental เพลงที่ไม่มีเสียงร้องหรือเนื้อร้อง จะเน้นไปที่เครื่อง

ดนตรีล้วนๆ

(2) **เสียงธรรมชาติ** เสียงที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ โดยไม่ผ่านการประดิษฐ์หรือควบคุมจากมนุษย์หรือเครื่องจักร เป็นเสียงที่มีอยู่รอบตัวเราและมักเกิดขึ้นจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ สิ่งมีชีวิต หรือสิ่งแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปตามเวลาและสถานที่

(3) **เสียง sound effect** เสียงที่ถูกสร้างขึ้นหรือบันทึกมาเพื่อประกอบหรือเสริมภาพหรือเนื้อหา เพื่อเพิ่มความสมจริง ความตื่นเต้น หรืออารมณ์ให้กับผู้ชม ใช้สำหรับเติมเต็มสิ่งที่เกิดขึ้นในฉากให้เรื่องราวมีชีวิตชีวาและชัดเจนมากยิ่งขึ้น

2.7.1.2 บรรยายภาพที่เกิดขึ้นในประเทศอังกฤษ เมืองลอนดอนปี1950

ลอนดอนในปี 1950 เป็นเมืองที่ยังคงมีร่องรอยของสงครามฝังอยู่ในถนน อาคาร และผู้คน แม้สงครามจะจบไปแล้วหลายปี แต่กลิ่นอายของความเจ็บ เศร้า และการฟื้นฟูก็ยังคงชัดเจน บนถนนมีทั้งอาคารที่ซ่อมแซมใหม่สลับกับตึกที่ยังพังทลาย รอยบุนแตก โดยเฉพาะในฤดูหนาวที่หมอกลอนดอนหนาแน่นจนมองไม่เห็นทางข้างหน้า ผู้คนแต่งตัวสุภาพเรียบร้อย ถนนหนทางกลับมาขุกขมอีกครั้ง

(1) **สวนในลอนดอนปี 1950** ยังคงความคลาสสิกแบบอังกฤษดั้งเดิมเอาไว้ แม้จะอยู่ในยุคหลังสงครามที่เมืองทั้งเมืองกำลังฟื้นตัว เน้นความเป็นธรรมชาติที่จัดวางอย่างมีระเบียบ ไม่เน้นความสมบูรณ์แบบหรือความหรูหรา มีสนามหญ้าเปิดโล่งกว้างล้อมด้วยต้นไม้ใหญ่หรือพุ่มไม้ ทางเดินโรยกรวดหรือหินเรียงที่คดเคี้ยวไม่เป็นเส้นตรง ม้านั่งวางไว้ใต้ร่มไม้หรือริมสระน้ำใช้ไม้สีหม่นหรือเหล็กดัด บางสวนมีศาลาทรงกลมเล็ก ๆ สำหรับนั่งเล่นหรือพักผ่อน มักจะปลูกไม้ดอกตามฤดูกาล เช่น แดฟโฟดิล ไรส ทิวลิป พุ่มไม้ตัดแต่งทรงเตี้ยหรือล้อมรอบทางเดิน บางแห่งมีรั้วเหล็กเตี้ย ๆ มีองค์ประกอบคลาสสิกจากยุควิคตอเรียนและเอ็ดเวิร์ดอย่างน้ำพุ รูปปั้นหิน หรือโคมไฟเหล็กเก่าตามจุดต่างๆของสวน สะท้อนการออกแบบที่เน้นความสงบและรสนิยมผู้ดีอังกฤษ บางส่วนของสวนยังมีร่องรอยเสียหายจากสงคราม เช่น รอยระเบิด รั้วหัก

(2) **เมืองลอนดอนปี 1950** เป็นเมืองที่กำลังฟื้นตัวจากสงครามโลกครั้งที่2 รูปแบบของเมืองในเวลานั้นจึงเต็มไปด้วยการผสมผสานระหว่างอดีตและอนาคต ผังเมืองยังเป็นแบบเก่า ถนนแคบ คดเคี้ยว ไม่เป็นระเบียบเหมือนเมืองที่ออกแบบใหม่ ย่านเก่าหลายแห่งยังคงมีบ้านเรือนทรงวิคตอเรียนที่รอดจากระเบิด สลับกับตึกเสียหายที่ถูกล้อมรั้วไว้เพื่อรีหรือซ่อม อาคารหลายหลังมีรอยแตกร้าว เศษปูนลอก และหน้าต่างไม้เก่าที่ถูกปิดด้วยแผ่นไม้หรือกระจกขั้วครว มีตึกสร้างใหม่แบบทันสมัยเริ่มปรากฏบ้าง แต่มักเรียบง่ายและเน้นฟังก์ชันมากกว่าความสวยงาม ทำให้เกิดความแตกต่างระหว่าง2ย่าน คือ ย่านผู้ดีและส่วนย่านคนทำงาน การจราจรนั้น รถยนต์ยังมีไม่มากเท่าปัจจุบัน มีรถบัสสองชั้นแบบเก่า รถแท็กซี่สีดำทรงคลาสสิก และจักรยานจำนวนมาก ถนนถูกปูด้วยหินบางส่วน มีไฟถนนแบบโบราณ บรรยายภาพโดยรวมเมืองยังเงียบ มีควันจากปล่องบ้านและหมอกลอนดอนคลุมอยู่เป็นประจำโดยเฉพาะหน้าหนาว

2.1) ช่วงขณะเกิดสงคราม (The Blitz-7 กันยายน 1940 – พฤษภาคม 1941) ในตอนกลางวัน ผู้คนยังคงพยายามใช้ชีวิตให้ปกติที่สุดเท่าที่จะทำได้ บางคนทำงานในโรงงานหรือหน่วยบริการสงคราม บางคนสมัครเป็นอาสาสมัครเตือนภัยทางอากาศและกู้ภัย แต่ในเวลากลางคืน เมืองทั้งเมืองมืดสนิทเพราะมาตรการ “blackout” ห้ามเปิดไฟใด ๆ ที่อาจมองเห็นจากท้องฟ้าได้ เพื่อหลีกเลี่ยงการเป็นเป้าหมาย เสียงหอนเตือนภัยดังขึ้นบ่อยครั้ง เตือนว่ามีเครื่องบินทิ้งระเบิดกำลังมา ผู้คนจะวิ่งลงไปใน **สถานีรถไฟใต้ดิน** หรือ **หลุมหลบภัย Anderson** ในสวนหลังบ้านเพื่อเอาชีวิตรอด ขณะที่เบื้องบน อาคารบ้านเรือนถูกไฟเผาไหม้ เสียงระเบิดสั่นสะเทือนไปทั่วเมือง (Imperial War Museums , 2025, ย่อหน้า. 1)

(3) ภายในแฟลตในเมืองลอนดอนปี 1950 มีบรรยากาศที่ทั้งเรียบง่าย เจ็บจนแฟลตส่วนใหญ่เป็นห้องเช่าขนาดเล็กไม่ใหญ่นัก ตั้งอยู่ในตึกแถวสูง 2-4 ชั้น มีกำแพงอิฐแดงหรือปูนเปลือยสีหม่น บางห้องยังมีรอยแตกร้าวบนเพดาน หรือปะปนด้วยร่องรอยจากแรงสั่นสะเทือนของระเบิด พื้นห้องเป็นไม้เฟอร์นิเจอร์มีเพียงเท่าที่จำเป็น มีห้องครัวเล็กๆและมักจะอยู่ติดกับห้องรับแขก มีที่วางร่มบริเวณหน้าประตูและนาฬิกาบอกเวลาเรือนใหญ่ตั้งอยู่กลางห้อง แฟลตในลอนดอนยุคนี้ไม่ได้หรูหรา

ทั้งนี้ผู้ศึกษาได้ให้ความสนใจในเกี่ยวกับนาฬิกาคุณปู่และได้ใช้นาฬิกานี้เป็นตัวดำเนินการเปลี่ยนผ่านของเรื่องราวละครในฉากต่างๆด้วยแนวคิด Persistence of Identity หรือ การดำรงอยู่ของอัตลักษณ์ ความเป็นสิ่งเดิมของสิ่งหนึ่ง เป็นแนวคิดหลักในปรัชญาตะวันตก เปรียบเสมือนความทรงจำที่มีตัวตน อยู่ในวัตถุ แม้คนบางคนจะจากไป หรือไม่ว่าเวลาจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร สิ่งนั้นก็ยังคงเป็นเหมือนเดิม แม้ว่าสิ่งนั้นจะผ่านการเปลี่ยนแปลงไปในรูปร่าง สภาพ เวลา หรือสถานที่ก็ตาม

2.7.1.3 สื่อที่มีความเกี่ยวข้องกับบทละครและยุคสมัย

(1) Alice in Wonderland (1951) เป็นอนิเมชันคลาสสิกของ Walt Disney โดยดัดแปลงจากวรรณกรรมของ Lewis Carroll ทั้งสองเล่มคือ *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) และ *Through the Looking-Glass* (1871) มีบริบททางวัฒนธรรมยุค 1950 ที่ต้องการหลีกเลี่ยงความจริงด้วยจินตนาการ ในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ในหลายๆประเทศที่กำลังฟื้นตัวจากสงคราม *Alice in Wonderland* ในเวอร์ชันดิสนีย์จึงถูกมองว่าเป็น “การหลีกเลี่ยงสู่โลกแฟนตาซี” ที่สะท้อนความโหยหาความสงบ ความไร้เดียงสา และโลกที่ไม่ต้องอยู่ภายใต้ตรรกะของโลกจริง และยังสะท้อนถึงสภาพจิตใจและอัตลักษณ์หญิงสาวยุคหลังสงคราม

(2) BBC (British Broadcasting Corporation) ก่อตั้งขึ้นในวันที่ 18 ตุลาคม 1922 โดยเริ่มต้นจากการเป็นบริษัทวิทยุกระจายเสียงที่ชื่อว่า British Broadcasting Company ซึ่งก่อตั้งขึ้นโดยกลุ่มบริษัทผลิตเครื่องวิทยุในสหราชอาณาจักรเพื่อให้บริการวิทยุกระจายเสียงทั่วประเทศอังกฤษ ในช่วงทศวรรษ 1950 การรายงานข่าวของ BBC ได้พัฒนาอย่างมีนัยสำคัญ โดยเปลี่ยนจากการนำเสนอข่าว

ในรูปแบบภาพยนตร์ข่าว (newsreel) ไปสู่การออกอากาศข่าวทางโทรทัศน์ที่มีผู้ประกาศข่าวปรากฏตัวบนหน้าจอ ภาพที่ฉายออกสู่จอยังคงเป็นภาพขาวดำ



บทที่ 3

การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง

3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง (Pre-Production)

3.1.1.1 แนวความคิดเบื้องต้นการคัดเลือกผู้กำกับการแสดง

ก่อนขั้นตอนการเป็นผู้กำกับการแสดงสำหรับเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ การคัดเลือกบทถือเป็นสิ่งแรกที่สำคัญที่สุด เพื่อให้เหมาะสมตามความต้องการของผู้ศึกษา และเป็นที่ถ่ายทอดเรื่องราวให้กับผู้ชม ซึ่งกระบวนการการคัดเลือกบทละครเรื่อง คีนสวนฝัน ศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2567 มีดังนี้

การสำรวจตัวเอง ผู้ศึกษาได้ประมวลความรู้ ความสนใจ และประเด็นที่จะเล่าออกไป ซึ่งผู้ศึกษาได้สำรวจตัวเองจนได้ประเด็นสำคัญ คือ ชีวิต เวลา และความฝัน จึงทำให้ผู้ศึกษาได้ตั้งคำถามกับตัวเองว่า “ในขณะที่เวลากำลังเดินไปข้างหน้า ทำไมบางทีคนเราถึงใช้เสียเวลาชีวิตละทิ้งความฝัน ไปกับการไม่ยอมทำตามสิ่งที่เราอยากจะทำ” ผู้ศึกษาต้องการที่จะตอบคำถามนี้ผ่านการทำละครเรื่องนี้ เพราะ แน่นอนว่าคนเราผ่านเรื่องราวต่างๆในชีวิตมาไม่เหมือนกัน เรื่องราวในอดีตส่งผลให้เราเป็นเราในรูปแบบที่ต่างกัน การตัดสินใจในชีวิตกับประเด็นต่างๆก็ยังไม่เหมือนกัน ผู้ศึกษาเองก็เป็นหนึ่งในนั้น โดยเฉพาะกับการตัดสินใจทำตามความฝันของตัวเอง กำแพงในจิตใจบางทีก็รั้งเราเอาไว้ให้ไม่กล้าเผชิญหน้ากับปัญหาที่เราไม่เคยเจอ ปัญหาที่เราพยายามหนี จากประเด็นนี้จึงนำมาสู่บทละครเรื่องนี้ ของการเข้าไปสำรวจจิตใจของตัวละคร ว่าสุดท้ายคนเรายังมีสาเหตุของการตัดสินใจอะไรบางอย่างอยู่เสมอ ผ่านบทละครเรื่อง คีนสวนฝัน

3.1.1.2 ปัจจัยในการเลือกบทละคร

(1) **นักแสดง** การแสดงถือว่าเป็นปัจจัยสำคัญและสำหรับนักแสดงที่ต้องมารับบทคือนิสิตชั้นปีที่ 4 ซึ่งต้องศึกษากระบวนการของการแสดง บทที่เลือกต้องมีความท้าทาย บทละครเรื่อง คีนสวนฝัน บทที่เลือกควรที่จะท้าทายตัวนักแสดงและน่าสนใจ เพราะ บทของเรื่องนี้นักแสดงต้องอาศัยจินตนาการการเข้าใจโลกของสวน หรือการปรับอายุที่ห่างจากตัวนักแสดงเอง แต่บทละครสามารถปรับตัวละคร อายุ เพศได้ตามบริบทเรื่อง โดยที่ประเด็นต่างๆยังอยู่ครบเหมือนเดิม

(2) **ความเหมาะสมในการสร้างสรรค์ผลงาน** จากบทละคร สถานที่ในเรื่องนี้เกิดเพียง 2 ที่ก็จริง แต่เป็นสถานที่ที่แตกต่างกันมากๆ ทั้งช่วงเวลา ฤดูกาล ผู้ศึกษาและทีมงานออกแบบจึงต้อง

ร่วมกันประเมินถึงความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ให้สามารถเกิดขึ้นจริงได้ จึงได้ข้อสรุปคือ การใช้เวทีแบบ หมุนได้ (revolving stage) และการซ่อนฟังก์ชันต่างๆไว้ในฉากเพื่อเปลี่ยนสถานที่ ซึ่งตอบโจทย์กับคีย์เวิร์ดของ ฝ่ายออกแบบและตอบโจทย์กับเรื่องที่เกิดขึ้น

(3) ผู้ชม ถือว่าเป็นอีกส่วนที่สำคัญในกระบวนการของละครเวที หากละครเรื่องใดที่ไม่มีผู้ชมละครเรื่องนั้นก็ไม่มีสมบูรณ์แบบ การเลือกบทละครจึงควรเลือกบทละครที่เหมาะสมกับผู้ชมวงกว้าง เข้าถึงได้ในทุกเพศทุกวัย นอกจากความสนุกและความเพลิดเพลินแล้ว ยังควรได้ข้อคิดหรือประสบการณ์ ร่วมกับละครด้วย

3.1.1.3 การวิเคราะห์บทละคร

เมื่อผู้ศึกษาได้รับการอนุมัติให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานละครเวที เรื่อง The Midnight Garden ค้นสวนฝัน ขั้นตอนต่อไปคือการวิเคราะห์บทละคร โดยผู้ศึกษาต้องค้นคว้าและเจาะลึกถึงรายละเอียดกับบทละครมากขึ้น ดังนี้

(1) โครงเรื่อง วรรณกรรมเยาวชนต้นฉบับของ ค้นสวนฝัน แม้จะเป็นโครงสร้างหลัก ในการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ แต่ผู้ศึกษาเล็งเห็นว่าประเด็นที่ต้องการสื่อสาร ควรถูกเพิ่มความน่าสนใจ และถูกเน้นย้ำ เพื่อถูกนำเสนอเป็นบทละครที่ดัดแปลงตามบริบทใหม่แบบฉบับผู้ศึกษา และเพื่อสร้างทิศทางการทำงานในทุกๆฝ่ายให้ไปในแนวทางเดียวกัน ผู้ศึกษาจึงต้องแบ่งลำดับเหตุการณ์ในการดำเนินเรื่องไว้ ดังนี้

ฉาก	โครงเรื่อง	MESSAGE	FUNCTION
ทอม	เอเบลเดินเข้ามาพร้อมกับกระเป๋าดูหนัง เขาได้กลิ่นบางอย่าง แล้วก็ต้องรีบเปลี่ยนบุคลิกเมื่อมีคนเข้ามา	การรับรู้การเปลี่ยนแปลง ความผิดปกติบางอย่างจาก เอเบล	ให้คนดูเข้าใจ คาแรคเตอร์ความ แปลกของเอเบลว่าไม่ ปกติ
	อลันพาทอมเข้ามาที่แฟลตหลังจาก เดินทางมาทั้งวัน ทอมรีบวิ่งสำรวจมุม ต่างๆ แต่ก็โดนลุงห้ามปรามไว้	การพยายามหาเรื่องสนุกใน สถานที่แปลกใหม่ของทอม เหมือนการหาพื้นที่ที่สบาย ใจ	แสดงให้เห็นความ ขัดแย้งและ ความสัมพันธ์ของตัว ละครในแฟลตแต่ละตัว
	เมื่อทอมมาถึง เขาสังเกตเห็นนาฬิกา ตั้งพื้นเรือนใหญ่ที่สวยงามแต่หยุดเดิน อยู่ที่เวลา 23.55 น. เขาถูกบังคับให้	การพยายามทำให้ทอม อยู่ภายใต้การปกครองของ ตัวเอง	

	ปฏิบัติตามกติกาแปลก ๆ ของสถานที่แห่งนี้ เช่น ต้องกินอาหารเย็นตรงเวลา เข้านอนก่อนสี่ทุ่ม และยอมรับอำนาจของผู้ใหญ่โดยไม่ตั้งคำถาม คุณนายบาโทโลมิวส์ ปรากฏตัวอย่างน่ากลัว และตั้งแต่ต้นก็แสดงให้เห็นถึงการควบคุมและการทดสอบ บางอย่างกับทอม การสนทนาเริ่มเผยความหลังเกี่ยวกับอดีตของอลันและครอบครัว ทอมเริ่มต่อต้าน แต่ถูกบีบบังคับให้ “เรียนรู้” การอยู่ในสถานที่นี้ เขาถูกกดดันให้มีการยาท ขอโทษ และรับฟังคำสั่ง โดยทุกอย่างในบ้านนี้ดูเหมือนจะ “ไม่ใช่เรื่องบังเอิญ” และเกี่ยวข้องกับ “เวลา” อย่างลึกลับ	คุณนายเริ่มเกริ่นให้ทอมรับรู้ถึงการผจญภัย บางอย่างที่ทอมต้องรอหาคำตอบหลังจากคืนนี้ที่กำลังจะเกิดขึ้น	ป้อนข้อมูลให้คนดูเก็บไว้เป็นไฟท้ายสุดท้าย ตอบจบเรื่องที่จะเฉลยว่าคุณนายคือแฮตตี้
เมื่อนาฬิกาตี 13 ครั้ง	ในคำคืนเจียบสดของลอนดอน ณ ห้องโถงของอพาร์ทเมนต์ ทอม เด็กชายที่อาศัยอยู่กับลุงชั่วครว สังเกตเห็นสิ่งประหลาด เมื่อนาฬิกาตั้งพื้นในห้องตีบอกเวลา “13 ครั้ง” เกินจากเวลาปกติ และเหตุการณ์ประหลาดก็เริ่มต้นขึ้นเมื่อเด็กหญิงปริศนา “แฮตตี้” ในชุดโบราณโผล่มาจากไหนไม่รู้ ขนเข้ากับทอม แฮตตี้เตือนว่า “พวกเขา กำลังตามมา” และดึงทอมไปหลบในตู้ไม้	การพบกันครั้งแรกของทั้งคู่ ในหลังที่นาฬิกาตีครั้งที่ 13 การแอบเข้ามาอีกโลกของแฮตตี้โดยมีซูซานกำลังตามดูอยู่ตลอดเวลา แต่วันนี้แฮตตี้หนีมาได้ บทสนทนาแรก of ทั้งคู่ ทอมกำลังสงสัยถึงการมาของแฮตตี้ เพราะทุกสิ่งของเธอพูดดูเหมือนอลิซที่เขาเคยอ่าน	ให้เห็นการหลุดเข้ามาของแฮตตี้ว่าไม่ใช่การเข้ามาแบบธรรมดา เปิดตัวละครซูซาน ไม่ใช่คนแบบปกติทั่วไป มีประสาทการสัมผัสแบบแมว การใช้ฟังก์ชันของประตุนาฬิกาในการเข้าออก จะเป็นประตูลึกของเรื่อง

	ท่ามกลางบรรยากาศตึงเครียด พวกเขาซ่อนตัวจาก ซูซาน สาวใช้ในชุดโบราณ และ เอเบล ผู้ชายลึกลับที่พูดถึง “งานเลี้ยงน้ำชา” และความจริงที่ “แฮตตี้ไม่ควรรู้” ทั้งสองดูเหมือนรู้เรื่องอะไรบางอย่างที่สำคัญและอันตราย หลังจากเหตุการณ์สงบลง แฮตตี้เตรียมกลับ และบอกลา พร้อมสัญญาว่าจะอธิบายทุกอย่างให้ทอมฟังในครั้งหน้า ทอมก็ยังสับสนกับสิ่งที่เกิดขึ้น พยายามถามคำถามมากมาย แต่ไม่ได้คำตอบ ท้ายฉาก แฮตตี้กับซูซานใช้วิธีลึกลับ—เคาะนาฬิกาเปิดทางลับที่พาเข้าสู่โลกอีกมิติ ทอมเห็นภาพนั้นด้วยตาและพยายามตามไป แฮตตี้หันมาสัญญาอีกครั้งว่า “เราจะพบกันใหม่เมื่อนาฬิกาตี 13 ครั้ง” ก่อนจะหายเข้าไป และทุกอย่างกลับคืนสู่สภาพเดิม รวากับไม่เคยเกิดอะไรขึ้น	คำสัญญาแรกที่ทอมให้กับแฮตตี้ ว่าทั้งคู่จะเจอกันอีกเมื่อนาฬิกาตี 13 ครั้ง	
เด็กผู้หญิงคนนั้น	ทอมเดินสำรวจห้องโถงในตอนเช้า หลังจากประสบเหตุการณ์ลึกลับเมื่อคืน เขาพยายามค้นหาความจริง โดยเฉพาะจุดที่เห็นเด็กหญิงชื่อ “แฮตตี้” เดินทะลุผนังไป	การตามหาความจริงของการมีอยู่ของแฮตตี้ที่ทอมกำลังสงสัย การเกริ่นถึงที่มาของเวลาที่นาฬิกาตัวนั้นตาย ซึ่ง	การเปลี่ยนผ่านช่วงโมงผ่านการเปลี่ยนฉาก ให้เห็นว่าทอมรอแฮตตี้ให้มาอีก ทอมเริ่มสงสัยของการมีอยู่ของแฮตตี้มากขึ้น

	เขาเคาะนาฬิกาตั้งพื้นที่เห็นเมื่อคืน แต่ถูกเอเบลห้ามอย่างรุนแรง และอลันอธิบายว่านาฬิกานั้นเสียหายตั้งแต่ช่วงสงคราม ทอมเล่าว่าเมื่อคืนเขาได้ยินเสียงนาฬิกาตี และได้พบกับเด็กหญิงชื่อแฮตตี้ที่พูดถึง "ราซินีแดง" และ "งานเลี้ยงน้ำชา" ซึ่งทำให้อลันเข้าใจว่าอาจเป็นแค่ภาพฝันจากเรื่อง <i>Alice in Wonderland</i> ทอมยืนยันว่าเป็นเหตุการณ์จริง และเขาได้สัญญากับแฮตตี้ว่าจะพบกันอีกเมื่อนาฬิกาตี 13 ครั้ง การพูดถึง "แฮตตี้" ทำให้เอเบลและคุณนายบาโทโลมิวส์มีปฏิกิริยาแปลกประหลาดคล้ายกับรู้จักชื่อนี้ อลันเริ่มไม่พอใจ และเมื่อทอมย้อนว่าอลันเองต่างหากที่ไม่รักษาสัญญากับป่าเกวน จึงทำให้เธอจากไป อลันโกรธจัด ทอมจึงวิ่งหนีไป จบลงด้วยบรรยากาศตึงเครียด อลันรู้สึกผิด	เกี่ยวข้องกับเกรวิน แต่อลันไม่ยอมพูด การพยายามตะล่อมถามของคุณนายเพื่อสร้างข้อมูลให้ทอมถึงสิ่งที่ได้ไปเจอมา การไม่ยอมรับความจริงของอลันถึงการรับรู้เรื่องเกรวิน และการถูกจี้ปมของตนเอง	ด้วยการถามตอบของเอเบลที่มีพิรุณ คุณนายเริ่มป้อนข้อมูลให้ทอมขึ้นเรื่อยๆจนเริ่มเปิดประเด็นไปที่อลัน เห็นความขัดแย้งของทอมและอลันที่มีต่อกัน
--	---	--	--

สวนเที่ยง คืน	ฉากเปิดในห้องโถงของแพลตฟอร์มลอนดอน เวลาประมาณเที่ยงคืน แสงจันทร์และโคมไฟเผยให้เห็นนาฬิกาหยุดที่เวลา 23:55 น. ทอมเริ่มนับ "6 สิ่งที่เป็นไปไม่ได้ก่อนอาหารเช้า" เมื่อเสียงตีครั้งที่ 13 ดังขึ้น ผนังหลังนาฬิกาเปิดออกเผยช่องว่าง ทอมก้าวเข้าไป ช่องทางนั้นนำเขาสู่ "สวนเที่ยงคืน" ทอมพบดอกไม้พูดได้สีแดง พุดจาขัดแย้งวุ่นวายกันเอง ทอมแนะนำตัว บอกว่ามาตามหา "แฮตตี้" เอเบล แอบตามเข้ามาเงียบ ๆ อยู่ด้านหลัง ไม่ให้ใครรู้ตัว ดอกไม้วางแผนช่วยทอมหนีเอเบล พวกดอกไม้แก๊งโวยวายว่าสายแล้ว ต้องไปงานเลี้ยงน้ำชา พวกเขาแอบกระซิบเตือนทอมว่ามีคนสะกดรอยตาม	การเข้าสู่สวนอีกครั้งผ่าน 6 สิ่งที่เป็นไปไม่ได้ เพื่อยืนยันการมีอยู่ของสวน ทอมคือคนที่คุณคนรอคอย อยู่ถึงการมาของเด็กผู้ชายคนนึง การทรยศของเอเบล	การใช้นักแสดงหม่มวลในการเปลี่ยนฉากจากแพลตฟอร์มเป็นสวนครั้งแรก ผลักดันความแฟนตาซีของเรื่องให้น่าสนใจ นักแสดงหม่มวลค่อนข้างสำคัญในเรื่องให้คนดูตามยิ่งขึ้น

	เอเบลโผล่ออกมาด้วยความโกรธ สุดท้ายพวกดอกไม้หัวเราะใส่เอเบล แล้ววิ่งหนี เอเบล วิ่งตามออกจากเวที		
งานเลี้ยง น้ำชากับ ราชินีแดง	แฮตตี้ปรากฏตัวในสวนในวัยที่โตขึ้น ทำให้ซูซานตกใจและกังวลว่าจะโดน ลงโทษจากราชินีแดง แฮตตี้พูดถึงการตื่นรู้ ว่าตนไม่ได้เลือก ที่จะมาอยู่ที่นี่ และนี่ไม่ใช่ฝันของเธอ ทอมโผล่มาอย่างไกลาหลจากโพรง กระต่าย และรู้สึกงุนงงกับ สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไป แฮตตี้บอกทอมว่าเธอถูกพามาที่นี่ เสมอเมื่อฝันร้าย และที่นี่คือฝันของ "คนที่ทอมก็รู้ว่าใคร" ซึ่งหมายถึง ราชินีแดง การมาถึงของราชินีแดงถูกประกาศ อย่างโอ้อ่าโดยดอกไม้้องครักษ์ ราชินีแดงมาถึงงานเลี้ยงน้ำชา และ เริ่มสังเกตเห็นการเปลี่ยนแปลงของ แฮตตี้ เมื่อพบว่าแฮตตี้โตขึ้น ราชินี แดงโกรธจัด และยืนยันเจตจำนงว่า โลกใบนี้ "จะไม่มีวันปกติ" เพราะเธอ สร้างมันขึ้นมาเพื่อให้ไร้สาระตาม ความต้องการของเธอ	การรับรู้ความจริงของแฮตตี้ เกี่ยวกับเวลาที่กำลังผิดปกติ ในสวน ความเดือดร้อนของเอเบล และซูซานที่ผูกโยงอยู่กับ หน้าที่ สาเหตุของการมาของแฮตตี้ จากความต้องการของราชินี แดงเอง ทอมเองที่เริ่มรู้สึกรำคาญ ราชินีต้องการที่จะเค้นความ จริงจากเธอแต่ก็โดนส่งไป ตัดหัว	การโตขึ้นของแฮตตี้ เป็นสัญญาณของเวลาที่ กำลังไปปกติผ่านคอ สตุมและวิธีการเล่นของ แฮตตี้ ดอกไม้ได้เลื่อนขั้นขึ้น และเป็นตัวเน้นย้ำบทที่ สำคัญในเรื่องมากขึ้น อีก ราชินีแดงเริ่มหงุดหงิด และจะจัดไฟตาย สุดท้ายจากการที่แฮตตี้ เริ่มรู้ความจริงและการ เข้ามาที่สวนได้ของ ทอม

ความลับ ของลุง อ้น	ทอมพยายามจะทุกนาฬิกาเพื่อ กลับไปเที่ยวสวนเที่ยงคืนอีกครั้ง แต่เอ เบลเข้ามาห้ามไว้พอดี เอเบลอธิบายที่มาของตัวเองพร้อม กับที่มาของการเกิดสวนเที่ยงคืน เขา บอกว่าทอมเองจะเป็นตัวสำคัญใน การช่วยเหลือเรื่องราวทั้งหมด ไม่ทัน ที่เอเบลจะแลย คุณนายก็เข้ามาขัด เสียก่อน ทอมถามถึงเหตุการณ์ที่เอเบลเล่ากับ คุณนาย การระเบิดครั้งใหญ่ คุณนาย ตัดสินใจเล่าทั้งหมด พร้อมกับเรื่อง ของเกร็น จนทอมได้รู้ว่า ป้าของเขา คือราชินีแดง อ้นมาบอกว่าทอมใกล้ได้กลับบ้าน แต่ทอมไม่ยอม เขาจะพยายามบอก ให้ลุงเชื่อเรื่องสวนเที่ยงคืน พร้อมกับ การไปหาป้าเกร็นอีกครั้ง อ้นไม่เชื่อ จนกระทั่งนาฬิกาเริ่มตีขึ้น เมื่อครบ 13 ครั้ง ทอมเข้าประตูไป อ้นเห็น ดังนั้นเขาจึงตามเข้าไปพร้อมกับการ สนับสนุนจากคุณนายและเอเบล	ทอม แสดงถึงความตั้งใจ จริงและไม่ยอมแพ้ต่อความ สงสัยหรือข้อจำกัดของ ผู้ใหญ่ เขาเป็นตัวแทนของ "ความหวัง" ที่จะฟันฝ่าอดีตที่ แตกร้าว คุณนาย และ อ้น คือ ผู้ใหญ่ที่เคยถูกหลอกหลอน หรือปฏิเสธอดีต เมื่อทอม ยืนกรานและ “เวลา” เริ่ม เคลื่อนไหวอย่างผิด ธรรมชาติ พวกเขาจึงเริ่ม เชื่อและร่วมเดินทางด้วย เกร็นคือราชินีแดง คือการ เปิดเผยความจริงที่เจ็บปวด แต่จำเป็น เป็นรากของ ปัญหาที่ต้องเผชิญหน้า	เอเบลเป็นตัวแทนของ “ผู้รู้” ที่ช่วยเปิดเผย ความจริง การตี 13 ครั้งของ นาฬิกา คือจุดหักเห ของโลกความจริงและ แฟนตาซี สื่อถึงการเปิด ประตูสู่ความจริงหรือ จิตใต้สำนึก
ฤดูหนาวที่ ยาวนาน	ในสวนเที่ยงคืนที่ถูกฤดูหนาวปกคลุม ราชินีแดง ชูซาน และดอกไม้อื่นต่าง หลับใหล เหลือเพียงแฮตตี้ที่ถูกกล้ำไว้ กับราชินีแดง ทอมปรากฏตัวจาก นาฬิกา พยายามช่วยแฮตตี้ แต่เธอ	ฉากนี้เปิดเผยเบื้องหลังของ ราชินีแดง (เกวน) ว่าเธอใช้ พลังสร้างสวนเที่ยงคืน ขึ้นมาเพื่อลิดลิมความสูญเสีย และความผิดในอดีต บรรยากาศหนาวเย็นไม่	การจำศีลคือสภาวะที่ หลับลึกและยากที่จะ ปลุกให้ตื่น นั้นหมายถึง นี่คือไฟท้ายสุดท้ายที่ ราชินีแดงจะแข่งแข่งทุก อย่าง นั่นคือวิธีการหยุด

	ห้ามไว้เพราะเกรงว่าการปลุกกราชินีจะทำให้ทุกอย่างพัง ทอมเผลอสั่งเสียงทำให้ดอกไม้ตื่น ชูซานต้องปรามด้วยการขู่ว่าตัดหัว ทอมเปิดเผยว่าเขารู้ว่าราชินีคือ “เกวน” ภรรยาของลุงอลัน แอสตี้เล่าว่าเธอเห็นเหตุการณ์คืน The Blitz และเก็บ “เพ็ญนาฬิกา” ที่ทำให้เวลาหยุดเดิน นั่นเป็นจุดเริ่มต้นของสวนเที่ยงคืน — โลกที่เกิดจากความเจ็บปวดของเกวน ทอมเสนอจะปลุกกราชินีเพื่อยุติทุกอย่าง แต่แอสตี้กับชูซานไม่เห็นด้วย เพราะหากฝืนนี้จบ ชูซานจะหายไปตลอดกาล ทันใดนั้น ราชินีแดงจามเสียงดัง ทุกคนชะงัก และก่อนที่เธอจะอาละวาด เอบลก็วิ่งเข้ามา...	เพียงเป็นสภาวะทางกายภาพ แต่ยังสะท้อนถึงหัวใจของราชินีที่หยุดนิ่งอยู่กับความทรงจำจากสงครามและความเศร้า	เวลาเพื่อให้ทุกสิ่งเป็นไปตามที่เธอคิดว่ามันควรจะเป็น
ขอโทษนะ	ในช่วงที่ราชินีแดงโกรธจัด, เอบลเดินผ่านนาฬิกาและเรียกราชินีแดงให้คืนสติ แต่ราชินีแดงก็ยังคงโกรธและตอบโต้เขาอย่างรุนแรง เอบลกล่าวถึงสิ่งที่สำคัญกว่าฉันและต้องการให้ราชินีพบใครบางคน ในขณะที่บรรยากาศรอบข้างเริ่มตึงเครียด ชูซานพยายามห้าม แต่ราชินีแดงไม่ยอมฟัง จนกระทั่งอลันปรากฏตัวออกจากนาฬิกาและเรียกราชินีแดงด้วยชื่อ "เกวน" ซึ่งทำให้ราชินีแดงตกอยู่ในสภาพสับสนและความรู้สึกต่าง ๆ ที่ถ้าโถมเข้ามา	การทรยศอย่างแท้จริงของเอบล อลันเชื่อในการมีอยู่ของสวน มากไปกว่านั้นการเชื่อในการมีอยู่ของเกวินทำให้เขาเชื่อมั่นในการพูด 6 สิ่งที่เป็นไม่ได้ เพื่อย้ำเตือนสิ่งที่เขาเคยมีกับเกวิน การยอมรับความจริงของราชินีแดง	การยอมรับความจริงของทุกตัวละครเมื่อผ่านเหตุการณ์และการเรียนรู้ถึงเวลาที่มีอยู่กับชีวิตเรา

	อลันเล่าถึง "หกสิ่งที่เป็นไปไม่ได้" ที่เขาอยากทำกับเกวน (ราชินีแดง) ในอดีต รวมถึงการตื่นนอนข้าง ๆ เธอ และการใช้ชีวิตร่วมกัน แต่ราชินีแดงโกรธแค้นและปฏิเสธทุกคำพูดจนถึงจุดที่เธอพร้อมจะลงโทษอลัน ด้วยการเรียกดอกไม้ให้ไปตัดหัวเขา ทอมแทรกเข้ามาและพูดถึงการที่อลันเคยสอนให้เขารู้จักขอโทษ และกล่าวถึงเหตุผลที่อลันเคยเป็นอาสาสมัครเพื่อช่วยเหลือสงครามเพื่อความปลอดภัยของเกวนและลูกในท้อง ซึ่งทำให้ราชินีแดงเริ่มสับสนกับความจริง แฮตตี้เข้ามาและพูดถึงการเรียนรู้จากฝันร้ายในอดีต โดยยืนยันว่า "ฝันร้าย" ไม่ใช่สิ่งน่ากลัว แต่กลับเป็นบทเรียนที่ช่วยให้เราเข้มแข็งขึ้น เธอบอกให้ราชินีแดงตื่นจากฝันร้าย และเธอเองก็ยอมรับการกระทำทั้งหมดของราชินีแดง ในที่สุด ราชินีแดงเริ่มยอมรับความจริงและขอโทษแฮตตี้ พร้อมปลดโซ่ตรวนที่พันอยู่ที่คอของแฮตตี้ ออกแฮตตี้ส่งเฟื่องนาฬิกาที่เธอเก็บไว้ให้อลันเพื่อซ่อมมัน และอลันก็รับมันไป		
--	---	--	--

	ด้วยความซาบซึ้ง จากนั้นน้อลันและราชินีแดงได้กล่าวคำว่า "รัก" กันในที่สุด ขณะที่เสียงนาฬิกาดังขึ้นและเวลาของสวนเที่ยงคืนกำลังจะหมดลง		
แล้วเราจะพบกันอีกครั้ง	ในปี 1950 ทอมกลับมาเยือนที่กลางห้องโถงในแฟลตของเขาที่กรุงลอนดอน หลังจากเสียงนาฬิกาตีครบ 13 ครั้งทุกอย่างกลับสู่ภาวะปกติ ทอมสับสนและงงกับเหตุการณ์ก่อนหน้านี้ จนกระทั่งเขาพบไดอารี่ที่หายไปในบนเตาผิง ซึ่งเมื่อเปิดดู เขาพบว่าในนั้นมี การเขียนถึงเขาในอดีต โดยแฮตตี้ (ทีโตะขึ้น) เคยเขียนไว้ ทอมพบว่า คุณนายบาโทโลมิวส์ คือแฮตตี้ทีโตะขึ้นแล้ว และในขณะเดียวกัน ซูซานและเอเบลก็ปรากฏตัวขึ้นที่แฟลต ท่ามกลางความสนุกสนานและหัวเราะ ทอมยังคงงงว่าเรื่องทั้งหมดเป็นความฝันหรือไม่ แต่เขาก็พบว่าเวลานี้มีความหมาย และความสัมพันธ์ระหว่างเขากับทุกคนยังคงอยู่ แม้เวลาจะผ่านไป ในตอนท้าย ทุกคนร่วมดื่มน้ำชาและพูดคุยกันอย่างมีความสุข ก่อนที่อลันจะเข้ามาและเห็นภาพการพบกันนี้ เขายืนงง ทอมกล่าวว่า พวกเขาใช้เวลา	การเข้าใจถึงชีวิตและเวลาที่เรามีอยู่ของทั้งทอมและอลัน แล้วเราจะได้พบกันอีกสัญญา คำสัญญาในฉาก 2 ได้กลายเป็นจริงในสถานที่เดิมอีกครั้งของทอมและแฮตตี้ การเปิดใจยอมรับซึ่งกันและกัน	การเฉลยว่าคุณนายคือแฮตตี้ การเปิดรับอลันคนใหม่เข้าสู่การสนทนา

	เหลือเพื่อที่จะสนุกกันก่อนที่จะ ออกเดินทาง เสียงหัวเราะดังขึ้น พร้อมกับดนตรีและไฟที่ค่อย ๆ เฟ ดลง		
--	--	--	--

ตารางที่ 3.1 : การวิเคราะห์โครงเรื่องของละครเวที เรื่อง คีนสวนฝัน

ที่มา : ผู้ศึกษา

โครงเรื่องข้างต้นเป็นเพียงจุดเริ่มต้นของกระบวนการศึกษา เนื่องจากระหว่างทางโครงเรื่องยังมีการปรับเปลี่ยนและพัฒนาไปตามความเหมาะสมของสารที่ผู้ศึกษาต้องการสื่อสารและจากนักแสดงที่ได้ค้นพบแง่มุมใหม่ๆ ของตัวละคร เพื่อให้บทละครสมบูรณ์แบบที่สุด

(2) ตัวละคร เป็นอีกสิ่งสำคัญที่จะทำให้เราเข้าใจตัวละครแต่ละตัวมากขึ้น จากการศึกษาจึงแบ่งหน้าที่สำคัญของตัวละครในเรื่องได้ ดังนี้

2.1) ตัวละครหลัก (Protagonist)

“ทอม ลอง” เป็นตัวแทนของความไร้เดียงสา การไม่หยุดตามหาคำตอบให้กับสิ่งที่ตัวเองสนใจ การไม่หยุดเรียนรู้ พร้อมเผชิญกับทุกสิ่งที่เข้ามาจนสามารถก้าวข้ามผ่านทุกปัญหาที่เกิดขึ้น ตัวละครนี้จึงเหมาะที่จะเป็นตัวละครหลัก เพื่อเล่าสารและประเด็นของเรื่องนี้

2.2) ตัวละครตรงข้าม (Antagonist)

“อลัน คิทสัน” เป็นตัวละครที่ยังจมอยู่กับความผิดของตัวเอง การไม่ยอมก้าวผ่านปัญหาที่เกิดขึ้น จนไม่รับฟังในสิ่งที่ทอมหรือแม้กระทั่งบาร์โทโลมิวอธิบายด้วยก็ตาม มันจึงทำให้คนรอบข้างต้องอยู่กับมวลพลังงานลบที่เค้ามิตสนคติต่อสิ่งต่างๆ อยู่ตลอดเวลา อีกคนคือ “ราชินีแดง” ที่มีปัญหาไม่ต่างจากอลัน การไม่วางต่อ ความเศร้า ความโกรธและความเสียใจ จนต้องกักขังแอสต์ไว้เพื่อความสุขของตัวเอง

2.3) ผู้ชี้แนะแนวทาง (Mentor)

“คุณนายบาร์โทโลมิว” เป็นบุคคลที่รู้ทุกอย่างจากการเติบโตมาจาก “แอสต์ดี” เธอผ่านประสบการณ์จากเหตุการณ์ต่างๆ จนค่อยมาป้อนข้อมูลให้กับทอม ค่อยชี้ทางให้ทอมค่อยๆ ตามเก็บเป็นจุดๆ สมทบด้วย “เอเบล” บุคคลที่อยากจะทรยศราชินีแดงมากที่สุด เค้าเองก็คอยดูแลทั้งสองโลกอยู่ไม่ห่าง และสอดส่องทอมให้ทำภารกิจให้สำเร็จ

2.4) เพื่อนคู่คิดตัวละครหลัก (Partner)

“แฮตตี้” เป็นเพื่อนคู่คิดที่คอยอยู่ข้างทอมเสมอ ถึงแม้ในครั้งแรกที่เจอกันทั้งคู่จะยังไม่ได้สนิทกันมาก แต่ครั้งนั้นก็ป็นครั้งแรกที่ทอมได้รับมิตรภาพที่ดีหลังจากต้องย้ายมาอยู่กับลุง เธอเองถึงจะไม่ได้เจอกับทอมบ่อย แต่ทุกครั้งเธอมักจะแก้ปัญหาอะไรที่ทอมต้องการได้เสมอ โดยเฉพาะเรื่องของเวลาและสวนที่ยุ่งคึน

(3) แก่นเรื่อง แก่นเรื่องเป็นหัวใจหลักของการสร้างสรรค์ละครเวที มักจะเป็นประโยคที่ประกอบด้วยประธาน กริยา กรรม เพื่อความเข้าใจที่ชัดเจนบางครั้งอาจเป็นการตั้งคำถาม เพื่อบอกสารบางอย่างแก่คนดู หลังจากได้วิเคราะห์บทแล้ว ผู้ศึกษาเล็งเห็นว่าแก่นเรื่องที่สำคัญคือ “อดีตคือภาพสะท้อนของปัจจุบัน” กล่าวคือ คนเราทุกคนล้วนมีอดีตเป็นของตัวเอง ไม่ว่าจะสุขหรือทุกข์ เหตุการณ์ทั้งหลายเหล่านั้นหล่อหลอมเราให้เป็นเราในปัจจุบัน ความคิดหรือการกระทำ เวลามันเดินไปข้างหน้าเสมอ มีแต่เราเท่านั้นที่จะเลือกว่าจะอยู่กับอดีตหรือปัจจุบัน

3.1.1.4 การคัดเลือกนักแสดง

ความสำคัญของการคัดเลือกนักแสดงคือ การเข้าใจและเห็นความเป็นไปได้ในการนำนักแสดงมาพัฒนาตามตัวละครที่จะได้รับบทนั้นๆ ผู้ศึกษาได้คัดเลือกนักแสดงที่มีความเป็นตัวละคร เข้าในถึงภาวะของตัวละคร มีไหวพริบการเดินสด รวมถึงเสน่ห์ในการแสดงเป็นตัวละครนั้นๆ ที่สามารถสื่อสารตัวละครไปถึงคนดูได้อย่างดี

(1) ตัวละครที่เปิดคัดเลือก เบื้องต้นตัวละครหลักที่เปิดการคัดเลือกมี 6 ตัวละคร คือ ทอม ลอง, แฮตตี้, อลัน คิทสัน, คุณนายบาร์โทโลมิวส์, ราชินีแดง/เกรีน คิทสัน และเอเบล

(2) ข้อจำกัดของเวลา เทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ปี 2567 มีละครทั้งหมด 4 เรื่อง การจัดการเวลาในวันจริงสำคัญที่สุด โดยให้นักแสดงเข้า 3 รอบ รอบแรกให้นักแสดงได้นำเสนอตัวละครในแง่มุมของตัวเองตามที่ทำการบ้านมา รอบสอง ให้ Improvise ตามโจทย์ที่ผู้ศึกษากำหนดให้ รอบสาม ให้จับคู่กับตัวละครอื่นเพื่อดูเคมี

(3) เปิดการคัดเลือกตัวละครเพิ่มเติม เมื่อได้นักแสดงตามที่ต้องการแล้ว ผู้ศึกษาได้ทำการเปิดคัดเลือกนักแสดงอีกครั้ง เพื่อเติมเต็มเรื่องราวให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ได้แก่ ชูชาน โดยใช้วิธีการคัดเลือกแบบเปิด ส่วนองซอน ดอกไม้ทั้ง 4 ดอก เนื่องจากเวลาที่กระชั้นชิดมากขึ้นจึงเลือกวิธีการ Try Out จากนักแสดงที่เห็นศักยภาพและความสามารถ

(4) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาล จากข้างต้น เทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ปี 2567 จากผู้กำกับทั้งหมด 4 คน จะต้องลำดับความสำคัญและคิดถึงประโยชน์ส่วนรวมให้ได้มากที่สุด เพื่อพัฒนาศักยภาพของนักแสดง และพัฒนาตัวละครให้ได้มีประสิทธิภาพ และเมื่อผู้กำกับทั้ง 4 คน สรุบนักแสดงได้ลงตัวแล้ว จะถือว่าสิ้นสุดการคัดเลือกนักแสดงทั้งหมด

จากการคัดเลือกนักแสดงข้างต้นนำมาสู่การวิเคราะห์แนวทางและลักษณะเฉพาะของตัวละครเบื้องต้นก่อนที่ผู้ศึกษาจะทำการเลือกนักแสดง จึงได้ทำการวิเคราะห์ตัวละครอย่างถี่ถ้วนเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ในการคัดเลือกที่ดีที่สุด ในขณะที่เดียวกันผู้ศึกษาก็เปิดโอกาสให้นักแสดงได้ตีความตัวละครในรูปแบบของตัวเองบนพื้นฐานของตัวละคร เนื่องจากการเอาความคิดหลักของผู้กำกับในการมองตัวละครไม่ได้ส่งผลดีต่อภาพรวมของละครเลยแม้แต่น้อย โดยลักษณะเด่นของตัวละครที่ผู้ศึกษาวิเคราะห์เบื้องต้น มีรายละเอียดดังนี้

ตัวละคร	ข้อมูล	วิธีการคัดเลือก
ทอม ลอง	ตัวละคร : เด็กชาย อายุ 12 ปี ถูกย้ายมาอยู่กับลุง เพราะน้องชายของเขาเป็นโรคหัด เด็กหนุ่มที่เต็มไปด้วยจินตนาการ มีความอยากรู้อยากเห็น ความต้องการตัวละคร : ต้องการหลุดออกจากแพลตฟอร์มนี้ในตอนแรกต้องการพิสูจน์ความจริงถึงการมีอยู่ของสวนเที่ยงคืน และการพาลุงอลันหลุดพ้นจากความทุกข์	สร้างสถานการณ์ให้เล่นด้วยวิธีการโยนโจทย์ เมื่อได้ยินเสียงนาฬิกาตี 13 ครั้ง แล้วได้เข้าสวนครั้งแรก ดูการตอบสนองกับสิ่งที่เห็น
แฮตตี้	ตัวละคร : เด็กหญิง อายุ 13 ปี เด็กหญิงที่เต็มไปด้วยความมุ่งมั่น มีไหวพริบ ฉลาด เธอถูกราชินีแดงกักขังอยู่ในสวนเที่ยงคืนทุกครั้งที่เราฝันร้าย ความต้องการตัวละคร : ต้องการหลุดพ้นจากราชินีแดง พิสูจน์ความจริงเกี่ยวกับสวนเที่ยงคืน และช่วยเหลือทอมในการแก้ปัญหา	สร้างสถานการณ์ให้เล่นด้วยวิธีการโยนโจทย์เข้าคู่กับทอม เมื่อเจอเด็กผู้ชายแปลกๆเข้ามาที่นี่ครั้งแรก จัดการเด็กคนนี้อย่างไรให้หยุดหมด
อลัน คิทสัน	ตัวละคร : อายุ 35 ปี เคร่งครัดในกฎระเบียบ สุขุม เชื่อมมั่นในตรรกะของตัวเอง ยึดติดกับเรื่องในอดีต ความต้องการตัวละคร : ต้องการให้ทุกอย่างอยู่ภายใต้ความต้องการของตัวเอง ไม่ให้ใครยุ่ง	สร้างสถานการณ์ให้เล่นด้วยวิธีการโยนโจทย์ ให้อยู่ในแพลตฟอร์ม บ่อนข้อมูลว่าภรรยาเสียชีวิต ตัวเองจมอยู่กับความผิด ดูกิจวัตรที่ทำให้แพลตฟอร์มตัวเอง

คุณนาย บาร์โทโล มิวส์	ตัวละคร : ยายแก่ อายุ 85 ปี เจ้าของแฟลต เธอคือแฮตตี้ตอนโต ชอบพูดอะไรแปลกๆ ทำตลกกลับ แต่ใจดี ความต้องการตัวละคร : ต้องการให้ทอมเข้าไปในสวนเที่ยงคืนให้ได้	สร้างสถานการณ์ให้เล่นด้วยวิธีการโยนโจทย์ การจัดการกับผู้เช่าที่มาเช่าห้องแล้วไม่ทำตามกฎที่ตั้งไว้
ราชีนีแดง/ เกร็น คิทสัน	ตัวละคร : หญิงสาว อายุ 35 ปี ในคราบราชีนีแดง เพี้ยน ไม่ปกติ กดทุกคนให้อยู่ภายใต้อำนาจ เธอเสียชีวิตจากสงครามแล้วจึงสร้างสวนเที่ยงคืนขึ้นมา ความต้องการตัวละคร : ต้องการหลีกหนีโลกแห่งความเป็นจริง เลยสร้างสวนขึ้นเพื่อเป็นเกราะป้องกันทางจิตใจของเธอ	สร้างสถานการณ์ให้เล่นด้วยวิธีการโยนโจทย์
เอเบล	ตัวละคร : ชายหนุ่ม ไม่มีอายุ ถูกสร้างขึ้นโดยราชีนีแดง มีความสามารถในการรับรู้กลิ่น ต้นตัวตลอดเวลา ความต้องการตัวละคร : ต้องการอิสระให้กับชีวิตของตัวเอง เขาจึงเลือกทรยศราชีนีแดง	เป็นกรณีไม่มีการคัดเลือก เนื่องจากเป็นตัวละครที่มีมาเพิ่มทีหลัง หลังจากการคัดเลือกนักแสดง

ตารางที่ 3.2 : การวิเคราะห์ลักษณะเด่นตัวละครก่อนทำการคัดเลือกนักแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกเป็นนักแสดง เมื่อสิ้นสุดกระบวนการคัดเลือก นักแสดงที่ได้รับบทบาทต่างๆเป็นดังต่อไปนี้

นักแสดงหลัก

ทอม ลอง รับบทโดย นายชัชวราธร อุดมเวช

อลัน คิทสัน รับบทโดย นายสันธิติ เตชะทัศนสุนทร

คุณนายบาร์โทโลมิวส์ รับบทโดย นางสาวปลายดาว สีครอบ

แฮตตี้ รับบทโดย นางสาวนวลพรรณ วิสูตรสุวรรณ

ราชีนีแดง/เกร็น คิทสัน รับบทโดย นางสาวดารารัตน์ กีก้อง

เอเบล รับบทโดย นายยศภัทร เขาวนแสงภูกุล

และนักแสดงสมทบ

ชูชาน รับบทโดย นางสาวธลชนันท์ ทางดี

ดอกไม้ 1 รับบทโดย นางสาวธารารัตน์ สุขสวัสดิ์

ดอกไม้ 2 รับบทโดย นางสาวดาวิออน จันทาลีไซ

ดอกไม้ 3 รับบทโดย นายภูริช ชักชวน

ดอกไม้ 4 รับบทโดย นายอัครเดช ทิพย์เสภา

3.1.1.5 การคัดเลือกทีมงานออกแบบ

การคัดเลือกทีมงานออกแบบในการสร้างสรรค์งานละครเวที ผู้ศึกษาจะคัดเลือกผ่านการตีความบทละคร แนวคิด และทัศนคติที่มีต่อละคร โดยในกระบวนการนี้ผู้ออกแบบนั้นเป็นการคัดเลือกตามความสนใจของผู้ศึกษาส่วนของการออกแบบเพื่อการแสดง โดยเริ่มจากให้ผู้ศึกษาการออกแบบด้านการแสดงนั้นอ่านบทละครและวิเคราะห์ตีความของละครในเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ทั้ง 4 เรื่อง ผู้ศึกษาเปิดโอกาสในการฟังความคิดเห็นของผู้ออกแบบทุกคนในการสร้างองค์ประกอบศิลป์ เพื่อนำมาต่อยอดแนวคิดและจินตนาการร่วมกันในการสร้างสรรค์ละครเวทีกับแนวคิดของผู้ศึกษาด้วย เพราะสิ่งสำคัญที่จะทำงานร่วมกันกับผู้ออกแบบ มีจุดประสงค์เดียวกัน คือ สื่อสารเนื้อหาของละครและนำเสนอกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

(1) **ขอบเขตในการคัดเลือกทีมงานออกแบบ** เบื้องต้นตามหน้าที่ของทีมงานออกแบบในเรื่อง คีนสวนฝัน ต้องการผู้ออกแบบทั้งหมด 7 คน โดยมีทั้งหมด 5 ตำแหน่ง คือ ฉาก, อุปกรณ์ประกอบฉาก, เครื่องแต่งกาย, ไฟ และมัลติมีเดีย ซึ่งการคัดเลือกนั้นเริ่มต้นจากความสนใจและสนใจของผู้ศึกษาด้านการออกแบบเพื่อการแสดงเป็นอันดับแรก

1.1) **ข้อจำกัดของเวลา และสถานที่** เนื่องจากเทศกาล ศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปี 2567 มีละครเวทีทั้งหมด 4 เรื่อง การบริหารเวลาในการคัดเลือกนักออกแบบจึงเป็นสิ่งจำเป็น ซึ่งผู้คัดเลือกต้องแสดงออกมาให้ดีที่สุดภายในเวลาที่กำหนด อีกทั้งละครยังถูกจัดแสดงขึ้น ณ หอนาฏลักษณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ซึ่งเป็นโรงละครที่ถูกออกแบบเพื่อใช้งานหลายรูปแบบและที่นั่งคนดูถูกกำหนดไว้แล้ว แนวทางงานนำเสนอจึงเป็นส่วนสำคัญ เพื่อให้ละครเรื่องนี้สามารถใช้พื้นที่ได้คุ้มค่า หลากหลาย และสวยงามอย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด

1.2) **เกณฑ์การคัดเลือกนักออกแบบ** ผู้ศึกษาจะคำนึงถึงการต่อยอดของละครเวทีเรื่อง คีนสวนฝัน เป็นอันดับแรก ผู้ศึกษาจะดูความคิดสร้างสรรค์ของทีมงานนักออกแบบ และการต่อยอดเพิ่มเติมขององค์ประกอบศิลป์ ที่จะเป็นส่วนช่วยเสริมสร้างการเล่าสารของเรื่องให้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

1.3) **การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาล** เนื่องจากที่กล่าวข้างต้น คือจะมีละครประจำเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ถึง 4 เรื่อง ผู้กำกับทั้งหมด 4 คน จะต้องลำดับความสำคัญและนึก

ถึงประโยชน์ในการเข้ารับบทบาทเพื่อพัฒนาศักยภาพผู้ออกแบบในตำแหน่งต่าง ๆ เป็นอันดับแรก เมื่อตกลงที่จะสรุปตำแหน่งผู้ออกแบบทั้งหมดถือเป็นอันสิ้นสุด

(2) ผู้ที่ผ่านการคัดเลือกเป็นนักออกแบบ จากขอบเขตในการคัดเลือกนัก ออกแบบ เพื่อการแสดงข้างต้น เมื่อสิ้นสุดกระบวนการคัดเลือกนักออกแบบแล้วจึงได้นักออกแบบเพื่อการแสดง ดังนี้

ผู้ออกแบบฉาก นางสาวสุพรรณษา เขียวจั่น และนายธนบดี กิจเกตุ

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นายชลธาร กลิ่นอยู่ และนางสาวดารารตี เกิดสว่างเนตร

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายนครินทร์ บุญศรี,นางสาวปภาวรินทร์ เสริมสัมพันธ์ และนายวิชราวุธ ราชสุวอ

ผู้ออกแบบไฟ นายมีลเดช จันทรชูศรี

ผู้ออกแบบสื่อมัลติมีเดีย นางสาวไอริน รุกขรังสฤษฎ์

3.1.2 กระบวนการกำกับการแสดง (Pre-Production)

3.1.2.1 กระบวนการกำกับการแสดงและหาวิธีการนำเสนอละครเวที

(1) การละลายพฤติกรรม

เนื่องจากทีมงานปี 4 ภายในโปรดักชั่น ที่มีจำนวนมากกว่าที่คาดการณ์ไว้ในตอนแรก อีกทั้งแต่ละคนมาจากคนละกลุ่ม และยังมีน้องๆนักแสดงชั้นปีที่ 2 และ 3 ดังนั้น จึงต้องมีการละลายพฤติกรรม การรู้จักนิสัยการทำงาน ความเป็นเพื่อน เพราะผู้ศึกษาคิดว่าการที่ทุกคนได้สนิทกันจะสามารถทำให้การทำงาน ไหลลื่นขึ้น คุยกันได้ง่ายมากขึ้น งานที่ออกมาก็มีพลังบวกและพลังงานที่ดี ที่สามารถส่งต่อไปถึงผู้ชมได้ จึงมีการ มาเฟิร์มสัมพันธ์กัน ตกแต่งห้องที่ใช้ซ้อม พูดคุยกัน

(2) กระบวนการซ้อม

กระบวนการซ้อมถือว่าเป็นขั้นตอนที่สำคัญมาก เพราะตลอดระยะเวลาในการ สร้างสรรค์ผลงานก่อนถึงรอบการแสดงจริง ผู้ศึกษาจะต้องวางแผนกระบวนการซ้อมให้เป็นอย่างดี โดยจะต้อง สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ในการส่งความคืบหน้างานทั้งหมด คือ การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) การส่ง ความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) และการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) ซึ่ง ผู้ศึกษาทำการจัดรูปแบบตารางสำหรับการไว้ 3 รูปแบบ คือ การจัดตารางซ้อมแบบรายวัน การจัดตารางซ้อม แบบรายสัปดาห์ และการจัดตารางซ้อมแบบรายเดือน

3.1.2.2 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) ในด้านการกำกับการแสดง สิ่งที่จะต้อง เกิดขึ้น คือ ต้องเห็นแนวทางและวิธีการในการเล่าเรื่องของผู้กำกับว่าผู้กำกับต้องการเล่าเรื่องด้วย แนวคิดแบบไหน ซึ่ง

ระยะเวลาในการซ้อมคือตั้งแต่วันที่ 19 สิงหาคม 2567 ถึงกำหนดวันส่งความ คืบหน้าวันที่ 27 กันยายน 2567 โดยระหว่างการแข่งขันผู้ศึกษามีวิธีการดำเนินงาน ดังนี้

(1) บท

บท ถือเป็นปัจจัยหลักในการเล่าและนำเสนอสารของเรื่องราว อีกทั้งยังช่วยกำหนด ทิศทางของการกำกับ จึงเป็นสิ่งที่ต้องให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก ซึ่งบทละครเรื่อง คื่นสรวงผืน ได้ทำการดัดแปลงบริบทมาจากวรรณกรรม แต่มีการเติมแต่งเพื่อเติมเต็มเรื่องราวให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น แต่ยังคงสารเดิมของเรื่องไว้ โดยช่วงการทำงานนี้ผู้ศึกษามีขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

1.1) การเขียนบท

บทละครเรื่อง คื่นสรวงผืน เป็นบทละครที่ถูกปรับแต่งโครงเรื่องใหม่การ พุดคุยของผู้ศึกษาเองกับผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ ซึ่งเป็นผู้ให้คำแนะนำและคำปรึกษาในแง่ ของเรื่องราวตั้งแต่กระบวนการแรกจนถึง 100% การทำบทร่วมกันครั้งนี้ทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจบทละครได้มากขึ้น และเห็นช่องว่างที่สามารถใส่ความคิดของผู้ศึกษาเข้าไปในบท

1.2) การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก (First Read)

เป็นการทำให้ทุกฝ่ายมองเห็นภาพรวมของละครที่กำลังจะเกิดขึ้น รวมถึง การได้เห็นช่องโหว่และข้อบกพร่องของบทละคร แต่ในการอ่านบทครั้งนี้มีปัญหาย่อยเพียงแค่มิให้อ่านเพียง 2 ซีนเท่านั้น ซึ่งอาจทำให้ไม่เห็นภาพรวมทั้งหมดได้ขนาดนั้น โดยในการอ่านครั้งนี้ประกอบไปด้วย ผู้กำกับการแสดง นักแสดง ทีมงานออกแบบทุกฝ่าย รวมถึงเปิดให้น้องๆ 1-3 ที่สนใจเข้ามาร่วมสร้างสรรค์ผลงานได้มีส่วนร่วมใน การอ่านบทครั้งนี้

(2) นักแสดง

ช่วงแรกของการซ้อม ผู้กำกับกับจะเริ่มจากการพูดคุยกับนักแสดงทั้งหมดเพื่อให้ เกิด ความเข้าใจเกี่ยวกับบทละครที่จะถูกปรับบริบท แล้วเมื่อได้ทำการอ่านบทละครร่วมกันแล้วก็จะเริ่มเข้าสู่ การซ้อมกับนักแสดง โดยผู้ศึกษามีวิธีการดำเนินงานดังนี้

2.1) กระบวนการสร้างงานการแสดงแบบกลุ่ม (Workshop)

ในขั้นตอนแรก ผู้ศึกษาและทีมนักแสดงทำการ Workshop พื้นฐานการ แสดงก่อนที่จะเริ่มการอ่านบท เป็นการเตรียมความพร้อมก่อนที่จะลงรายละเอียดทั้งในด้านของตัวละคร นักแสดงจึงต้องสร้างลักษณะนิสัยและความคุ้นชินกับการซ้อมในรูปแบบ Devising Theatre เสียก่อน เพื่อที่ นักแสดงจะได้มีความสามารถและไหวพริบในระหว่างพัฒนาการของละครและตัวละครไปด้วย จากการที่ เนื้อหาของเรื่องยังไม่เต็ม 100%

2.2) การซ้อมโดยถือบท

ในช่วงแรกของการซ้อมการแสดง นักแสดงจะถือบทอ่านในการซ้อม เพื่อเป็นการช่วยในการจำบทและเกิดความคุ้นชินกับตัวละคร ซึ่งในการซ้อมแบบถือบทอ่านนั้น ผู้กำกับการแสดงจะไม่กำหนดทิศทางการเคลื่อนไหว (Blocking) และการกระทำ (Action) ของนักแสดง หากแต่ปล่อยให้นักแสดงได้เคลื่อนไหวอย่างเป็นอิสระตามความเข้าใจของนักแสดงที่มีผลต่อการกระทำของตัวละคร ทั้งนี้ผู้กำกับการแสดงจะสามารถเห็นได้ว่านักแสดงมีความเข้าใจต่อตัวละครและบทละครได้มากน้อยเพียงใด ในขณะที่เดียวกันผู้กำกับจะสามารถเข้าใจตัวละครมากยิ่งขึ้นจากสิ่งที่นักแสดง แสดงออกมา

2.3) การซ้อมโดยวางบท

เมื่อนักแสดงสามารถท่องจำบทของตนเองได้แล้วในระดับหนึ่ง การซ้อมโดยนักแสดงไม่ถือบทจึงเกิดขึ้นเพื่อให้นักแสดงได้อยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าและอยู่กับคู่แสดง อีกทั้งเพื่อให้นักแสดงคุ้นชินกับสภาพแวดล้อมของพื้นที่ภายในฉากหรืออุปกรณ์ประกอบฉากที่นักแสดงต้องใช้และคุ้นชินกับการเคลื่อนไหวไปในพื้นที่ต่าง ๆ อีกด้วย

2.4) การทำตัวละคร

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

2.5) การซ้อมแยกเป็นแต่ละฉาก

ผู้ศึกษาแบ่งการซ้อมเป็นตามแต่ละฉากของเนื้อเรื่อง เพื่อง่ายต่อการมีสมาธิ และสามารถเก็บรายละเอียดได้อย่างครบถ้วนและพัฒนาไปต่อได้ง่ายทีละฉาก โดยผู้ศึกษาได้ทำการแยกฉากเป็น 2 ประเภท คือ ผังแพลตฟอร์มและผังโลกสวน

(3) เวที

ส่วนใหญ่การแรกเริ่มพื้นที่ของเวทีนั้น จะยังเป็นการค้นหาร่วมกับนักแสดง เปิดอิสระให้กับนักแสดงได้เดินในแต่ละ Blocking ที่เป็นการเคลื่อนไหวในชีวิตของตัวละครได้อย่างอิสระ แต่จะมีการกำหนดของ Blocking ในส่วนที่เป็นการเล่าเรื่องที่สื่อความหมายภาพของ แต่ละฉากไปแต่ละภาพ เพื่อยังคงวิธีคิดและแนวทางการนำเสนอของผู้ศึกษาเองด้วย

3.1) การทำงานของนักแสดงกับวิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับการแสดง

เนื่องจากสถานที่ภายในเรื่องมีการเปลี่ยนผ่านไปๆมาๆ 2 สถานที่ จึงต้องหาวิธีการเปลี่ยนสถานที่โดยที่ไม่

กระทบต่อผลการดำเนินเรื่อง จึงมีการใช้นักแสดงเป็นตัวช่วยเปลี่ยนสถานที่ จึงเกิดเป็นฟังก์ชันที่นักแสดงทำงานกับพื้นที่และองค์ประกอบฉากโดยรวมทั้งหมด

(4) งานออกแบบ

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

(5) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

ในการส่งความคืบหน้า 30% ครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานทั้งหมด 3 ฉาก โดยเลือกส่งในฉาก 1,2 และ ฉากราชินีแดง (ที่ผู้ศึกษาต้องเขียนขึ้นมาก่อนในช่วงที่ยังไม่มีบท) ซึ่งเป็นฉากที่ได้เห็นตัวละครหลักครบทุกตัว และเลือกมาเพราะเป็นช่วงที่นำเสนอต้นเรื่องของละคร เนื้อเรื่องเริ่มจากการมาที่แพลตครั้งแรกของทอม พร้อมกับเจอตัวละครทั้งอลัน คุณนาย และเอเบล บรรยากาศทมิฬที่ทำให้ทอมไม่อยากอยู่ที่นี่ และเป็นการเจอแฮตตี้ครั้งแรกของทอมในฉากต่อมาที่เป็นจุดเริ่มต้นของมิตรภาพของทั้งคู่ และข้ามไปฉากราชินีแดงที่ผู้ศึกษาเขียนขึ้นมาเองเพื่อให้เห็นตัวละครของราชินีแดง กับความสัมพันธ์ของคนในสวนทั้งแฮตตี้ เอเบลและซูซาน ซึ่งใช้เวลาทั้งหมดประมาณ 25 นาที

(6) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

จากการส่งความคืบหน้า ช่วงที่ 1 (30%) นั้น ได้รับคำแนะนำจากคณะอาจารย์และที่ปรึกษาว่า วิธีการนำเสนอน่าสนใจและสามารถนำไปพัฒนาต่อได้ สามารถยืดรูปแบบการนำเสนอนี้เป็นหลักเพื่อต่อยอดในฉากต่อ ๆ ไป แต่สิ่งที่ผู้ศึกษาต้องปรับแก้คือในแง่ของการเล่าเรื่อง ที่ยังไม่ค่อยเข้าใจที่มีอึดๆทำให้น่าเบื่อ ต้องเพิ่มดีเทลในแง่ความสัมพันธ์ตัวละคร เพื่อเพิ่มความขัดแย้งกัน จึงทำให้ผู้ศึกษารับคำแนะนำแล้วมาปรับปรุง

3.1.2.3 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

การส่งความคืบหน้า 50% ในด้านการกำกับการแสดง สิ่งที่ผู้ศึกษาต้องทำคือการทำตัวอย่างละครแบบละครสั้น (teaser) เพื่อนำไปจัดแสดงในเทศกาลปล่อยผีประจำปีการศึกษา 2567 ซึ่งละครสั้นนี้ไม่จำเป็นต้องเกี่ยวกับเนื้อเรื่องหลักของบทละครจริง แต่ผู้ศึกษาต้องดึงจุดเด่นของละครเวทีเรื่อง คีนสวนฝัน ออกมาเพื่อดึงดูดให้ผู้ชมสนใจละครเรื่องนี้

(1) บท

ในการส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาจะต้องสร้างตัวอย่างละครขึ้นมาใหม่ ทำให้จะต้องคิดบทใหม่เพื่อใช้สำหรับการถ่ายทอดเรื่องราว ผู้ศึกษาและนักแสดงได้มีการประชุมและออกความคิดเห็นร่วมกันเพื่อหาไอเดีย (Idea) ในการเขียนบท เมื่อได้ข้อมูลเรียบร้อยถึงเริ่มเขียนบทร่วมกัน โดยการเขียนบทในครั้งนี้นักศึกษาต้องมีการปรับแก้จากการส่งอัดเทอยู่หลายครั้ง เพื่อให้ได้บทที่สามารถใช้ในการเล่าเรื่องราวได้จนในที่สุดก็เกิดบทเป็นโครงเรื่อง (Plot) ดังนี้

- การมาแพลตฟอร์มครั้งแรกของทอม โดนกักขังด้วยกฎระเบียบ และความสัมพันธ์ของอลัน คุณนาย และความแปลกของเอเบล

- ทอมได้ยินเสียงฟีกาตี 13 ครั้ง

- การปรากฏตัวของแฮตตี้ในยามดึก และเป็นการเจอกันครั้งแรกของทั้งคู่

- ทอมได้เข้ามาในสวนเป็นครั้งแรก พร้อมกับข้อมูลเกี่ยวกับโลกสวนที่แฮตตี้พยายาม

บอกทอม

- การปรากฏตัวของราชินีแดง และความเดือดร้อนของเอเบลซูซาน

- การพิสูจน์ความจริงเรื่องการมีอยู่จริงของทอมกับสวนเที่ยงคืน

(2) นักแสดง

ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) นักแสดงจะต้องทำงานกับจังหวะของเรื่องและจินตนาการเป็นหลัก ผู้ศึกษาต้องการให้จังหวะการเล่าเรื่องของนักแสดงไวและกระชับมากขึ้นและสร้างภาพในหัวให้กับนักแสดงให้ได้มากที่สุด จึงหาวิธีในการทำงานส่วนนี้เพื่อเป็นเครื่องมือให้นักแสดงเกิดความเข้าใจทั้งคู่ ผู้ศึกษามีวิธีในการดำเนินงาน ดังนี้

2.1) การสร้างมวลรวม

ในส่วนนี้จะเป็นส่วนที่ทำให้ให้นักแสดงสามารถมองเห็นทิศทางการเล่าเรื่องไปยังจุดเดียวกัน เพื่อที่จะทำให้นักแสดงมองเห็นจุดความต้องการของตัวละครทุกตัวว่าในท้ายที่สุด ทุกตัวละครมีหน้าที่เพื่อพาผู้ชมเข้าใจสารของเรื่อง และเมื่อมองเห็นมองเห็นเป็นจุดเดียวกัน จะสามารถนำเสนอเรื่องราวได้อย่างแข็งแรงมากยิ่งขึ้น จึงได้ทำการ Workshop เพื่อตอบโต้ต่อเครื่องมือและความเข้าใจของนักแสดง โดยที่ให้นักแสดงทำกิจกรรมร่วมกัน ทั้งในแง่ของการตีความตัวละคร การค้นหาภาพในการนำเสนอเรื่อง และการสร้างภาพในหัวให้กับนักแสดงมองเห็นภาพเป็นมุมมองเดียวกัน

(3) งานออกแบบ

งานออกแบบเป็นส่วนช่วยเสริมองค์ประกอบภาพในการนำเสนอเรื่องราวได้อย่างมาก เนื่องจากทีมงานออกแบบได้พัฒนาแนวคิดต่อยอดจากที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาภาพและหาวิธีการเล่ากับนักแสดง และนำมาสร้างออกมาเป็นผลงานที่มีส่วนช่วยเสริมให้สารของเรื่องออกมาเป็นภาพสื่อความหมายได้

อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังทำให้องค์ประกอบศิลป์ดูสวยงามอีกด้วย ซึ่งได้คีย์หลักในการทำงานตอนนั้นคือ “ฝันเฟื่อง”

(4) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) ในรูปแบบละครสั้น ถูกนำมาจัดแสดง ในเทศกาลปล่อยผีประจำปีการศึกษา 2567 ซึ่งถือว่าเป็นแสดงครั้งแรกต่อหน้าผู้ชมทั่วไป โดยความยาวในการแสดงครั้งนี้ ประมาณ 15 นาที ตลอดการดำเนินงานกลุ่มผู้ศึกษาตั้งใจและมีความพยายามอย่างมากเพื่ออยากให้ผลงานออกมาดี ได้นำเสนอทั้งเรื่องราวของตัวละคร และนำเสนอภาพทางองค์ประกอบศิลป์ที่ทุกคนตั้งใจทำกันออกมา และเมื่อผลงานแสดงได้ถูกนำเสนอออกมา ผู้ศึกษามีความพอใจเป็นอย่างยิ่งที่สามารถสร้างผลงานออกมาได้ตามที่คาดหวัง

3.1.2.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) ในด้านการกำกับการแสดง สิ่งที่ต้องเกิดขึ้นในละครจะเหมือนกับการส่งความคืบหน้า 30% แต่จะต้องมีความคืบหน้าของงานที่มากขึ้น และต้องเห็นสารที่ต้องการจะเล่าในเรื่องชัดเจนมากยิ่งขึ้น และหลังจากการส่งความคืบหน้า 30% และ 50% ผู้ศึกษาได้นำเอาคำแนะนำ ทั้งจุดแข็งและจุดอ่อนมาใช้เป็นพื้นฐาน ในการส่งความคืบหน้า 70% ซึ่งระยะเวลาในการซ้อมคือตั้งแต่วันที่ 31 ตุลาคม 2567 ถึงกำหนดวันส่งความคืบหน้าวันที่ 27 ธันวาคม 2567

(1) การซ้อมอย่างต่อเนื่อง

ผู้ศึกษาแก้ไขผลงานจากการส่งความคืบหน้า ช่วงที่ 1 (30%) ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ พร้อมทั้งสร้างและฝึกซ้อมฉากต่อไปด้วยกระบวนการ Devising Theatre ซึ่งพอถึงตอนนี้ผู้ศึกษาและนักแสดงทุกคนเริ่มคุ้นชินกับกระบวนการนี้มากขึ้น จึงทำให้สร้างสถานการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างสนุกสนานและน่าสนใจมากขึ้น แต่ด้วยหลังจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) มีการเว้นระยะห่างยาวนานจากเนื้อเรื่องหลัก จึงต้องใช้เวลาในการรื้อฟื้นสิ่งที่เคยทำอยู่เป็นเวลานานพอสมควร ในการค้นหาภาพวิธีการเล่าใหม่พร้อมกับหาแนวทางการแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น อีกทั้งจากคำแนะนำมีการปรับวิธีการเล่า และมีการปรับเนื้อเรื่องซึ่งส่งผลต่อตัวละคร ด้วยระยะที่เวลาที่เหลือก่อนจะถึงการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) นั้นเอง

(2) บท

เนื่องจากบทละครเวทีเรื่อง คีนสวนฝัน ในตอนส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) มีเพียงแค่ 2 ฉาก ทำให้ผู้ศึกษาต้องใช้กระบวนการพัฒนาละคร Devising Theatre เป็นการพัฒนาทั้งเนื้อเรื่องและตัวละครไปก่อน แต่พอมาถึงช่วงการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) บทละครได้มีความคืบหน้ามากขึ้น ดัดแปลงโดย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ ทำให้ผู้ศึกษาในมองเห็นโครงเรื่องได้อย่าง ชัดเจน

มากยิ่งขึ้นและทำการตีความบทอีกครั้ง เพื่อหาสารและแนวคิดที่จะนำมาเป็นตัวละครกับผู้ชม และนำไปพัฒนาเป็นชิ้นงานของผู้ศึกษาต่อไป

(3) นักแสดง

การทำงานร่วมกับทีมงานนักแสดงในครั้งนี้ผู้ศึกษามีจุดเชื่อมโยงในการทำงานร่วมกับทีมงานนักแสดงโดยมีบทเป็นตัวกลางในการค้นหาวิธีการพัฒนาด้วยกระบวนการ Devising Theatre ที่จะต่อยอดขึ้นไปจากเดิม โดยมีสารตั้งต้นจากเนื้อหาของบทละครและการตีความจากตัวละครภายในบท เพื่อหามิติและมุมมอง (Vision) ที่นักแสดงมีต่อตัวละคร เมื่อวิเคราะห์กันอย่างถี่ถ้วนแล้ว ผู้ศึกษาจึงเก็บความคิดเห็นของนักแสดงทุกคนไปสร้างเป็นกระบวนการค้นหา ร่วมกันในรูปแบบ Creative Drama และมาทำการค้นหาร่วมกันในแง่ของการนำเสนอภาพที่จะเกิดขึ้นบนเวที

(4) งานออกแบบ

ในส่วนของงานออกแบบเป็นส่วนช่วยเสริมพัฒนาจากภาพกระบวนการนำเสนอที่ผู้ศึกษาและทีมงานนักแสดงได้สร้างขึ้นมา ทำให้องค์ประกอบของละครดูมีมิติมากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาหลังจากที่ได้บทละครทั้งเรื่องอย่างสมบูรณ์แล้วนั้น ได้ทำการประชุมและอัปเดตร่วมกันกับทั้งทีมงานนักแสดงและทีมออกแบบเพื่อให้เห็นแนวทางการพัฒนาชิ้นงานองค์ประกอบของงานศิลป์ในทุกฝ่าย ว่าหลังจากที่ได้พัฒนาและค้นคว้าข้อมูลมาแล้วนั้น มีแนวคิดอย่างไรในการพัฒนา สร้างสรรค์เป็นชิ้นงาน เพื่อให้ผู้ศึกษาจะได้เห็นแนวทางในการนำไปพัฒนาต่อยอดในการสร้างสรรค์ภาพบนเวที จึงได้ข้อสรุปออกมายังคงทำตามออกแบบเป็น “พื้นเพื่อง” ต่อยอดจาก 50%

(5) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานและส่งไปเพียงฉาก 1,2,3 และ 5 จากการที่บทยังไม่เสร็จสมบูรณ์ ซึ่งเริ่มตั้งแต่ที่ทอมมาแพลตฟอร์มครั้งแรก ไปเจอแฮตตี้ และได้เอาเรื่องที่เจอแฮตตี้มาเล่าให้ลูกฟัง นำพาไปสู่ความขัดแย้งใหญ่ของทอมและอลัน จากการเสียมของคุณนายบาร์โทโลมิวส์ และเข้าไปฉากเปิดตัวราชีนีแดงเลย การส่งครั้งนี้ทำให้ได้เจอข้อผิดพลาดใหญ่

(6) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

จากการส่งครั้งนี้ พบปัญหาใหญ่ในแง่ตรรกะของเรื่องในมุมมองของอาจารย์แต่ละท่านที่มีต่อบท จึงเกิดข้อคำถามในแง่ของบทและเรื่องราวที่กำลังร้อยเรียงอยู่ ในฐานะผู้ศึกษาเองก็ยังไม่เข้าใจเรื่องนี้มากพอ อีกทั้งทิศทางการกำกับก็ไม่ตรงกับคนเขียนบท ทำให้การส่งครั้งนี้จึงต้องมีการทำความเข้าใจกันใหม่ทั้งหมดทั้งในโปรดักชันกันเองและกับอาจารย์ทุกท่าน หลังจากนั้นได้ลงมาคุยกันใต้ตึกโดยมีผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์ชนะ สุนทรพิพิธ มาช่วยเคลียร์ทุกประเด็นปัญหาเกี่ยวกับบทและเรื่องราว แล้วจึงคุยสรุปกันในโปรดักชันว่าครั้งนี้ ต้องเริ่มต้นใหม่เกือบทั้งหมดแต่ถือเป็นการเริ่มต้นใหม่ที่ดียิ่ง โดยการส่งครั้งนี้ใช้เวลาไปประมาณ 45 นาที

3.1.2.5 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) ในด้านการกำกับการแสดง สิ่งที่ต้องเกิดขึ้น คือ ละครจะต้องดำเนินไปจนถึงตอนจบของเรื่อง และจะต้องเห็นวิธีการนำเสนอของรูปแบบ ละคร แนวคิด และที่สำคัญที่สุด คือสารที่ต้องการอยากเล่าให้กับผู้ชม ผู้ศึกษาจะต้องนำผลลัพธ์ทุกอย่างออกมาให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด เพื่อให้ให้เห็นภาพรวมของละครเวทีเรื่อง เกษมมหาสมบัติ จะมีทิศทางในการนำเสนอต่อสายตาผู้ชมอย่างไรบ้าง นั่นเองซึ่งระยะเวลาในการซ้อมคือตั้งแต่วันที่ 2 ธันวาคม 2567 ถึงกำหนดวันส่งความคืบหน้าวันที่ 31 มกราคม 2568

(1) บท

หลังจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) ผู้ศึกษาและทีมงานนักแสดงยังไม่สามารถซ้อมละครได้ทั้งเรื่อง เนื่องจากปัญหาเรื่องของบทที่เกิดความล่าช้าทำให้ผู้ศึกษาทำให้ได้เท่าที่ควรก่อน ซึ่งเกิดปัญหาในแง่ของทิศทางการกำกับการแสดงและตัวนักแสดงเองไม่รู้ว่แนวทางตอนจบรวมถึงจุดเปลี่ยนของตัวละครจะไปอยู่จุดไหน จึงได้ซ้อมเท่าที่จะซ้อมให้ได้ก่อนตามบทที่มีอยู่

(2) การซ้อมเจาะเพื่อแก้ไขรายละเอียดทางด้านการกำกับการแสดง

หลังจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) แล้วนั้น ผู้ศึกษาต้องการแก้ไขภาพและรายละเอียดของแต่ละฉากที่จะทำให้ลบจุดบกพร่องของละครออกไปได้มากที่สุด โดยมุ่งเน้นไปที่การแก้ไขภาพที่ ปรากฏให้สอดคล้องกับตัวละครหรือแก้ไขบางฉากภายในเรื่องเพื่อให้การเล่าเรื่องนั้นสั้นไหลมากที่สุด รวมถึงการเลือกภาพและวิธีการนำเสนอของเรื่องที่จะต้องหาองค์ประกอบและเคลียร์วิธีการใช้งานของกลุ่มนักแสดงหลักและนักแสดงหมุนวน

(3) นักแสดง

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

(4) การซ้อมกับเทคนิค

กระบวนการซ้อมเทคนิคเป็นกระบวนการที่ต้องใช้เวลาในการซ้อม ทั้งผู้กำกับนักแสดง และทีมงานออกแบบทุกฝ่าย และมีการเก็บรายละเอียดในแต่ละฝ่าย เพื่อให้ชิ้นงานนั้นออกมาได้ดีที่สุด ต้องละเอียดใช้เวลาและต้องให้ความสำคัญในรายละเอียดทั้งองค์ประกอบศิลป์และการแสดง เพื่อมองหาจุดร่วมของการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง คีนสวนฝัน ผู้ศึกษาจะต้องเป็นคนหาทิศทางในการนำเสนอองค์ประกอบของทุกฝ่ายนำมารวบรวมและเล่าไปในทิศทางเดียวกัน

(5) งานออกแบบ

ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) จะต้องเห็น องค์ประกอบของงานออกแบบ ทั้งหมดที่ทำงานร่วมกันกับนักแสดงและผู้กำกับการแสดง เพื่อเห็นภาพรวมของเรื่องทั้งหมดก่อนจะนำไปสู่ สายตาของผู้ชม ว่าองค์ประกอบศิลป์ทั้งหมดมีการออกแบบ และแนวคิดการนำเสนอถ่ายทอดผ่านการเล่า เรื่องราวอย่างไรบ้าง และจะต้องมีทิศทางในการเล่าเพื่อตอบโจทย์ต่อการเล่าเรื่องหลัก จากที่ผู้ศึกษาได้กำหนด ทิศทางเอาไว้แน่นอน

(6) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

การส่งความคืบหน้าในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานของละครเวทีเรื่อง คีนสวน ผืน ได้ส่งขึ้น 1,2,3,5 และ 6 ซึ่งใช้เวลาในการแสดงไปทั้งหมดประมาณ 1 ชั่วโมง ผู้ศึกษาได้นำองค์ประกอบ ทั้งหมดทั้งในด้านการแสดงและองค์ประกอบศิลป์ ในระหว่างที่พัฒนากระบวนการการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (100%) นั้น ผู้ศึกษายังไม่สามารถมองเห็นภาพรวมของเรื่องทั้งหมดได้ เลยนำสิ่งที่ได้รับข้อติ-เสนอแนะจากการ ส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 (70%) ให้ดีขึ้น จึงได้เตรียมการส่งความคืบหน้า ช่วงที่ 4 (100%) เพื่อนำความคิดเห็น- ข้อติชม ไปพัฒนาต่อไปในอนาคต

(7) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

ผลของการแสดงในการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ ผู้ศึกษาและอาจารย์ได้เห็นพ้องกันว่า การนำละครมีการใช้เวลาดำเนินการเล่าเรื่องเป็นเวลานานอีกครั้งทำให้การเล่าเรื่องยืดยาว สารของเรื่องไม่ หมายความว่า ไม่สามารถส่งออกมาถึงคนดูได้ รวมถึงบทละครที่ค่อนข้างจะต้องฟังเรื่องราวและปะติดปะต่อ สาร ที่ได้รับไว้มากทำให้คนดูตามไม่ทัน รวมถึงการใช้พื้นที่ของเวทีการเปลี่ยนสถานที่ยังไม่ชัดเจน และยังมีการใช้ เวลาเรื่องของรอยต่อที่ยังมีข้อบกพร่องอยู่ ทำให้การส่งความคืบหน้าครั้งนี้ยังไม่เป็นที่น่าพอใจสำหรับผู้ศึกษา มากนัก แต่ด้วยพลังใจและพลังกายของทุก ๆ คน ทำให้ทุกคนในโปรดักชั่นพร้อมใจที่จะแก้ไขต่อไป

3.1.2.6 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ในขั้นตอนนี้ผู้ศึกษาเปรียบเสมือนการจำลองรอบการแสดงในรอบจริง ทั้งระยะเวลา ทั้งหมด ในการแต่งหน้า ทำผม เปลี่ยนชุด และการเปลี่ยนชุดจริงขณะทำการแสดง มีการใช้เทคนิค และ องค์ประกอบศิลป์ทั้งหมดบนเวทีเหมือนกันกับรอบการแสดงจริงทั้งหมด รวมไปถึงเวลาเริ่มที่ตรงกับรอบการ แสดงด้วย เพื่อให้ทีมงานทั้งหมดไม่ว่าจะเป็นผู้กำกับ นักแสดง ผู้ออกแบบฝ่ายต่าง ๆ รวมไปถึงผู้ช่วยในฝ่ายต่าง ๆ และทีมงาน ได้ทดลองเสมือนรอบการแสดงจริง โดยนักแสดงนั้นจะได้จำความรู้สึกที่เกิดขึ้น ลดความ ประหม่า และความตึงเครียดในการแสดงลง และละครเวทีเรื่อง คีนสวนผืน ใช้เวลาในการแสดงประมาณ 1 ชั่วโมง 20 นาที อีกทั้งความจำเป็นในการทดลองรอบการแสดงเสมือนจริงนั้น ยังทำให้ผู้ออกแบบและทีมงานได้

ตรวจสอบประสิทธิภาพทั้งหมดในเทคนิคที่ตนเองออกแบบอีกครั้ง หากมีข้อบกพร่องจะได้ทำการแก้ไขได้ทัน และอีกทั้งทีมงานนักแสดง ผู้กำกับการแสดง สามารถแก้ไขหรือปรับแก้การนำเสนอละครเวทีได้ทันในส่วนที่รายละเอียดเล็กน้อย ที่เป็นส่วนเสริมให้ละครพร้อมที่จะส่งต่อสู่สายตาผู้ชมก่อนจะถึงรอบการแสดงจริง ซึ่งในการส่งครั้งนี้ทางคณะอาจารย์มีความเห็นเดียวกันว่าทางผู้ศึกษาสามารถเล่าเรื่องได้แล้ว แต่ละครมีความเรื่อย ๆ ยังไม่น่าสนใจ ไม่น่าติดตาม จึงมีการปรับแก้และเพิ่มรายละเอียดภายในวันเดียวเพื่อให้พร้อมสำหรับการแสดงในวันจริง แต่ก็มาเกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหวขึ้น ทำให้สารตั้งต้นที่มีในตัวทั้งหมดของในโปรดักชันจางหายไปบ้าง แต่ทุกคนก็พร้อมที่จะรับมือและลุยเผชิญหน้าเพื่อให้ละครของเราได้เกิดขึ้นจริง ๆ

3.1.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าผู้กำกับ นายภาดา อึ้งวานิช

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 (30%)	ผู้ศึกษายังไม่มีภาพความชัดเจนในแนวทางของผู้ศึกษา	ใช้กระบวนการ Devising Theatre ค้นหารูปแบบการนำเสนอร่วมกับนักแสดง เพื่อให้ได้ภาพและแนวทางการนำเสนอที่เหมาะสมสำหรับนักแสดงและผู้ศึกษา
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 (30%)	รูปแบบที่นำเสนอออกมามีแนวทางที่ดีสำหรับการพัฒนาต่อ แต่ก็ยังไม่สามารถตัดสินใจได้เต็มที่ เนื่องจากมีเพียงแค่ 2 ฉาก	วิเคราะห์บทละคร ดีความ และหามุมมองในการนำเสนอสารของเรื่องให้มากขึ้น แล้วสร้างให้เห็นจุดสำคัญมากขึ้น

ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 (50%)	ระยะเวลาดำเนินการส่ง ความคืบหน้าควบคู่กับการพัฒนาเนื้อเรื่อง หลักนั้นมีเวลาน้อยมาก ทำให้แบ่งช่วงระยะเวลาในการวางแผนการซุ่มจัดการยากพอสมควร	จัดการและวางแผนในการแบ่งช่วงวิธีการทำให้เหมาะสม โดยใช้วิธีการแบ่งฉากซ้อนในเนื้อเรื่องหลักแต่ละช่วง รวมถึงแบ่งเวลาไปซุ่มความคืบหน้าครั้งที่ 2
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 (50%)	สามารถเล่าเรื่องออกมาได้ดี ผ่านจากทั้งตัวบทและองค์ประกอบศิลป์ที่เกิดขึ้น แต่ต้องหาให้ได้จุดเชื่อมโยงและประเด็นสำคัญในการทำบทและพัฒนาต่อ	ทำการประชุมร่วมกันในแต่ละช่วงการอัปเดตผลงานให้รับรู้เท่ากัน และมีกำหนดช่วงเวลาในการดำเนินงานของแต่ละฝ่าย
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 (70%)	- ยังขาดการเก็บรายละเอียดเล็ก ๆ ในแต่ละซีนในกับตัวละครและเส้นเรื่อง - การสื่อสารกันภายในโปรดักชั่นที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบศิลป์ ช่วงนั้นต่างคนต่างทำงาน ภาพที่ออกมาเลยไม่ตรงกัน	- ผู้ศึกษาและทีมนักแสดง ทำความเข้าใจในบทและสารที่ต้องการจะสื่อร่วมกันเพื่อให้เห็นภาพที่ต้องการจะนำเสนอเท่ากัน - ทำการประชุมกันและพูดความเห็นกันอย่างตรงไปตรงมา แต่เลือกใช้คำพูดที่ดี เพื่อหาตรงกลางของทุกฝ่าย
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 (70%)	ยังหาภาพในการเล่าไม่ได้ จึงต้องเว้นไว้เพื่อรอองค์ประกอบทั้งหมดเลยสร้างภาพจากความเข้าใจกันเอง ซึ่งออกมาผิดทั้งหมด ทั้งการตีความและตรรกะของเรื่อง ทำให้ทิศทางการกำกับผิดไปจากความต้องการของคนเขียนบท	มานั่งปรึกษาหารือทำความเข้าใจกันใหม่ ถึงปัญหาที่เกิดขึ้นซึ่งต้องเริ่มใหม่ทั้งหมดในหลายๆ ฝ่าย แต่ทุกคนก็ตกลงกันว่าได้ขอให้เป็นการเริ่มต้นที่ดี

ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 5 (100%)	เรื่องของบทที่ยังดำเนินการไม่เสร็จ ทำให้การซ้อมเกิดการล่าช้า และปัญหาจากการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 ผู้ศึกษายายมแก้ไขจุดบกพร่องที่เกิดขึ้นให้ได้ออกมาดีที่สุด	แบ่งซ้อมแต่ละฝั่งเท่าที่มีให้ พร้อมอยู่ตลอดทั้งฝั่งแพลตฟอร์ม อย่างน้อยถ้านักแสดงสามารถจำบทได้แล้ว ที่เหลือก็ไม่ใช้เรื่องยาก
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 5 (100%)	ละครใช้เวลาเล่นน้อยมาก แต่คนดูรู้สึกเบื่อและนาน จุดสำคัญที่ควรเห็นก็ไม่สามารถสื่อสารออกมาได้ดีเท่าที่ควร รวมถึงการใช้พื้นที่และการเปลี่ยนฉากที่มีรอยต่ออย่างชัดเจน	ผู้ศึกษาร่วมการประชุมอีกครั้ง เพื่อมองให้เห็นถึงปัญหาของแต่ละฝ่ายอย่างละเอียดมากขึ้น รวมถึงการทำรอยต่อของเรื่องให้ชัดเจนและน่าติดตาม

ตารางที่ 3.3 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าละครเวที เรื่อง คีนสวนฝัน

ที่มา : นายภาดา อึ้งวานิช (ผู้ศึกษา)

3.1.4 ผลงานด้านการแสดง (Production)

ในรอบการแสดงจริงหรือการแสดงต่อหน้าผู้ชมนั้น เป็นกระบวนการที่สำคัญที่สุดของการทำละครเวทีเรื่อง คีนสวนฝัน เพราะทั้งหมดที่ผู้ศึกษาได้ใช้ระยะเวลาในการพัฒนาร่วมกันกับทั้งทีมนักแสดง ทีมออกแบบ อีกทั้งผู้ช่วยในแต่ละฝ่ายนั้น ล้วนแล้วแต่ต้องการที่อยากจะเล่าเรื่องราวของละครเรื่องนี้ให้กับผู้ชมได้รับชมอย่างมากที่สุด เป็นผลงานที่ผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่ายทุ่มเทด้วยร่างกายและแรงใจที่หวังว่าผู้ชมจะสามารถได้รับสารของเรื่องและได้รับอะไรบางอย่างจากละครเรื่องนี้ที่ส่งผลต่อมุมมองและความรู้สึกในการใช้ชีวิตให้กับผู้ชมได้ไม่มากนักน้อย โดยละครเวทีเรื่อง เกษมมหาสมบัติ จัดทำการแสดงทั้งหมด 3 รอบการแสดง คือ รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 27 มีนาคม พ.ศ.2568 เวลา 17.00 น., รอบที่ 2 วันพฤหัสบดีที่ 24 เมษายน พ.ศ.2568 เวลา 17.00 น. และรอบที่ 3 วันศุกร์ที่ 25 เมษายน พ.ศ.2568 เวลา 17.00 น.

3.1.4.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1

รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 27 มีนาคม พ.ศ.2568 เวลา 17.00 น.

การแสดงรอบนี้เป็นการแสดงรอบภายในหรือรอบครอบครัวการแสดงผู้ชม ในรอบนี้ประกอบด้วยนิสิตในปัจจุบันที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 ถึง 4 และอีกทั้งรุ่นพี่บัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาไปแล้ว

รวมถึงอาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดงทุกท่าน โดยการแสดงรอบนี้เป็นการแสดงรอบแรกที่ได้ถ่ายทอดละครต่อหน้าผู้ชมเป็นครั้งแรก แต่จากการถูกปรับรายละเอียดในวันก่อนหน้าทำให้ผู้ศึกษายังมีความกังวล แต่ทุกคนในโปรดัคชั่นก็พร้อมและมั่นใจที่อยากจะสท้อสารและแสดงสิ่งที่ตั้งใจนำมาให้ออกไปสู่สายตาของผู้ชมให้ได้ดีที่สุด

โดยภาพรวมของรอบนี้ถือว่าได้รับผลตอบรับออกมาดีเท่าที่ควร นักแสดงสามารถทำสิ่งที่ปรับเปลี่ยนได้เข้ามื่อ สารที่ต้องการเล่าก็สื่อสารถึงผู้ชมได้เต็มที่ตามที่ต้องการ เห็นได้จากการที่ผู้ชมรู้สึกไปตามตัวละคร ทั้งเหตุการณ์ต่างๆหรือแม้กระทั่งในปมของตัวละคร ก็ยังสร้างความมหัศจรรย์ได้โดยภาพรวม แต่ก็มีข้อต้องแก้ไขในแง่การส่งคิวนักแสดงกับคิวเทคนิคที่ต้องทำงานร่วมกัน แต่ท้ายสุดภาพรวมถือว่าออกมาน่าพอใจสำหรับการแสดงรอบแรกให้กับผู้ชมได้รับชม

3.1.4.2 ผลงานการแสดงรอบที่ 2

รอบที่ 2 วันพฤหัสบดีที่ 24 เมษายน พ.ศ.2568 เวลา 17.00 น.

เนื่องด้วยเหตุการณ์แผ่นดินไหวในช่วงปลายเดือนมีนาคม เพื่อความปลอดภัยกับทุกฝ่ายรวมถึงคนดู เลยต้องมีการเลื่อนรอบการแสดงมาเป็นในวันนี้ ทำให้สิ่งที่เกิดขึ้นคือ ความสดใหม่ของนักแสดงได้หายไป มวลที่เคยเกิดขึ้นก็ไม่เต็มที่เท่าที่เคย ในช่วงสัปดาห์ที่ผ่านมาจึงมีการทบทวนสิ่งที่เคยซ้อมรายละเอียดที่เคยปรับแก้ไปในช่วงก่อนเล่น

กลุ่มผู้ชมที่มาชมละครนั้นประกอบไปด้วย บุคคลภายนอกทั่วไป นักเรียน และผู้ที่มีความสนใจในการรับชมละครเวที ก่อนเริ่มการแสดงผู้ศึกษา ทีมนักแสดงและทีมงานออกแบบทุกฝ่าย รวมไปถึงผู้ช่วยในฝ่ายต่าง ๆ ได้ทำการเตรียมความพร้อม ก่อนจะเริ่มการแสดงเป็นอย่างดี ซึ่งผลตอบรับสำหรับคนดูในรอบนี้เองก็ดีในฐานะคนดูนอกจริง ๆ คนดูมีปฏิสัมพันธ์ในระดับหนึ่งกับการแสดง สารที่เล่าเรื่องคนดูเข้าใจตั้งแต่ต้นจนจบ แต่ในฐานะผู้กำกับ ในรอบนี้ยังไม่ 100% รายละเอียดของการแสดงยังหายไปบ้าง จากการรื้อฟื้นไม่หมดและใช้เวลาซ้อมไปไม่เพียงพอ แต่ถือว่าเป็นสิ่งที่ดีที่อย่างน้อยสิ่งที่เคยๆทำมายังมีอยู่ เพียงแต่ต้องการการซ้อมและทวนกันเล็กน้อย แต่สิ่งที่ดีมาก ๆ ในรอบนี้คือทุกคนเล่นได้เข้ามื่อกันมากขึ้น และในแง่เทคนิครอบนี้ถือว่าดีมาก และผู้ศึกษา ทีมนักแสดง และทีมงานออกแบบในทุกฝ่าย จึงรับคำแนะนำเพื่อนำไปปรับใช้ในรอบการแสดงรอบสุดท้าย เพื่อให้การแสดงที่ถ่ายทอดออกมาถึงผู้ชมมีประสิทธิภาพมากที่สุด

3.1.4.3 ผลงานการแสดงรอบที่ 3

รอบที่ 3 วันศุกร์ที่ 25 เมษายน พ.ศ.2568 เวลา 17.00 น.

สำหรับรอบสุดท้ายของการแสดงละครเวทีเรื่อง คีนสวนฝัน อีกทั้งยังเป็นการแสดงในรอบท้ายที่สุดของเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2567 อีกด้วย กลุ่มผู้ชมที่มาชมละครใน

รอบนี้ มีหลากหลายกลุ่ม ประกอบไปด้วย บุคคลภายนอกทั่วไป นักเรียน ผู้ที่มีความสนใจในการรับชมละครเวที และครอบครัว โดยการแสดงในรอบนี้ นับว่าเป็นความทรงจำในช่วงตอนท้ายของกระบวนการสร้างละครเวที ผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็น ทีมนักแสดง ผู้ออกแบบฉาก ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายพิเศษ ผู้ออกแบบแสง ผู้ออกแบบมัลติมีเดีย ผู้ออกแบบเสียง และ ผู้ช่วยในทุกฝ่ายของการแสดง ล้วนแล้วแต่เป็นส่วนสำคัญต่อการสร้างละครเรื่องนี้ขึ้นมา ร่วมแรงร่วมใจกันสร้างละครเรื่องนี้ให้เกิดมาจากจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ที่ได้ส่งต่อสู่สายตาผู้ชมทั้งในรอบแรก จนถึงรอบท้ายที่สุดนี้การแสดงดำเนินไปได้อย่างราบรื่นและถ่ายทอดถึงผู้ชมได้อย่างยอดเยี่ยม

ซึ่งภาพรวมของวันนี้ถือว่าดีที่สุด คิวที่เคยซ้อม เคยทวนกันก็มีข้อผิดพลาดน้อยที่สุด นักแสดงเต็มที่มาๆ ถือเป็นรอบที่น่าจดจำ และเมื่อการแสดงได้จบลง เสียงปรบมือที่ดังขึ้นจากคนดู และจากทุกคน คือสัญญาณที่กำลังจะบอกว่าเรื่องราวที่กำลังจะต้องจบลง สิ่งที่จะหลงเหลือมีเพียงแค่ความทรงจำกับทุกอย่างที่เกิดขึ้น ทางผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่ายได้แสดงทักษะและความสามารถกันอย่างสุดความสามารถ และถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานชิ้นนี้ จนกลายมาออกเป็นผลงานครั้งสุดท้ายของทุกคน และขอให้จดจำว่า สวมน้ำมันจะไม่หายไปไหนแต่มันจะอยู่ในความทรงจำของทุกคน

3.1.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

เมื่อการแสดงทั้ง 3 รอบ ได้เสร็จสิ้นลงแล้วนั้น ผู้ศึกษาได้รวบรวมความคิดเห็น คำแนะนำ ดิชม และคำวิจารณ์จากผู้ชมที่มีต่อละครเวทีเรื่อง คีนสวนฝัน ให้กับนักแสดงและทีมงานออกแบบทุกฝ่ายรวมถึงตัวผู้ศึกษาเองเช่นกัน ได้เรียนรู้และเห็นถึงจุดเด่นและจุดด้อยในผลงานของตัวเอง เพื่อนำความคิดเห็นมาปรับปรุงและพัฒนาต่อยอดผลงานการสร้างละครเวทีในครั้งถัดไป นอกจากนี้ยังมีการพูดคุยและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ประสพการณ์ต่าง ๆ ที่ได้ทำในระหว่างการพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง คีนสวนฝัน เพื่อเป็นประโยชน์ต่อทั้งตัวผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่าย ทั้งต่อตัวผู้แสดงความคิดเห็นเพื่อเปิดมุมมองที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน และสรุปวิเคราะห์แนวคิดที่ได้จากละครอีกด้วย อีกทั้งผู้ศึกษาได้รวบรวมข้อมูลในการศึกษาค้นคว้าละครเวทีเรื่อง เกษมมหาสมบัติ มารวบรวมเป็นรูปแบบข้อมูลวิธีการเพื่อเป็นตัวบันทึกข้อมูล ภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว ให้เป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจทางด้านละครเวที ได้ศึกษาค้นคว้าและนำไปต่อยอดในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

3.2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre production)

ลำดับ	นักแสดง	ตัวละคร	วิธีการในการทำการบ้าน
-------	---------	---------	-----------------------

1.	ชุมชนาร อุดมเวช	ทอมลอง (Tom Long)	• อ่านหนังสือเรื่อง Tom midnight garden • ดูภาพยนตร์เรื่อง Tom midnight garden(1999) • ดูละครเวทีเรื่อง Tom midnight garden (มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์) • ดูละครเวทีเรื่อง Tom midnight garden(มหาวิทยาลัยญี่ปุ่น) • อ่านหนังสือนิยาย อลิซในแดนมหัศจรรย์ • ดูภาพยนตร์เรื่อง The secret garden(2017)
2.	สันธิติ เตชะ ทัศนสุนทร	อลัน คิทสัน (Alan Kidson)	• อ่านและศึกษาจากหนังสือและซีรีส์ใน YouTube เรื่อง Tom's Midnight Garden และ Alice in wonderland จากนั้นจึงเริ่มวิเคราะห์ตัวละครจาก เหตุผลของการกระทำของตัวละคร รวมถึง วิเคราะห์ลักษณะภายนอก ภายใน ความสัมพันธ์ กับตัวละครอื่นๆ
3.	ปลายดาว สีครอบ	คุณนายบาร์โธโลมิว (Bartholomew)	• อ่านวรรณกรรมเรื่อง สนวนเที่ยงคืน Tom's midnight garden, ดูหนังเรื่อง Tom's midnight garden(1999) ,ดูหนังเรื่อง Alice in wonderland 1 และ Alice in wonderland 2 ต่อมาได้ทำการวิเคราะห์ความเป็นเหตุเป็นผลของ ความคิด การกระทำที่ปรากฏในตัวละคร นอกจากนั้นยังทำการค้นคว้าความเป็นไปได้ของ ตัวละครต่าง ๆ จากการศึกษาภูมิหลัง ยุคสมัย อายุ ในการรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ รวมถึงการวิเคราะห์ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ที่หลอมรวมมาเป็นตัวละคร และหาจุดร่วมกับตนเอง เพื่อให้เข้าใจมากขึ้น

			หลังจากนั้นจึงระดมความคิดกับผู้กำกับและนักแสดงท่านอื่น เพื่อปรับแก้ต่อไป
4.	นวนิยาย วิสูตร สุวรรณ	แฮตตี้(Hatty)	อ่านวรรณกรรมเรื่อง สวนเที่ยงคืน Tom's midnight garden, ดูหนังเรื่อง The secret garden(2020), ดูหนังเรื่อง Tom's midnight garden(1999) หลังจากนั้น ได้ศึกษาข้อมูลตัวละครทั้งภายนอกและภายใน, ภูมิหลังตัวละคร, ความสัมพันธ์, ความเชื่อ, ความต้องการของตัวละคร รวมถึงศึกษาวิเคราะห์เนื้อเรื่อง ค้นคว้าข้อมูลด้านต่าง ๆ ในยุคที่ตัวละครใช้ชีวิตอยู่ และได้ลองหาจุดเชื่อมโยงระหว่างตัวผู้ศึกษาและตัวละคร
5.	ดาร์ธาร์น กีกก้อง	ราชินีแดง (Red Queen) / เกรวิน คิทสัน (Gwen Kidson)	- ดูหนังเรื่อง Alice in wonderland (ภาคแรก) - ดูหนังเรื่อง Alice Through the Looking Glass (ภาคที่สอง) - ศึกษาเกี่ยวกับลอนดอนในยุคสมัยนั้น ด้านอาชีพ, การงาน, นิยายส่วนใหญ่, วัฒนธรรม, ประเพณี ว่าคนในยุคสมัยก่อนสงครามและหลังสงครามเป็นอย่างไร ทำอะไรบ้าง - อ่านเนื้อเรื่องแล้ววิเคราะห์หาความน่าจะเป็นไปได้กับเราในละครเวทีเรื่องนี้ พร้อมหาทางให้ตัวเองเป็นตัวละครเรื่องนี้ได้อย่างไรให้เหมาะสม พร้อมกับวิเคราะห์ตัวละครอื่นๆด้วย

6.	ยศภัทร เชาว์เสฏฐกุล	เอเบล (Abel)	อ่านวรรณกรรมเรื่อง Tom's midnight garden , ดูภาพยนตร์เรื่อง Tom's midnight garden (1999) และวิเคราะห์ความคิด ลักษณะนิสัยของตัวละคร เพื่อให้เข้าใจถึงมุมมอง แนวคิด การกระทำที่ตัวละครตัดสินใจเลือกทำในเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง รวมไปถึงหาจุดร่วมของนักแสดงและตัวละครเพื่อผสมผสานให้กลายเป็นตัวละครที่มีชีวิต
----	------------------------	--------------	---

ตารางที่ 3.4 : ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

การวิเคราะห์ตัวละคร

(1) นายชัชณาร อุดมเวช รับบท ทอม ลอง

1.1) ลักษณะภายนอก

เด็กอายุ 15 รูปร่างท้วม ตาสีฟ้า มีกระบนใบหน้า ผมหยิกสีมะฮอกกานี แต่งตัวตามสถานการณ์ แต่งตัวเก่ง

1.2) ลักษณะภายใน

รักในความถูกต้อง คิดอะไรก็พูด แต่เพราะแบบนี้จึงถูกบอกว่าเสียมารยาทเสมอ เรียนรู้ที่จะมีมารยาท และอยากเป็นผู้ใหญ่ที่ดี ไม่อยากมาอยู่ที่พักกับลุงอลันเพราะไม่อยากแยกกับน้องชาย รักพวกพ้อง ชอบความแฟนตาซี เรื่องเพื่อฝันเหนือจินตนาการ เชื่ออย่างสุดใจในสิ่งที่เป็นไปได้

1.3) ความต้องการตัวละคร

ต้องการช่วยเหลือและหยุดฝันร้ายทุกอย่าง

1.4) ภูมิหลังตัวละคร

ทอม ลอง เด็กชายอายุ 13 เกิดในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 อยู่กับแม่และน้องชายแค่ 2 คน พ่อที่เป็นทหารเสียชีวิตไปในสงคราม อาศัยอยู่เมือง Bedford แม่มักจะสอนเรื่องการมีมารยาทและการเป็นสุภาพบุรุษเสมอ ทอมมักจะชอบพูดทุกอย่างในสิ่งที่คิด จนทำให้คนอื่นมองว่าเสียมารยาท

1.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละคร	ความสัมพันธ์
---------	--------------

ลู่อลับ	พี่ชายของแม่ทอม เจอกันครั้งแรกเพราะลุงจะรับทอมไปอยู่ด้วยที่แฟลต ไม่ชอบพ่อของทอม เพราะคิดว่าพ่อของทอมที่เป็นทหาร เป็นสาเหตุที่ทำให้ภรรยาของตัวเองต้องตายในสงคราม จึงพาลไม่ชอบทอมไปด้วย แต่ก็ไม่ได้เกลียดทอมขนาดนั้น เป็นคนมีระเบียบวินัย เข้มงวดกับทอม จึงทำให้ทอมไม่ค่อยชอบลุงคนนี้สักเท่าไร ลุงจะไม่ชอบให้ใครพูดถึงป่าเกวน เพราะยังเสียใจที่ไม่สามารถทำตามสัญญาได้ ก่อนป่าเกวนตาย
คุณนายบาร์โธโลมิวส์	คุณนายบาร์โธโลมิวส์ เจ้าของแฟลตที่ลู่อลับอาศัยอยู่ เป็นหญิงชรา ใส่ชุดเครสตัวยาวตลอดเวลา บุคลิกดูน่ากลัว ชอบพูดหยอก แก้งทอม แต่ก็เป็นคนเดียว ที่ไม่ได้หาว่าทอมเพ้อเจ้อ ด้วยท่าทางและการพูด ที่เอาแต่พูดถึงป่าเกวน ทำให้ทอมไม่ค่อยชอบเธอสักเท่าไร และมองว่าเธอเป็นคนที่ไม่มีมารยาท แต่แท้จริงแล้ว เธอคือเพื่อนที่ทอมจะเจอในอนาคต หรือก็คือ แสตตี้ตอนโตนั่นเอง
เอเบล	คนรับใช้ของคุณนายบาร์โธโลมิว แต่ความจริงคือ 1 ใน 6 สิ่งที่เป็นไปไม่ได้ก่อนอาหารเช้าข้อที่ 2 “หมาที่วางแผนทรยศเจ้าของ” ที่ราชินีแดงสร้างขึ้น สามารถเดินทางข้ามไปมาได้ 2 โลก คือโลกปกติ และสวนเที่ยงคืน แต่เพราะเป็นหมาที่วางแผนทรยศเจ้าของ จึงมีความคิดขบถต่อราชินีแดง และอยากทำให้เรื่องทุกอย่างจบลง เห็นใจและอยากช่วยแสตตี้ให้หลุดจากการควบคุมของราชินีแดง
แสตตี้	เพื่อนของทอม เด็กหญิงปริศนาที่จู่ๆก็โผล่มาที่แฟลต เธอหนีออกมาจากสวนเที่ยงคืนทางช่องว่างของเวลา(นาฬิกาโบราณกลางบ้าน) ทำให้เธอได้มาพบกับทอม เธอสูญเสียพ่อและแม่ไปตั้งแต่เด็ก เธอที่เสียใจอย่างมาก และด้วยพลังงานอะไรบางอย่าง ทำให้เธอและราชินีแดงพบกัน และจากนั้น เธอก็ถูกดึงตัวไปอยู่ในสวนตั้งแต่ตอนนั้น แท้จริงแล้ว เธอคือวัยเด็กของคุณนายบาร์โธโลมิว
ซูซาน	1 ใน 6 สิ่งที่เป็นไปไม่ได้ก่อนอาหารเช้าข้อที่ 1 “แมวใจอ่อนจอมมอง” ถูกสร้างขึ้นโดยราชินีแดง สร้างมาเพื่อดูแลแสตตี้ในสวน มีนิสัยขี้แแง คิดมาก ใจอ่อน แต่ก็มีอาการกลัวหาญแฝงอยู่ รักและเป็นห่วงแสตตี้ สุดท้าย เมื่อรวบรวมความกล้า และไม่ยอมให้แสตตี้ต้องทนทุกข์ทรมานอีก จึงยอมทำทุกอย่าง แม้จะตายก็ยอม
	1 ใน 6 สิ่งที่เป็นไปไม่ได้ก่อนอาหารเช้าข้อที่ 5 “ช่อดอกไม้ความจำสั้น” ดอกไม้ 4 ดอกที่ทอมเคยอ่านเจอในหนังสือ อลิซในแดนมหัศจรรย์ มีนิสัยขี้ลืม แต่ก็เป็นมิตรกับทอม ชอบแก้งเอเบล เป็นทหารองครักษ์ของราชินีแดง เกรงกลัวราชินี แต่บางทีก็ลืมนไปในเวลาเดียวกัน ทำให้เดี๋ยวดิ

ข้อดอกไม้ ความจำ สั้น	เฉื่อยร่าย มีความคิดเป็นของตัวเองว่าอยากทำอะไร ไม่อยากทำอะไร แต่บางครั้ง พอมีคำสั่งก็จะทำตามทันที เพราะลืมนึกว่าคิดอะไรอยู่
ป่าเถวน/ ราชินีแดง	ป่าของหอม ภรรยาของลุงอลัน เสียชีวิตในเหตุการณ์ The blitz แต่ด้วยแรงความปรารถนาและความยึดติด ทำให้เธอได้สร้างสวนเที่ยงคืนขึ้นมา เพื่อที่จะทำให้เวลาหยุดเดิน

ตารางที่ 3.5 : ความสัมพันธ์ของหอม ลองกับตัวละครในเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) นายสันธิติ เตชะทัศนสุนทร รับบท อลัน คิทสัน

2.1) ลักษณะภายนอก

อลันเป็นชายวัยกลางคน อายุ 38 ปี มีผมสีน้ำตาล ผมสีน้ำตาล ตัวสูง มักใส่สูท เสื้อกั๊กและชุดทางการ สวมแว่น เป็นคนสะอาด เรียบร้อย

2.2) ลักษณะภายใน

อลันเป็นคนเชื่อในหลักการและเหตุผล เป็นคนที่ทำมากกว่าพูด และไม่ค่อยแสดงออกสิ่งที่อยู่ในใจ รักครอบครัว เป็นคนยึดติดกับสิ่งเดิม ไม่ชอบความเปลี่ยนแปลง เป็นคนมีความรับผิดชอบต่อหน้าที่ ชอบวางแผน

2.3) ความต้องการตัวละคร

ต้องการให้เกวนให้อภัยเขาที่เขาไม่สามารถรักษาสัญญาได้

2.4) ภูมิหลังตัวละคร

อลันเคยอาศัยอยู่กับพ่อ แม่ และน้องสาว เขาเป็นคนเข้มแข็งและรักน้องสาวมากๆ จนวันหนึ่งเมื่อก้าวเข้าสู่วัยรุ่น เขาได้พบกับเกวน เขาตกหลุมรักเธอตั้งแต่แรกพบ อลันตั้งใจทำงานเก็บเงิน จนสุดท้ายเขาก็ขอเกวนแต่งงานและย้ายเข้าไปอยู่ในแฟลตแห่งหนึ่งในกรุงลอนดอน เขามีความสุขมากในช่วงแรกที่ย้ายไป ทุกเช้าเขาจะรีบออกไปทำงานที่ธนาคารและกลับมาหาเกวนในทุกๆเย็น ยามว่างก็จะนั่งคุยกับเกวนเรื่องต่างๆ จนกระทั่งเขาได้รู้ว่าเกวนมีภาวะให้กำเนิดบุตรยาก เขาจึงพยายามทำทุกทางเพื่อให้เกวนมีความสุขมากขึ้น แต่แล้วสงครามโลกครั้งที่ 2 ก็ได้เริ่มต้นขึ้น อลันจึงไปเป็นอาสาสมัครเด็อนภัย เพื่อช่วยคนให้รอดจากการทิ้งระเบิดโดยหวังว่าสงครามจะจบโดยไวและเกวนจะได้ปลอดภัย ทำให้เขาเริ่มมีเวลากับเกวนน้อยลง เข้าวันหนึ่งเกวนมีเรื่องจะบอกอลันแต่ด้วยความรีบออลันจึงให้สัญญากับเกวนว่าจะรีบกลับมาฟังเรื่องที่เกวนจะบอกแต่คืนนั้นคืนมีการทิ้งระเบิดเกิดขึ้น อลันจึงต้องคอยช่วยผู้คนให้ปลอดภัยตามเคย แต่เมื่อกลับมาที่แฟลตกลับ

พบว่าคนที่เขาควรช่วยให้รอดที่สุดกลับไม่รอดแล้ว อลันเสียใจมากจนไม่อยากเห็นหน้าเกวนอีก เขาจึงเก็บทุกรูปของเกวนเข้ากล่อง และอยู่อย่างโดดเดี่ยวตั้งแต่นั้นเป็นต้นมา

2.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละคร	ความสัมพันธ์
เกวน	เกวนเป็นรักครั้งแรกและครั้งเดียวของอลัน เธอเป็นภรรยาที่น่ารักและสดใส อลันและเกวนแต่งงานกันตั้งแต่อายุ 20 แต่หลังแต่งงานได้ไม่นาน สงครามโลกครั้งที่ 2 ก็ได้เริ่มต้นขึ้น และมันก็ได้พรากเกวนไปจากอลัน
คุณนายบาร์โทโลมิวส์	เจ้าของแพลตฟอร์มและเกวนย้ายมาอยู่หลังแต่งงาน เธอมักจะดุ๊กดิ๊กและชี้จุกจิกไปบ้างแต่เธอก็ใจดี คุณนายมักจะชอบพูดคุยเป็นเพื่อนเกวนในตอนที่อลันไปทำงาน ตอนที่เกวนจากไป คุณนายก็ถามไถ่อลันอยู่ห่างๆ แต่อลันก็ไม่ได้สนใจ แต่ตั้งแต่คุณนายได้พบกับทอม เธอก็ดูแปลกยิ่งกว่าเดิม
เอเบล	พ่อบ้านของคุณนาย เอเบลเป็นคนจัดทุกอย่างในแพลตฟอร์มให้เป็นระเบียบและสะอาดอยู่เสมอ อลันชอบในส่วนนี้ของเขา แต่เขาก็ดุ๊กดิ๊กไม่แพ้กันกับคุณนาย เขามักจะโผล่มาอย่างเงียบๆ หรือบางครั้งก็ชอบมองแปลกๆ เหมือนมีอะไรบางอย่างในหัวของเขาตลอดเวลา
ทอม	หลานชายของอลัน เป็นเด็กที่มักจะไม่อยู่ในกฎระเบียบและอยากรู้อยากเห็น ทอมมักจะตั้งคำถามกับสิ่งรอบๆ ตัวจนอลันต้องคอยกำชับทอมให้อยู่ในกฎระเบียบและ是孩子ที่เป็นสุภาพบุรุษอยู่บ่อยครั้ง
แฮตตี้	เด็กผู้หญิงที่ไม่มีอยู่จริงที่ทอมมักจะพูดถึงบ่อยๆ ในตอนแรกอลันก็ไม่เชื่อ จนกระทั่งได้เข้าไปในสวนเที่ยงคืนและได้พบกับแฮตตี้ นั่นก็ทำให้รู้ว่าเธอคือคุณนายบาร์โทโลมิวส์ในวัยเด็กนั่นเอง
ซูซาน	อลันได้พบซูซานครั้งแรกเมื่อเข้าไปในสวน เธอเป็นสาวใช้ที่ถูกเกวนสร้างขึ้น จนเมื่อกลับมาที่แพลตฟอร์มซูซานก็ได้กลายมาเป็นสาวใช้คู่กับเอเบลในแพลตฟอร์ม
เหล่าดอกไม้ความจำสั้น	ได้พบครั้งแรกตอนอลันเข้าไปในสวนเช่นกัน เขาจำได้ทันทีที่พบกับดอกไม้ว่า มันเป็นดอกไม้ที่เกวนเคยเล่าให้ฟังในตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ แต่หลังจากที่สวนเที่ยงคืนหายไป มันก็กลายเป็นดอกไม้แห่งความทรงจำของอลัน

ตารางที่ 3.6 : ความสัมพันธ์ของอลัน คิทสันกับตัวละครในเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) นางสาวปลายดาว สีครอบ รับบท คุณนายบาร์โธโลมิว

3.1) ลักษณะภายนอก

คุณนายบาร์โธโลมิว เป็นหญิงวัยชรา อายุ 85 ปีที่ยังดูคล่องแคล่ว ภายนอกดูลึกลับ และน่ากลัว แต่ทว่าใส่ใจในการแต่งกาย และทรงผม เสื้อผ้าส่วนใหญ่อยู่ในโทนสีหม่น เช่น สีดำ สีม่วง

3.2) ลักษณะภายใน

คุณนายบาร์โธโลมิวเป็นคนที่ผ่านเหตุการณ์ที่ทั้งมีความสุข และทุกข์มากมาย เธอจึงไม่กลัวการเปลี่ยนแปลง เพราะนั่นคือสามัญ อีกทั้งเป็นคนขี้เล่น ชอบแกล้งมาตั้งแต่เด็ก ถึงอายุมากแล้ว แต่สิ่งนั้นยังอยู่ สิ่งสุดท้ายคือเธอเชื่อว่า แม้แต่สิ่งที่เราคิดว่าเป็นไปไม่ได้ หากเราเชื่อมั่นจริงๆ แล้ว มันก็อาจจะเป็นไปได้ในที่สุด

3.3) ความต้องการตัวละคร

ต้องการให้ทอมทำภารกิจให้สำเร็จ ซึ่งคือพาลันเข้าไปเจอกับเกวนในสวน และปรับความเข้าใจกัน

3.4) ภูมิหลังตัวละคร

คุณนายบาร์โธโลมิว หรือแฮตตี้ เด็บโตในครอบครัวฐานะดีในลอนดอน มีพ่อเป็นนักสำรวจและแม่ที่เล่านิทาน *Alice in Wonderland* ให้ฟังทุกคืน จนกระทั่งพ่อหายสาบสูญระหว่างสำรวจขั้วโลกเหนือ แม่เสียใจจนคุ้มคลั่งและทำร้ายเธอ ก่อนจะเสียชีวิตในที่สุด แฮตตี้จึงต้องเผชิญความเศร้าเพียงลำพัง คืบหนึ่งในฝันร้าย เธอพบ “สวน” ที่ลอบประโลมใจราวกับอีกครอบครัวหนึ่ง แต่ไม่นานก็รู้สึกเหมือนถูกจองจำ เธอเริ่มค้นหาคำตอบ จนได้พบกับทอมปริศนา ที่ทำให้ทุกอย่างกระจ่าง เธอเติบโตขึ้น มีครอบครัวที่อบอุ่นและลูกชายสองคน แต่สุดท้ายก็ต้องสูญเสียทุกคนไปในสงคราม จึงเข้าใจถึงความไม่แน่นอนและการเปลี่ยนแปลงของชีวิตอย่างลึกซึ้ง.

3.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละคร	ความสัมพันธ์
ทอม	เด็กชายที่พบกันตอนเด็กในฝัน เขาคือเพื่อนคนหนึ่ง ที่มีทั้งความทะเล้น ขี้เล่น น่ารัก และจริงจังกับทุกคน รวมถึงตัวเอง เราช่วยกันก้าวข้ามผ่านอุปสรรคที่อยู่ตรงหน้า ด้วยความกล้าหาญ ตั้งแต่วันที่เขาจากไปคุณนายบาร์โธโลมิวยังเฝ้าที่จับพบเขาอีกครั้งเสมอมา

แฮตตี้	ตัวฉันเองในวัยเด็ก ที่แม่ในวัยที่ควรจะได้สดใส มีความสุข และเปรมปรีดิ์ กลับเจออุปสรรคมากมายที่ผู้ใหญ่บางคนยังรับมันไม่ไหวด้วยซ้ำ แต่เขาก็ผ่านมันมาได้ คุณนายบาร์โธโลมิวภูมิใจในตัวเขาเสมอ แฮตตี้คือความทรงจำที่ดีที่สุดสำหรับคุณนายบาร์โธโลมิว
อลัน	สามีของเกวน เขาผู้ชายที่รักครอบครัวมาก เขาพาภรรยาเข้ามาอาศัยในแฟลต เขาจริงจังกับงาน และครอบครัว เพื่อหวังให้ทุกอย่างเป็นไปตามปกติสุข กับคุณนายบาร์โธโลมิว อาจจะไม่ได้พูดคุยกันบ่อยนัก แต่ก็เพื่อนบ้านที่ดี จนวันที่เขาสูญเสียเกวน อลันก็เปลี่ยนไป เก็บตัวมากขึ้น และพูดคุยกับคุณนายบาร์โธโลมิวน้อยลง
เกวน	ภรรยาของอลัน เธอเป็นคนสดใส ร่าเริง และเป็นภรรยาที่ดีเอาใจใส่สามี เธอขอพูดคุยกันเรื่องปาร์ตี้น้ำชาแล้วก็ alice in wonderland แม้อายุจะห่างกันมาก แต่เราก็นสนิทกันมาก คุณนายบาร์โธโลมิวเสียใจมากที่เกวนจากไป
เอเบล	หลายปีก่อน เอเบลเข้ามาสมัครงานที่แฟลตแห่งนี้ เวลาดำเนินไป ไม่มีอะไรที่ผิดปกติ จนวันหนึ่งที่คุณนายได้อ่านจดหมายของแฮตตี้ ก็ทำให้จำได้ว่าเอเบลคือคนรับใช้ที่เจอในสวนของราชินีแดง เขาเป็นคนที่ให้เกียรติคนอื่นมาโดยตลอด
ซูซาน	แม่บ้านของราชินีแดงที่เจอในสวน เธอเป็นคนน่ารัก ชักลวง แต่ก็เชื่อมั่นในแฮตตี้เสมอ ไม่ว่าอะไรจะเกิดขึ้น เรามักจะเชื่อใจกัน รวมถึงเอเบลด้วย
เหล่าดอกไม้ความลับ	เหล่าดอกไม้คอยช่วยให้เหตุการณ์ในสวนเป็นไปอย่างปกติ แต่สิ่งที่พวกเขาทำไม่ปกติในสายตาแฮตตี้เอาเสียเลย แต่ถึงอย่างนั้นพวกเขา ก็ทำให้สวนมีชีวิตชีวา ไม่เงียบเหงา นอกจากนั้นพวกเขายังช่วยให้แฮตตี้และทอมทำภารกิจสำเร็จอีกด้วย

ตารางที่ 3.7 : ความสัมพันธ์ของคุณนายบาร์โธโลมิว กับตัวละครในเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) นางสาว นวลพรรณ วิสูตรสุวรรณ รับบท แฮตตี้

4.1) ลักษณะภายนอก

ช่วงที่ 1 : เด็กผู้หญิงอายุ 13 ปี ผิวขาว ดวงตาสีฟ้า ผมสบบอลันน้ำตาลักเปีย 2 ข้าง รูปร่างสมส่วน ตูมมัตตะแมง สวมชุดเดรสกระโปรงฟูฟ่องสีฟ้าอ่อน คล้ายคลึงกับตัวละคร อลิส จากในเรื่อง Alice in wonderland และมีผ้าคาดเอวสีน้ำเงินเข้มเข้ากับชุด

ช่วงที่ 2 : เด็กสาวอายุ 15-16 ปี รูปร่างและขนาดตัวนั้นสูงขึ้นกว่าเดิมเล็กน้อย ผมบอลล์น้ำตาลได้ถูกปล่อยลง ได้มีการเพิ่มเลเยอร์ของเครื่องแต่งกายขึ้น สวมชุดกระโปรงยาวสีฟ้าอ่อน ทับด้วยเสื้อกั๊กยาวสีน้ำเงิน

ช่วงที่ 3 : หญิงสาว อายุ 20-22 ปี รูปร่างสูงโปร่งและดูโตขึ้นอย่างเห็นได้ชัด พุดจาฉะฉานมั่นใจ และได้มีการเพิ่มเลเยอร์ของเครื่องแต่งกายขึ้นไปอีกชั้น สวมใส่เสื้อโค้ทกันหนาวยาวสีกรมท่า รวบผมมวยต่ำ และสวมหมวกขนสัตว์ สวมถุงมือสีดำ

4.2) ลักษณะภายใน

ช่วงที่ 1 : แสตตี้เป็นเด็กผู้หญิงร่าเริง และอยากรู้อยากเห็น มีความขี้เล่น รักอิสระ ชอบจดบันทึกเหตุการณ์ที่พบเจอลงในไดอารี่ ในบางครั้งมักจมปลักอยู่กับความเศร้าจากการสูญเสียครอบครัว

ช่วงที่ 2 : มีความกล้าได้กล้าเสีย และมีความคิดเป็นของตัวเองมากขึ้น แสตตี้ปล่อยวางกับเรื่องครอบครัวในอดีตได้แล้ว และอยากกล้าเผชิญหน้ากับราชินีแดงเพื่อกลายเป็นอิสระจากฝันร้าย

ช่วงที่ 3 : มีความอดทนและเข้าใจในสถานการณ์ต่าง ๆ ใจเย็นและเข้าใจในตัวของผู้อื่น อ่อนโยนมากขึ้นแต่ไม่อ่อนแอ มีความกล้าหาญ มีความคิดที่โตขึ้นและพร้อมที่จะให้อภัย

4.3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการให้ฝันร้ายยุติลง และให้ราชินีแดงยอมรับความจริง

4.4) ภูมิหลังตัวละคร

แสตตี้เกิดในครอบครัวร่ำรวยในลอนดอน พ่อเป็นนักสำรวจที่ชอบอ่าน *Alice in Wonderland* ให้เธอฟังเสมอ ก่อนพ่อแม่จะเสียชีวิตตอนเธออายุ 13 ปี หลังจากนั้นเธอเริ่มมีฝันร้าย เห็นตัวเองติดอยู่ในโลกแฟนตาซีใต้การควบคุมของราชินีแดงผู้เคร่งครัด เธอพยายามหลุดพ้นแต่ไม่สำเร็จ จนวันหนึ่งพบช่องโหว่ที่นาฬิกาและลอดผ่านไปพบหญิงแก่กับหญิงสาวคล้ายราชินีแดง ในฝันครั้งต่อมา เธอพบเด็กชายชื่อทอมที่หนีโรคหัดมาอาศัยอยู่ในแฟลต ซึ่งกลายเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลง.

4.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละคร	ความสัมพันธ์
ทอม	แสตตี้พบทอมครั้งแรกในตอนที่ยพยายามผ่านช่องโหว่กลับไปแฟลตอีกครั้ง ซึ่งคิดว่าการที่เจอทอมในแฟลตแห่งนี้ ทอมจะต้องมีอะไรบางอย่างที่อาจจะช่วยให้คำตอบได้ เมื่อได้คุยกับทอม ทำให้เริ่มเกิดมิตรภาพดี ๆ หลังจากนั้นก็ได้พบกับทอมอีกครั้ง ทอมพยายามช่วยเหลือแสตตี้จากฝันร้ายเสมอมา จวบจนสวนเที่ยงคืนและฝันร้ายได้ปิดลง ทอมก็ยังคงอยู่เคียงข้างแสตตี้ ทำให้เกิดเป็นการผจญภัยและมิตรภาพที่แน่นแฟ้นที่ยากที่จะลืม

ราชีนีแดง	ในคืนแรกที่ฝันร้าย คือนั่นเองเป็นครั้งแรกที่แฮตตี้ได้พบกับราชีนีแดง ความเศร้าของแฮตตี้ถูกเยียวว้าจากราชีนีแดงในความสัมพันธ์ป่าและหลาน แต่หลังจากนั้นราชีนีแดงเริ่มกักขังแฮตตี้ไว้ แฮตตี้พยายามบอกถึงความต้องการให้ปล่อยเธอไปจากสวนเที่ยงคืน แต่ราชีนีแดงกลับหยุดกาลเวลาของสวนนี้ไว้ด้วยฤดูหนาวอันยาวนาน แฮตตี้หันเข้าหาเรื่องราวในอดีตของราชีนีแดงทั้งหมดและไม่เคยโกรธ จึงได้มาพูดคุยกันด้วยความเข้าใจอีกครั้ง จนในที่สุดราชีนีแดงได้เข้าใจทุก ๆ สิ่ง เธอได้ขอโทษแฮตตี้กับเรื่องราวที่ผ่านมา ทั้งสองจากกันไปด้วยความรักและเข้าใจพร้อมกับสวนที่ถูกปิดลง
ซูซาน	สาวรับใช้ที่ถูกสร้างขึ้นมาร่วมกับสวนเที่ยงคืน แฮตตี้เจอเธอพร้อมกับเอเบลและราชีนีแดง ทั้งสองมักตัวติดกันอยู่เสมอ แฮตตี้มักทำตัวสบาย ๆ เมื่ออยู่กับสองคนและสนิทใจกับซูซานที่สุด เธอมองว่าซูซานนั้นเหมือนแมวใจอ่อนที่ตามใจเธออยู่เสมอ และยังเป็นเหมือนพี่สาวที่ใจดีห่วงใยต่อเธอ แฮตตี้เองก็ห่วงใยความรู้สึกของซูซานอยู่เสมอในยามที่ซูซานจะต้องเดือดร้อนหรือถูกลงโทษจากราชีนีแดง
เอเบล	ในครั้งแรกที่พบเอเบล เขาเป็นผู้ดูแลความเรียบร้อยของสวนเที่ยงคืนให้เป็นไปตามที่ราชีนีแดงต้องการ ซึ่งแฮตตี้ได้พบกับเขาในครั้งแรกที่สวนถูกสร้างขึ้น พร้อมกับราชีนีแดงและซูซาน แฮตตี้มองว่าเขาเป็นบุคลิกคล้ายสุนัขที่ชอบสุดตลกต่าง ๆ และแม้ว่าในบางครั้งเอเบลจะคอยกำชับเรื่องต่าง ๆ ในสวนมากมาย แต่ลึก ๆ แล้วเขาก็ยังคงมีความใจดี เป็นห่วงและคอยดูแลแฮตตี้อย่างห่าง ๆ อยู่เสมอ แฮตตี้เองก็ไว้วางใจเอเบลเช่นกัน
อลัน	แฮตตี้ได้ยินชื่อของอลันครั้งแรก ในคืนที่เธอผ่านช่องโหว่ไปยังแฟลต แฮตตี้ได้ฟังเรื่องราวของอลันในคืนนั้นเอง ต่อมาแฮตตี้พบเขาครั้งแรกในสวนเที่ยงคืนฤดูหนาว เธอรู้ว่าอลันคือสามีของป่าเกวน (ราชีนีแดง) แฮตตี้ได้ยินเฟื่องนาฬิกาให้กับอลัน เพื่อให้เขาได้คลายปมความรักที่มีต่อเกวนได้
บาโทโลมิวส์	แฮตตี้พบกับบาโทโลมิวส์ครั้งแรกในคืนที่มีระเบิดครั้งใหญ่ ตอนนั้นเธอยังไม่รู้ว่าหญิงแก่คนนั้นคือตัวเธอเองในอนาคต แต่เมื่อทั้งคู่ได้สบตากัน แฮตตี้ก็สัมผัสได้ถึงความรู้สึกที่พิศวงบางอย่าง ต่อมา แฮตตี้เริ่มประติดประต่อเรื่องราวทั้งหมดจนได้รู้ในที่สุดว่า บาโทโลมิวส์และตัวแฮตตี้ นั้นคือคนเดียวกัน

หมู่มวล รูปปั้น ดอกไม้	ลูกสมุนของราชินีที่เกิดมาพร้อมกับสวนเที่ยงคืน มักคอยติดตามสอดส่องแฮตตี้เป็นสายตาให้กับราชินีแดง
------------------------------	---

ตารางที่ 3.8 : ความสัมพันธ์ของแฮตตี้ กับตัวละครในเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

5) นางสาว ดารารัตน์ กีก้อง รับบท ราชินีแดง/เกวน

5.1) ลักษณะภายนอก

ผู้หญิงผมสีแดงสูงเหยียดฟ้าในชุดกระโปรงสั้ดดำแดงโอ่อ่า มีกระบังรอบคอ มีลักษณะมั่นใจ มีความยึดมั่นในตัวเองสูง เอาแต่ใจ ชอบควบคุมทุกอย่างรอบตัว

5.2) ลักษณะภายใน

สร้างโลกอีกใบขึ้นมาเพื่อหลีกเลี่ยงความจริงที่ว่าในโลกที่เธอก่อนเสียชีวิตนั้นอลันคนรักของเธอจะทำให้เธอผิดหวังอยู่เสมอ

5.3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการหลีกเลี่ยงโลกแห่งความเป็นจริง

5.4) ภูมิหลังตัวละคร

เกวน หญิงสาววัย 20 ปี ตกหลุมรักและแต่งงานกับอลัน ทั้งคู่ย้ายมาอยู่ในแฟลตที่ลอนดอน เกวนเป็นแม่บ้านที่ดีและสนิทกับคุณนายบาโรโลมิว เจ้าของแฟลต เธอมีภาวะมีลูกยาก แต่ใฝ่ฝันอยากมีลูกเสมอ วันหนึ่งเธอตั้งท้องและตั้งใจจะบอกข่าวดีกับอลันหลังจากที่ทำงาน แต่ในคืนนั้นเกิดเหตุระเบิดกลางกรุงลอนดอน เกวนวิ่งออกไปตามหาอลันด้วยความเป็นห่วง ก่อนจะถูกระเบิดเสียชีวิตโดยไม่ได้บอกข่าวดีนั้น ความปรารถนาอันแรงกล้านี้กลายเป็นสิ่งที่เธอยึดติดในวาระสุดท้าย.

5.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละคร	ความสัมพันธ์
อลัน	รักเดียวของเกวน แต่งงานกันตอนอายุ 20 ปี อลันเป็นคนที่อบอุ่น ขยันทำงาน หลังแต่งงานกันทั้งคู่ย้ายมาอยู่แฟลตในกรุงลอนดอน ก่อนเกิดเหตุสงครามโลกครั้งที่ 2

แฮตตี้	หลานที่เธอรักและห่วงใยจากคีนแรกที่พบกับแฮตตี้ เธอได้เยียวยาความเศร้ารันทตกับแฮตตี้ในวันที่สabatกันจากนั้นแฮตตี้ก็ถูกดูดเข้ามาในโลกของเธอเพื่อสนองความต้องการที่อยากมีลูกและกักขังแฮตตี้ไว้เมื่อแฮตตี้เริ่มที่จะรู้ความจริงและตัวแฮตตี้ก็เป็นหลักประกันว่าเวลาจะไม่เปลี่ยนแปลง ทุกอย่างจะไม่เปลี่ยนไปเธอจึงสร้างฤดูหนาวเพื่อจำศีลขึ้นมาเพื่อที่เวลาและทุกอย่างจะไม่เปลี่ยนไป
เอเบล	สุนัขรับใช้ของเรดควีน ถูกสร้างขึ้นมาให้ดูเวลาสวนเที่ยงคีนเพื่อสอดส่องดูแลทุกอย่าง และถูกสร้างให้สามารถข้ามเวลาได้เพื่อสอดส่องได้มากขึ้นด้วย
ซูซาน	แมวสาวรับใช้ของเรดควีน สร้างขึ้นมาเพื่อให้ดูแลแฮตตี้ให้อยู่ในร่องในรอยที่กำลังจับไว้
ทอม	หลานที่อลันจะต้องเลี้ยงดูหลังจากเกวนตายและมีโลกหวั่นระบอบต่อจากนั้น เป็นเด็กใจแรงกล้าที่จะมาเพื่อแก้ไขปัญหที่เกิดขึ้นของการยึดติดนี้
บาโทโลมิวส์	เจ้าของแพตสที่คอยอยู่เคียงข้างเธอเสมอ ในวันที่อลันไม่อยู่หรือออกไปทำงานก็จะมีบาโทโลมิวที่คอยชวนเกวนให้พูดคุยกันอย่างสนุกสนานตลอด
ดอกไม้ ความจำ สั้น	ดอกไม้6ดอก เหมือนเป็นตัวแทนสิ่งที่เป็นไปไม่ได้6ข้อจากสิ่งที่ไม่เคยได้รับจากอลัน ดอกไม้พวกนั้นถูกสร้างให้ความจำสั้นเพื่อที่จะได้ไม่ต้องมีสิ่งที่ยึดติดเหมือนเธอและถูกสร้างขึ้นมาเป็นองครักษ์เฝ้าดูแลเธอและสวนด้วย

(6) นายศภัทร เซวณัฏฐกุล รับบท เอเบล

6.1) ลักษณะภายนอก

ผู้ชายอายุราว ๆ 20 กลางๆ รูปร่างสันทัด กระฉับกระเฉง ผอมดำ แต่งกายในเครื่องแบบคนรับใช้-คนสวนในประเทศอังกฤษปี ค.ศ.1880

6.2) ลักษณะภายใน

เอเบลเป็นคนที่มีความรักสนุก ร่าเริง มีจิตใจดี รักในอิสระเสรีภาพที่แฝงไปด้วยความต้องการที่สร้างการเปลี่ยนแปลงภายในสวนเที่ยงคีน ไม่ชอบเห็นแฮตตี้เศร้าและถูกกักขัง

6.3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการให้สวนเที่ยงคีนที่เปรียบเสมือนฝันร้ายของแฮตตี้จบลงจากเงื้อมมือของราชินีแดง

6.4 ภูมิหลังตัวละคร :

เอเบล ถูกสร้างขึ้นไม่นานหลังจากการกำเนิดขึ้นของสวนเที่ยงคืนจากพลังอำนาจในการยึดติดและไม่ปล่อยวางของ เกวน ภรรยาของอลัน ที่เสียชีวิตจากการโจมตีทางอากาศแบบสายฟ้าแลบของกองทัพเครื่องบินเยอรมันในสงครามโลกครั้งที่ 2 จนกลายร่างเป็นราชินีแดงภายในสวนเที่ยงคืน หน้าที่ของเอเบลคือดูแลนาฬิกาที่เป็นประตูทางเชื่อมของโลกมนุษย์และโลกสวนเที่ยงคืนให้เป็นปกติตามความต้องการของราชินีแดง และคอยจับตาดูแฮตตี้ เด็กสาวที่ถูกพาตัวมาที่สวนเที่ยงคืน แต่ภายใต้การทำตามคำสั่ง เอเบลกลับมีความคิดทรยศราชินีเพื่อปลดปล่อยทุกคนภายในสวนเที่ยงคืนให้เป็นอิสระ ด้วยตัวแปรสำคัญอย่าง ทอมและอลัน

6.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละคร	ความสัมพันธ์
ทอม	เด็กชายที่เขารอมานานจากการวนลูปของเวลาสวนเที่ยงคืน เขาคือตัวแปรสำคัญในการสลายสวนเที่ยงคืนแห่งนี้ จากการตัดสินใจและการกระทำของทอมในลูปเวลา ทำให้เอเบลเชื่อมั่นว่าทอมจะสามารถพาอลัน เข้ามาคลี่คลายเรื่องราวในสวนเที่ยงคืนได้
แฮตตี้	เด็กหญิงที่ถูกพาตัวมาที่สวนเที่ยงคืนในทุกครั้งที่ฝนร้าย เอเบลเฝ้ามองและดูแลแฮตตี้ให้อยู่ภายในสวนเที่ยงคืน ตามคำสั่งของราชินีเพื่อให้เส้นเวลาในสวนยังคงดำเนินไปอย่างปกติตลอดกาล
คุณนายบาโทโลมิวส์	หญิงชราภาพที่เอเบลดูแลภายในโลกมนุษย์ เอเบลรู้จักคุณนายบาโทโลมิวส์เป็นอย่างดี เพราะรู้ว่า แฮตตี้คือคุณนายบาโทโลมิวส์ที่ถูกลักพาตัวตอนวัยเด็กไปที่สวนเที่ยงคืนโดยราชินีแดงหรือเกวน ภายหลังเมื่อคุณนายบาโทโลมิวส์จำตัวตนของเอเบลได้ เอเบลจึงไม่จำเป็นต้องปิดบังตัวตนต่อหน้าเธออีก
อลัน	สามีของเกวน หรือราชินีแดงภายในสวนเที่ยงคืน เขาคือกุญแจสำคัญในการสลายสวนเที่ยงคืนที่เกิดขึ้นจากการไม่ปล่อยวางของเกวน เอเบลและคุณนายบาโทโลมิวส์มักพูดเพื่อกระตุ้นให้อลัน คิดและคำนึงถึงข้อผิดพลาดของตน ที่ทำให้เกิดเรื่องที่น่าเศร้าขึ้น รวมไปถึงคอยชี้แนะอย่างอ่อนโยม ในการมีอยู่ของสวนเที่ยงคืน เพื่อให้เขาเข้าไปแก้ไขความวุ่นวาย
เกวน/ราชินีแดง	เอเบลถูกเกวน สร้างขึ้นไม่นาน หลังจากที่เกวนเสียชีวิต และจิตของเธอได้พบเข้ากับแฮตตี้ที่หลุดเข้ามาในช่วงรอยต่อของเวลาพอดี จึงทำให้เกวนและแฮตตี้ถูกดึงเข้าไปอยู่ภายในสวนเที่ยงคืน เอเบลกลายเป็นคนรับใช้ของราชินีเพื่อดูแลทุกอย่างที่ไม่ปกติให้เป็นเรื่องปกติตามความ

	ต้องการของราชินีโดยที่ เอบลเองก็พยายามหาทางปลดแอกจากอำนาจไร้สาระของราชินีแดงเช่นกัน
ชูชาน	เอบลและชูชานถูกสร้างขึ้นพร้อมกันจากอำนาจราชินีแดง เอบลและชูชานมีความห่วงใยกันและคำนึงถึงกันอย่างเสมอ ทั้งในการทำงานตามหน้าที่ รวมถึงเป้าหมายร่วมกันอย่างชัดเจนคือการปลดปล่อยผืนร้ายที่ถูกสร้างขึ้นโดยราชินีแดง ถึงแม้เอบลและชูชานอาจต้องหายไปตลอดกาล
เหล่าดอกไม้	เอบลมักรำคาญพวกเหล่าดอกไม้เพราะว่า พวกมันไร้สาระ และพวกมันเปรียบเสมือนเศษเสี้ยวความคิดที่เหลืออยู่ของราชินีแดงครั้งเป็นเกวน

ตารางที่ 3.10 : ความสัมพันธ์ของเอบล กับตัวละครในเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre production)

(1) นาย ชุษณาร อุดมเวช

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

หลังจากได้รับบทแล้ว ผู้กำกับได้นัดประชุมเพื่อพูดคุยถึงแนวทางว่าจะเป็นไปได้ในทิศทางไหน และได้ให้การบ้านไป โดยการไปอ่าน และดู สื่อที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะทำ จากนั้นก็ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับตัวละคร

การซ้อมละครช่วงที่ 1

มีการทำworkshopค้นหาความเป็นไปได้ของตัวละคร ว่าเมื่อตัวละครอยู่คนเดียวในช่วงที่ต้องกักตัว แล้วมีเด็กคนหนึ่งที่พอจะเป็นเพื่อนเล่นได้ จะเป็นอย่างไร และจะทำอะไรบ้าง เมื่อเจอกับคุณลุง คุณนาย และเอบล จะเป็นอย่างไร แบ่ง2ฝั่ง คือฝั่งแฟลตและฝั่งสวน จากนั้นจึงลองซ้อมตามบทไปเรื่อยๆ

ส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 ตัวผู้ศึกษาได้เจอปัญหาที่สำคัญคือ ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร อาจจะยังทำมาไม่แน่นพอ ทำให้ความสัมพันธ์ของลูกหลาน มีความเบาบาง ผู้ศึกษาจึงต้องลองอ่านบท และทำรายละเอียดระหว่างที่ไม่พูด และแสดงให้เห็นถึงสิ่งที่คิด เพื่อให้เรื่องมีความน่าสนใจมากขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครช่วงที่ 2 ผู้ศึกษาต้องจำบทสำหรับละครตัวอย่างของวิทยานิพนธ์ ที่จะเผยแพร่ในงานปล่อยผีในเดือนตุลาคม แต่เพราะแบบนั้น จึงทำให้เห็นสิ่งที่อยากเล่ามากขึ้น

ส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้า 50% ทำให้ผู้ศึกษาเห็นถึง สิ่งที่คุณกำกับอยากให้เกิดขึ้นบนเวที รีแอกชั่นของผู้ชมภายนอก ต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้น จะได้เห็นถึงแนวทางการเล่นในอนาคตต่อไป

การซ้อมละครช่วงที่ 3

ในการซ้อมละครช่วงที่ 3 หลังจากการส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้มีการทวนบทเก่า และได้เริ่มอ่านบทใหม่ที่ได้นำ มีการคุยกันถึงทิศทางที่จะเกิดขึ้นต่อไปว่า ควรจะเล่นแนวไหน และจบอย่างไร

ส่งความคืบหน้า 70%

มีความเข้าใจผิดเกี่ยวกับแนวทางของละครและบทที่ได้มา สื่อสารออกมาอีกแบบ และเล่นไม่สัมพันธ์กับบท ทำให้คนดูไม่รู้เรื่อง

การซ้อมละครช่วงที่ 4

เป็นการซ้อมช่วงสุดท้ายก่อนจะส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้าย แต่ซ้อมเยอะโดยที่มีบทถึงแค่บทที่ 6 ทำให้ความสดใหม่ในการเล่นหายไป

ส่งความคืบหน้า 100%

เนื่องจากเกิดอาการซ้ำในบท ทำให้ความสงสัยบางอย่างในตัวละครหายไป และกลายเป็นการรู้ก่อน อีกทั้งน้ำหนักเสียงที่ไม่พอดี ทำให้คนดูฟังไม่รู้เรื่อง message เรื่อง 6 สิ่งที่เป็นไปไม่ได้ก่อนอาหารเช้า พูดไม่รู้เรื่อง ไม่มีการเน้น ทำให้คนดูไม่รู้ว่าคุณพูดไปตั้งแต่ตอนไหนถึงมาเชื่อมกับบทต่อไปได้

(2) นายสันธิติ เตชะทัศนสุนทร

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

หลังจากได้นักแสดงครบถ้วนแล้ว ผู้กำกับได้มีการนัดพูดคุยเกี่ยวกับบทและตัวละคร เพื่อให้เข้าใจไปในทิศทางเดียวกันก่อน จากนั้นผู้กำกับจึงให้การบ้านเพื่อไปวิเคราะห์ตัวละครของตัวเองและนำมาแชร์กัน มีการค้นหาข้อมูลถึงสภาพสังคมของอังกฤษในยุคสมัยนั้น รวมไปถึงภาวะซึมเศร้าจากการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก

การซ้อมละครช่วงที่ 1

เป็นช่วงการทดลองและการค้นหาตัวละครผ่านการเล่นฉากแรก มีการ workshop ความสัมพันธ์ ชีวิตประจำวัน ของตัวละคร และการอยู่ด้วยกันของนักแสดง ส่วนตัวได้ทดลองวิธีการใช้ร่างกาย วิธีการแสดงออก และวิธีการ จัดการตามความต้องการของตัวละคร

ส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 ได้รับคำแนะนำจากครูมาว่า อย่าลืมความสัมพันธ์ระหว่างลุงกับหลาน ตอนนี้ครูยังไม่เห็นความสัมพันธ์นี้ ให้ลองหาวิธีการที่จะจัดการกับหลานเพิ่มเติม

การซ้อมละครช่วงที่ 2

ผู้ศึกษาได้ปรับและทดลองเพิ่มเติมตามคำแนะนำจากการส่งความคืบหน้าครั้งแรก มีการ workshop เพิ่มเติมจนได้เจอมิติใหม่ๆ ของตัวละครมากขึ้น และเป็นการซ้อมเพื่อแสดงตัวอย่างของละครเรื่องนี้ในเทศกาลปล่อยผี

ส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 เป็นการแสดงตัวอย่างของละครในเทศกาลปล่อยผี แม้จะเป็นการแสดงสั้นๆ แต่ก็ครั้งแรกที่ได้แสดงต่อหน้าผู้ชม พร้อมกับองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจเรื่องราวมากขึ้นและเข้าใจการใช้พลังงานปรับใช้พลังงานเพื่อสื่อสารให้คนดูรับสารครบถ้วน

การซ้อมละครช่วงที่ 3

เป็นการทวนและพัฒนาต่อจากครั้งแรกๆ ยังค้นหาวิธีการใหม่ๆ เพื่อใช้ในการแสดง เป็นช่วงที่ท้าทายในการไม่ทำให้เป็นคิวนเกินไป

ส่งความคืบหน้า 70%

ครู feedback กลับมาว่าไม่สนุกเท่าตอนที่ส่งช่วงแรกๆ อลันดูโกรธไปเลย อยากให้หามิติอื่นๆ ที่แสดงออกได้อีก คนดูได้รับความนิ่งของเรื่อง ยังหาจุดสมดุลในการเล่นไม่เจอ ครูก็แนะนำให้รื้อพื้นรายละเอียดช่วงที่ทำแรกๆ กลับมา และเอาความเข้มนวดออกมามากกว่าโกรธ

การซ้อมละครช่วงที่ 4

หลังจากส่งความคืบหน้าไป ทางคณะผู้ศึกษาก็ได้กลับมาทบทวนถึงความสมเหตุสมผลของเรื่อง มีแก้ปรับตรรกะและภูมิหลังบางอย่างเพื่อให้เรื่องสมเหตุสมผล และจะได้มองไปในทิศทางเดียวกันมากขึ้น มีการทำฉากอื่นๆเพิ่มเติม

ส่งความคืบหน้า 100%

ผู้ศึกษายังไม่มั่นใจแต่ก็ลองกระโจนเข้าไป คุณครูให้คำแนะนำว่าโทนของเรื่องนิ่งไป อลังดูลานมากเกินไป ให้โฟกัสที่วิธีการจัดการมากกว่าแสดงความรู้สึกของตัวละคร

(3) นางสาว ปลายดาว สีรอบ

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

ในช่วงก่อนส่งครั้งแรก ได้ทำการศึกษาตัวละคร จากการค้นคว้าทางหนังสือ ภาพยนตร์ และความเป็นไปได้ทางตัวละครทั้งภายนอกและภายใน รวมถึงยังได้มีการปรึกษากับผู้กำกับเรื่องแนวทางของตัวละคร และได้ทำแบบฝึกหัดการตั้งสตร่วมกับตัวละครอื่น ๆ เพื่อค้นหาความสัมพันธ์ แวดล้อม อีกทั้งส่วนประกอบต่าง ๆ ที่ทำให้เป็นคุณนายบาร์โธโลมิว

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ทุกครั้งที่มีการซ้อม จะมีการอบอุ่นร่างกาย ยืดเหยียด เพื่อให้ร่างกายพร้อมรับ และค้นพบกับสิ่งใหม่ เมื่อร่างกายพร้อมแล้วก็จะทำให้ความคิดพร้อมด้วยการทำแบบฝึกหัดต่าง ๆ ที่ช่วยเรื่องไหวพริบสมาธิ ความคิดสร้างสรรค์ และความไวใจกัน หลังจากนั้นก็จะเข้าสู่กระบวนการซ้อมในบท ทดลอง หาความเป็นไปได้ร่วมกับนักแสดงท่านอื่นและผู้กำกับ

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

คณะครูเห็นชอบกับสิ่งที่นำเสนอ ทั้งวิธีการใช้ร่างกาย พูด และมอง ที่ทำให้ดูลึกซึ้ง แต่เสนอแนะให้เพิ่มการคาดเดายาก และวิธีที่หลากหลายมากขึ้นเพื่อเพิ่มความน่าสนใจ รวมถึงเพิ่มความดั่งของเสียง

การซ้อมละครช่วงที่ 2

ในระหว่างการสอนได้ค้นหาวิธีการเพิ่มเติม โดยเฉพาะลักษณะภายนอก เช่น เดินช้าบ้าง เดินเร็วบ้าง พูดช้า และพูดเร็ว ใช้ร่างกายในการสื่อสารมากขึ้น ปรึกษากับผู้กำกับ เพื่อพัฒนาต่อ และกลับไปทบทวนกับบทอยู่บ่อยครั้ง ว่าสิ่งที่พูดหมายความว่าอะไร นัยยะคืออะไร และทดลองเรื่อย ๆ

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

การส่งครั้งนี้เป็นการส่งความคืบหน้านอกเหนือจากบท แต่ยังคงเป็นตัวละคร เพื่อที่จะหาความเป็นไปได้ ผู้ศึกษารู้สึกว่าการส่งครั้งนี้เป็นจุดเริ่มต้นเล็ก ๆ ที่ทำให้พบความเป็นไปได้สิ่งใหม่ แม้จะเป็นการแสดงสั้น ๆ ก็ตาม ความคิดเห็นของคณะครูคือ พัฒนาต่อได้ แต่แนะนำให้นำสิ่งที่เคยทำในช่วงส่งครั้งที่หนึ่งมาพัฒนาต่อเพิ่ม

การซ้อมละครช่วงที่ 3

นำคำแนะนำมาปรับปรุง พยายามรื้อฟื้นว่าสิ่งที่ส่งไปครั้งแรก เราคิดอย่างไร กระทำอย่างไร เพื่อพัฒนาเพิ่มเติม และในครั้งนี้มีบทเพิ่มหนึ่งฉากที่บทความยาวและยาก ในครั้งแรกที่ได้เห็นคิดว่าน่าจะยากเกินไป แต่เมื่อลองทำ ทำซ้ำ ทดลองกับมัน ก็สามารถทำได้นอกจากนี้ในระหว่างซ้อม ครูได้มีคำแนะนำให้ใช้ร่างกายมากขึ้น น้ำเสียงที่มีลูกเล่นมากขึ้น ขณะที่ได้ทดลองทำ ผู้ศึกษารู้สึกว่าสิ่งนี้ตอบโจทย์ และสนุกกับการแสดงมาก จึงยึดถือสิ่งนี้ในการส่งความคืบหน้าที่กำลังมาถึง

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

การส่งความคืบหน้าครั้งนี้ได้นำสิ่งที่ตนเองพบมานำเสนอ และได้รับคำแนะนำว่า ความลึกกลับเมื่อตอนครั้งที่ส่ง 30 เปอร์เซ็นต์ จางหายไป แต่กลับได้ความเป็นแม่ตมาแทน และการใช้ร่างกายแบบนั้น จะทำให้ภาพไปทับซ้อนกับเหตุการณ์ในสวน และดูมีพลังเกินกว่าราชินีแดงเกินไป

การซ้อมละครช่วงที่ 4

คณะผู้ศึกษา และผู้เขียนบท ได้ร่วมกันพูดคุยเรื่องบทละครอีกครั้ง ทำให้เข้าใจตรงกันถึงความเป็นไปของตัวละครในทิศทางเดียวกัน รวมถึงนำคำแนะนำมาปรับแก้ แต่ก็ยังพบอุปสรรคในการค้นหาจุดที่พอดี จึงกลับมาหาแรงบันดาลใจเพิ่มจากการ ดูภาพยนตร์ และศึกษาการแสดงเพิ่มเติม ทดลองใหม่หลาย ๆ ครั้ง และนำไปปรึกษากับผู้กำกับ

การส่งความคืบหน้า 100%

ครั้งสุดท้ายของการส่งความคืบหน้า ผู้ศึกษายังไม่ค่อยมีความมั่นใจต่อการแสดงนัก แต่ก็แสดงออกมาอย่างเต็มที่ และสนุกไปกับการแสดง ผลตอบรับจากคณะครู เป็นไปในทางที่ดี แต่มีข้อเสนอแนะให้เพิ่มลูกเล่นเข้าไปอีกได้ เพื่อให้ตัวละครนี้น่าสนใจมากยิ่งขึ้น

(4) นางสาว นวลพรรณ วิสูตรสุวรรณ

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

หลังจากได้นักแสดงครบถ้วนแล้ว ผู้กำกับก็ได้มีการนัดประชุมทั้งฝ่ายกำกับและฝ่ายออกแบบเพื่อสรุปเรื่องราวและมุมมองของเรื่อง เพื่อให้ได้เข้าใจและมองไปในแนวทางเดียวกัน จากนั้นผู้ศึกษาได้รับโจทย์จากผู้กำกับ ให้ทำการบ้านด้วยการศึกษาตัวละครที่ตนได้รับ ทั้งภายนอกภายใน ศึกษาความเป็นมาและภูมิหลังตัวละคร ความต้องการ สถานที่ช่วงเวลาในยุคของตัวละคร และสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครตัวอื่น โดยอิงตามบทต้นฉบับ ทำแบบฝึกหัดกับผู้กำกับ ดันสดจากโจทย์ที่ผู้กำกับกำหนดให้ เพื่อหามิติของตัวละคร

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ตัวผู้ศึกษาได้เตรียมความพร้อมทางด้านร่างกายให้พร้อมที่จะยืดหยุ่นกับการทดลองเป็นตัวละคร และได้ทดลองทำแบบฝึกหัดร่วมกับตัวละครอื่นเพื่อหาความสัมพันธ์ร่วมกัน และเริ่มซ้อมในฉากที่ตัวละครของผู้ศึกษาได้ปรากฏตัว จากการลองลงบล็อกกิ้งในซีน หาแนวทางการเล่นในฉากนั้น

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 คณะครูเห็นตรงกันว่าคาแรคเตอร์ตัวละครที่เริ่มซ้อมมาค่อนข้างไปได้ดี แต่อาจหาตรงกลางระหว่างความเด็ก และความโต เพื่อไม่ให้ดูเป็นวิธีการเล่นแบบการ์ตูน เห็นถึงวิธีการจัดการกับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ในฉากนั้น ๆ ของตัวละครโดยรวมคร่าว ๆ แล้วสามารถต่อยอดต่อไปได้

การซ้อมละครช่วงที่ 2

การซ้อมละครช่วงที่ 2 กลุ่มผู้ศึกษาได้นำความคิดเห็นและข้อเสนอแนะจากคณะครูมาปรับแก้ให้ดียิ่งขึ้น และวิเคราะห์ตัวละครเพิ่มเติมเพื่อเพิ่มมิติและความต้องการภายในของตัวละคร และผู้ศึกษาได้ทดลองออกแบบกายภาพใหม่ ๆ ของตัวละครและรักษาสมดุลพลังงานของตัวละครให้คงที่

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

การส่งความคืบหน้า 50% ตัวผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์บทเพิ่มเติม ทำความเข้าใจและเพิ่มความเดือดร้อนให้กับตัวละครเพิ่มมากขึ้น ในสถานการณ์ที่ตัวละครเจอและต้องรับมือ ในช่วงอายุของตัวละครมีการเล่นที่โตขึ้นในระดับที่พอดี แต่ยังต้องปรับแก้ ความขึ้นลงของอารมณ์ให้ถี่หลวมมากยิ่งขึ้นและทดลองต่อยอดออกแบบตัวละครในแง่ของกายภาพ และเสียงให้ดีขึ้น

การซ้อมละครช่วงที่ 3

หลังจากได้รับคำติชมและข้อเสนอแนะ ตัวผู้ศึกษาก็ได้ไปทำการบ้านปรับแก้เพิ่มเติมตามคำแนะนำของคณะครูในแง่ของตัวละคร ทั้งด้านกายภาพและรายละเอียดในการเล่น อีกทั้งยังได้เริ่มต้นทำซีนใหม่ ได้มีการวิเคราะห์บทพร้อมกันกับเหล่าผู้ศึกษาคนอื่น และสร้างความสัมพันธ์กับตัวละครร่วมซีน มีการกลับมาทำเรื่องความเชื่อจากข้างในของตัวละคร และมีข้อเสนอแนะจากผู้กำกับให้ต่อยอดเรื่องกายภาพของตัวละครเพิ่มขึ้นได้อีก รวมถึงผู้ศึกษาต้องปรับแก้การเล่นที่ดูเค้นในบางจุด รวมถึงปรับโทนเสียงให้ดูมีมิติไม่เป็นโทนเสียงที่เรียบเฉยจนเกินไป

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

การส่งความคืบหน้า 70% รอบนี้ผู้เรียนยังมีความเข้าใจในบทไม่มากพอ ทำให้ได้ข้อเสนอแนะจากทางคณะครูในเรื่องของอายุตัวละคร ที่ต้องมีการเติบโตขึ้นทั้งทางกายภาพและความคิด และให้เพิ่มมิติของตัวละครให้มากกว่าแค่ความสดใส รวมถึงต่อยอดให้เห็นถึงกราฟตัวละครให้ชัดเจนขึ้น เพิ่มความกระชับและดึงความเดือดร้อนข้างในของตัวละครออกมาให้ได้

การซ้อมละครช่วงที่ 4

การซ้อมละครช่วงที่ 4 ผู้ศึกษาได้นำคำแนะนำมาแก้ไขปรับปรุงให้ดีขึ้น ฝึกซ้อมมากขึ้น ได้ทดลองค้นหามิติของตัวละครให้ซับซ้อน หาความหลากหลายมากขึ้น แต่เนื่องจากเป็นการซ้อมช่วงสุดท้ายก่อนส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้าย และมีจุดที่ต้องปรับแก้กับตัวละครพอสมควร จึงทำให้ผู้ศึกษาเกิดความกดดันในตนเอง ผู้กำกับจึงช่วยเสนอแนะแนวทางต่าง ๆ เพื่อพัฒนาตัวละคร รวมถึงร่วมกันทำทำ work shop เพิ่มเติม อีกทั้งผู้กำกับได้เพิ่มแรงจูงใจและภารกิจในซีน เพื่อให้ตัวละครมีเป้าหมายที่ชัดเจนขึ้น และเนื่องจากมีซีนที่เพิ่มขึ้น รวมถึงภาพที่ใหญ่มากขึ้น ทำให้ต้องมีสมาธิและสติเพิ่มขึ้น เปิด awareness ทัวทั้งเวที รวมถึง connect กับตัวละครอื่น ๆ และฝึกซ้อมจังหวะการรับส่งบทให้แม่นยำ

การส่งความคืบหน้า 100%

ในการส่งความคืบหน้า 100% ผู้ศึกษาได้มีแนวทางการเล่นที่ชัดเจนและพัฒนามากขึ้น ทางคณะครูเห็นว่าตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงในช่วงอายุที่โตขึ้นแล้ว ไม่เด็กจนเกินไป ตัวผู้ศึกษาเองรู้สึกมีความมั่นใจกลับมาในวิธีการเล่น เนื่องจากข้างในตัวละครค่อนข้างแน่นขึ้น และมีจุดมุ่งหมายที่ชัดเจนขึ้น เพื่อให้ดียิ่งขึ้นทางผู้ศึกษาได้รับข้อเสนอแนะมาว่าปรับปรุงในเรื่องวิธีการพูดของตัวละคร และมี reaction เพิ่มขึ้นเมื่อเป็นบทของตัวละครอื่น เพื่อช่วยดึงมวลของเรื่องให้น่าสนใจเพิ่มมากขึ้น

(5) นางสาวดารารัตน์ กีก้อง

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

ผู้กำกับก็ได้มีการนัดหมายทุกคนมารวมตัวกัน เพื่อพูดคุยและมอบหมายแต่ละอย่างแต่ละหน้าที่ของแต่ละคนแต่ละฝ่ายให้เข้าใจตรงกันอย่างครบถ้วน

การซ้อมละครช่วงที่ 1

ได้เวิร์คช็อปร่วมกับนักแสดงคนอื่นๆร่วมกัน เพื่อจะได้ทราบถึงการจัดการทางด้านร่างกาย อารมณ์ ของตัวละครตัวเองที่มีปฏิกิริยาต่อตัวละครอื่นๆรอบตัว

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

เนื่องจากขึ้นเริ่มด้วยซีน 5 ซึ่งเป็นซีนกลางๆ จึงยังทำให้ขาดความเข้าใจและแนวทางการเปลี่ยนแปลงของอารมณ์และน้ำเสียงของตัวละคร เพราะส่วนมากยังแสดงตามสิ่งที่ต้องทำตามความต้องการของผู้กำกับต่อตัวละครนี้ มากกว่าการทำตามสิ่งที่ตัวละครนี้อยากทำจริงๆ

การซ้อมละครช่วงที่ 2

ถึงแม้จะมีการซ้อมซีนของเราน้อยสุดเพราะเป็นซีนเดิม แต่ก็ยังต้องพัฒนาและรับฟังฟีดแบค แล้วพูดคุยกันเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นทั้งสิ่งที่เกิดขึ้นและสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ พร้อมร่วมกันแก้ไขให้เป็นไปตามแนวทางที่ถูกต้องและเหมาะสม

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

ส่งความคืบหน้า 50% ยังคงอยู่ที่ซีน 5 เหมือนเดิม แต่ถึงแม้จะซ้อมซีนเดิมๆ แต่ก็ยังมีจุดบกพร่องที่จะต้องแก้ไขเพื่อให้เข้ากับสถานการณ์ในช่วงซีนต่อไปด้วย

การซ้อมละครช่วงที่ 3

เก็บรวบรวมฟีดแบคมาปรับปรุงและพัฒนาต่อ พร้อมกับการตั้งคำถามเกี่ยวกับเรื่อง และตัวละครกับตัวเองและทำความเข้าใจคำตอบที่ได้รับ และยังเป็นช่วงที่ได้เจออารมณ์และความรู้สึกใหม่ๆมากขึ้น แต่ก็ต้องพยายามจัดการกับอารมณ์การกระทำความรู้สึกใหม่ๆที่เกิดขึ้นให้ปรับใช้แล้วไปด้วยกันตามเส้นสของตัวละครที่จะต้องเป็นไปตามสถานการณ์นั้นๆ

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

หลังจากความคืบหน้า 70% แล้ว ฟิตแบคจะมุ่งเน้นไปทางสมาธิของเราเองมากกว่า เมื่อรู้สึกชินกับบทเดิมที่แสดงมาจึงทำให้มีความค่อนข้างคล่องในการจดจำทั้งบทและบล็อกกิ้ง บางครั้งพอตัวเราเองชินมากเกินไปก็ทำให้แอบลืมความรู้สึกนึกคิดของตัวละครที่สื่อออกมาโดยการเป็นตัวเองมากเกินไปไม่ใช่ตัวละคร จึงทำให้จินตนาการและการมองภาพของการแสดงลดลงมากขึ้นด้วย

การซ้อมละครช่วงที่ 4

ช่วงเวลาฝึกซ้อมช่วงนี้เป็นช่วงที่ไม่ตื่นเต้นที่สุด แต่เป็นช่วงที่เครียดและกดดันที่สุด แต่ทั้งผู้กำกับและนักแสดงก็พร้อมพูดคุยและช่วยเหลือกันและกันอย่างเต็มที่ โดยเฉพาะผู้กำกับของโปรเรามีความยืดหยุ่นพอดีจึงรู้สึกผ่อนคลายมากขึ้นด้วย หลังจากนั้นจึงทำให้เราโฟกัสกับงานตรงหน้าอย่างไม่เครียดและกดดันมากเกินไป จึงสามารถเตรียมความพร้อมไปด้วยตัวเองและช่วยเพื่อนนักแสดงเตรียมความพร้อมไปด้วยกันไปด้วย

การส่งความคืบหน้า 100%

ยังไม่มีความสะดวกสบายกับการจัดการอารมณ์กับทอมและตัวละครรอบตัวมากนัก ยังมีบางช่วงที่ตัวเราเองพยายามขัดแย้งความต้องการของตัวละคร เช่นช่วงที่ยืนรอทอมพูดแนะนำตัวเองยาวมาก ทั้งๆที่ตัวละครเราไม่อยากจะฟังให้จบ แต่ตัวเราเองต้องบังคับตัวเองให้ฟังให้จบ เพราะยังกลัวและไม่มั่นใจในการพร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้น พอได้รับฟิตแบคเกี่ยวกับเรื่องการยืนฟังตัวละครทอมนานจนเกินไปนั้น จึงทำให้เราได้กล้าที่จะปรับสิ่งใหม่ตามสัญชาตญาณของตัวละครมากขึ้น โดยที่ความหมายของเนื้อเรื่องยังคงอยู่ไม่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

(6) นายศภัทร เซวาน์เสฏฐกุล

แบบฝึกหัดการเตรียมตัวของตัวละคร

ศึกษาทั้งบุคลิกลักษณะภายนอกและภายในของตัวละคร ค้นหาสิ่งอื่นที่ มุมมองอื่นที่น่าสนใจ นอกเหนือจากบทละครดั้งเดิม เพื่อหาแนวทางการเล่นที่แปลกใหม่แต่ยังคงความต้องการเดิมของตัวละครในบทดั้งเดิมไว้ ทำแบบฝึกหัดการใช้ชีวิตประจำวันร่วมกับตัวละครอื่นๆภายในเรื่อง

การซ้อมละครช่วงที่ 1

คติน้ำเสียง บุคลิก การแสดงออกทางด้านอารมณ์ของตัวละคร ทำแบบฝึกหัดการใช้ชีวิตประจำวันของตัวละครเอเบลแบบเดี่ยว และร่วมกับตัวละครอื่นๆภายในเรื่อง ในระยะเวลานี้เป็นระยะในการ

ลองทำในด้านความคิดและการกระทำของตัวละคร รวมไปถึงคาแรคเตอร์ (character) จึงทำให้ความเป็นตัวละครยังไม่ชัดเจน

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

การส่งความคืบหน้าในครั้งที่ 1 ยังมีจุดโหว่ทางด้านความต่อเนื่องของตัวละครอันเนื่องมาจากความยังไม่ชัดเจนของตัวละครทั้งด้านเนื้อเรื่อง ด้านคาแรคเตอร์ และด้านความคิดของตัวละคร ผู้ศึกษาจึงต้องทบทวนและสร้างคาแรคเตอร์ตัวละครให้มีความต่อเนื่องของอารมณ์เพิ่มมากขึ้น

การซ่อมละครช่วงที่ 2

พัฒนาบุคลิกตัวละคร ต่อยอดจากการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 เพื่อให้ตัวละครมีภูมิหลังมากขึ้น ในช่วงนี้ ตัวบทละครเริ่มมีตอนที่เข้ามาในส่วนที่ยุ่งคืบแล้ว บุคลิกของตัวละครจึงเริ่มชัดขึ้น

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 นี้ได้รับเสียงตอบรับจากผู้รับชมที่เป็นอาจารย์และบุคคลทั่วไปอย่างดี เกี่ยวกับความเป็นตัวละครที่เริ่มมาถูกทางที่ช่วยทำให้เรื่องสนุกขึ้น ซึ่งถือเป็นสีสันของฉากนั้นๆที่ตัวละครปรากฏตัวขึ้น

การซ่อมละครช่วงที่ 3

ในช่วงนี้ ตัวบทละครมาถึงฉากที่ 6 ซึ่งทำให้เห็นมิติตัวละครรวมไปถึงมุมมองของตัวละครมากขึ้น จึงได้พัฒนาตัวละครต่อจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 โดยยึดพื้นฐานตัวละครจากการส่งความคืบหน้าช่วงก่อนหน้า โดยมีการเพิ่มความเข้มข้นของคาแรคเตอร์ตัวละครมากขึ้น

การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

จากการส่งความคืบหน้าในครั้งนี้ ได้รับคำแนะนำจากอาจารย์และผู้ชม เรื่องของการปลดปล่อยความรู้สึกของตัวละคร ตัวละครยังมีปัญหาในด้านของการมองภาพรวมของเรื่องราวที่เกิดขึ้นตามบทละคร และ คาแรคเตอร์ที่แปลกไปจากเดิมซึ่งทำให้อารมณ์ของฉากแต่ละฉากเปลี่ยนไป อีกทั้งยังมีการนัดประชุมทำความเข้าใจตรรกะของเนื้อเรื่องและตรรกะของตัวละครอีกด้วย

การซ่อมละครช่วงที่ 4

หลังจากได้รับคำแนะนำรวมถึงการปรับเปลี่ยนตรรกะภายในเรื่องแล้ว บริบทและคาแรคเตอร์ตัวละครจึงเปลี่ยนไปอย่างมาก การกระทำของตัวละครมีที่มาที่ไปที่ชัดเจนและสมเหตุสมผลในด้านของ

ความคิดและการกระทำ ผู้ศึกษาจึงได้เพิ่มความชัดเจนของคาแรคเตอร์ที่พิเศษเจาะจง เช่น การดมกลืน ซึ่งมีพื้นฐานมาจากสุนัข

การส่งความคืบหน้า 100%

ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 นี้ ผู้ศึกษาได้รับการตอบรับที่ดีจากคณะอาจารย์ในด้านของลักษณะบุคลิก นิสัย รวมถึงการกระทำของตัวละคร แต่ยังคงมีบางส่วนที่ปรับเพิ่มได้เพื่อให้การแสดงชัดเจนยิ่งขึ้น เช่น การได้กลิ่นปัญหา หรือการเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละคร รวมไปถึงปัญหาการพูดที่ไม่ชัดเจน

3.2.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไข

(1) ชุณนาร อุดมเวช

ขั้นตอนการ สร้างสรรค์ ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความ คืบหน้า 30%	ภูมิหลังของตัวละครไม่ชัดเจน ไม่เห็นถึง การกระทำของตัวละครเมื่ออยู่คนเดียว	workshop และหาข้อมูลอีกหลายๆ เพื่อให้ เห็นถึงชีวิตของตัวละคร
ส่งความคืบหน้า 30%	เชื่อในภาพแพลตฟอร์มไม่มากพอ ทำให้คนดูไม่ เห็นว่าแพลตฟอร์มที่เราเห็นเป็นอย่างไร และ ไม่เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร	ฟังคู่แสดงดีๆ และจินตนาการถึงแพลตฟอร์มให้ เห็นถึงรายละเอียดต่างๆ
ก่อนส่งความ คืบหน้า 50%	การท่องจำและทำความเข้าใจกับบท ละครตัวอย่างวิทยานิพนธ์ที่จะเล่นใน เทศกาลปล่อยผี	ทำความเข้าใจบท และจำบทมา พูดในสิ่งที่ จะสื่อ
ส่งความคืบหน้า 50%	การใช้blockคำ มาชนกันให้ทันในจังหวะ นาฬิกาและสโลว์ให้พร้อมกันตามsound	นับจังหวะให้ดี ฟังเพลงและชวანიให้มากๆ
ก่อนส่งความ คืบหน้า 70%	ซ้อมวนขึ้น1-6 ทำให้เล่นแล้วไม่รู้สึกลด ใหม่	หาอย่างอื่นทำ พักไปก่อน แล้วมาซ้อมใหม่
ส่งความคืบหน้า 70%	เข้าใจบทผิดพลาด ทำให้สิ่งที่จะสื่อ คลาดเคลื่อนไป	คุยกับใหม่ในโปร เข้าใจถึงโครงสร้างเรื่อง ใหม่ทั้งหมด

ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	บทยังไม่เสร็จ ทำให้ข้อมูลอยู่แค่ขึ้น1-6	ทวนคิว ทำให้ขึ้นไปเรื่อยๆ หาอย่างอื่นทำควบคู่ไปด้วย
ส่งความคืบหน้า 100%	การพูดถึง6สิ่งที่เป็นไปไม่ได้ก่อนอาหารเช้า ไม่ชัดเจน รู้สึกน้อยไป(ความสงสัย)	เปลี่ยนวิธีการพูด ใช้ร่างกายในการช่วยนำเสนอ พูดด้วยความต้องการใหม่

(2) สัณฐิติ เทศะทัศน์สุนทร

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่มั่นใจในวิธีการของตัวละคร การใช้ร่างกาย	วิเคราะห์และลองให้ตัวละครได้จัดการกับสถานการณ์เพื่อให้เกิดวิธีการใหม่ หาวิธีการใช้ร่างกายใหม่ๆ
ส่งความคืบหน้า 30%	ความสัมพันธ์ของตัวละครยังไม่ชัด	เพิ่มความเชื่อมากขึ้นและทดลองกับคู่แสดงในการหาความสัมพันธ์ของตัวละคร
ก่อนส่งความคืบหน้า	ยังไม่มีหลากหลายในวิธีการและการแสดงออกของตัวละคร	ทดลองหามิติของตัวละครให้มากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 50%	ไม่มั่นใจในการแสดงของตัวเอง	วางสมาธิให้ถูกที่ กระโจนให้มากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	เกิดการจำเป็นคิว เล่นไม่เป็นธรรมชาติ	อยู่สถานการณ์ตรงหน้ามากขึ้น วางสมาธิให้ถูกที่
ส่งความคืบหน้า 70%	เนื้อเรื่องยังมีบางจุดที่ไม่สมเหตุผล	ร่วมกันคุยกับทีมและผู้เขียนบทเพื่อให้ใจใหม่ให้ตรงกัน
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	เจอทางตัน ไม่แน่ใจในทิศทางของตัวละคร	พูดคุยกับผู้กำกับและเพื่อนๆให้ช่วยดูและคอมเม้นเพื่อปรับให้ดีขึ้น

ส่งความคืบหน้า 100%	ตัวละครดูหม่นและโทนนิ่งเกินไปจนทำให้คนดูหลุดการโฟกัส	ค้นหาการแสดงออกแบบใหม่ที่ยังเป็นสิ่งที่ตัวละครทำและไม่ทำให้เรื่องนิ่งเกินไป
------------------------	--	---

(3) ปลายดาว สีกรอบ

ขั้นตอนการ สร้างสรรค์ ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความ คืบหน้า 30%	ไม่มั่นใจว่าตัวเลือกของการแสดงที่เลือกใช้ จะใช้ได้หรือไม่	ทดลองหลาย ๆ ครั้งและนำเสนอกับทางผู้ กำกับ
ส่งความคืบหน้า 30%	ควรเพิ่มความหนักแน่น และลึกลับมากยิ่งขึ้น	ค้นคว้าหาแนวทางการแสดงเพิ่มเติม รวมทั้งปรึกษากับผู้กำกับและคณะครู
ก่อนส่งความ คืบหน้า 50%	สิ่งใหม่ที่ต้องการค้นหาไม่ชัดเจน	หาแนวทางร่วมกับนักแสดงท่านอื่น
ส่งความคืบหน้า 50%	สิ่งที่เคยทำได้ในช่วงการส่งความคืบหน้า ครั้งแรกจางไป	กลับไปทบทวนตนเอง และบทละคร และ หาแนวทางด้วยการทดลองต่อไป
ก่อนส่งความ คืบหน้า 70%	ยังค้นหาไม่เจอกับสิ่งที่คิดว่าใช่ กับตัว ละคร และเครียด กับการแสดง	ปรึกษากับผู้กำกับ นักแสดงท่านอื่น และนิสิตที่ เข้ามาชมการซ้อมการแสดง เมื่อทำการ แสดงเสร็จสิ้นจึงสอบถามความคิดเห็น และ นำมาปรับแก้
ส่งความคืบหน้า 70%	การเลือกใช้ตัวเลือกยังไม่ไปด้วยกันกับ ภาพรวมในเรื่อง	ปรึกษาคณะครู ผู้กำกับ และนักแสดงท่าน อื่น ว่ามุมมองที่มองเข้ามา เห็นอะไรในตัว ละครตัวนี้ และรู้สึกอย่างไร
ก่อนส่งความ คืบหน้า 100%	ยังไม่มั่นใจกับตัวเลือกที่ใช้ในการแสดง	นำคำแนะนำมาปรับแก้ และประยุกต์ใช้กับ ตัวละครของตนเอง

ส่งความคืบหน้า 100%	ความน่าค้นหา ความน่าสนใจยังมีน้อย เกินไป	นำคำแนะนำมาปรับใช้ เพิ่มเติม และทดลอง
------------------------	---	--

(4) นวพรรณ วิสูตรสุวรรณ

ขั้นตอนการ สร้างสรรค์ ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
การซ้อมละคร ช่วงที่ 1	ยังไม่รู้แนวทางตัวละครอย่างแน่ชัด และ ปีทการเล่นค่อนข้างเร็วและเร็ว	ศึกษาวิเคราะห์ตัวละครให้มากขึ้น และ ทำงานกับบทเพื่อแบ่งจังหวะ พร้อมกับ ปรับแก้การเล่นให้มีจังหวะที่หลากหลาย มากยิ่งขึ้น
ส่งความคืบหน้า 30%	อายุที่แสดงออกของตัวละครยังคงมี ความไม่ชัดเจน	หาโทนเสียงที่เหมาะสม ปรับกายภาพและ คำพูดของตัวละครให้ไม่ติดภาพของการ์ตูน หรือเด็กจนเกินไป
การซ้อมละคร ช่วงที่ 2	ผู้ศึกษามีการเล่นที่จำเป็นคิว ขาดความ ธรรมชาติและสดใหม่	ผ่อนคลายการเล่น และอยู่กับสถานการณ์ ในซีนให้มากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 50%	การเปลี่ยนบทของอารมณ์ ยังคงไม่ลื่น ไหลและติดขัด และกายภาพของตัว ละครสามารถสื่อสารออกมาได้มากกว่านี้	เจาะจังหวะไปพร้อม ๆ กับผู้กำกับ เพื่อทำ ความเข้าใจกับซีนและปล่อยตัวเองไปกับ สถานการณ์ให้มากขึ้น พร้อมกับหากายภาพ ใหม่ๆ พยายามไม่กำหนดท่าทางของตัว ละคร และทำให้เป็นธรรมชาติ
การซ้อมละคร ช่วงที่ 3	ความเชื่อของตัวละครค่อนข้างหายไป ทำให้การแสดงที่ออกมา ดูเป็นการแค้น และเสียงที่เป็นโมโนโทน	ดึงความเชื่อของตัวละครกลับมา ด้วยการ เวิร์คช็อปและวิเคราะห์ตัวละครไปพร้อมผู้ กำกับ และสร้าง moment before ก่อน เข้าซีนเสมอ ปรับโทนเสียงให้ดูมีมิติ สอดคล้องกับอารมณ์ของตัวละครมากขึ้น

ส่งความคืบหน้า 70%	เนื่องจากบทที่ปรับเปลี่ยนโครงเรื่องใหม่ จึงมีความเข้าใจในบทไม่มากพอ ทำให้ การตีความของตัวละครผิดพลาดในเรื่อง ของการเปลี่ยนแปลงอายุ ยังคงเล่นเป็น เด็ก ทั้งภายนอกและภายใน อีกทั้งยัง ขาดมิติของตัวละคร	วิเคราะห์และอ่านบทให้ละเอียด ตีบทให้ แดก เพิ่มคาแรคเตอร์ช่วงอายุที่โตขึ้นทั้ง ด้านกายภาพและความคิดของตัวละคร และฝึกซ้อมการแสดงให้มากขึ้น เพิ่มมิติ ให้กับตัวละคร
การซ้อมละคร ช่วงที่ 4	เกิดการกลับมาเล่นในรูปแบบจำเป็น บล็อกกิ้ง และขาดแรงจูงใจของตัวละคร อีกทั้งกดดันตนเองจึงทำให้การฝึกซ้อม ทำได้อย่างไม่เต็มที่	เพิ่มแรงจูงใจและตั้งภารกิจให้ตัวละคร ภายในซีน อยู่กับคู่แสดงให้มากขึ้น ฝึกเล่น ไหลไปตามสถานการณ์ และเพิ่มแรงจูงใจใน แต่ละครั้งที่ต้องเปลี่ยนบล็อกกิ้ง เพื่อให้เป็น ธรรมชาติมากขึ้น กดดันตนเองให้น้อยลง ด้วยการปล่อยวางและไม่ยึดติดกับความ ผิดพลาดมากจนเกินไป เพราะนั่นทำให้ เสียเวลาและไม่ได้พัฒนาตนเอง และการ ได้รับกำลังใจที่ดีจากเพื่อนร่วมแสดงก็ถือเป็นพลังงานและแรงผลักดันที่ดี ในการ แก้ไขและพัฒนาชิ้นงานต่อไป
ส่งความคืบหน้า 100%	ยังอยู่กับเนื้อเรื่อง สถานการณ์ และ เพื่อนร่วมแสดงไม่มากพอ	ฟังสิ่งรอบข้างให้มากขึ้น มีสติ และ reaction กับตัวละครอื่น ๆ ให้มากขึ้นตาม ความเหมาะสม ปล่อยไปตามสัญชาตญาณ ของตัวละคร

(5) ดารารัตน์ กีก้อง

ขั้นตอนการ สร้างสรรค์ ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
-----------------------------------	------------------	----------------

ก่อนส่งความ คืบหน้า 30%	ยังไม่พร้อมและไม่เข้าใจตัวละครของ ตัวเองมากขนาดนั้น รวมถึงเรื่องของบท จึงทำให้กังวลและไม่มั่นใจต่อการแสดง	อ่านบทใหม่ ตั้งคำถามเกี่ยวกับตัวละคร และเรื่องราวต่างๆแล้วหาคำตอบเพื่อให้ เข้าใจ มั่นใจและเตรียมพร้อมได้มากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 30%	มีปัญหาด้านการเปลี่ยนอารมณ์และ น้ำเสียงในการพูดกับคนใช้และหลานให้ เห็นถึงความแตกต่างในการชักจูงหลาน และการสั่งการคนใช้	ทำความเข้าใจกับตัวละครตัวเองและตัว ละครรอบข้างใหม่ เพื่อให้เข้าใจในสถานะ และความต้องการของตัวละครตัวเอง เพื่อ นำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของอารมณ์และ การใช้เสียง
ก่อนส่งความ คืบหน้า 50%	เนื่องจากเป็นบทเดิม และยังไม่มีการ เปลี่ยนแปลงอะไรมาก จึงยังไม่ค่อยกังวล อะไรมากมายเรื่องของบทจำบท แต่ก็ยัง มีปัญหาด้านความตื่นเต้นมากเกินไปก่อน แสดง และกลัวความผิดพลาด จึงทำให้ไม่ มั่นใจ	เสริมสร้างความมั่นใจด้วยการดูเพื่อนๆ แสดงแล้วเรียนรู้ จากคาแรคเตอร์ อินเนอร์ ของตัวละครที่แต่ละคนแสดง ทั้งบนก่อน แสดงและหลังการแสดง พร้อมนำมาปรับใช้ กับตัวเอง
ส่งความคืบหน้า 50%	เตรียมความพร้อม สมาธิ ความเข้าใจ สติ และเสียง	ถึงแม้จะเป็นชินเดิม แต่ก็ต้องรับฟังสิ่งใหม่ๆ เพื่อให้เข้าใจและพร้อมปรับเปลี่ยน ตัว ละครให้เป็นไปตามสถานการณ์มากขึ้น
ก่อนส่งความ คืบหน้า 70%	ถึงจะได้ซ้อมขึ้นเดี่ยวหลายๆครั้ง แต่ก็ยัง มีความกังวลอยู่เสมอก่อนขึ้นแสดง เพราะยังกลัวความผิดพลาด เพราะ บางอย่างที่เพิ่มเข้ามาใหม่	พยายามท่องบทเข้าปาก จำและ เตรียมพร้อมตัวเองกับเปลี่ยนแปลงสิ่ง ใหม่ๆที่เพิ่มมาให้ไม่กังวลถึงความผิดพลาด ก่อนที่การแสดงจะเริ่ม
ส่งความคืบหน้า 70%	เอเนอร์จี้ดีแล้ว แต่ยังต้องจัดการกับสมาธิ ดีๆเมื่อขึ้นแสดง เพราะยังมีแอบขำและ หัวเราะนิดหน่อย	ทำสมาธิ และจัดการกับสมาธิตัวเองก่อน แสดง เข้าใจตัวละคร คิดถึงตัวละครเสมอ ใช้ตัวละครเป็นหลัก ไม่ใช่ตัวเอง และต้องมี จินตนาการเพื่อที่เวลาแสดงจะได้มองเห็น นักแสดงรอบตัวเป็นตัวละครนั้นๆ

ก่อนส่งความ คืบหน้า 100%	เครียดและกดดัน แต่ด้วยผู้กำกับและ นักแสดงทุกคนช่วยเหลือกันและเตือนสติ กันเสมอจึงทำให้ผ่อนคลายลงบ้าง	วอร์มเสียง วอร์มร่างกายเตรียมความพร้อม ให้กับร่างกายและจิตใจ เพื่อความมั่นใจ และสติในการแสดง พร้อมหาจุดร่วมกัน ให้กับนักแสดงรอบตัว
ส่งความคืบหน้า 100%	การจัดการอารมณ์และความรู้สึกของตัว ละครของเราต่อตัวละครอื่นๆรอบตัวยัง ไม่กระชับเท่าไร	พูดคุยแก้ไขพร้อมหาจุดร่วมกันให้ตรงกัน และให้ไปต่อด้วยกันได้

(6) ยศภัทร เขาวนัสเสฏฐกุล

ขั้นตอนการ สร้างสรรค์ ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความ คืบหน้า 30%	ไม่สามารถจับจุดในการฝึกคาแรคเตอร์ และไม่เข้าใจในตรรกะตัวละคร	เพิ่มตรรกะและความคิดของตัวละครเพื่อให้ ตัวละครมีมิติมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 30%	ความแตกต่างของสีสันของตัวละคร ยัง ไม่มากพอในการมีตัวตนอยู่ในฉาก	เพิ่มสีสันตัวละครในแต่ละฉากที่ปรากฏตัว มากขึ้น ไม่ว่าจะทั้งในแพลตฟอร์มปัจจุบัน หรือใน สวนเที่ยงคืน เพื่อให้เกิดความสนุกสนาน และดึงดูดอารมณ์ผู้ชม
ก่อนส่งความ คืบหน้า 50%	เกิดปัญหาเรื่องการจำบทไม่ได้ และเริ่มมี การใช้ท่าทาง การเคลื่อนไหว การเดินไป จุดต่างๆมากขึ้น ทำให้สมาธิไม่ค่อยมั่นคง	จดจำบทพูดในฉากไปพร้อมกับการเดินของ ตัวละคร การใช้ท่าทางเพื่อให้ร่างกายจำได้ ว่าต้องพูดอะไรต่อไปและพูดเพื่ออะไร และ ซ้อมบทละครในช่วงที่จำได้ไม่แม่นยำ บ่อยครั้งเพื่อให้จำได้
ส่งความคืบหน้า 50%	เกิดปัญหาด้านอารมณ์ ความตื่นเต้นเมื่อ เห็นผู้ชมจำนวนมาก ทำให้ลืมบทที่ต้อง พูดต่อจากตัวละครภายในฉาก	พยายามแสดงฉากที่เกิดปัญหาต่อไปโดยมี เพื่อนนักแสดงคนอื่นๆช่วยแก้ไขปัญหา เฉพาะหน้า ทำให้สามารถพูดบทต่อจากจุด ที่เกิดปัญหาได้

ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	นักแสดงยังไม่เข้าใจในตรรกะของเรื่องอย่างชัดเจน ทำให้ยังไม่สามารถจับจุดความรู้สึกหรือความคิดตัวละครได้อย่างแม่นยำ	ค้นหาตรรกะของตัวละคร รวมไปถึงเสนอแนวคิดตรรกะเพื่อให้ตัวละครสมบูรณ์มากขึ้นในการซ้อมแต่ละครั้ง
ส่งความคืบหน้า 70%	เนื่องจากการผสมผสานตรรกะของที่รวมกันเสนอในการซ้อม ทำให้ตรรกะของตัวละครเพี้ยนไปจากที่ควรจะเป็น	ใช้ตรรกะของตัวละครแบบเดิมเพื่อลดปัญหาความซับซ้อนขอตรรกะ รวมไปถึงการเก็บพลังงานของนักแสดงในการแสดงฉากต่างๆที่ต้องการความต่อเนื่องของอารมณ์
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ตรรกะของตัวละครเกิดความเปลี่ยนแปลงอย่างมาก ทำให้การกระทำหลายอย่างของตัวละครที่คาดไว้ผิดแปลกไปจากที่เคยซ้อมและส่งการแสดงมาทั้งหมด	ทำความเข้าใจกับตรรกะของตัวละครกับทั้งโปรดักชั่นใหม่ ทบทวนเรื่องราวที่เกิดขึ้นทั้งหมดภายในเรื่องเพื่อให้ตัวละครสมบูรณ์มากที่สุดเท่าที่สามารถทำได้
ส่งความคืบหน้า 100%	ยังขาดตกในด้านของรายละเอียดเล็กน้อยของตัวละคร รวมไปถึงปัญหาด้านการพูด ทำให้พูดทบทวนไม่ชัดเจน สารที่ต้องการสื่อออกไม่ครบถ้วน	เพิ่มรายละเอียดของตัวละครมากขึ้น เช่น การได้กลิ่นของปัญหา การยึดมั่นในความคิดของตัวละคร และวอร์มปากมากขึ้นเพื่อให้พูดชัดขึ้น

3.2.4 ผลงานการแสดง (Production)

3.2.4.1 รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 27 มีนาคม 2568

การแสดงรอบที่ 1 เป็นการแสดงในรอบครอบครัวการแสดง ที่มีเพียงนิสิตในเอกการแสดงทั้ง 4 ชั้นปี และรุ่นพี่ศิษย์เก่าที่สำเร็จการศึกษาจากเอกการแสดงไปแล้วกลับมาเข้าชม เนื่องจากพลังงานที่คนดูส่งให้มีความเป็นกันเองและมีชีวิตชีวา และพลังงานของนักแสดงเต็มเปี่ยมและพร้อมจะให้ผู้ชมได้ชมละครเรื่องนี้อย่างเต็มที่ ทำให้การแสดงในรอบวันครอบครัวนี้สนุกและมีพลังอย่างมาก นักแสดงทุกคนเต็มที่กับการแสดง แม้จะมีจุดที่ผิดพลาดบ้าง เช่น นักแสดงหรือน้องสเตจลิมคิว รายละเอียดบางอย่างที่เคยทำไว้ตกหล่นไปบ้าง เกิดการหลุดโฟกัสกันบ้างแต่ทุกอย่างก็ออกมาลงตัว และเป็นที่น่าพอใจกับทั้งทีมงานและผู้ชมในรอบนี้

3.2.4.2 รอบที่ 2 วันที่พฤษภาคมที่ 24 เมษายน 2568

การแสดงรอบที่สอง 2 หลังจากเหตุการณ์แผ่นดินไหว และห้วงหายการซ้อมไปกว่า 3 สัปดาห์ ขณะที่กลับมาซ้อม ทุกคนยังมีความกังวลอยู่มาก แต่เมื่อกลับมาทบทวนกันอยู่หลายครั้ง ทำให้มั่นใจมากขึ้น แม้ว่าผู้ชมจะไม่เต็มละคร แต่ทุกคนได้ส่งพลังไปอย่างเต็มที่ และผลตอบรับก็ออกมาดี เป็นที่น่าพึงพอใจ แต่ที่นักแสดงรู้สึกว่ายังมีบางจังหวะที่ควรแสดงให้คมกว่านี้ และได้นำสิ่งนั้นมาปรับใช้ในรอบต่อไป

3.2.4.3 รอบที่ 3 วันศุกร์ที่ 25 เมษายน 2568

รอบสุดท้ายของการแสดง จากการแสดงสองรอบที่ผ่านมาทำให้นักแสดงมีความมั่นใจมากขึ้นจากรอบที่ 2 รอบนี้ทุกคนทำมันออกมาได้อย่างเต็มที่ เห็นการมีสมาธิที่มากขึ้น อยู่กับเรื่อง รวมทั้งที่ผู้ชมเต็มโรงละคร ทำให้พลังที่ส่งไปให้ผู้ชม ได้รับกลับมา ณ ขณะนั้นเลย เป็นผลพลอยได้ที่ทำให้นักแสดงแรงไม่ตก และผลตอบรับหลังละครจบ ก็เป็นไปในทางที่ดีมาก รวมถึงทุกคนเอง ก็ภูมิใจกับสิ่งที่ได้เสนอไป

3.2.5 ขั้นตอนการทำงานหลังจากแสดง (Post-Production)

หลังจากการแสดงละครเวที เรื่อง “คืน สวน ฝัน” สิ้นสุดลง ทางคณะผู้ศึกษาได้มีการพูดคุยปรึกษา และถกถึงข้อดี สิ่งที่จะพัฒนาต่อได้ รวมถึงสิ่งที่ต้องปรับปรุง ในกระบวนการการทำงานแต่ละขั้นตอน เพื่อนำไปพัฒนา และประยุกต์ใช้ต่อในการทำงานต่อ ๆ ไปในอนาคต โดยจากการที่ได้ทำการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่อกันของนิสิตชั้นปีอื่น และเพื่อนนิสิตในรุ่น ได้รับผลตอบรับที่ดี เป็นที่น่าพึงพอใจ และมีข้อเสนอแนะคือ เสียงของนักแสดงในบางช่วง เบาเกินกว่าจะส่งถึงผู้ชม อีกทั้งจังหวะของการแสดงบางครั้งไม่คม ทำให้ผู้ชมหลุดสมาธิได้ คณะผู้ศึกษาได้เลือกการอบอุ่นร่างกาย การใช้เสียงก่อนการแสดง การซ้อมที่บ่อยขึ้น และเน้นในจุดที่เกิดปัญหาในการแก้ปัญหาดังกล่าว

3.3. การพัฒนาการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก

3.3.1. ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง(Pre-Production)

3.3.1.1. การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ผู้ออกแบบฉาก นางสาวสุพรรณษา เขียวจั่น

ผู้ศึกษาได้ศึกษาละครเวทีเรื่อง “The Midnight Garden” ซึ่งเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ “ทอม” เด็กชายที่ต้องไปอยู่บ้านญาติในช่วงปิดเทอม เนื่องจากเกิดการระบาดของโรคหัด วันหนึ่งเขาพบว่านาฬิกาเรือนใหญ่ที่ตั้งอยู่ด้านล่างของแพลตฟอร์มขึ้น 13 ครั้งอย่างน่าประหลาดใจ เขาจึงลงมาดู และเมื่อเปิดประตูหลังบ้านออกไป กลับพบกับสวนขนาดใหญ่ที่ปรากฏอยู่ในเวลากลางวัน เขาได้พบกับเด็กหญิงคนหนึ่งชื่อ “แฮตตี้” และเริ่มทำความรู้จักกัน เมื่อทอมกลับมาที่แพลตฟอร์ม เขาได้ถามลุงเรื่องสวนหลังบ้าน แต่กลับได้รับคำตอบว่า ที่นี่ไม่มีสวนอยู่เลย ด้วยความสงสัย เขาจึงพยายามพิสูจน์ความจริง และในทุกค่ำคืนที่นาฬิกาตี 13 ครั้ง เขาจะกลับไปสวนแห่งนั้น แต่ในทุกครั้งที่พบกัน แฮตตี้กลับเติบโตขึ้นเรื่อยๆ จนในที่สุด ทั้งคู่ก็รู้ความจริงว่า เวลาในโลกของพวกเขาเดินไม่พร้อมกัน การเดินทางครั้งนี้จึงกลายเป็นประสบการณ์ที่ทำให้ทอมได้เรียนรู้ เติบโต และเติมเต็มจินตนาการผ่านการผจญภัยในสวนที่เขาใฝ่ฝันอย่างอิสระ



ภาพประกอบ 3.1 : การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ที่มา : สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ผู้ออกแบบฉาก ธนบดี กิจเกตุ

เริ่มจากศึกษาบทละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden - คีน สวน ฝัน เล่าเรื่องราวการผจญภัยของทอม การพบกันครั้งแรกของเด็กหญิงแปลกหน้า แฮตตี้ นำทางให้เขาได้ไปค้นพบกับสวนที่เขาค้นพบ ทุกครั้งเมื่อนาฬิกาตีบอกเวลา 13 ครั้ง ประตูนาฬิกาในแพลตฟอร์มนายบาร์โธโลมิวที่เด็กชายได้พักอาศัยอยู่ถูกเปิดออก เด็กชายได้หลุดเข้าไปในอีกห้วงมิติช่วงเวลาหนึ่งในยุคสมัยอดีตที่ทับซ้อนอยู่หลังประตูบานนี้ เผยให้เห็นสวนสไตล์วิกตอเรียน นั่นทำให้ทอมได้พบกับแฮตตี้อีกครั้ง จากการพบกันของทั้งคู่ ทอมได้เรียนรู้ความหมายของการเติบโต การเข้าใจ และการยอมรับโลกที่หมุนไปอย่างไม่หยุดนิ่ง พร้อมทั้งรับมือกับความสูญเสียและการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้ หลังจากผู้ศึกษาได้วิเคราะห์บทละครทั้งหมด ทำให้เห็นถึงความแตกต่างของมุมมองระหว่างสองสถานที่ จึงเกิดเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า **พลิกผัน ทับซ้อน**

เชื่อมโยง โดยได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการนำเสนอฉากผ่านอิม ‘สถานการณ์ที่พลิกผันส่งผลทำให้เกิดการทับซ้อนระหว่างสองสถานที่ที่มีส่วนเชื่อมโยงกัน’ จากการศึกษาบทละครเรื่องนี้ ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอให้เห็นถึงการเปลี่ยนผ่านระหว่างของสองสถานที่ ซึ่งทับซ้อนกัน โดยมีรอยต่อเวลาเป็นตัวแปรสำคัญในการเชื่อมโยง

**สถานการณ์ที่พลิกผันส่งผลทำให้เกิดการทับซ้อนระหว่างสองสถานที่
ที่มีส่วนเชื่อมโยงกัน**



ภาพที่ 3.2 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของฉาก (ธนบดี กิจเกตุ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอฉากละครเวที

ผู้ออกแบบฉาก นางสาวสุพรรณษา เขียวจั่น

ละครเวทีเรื่อง “The Midnight Garden” เป็นการเดินทางของ “ทอม” จากแพลตไปยังสวนเที่ยงคืนและอีกช่วงเวลา ที่ตัวละครได้เดินทางเพื่อเรียนรู้บางสิ่งในชีวิต ก่อนจะกลับมาอีกครั้ง เรื่องราวสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของตัวละคร การพบและจากกัน ตลอดจนการเปลี่ยนผ่านและการทับซ้อนกันของสถานที่และเวลา โดยพื้นฐานของเรื่องเกิดขึ้นในเวลาปัจจุบันของแพลต ช่วง ค.ศ. 1950 และมีการย้อนกลับไปสู่อดีตในสถานที่เดียวกัน ทั้งยังมีการเปลี่ยนฉากเป็นสวน ทำให้เกิดการผสมผสานระหว่างสถานที่จริงกับโลกของสวนในจินตนาการ

สถานที่ที่ปรากฏในเรื่องมีลักษณะแตกต่างกัน โดยแบ่งออกเป็น แพลตปัจจุบัน แพลตในอดีต และสวน ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้วิเคราะห์การออกแบบฉากให้สามารถเปลี่ยนสถานที่ได้อย่างรวดเร็วผ่านการหมุนของประตูและเสائبาน ซึ่งสื่อถึงการทำงานของนาฬิกา ขณะเดียวกันมีกรอบโพซิเนียมที่เปรียบเสมือนกรอบของเวลา ซึ่งเมื่อเปลี่ยนเป็นฉากสวนจะปรากฏเงาต้นไม้เป็นระยะๆ และออกแบบให้พื้นที่ของสวนอยู่นอกกรอบเวลา และหากกรอบโพซิเนียมตั้งอยู่ในฉากที่เป็นบ้าน ก็จะไม่รู้สึกแปลกแยก เพราะสามารถกลมกลืนราวกับเป็นองค์ประกอบภายในหรือโครงสร้างของบ้านได้อย่างแนบเนียน นอกจากนี้ ในฉากสวนยังมีการใช้ผ้าห้อยจากด้านหลังเป็นระยะ ซึ่งสามารถดึงขึ้นหรือลงได้ และจัดวางให้ซ้อนกันเป็นชั้นๆ ภายใน

พื้นที่สวน ผ้าเหล่านี้ไม่เพียงเพิ่มมิติทางภาพ หากแต่ยังสื่อถึงความอิสระที่ “ทอม” ได้รับ เมื่อเขาค่อยๆ หลุดออกจากความรู้สึกจำกัดและข้อจำกัดของช่วงเวลาแห่งโรคระบาด ที่ทำให้เขาไม่สามารถออกไปไหนได้ตามใจ ความพลีไหวของผ้าในสวนจึงเปรียบเหมือนนิทรรศการทางใจที่เขาได้สัมผัสภายใต้โลกแห่งจินตนาการ



ภาพประกอบ 3.3 : การกำหนดทิศทางการนำเสนอจากละครเวที

ที่มา : สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ผู้ออกแบบฉาก ธนบดี กิจเกตุ

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบฉาก ผู้ศึกษาได้นำคีย์เวิร์ดสำคัญสำหรับนำมาใช้ในการออกแบบ คือคำว่า พลิกผัน ซ้อนทับ และเชื่อมโยง มาเป็นหลักความคิดที่จะนำไปใช้ต่อยอดในการออกแบบฉาก คือ

พลิกผัน ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก การก้าวข้ามไปยังอีกห้วงมิติของเวลา ผู้ศึกษากำหนดทิศทางการนำเสนอโดยมีแนวคิดในการออกแบบฉาก คือ แทนสัญลักษณ์ในการหมุนของนาฬิกาบอกเวลา ให้ทั้งสองสถานที่สามารถเปลี่ยนผ่านไประหว่างกันของสองสถานที่ได้

ซ้อนทับ ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก ห้วงมิติของเวลา ของทั้งสองสถานที่ ซึ่งทับซ้อนกันอยู่ ผู้ศึกษากำหนดทิศทางการเสนอโดยมีแนวคิดในการออกแบบฉาก คือ กำหนดให้ทั้งสองสถานที่ทับซ้อนกลมกลืนอยู่ในสถานที่เดียวกัน

เชื่อมโยง ได้รับแรงบันดาลใจมาจาก อินเทอร์เน็ตเซกชั่น หรือ การมีส่วนร่วม โดยมีส่วนที่ซ้ำกันของทั้งสองสถานที่ คือ รอยต่อของเวลา ตัวแปรสำคัญเป็นจุดเชื่อมโยง ผู้ศึกษากำหนดทิศทางการนำเสนอโดยมีแนวคิดในการออกแบบฉาก คือ กำหนดให้ เวลา แทนสัญลักษณ์ของนาฬิกา เป็นจุดศูนย์กลางยึดเหนี่ยวระหว่างข้ามไปมาของทั้งสองสถานที่



ภาพที่ 3.4 : การกำหนดทิศทางการนำเสนอฉาก (ธนบดี กิจเกตุ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก ผู้ออกแบบฉาก นางสาวสุพรรณษา เขียวจั่น

จากละครเวทีเรื่อง “The Midnight Garden” เกิดขึ้นภายใต้บริบทของประเทศอังกฤษในช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1870–1950 โดยลักษณะของแพลตฟอร์มทั้งสองช่วงเวลาที่มีปรากฏในเรื่องนั้นมีความคล้ายคลึงกัน และไม่ได้แตกต่างกันมากนัก จึงสามารถสันนิษฐานได้ว่าแพลตฟอร์มดังกล่าวถูกสร้างขึ้นตั้งแต่ก่อนปี ค.ศ. 1870 โดยมีรูปแบบสถาปัตยกรรมแบบวิกตอเรียน ซึ่งในช่วง ค.ศ. 1950 แพลตฟอร์มเดิมก็ยังคงรักษารายละเอียดและกลิ่นอายของสไตล์วิกตอเรียนไว้ เช่นเดียวกับที่อยู่อาศัยหลายแห่งในอังกฤษที่ยังคงสภาพดั้งเดิมจากอดีตไว้จวบจนปัจจุบัน

สวนสไตล์อังกฤษ ซึ่งเน้นความงดงามตามธรรมชาติ ปล่อยให้พืชพรรณเติบโตอย่างอิสระ โดยไม่เน้นความสมบูรณ์แบบจากการตัดแต่ง สวนประกอบด้วยไม้ดอกหลากสี เช่น กุหลาบ ลาเวนเดอร์ ฟ็อกซ์โกล และเดลฟีเนียม โดยมีสนามหญ้ากว้างเป็นพื้นหลัก และมักตกแต่งด้วยซุ้มไม้เลื้อย ม้านั่งเหล็กดัด และโต๊ะสำหรับพักผ่อน พุ่มไม้เตี้ยและไม้ยืนต้นถูกจัดวางอย่างมีจังหวะ เพื่อสร้างมิติและให้ร่มเงาอย่างเหมาะสมในบางจุด ขณะที่แหล่งน้ำ เช่น บ่อน้ำพุหรือสระน้ำเล็ก มักถูกวางไว้เป็นจุดศูนย์กลางของสวน เพื่อเติมเต็มบรรยากาศด้วยความสดชื่นและความเคลื่อนไหวอย่างอ่อนโยนของธรรมชาติ



ภาพประกอบ 3.5 : ภาพสไลด์ข้อมูลสถานที่

ที่มา : สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

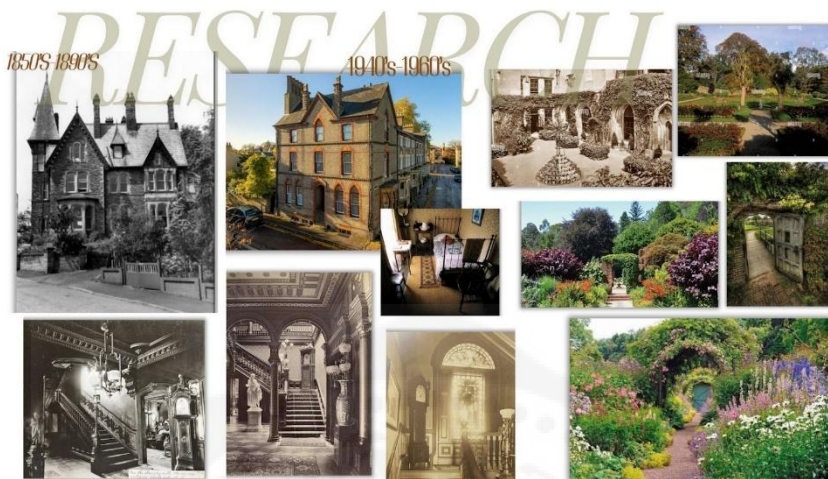
ผู้ออกแบบฉาก ธนบดี กิจเกตุ

จากการวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลเพื่อนำมาใช้อ้างอิงในการออกแบบฉาก ละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden - คีน สวน ผืน โดยใช้บริบทต่างประเทศ สถานที่ที่ใช้ดำเนินเรื่อง คือ ลอนดอน ประเทศอังกฤษ เกิดขึ้นในยุค 50's อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1950 - 1959 และโลกสวนที่อิงคีน เกิดขึ้นในยุควิกตอเรียน อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1837 - 1901 ผู้ศึกษาจึงออกสำรวจ และศึกษารายละเอียด สถาปัตยกรรม รวมถึงโครงสร้างสำหรับการออกแบบ โดยกำหนดให้แพลตฟอร์ม และสวนในอังกฤษ ซึ่งเป็นสถานที่ของเหตุการณ์สำคัญในเรื่อง เป็นหลักในการศึกษา และค้นคว้าข้อมูล คาดการณ์ว่า แพลตฟอร์มทูลีมิว น่าจะถูกสร้างขึ้นในช่วงยุค 1870 ในสมัยที่แฮตตี้ยังอยู่ในช่วงอายุสาววัยเด็ก ซึ่งเป็นช่วงของยุคสมัยเสรีนิยม ยุคของการปฏิวัติอุตสาหกรรม กลางยุควิกตอเรียน ดังนั้น สถาปัตยกรรมในยุคสมัยนี้ จะมีความหรูหรา และซับซ้อน โดยได้รับอิทธิพลมาจากวัฒนธรรม การฟื้นฟูศิลปะ และประวัติศาสตร์ ซึ่งหล่อหลอมให้เกิดรูปแบบ และแนวทางเฉพาะตัวในการออกแบบ มุ่งนำความงามของยุคก่อนกลับมาใช้อีกครั้ง โดยมีการปรับให้เข้ากับบริบทร่วมสมัย เพื่อสะท้อนค่านิยม และรสนิยมของชาววิกตอเรีย โดยแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่มคือ

แนวคิดศิลปะโกธิก - ได้แรงบันดาลใจมาจากสถาปัตยกรรม และการออกแบบในยุคกลาง โดยเน้นการใช้ซุ้มโค้งแหลม งานแกะสลักที่ประณีต และความโอ่อ่าหรูหรา ขบวนการนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อปลุกเร้าค่านิยมทางจิตวิญญาณ และศีลธรรมที่เชื่อมโยงกับยุคกลาง จึงได้รับความนิยมทั้งในอาคารสาธารณะ และบ้านเรือนส่วนตัว

แนวคิดศิลปะโรโคโค - โดยนำองค์ประกอบที่เบาสบาย และสนุกสนานของศิลปะโรโคโคในศตวรรษที่ 18 กลับมาใช้อีกครั้ง มีลักษณะเด่น คือ เฟอร์นิเจอร์ที่ประดับตกแต่งอย่างวิจิตร สีสันสด และการออกแบบแบบไม่สมมาตร อิทธิพลนี้เห็นได้ชัดโดยเฉพาะในศิลปะประดับ และสิ่งทอ

แนวคิดศิลปะคลาสสิก - ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะ และสถาปัตยกรรมของกรีกและโรมันโบราณ โดยเน้นความสมมาตร สัดส่วนที่ลงตัว และลวดลายคลาสสิก ซึ่งแสดงออกถึงความเป็นระเบียบ และความสง่างาม จึงสอดคล้องกับรสนิยมของชาววิกตอเรียอย่างดี



ภาพประกอบ 3.6 : ภาพสไลด์ข้อมูลสถานที่
ที่มา : ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

ช่วงที่เรียกว่า ยุควิกตอเรียตอนกลาง (ค.ศ. 1850–1870) นักประวัติศาสตร์มักเรียกช่วงนี้ว่า “ยุคทองของอังกฤษ” เนื่องจากการพัฒนาอุตสาหกรรมที่เพิ่มขึ้นส่งผลให้รายได้ของประเทศเติบโต และยังเป็นช่วงที่มีความสงบสุขทั้งในประเทศและต่างประเทศ ด้วยความก้าวหน้าทางเศรษฐกิจและสังคม ชาวอังกฤษจึงมีเวลามากขึ้นกว่าที่เคย และหนึ่งในผลลัพธ์ของสิ่งนี้ก็คือการเกิดขึ้นของ “สวนแบบวิกตอเรีย” ซึ่งการจัดสวนและภูมิทัศน์ที่สวยงามไม่ได้จำกัดอยู่แค่ในวังของกษัตริย์หรือราชินีอีกต่อไป แม้ว่าผู้มีฐานะร่ำรวยจะมีพื้นที่มากกว่าในการจัดสวน แต่ชนชั้นกลางก็ไม่ได้ถูกละเลยไป ด้วยการเปลี่ยนแปลงในยุคสมัยนี้ ครอบครัวชนชั้นกลางไม่จำเป็นต้องเน้นการทำสวนเพื่อปลูกพืชอาหาร (เช่น ผลไม้ ผัก หรือสมุนไพร) เท่านั้น แต่ยังสามารถใช้เวลามากขึ้นเพื่อสร้างสวนที่สวยงาม เน้นความงามทางสายตาและสุนทรียะได้ด้วยเช่นกัน

โดยองค์ประกอบพื้นฐานบางประการของสวนวิกตอเรียน ประกอบไปด้วย ดังนี้

- **สนามหญ้า** ทุกวันนี้ โฆษณาเกี่ยวกับการดูแลสนามหญ้ามักสื่อสารชัดเจนว่า เราควรพุ่มพุ่มเตี้ยแข็งแรง และแรงใจให้กับสนามหญ้าทันทีที่หิมะเริ่มละลาย และสภาพสนามหญ้าก็กลายเป็นตัวชี้วัดสถานะทางสังคมของผู้ชายคนหนึ่ง

สำหรับในสวนวิกตอเรีย สนามหญ้าที่ได้รับการดูแลอย่างดีคือผืนผ้าใบสำหรับแสดงความงามของสวนและภูมิทัศน์โดยรวม สนามหญ้าจำเป็นต้องเขียวชอุ่มและได้รับการดูแลอย่างพิถีพิถัน เพราะนั่นคือสถานที่ที่ใช้จัดงาน

เลี้ยง เล่นเกมกลางแจ้ง และเสิร์ฟน้ำชาต้อนรับแขก แต่ในขณะเดียวกัน สนามหญ้ายังเป็นพื้นฐานสำหรับการจัดวางต้นไม้ พุ่มไม้ ดอกไม้ และของตกแต่งต่าง ๆ ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญของสวนวิกตอเรียแบบดั้งเดิม

- **แปลงดอกไม้และสวนดอกไม้** เป็นที่ชื่นชอบของนักจัดสวนยุควิกตอเรียแบบดั้งเดิม โดยมีรูปแบบการออกแบบหลัก 2 แบบที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน
 - (1) สไตล์แรก เรียกว่า Carpet Bedding ซึ่งเป็นรูปแบบที่ดูเรียบง่ายและพิถีพิถันมาก โดยการเลือกปลูกดอกไม้ที่มีความสูงเท่ากันทั้งหมด และมักจะออกแบบเป็นลวดลายต่าง ๆ เช่น รูปทรงเรขาคณิต หรือ ภาพโมเสก) ภายในแปลงดอกไม้ โดยใช้ความสมมาตรและสีที่ตัดกัน รูปแบบนี้ต้องใช้การวางแผนและความแม่นยำค่อนข้างมาก แต่ผลลัพธ์ที่ได้จะดูน่าทึ่งและสวยงามมาก
 - (2) สไตล์ที่สอง คือ Herbaceous Border หรือที่รู้จักในอีกชื่อหนึ่งว่า Perennial Border รูปแบบนี้เริ่มได้รับความนิยมในช่วงหลังของยุควิกตอเรีย โดยนักพืชสวนชื่อดังของอังกฤษ เกอร์ทรูด เจคิลล์ (Gertrude Jekyll) เป็นผู้ที่ทำให้สไตล์นี้เป็นที่รู้จัก รูปแบบการจัดสวนแบบ Herbaceous Border ใช้พืชหลากสี หลายรูปทรง และหลายขนาด เพื่อสร้างความโดดเด่นในมิติขนาดใหญ่ การจัดเรียงจะเริ่มจากพืชที่เตี้ยที่สุดตามแนวขอบ แล้วค่อย ๆ ใช้พืชที่สูงขึ้นเรื่อย ๆ ไปยังด้านหลัง โดยมักจัดปลูกให้แน่นหนา รูปแบบนี้มักใช้เพื่อสร้างกรอบให้กับทางเดิน และเมื่อนำไปใช้ทั้งสองฝั่งของทางเดิน ก็จะได้ผลลัพธ์ที่ดูมีชีวิตชีวาและน่าตื่นตา เหตุที่เรียกดั้งเดิมนี้ว่า Herbaceous หรือ Perennial Border ก็เพราะว่าใช้พืชจำพวกไม้ล้มลุกยืนต้น (Perennial herbaceous plants) ซึ่งเป็นพืชที่มีอายุหลายปี ลำต้นอ่อน และไม่เปื้อนน้ำแข็ง
- **รั้ว** เป็นองค์ประกอบสำคัญในสวนยุควิกตอเรีย หนึ่งในหน้าที่หลักคือใช้แบ่งเขตพื้นที่ของที่ดิน แต่เช่นเดียวกับสิ่งอื่น ๆ ในยุคนั้น รั้วยังเป็นวิธีหนึ่งในการแสดงฐานะทางเศรษฐกิจของเจ้าของบ้านผ่านวัสดุและรูปแบบที่เลือกใช้ เหล็กหล่อ (Cast Iron) เป็นวัสดุที่ได้รับความนิยมมากที่สุดในยุควิกตอเรีย และโดยทั่วไปแล้ว บ้านที่รุ่มรวยยิ่งขึ้น มักจะมีรั้วสวนที่ดูหรูหราและตกแต่งอย่างประณีตยิ่งขึ้นตามไปด้วย

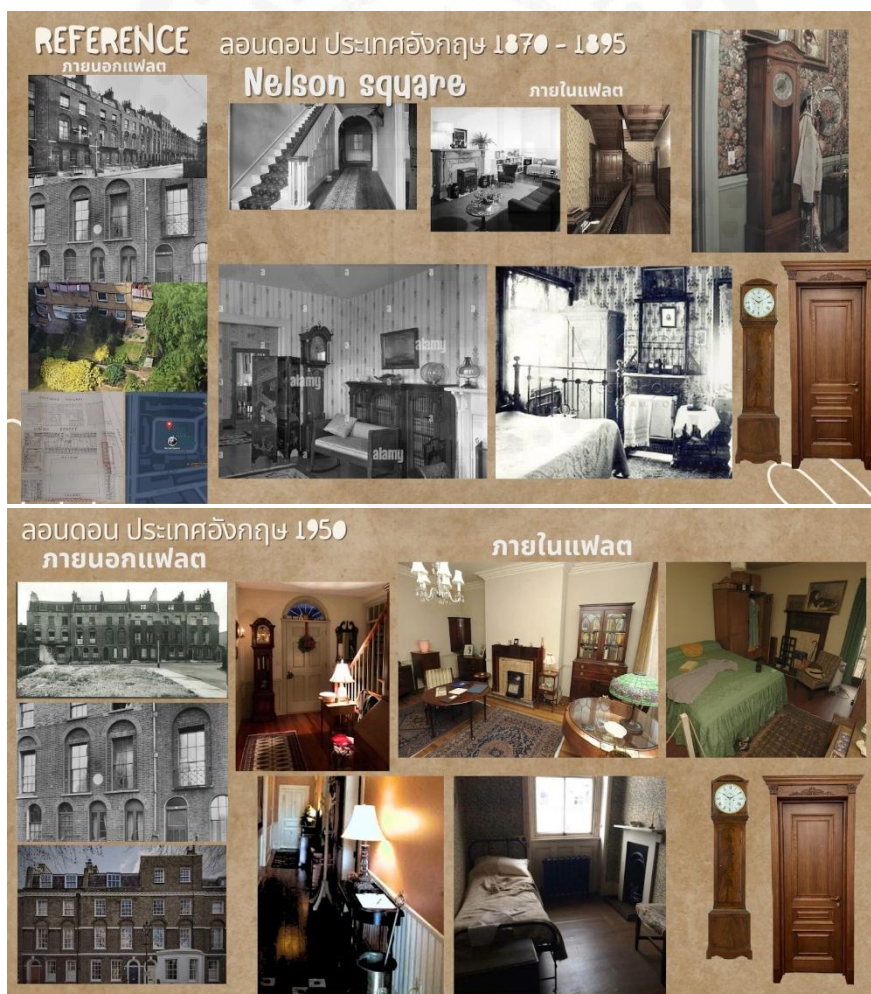
สำหรับผู้ที่ไม่สามารถลงทุนกับรั้วเหล็กหล่อได้ ก็อาจใช้ รั้วไม้แบบเรียบง่าย แทนได้ ราวใดที่ไม่ใช่ รั้วไม้แบบซี่ (picket fence) เพราะรั้วประเภทนั้นถือว่าเชยและล้าสมัย ถ้าจำเป็นต้องใช้จริง ๆ ก็มักจะต้อง ปลูกไม้เลื้อยหรือพุ่มไม้บังไว้ เพื่อซ่อนความเรียบง่ายของมันและเมื่อพูดถึง พุ่มไม้ (shrubs) ก็ต้องบอกว่าสามารถนำมาใช้แทนรั้วได้โดยตรง ไม่ว่าจะเป็นการกำหนดแนวทางเดิน, ล้อมเขตพื้นที่ของบ้าน, หรือแม้แต่ปกปิดฐานรากบ้านที่ดูไม่สวยงาม การใช้พุ่มไม้เป็นส่วนหนึ่งของภูมิทัศน์สวนถือเป็นวิธีที่สอดคล้องกับแนวความคิดการจัดสวนในยุควิกตอเรียอย่างแท้จริง

3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.3.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

อยู่ในช่วงของการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูล เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบ โดยมีการประชุมร่วมกันและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างต่อเนื่อง ผู้ศึกษาได้ทำการเปรียบเทียบความเหมาะสม พร้อมทั้งเลือกดึงจุดเด่นของสถานที่ ทั้งในส่วนของพื้นที่ภายในบ้าน (Interior) พื้นที่ภายนอกบ้าน (Exterior) และสวนหลังบ้าน โดยคำนึงถึงสภาพแวดล้อมของบ้าน ยุคสมัย รูปแบบการตกแต่งภายใน ตลอดจนฤดูกาลที่สอดคล้องกับเรื่องราวในละครเวที

สถานที่ในเรื่องเกิดขึ้นในช่วงปี ค.ศ. 1870 – 1950 โดยแฟลตที่เป็นฉากหลักตั้งอยู่ในประเทศอังกฤษ และในช่วงปี ค.ศ. 1940 ได้เกิดเหตุการณ์ The Blitz ซึ่งส่งผลให้แฟลตได้รับความเสียหายบางส่วน ทว่าโครงสร้างหลักยังคงสภาพเดิมไว้ได้ ในขณะที่แฟลตรอบข้างส่วนใหญ่ได้รับความเสียหายอย่างรุนแรงจนแทบพังทลาย แฟลตหลังนี้จึงถือเป็นหนึ่งในไม่กี่แห่งที่รอดพ้นจากการโจมตีในครั้งนั้น และพื้นที่ด้านหลังของแฟลตก็คือสวนซึ่งมีบทบาทสำคัญในการดำเนินเรื่อง



ภาพประกอบ 3.7 : ภาพรวมสถานที่และสภาพแวดล้อม

ที่มาภาพ : สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

สวนอังกฤษ หรือสวนสไตล์อังกฤษ เป็นสวนที่เน้นความเป็นธรรมชาติ ปล่อยให้พืชพรรณเติบโตอย่างอิสระ ไม่เน้นความสมมาตรหรือความเรียบร้อยแบบทางการมากนัก นิยมใช้ไม้ดอกหลากหลายชนิด เช่น กุหลาบอังกฤษ ลาเวนเดอร์ ฟ็อกซ์โกล และเดลิเนียม โดยมีสนามหญ้าเขียวชอุ่มเป็นพื้นที่หลัก เชื่อมต่อกันด้วยทางเดินหินหรือกรวดขนาดเล็กที่ลัดเลาะไปตามมุมต่างๆ ของสวน ภายในสวนมักมีซุ้มไม้เลื้อย สำหรับปลูกพืชเลื้อยอย่างกุหลาบเลื้อยหรือวิสทีเรีย เพิ่มมิติและกลิ่นอายโรแมนติกแบบอังกฤษดั้งเดิม นอกจากนี้ยังนิยมใช้กำแพงอิฐเก่า รั้วไม้ หรือแนวพุ่มไม้เตี้ยเพื่อแบ่งพื้นที่ภายในสวนโดยไม่ให้อารมณ์แข็งกระด้างหรือเป็นทางการเกินไป



ภาพประกอบ 3.8 : ภาพรวมสถานที่และสภาพแวดล้อม

ที่มาภาพ : สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

3.3.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

เมื่อได้แนวทางการออกแบบมาแล้วจึงนำมาต่อยอดกับคีย์เวิร์ด เวลา ช้อน มหัศจรรย์ กาลเวลาได้หวนคืนสู่อดีตที่แอบซ่อนความมหัศจรรย์ไว้ให้ค้นหาความจริง นำมาออกแบบรูปแบบ ฉากและสภาพแวดล้อมของฉาก ที่สามารถเปลี่ยนไปได้หลายสถานที่ตามบทละคร



ภาพประกอบ 3.9 : ภาพรวมแนวคิดที่ออกแบบฉาก

ที่มาภาพ : สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

การส่งความคืบหน้า 50% ในเทศกาล “งานปล่อยผี” ในการออกแบบฉากช่วงแรก ผู้ศึกษาได้ทดลองใช้พื้นที่ของโรงละครทั้งหมดให้เป็นพื้นที่ของแพลตฟอร์ม โดยมีการนำ “กลไกนาฬิกา” มาใช้ในการออกแบบบล็อกกิ้ง (blocking) การเคลื่อนไหวของตัวละครจากภายในแพลตฟอร์มไปยังสวนที่เย็นชื้น พร้อมทั้งใช้แนวคิดการ “งอก” ของสวนในลักษณะ pop-up จากด้านล่างขึ้นด้านบน โดยเริ่มต้นจากการใช้กระดาษทดลองสร้างสวนเพื่อศึกษารูปแบบการกางและขยายตัวในพื้นที่จำกัด แนวคิดแรกเริ่มของสวนแฟนตาซี (fantasy) นี้มาจากการทดลองใช้ “ร่ม” ปล่อยลงมาจากด้านบนคล้ายกับดอกไม้ที่บานจากบนลงล่าง ซึ่งเป็นการพลิกมุมมองของการสร้างภาพในละครจากแนวล่างขึ้นบน เป็นบนลงล่าง เพื่อให้สวนแฟนตาซีนี้ถูก “ซ่อน” อยู่เหนือสายตาผู้ชม เป็นการสร้างภาพของโลกอีกใบอย่างแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบเดิม และตอบโจทย์การใช้พื้นที่อย่างจำกัดของโรงละครจากการเปิดโปรดักชัน production ในช่วงแรกเริ่ม



ภาพประกอบ 3.10 : ภาพเปิดโปรดักชันproduction

ที่มาภาพ : สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)



ภาพประกอบ 3.11 : ภาพฉากในเทศกาลงานปล่อยผี

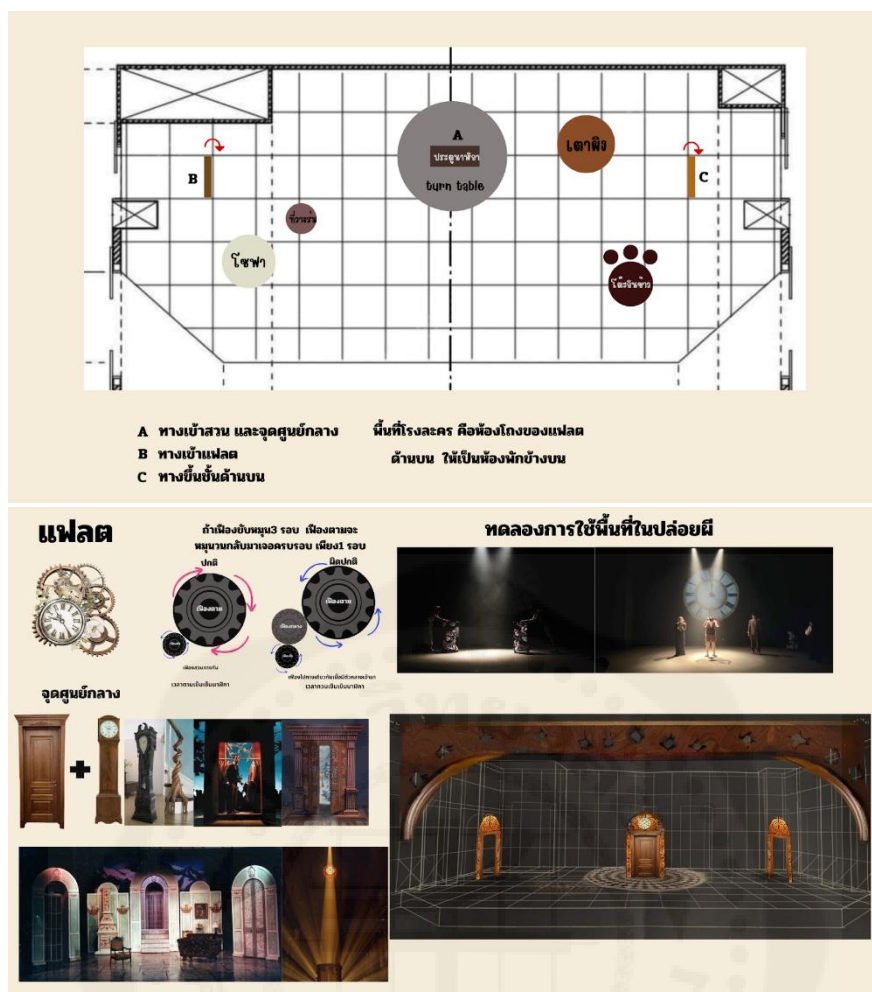
ที่มาภาพ : สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา) ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

Ground Plan และ Sketch ที่เกิดจากกระบวนการคิดและการต่อยอด มาจากรูปแบบฉากในเทศกาลปล่อยผี นำมาพัฒนาเป็นแนวทางในการออกแบบพื้นที่ของแพลตฟอร์มเที่ยงคืน โดยใช้แนวคิดเรื่องกลไกของนาฬิกา ทั้งการเดินตามเข็มนาฬิกา และทวนเข็มนาฬิกา ที่เกิดจากการทำงานผิดพลาดของนาฬิกาเนื่องจากเฟืองหนึ่งชิ้นหลุดออกไป เป็นแนวทางในการเคลื่อนที่ของฉาก ผู้ศึกษามีความเห็นตรงกันในการออกแบบให้ “ประตูหลังบ้านตามบทละครดั้งเดิม ผสมเข้ากับนาฬิกาดังพื้นเรือนใหญ่ กลายเป็น “ประตูนาฬิกา” ซึ่งทำหน้าที่เป็นจุดศูนย์กลางของฉากทั้งหมด และเป็นสัญลักษณ์ของการเดินทางของตัวละครหลักในการข้ามผ่านมิติของเวลา นำมาสู่การใช้เทิร์นเทเบิล(Turntable) เมื่อเวลาของสวนเที่ยงคืนตี 13 ครั้ง เป็นการ

เปิดสู่ช่วงเวลาที่อยู่นอกกรอบของเวลาปกติ จึงเกิดเป็น “เวลาที่สร้างขึ้นใหม่” ซึ่งมีลักษณะของการขยายช่วงเวลา ทำให้ช่วงเวลานั้นยืดออก และเปิดพื้นที่อีกมิติหนึ่งให้กับตัวละคร

ในการออกแบบได้แรงบันดาลใจจากหนังสือแบบ pop-up ซึ่งสวนถูกสร้างขึ้นด้วยแนวคิดแบบขยายจากเวลาและพื้นที่จริง โดยแพลตฟอร์มเหมือนหนังสือที่ปิดอยู่ (closed book) ซึ่งซ่อนบางสิ่งไว้ภายใน ขณะที่สวนเปรียบเหมือนหนังสือที่เปิดออก (opened book) เผยให้เห็นโลกอีกใบที่ซ่อนอยู่ภายใน การใช้กาเซเบิล (gazebo) ในสวนอังกฤษในรูปแบบของกรอบโปรซีนียม (Proscenium Arch) ถูกนำมาเป็นองค์ประกอบที่คลุมพื้นที่ หรือให้ความรู้สึกคล้ายกรงขัง หากใช้ในบริบทขององค์ประกอบ การวางตำแหน่งตำแหน่งและกรอบนี้จะเปรียบเทียบเหมือนการหลุดออกจากกรอบเวลา มีลักษณะคล้ายต้นไม้ใหญ่ที่เติบโตเลยกรอบออกมา (overgrown tree) หากใช้ในบริบทภายในบ้าน จะให้ความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการตกแต่งภายใน (interior element) อย่างกลมกลืน





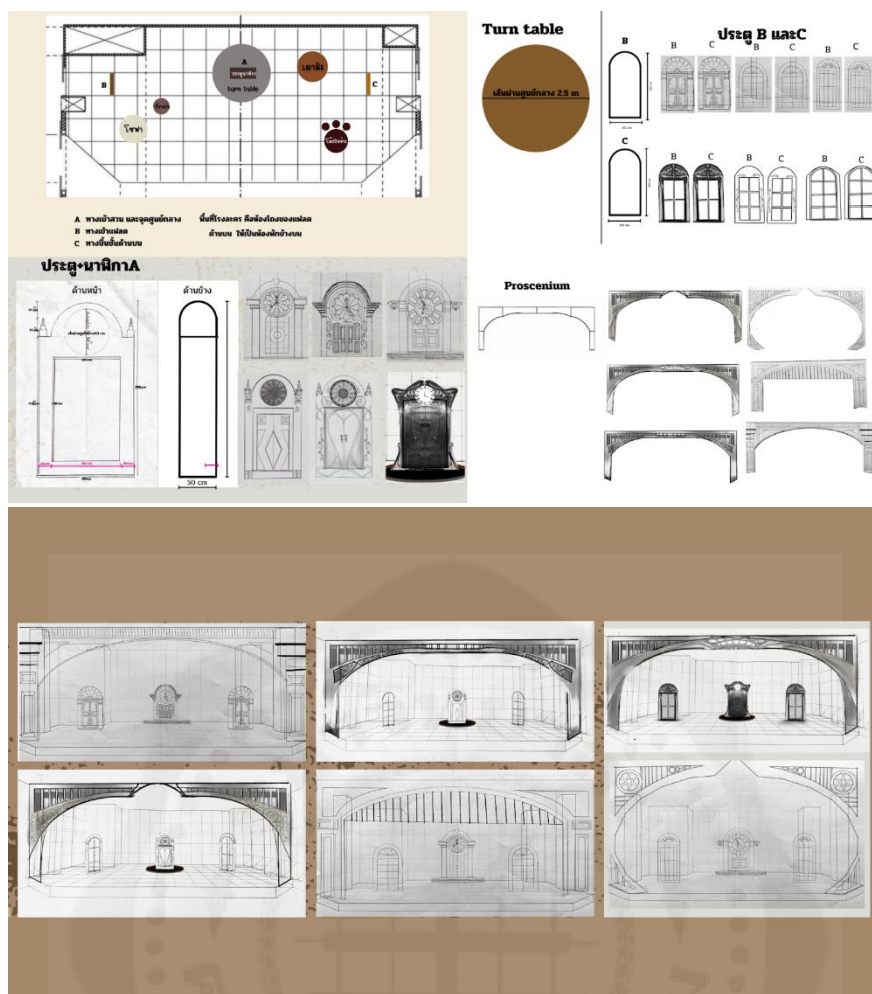
ภาพประกอบ 3.12 : ภาพรวมแนวคิดออกแบบฉาก

ที่มาภาพ : สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

3.3.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดการออกแบบที่วางไว้ มาพัฒนาต่อยอดเป็นลวดลายของ
 โครงสร้างต่าง ๆ พร้อมทั้งจัดวางตำแหน่งโครงสร้างหลัก เพื่ออำนวยความสะดวกในการเคลื่อนไหวของ
 นักแสดง และช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าใจและใช้พื้นที่ของฉากได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้ยังเป็น
 กระบวนการผสมผสานลายเส้นและสไตล์การออกแบบของทีมฉากทั้งสองคนให้เกิดความกลมกลืนในภาพรวม
 ของงานเวที



ภาพประกอบ 3.13 : ภาพแปลนและสเกตช์ฉาก

ที่มาภาพ : สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

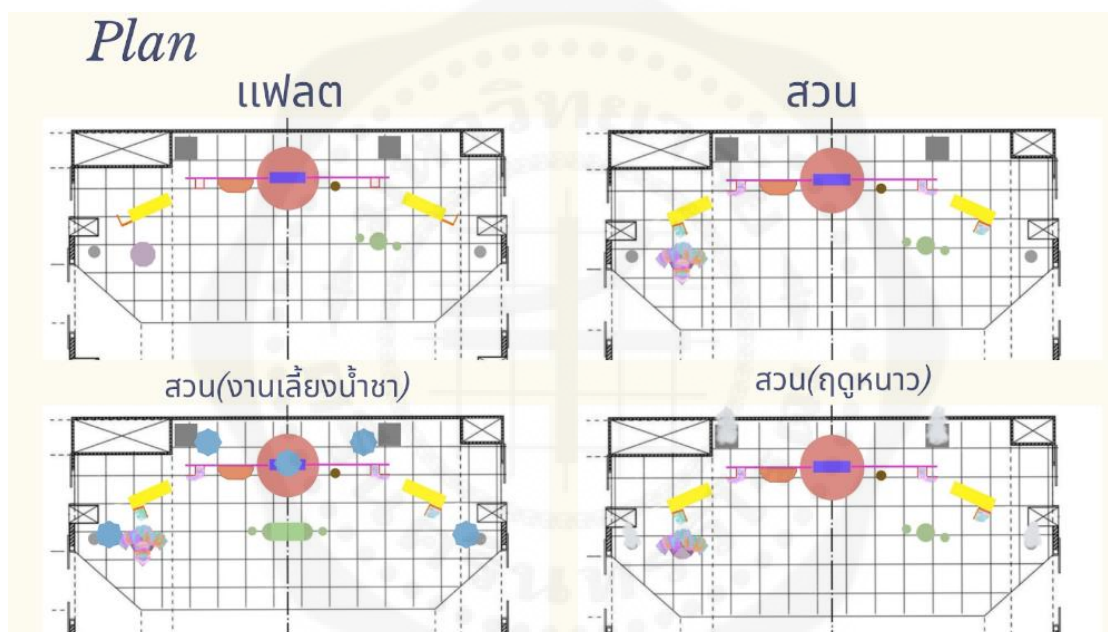
3.3.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากได้รูปแบบฉากที่ชัดเจนผู้ศึกษาได้ทำการปรับแก้และเพิ่มเติมองค์ประกอบบางส่วน โดยเพิ่มโครงสร้างของแพลตฟอร์มที่สามารถเปิดปิดเส้าได้ เพื่อให้เหมาะสมกับลำดับการดำเนินเรื่อง และเสริมฟังก์ชัน (function) ในการซ่อนองค์ประกอบฉากบางส่วนได้อย่างสะดวกและเหมาะสมยิ่งขึ้น ทั้งยังเพิ่มความสามารถในการเคลื่อนที่ของฉากให้สมบูรณ์มากขึ้น นอกจากนี้ ได้มีการปรับลดลายของกรอบโปรซีนีเยียม (proscenium) ให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง ตำแหน่งการวางฉากจะเป็นแบบระนาบ (flat composition) เพื่อสร้างความแบนของแพลตฟอร์ม และถ่ายทอดความรู้สึกอัดอัดของตัวละครภายในพื้นที่ที่ถูกจำกัด สีที่ใช้เน้นโทนน้ำตาลและครีม เพื่อสะท้อนบรรยากาศของความเก่าและความเรียบง่ายในช่วงเวลานั้น

บริเวณตรงกลางของฉากมีจุดศูนย์กลางคือประตูหน้า ซึ่งวางอยู่บนเทิร์นเทเบิล (Turntable) โดยเมื่อจุดศูนย์กลางนี้หมุน จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของสถานที่ รวมถึงการเคลื่อนไหวของ

อุปกรณ์ประกอบฉากที่ทำงานสัมพันธ์กัน เหมือนกลไกของนาฬิกา นาฬิกากลางเวทีมีลักษณะเหมือนกันทั้งสอง ด้าน แต่แตกต่างกันในรายละเอียดที่สื่อถึงช่วงเวลาที่แตกต่างกัน ด้านหนึ่งใหม่ สดชื่น รวากับดอกไม้ที่ยังมีชีวิต ในขณะที่อีกด้านหนึ่งเหี่ยวเฉา และตายไปแล้ว เช่นเดียวกับความเปลี่ยนแปลงของเวลา เมื่อมีการหมุนนาฬิกา แพลตจะเปลี่ยนสถานที่ โดยการใช้การเปิดเสา ซึ่งภายในซ่อนต้นไม้แบบ pop-up ไว้ มีดอกไม้ร่ม และต้นคริสต์มาสในฤดูหนาวค่อยๆ ปรากฏขึ้นมา ตามฉากแต่ละฉาก

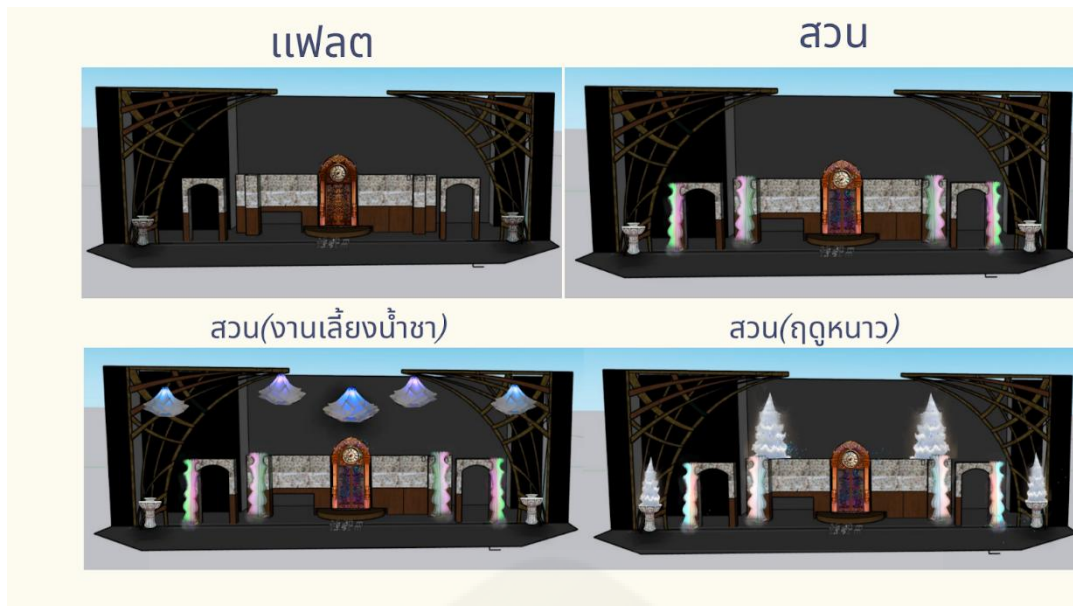
ผู้ศึกษาเลือกใช้ “ผ้า” เป็นวัสดุหลักในการสร้างพื้นที่สวน โดยได้ลงพื้นที่สำรวจเพื่อคัดเลือกเนื้อผ้าและสีที่เหมาะสม จึงเลือกใช้ผ้าแก้วหลากสี เนื่องจากมีคุณสมบัติเบา สีสดใส เก็บง่าย และเหมาะสมกับการใช้งานบนเวที ทั้งหมดนี้อยู่ภายใต้แนวทางการออกแบบที่ยึดรูปแบบศิลปะอาร์ตนูโว (Art Nouveau) ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของลวดลายและองค์ประกอบในเรื่อง



ภาพประกอบ 3.14 : ภาพแปลนและสเกตช์ฉาก

ที่มาภาพ :สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

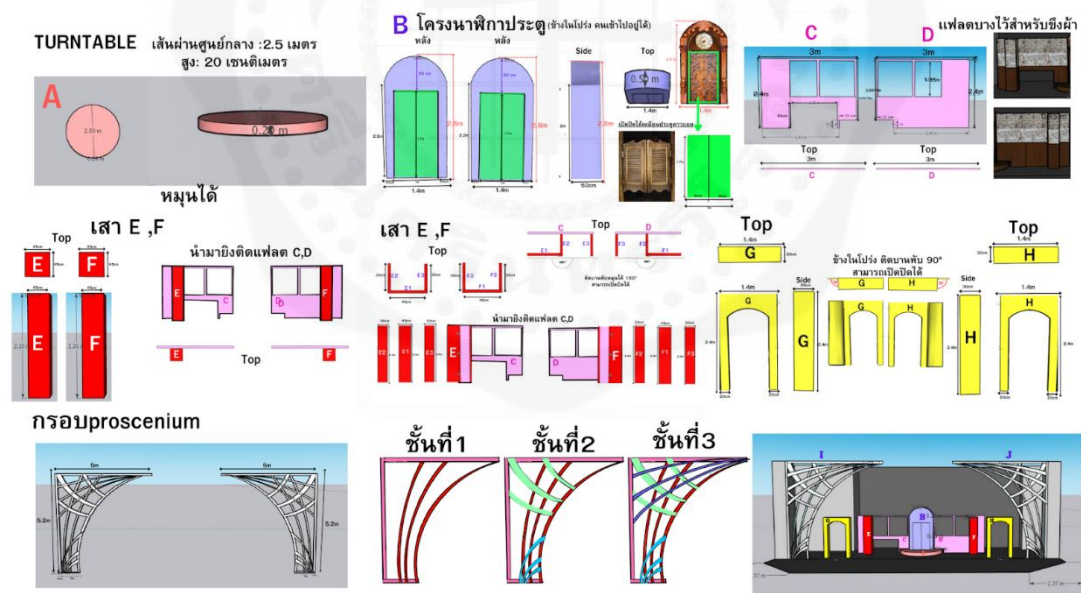
ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)



ภาพประกอบ 3.15 : ภาพแปลนและสเกตซ์ฉาก

ที่มาภาพ :สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

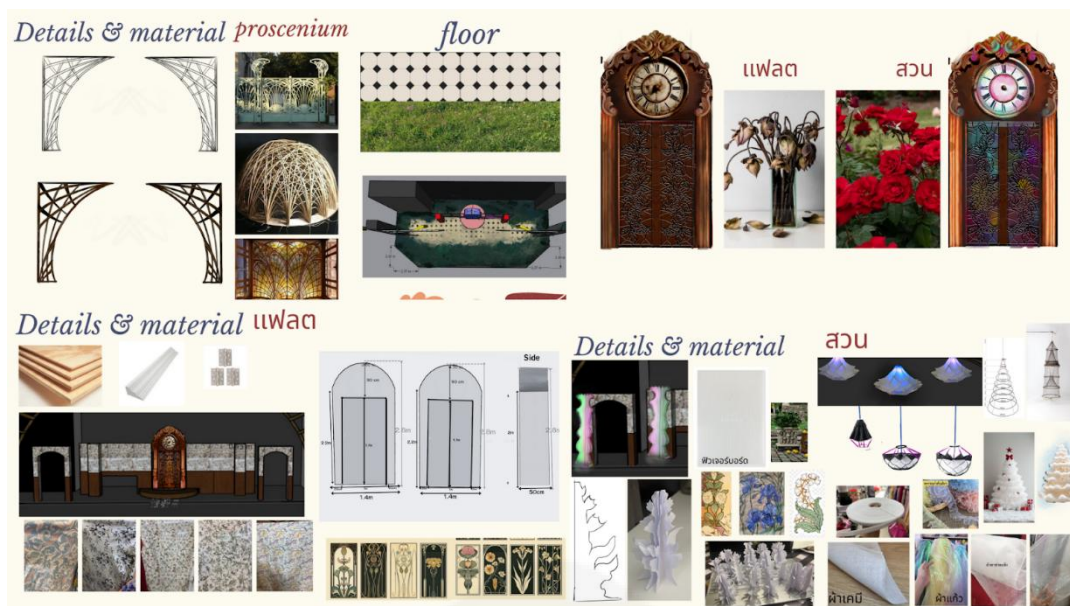
ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)



ภาพประกอบ 3.16 : สเกลฉากและโมเดลฉาก

ที่มาภาพ :สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)



ภาพประกอบ 3.17 : สเกตฉากและโมเดลฉาก

ที่มาภาพ :สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

3.3.2.5 ปัญหาและแนวทางแก้ไข

ผู้ออกแบบฉาก

ขั้นตอนการ สร้างสรรค์ ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไขปัญหา
ก่อนส่งความ คืบหน้าครั้งที่ 1 (30%)	-ยังไม่ได้คุยหาแนวร่วมในฝ่ายออกแบบเรื่อง สถานที่	- นัดคุยและประชุมฝ่ายออกแบบทั้งหมด
หลังส่งความ คืบหน้าครั้งที่ 1 (30%)	-สถานที่สอดคล้องกับเรื่องแต่การแบ่งพื้นที่ บางส่วนของแพลตยังไม่สอดคล้องกับบทละคร	-รีเสิร์ชข้อมูลและนำเสนออีกรอบ
ก่อนส่งความ คืบหน้าครั้งที่ 2 (50%)	-ทดลองพื้นที่และฟังก์ชัน(function)การทำงาน ของสถานที่ และใช้กระดาษในการเป็น ต้นไม้pop-upยึดขึ้นจากด้านล่างขึ้นด้านบน	-ตั้งสติเมื่อกระดาษาขาด ต้นไม้ต้นอื่นไม่ขาด ตั้งขึ้นตามปกติ นำมาสู่การคิดหาสิ่งอื่นมา ทดแทนกระดาษเพื่อ ความแข็งแรง นำการ

	ปัญหาที่เกิดขึ้นคือกระดาดขาดระหว่างทำการแสดง ในเทศกาลปล่อยผี	ทำงานของพื้นที่มาใช้งานต่อ เรื่องกลไกนาฬิกา
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 (50%)	-ไม่มี	-ไม่มี
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 (70%)	-ใช้งานประตูทางเข้า และขึ้นแพลตฟอร์มไม่เกิดประโยชน์	-ใช้งานประตูทั้ง2ฝั่งให้เกิดประโยชน์ สดคล้องกับบทละคร และฟังก์ชัน (function)กลไกของนาฬิกา
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 (70%)	-การรวมลายเส้นการออกแบบที่ยังไม่ลงตัว -เกิดปัญหาเห็นคนในการหมุนตัวประตุนาฬิกา ตั้งแต่แรก -ไม่มีที่เก็บซ่อน ต้นไม้pop-up และของในพาร์ทสวนเที่ยงคืนเท่าที่ควร	-ประชุมและทำการเสริมตัวแพลตฟอร์มฟังก์ชัน (function)ในฉากที่มีเสาสามารถเปิดปิดได้ -บังคนที่ทำงานหมุนฉากด้านหลังได้ -แก้ไขการออกแบบลายเส้นและตกลงกันด้วยสไตล์ศิลปะแบบอาร์ตนูโว (Art Nouveau) ให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน
ก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 (100%)	- เนื่องจากองค์ประกอบของฉากมีหลายส่วนทำให้ต้องใช้คนจำนวนหนึ่งในการควบคุมตามจุดต่างๆดอไม้ร่ม ต้นคริสมาส เทิร์นเทเบิล (Turntable)จึงมีผลต่อจังหวะและคิวการแสดงยังไม่ลงตัว -ต้นไม้pop-upที่นักแสดงต้องซ่อมเปิด-ปิดให้คันทันยังไม่แข็งแรง	-ทำการฝึกซ้อมคิวทุกฝ่ายทุกจุดร่วมกันทุกครั้งที่มีการซ้อมในโรงละครจริง -แก้ไขต้นไม้pop-upให้แข็งแรงก่อนได้ใช้ของจริงที่อยู่ระหว่างการเริ่มผลิตแต่ไม่ใช้สิ่งของให้เพิ่มงบประมาณโดยการใช้เศษกระดาดลงทำ
หลังส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 (100%)	-โดยรวมไม่มีปัญหาหลังจากติดตั้งฉากทั้งหมด มีต้นคริสต์มาสที่โครงสร้างแข็งแรงงาน แต่ลักษณะการติดผ้าอาจต้องแก้ไข เนื่องจากวิธีที่ใช้ใช้ผ้าซีฟองในจำนวนที่เยอะและไม่พอทำให้มีความไม่เรียบร้อยในบางจุด	-เปลี่ยนโครงสร้างด้านในโดยใช้สวิงปาลามาเป็นโครงและทำการติดผ้าไล่ระดับทำให้ใช้ผ้าน้อยลงและสวยงาม -นำไม้อัดทาสีดำมาปิดบนบาร์ไฟตำแหน่งที่มีทีมงาน

	-มองเห็นทีมงานที่ควบคุมดอกไม้รั่มและต้นคริสต์มาสด้านบนบาร์ไฟ	
--	--	--

3.3.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบ (Production)

3.3.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนผลิต

แปะเทปบเพื่อกำหนดจุดตั้งฉาก และทำการสร้างpop up ใช้ฝีกซ้อมคิวแทนของจริง



ภาพประกอบ 3.18 : ภาพการใช้พื้นที่และการซ้อมกับของที่มี

ที่มาภาพ :สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

ลงพื้นที่ซื้อผ้าแก้ว ผ้าวอลเปเปอร์มาซิงแฟลต คิวไม้สำหรับตกแต่งบ้าน



ภาพประกอบ 3.19 : ภาพซื้ออุปกรณ์เตรียมทำงาน

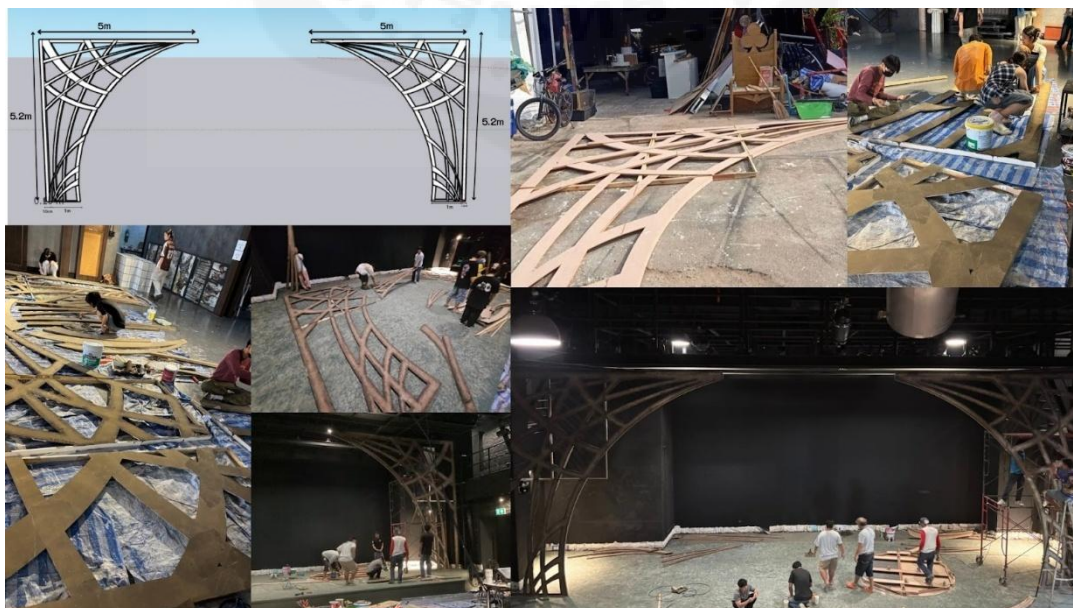
ที่มาภาพ :สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

(2) ช่วงผลิต

2.1) กรอบโปรซีนี (Proscenium Arch) นำมาวางประกอบและทาสี

และติดตั้งขึ้นบนโรงละคร



ภาพประกอบ 3.20 : ภาพการประกอบกรอบโปรซีนี (Proscenium Arch)

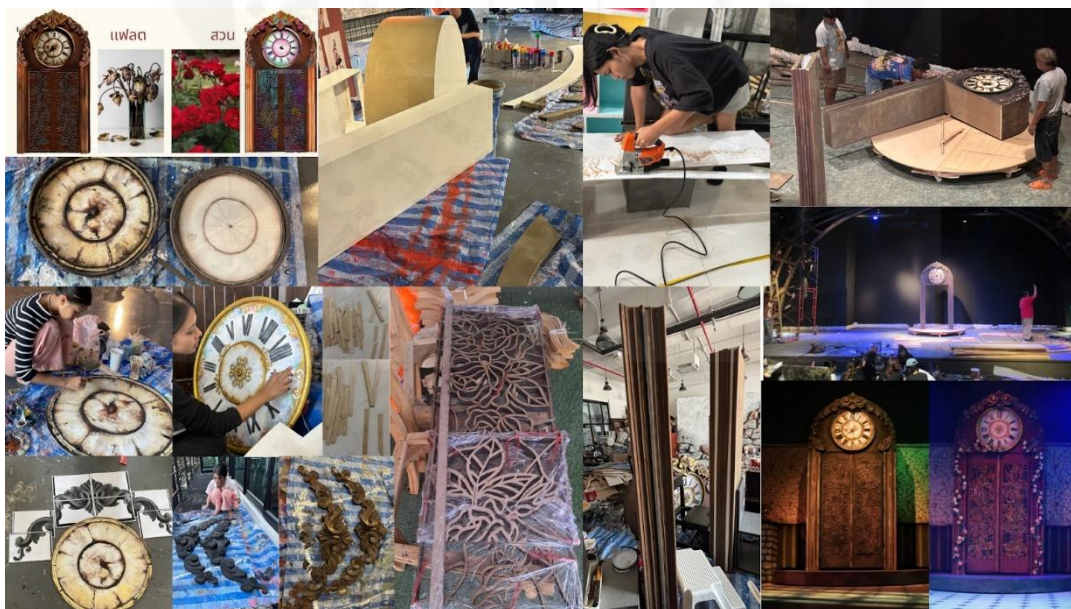
ที่มาภาพ :สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

2.2) ประตุนาฬิกาและเทิร์นเทเบิล (Turntable) มีการตัดไม้เป็นแผ่น วงกลมจำนวน 2 แผ่น เพื่อใช้เป็นฐานสำหรับทำหน้าปัดนาฬิกา โดยออกแบบให้มีลักษณะแตกต่างกันตาม บริบทของฉากแต่ละด้าน ด้านที่อยู่ภายในแพลตฟอร์มจะเป็นนาฬิกาเก่าในโทนสีน้ำตาลปนน้ำตาลเข้มจนเกือบ ดำ ให้ความรู้สึกเหมือนจริง ดูเก่าและชำรุด ส่วนด้านที่เป็นสวนจะใช้โทนสีสดใส (colorful) มีความแฟนตาซี (fantasy) มากขึ้น เพื่อสะท้อนบรรยากาศของโลกอีกใบที่ตัวละครได้เข้าไปสัมผัส

ตัวเลขบนหน้าปัดนาฬิกาทำขึ้นจากไม้ไผ่ติ่ม นำมาทาสีให้สอดคล้องกับโทน สีของแต่ละด้าน ลวดลายตกแต่งบริเวณคิวนาฬิกาทำจากโฟมยาง ซึ่งผ่านการพ่นและทาสีให้มีมิติและความ สวยงาม เสานาฬิกาใช้ไม้จ้อยในการติดตกแต่งและเก็บรายละเอียดด้วยการทาสีเพิ่มเติม

ลวดลายบริเวณประตูถูกวาดขึ้นและนำส่งเพื่อตัด ด้วยเครื่องเลเซอร์คัต (Laser cut) เพื่อให้ได้รูปแบบที่มีความละเอียดและชัดเจน เมื่อโครงสร้างของนาฬิกาถูกจัดเตรียมและตกแต่ง เรียบร้อยแล้ว จึงนำทุกองค์ประกอบมาประกอบรวมกันเป็นนาฬิกาทั้งสองด้าน และทำการติดตั้งร่วมกับเทิร์น เทเบิล(Turntable)ภายในพื้นที่การแสดงของโรงละคร



ภาพประกอบ 3.21 : ภาพขั้นตอนการทำประตุนาฬิกาและเทิร์นเทเบิล(Turntable)

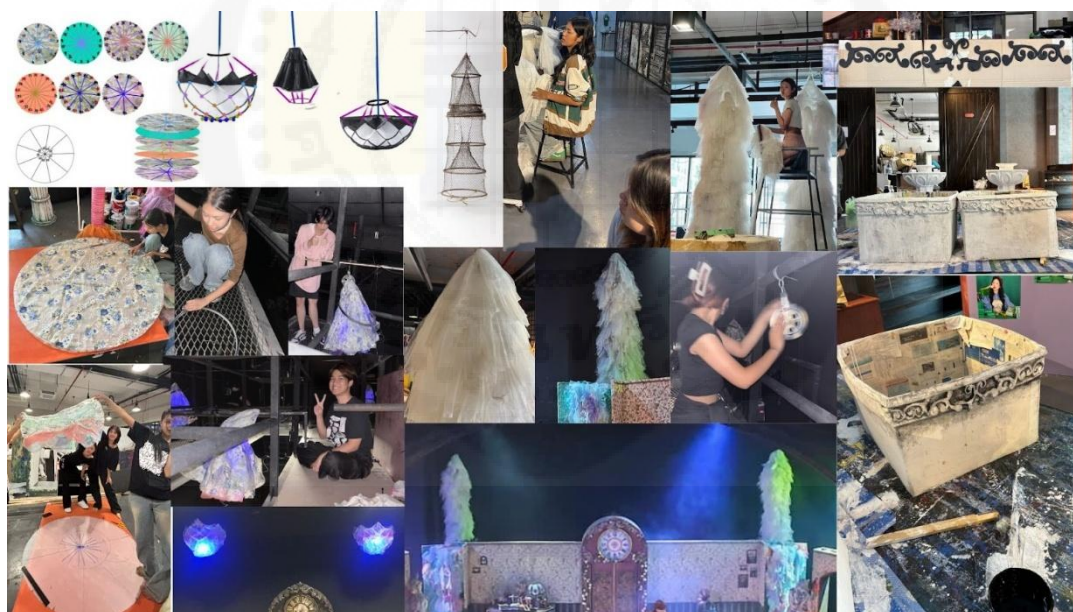
ที่มาภาพ :สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

2.3) ดอกไม้รุ่ม ต้นคริสต์มาส กระถางต้นไม้ ดอกไม้รุ่ม เริ่มจากการออกแบบแพตเทิร์นของกลีบดอก โดยกำหนดให้มีทั้งหมด 9 แฉก แบ่งองศาเท่าๆ กันที่ 40 องศาต่อแฉก หนึ่งดอกใช้ผ้าทั้งหมด 7 แผ่น มีการเย็บสลับระหว่างผ้าแก้วสีเขียวและผ้าลายดอกกุหลาบ เพื่อให้เกิดมิติและความสวยงาม เย็บตามแพตเทิร์นที่สลับร่องกัน เมื่อลากขึ้นจะกางตัวกลายเป็นดอกไม้ ระบบการดึงใช้เชือกทั้งหมด 6 เส้น แบ่งเป็นเชือกดึง 3 เส้น และเชือกหย่อน 3 เส้น เชื่อมกับห่วงและมีเส้นบังคับเส้นกลางที่ใช้ดึงขึ้น-ลง ซึ่งเส้นนี้จะใช้เส้นไฟ เพื่อใส่ไฟกลางดอกไม้ และเชื่อมไฟด้วยระบบควบคุมผ่านบลูทูธ (Bluetooth) เพื่อความสะดวกในการใช้งาน ดอกไม้รุ่มทั้งหมดมีจำนวน 5 ดอก ช่วงแสดงละครจะใช้คนในการควบคุมการดึง ขึ้น-ลง

ต้นคริสต์มาส ใช้โครงจากสวิงปลา นำผ้าชีฟองสีขาวมาติดได้ระดับชั้นจนมีลักษณะคล้ายต้นคริสต์มาสในฤดูหนาวของสวน การใช้สวิงปลาช่วยให้สามารถเก็บขึ้น-ลงได้สะดวก โดยมีการผูกเชือกด้วยเอ็นไนท์ที่สามารถชักรอกขึ้นลง และใช้ไม้ขัดชักรอกควบคุมตำแหน่งเพื่อความมั่นคงของโครงสร้าง

กระถางต้นไม้ ใช้สำหรับวางต้นคริสต์มาสและตกแต่งทั้งภายในและภายนอกแพลตฟอร์ม ทำจากลังเก่าที่นำมาต่อกัน ตกแต่งลวดลายกระถางด้วยโฟมยางและเทคนิคเปเปอร์มาเช่ (papier-mâché) จากนั้นทาสีขาวและเพนต์สีเพิ่มเติมเพื่อสร้างลวดลายของกระถางให้มีความสวยงาม



ภาพประกอบ 3.22 : ภาพขั้นตอนการทำดอกไม้รุ่ม ต้นคริสต์มาส กระถางต้นไม้

ที่มาภาพ : สุพรรณษา เขียวจัน (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

2.4) ต้นไม้ pop up สวน นำแผ่นฟิวเจอร์บอร์ด (Foam board) มาวาดโครงตามแบบที่วางไว้ จากนั้นตัดและร้อยเชือกเพื่อเชื่อมชิ้นส่วนให้สามารถเปิด-ปิดได้ตามฟังก์ชันที่ต้องการ

ต่อมาใช้ผ้าแก้วหลากสีมาเย็บจับจีบย่น โดยจัดคู่สีให้สวยงามและกลมกลืนกัน เมื่อตัดเย็บเรียบร้อยแล้วจึงนำผ้าเหล่านั้นมาเรียงลำดับสี เพื่อเลือกใช้ติดเข้ากับโครงต้นที่เตรียมไว้ ขั้นตอนสุดท้ายคือการใช้สเปรย์กาวติดผ้าเข้ากับโครงที่ละเอียดอย่างประณีต เพื่อให้รูปทรงออกมาโค้งสวยงาม และเมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการทั้งหมด จะทำการประกอบเข้ากับโครงแพลตฟอร์มขั้นตอนติดตั้งฉาก



ภาพประกอบ 3.23 : ภาพขั้นตอนการทำต้นไม้ pop up สวน

ที่มาภาพ :สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

2.5) แพลต ประตุทางเข้าบ้านและประตูขึ้นทางด้านบนของแพลต ติดตั้ง

โครงสร้างของแพลตถูกออกแบบให้มีช่องว่างสำหรับการเล่นกับแสงและไฟ เพื่อเสริมมิติของฉากให้ลึกและมีบรรยากาศที่เปลี่ยนแปลงได้ตามช่วงเวลาในเรื่อง ภายในฉากมีทั้งประตูทางเข้าบ้าน และประตูทางขึ้นสู่ชั้นบนของแพลต โดยใช้ผ้าสีครีมลายดอกซึ่งเปรียบเสมือนวอลเปเปอร์ มาซึ่งเป็นผนังด้านในของแพลต ส่วนโครงไม้ที่ใช้ยึดผ้าจะถูกทาสีน้ำตาลเข้ม และเพนตรองไม้ด้วยสีน้ำตาลอ่อน พร้อมเก็บเงาด้วยสีดำเพื่อเพิ่มความลึกและความสมจริงของพื้นผิว ตัวโครงแพลต รวมถึงประตูทั้งสองฝั่ง ถูกออกแบบให้สามารถเปิด-ปิดได้โดยติดตั้งตะขอเกี่ยวเพื่อให้ใช้งานสเปียบเสมือนก่อนติดตั้งต้นไม้ pop-up นำเพนต์ภายในด้วยโทนสีเขียว-เขียวฟ้า รอสีแห้งแล้วนำต้นไม้ pop-up ที่เตรียมไว้สำหรับฉากสวนเที่ยงคืนใส่เข้าไป และทดลองเปิดปิดเพื่อทดสอบหากเกิดปัญหาว่าขนาดพอดีกันหรือไม่



ภาพประกอบ 3.24 : ภาพขั้นตอนการทำแพลตฟอร์ม ประตูทางเข้าบ้านและประตูขึ้นทางด้านบนของแพลตฟอร์ม

ที่มาภาพ :สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

2.6) เพนต์พื้น เลือกสีพื้นลายของพื้นและสิ่งที่มา โดยมีการแบ่งพื้นที่ของแพลตฟอร์มและสวน เป็นกระเบื้องภายในแพลตฟอร์มกับหญ้าภายในสวน แบ่งงานให้ผู้ช่วยเพนต์ เสร็จลงยูริเทน



ภาพประกอบ 3.25 : ภาพขั้นตอนการทำพื้นเวที

ที่มาภาพ :สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)

ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)

3.3.3.2) ผลงานการแสดง





ภาพประกอบ 3.26 : ภาพการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีนสวนฝัน
 ที่มาภาพ :สุพรรณษา เขียวจั่น (ผู้ศึกษา)
 ธนบดี กิจเกตุ (ผู้ศึกษา)





ภาพที่ 3.27 : ภาพการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีนสวนฝัน

ที่มา : jira_joke

(4) ข้อเสนอแนะ

เนื่องจากการวางตำแหน่งของ “ประตูนาฬิกา” เป็นจุดศูนย์กลางของฉาก และติดตั้งอยู่บนเทิร์นเทเบิล(Turntable) จึงจำเป็นต้องเว้นระยะห่างจากแพลตฟอร์มฝั่งด้านละ 5 เซนติเมตร เพื่อป้องกันไม่ให้โครงนาฬิกาชนกับขอบแพลตฟอร์มหมุน ซึ่งแม้จะช่วยให้ระบบกลไกทำงานได้อย่างราบรื่น แต่ก็กลับเกิดปัญหาใหม่ คือผู้ชมที่นั่งด้านข้างสามารถมองเห็นคนที่อยู่ด้านหลังแพลตฟอร์ม ซึ่งรับหน้าที่หมุนฉาก ผู้ออกแบบ

จึงแก้ปัญหาดังกล่าวด้วยการให้ผู้ควบคุมกลไกหลังฉากสวมชุดสีดำล้วน และติดตั้งแผ่นโคมยางสีดำเพื่อปิดช่องว่างขนาด 5 เซนติเมตรดังกล่าวทั้งหมด โดยตัดโคมยางเป็นริ้วๆ เพื่อช่วยลดแรงเสียดสีในขณะหมุน พร้อมยังเปิด-ปิดได้อย่างลื่นไหล นอกจากนี้ และให้ทีมงานทุกคนที่อยู่ด้านหลังฉากนั่งกับพื้นตลอดการแสดง เพื่อหลีกเลี่ยงการเกิดเงามืด เนื่องจากแพลตฟอร์มมีการทำฉลุปรงแสงบางส่วน และชิงผ้า เพื่อทำงานร่วมกับทีมไฟ

สำหรับอุปกรณ์ประกอบฉากที่สำคัญอย่าง “ดอกไม้วอร์ม” ซึ่งต้องปล่อยจากด้านบนของเวที ผู้ออกแบบวางระบบให้ใช้ทีมงาน 5 คนในการควบคุมและดึงขึ้นลง แต่พบว่าผู้ชมด้านล่างสามารถมองเห็นคนที่ทำหน้าที่อยู่บนบาร์ไฟได้ ก่อนการแสดงรอบจริงจึงได้ทำการแก้ไขโดยการวัดตำแหน่งของบาร์ไฟ และนำแผ่นไม้อัดที่ทำสีดำแล้วไปติดตั้งไว้ในจุดที่มีผู้ควบคุม เพื่อบดบังสายตาผู้ชม จากนั้นทำการซ้อมการทำงานของดอกไม้วอร์มให้ทีมงานในแต่ละจุดรับผิดชอบสายควบคุมของตนเองทั้งหมด เพื่อให้สะดวกต่อการปล่อยและเก็บสายระหว่างการแสดงจริง ทั้งระบบนี้ได้รับการทดสอบและแก้ไขจนสมบูรณ์ก่อนรอบการแสดง

3.3.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

ผู้ออกแบบฉาก นางสาวสุพรรณษา เขียวจั่น

หลังจากจบการแสดง ได้เริ่มกระบวนการถอดฉากโดยเริ่มจากการปลดระบบดอกไม้วอร์มและต้นคริสต์มาสที่ติดตั้งอยู่ด้านบนของเวที จากนั้นทำการถอดต้นไม้ pop-up ออกจากโครงสร้างแพลตฟอร์ม รวมถึงแยกชิ้นส่วนเล็กๆ ๆ ที่ใช้ตกแต่งต้นคริสต์มาสออกเพื่อเก็บรักษาได้สะดวกบางส่วนและแบ่งคนบางส่วนทำหน้าที่ดึงผ้าแก้วออกจากต้นไม้ pop-up พร้อมแยกเก็บฟิวเจอร์บอร์ดและผ้าแก้วใส่กล่องอย่างเป็นระบบ เพื่อสามารถนำกลับมาใช้ซ้ำได้ในอนาคต ต่อมาเป็นขั้นตอนการรื้อถอนฉากหลัก ได้แก่ โครงสร้างแพลตฟอร์มประตูกำลังสองฝั่ง ประตุนาฬิกา และเทินเทเบิล (turntable) พร้อมทั้งเคลียร์พื้นที่เวทีให้โล่งสำหรับการใช้งานต่อไป จากนั้นจึงติดตั้งนั่งร้านเพื่อถอดกรอบโปรซีนีเยม (Proscenium Arch) ออกอย่างระมัดระวัง เมื่อถอดทุกองค์ประกอบของฉากเสร็จสิ้นแล้ว กวาดพื้นและทาสีพื้นเวทีกลับเป็นสีดำ โดยใช้สีดำผสมยูรีเทนเพื่อให้พื้นเวทีกลับสู่สภาพพร้อมใช้งาน ชิ้นส่วนของอุปกรณ์ประกอบฉากส่วนใหญ่ได้รับการดูแลรักษาและจัดเก็บอย่างดี เพื่อให้สามารถส่งต่อให้รุ่นน้องได้ต่อไปอย่างมีประสิทธิภาพ

ผู้ออกแบบฉาก ธนบดี กิจเกตุ

หลังจากจบการแสดงทั้งหมด ได้เริ่มทำการรื้อถอนจากจุดเล็กๆ ก่อน โดยเริ่มที่โครงสร้างแพลตฟอร์ม ทำการรื้อถอน และแยกชิ้นส่วนให้เป็นชิ้นส่วนเล็กๆ เพื่อให้ง่ายต่อการเคลื่อนย้ายไปยังจุดนำทิ้ง จากนั้นจึงประสานงานกับทีมงานผู้ช่วย เพื่อช่วยกันขนย้ายประตุนาฬิกาขนาดใหญ่ไปยังห้องฉาก เพื่อเป็นพื้นที่สำหรับนำไปต่อยอดในการศึกษาให้กับรุ่นหลังถัดไป หลังจากทำการรื้อถอนจนมีพื้นที่ว่างบนเวที จึงค่อยทำการถอดถอนกรอบโปรซีนีเยมออกท้ายสุด เนื่องจากมีขนาดใหญ่ และมีน้ำหนัก เพื่อไม่ให้เป็น

อันตรายต่อผู้ที่มาช่วยทำกันถอดถอนให้น้อยที่สุด เมื่อบริเวณพื้นที่บนเวทีโล่งแล้ว จึงค่อยๆ ช่วยกันเก็บกวาดทำความสะอาด และทาสีใหม่ในท้ายที่สุด

3.4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก: นายชลธาร กลั่นอยู่

การศึกษาของผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจากบทละครเรื่อง The Midnight Garden หรือ คืนสวนฝัน โดยหลังจากได้ดูแล้ว ผู้ศึกษาได้ทำความเข้าใจความหมายและสิ่งที่บ่งต้องการจะสื่อจนได้คีย์เวิร์ดและธีมของเรื่องออกมาเป็น **ไร้กาลเวลา, วัยเด็ก, และ มิมนต์สะกด** โดยได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการกำหนดทิศทางการทำอุปกรณ์ประกอบฉากผ่านธีม “ความทรงจำวัยเด็กเป็นช่วงที่เหมือนมิมนต์สะกดทำให้รู้สึกไร้กาลเวลา”

จากการศึกษาบทละครเรื่องนี้ ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอเรื่องราวผ่าน ทอม ผู้ที่ได้พบเจอกับเรื่องมหัศจรรย์ และสวนหลังเที่ยงคืนที่ทำให้เขารู้สึกอยากอยู่ในนี้ไปตลอด ผู้ออกแบบจึงได้นำคีย์เวิร์ดและธีมของเรื่องที่ได้มาใช้ในการนำเสนออุปกรณ์ประกอบฉาก และกำหนดทิศทางการรีเสิร์ชให้สอดคล้องกับบทความที่ดีความ ให้ออกมาในรูปแบบของรูปธรรมที่มีฟังก์ชันและใช้งานได้จริง



ภาพที่ 3.28 : การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวดารารัตน์ เกิดสว่างเนตร

การศึกษาของผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจากบทละครเรื่อง The Midnight Garden หรือ คีนสวนฝัน โดยผู้ศึกษาได้ตีความเรื่องราวที่บทละครต้องการจะสื่อ ผ่านเด็กชายคนหนึ่งชื่อว่า ทอม ซึ่งได้มาพักอาศัยอยู่ในแฟลตชั่วคราว และเมื่อได้ยินเสียงนาฬิกาโบราณเก่า ๆ ที่เสียไปนานแล้วตีขึ้น 13 ครั้ง ทำให้เขาค้นพบสวนมหัศจรรย์ที่ซ่อนอยู่ และได้รู้จักกับ แฮตตี้ ซึ่งทำให้เขาได้เรียนรู้และเติบโตจากประสบการณ์ต่าง ๆ ที่ได้พบเจอ

จากการตีความนี้ ผู้ออกแบบได้สรุปคีย์เวิร์ดออกมาเป็น **อิสระ, เต็มเต็ม, และ ความทรงจำ** โดยได้นำคำเหล่านี้มาตีความรวมกันเป็นธีมหลักสำหรับการออกแบบ คือ “อิสระที่ถูกเติมเต็มผ่านความทรงจำ” ผู้ออกแบบจึงยึดถือคีย์เวิร์ดและธีมที่ได้ตีความมา เพื่อใช้ในการนำเสนอแนวคิดของอุปกรณ์ประกอบฉาก และดำเนินการศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติม เพื่อนำมาออกแบบให้ออกมาเป็นรูปธรรมที่สามารถใช้งานได้จริง และสอดคล้องกับเรื่องราวในบทละคร



ภาพที่ 3.29 : การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.1.2 การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นายชลธาร กลิ่นอยู่

ในแง่ของแนวคิดที่ได้นำมาใช้ในการออกแบบ ผู้ออกแบบได้นำคีย์เวิร์ด “**ไร้กาลเวลา** วัยเด็ก และมิมนต์สะกด” และธีมที่ว่า “**ความทรงจำวัยเด็กเป็นช่วงที่เหมือนมิมนต์สะกดทำให้รู้สึกไร้**

กาลเวลา” มาเป็นแนวทางในการกำหนดทิศทางการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ออกแบบตีความบทละครเรื่องนี้เป็นสองสถานที่หลักๆ คือ

- (1) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในแฟลต มีสภาพทรุดโทรม อึดอัด และดูเป็นที่ที่เด็กซึ่งสงสัยอย่างทอมจะไม่สามารถอยู่ภายในแฟลตนี้ได้โดยไม่สร้างเรื่อง
- (2) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในสวน เป็นสวนที่มีสภาพตรงกันข้ามกับแฟลตที่ทอมอยู่อย่างสิ้นเชิง ดอกไม้แปลกตามากมายหลายชนิด ดอกไม้ที่มีไฟ ทุกอย่างดูน่าตื่นตาไปหมดและยังเด็กวัยเดียวกัน ทำให้ทอมรู้สึกสนใจในสวนที่เที่ยงคืนมากกว่าที่จะอยู่ในแฟลตแสนน่าเบื่อ

ซึ่งผู้ออกแบบมองว่าผู้เขียนต้องการให้สองสถานที่ที่มีความรู้สึกที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง กับเด็กที่มีความอยากรู้อยากเห็น แต่เมื่อเด็กสาวได้โตเป็นผู้ใหญ่อย่างรวดเร็ว โดยที่ทอมไม่ทันได้ตั้งตัว เด็กสาวได้มีสังคมใหม่และเริ่มมองไม่เห็นทอม ทำให้สวนนั้นเริ่มหายไป เหมือนช่วงเวลาในวัยเด็กเริ่มหมดลงไปเรื่อยๆ

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวดารารัตน์ เกิดสว่างเนตร

แนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ศึกษาได้นำคีย์เวิร์ดหลักสำหรับการออกแบบ นั่นคือคำว่า **อิสระ เต็มเต็ม ความทรงจำ** และฉิมสำหรับการออกแบบคือ **อิสระที่ถูกเติมเต็ม** ผ่านความทรงจำ มาเป็นแนวทางหลักในการต่อยอดแนวคิดในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยคำว่า **อิสระ** หมายถึงอิสระที่ทอมและแฮตตี้ต่างต้องการเหมือนกัน การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจึงออกแบบให้มีเฟอร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน (Multi-function furniture) ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้อย่างอิสระ และแปรสภาพเป็นอย่างอื่นเพื่อให้เป็นไปตามสถานที่ในบทละคร คำว่า **เต็มเต็ม** หมายถึงการที่ทอมและแฮตตี้ได้เข้ามาเติมเต็มกันและกัน จึงก่อให้เกิดเป็นมิตรภาพ สำหรับการออกแบบ การเติมเต็มนั้นคือการที่แต่งเติมให้บางสิ่งที่มีช่องว่างอยู่นั้นเต็มขึ้นและสมบูรณ์ อุปกรณ์ประกอบฉากจึงสามารถมีสิ่งของต่าง ๆ เข้ามาเติมเต็มให้องค์ประกอบของเรื่องราวนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และคำว่า **ความทรงจำ** หมายถึงเหตุการณ์ที่ทอมและแฮตตี้ได้พบเจอมาในสวนเที่ยงคืน ล้วนเป็นความทรงจำที่ทำให้พวกเขาเติบโตขึ้นและได้เรียนรู้อะไรหลาย ๆ อย่าง อุปกรณ์ประกอบฉากจึงถูกออกแบบมาให้ในท้ายที่สุด ยังคงหลงเหลือเศษเสี้ยวบางอย่างเอาไว้เป็นความทรงจำระหว่างแฟลตกับสวนเที่ยงคืน

3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นายชลธาร กลิ่นอยู่

จากการวิเคราะห์บทละครเรื่อง The Midnight Garden คินสวนฝัน ผู้ศึกษาได้ทำการปรึกษากับผู้กำกับและทีมงานฝ่ายต่างๆ รวมถึงได้ไปปรึกษาอาจารย์ภายในสาขาวิชาและอาจารย์ที่ปรึกษา

จึงมีความเห็นตรงกันว่า บทละครเรื่อง The Midnight Garden คินสวณฝัน จะจัดแสดงออกมาเป็นละครเวที โดยอาศัยการซ่อนสวนเที่ยงคืนไว้ภายในแพลตฟอร์ม โดยใช้หลักการป๊อปอัพ ทางออก ยืด เพื่อให้เห็นสิ่งต่างๆ ที่เกิดขึ้นภายในสวน ดังนั้น อุปกรณ์ประกอบฉากเกือบทุกชิ้นที่จะอยู่ภายในแพลตฟอร์มจะต้องมีฟังก์ชันที่สามารถซ่อนสวนไว้ภายในได้ โดยที่คนดูจะเห็นเป็นเพียงแค่เฟอร์นิเจอร์ภายในแพลตฟอร์มๆ โดยมีความท้าทายตรงที่เมื่ออุปกรณ์ประกอบฉากมีฟังก์ชันและเพื่อการประหยัดงบประมาณให้ได้มากที่สุด ผู้ศึกษาจึงเลือกเป็นวิธีการสร้างขึ้นมาใหม่ทุกชิ้น เพื่อให้ตอบโจทย์ต่อฟังก์ชันที่ได้ออกแบบไว้มากที่สุดและยังทำงานร่วมกับทีมงานฝ่ายต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวดารารัตน์ เกิดสว่างเนตร

จากที่ได้วิเคราะห์บทละครเรื่อง The Midnight Garden คินสวณฝัน ผู้ศึกษาได้ทำการปรึกษาพูดคุยนำเสนอแนวคิดการออกแบบกับทางผู้กำกับและทีมงานในฝ่ายต่าง ๆ รวมไปถึงอาจารย์ที่ปรึกษาและอาจารย์ในสาขาวิชา เพื่อนำแนวคิดการออกแบบมาปรับให้เข้ากับเรื่องราวและการออกแบบของแต่ละฝ่ายให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันเพื่อต่อยอดงานออกแบบและภาพรวมทั้งหมด และทำความเข้าใจบทละครเรื่อง The Midnight Garden คินสวณฝัน ด้วยกันในแต่ละฝ่ายเพื่อหาจุดกึ่งกลางร่วมกัน โดยการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากนั้นจะถูกนำเสนอเป็น 2 รูปแบบ รูปแบบเสมือนจริงและเหนือจริง โดยความเหนือจริงจะถูกซ่อนอยู่ในความเสมือนจริง ที่แบ่งออกเป็น 2 สถานที่ รูปแบบเสมือนจริงจะปรากฏในฉากแพลตฟอร์มในโลกความเป็นจริง และรูปแบบเหนือจริงที่ถูกซ่อนอยู่จะปรากฏออกมาในฉากของสวนเที่ยงคืน ที่ยังคงอยู่ในบริบทของประเทศอังกฤษ ณ กรุงลอนดอน ช่วงระหว่างปี ค.ศ. 1870 - 1950 โดยผู้ศึกษาได้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากให้มีทั้งสิ่งของเก่าที่ยังคงใช้งานได้และสิ่งของใหม่ที่เพิ่มเข้ามาตามกาลเวลาที่สืบค้นข้อมูลมาทั้งเฟอร์นิเจอร์ และข้าวของเครื่องใช้ภายในแพลตฟอร์ม และในสวนก็ยังคงมีความเป็นสวนอังกฤษยุควิคตอเรียน แต่ในการออกแบบนั้นจะถูกต่อยอดให้มีความเหนือจริง เพื่อฝัน เกินกว่าคำว่าสวนธรรมดา ๆ

3.4.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง

3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

จากการที่ผู้ศึกษาได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมของสถานที่ และยุคสมัยในบทละครที่แบ่งบริบทในเรื่องออกเป็นสองยุค ระหว่างปี ค.ศ. 1870 - 1950 สถานที่ตั้งของแพลตฟอร์มที่ประเทศอังกฤษ และเมื่อปี ค.ศ. 1940 ได้เกิดเหตุการณ์ The Blitz ในระหว่างสงครามโลกครั้งที่สอง ทำให้อาคารบ้านเรือนมีทั้งเสียหายอย่างหนักไปจนถึงยังหลงเหลือโครงสร้างตัวอาคารอยู่บ้าง ผู้ศึกษาจึงได้ศึกษาข้อมูลด้านประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับบทละคร รวมถึงข้อมูลที่เพิ่มเติมเกี่ยวกับอุปกรณ์ประกอบฉากในแต่ละยุคสมัยภายในแพลตฟอร์มของบาร์โทโลมิว และในสวน อุปกรณ์ประกอบฉากที่ต้องใช้จึงมีดังนี้

แฟลตของบาร์โทโลมิว



ภาพที่ 3.30 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากภายในแฟลต ปี ค.ศ. 1870 - 1895

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.31 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากภายในแฟลต ปี ค.ศ. 1950

ที่มา : ผู้ศึกษา

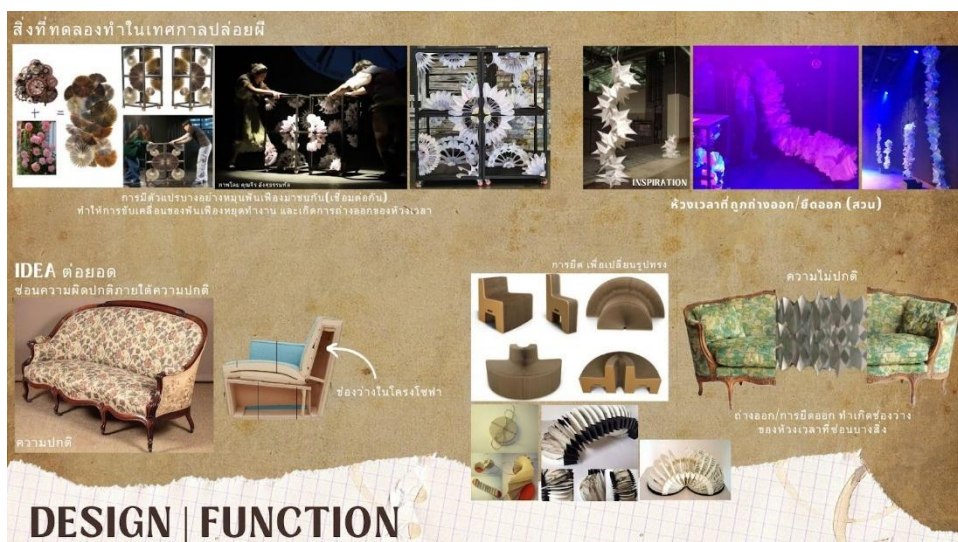
ภายในสวนอังกฤษนั้นมีการตกแต่งที่เฉพาะตัว การจัดสวนแบบอังกฤษ (English Garden) มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่เน้นความเป็นธรรมชาติและความเป็นโรแมนติก ผสมผสานความงามแบบชนบท เข้ากับองค์ประกอบศิลปะได้อย่างลงตัว และมีการใช้ไม้ดอกที่หลากหลายชนิด สวนแบบอังกฤษนั้นจะดู หนาแน่นไปด้วยดอกไม้ และไม้พุ่มที่ปลูกผสมผสานกันแบบอบอุ่นเหมือนสวนหน้าบ้านในหมู่บ้านอังกฤษ รวมไปถึงน้ำพุ หรือ รูปปั้นเล็ก ๆ ตกแต่งอยู่ภายในสวน

3.4.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้ข้อสรุปของแนวคิดในการออกแบบ อุปกรณ์ประกอบฉากและได้นำเสนอแนวคิดแก่ผู้กำกับ ครูที่ปรึกษา และ ผู้ศึกษาหน้าที่ยื่น ๆ ให้ได้ทราบข้อมูลที่ ตรงกัน หลังจากนั้นได้มีการปรึกษากันเรื่องแนวคิดใหม่ร่วมกันของคีย์เวิร์ดในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบ ฉาก และได้คีย์เวิร์ดใหม่มาดังนี้ ห้วงเวลา หรือการถ่างออกของเวลาเมื่อนาฬิกาตี 13 ครั้ง ทำให้ปรากฏสวน เทียงคินขึ้นมาในช่องว่างของห้วงเวลาที่ถูกล้าง ซ่อน หมายถึงการซ่อนความไม่ปกติภายใต้ความปกติ อาทิเช่น ส่วนหนึ่งของสวนที่ซ่อนอยู่ภายในแพลตฟอร์ม และคำว่า มหัศจรรย์ หรือการเติมเต็มสีสัน ความมีชีวิตชีวาที่ขาด หายไป การออกนอกกรอบ และความแปลกใหม่ เมื่อได้คีย์เวิร์ดใหม่ทั้งสามคำนี้แล้ว จึงเกิดเป็นธีมหลักใหม่ใน ด้านการออกแบบ คือคำว่า “กาลเวลาได้หวนคืนสู่อดีตที่แอบซ่อนความมหัศจรรย์ไว้ให้ค้นหาความจริง” และผู้ ศึกษาจึงลงนำทฤษฎีของฟิสิกส์ของฟิสิกส์มาใช้ร่วมกับรูปทรงของดอกไม้ที่สื่อถึงสวน รวมไปถึงทฤษฎีเรื่องการ ขยาย หรือ ถ่างออกของเวลา ทำให้เกิดช่องว่างของห้วงเวลาที่ถูกล้างซ่อน มาใช้ในการออกแบบฟังก์ชันของ เฟอร์นิเจอร์ภายในแพลตฟอร์ม



ภาพที่ 3.35 : การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.36 : ภาพจำลองการใช้งานของโซฟา เปลี่ยนจากในแพลตฟอร์มเป็นสวน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.37 : ภาพจำลอง โต๊ะ เก้าอี้และอุปกรณ์ประกอบฉากอื่น ๆ

ที่มา : ผู้ศึกษา

จากรูปภาพ โซฟา และโต๊ะเติมน้ำชาจะสามารถเปลี่ยนเป็นสิ่งที่อยู่ภายในสวนได้ โดยใช้ฟังก์ชันการดึงหรือยืดออก ที่แสดงถึงการยืดหรือถ่วงออกของเวลา เปลี่ยนจากโซฟาในแพลตฟอร์มเป็นพุ่มไม้ในสวน และโต๊ะถูกยืดออกเป็นโต๊ะงานเลี้ยงน้ำชาภายในสวน และสามารถเปลี่ยนลักษณะกลับมาเป็นเช่นเดิมได้เมื่ออยู่ในแพลตฟอร์ม เป็นการเปลี่ยนลักษณะการใช้งานโดยใช้มิติฟังก์ชัน



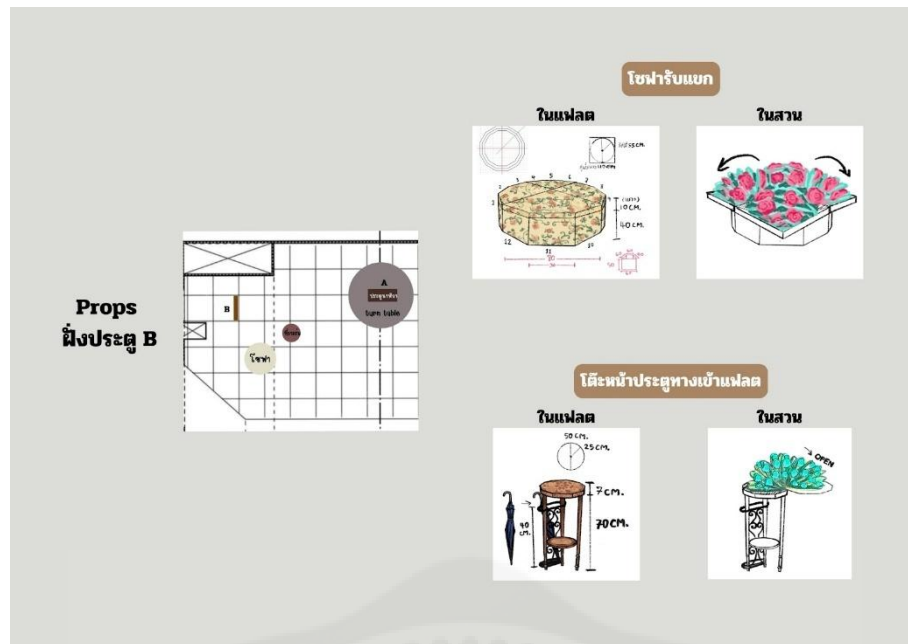
ภาพที่ 3.38 : ภาพกำหนดอุปกรณ์ประกอบฉากภายในแฟลต และสวน

ที่มา : ผู้ศึกษา

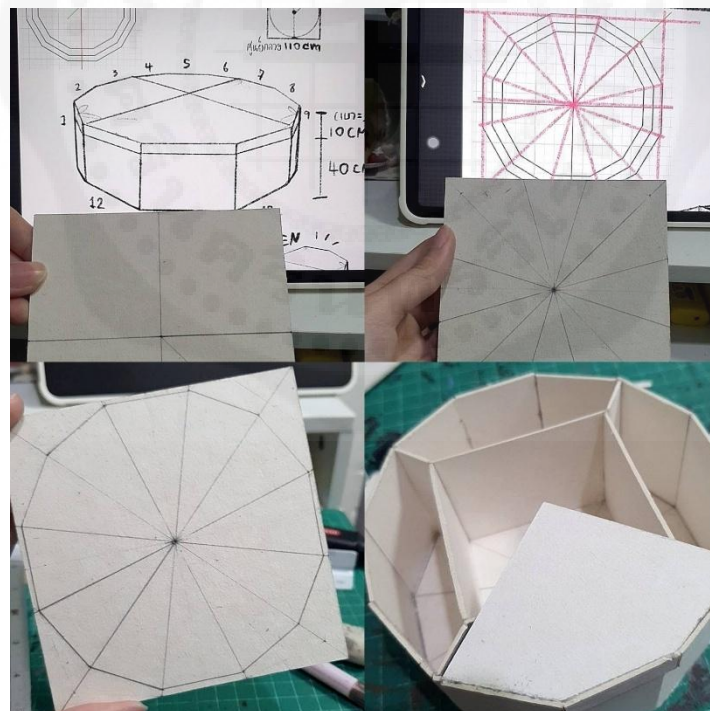
จากรูปภาพ อุปกรณ์ประกอบฉากภายในแฟลตและภายในสวนนั้น จะมีความทับซ้อนกันอยู่แม้แตกต่างกัน เช่น ลักษณะของชุดน้ำชา สิ่งที่อยู่ภายในสวนจะมีสีสัน และความแปลกใหม่ เนื้อจริงมากกว่าอุปกรณ์ประกอบฉากที่อยู่ในแฟลตอย่างชัดเจน

3.4.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

จากความคืบหน้าหลังจากนำเสนอ 50% ผู้ศึกษาได้ลงนำคีย์เวิร์ดมาต่อยอดจากคำแนะนำจากครูที่ปรึกษา และอาจารย์ท่านอื่น ๆ ในการปรับเปลี่ยนรูปทรงของอุปกรณ์ประกอบฉากให้เข้ากับทฤษฎีพื้นเพองนาฬิกาที่มีความเชื่อมโยงกับเรื่องเวลาตามบริบทของบทธะคร เปรียบเสมือนเป็นเฟืองขับเคลื่อนระหว่างช่วงเวลาของอดีตและปัจจุบัน เป็นช่วงขั้นตอนที่ผู้ศึกษาได้เริ่มร่างภาพออกมาให้ตรงตามแนวคิดการออกแบบที่ได้นำเสนอไปข้างต้น จึงได้ลงมือทำจริงและปรับเปลี่ยนแก้ไขบางส่วนเพื่อให้อุปกรณ์ประกอบฉากนั้นสามารถทำงานกับตัวบทธะคร สามารถใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเล่าเรื่องราวที่จะสื่อออกมาให้ได้มากที่สุด

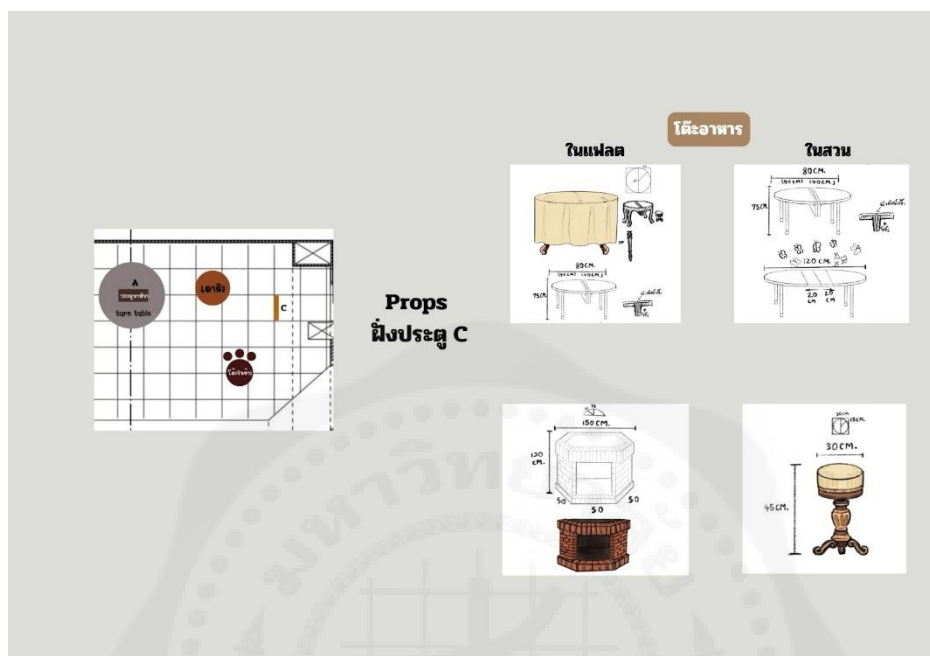


ภาพที่ 3.39 : ภาพจำลองการใช้งานของโคมไฟ และ โต๊ะเล็ก
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.40 : ภาพกระบวนการออกแบบ และตัดโมเดลโคมไฟขนาด 1:10
ที่มา : ผู้ศึกษา

จากภาพ โซฟาและโต๊ะเล็กได้ถูกออกแบบให้เป็นวงกลมเพื่อแทนพื้นเพื่องของ นานาฟิกา ทำให้มี 12 เหลี่ยม เพื่อแทนจำนวนตัวเลขบนหน้าปัดนาฬิกา และได้ซ่อนป๊อปอัพไว้ในช่องว่างด้านใน โซฟาเพื่อใช้เป็นฟังก์ชันในการเปลี่ยนสถานที่จากแพลตฟอร์มเป็นสวนเที่ยงคืน



ภาพที่ 3.41 : ภาพจำลองการใช้งานโต๊ะ เก้าอี้ และ เตาผิง
ที่มา : ผู้ศึกษา

จากภาพ ได้คิดฟังก์ชันของโต๊ะให้สามารถใช้ได้กับ 2 สถานที่ ทั้งภายในแพลตฟอร์มและสวน โดยการยึดกางจากโต๊ะกลมเป็นโต๊ะยาวสำหรับงานเลี้ยงน้ำชาในสวนเที่ยงคืน



ภาพที่ 3.42 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากภายในแพลตฟอร์ม และ สวนเที่ยงคืน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.43 : ภาพอุปกรณ์ประกอบฉากที่ทำการจัดซื้อ

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

จากความคืบหน้าหลังจากนำเสนอ 70% ได้ทำการนำเสนอทั้งโมเดลขาว และแบบร่างภาพที่ผ่านการออกแบบ หลังจากผู้ศึกษาได้ปรึกษากับทางครูที่ปรึกษา และอาจารย์ท่านอื่น ๆ แล้ว ได้เป็นภาพร่างที่ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากที่สมบูรณ์ และโครงสร้างฟังก์ชันเฟอร์นิเจอร์ที่ออกมาใช้งานได้จริงทั้งหมดแล้ว ครูที่ปรึกษาจึงมอบหมายให้เก็บรายละเอียดให้ชิ้นงานจริงเสร็จสมบูรณ์ และเสริมสร้างความคงทนให้กับอุปกรณ์ประกอบฉากมากขึ้น



ภาพที่ 3.44 : ภาพขั้นตอนการทำโครงสร้างของโซฟา
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.45 : ภาพขั้นตอนการติดฟองน้ำและหุ้มผ้าโซฟา
ที่มา : ผู้ศึกษา



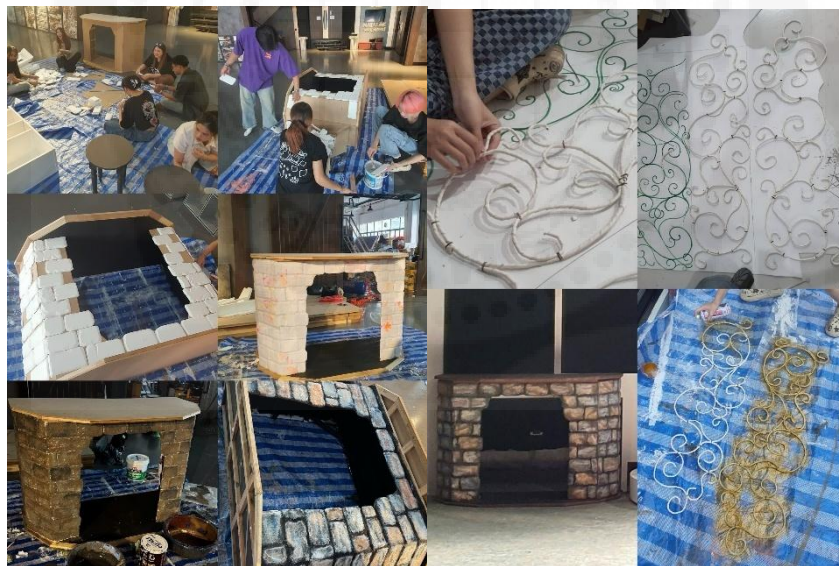
ภาพที่ 3.46 : ภาพขั้นตอนการทำ และติดตั้งผ้าป้อปอัพกับท่อในโซฟา
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.47 : ภาพโซฟาตอนเสร็จสมบูรณ์ ทั้งรูปแบบภายในแพลตฟอร์มและสวน
ที่มา : ผู้ศึกษา



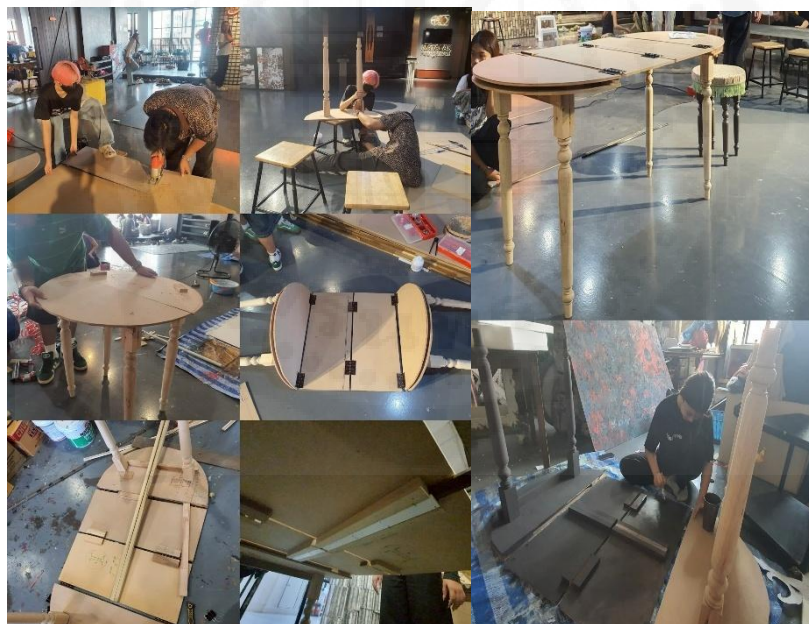
ภาพที่ 3.48 : ภาพขั้นตอนการทำโครงสร้างของเตาผิง
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.49 : ภาพขั้นตอนการทำเปเปอร์มาเช่เตาผิง เหล็กดัด และลงสี
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.50 : ภาพเตาผิงแบบสมบูรณ์ระหว่างการแสดง
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.51 : ภาพขั้นตอนการทำโครงสร้างและไม้ตามโต๊ะต้นน้ำชา
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.52 : ภาพการหุบและกางออกของโต๊ะต้นน้ำชา

ที่มา : ผู้ศึกษา

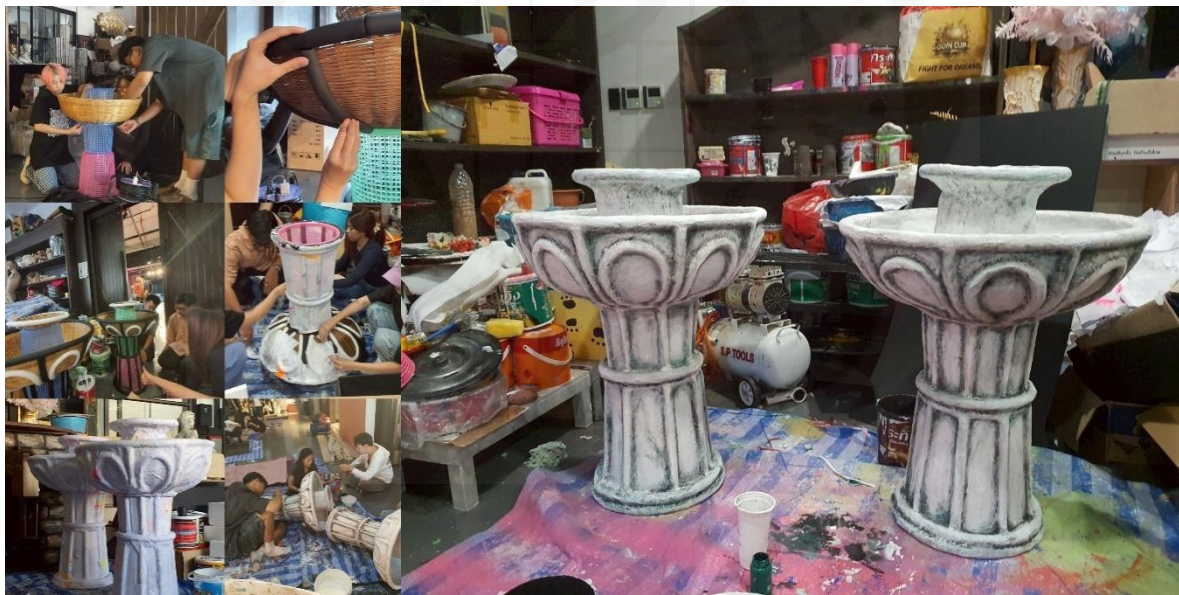


ภาพที่ 3.53 : ภาพการประกอบโต๊ะเล็กและเก้าอี้

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.54 : ภาพโต๊ะเล็กและเก้าอี้ที่เสร็จสมบูรณ์
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.55 : ภาพการทำโครงสร้างน้ำพุ ด้วยวิธีทำเปเปอร์มาเช่และลงสี
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.56 : ภาพการทำมณฑปจากตุ๊กตาเด็ก ด้วยวิธีการทำเปเปอร์มาเช่
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.57 : ภาพการทำป๊อปปี้ในน้ำพุ และแก้ทรงปากน้ำพุ
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.58 : ภาพการปั้นตกแต่งชุดกาน้ำชาของงานเลี้ยงน้ำชาในสวน
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.59 : ภาพการลงสีงานปั้นขนมสำหรับงานเลี้ยงน้ำชา ด้วยดินไทย
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.60 : ภาพการลงสีเครื่องเล่นแผ่นเสียงใหม่ เพื่อเพิ่มความเก่า
ที่มา : ผู้ศึกษา

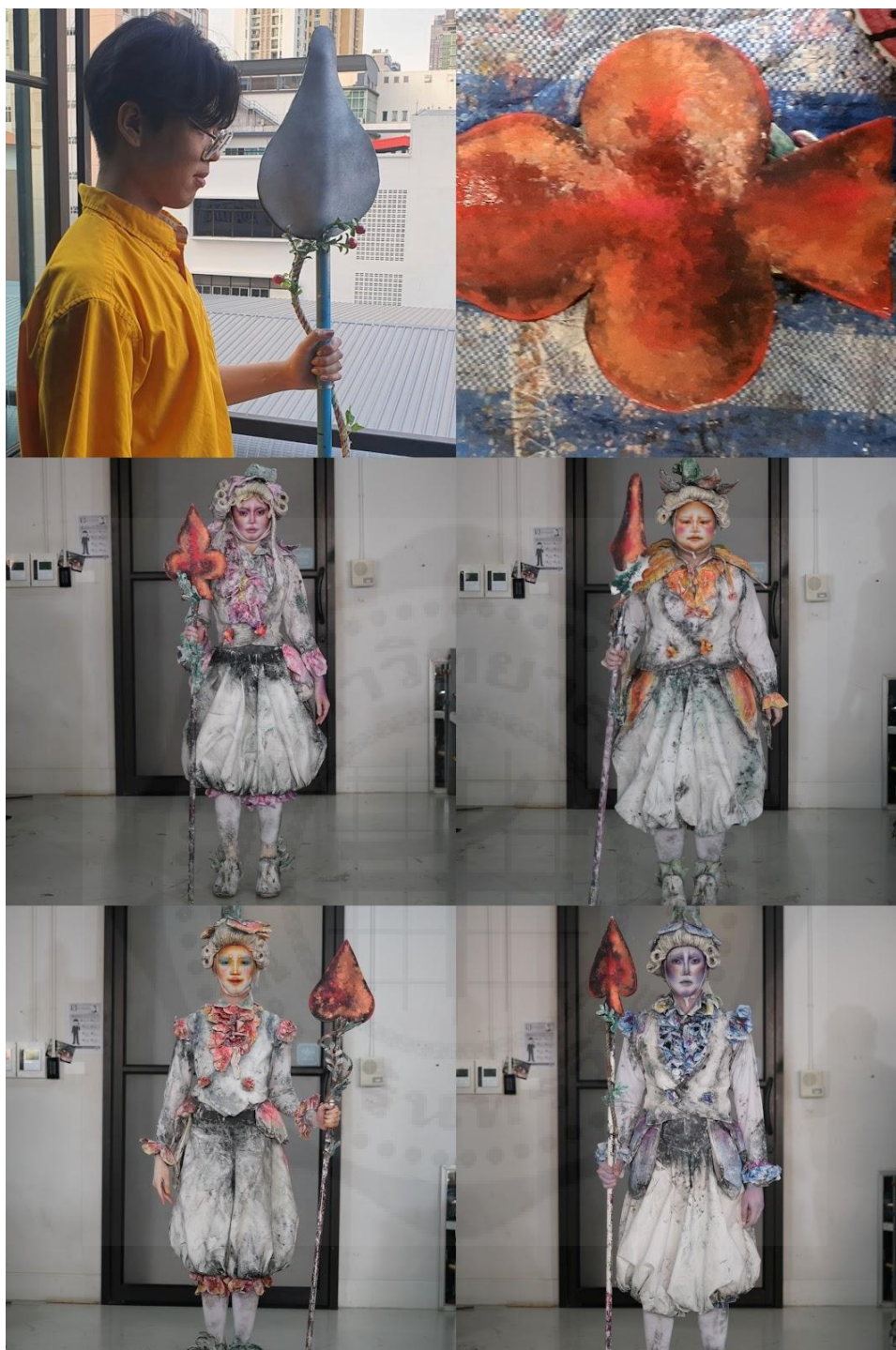


ภาพที่ 3.61 : ภาพแจกันดอกไม้ที่ใช้เป็นตัวแทนของเหล่าดอกไม้ความจำสั่น
ที่มา : ผู้ศึกษา



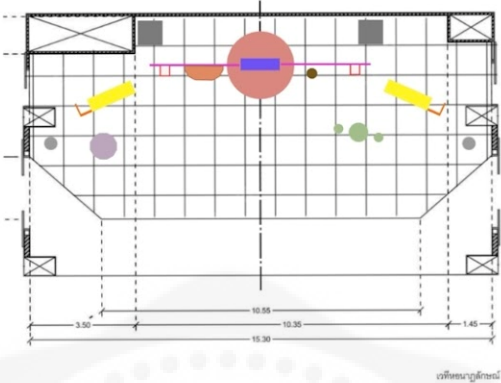
ภาพที่ 3.62 : ภาพการพ่นสีถาด และจัดซื้อสมุดไดอารี่

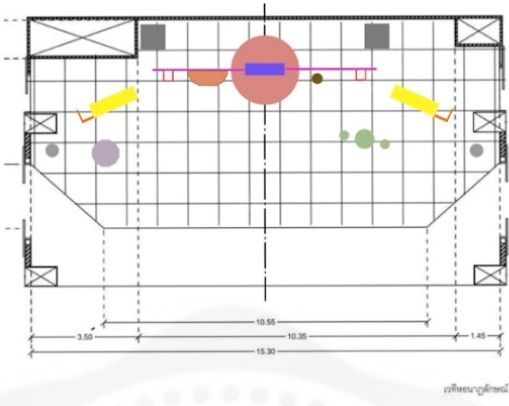
ที่มา : ผู้ศึกษา

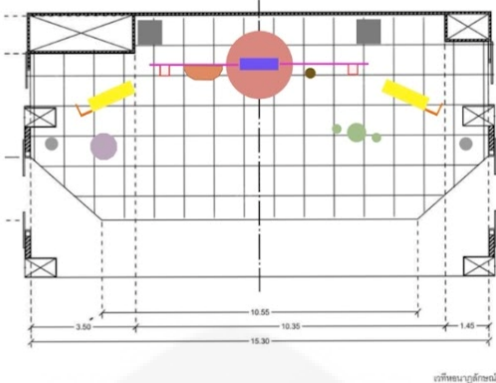


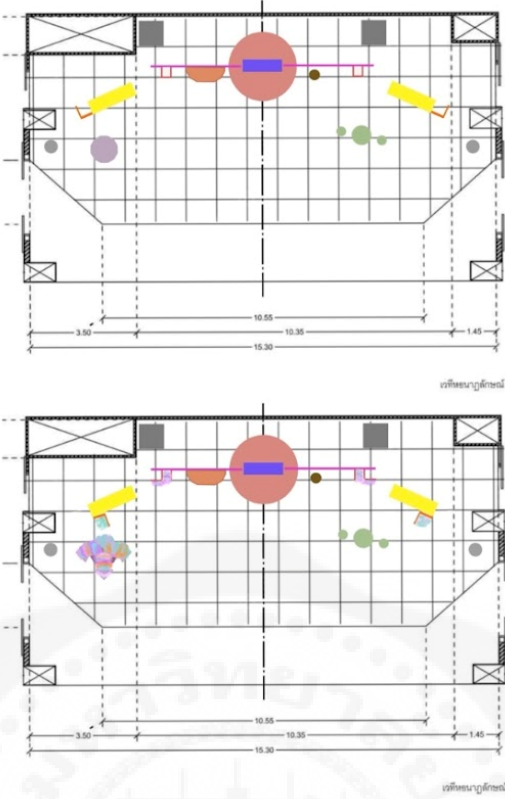
ภาพที่ 3.63 : ภาพการทำอาวุธงคร่าของเหล่าดอกไม้ความจำสั้น
ที่มา : ผู้ศึกษา

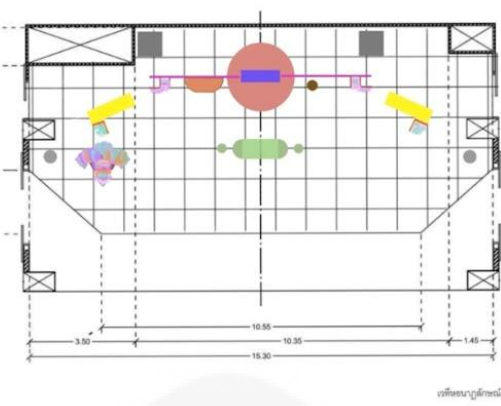
ตาราง Breakdown อุปกรณ์ประกอบฉาก

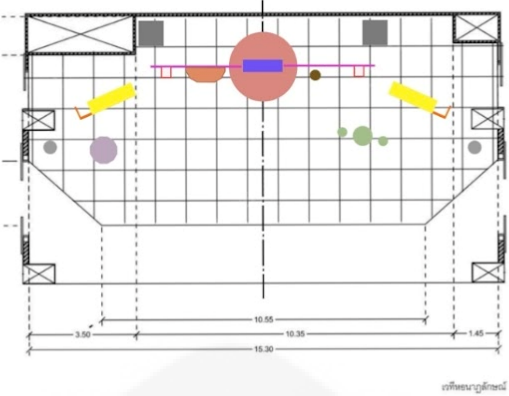
ฉาก 1		หมายเหตุ
ห้องโถงภายในแฟลต กลางกรุงลอนดอน ค.ศ. 1950 เวลา 17:00 อลันพาทอมมาหลบโรคหัด ระบาดที่แฟลตของคณนาย บาร์โทโลมิว โดยมีเอเบล คอยรับใช้ดูแลความ เรียบร้อยและกตัญญาของ แฟลตแห่งนี้		ห้องโถงในแฟลต
Prop ใหญ่	Prop เล็ก	หมายเหตุ
เตาผิงที่ติดอยู่กับกำแพง โต๊ะเล็ก โต๊ะใหญ่ เก้าอี้ โซฟา นาฬิกา	(กรอบรูปติดผนัง) (เครื่องเล่นแผ่นเสียง) (กองหนังสือและของตกแต่งบนเตาผิง) กระเป๋าดูหนังของทอม กระเป๋างานของอลัน	กระเป๋านักกีฬาเข้ามา ในฉาก1 โดยตัว ละคร จะถูกนำออกไป เมื่อจบฉาก1

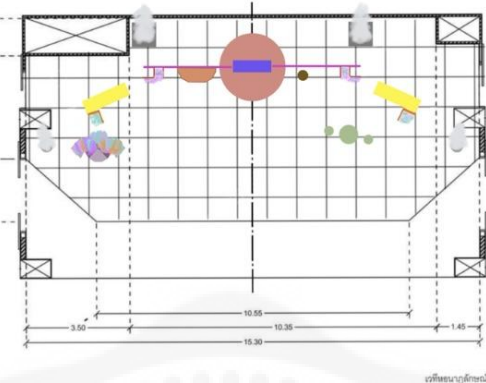
ฉาก 2		หมายเหตุ
ห้องโถงภายในแฟลต กลางกรุงลอนดอน ค.ศ. 1950 เวลาเที่ยงคืน เมื่อนาฬิกาตี 13 ครั้ง ทอมได้พบกับแฮตตี และชูชานกับเอเบล ที่กำลังตามหาตัวแฮตตีอยู่		
Prop ใหญ่	Prop เล็ก	หมายเหตุ
เตาผิงที่ติดอยู่กับกำแพง โต๊ะเล็ก โต๊ะใหญ่ เก้าอี้ โซฟา นาฬิกา	(กรอบรูปติดผนัง) (เครื่องเล่นแผ่นเสียง) (กองหนังสือและของตกแต่งบนเตาผิง) ไดอารี่ของแฮตตี ดินสอไบไม้ ผ้าเช็ดหน้า	ไดอารี่ถูกนำเข้ามา แล้วซ่อนไว้กับกอง หนังสือบนเตาผิง ผ้าเช็ดหน้าใช้หลอก ล่อเอเบล และเอเบลก็ เก็บผ้าเช็ดหน้าไป

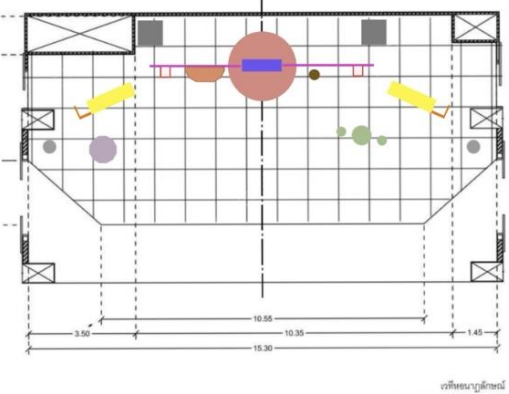
ฉาก3		หมายเหตุ
ห้องโถงภายในแฟลต กลางกรุงลอนดอน ค.ศ. 1950 เช้าวันต่อมา คุยเรื่องแฮตตี และอลิซอินวันเดอร์แลนด์		
Prop ใหญ่	Prop เล็ก	หมายเหตุ
เตาผิงที่ติดอยู่กับกำแพง โต๊ะเล็ก โต๊ะใหญ่ เก้าอี้ โซฟา นานู	(กรอบรูปติดผนัง) (เครื่องเล่นแผ่นเสียง) (กองหนังสือและของตกแต่งบนเตาผิง) ชุดน้ำชายามเช้า ของว่าง หนังสือพิมพ์ ร่ม	เครื่องเล่นแผ่นเสียง ถูกเปิดและปิดในฉาก 3 ชุดน้ำชากับของว่าง ถูกยกมาพร้อมกัน โดยเอเบล หนังสือพิมพ์ถูกนำเข้า มาโดยอลัน และมีการ หยิบหนังสือบน เตาผิง และเก็บเข้าที่ บาร์โทโลมิวนำร่ม เข้ามาและเอเบลนำ มาแขวนไว้ข้างเตาผิง เมื่อจบฉาก 3 อลันนำ ถาดน้ำชาและ หนังสือพิมพ์ออกไป จากฉาก

จาก 4		หมายเหตุ
ห้องโถงภายในแฟลต กลางกรุงลอนดอน ค.ศ. 1950 เวลาเที่ยงคืน เปลี่ยนไปเป็นสวน		เปลี่ยนสถานที่ จากแฟลต เป็นสวนเที่ยงคืน
Prop ใหญ่	Prop เล็ก	หมายเหตุ
เตาผิงที่ติดอยู่กับกำแพง โต๊ะเล็ก โต๊ะใหญ่ เก้าอี้ โซฟา นาฬิกา	(กรอบรูปติดผนัง) (เครื่องเล่นแผ่นเสียง) (กองหนังสือและของตกแต่งบนเตาผิง รม)	เปลี่ยนจากโซฟา เป็น พุ่มไม้หลากสี เตาผิงสามารถมด ทะลุเข้าไปด้านหลังได้ แบบโพรงกระต่าย และยัดโต๊ะใหญ่ออก ให้ยาวขึ้นท้ายฉาก 4 เพื่อเปลี่ยนสถานที่ไว้ สำหรับฉาก 5

ฉาก 5		หมายเหตุ
งานเลี้ยงน้ำชาในสวนเที่ยงคืน กับราชนิเวศ		เปลี่ยนจากมุมหนึ่งในสวนเที่ยงคืน มาเป็นอีกมุมหนึ่งในงานเลี้ยงน้ำชาในสวนเที่ยงคืน
Prop ใหญ่	Prop เล็ก	หมายเหตุ
เตาผิงที่ติดอยู่กับกำแพง โต๊ะเล็ก โต๊ะใหญ่ เก้าอี้ โซฟา นาฬิกา	(กรอบรูปติดผนัง) (เครื่องเล่นแผ่นเสียง) (กองหนังสือและของตกแต่งบนเตาผิง รม) อาวุธหอกของเหล่าองครักษ์ ชุดน้ำชาดอกกุหลาบสีแดงสด ชั้นวางขนมของว่างทานกับน้ำชา	หอกประจำตัวองครักษ์ที่ใช้เป็นอาวุธ และสื่อถึงตำแหน่งยศที่เพิ่มขึ้น ชุดน้ำชาดอกกุหลาบสีแดงสด กับชามวางขนมของว่างทานกับน้ำชา ถูกนำออกมาพร้อมกันโดยองครักษ์ ท้ายฉาก 5 โต๊ะที่ถูกยึดออกถูกนำกลับมาเป็นสภาพในแฟลตเช่นเดิม พร้อมกับพุ่มไม้ที่ถูกเก็บกลับไปเป็นโซฟา เพื่อเตรียมเปลี่ยนสถานที่ในฉาก 6

ฉาก 6		หมายเหตุ
ห้องโถงภายในแฟลต กลางกรุงลอนดอน ค.ศ. 1950 หลายวันต่อมา		
Prop ใหญ่	Prop เล็ก	หมายเหตุ
เตาผิงที่ติดอยู่กับกำแพง โต๊ะเล็ก โต๊ะใหญ่ เก้าอี้ โซฟา นาฬิกา	(กรอบรูปติดผนัง) (เครื่องเล่นแผ่นเสียง) (กองหนังสือและของตกแต่งบนเตาผิง) ร่ม ชุดน้ำชา โทรเลข รูปภาพเล็ก ๆ ที่ซ่อนอยู่หลังกรอบรูป	ทอมหยิบร่มออกมา จะใช้ทูปนาฬิกา และ เก็บเข้าที่เดิม เอเบลมูพร้อมถาด น้ำชา บาร์โทโลมิวหยิบรูป ที่ซ่อนอยู่หลังกรอบ รูปให้ทอม อลันเดินเข้ามาพร้อม โทรเลข บาร์โทโลมิวเก็บถาด น้ำชาออกไปตอนจบ ฉาก 6

ฉาก 7-8		หมายเหตุ
สวนเที่ยงคืน ที่กลายเป็นฤดูหนาว ที่ยาวนาน		ฉาก 7เปลี่ยนสถานที่ จากแพลตฟอร์มเป็น สวนเที่ยงคืน จนถึงฉาก 8
Prop ใหญ่	Prop เล็ก	หมายเหตุ
เตาผิงที่ติดอยู่กับกำแพง โต๊ะเล็ก โต๊ะใหญ่ เก้าอี้ โซฟา นาฬิกา	(กรอบรูปติดผนัง) (เครื่องเล่นแผ่นเสียง) (กองหนังสือและของตกแต่งบนเตาผิง ร่ม) อาวุธหอกของเหล่าองครักษ์ นามกุหลาบมัตอยู่ที่มือแฮตตี้ (แหวน)เฟื่องนาฬิกา	เปลี่ยนจากโซฟา เป็น พุ่มไม้หลากสี ที่มี ราซีนีแดงกำลังนั่ง หลับอยู่ ป๊อปอัพน้ำพุถูกดึงขึ้น กลายเป็นน้ำพุที่ถูก แช่แข็งเอาไว้ ท้ายฉาก 8 ทุกอย่าง ล่มสลาย ถูกเปลี่ยน กลับไปเป็น แพลตฟอร์มเดิม เหลือ ไว้เพียงเศษเสี้ยวบาง อย่าง ให้ระลึกถึงสวน เที่ยงคืน

ฉาก 9		หมายเหตุ
ห้องโถงภายในแฟลต กลางกรุงลอนดอน ค.ศ. 1950		
Prop ใหญ่	Prop เล็ก	หมายเหตุ
เตาผิงที่ติดอยู่กับกำแพง โต๊ะเล็ก โต๊ะใหญ่ เก้าอี้ โซฟา นาฬิกา	(กรอบรูปติดผนัง) (เครื่องเล่นแผ่นเสียง) (กองหนังสือและของตกแต่งบนเตาผิง รวม) กระเป๋าดูหนังของทอม ไดอารี่ของแฮตตี้ ชุดน้ำชา ชั้นวางขนมของว่าง แจกันดอกไม้	ในตอนท้ายฉาก 9 ซูซานนำถาดน้ำชา เข้ามา พร้อมกับ เอเบิลที่นำชั้นวาง ขนมกับแจกันดอกไม้ เข้ามา ทุกคนมารวมตัวกันที่ โต๊ะใหญ่เป็นภาพจบ

3.4.3 ขั้นตอนผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)

3.4.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการแสดง

ผู้ศึกษาทำการตรวจสอบความเรียบร้อยของอุปกรณ์ประกอบฉาก ว่ามีการเสียหาย หรืออยู่ผิดตำแหน่งหลังจากการซ้อมของนักแสดงหรือไม่ในทุก ๆ ครั้ง ก่อนเริ่มการแสดง และทำการซ่อมแซมอุปกรณ์ประกอบฉากที่เสียหายจากการซ้อมเพื่อให้สมบูรณ์ที่สุด จัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากบางส่วนที่ต้องส่งให้นักแสดงระหว่างทำการแสดง และสำรวจความเรียบร้อยของผ้าปูอพพด้านในโซฟา และน้ำพุให้อยู่ในสภาพเรียบร้อยพร้อมสำหรับการแสดง

(2) ช่วงการแสดง

ผู้ศึกษาได้ทำการบอกคิวการหยิบส่งอุปกรณ์ประกอบฉากให้นักแสดงกับทีมสแตฟฟ์ที่ได้รับมอบหมายหน้าที่ และนักแสดงทุกคนนั้นจะมีอุปกรณ์ประกอบฉากประจำตัวของแต่ละตัวละครอยู่แล้ว และมักจะคอยตรวจสอบความเรียบร้อยอีกครั้งเองเสมอ

(3) ช่วงหลังการแสดง

ผู้ศึกษาได้ทำการตรวจสอบความเรียบร้อยของอุปกรณ์ประกอบฉากให้พร้อมใช้งานในครั้งถัดไป เพื่อให้เกิดข้อผิดพลาดระหว่างการแสดงน้อยที่สุด และจัดเก็บอุปกรณ์ประกอบฉากให้เข้าที่ให้เรียบร้อยพร้อมใช้แสดงในรอบถัดไป

(4) ปัญหาที่พบในการแสดง

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นายชลธาร กลิ่นอยู่

อุปกรณ์ประกอบฉากเกิดความเสียหาย อาวุธขององอาจเกิดทะลุ จึงต้องนำมาทำสีใหม่ และแหวนฟันเฟืองหาย จากการปสดง จึงต้องทำใหม่ในอีกวัน ส่วนตัวค่อนข้างไม่พอใจในเวลาที่เก็บป๊อปอัพโซฟาและผ้าเกิดการเฉยหรือเก็บป๊อปอัพได้ไม่หมด และมีบางรอบการแสดงโต๊ะยึดมือการแน่นมากจนทำให้รู้สึกไม่ปลอดภัย เนื่องด้วยอุปกรณ์ประกอบฉากมีฟังก์ชัน จึงเสี่ยงไม่ได้ที่จะเจอกับปัญหาขีบ ๆ ย่อย ๆ ได้ตลอดเวลา

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวดารารัตน์ เกิดสว่างเนตร

เนื่องจากนักแสดงมีการซ้อมกับอุปกรณ์ประกอบฉากบ่อยครั้ง จึงทำให้เกิดความเสียหายตามการดูแลและการทำงานที่มากในแต่ละวัน อุปกรณ์ประกอบฉากบางชิ้นก็ชำรุดตามความรุนแรงของการใช้งานระหว่างการแสดง เช่น หอกที่เป็นอาวุธของนักแสดงที่มักจะถูกกระทุ้งลงพื้นอย่างแรงอยู่บ่อยครั้งจนทำให้เกิดความเสียหาย ผ้าป๊อปอัพภายในโซฟาที่หลุดหลังจากไม่ได้ใช้งานมาเป็นระยะเวลาเกือบเดือน เนื่องจากเหตุการณ์แผ่นดินไหวจึงทำให้ต้องทิ้งช่วงรอบรอบแสดงออกไป รวมไปถึงอุปกรณ์ประกอบฉากชิ้นเล็ก ๆ ที่มักจะสูญหายหรือไม่ถูกวางไว้ในตำแหน่งที่ควรจะต้องอยู่บ่อยครั้งหลังจากการแสดงจบลง เช่น ผ้าเช็ดหน้าของแอ๊ดดี้ แหวนฟันเฟือง เป็นต้น ทำให้ผู้ศึกษาต้องค้นหาและสอบถามนักแสดงทุกครั้งหลังการแสดงจบ เพื่อไม่ให้เกิดการแสดงในรอบถัดไปเกิดข้อผิดพลาด และส่งผลกระทบต่อการเล่นของนักแสดง

3.4.3.2 ผลงานการแสดง



ภาพที่ 3.64 : ภาพการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีนสวนฝัน (1)
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.65 : ภาพการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีนสวนฝัน (2)
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.66 : ภาพการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีนสวนฝัน (3)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.67 : ภาพการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีนสวนฝัน (4)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.68 : ภาพการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีนสวนฝัน (5)

ที่มา : jira_joke

3.4.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นายชลธาร กลิ่นอยู่

เมื่อการแสดงจบจึงได้ทำการเก็บอุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมด แยกประเภทตามความเหมาะสม เพื่อนำไปใช้ในการทำงานครั้งถัดไปตามต้องการ จากการทำงานผู้ออกแบบได้เรียนรู้วิธีการความเป็นไปได้ใหม่ๆ ได้ลองผิดลองถูกเกิด การผิดพลาดมากมายปรับเปลี่ยนวิธีการหลายต่อหลายครั้ง จนเกิดความสำเร็จ เพื่อให้ได้มาซึ่งชิ้นงาน ตามที่ออกแบบไว้ และยังเป็นการฝึกฝนการทำงานร่วมกันอีกด้วย

ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาวดารารัตน์ เกิดสว่างเนตร

หลังจากการแสดงจบลง ผู้ศึกษาจึงนำอุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมดมาแยกประเภทสิ่งที่สามารถนำกลับมาใช้งานต่อได้ และสิ่งที่ต้องนำกลับไปคืนเจ้าของเช่นเดิม จากนั้นจึงจะทำการจัดเก็บให้เป็นระเบียบเรียบร้อย เพื่อง่ายต่อการค้นหาในโอกาสครั้งถัดไปที่ต้องการใช้งาน

จากกระบวนการผลิตละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีนสวนฝัน ทำให้ผู้ศึกษานั้นได้เรียนรู้กระบวนการคิดใหม่ ๆ ในการทำงาน และได้ทักษะการทำงานไม่มากขึ้นจากการผลิตเฟอร์นิเจอร์ประกอบฉากขึ้นมาใหม่เองทั้งหมดรวมกับผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากอีกท่าน ได้เรียนรู้จาก

ความผิดพลาดร่วมกัน และได้ฝึกฝนในด้านการทำงานร่วมกันกับฝ่ายอื่น ๆ เพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์แบบสูงสุดอีกด้วย

3.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.5.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

เนื่องจากทีมนักออกแบบเครื่องแต่งกายมีทั้งหมด 3 คน ดังนั้นการศึกษา บทละคร และการตีความบทละครในช่วงแรกจึงมีความแตกต่างกันตามความคิดของผู้ออกแบบแต่ละคน ดังนี้

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายวิชราวุธ ราชสุวอ

เริ่มจากการศึกษาบทละครเรื่อง The Midnight Garden - คีน สวอน ฝัน โดยการตีความครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านการไหลผ่านของเวลาของทั้งสองสถานที่ ระหว่างเส้นเวลาที่กำลังไหลเวียนตามเข็มนาฬิกาแบบในโลกความเป็นจริง และเส้นเวลาที่หยุดนิ่งในสวนเที่ยงคืน เปรียบเสมือน เส้นเวลาของทั้งสองภพที่ได้ทับซ้อนกัน เชื่อมต่อเข้าหากัน และยังคงเส้นคงวา แน่วแน่ ไม่เปลี่ยนแปลง จึงเกิดเป็น คีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า **ทับซ้อน เชื่อมโยง และ การผันผ่านที่ไม่ผันแปร** โดยได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการนำเสนอเครื่องแต่งกายผ่านธีม ‘ความซับซ้อนของเครื่องแต่งกายแต่มีการเชื่อมโยงกันอย่างไม่มีการผันเปลี่ยนตามสถานที่ที่ผันเปลี่ยน’ จากการศึกษาบทละครเรื่องนี้ ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอให้เห็นถึงการทับซ้อนกันของเครื่องแต่งกาย สื่อถึงการเชื่อมต่อเข้าหากันของทั้งสองภพอย่างเป็นรูปธรรม ทำให้เห็นถึงการความคงที่ของภพ มิติ และกาลเวลาอย่างเป็นระบบ



ภาพที่ 3.69 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (วิชราวุธ ราชสุวอ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายนครินทร์ บุญศรี

เริ่มจากศึกษาบทละครเรื่อง The Midnight Garden - คีน สวอน ฝัน โดยการตีความครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านความทรงจำของแต่ละกลุ่มตัวละคร ที่ต่างก็มีความทรงจำฝังลึกลงไว้ในก้นบึ้งของจิตใจ ไม่ว่าจะเป็น ความเศร้า ความโดดเดี่ยว ความเดียวดาย ความเหงา หรือแม้แต่การสูญเสียในสิ่งที่รัก รอใครสักคนมาเติมเต็ม ให้ความรู้สึกในห้วงแห่งความทรงจำนั้นกลับมามีสภาวะความรู้สึกให้ได้ผลิบานอีกครั้ง จึงเกิดเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า **ความทรงจำ เติมเต็ม และ ผลิบาน** โดยได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการนำเสนอเครื่องแต่งกายผ่านธีม ‘ห้วงเวลาที่โดดเดี่ยวในความทรงจำ กลับมีบางสิ่งมาเติมเต็มความรู้สึกในใจให้ผลิบาน’ จากการศึกษาบทละครนี้ ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอให้เห็นถึงในแง่สภาวะอารมณ์ความรู้สึก ของตัวละครนั้น โดยการใช้สีบอกเล่าเรื่องราวผ่านเครื่องแต่งกาย ความทรงจำ ประสบการณ์ที่ตัวละครได้ประสบพบเจอ ด้วยการแต่งแต้ม เติมเต็ม แก่ไขมันได้ด้วยสีสัน สื่อถึงการเปลี่ยนแปลงพัฒนาการด้านอารมณ์ และสภาวะอารมณ์ที่ไม่หยุดนิ่ง หรือคงที่ตามเส้นเวลา ทำให้เห็นถึงการผลิบานของเครื่องแต่งกาย จากโทนสีที่หม่นหมอง เติมเต็มด้วยสีสัน



ภาพที่ 3.70 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (นครินทร์ บุญศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวปภาวรินทร์ เสริมสัมพันธ์

เริ่มจากศึกษาบทละคร เรื่อง The Midnight Garden - คีน สวอน ฝัน โดยการตีความครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านตัวละคร แฮตตี้ และทอม จากเหตุการณ์ที่ทอมได้เจอเข้ากับสวนที่ดูน่าพิศวง และเด็กสาว แฮตตี้ ส่งผลทำให้ช่วงวัยเด็กของเขาได้เปลี่ยนไป พบว่า การพบเจอกันของทั้งสอง คือสิ่งที่

คอยเติมเต็มให้กันและกันในช่วงเวลาที่ทั้งคู่ประสบปัญหาที่ต่างกันในช่วงเวลาเดียวกัน ทำให้ได้เห็นถึงการเติบโต การเติมเต็ม และมิตรภาพ ของทั้งสองตัวละครนี้ จึงเกิดเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า **พิศวง วัยเยาว์ แปรเปลี่ยน** โดยนำคำเหล่านี้มาใช้ในการนำเสนอเครื่องแต่งกายผ่านธีม ‘การแปรเปลี่ยนจาก คินแสนเจียบสงบ สู่วัยเยาว์อันน่าพิศวง’ จากศึกษาบทละครนี้ ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอให้เห็นถึงพัฒนาการการเติบโตของตัวละครอย่าง แสตตี้ บอกเล่าเรื่องราวผ่านความสดใส ความสนุกสนาน ความเป็นเด็ก ที่ค่อย ๆ หายไป และถูกแทนที่ด้วยความเป็นผู้ใหญ่ อย่างไรก็ตามการเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ทำให้เห็นว่าแสตตี้กล้าที่จะยอมรับความจริง ก้าวข้ามผ่านฝันร้ายที่พบเจอได้อย่างกล้าหาญ



แปรเปลี่ยน

วัยเยาว์

พิศวง

การแปรเปลี่ยนจากคินแสนเจียบสงบ สู่วัยเยาว์อันน่าพิศวง

ภาพที่ 3.71 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (ปภาวรินทร์ เสริมสัมพันธ์)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.1.2 การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้เริ่มจากการที่ได้นำความคิดของผู้ออกแบบทั้ง 3 คน โดยในแต่ละคนได้แรงบันดาลใจ ดังนี้

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายวิชราวุธ ราชสุวอ

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้นำ คีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบคือคำว่า ทับซ้อน เชื่อมโยง และ การผันผ่านที่ไม่ผันแปร มาเป็นหลักความคิดที่จะนำไปใช้ต่อยอดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ

ทับซ้อน เป็นตัวแทนของการมาบรรจบกันระหว่างของทั้งสองเข็มนาฬิกา สั้นและเข็มนาฬิกายาวในยามเที่ยงคืน ผู้ศึกษาจึงนึกถึงการทับซ้อนกันของเครื่องแต่งกายของตัวละครที่อยู่คาบ

เกี่ยวกับระหว่างโลกความจริงและโลกความฝันที่ทับซ้อนกัน จึงเปรียบเสมือนการทับซ้อนกันของเส้นเวลาทั้งสองภาพมาบรรจบพบพานกัน

เชื่อมโยง เป็นตัวแทนของการเดินเข้ามาหาฟ้าของทั้งสองเข้ามาหาฟ้าสิ้น และเข้ามาหาฟ้ายาวที่มาบรรจบกันในแต่ละช่วงเวลา ผู้ศึกษาจึงนึกถึงการเชื่อมโยงขององค์ประกอบชิ้นส่วนบนเครื่องแต่งกายของตัวละครหนึ่งสู่บนเครื่องแต่งกายของอีกตัวละครหนึ่ง จึงเปรียบเสมือน ความสัมพันธ์ของทั้งสองตัวละคร ทอม และ แอสตี้ ที่มีความข้องเกี่ยว เชื่อมโยงกัน ระหว่างทั้งสองภาพ

การผันผ่านที่ไม่ผันแปร เป็นตัวแทนการเดินทางของเส้นเวลา ที่ถึงแม้ว่าเส้นเวลาของทั้งสองภาพจะเดินทางแตกต่างกัน และยังคงทำหน้าที่ของมันปกติ หากแต่อีกการเดินทางของเส้นเวลาอีกภาพหนึ่ง ยังคงเส้นคงวาผันผ่านไม่ผันแปร ผู้ศึกษาจึงนึกการบอกเล่าเรื่องราวผ่านเครื่องแต่งกาย ที่ถึงแม้เวลาผันผ่านแต่ยังคงเหลือไว้ซึ่งประสบการณ์ที่สั่งสมบนเครื่องแต่งกายไม่ผันเปลี่ยน จึงเปรียบเสมือน ประสบการณ์แต่ละช่วงอายุของตัวละครที่ประสบพบเจอ โดยถึงแม้ว่ากายผันผ่านตามกาลเวลา แต่มีอาจผันแปรความรู้สึกภายในแก่นลึกของจิตใจได้



ภาพที่ 3.72 : concept (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายนครินทร์ บุญศรี

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้นำคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบคือคำว่า ความทรงจำ เต็มเต็ม และ ผลิตาน มาเป็นหลักความคิดที่จะนำไปใช้ต่อยอดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย คือ

ความทรงจำ เป็นตัวแทนของความทรงจำแอสตี้ ซึ่งนำพาให้ได้เห็นเรื่องราว และ ผู้คน ที่แอสตี้ต่างได้ไปประสบพบเจอในแต่ละช่วงอายุ ก่อให้เกิดเป็นประสบการณ์ทิ้งท้ายไว้ให้เป็นความทรงจำ ผู้ศึกษาจึงนึก การบอกเล่าสภาวะอารมณ์ ความรู้สึก ผ่านเครื่องแต่งกาย โดยการใช้สีในแง่ของจิตวิทยา บ่งบอกถึงบุคลิกลักษณะ นิสัยใจคอ และก้นบึ้งภายในจิตใจทางสภาวะอารมณ์ของตัวละคร เปรียบเสมือน

เหนือความเป็นจริง เกินจินตนาการ ที่ซึ่งแตกต่างจากเครื่องแต่งกายที่ผู้คนสวมใส่ปกติ เปรียบเสมือน ความลับที่ซ่อนอยู่ ความคาดไม่ถึง และความลึกลับ

วัยเยาว์ เป็นตัวแทนเรื่องราวของทอมในช่วงเยาว์วัย ช่วงอายุของเด็กชายที่ทั้งเปราะบางทางด้านร่างกาย และ จิตใจ ด้วยเหตุต้องแยกจากครอบครัวจากเหตุการณ์โรคหัดระบาด เขาได้เรียนรู้ถึงความรู้สึกเหงา การค้นหาตัวเอง และมีมิตรภาพ จาก แสตตี้ เด็กหญิงที่เขาพบในสวนลับ อีกทั้งยังการนำเสนอความเป็นเด็ก จากบทละคร ไม่ได้เป็นตัวชีวิตตั้งแต่ช่วงอายุวัยเท่านั้น หากแต่ยังสะท้อนให้เห็นถึงความบริสุทธิ์และเชื่อในสิ่งที่ผู้ใหญ่มองว่า ไม่มีอยู่จริง และ เป็นไปไม่ได้ ผู้ศึกษาจึงนึกถึง การออกแบบเครื่องแต่งกายที่นำเสนอให้เห็นถึงความไร้เดียงสา ความบริสุทธิ์ แสดงออกถึงความเยาว์วัย เปรียบเสมือน กระบวนวิธีการที่จะสะท้อนความอ่อนเยาว์ ความสดใส ความไร้เดียงสา แต่ยังคงซ่อนความชุกชุน ความฝัน และความคิดนอกกรอบ

แปรเปลี่ยน เป็นตัวแทนของกาลเวลาที่แปรเปลี่ยน ช่วงเวลา

การเติบโตทางด้านอารมณ์ และมุมมองของทอมที่มีต่อตัวแสตตี้เปลี่ยนไป เมื่อเด็กชายเข้าใจว่า เด็กหญิงที่เขาพบในสวนเที่ยงคืน เด็กหญิงที่ค่อยๆ เติบโตขึ้น คือ คนเดียวกับหญิงชรา คุณนายบาร์โทโลมิว เจ้าของแฟลตเช่าที่เปิดให้เด็กชายเข้าไปพักอาศัย หลบซ่อนจากเหตุการณ์โรคหัดระบาด การเดินทางของกาลเวลา ปัจจัยที่ซึ่งให้ก่อเกิดการถึงเปลี่ยนแปลง ทอมได้รับบทเรียนที่เปลี่ยนมุมมองชีวิตของเขาไปตลอดกาล ผู้ศึกษาจึงถึง ฟังชั่นก่การสับเปลี่ยนของเครื่องแต่งกายที่นำไปใช้ในการออกแบบ สื่อถึงการแปรเปลี่ยนของช่วงอายุ เปรียบเสมือนเปลี่ยนแปลงของช่วงชีวิต อาทิเช่น การเติบโตเป็นผู้ใหญ่ การเปลี่ยนผ่านของฤดูกาล หรือกาลเวลาเดินทาง



ภาพที่ 3.74 : concept (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

จากการวิเคราะห์บทละครเรื่อง The Midnight Garden - คีน สวน ฝัน ผู้ศึกษาได้ทำการปรึกษาพูดคุยกับทีมผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายคนอื่นๆ ผู้กำกับ และทีมงานฝ่ายออกแบบต่าง ๆ โดยได้รับคำแนะนำ อยู่ภายใต้ความดูแลของอาจารย์ที่ปรึกษา และอาจารย์ในสาขาวิชา จึงเห็นตรงกันว่า จะจัดแสดงในบริบทของละครเป็นต่างประเทศ เกิดขึ้นที่แฟลตกลางกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ซึ่งแบ่งออกเป็นสอง

โลกด้วยกัน คือ โลกแห่งความเป็นจริง โดยเส้นเวลาเดินทางขึ้นมาพิจารณาปกติ และโลกสวนเที่ยงคืน ดินแดน ณ ที่ซึ่งเส้นเวลาหยุดนิ่ง ซึ่งบทละครเรื่องนี้ได้กำหนดให้ช่วงเวลาในโลกแห่งความเป็นจริง เกิดขึ้นในยุค 50's อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1950 - 1959 และโลกสวนเที่ยงคืน เกิดขึ้นในยุควิคตอเรียน อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1837 - 1901 โดยมีการออกแบบเครื่องแต่งกายภายใต้ ขอบเขตการนำเสนอ แนวเสมือนจริงและไม่เหมือนจริง ในตัวบทละครทางผู้ศึกษาได้แบ่งกลุ่มตัวละคร ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มตัวละครที่อาศัยอยู่ในแฟลตคุณนายบาร์โทโลมิว และกลุ่มตัวละครที่อาศัยอยู่ในสวนเที่ยงคืน โดยการนำเสนอ เครื่องแต่งกายของกลุ่มตัวละครที่อาศัยอยู่ในแฟลตคุณนายบาร์โทโลมิว ด้วยความที่กลุ่มตัวละครนี้ใช้ชีวิตอยู่ในช่วงยุค 50's และกลุ่มตัวละครที่อาศัยอยู่ในสวนเที่ยงคืน ซึ่งเกิดจากความนึกคิดของตัวละคร เกวน ที่ต้องการสร้างภาพเสมือนให้เกิดในยุควิคตอเรียน ผู้ศึกษาจึงอยากให้ชุดโดยรวมของสองกลุ่มตัวละครนี้ สวมใส่เครื่องแต่งกายตามยุคสมัยที่บทละครกำหนดขึ้น พบว่าเครื่องแต่งกายของทั้งสองกลุ่มตัวละครมีความแตกต่างกันอย่างชัดเจน ดังนั้นผู้ศึกษาได้เห็นว่าการเข้าใจและยอมรับโลกที่หมุนไปอย่างไม่หยุดนิ่ง พร้อมทั้งรับมือกับความสูญเสียและการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ไม่อาจหลีกเลี่ยงได้

3.5.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.5.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

หลังจากที่ได้ทราบถึงลักษณะนิสัย ความชอบของตัวละครและที่มาของตัวละครแล้ว ผู้ศึกษาจึงได้แบ่งกลุ่มของตัวละครออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

กลุ่มที่ 1 “ตัวละครที่อาศัยอยู่ในแฟลตคุณนายบาร์โทโลมิว”

“ทอม” เด็กชายที่ต้องไปพักอาศัยกับลุงอลันที่แฟลตคุณนายบาร์โทโลมิว เพราะเหตุการณ์โรคหัดระบาด เป็นหลานของลุงอลันและป้าเกวน เด็กชาย ผู้มีความคิดเป็นของตัวเอง ช่างสงสัย อยากรู้อยากเห็น และซื่อตรงต่อความรู้สึก จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบททอม กับภาพลักษณ์ นายชัชณัธร อุดมเวช เพื่อที่จะหาบุคคลที่เหมาะสม ในการนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง

“คุณนายบาร์โทโลมิว” หญิงชราผู้มีอายุมากถึง 80 เจ้าของแฟลตตระกูล บาร์โทโลมิว กลางกรุงลอน เป็นผู้ที่มีความอาวุโสที่สุดในแฟลตแห่งนี้ ลีกลับ ขนลุก ชวนน่าสงสัย ผู้ที่เก็บซ่อน ความลับทั้งหมดของเรื่องนี้ จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท คุณนายบาร์โทโลมิว กับ ภาพลักษณ์ นางสาวปลายดาว สีครอบครัว เพื่อที่จะหาบุคคลที่เหมาะสม ในการนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.77 : คุณนายบาร์โทโลมิว (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

กลุ่มที่ 2 “กลุ่มตัวละครที่อาศัยอยู่ในสวนเที่ยงคืน”

“แฮตตี้” เธออาศัยอยู่ในสวนเที่ยงคืน เป็นคนเดียวกันกับหญิงชรา เจ้าของ แฟลตตระกูลบาร์โทโลมิว จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท แฮตตี้ กับ ภาพลักษณ์ นางสาวนวลพรรณ วิสูตรสุวรรณ เป็นเด็กสาวที่มีความฉลาด ดูโตกว่าวัย ขี้เล่น ชุกช่น จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะ ภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท คุณนายบาร์โทโลมิว กับภาพลักษณ์ นางสาวนวลพรรณ วิสูตรสุวรรณ เพื่อที่จะหาบุคคลที่เหมาะสม ในการนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.78 : แฮตตี (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

“ราชินีแดง หรือ เกวน” ราชินีแดง คืออีกตัวตนหนึ่งของ “ป่าเกวน” การยาของลุงอลัน ผู้ที่สูญเสียจากเหตุการณ์ เดอะ บลิซ (The Blitz) ความรู้สึกนึกคิดครั้งสุดท้ายก่อนที่เธอจะดับสิ้นลมหายใจ เธอได้สร้างตัวตนใหม่ขึ้นในนาม ราชินีแดง และสวนเที่ยงคืน สถานที่ ณ ที่ซึ่งเธอเป็นผู้มีอำนาจ และควบคุมทุกอย่างได้ดั่งใจนึก มีนิสัยขี้หงุดหงิด เจ้าอารมณ์ ขี้เหวี่ยงขี้วีน และชอบใช้อำนาจที่ตนมี ควบคุมทุกสิ่งอย่างให้ตกอยู่ภายใต้การบังคับบัญชาของเธอ จึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของนักแสดงที่ได้รับบท ราชินีแดง หรือ เกวน กับภาพลักษณ์ นางสาวดารารัตน์ กีกก้อง เพื่อที่จะหาบุคคลที่เหมาะสม ในการนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.79 : ราชินีแดง หรือ เกวน (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.81 : ซูซาน (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

“กลุ่มดอกไม้ความจำสั่น” ลูกสมุนของราชินีแดง ที่ถูกสร้างขึ้นจากจินตนาการของราชินีแดง เฉกเช่นเดียวกับกับ เอเบล และซูซาน โดยความคิดนี้ผู้ศึกษาต้องการที่จะให้มีทหารไวคอยอารักขา และรับฟังคำสั่งราชินีแดง กลมกลืนและประดับประดาตกแต่งไปกับสวนเที่ยงคืน คอยสอดส่องผู้ที่บุกรุกเข้ามาในพื้นที่แห่งนี้ ดังนั้นจึงนำมาเทียบเคียงลักษณะภายนอกของ ‘รูปปั้นตกแต่งสวน’ เพื่อที่จะหาบุคคลที่เหมาะสม ในการนำมาออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง



ภาพที่ 3.82 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั่น (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้ข้อสรุปของแนวคิดในการออกแบบเครื่องแต่งกาย และได้นำเสนอข้อมูลให้ผู้กำกับ ครูที่ปรึกษา และผู้ศึกษาหน้าชั้นได้ทราบข้อมูล ที่ตรงกัน หลังจากนั้นจึงทำให้ผู้ศึกษาได้ออกแบบและลงร่างภาพ ออกมาให้ตรงตามแนวคิดที่ได้ นำเสนอไปข้างต้น ดังนี้

ผู้ศึกษาจึงได้แบ่งกลุ่มของตัวละครออกเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

- (1) กลุ่มตัวละครที่อาศัยอยู่ในแฟลตคุณนายบาร์โทโลมิว
- (2) กลุ่มตัวละครที่อาศัยอยู่ในสวนเที่ยงคืน

โดยการตีความครั้งนี้ผู้ศึกษาได้หยิบยกประเด็นหลักของเรื่องที่กล่าวถึง ห้วงเวลาออกเป็นสองมุมมอง คือ ในมุมมองของภพโลกแห่งความเป็นจริง และในมุมมองของภพโลกสวนเที่ยงคืน ผู้ศึกษาได้แบ่งตัวละครออกเป็นสองกลุ่มคือ

กลุ่มที่หนึ่ง ตัวละครที่อาศัยอยู่ในภพโลกแห่งความเป็นจริง เป็นตัวแทนของกลุ่มตัวละครที่อาศัยอยู่ในแฟลตคุณนายบาร์โทโลมิว ซึ่งกลุ่มตัวละครนี้ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยอิงตามยุคสมัย ซึ่งละครเรื่องนี้ได้กำหนดให้เกิดขึ้นในยุค 50's อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1950 - 1959 กลางกรุงลอนดอน ของประเทศอังกฤษ

กลุ่มที่สอง ตัวละครที่อาศัยอยู่ในภพโลกสวนเที่ยงคืน ซึ่งก็คือกลุ่มตัวละครที่อาศัยอยู่ในสวนเที่ยงคืน โลกที่เกิดจากจินตนาการของราซินีแดง หรือ เกวน ผู้ซึ่งมีอำนาจคอยบงการอยู่เบื้องหลัง ซึ่งกลุ่มตัวละครนี้ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยอิงตามยุคสมัย ได้กำหนดให้เกิดขึ้นในยุควิคตอเรียน อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1837 - 1901 และตัวละครจากหนังสืออนานิยายเด็กเรื่อง Alice in wonderland ซึ่งการแบ่งออกเป็นสองกลุ่มแบบนี้จะทำให้เห็นความแตกต่างของเครื่องแต่งกาย และความเป็นอยู่ที่แตกต่างกันได้อย่างชัดเจนของทั้งสองกลุ่มตัวละคร

กลุ่มที่ 1 “ตัวละครที่อาศัยอยู่ในแฟลตคุณนายบาร์โทโลมิว” คีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า เวลาที่หวานคืน ซ่อน มหัศจรรย์

เวลาที่หวานคืน คือ การเชื่อมโยง ที่นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย โดยใช้องค์ประกอบศิลป์ จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง เป็นตัวกำหนดการเชื่อมโยงของเครื่องแต่งกายของตัวละครนั้นๆ

ซ่อน คือ การเก็บซ่อน การทับซ้อนกันของเครื่องแต่งกายในหลายๆ ชั้น โดยมีองค์ประกอบในแง่ของสีเป็นตัวกำหนดการเก็บซ่อนสภาวะอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละครไว้ด้านใน

มหัศจรรย์ คือ รูปธรรมเกินจริง เหนือจินตนาการ การเพิ่มรายละเอียดลงรายละเอียดให้กับเครื่องแต่งกาย ผ่านการเล่าเรื่องอย่างมีนัยยะ สะท้อนถึงการมีอยู่จริงของสวนเที่ยงคืน



ภาพที่ 3.83 : concept (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.84 : ทอม (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.85 : อลัน (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.86 : คุณนายบาร์โทโลมิว (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

กลุ่มที่ 2 “ตัวละครที่อาศัยอยู่ในสวนเที่ยงคืน”

คีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า เวลาที่หวนคืน ช่อน มหัสจรรย์

เวลาที่หวนคืน คือ การจมปรัก การติดอยู่ในวังวนของอดีต โดยการใช้เครื่องแต่งกายอ้างอิงจากยุคสมัยในอดีตผ่านสไตล์วิคตอเรียน

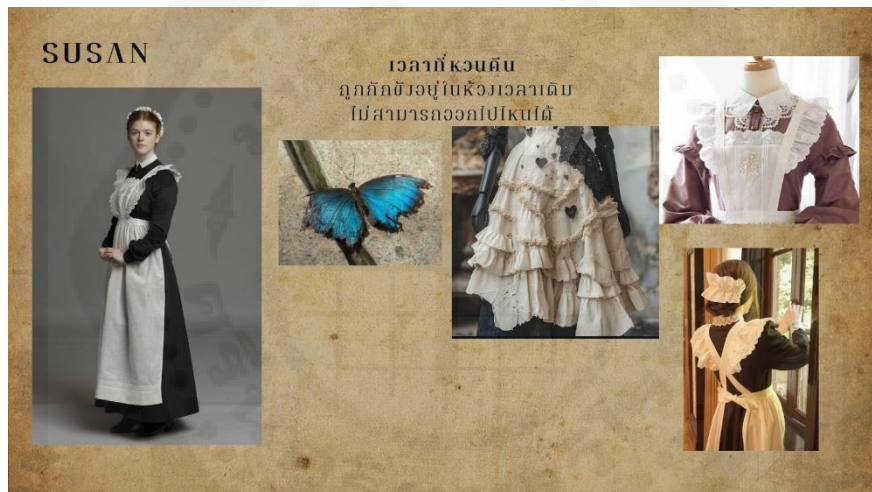
ช่อน การปกปิด การแอบซ่อนความเป็นจริงไว้ภายในเครื่องแต่งกาย ผ่านการทับซ้อนหลายๆ ชั้น ของเครื่องแต่งกาย

มหัสจรรย์ คือ สวนเที่ยงคืน มีความลึกลับ มหัสจรรย์ เหนือจินตนาการ เครื่องแต่งกายจึงเน้นความเป็นแฟนตาซี สีสัน ลวดลาย และทรงผมที่ประหลาดเกินความเป็นจริง



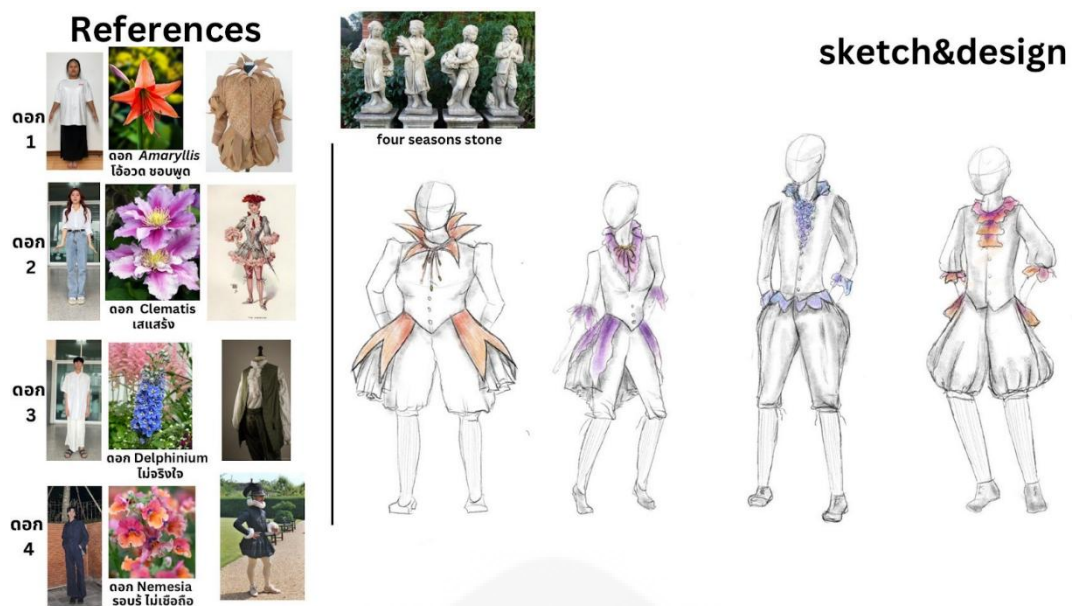
ภาพที่ 3.90 : เอลเบล (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.91 : ซูซาน (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.92: กลุ่มดอกไม้ความจำสั่น (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้ร่างภาพ เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละคร



ภาพที่ 3.93: ทอม (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.94 : อลัน (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

References



แก้มขึ้นใน ใต้ยาว



เต็มชายผ้า



scene 1



scene 3



scene 6 ความลับอลัน

เสื้อชั้นนอก
คอ/ใส่ได้

sketch&design



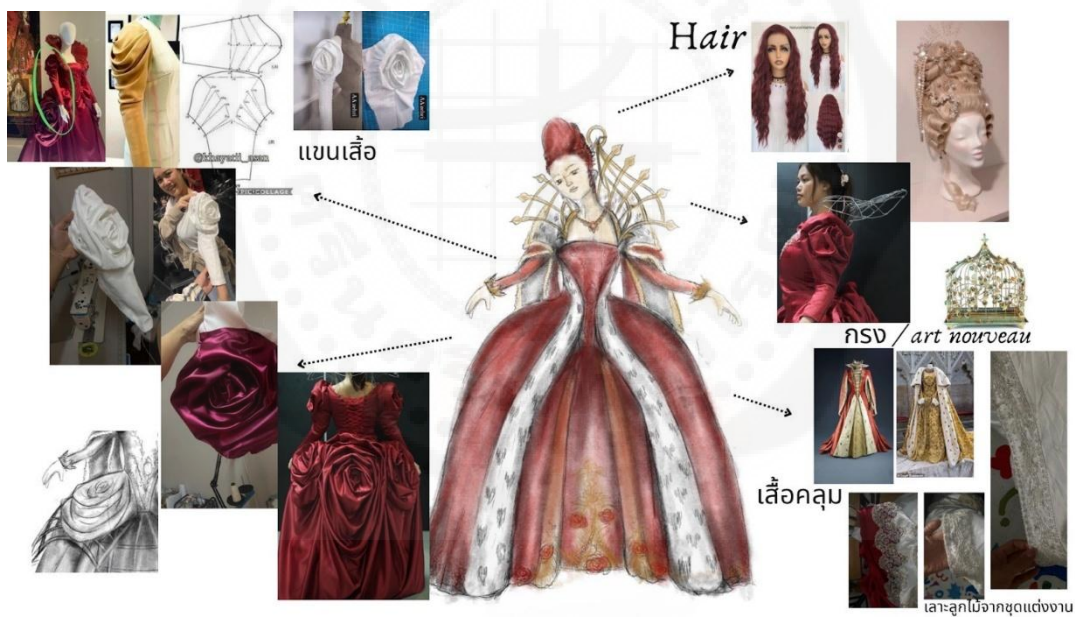
ภาพที่ 3.95 : คุณนายบาร์โทโลมิว (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.96: แอตตี้ (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.97: ราชีนีแดง หรือ เกวณ (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



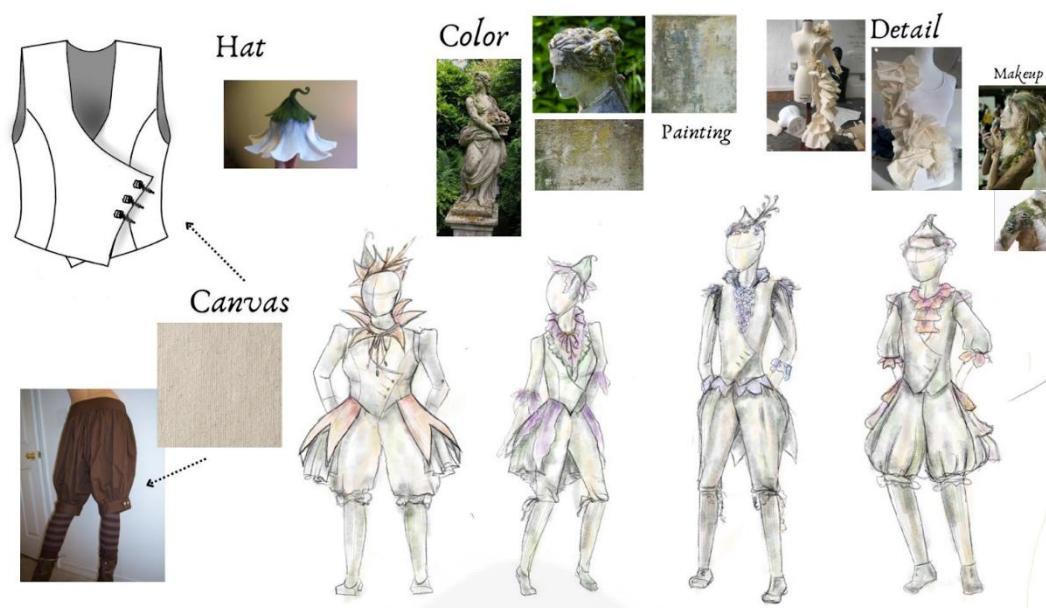
ภาพที่ 3.97 : เอเบล (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



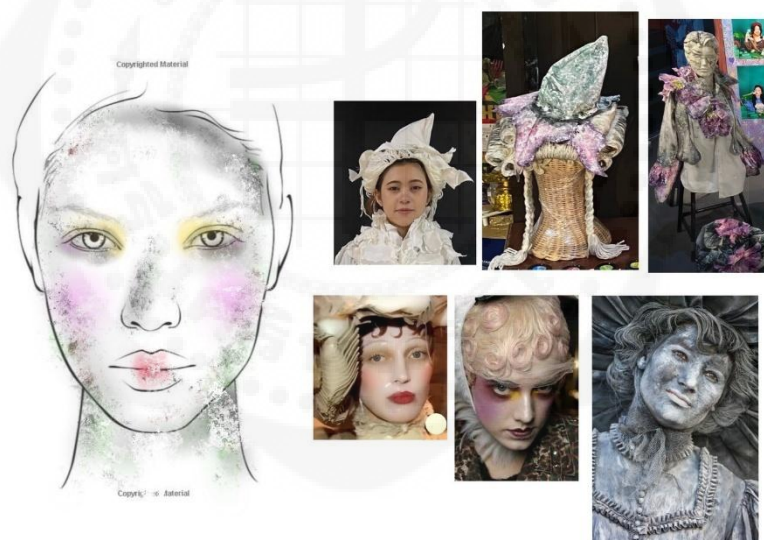
ภาพที่ 3.98 : ซูซาน (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



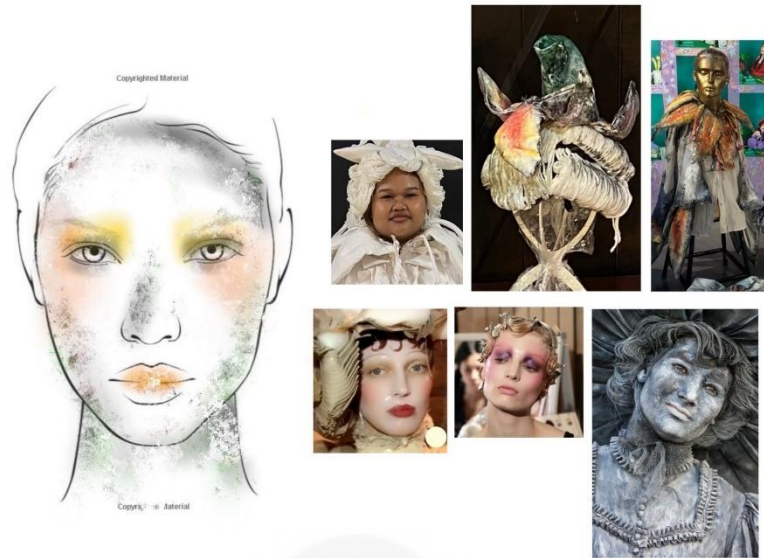
ภาพที่ 3.99 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



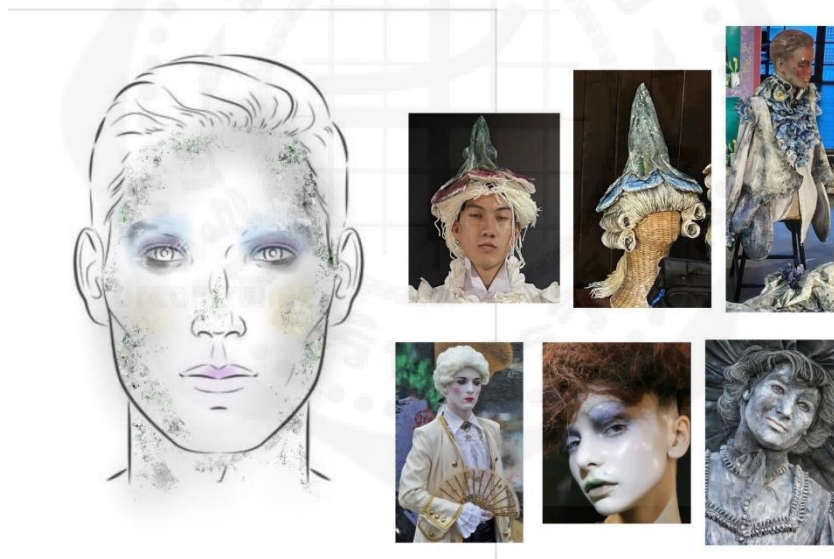
ภาพที่ 3.100 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



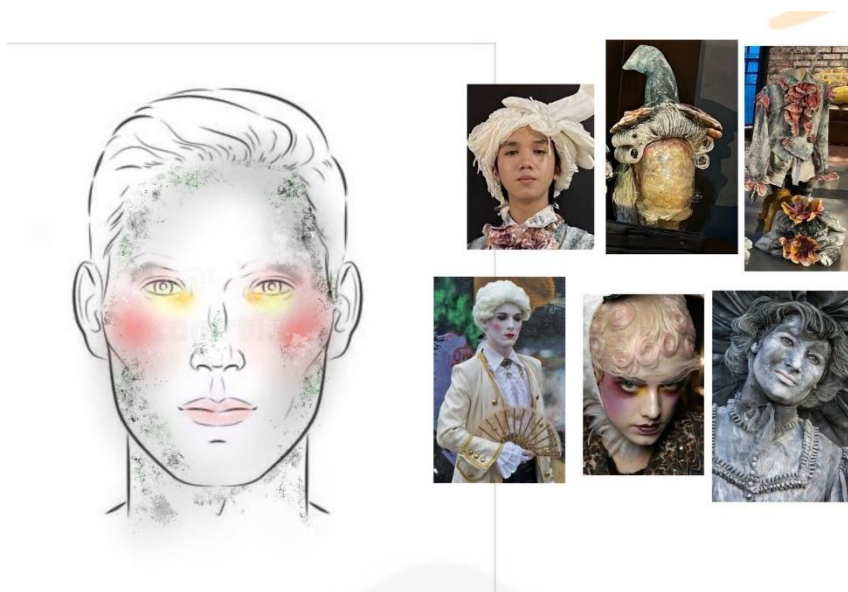
ภาพที่ 3.101 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.102 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.103: กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากส่งความคืบหน้า 70% ได้ทำการสรุปแบบร่างเครื่องแต่งกายอย่างเสร็จสมบูรณ์แล้ว จึงมาถึงขั้นตอน และวิธีการนำมาใช้ในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายของตัวละคร โดยจะใช้วิธีการจัดหาเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายให้ตรงตามลักษณะของตัวละครให้ได้ใกล้เคียงมากที่สุด และตัดเย็บเครื่องแต่งกายขึ้นมา โดยขั้นตอนแรกเริ่มจากการร่างภาพไว้เพื่อขึ้นเป็นแบบ และแนวทางในการทำงานลำดับถัดไป พร้อมนำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาประจำโปรดัคชัน และ อาจารย์ท่านอื่น

เมื่อผู้ศึกษาได้ข้อสรุปในการออกแบบเครื่องแต่งกายเรียบร้อยแล้ว โดยมีความเห็นชอบจากอาจารย์ท่านอื่นว่ามีความน่าสนใจ ซึ่งมีความเป็นไปได้กับตัวละครและตัวเรื่องแล้ว ขั้นตอนต่อไปผู้ศึกษาจึงต้อง ลงพื้นที่ตามแหล่งต่าง ๆ เพื่อจัดหาเครื่องแต่งกายให้ตรงตามภาพร่างที่ออกแบบไว้



ภาพที่ 3.104 : ลงพื้นที่ สํารวจแหล่งจำหน่ายวัสดุสําหรับใช้ในการสร้างสรรค์

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.105 : ขั้นตอนระหว่างการศึกษ เทียบคู่สี่เครื่องแต่งกายให้เข้ากับฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.106 : ขั้นตอนระหว่างตัดเย็บเครื่องแต่งกายนักแสดง
ที่มา : ผู้ศึกษา



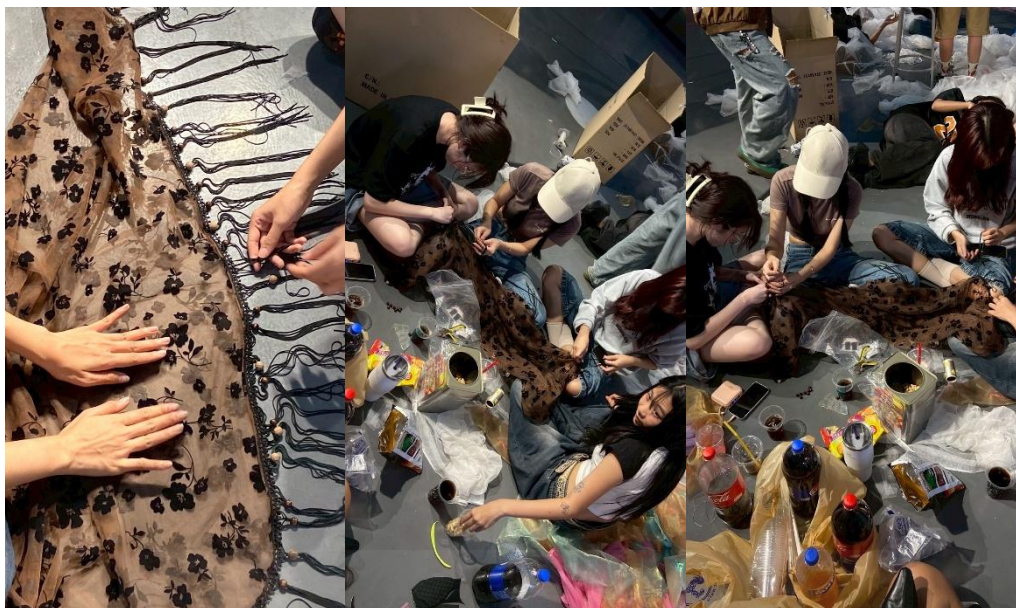
ภาพที่ 3.107 : นักแสดงที่ได้รับบททอม ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



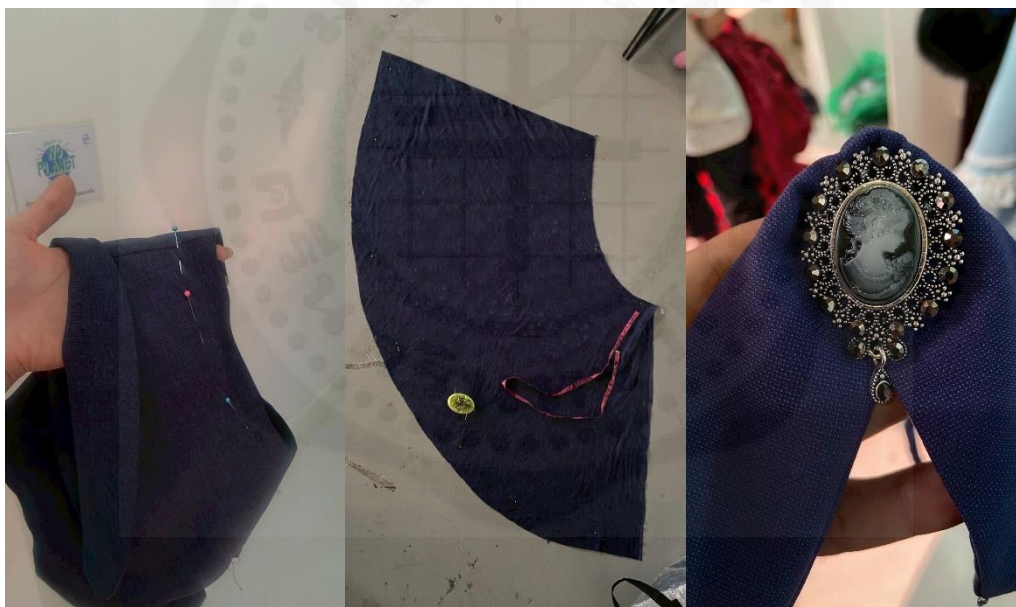
ภาพที่ 3.108 : นักแสดงที่ได้รับบทอลัน ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.109 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.110 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.111 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



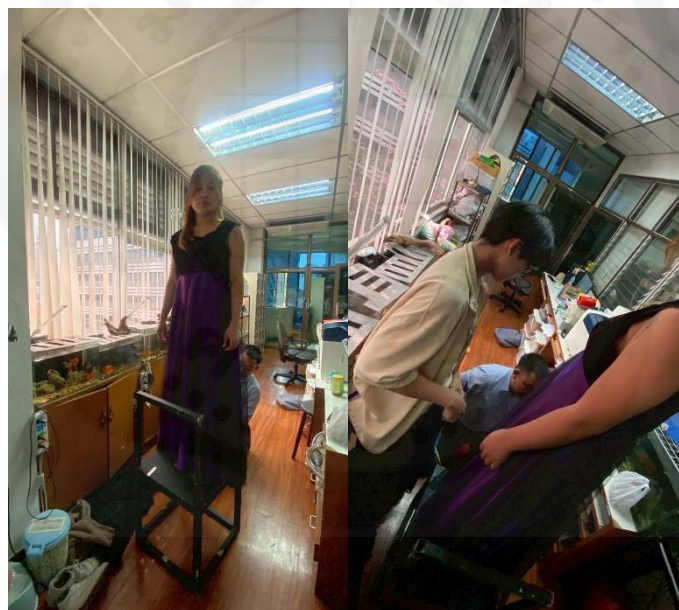
ภาพที่ 3.112 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.113 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (5)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.114 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (6)

ที่มา : ผู้ศึกษา



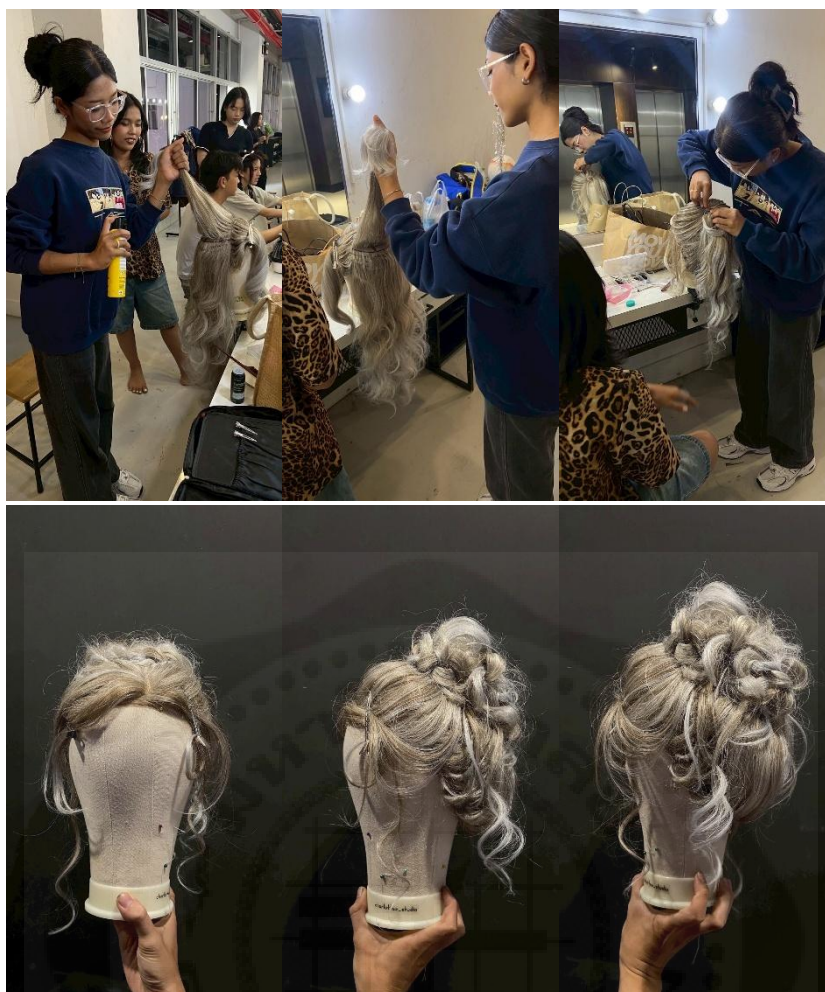
ภาพที่ 3.115 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายคุณนายบาร์โทโลมิว (7)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.116 : การเริ่มหาวัสดุที่นำมาใช้ให้เข้ากับเครื่องแต่งกายแฮตตี้

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.117 : ขั้นตอนในการขึ้นทรงผมของคุณนายบาร์โทโลมิวสำหรับการแสดง
ที่มา : ผู้ศึกษา

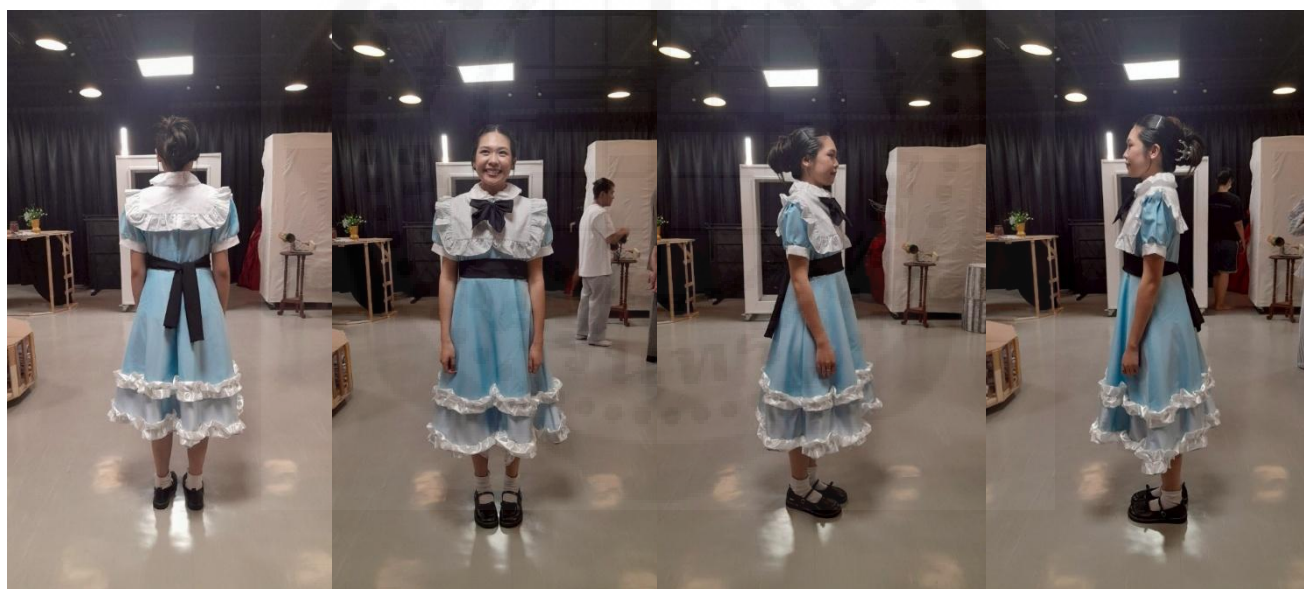


ภาพที่ 3.118 : นักแสดงที่ได้รับบทคุณนายบาร์โทโลมิว ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.119 : ขึ้นตัวเครื่องแต่งกายแฮตตี้กับหุ่นลองชุด

ที่มา : ผู้ศึกษา

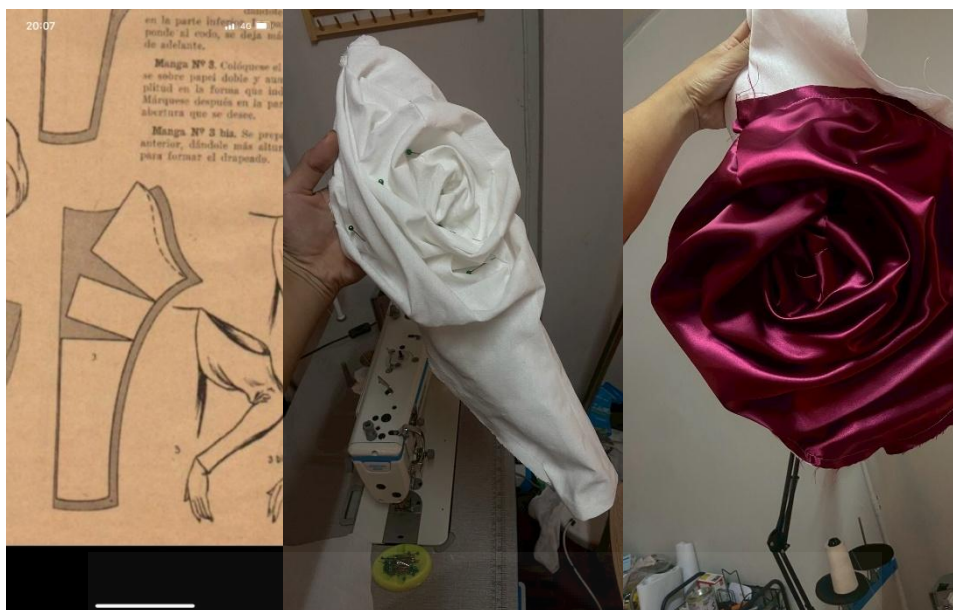


ภาพที่ 3.120 : นักแสดงที่ได้รับบทแฮตตี้ ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.121 : นักแสดงที่ได้รับบทแฮตตี้ ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.122 : ศึกษาแพทเทิร์น และทดลองตัดเย็บชิ้นผ้าดิบ
สำหรับขึ้นโครงหัวไหล่เครื่องแต่งกายราชินีแดง
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.123 : นักแสดงที่ได้รับบทราชินีแดง หรือ เกวน ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (1)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.124 : นักแสดงที่ได้รับบทราชินีแดง หรือ เกวน ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



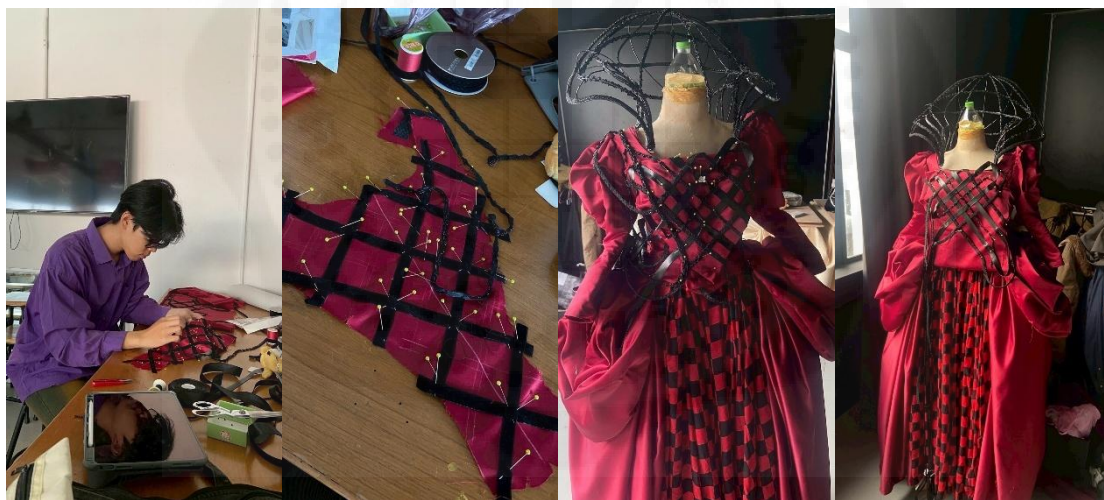
ภาพที่ 3.125 : นักแสดงที่ได้รับบทราชินีแดง หรือ เกวน ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.126 : เทียบขนาดตัวนักแสดงกับเครื่องแต่งกาย ก่อนตัดเย็บ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.127 : ผู้ศึกษาขึ้นลวดลายให้กับเครื่องแต่งกาย ด้วยการเย็บมือ (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.128 : ผู้ศึกษาขึ้นลวดลายให้กับเครื่องแต่งกาย ด้วยการเย็บมือ (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.129 : ขึ้นตัวเครื่องแต่งกายราชินีแดงกับหุ่นลองชุด

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.130 : นักแสดงที่ได้รับบทราชินีแดง หรือ เกวน ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.131 : ขั้นตอนในการขึ้นทรงผมของราชินีแดงสำหรับการแสดง
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.132 : ทรงผมของราชินีแดงสำหรับการแสดง
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.133 : นักแสดงที่ได้รับบทราชินีแดง หรือ เกวณ ลองสวมใส่เครื่องแต่งกาย (5)

ที่มา : ผู้ศึกษา

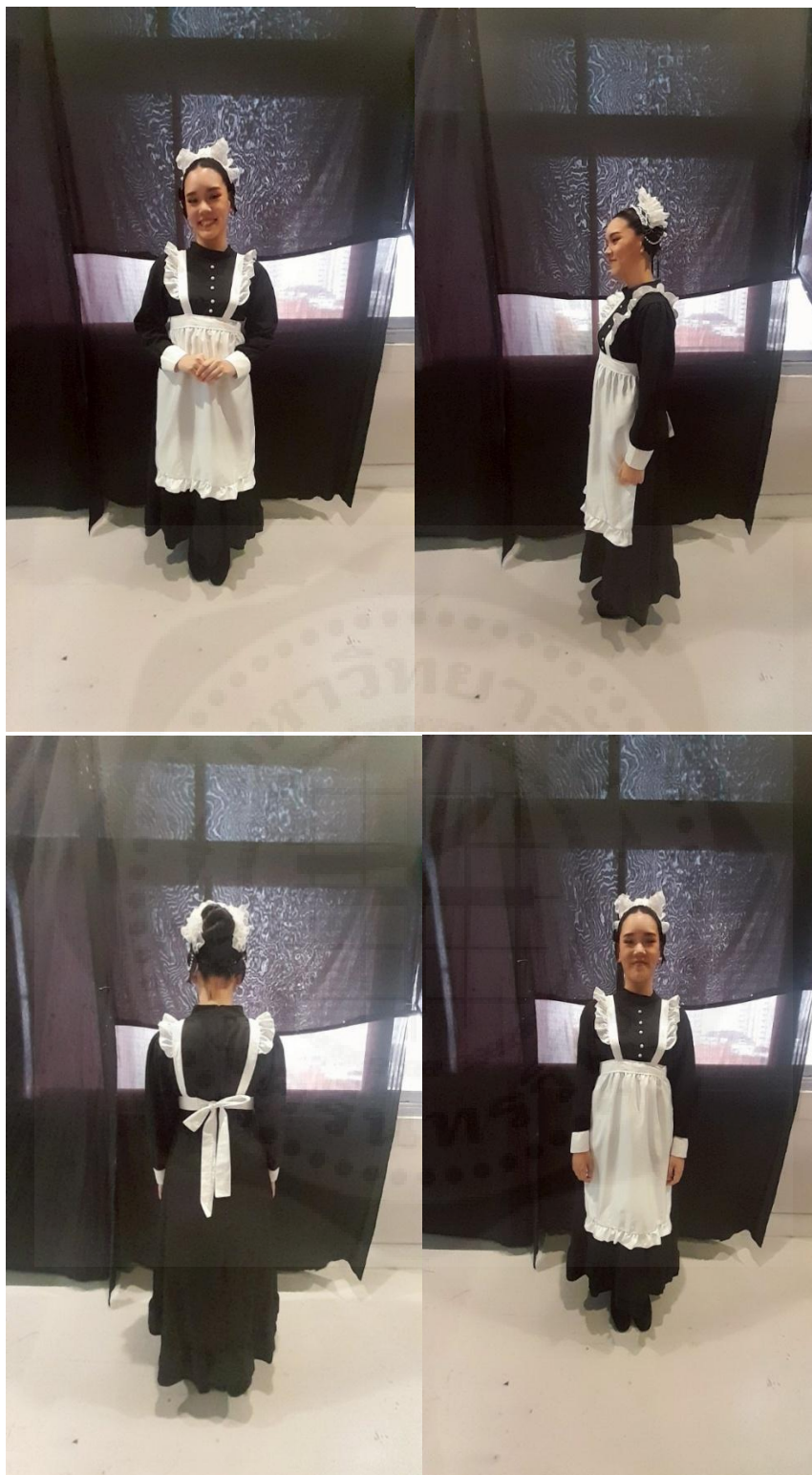


ภาพที่ 3.134 : ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ชุดคลุมของราชินีแดง สำหรับในฉากฤดูหนาว

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.135 : นักแสดงที่ได้รับบทเอเบล ลองสวมเครื่องแต่งกาย
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.136 : นักแสดงที่ได้รับบทชูชาน ลองสวมเครื่องแต่งกาย (1)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.137 : นักแสดงที่ได้รับบทชูชาน ลองสวมเครื่องแต่งกาย (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.138 : เครื่องแต่งกายของกลุ่มดอกไม้ความจำสั้น
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.139 : เครื่องแต่งกายส่วนหัวของกลุ่มดอกไม้ความจำสั้น
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.140 : นักแสดงองซอนลงสวมใส่เครื่องแต่งกายกลุ่มดอกไม้ความจำสั้น

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.5 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	1. ไม่สามารถจับแนวทางในการค้นหาการออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครให้มีความสอดคล้องกับบทละครและมีความน่าสนใจ	1. เลือกใช้ยุคสมัยให้สอดคล้องกับบทละคร เพื่อให้เข้ากับตัวละครนั้น ให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับตัวละครอื่นภายในเรื่อง
หลังส่งความคืบหน้า 30%	1. การออกแบบเครื่องแต่งกายยังไม่สอดคล้องกับบทบาทของนักแสดงที่ได้รับบทตัวละครนั้นๆ 2. การเลือกใช้สีที่สีที่เข้ากับตัวละครยังไม่ปรากฏให้เห็นได้เด่นชัดเพียงพอต่อทิศทางใน	1. เลือกใช้สีที่เหมาะสมกับตัวละคร โดยวิเคราะห์จากบทบาทของนักแสดง รวมไปถึงการทำงานของนักแสดงที่มีต่อบทละครให้สอดคล้องกับตัวละครที่จะนำเสนอออกมาในรูปแบบของละครเวที 2. เลือกใช้องค์ประกอบของเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับตัวละครอย่างมีนัยยะสำคัญ

	การนำเสนอ เพื่อให้เข้ากับธีมหลักของเรื่อง	ตัวอย่างเช่น การเลือกใช้ลูกไม้ที่มีลวดลายที่ซับซ้อน หรือการเลือกให้ตัวละครสวมใส่เครื่องแต่งให้เป็นไปตามฤดูกาล และเหมาะสมกับบริบททางสังคม
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	1. การสร้างความแตกต่างของตัวละครยังไม่ชัดเจน 2. การเลือกใช้ลักษณะรูปร่างของเครื่องแต่งกาย เพื่อให้สอดคล้องกับช่วงอายุของตัวละครภายในเรื่อง ยังไม่สามารถปรับให้เข้ากับรูปร่างของนักแสดงได้อย่างเหมาะสมนัก	1. วิเคราะห์ตัวละครให้มีความโดดเด่นในเชิงภาพลักษณ์ของตัวละครนั้นให้สอดคล้องกับบทบาทที่นักแสดงได้รับภายในเรื่อง 2. การเลือกนำสิ่งมีชีวิตมาใช้อ้างอิงในการออกแบบแต่งกาย เพื่อแทนสัญลักษณ์ และให้ง่ายต่อการนำไปทำงานต่อได้ทันที เช่น การเลือกใช้สุนัขมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับตัวละคร “เอเบล” 3. การเลือกใช้เครื่องแต่งกายให้เหมาะสมกับช่วงวัยโดยอ้างอิงจากบริบทความเป็นจริง โดยปกติธรรมชาติของมนุษย์
หลังส่งความคืบหน้า 50%	1. การเลือกใช้เครื่องแต่งกายในบางตัวละครยังไม่สอดคล้องกับสถานการณ์ในแต่ละฉากภายในเรื่อง 2. องค์ประกอบสำคัญในการนำมาใช้ตกแต่งเครื่องแต่งกาย ยังไม่ส่งเสริมกับความมหัศจรรย์ของตัวละคร	1. คำนึงถึงบทบาทและหน้าที่ของตัวละครในแต่ละฉากให้เหมาะสมกับเหตุการณ์ที่ตัวละครนั้นต้องประสบพบเจอ 2. เพื่อให้การออกแบบสอดคล้องกับโลกที่ตัวละครอาศัยอยู่ จึงค้นหาส่วนช่วยที่จะไปส่งเสริมเครื่องแต่งกายของตัวละครนั้นๆ ให้มีความน่าสนใจ และเข้ากับความมหัศจรรย์ภายในเรื่อง
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	1. ยังไม่สามารถกำหนดทิศทางและการมีอยู่ของตัวละครในส่วนเที่ยงคืน ให้มีสอดคล้องกับองค์ประกอบศิลป์ด้านการออกแบบฉากและอุปกรณ์	1. แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเพื่อค้นหาแนวทางร่วม ในการจัดองค์ประกอบศิลป์โดยรวมให้สอดคล้องกับสถานการณ์และทิศทางของเหตุการณ์ที่ตัวละครนั้นๆ ต้องเผชิญ

	ประกอบฉาก ให้เข้ากับควม มหัศจรรย์ภายในเรื่อง	
หลังส่งความคืบหน้า 70%	1. การใช้อ้างอิงในบางตัวละคร นั้น ยังไม่สอดคล้องกับทิศทาง และความสำคัญของตัวละคร ให้ส่งเสริมบทบาทที่นักแสดง ได้รับอย่างเหมาะสม	1. การเลือกใช้องค์ประกอบศิลป์ทางด้านต่างๆ เข้ามามีส่วนช่วยในการส่งเสริมเครื่องแต่งกาย อย่างได้มีคุณภาพและส่งเสริมในส่วนที่ตัวละคร ต้องมีความเกี่ยวข้องกับองค์ประกอบต่างๆ ใน การแสดง
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	1. เครื่องแต่งกายบางส่วนยังไม่ เสร็จสมบูรณ์ จึงยังไม่สามารถ บ่งบอกความเป็นตัวละครนั้นๆ ได้อย่างชัดเจน 2. การเลือกใช้บทบาทที่สำคัญ ของตัวละครนั้นๆ ยังไม่ สอดคล้องกับการเลือกใช้เครื่อง แต่งกาย ให้ตรงตาม จุดประสงค์	1. เลือกใช้เครื่องแต่งกายที่แสดงออกถึงตัวละคร นั้นๆ ให้เหมาะสมและสอดคล้องต่อการแสดงที่ จะเกิดขึ้น 2. เลือกใช้เครื่องแต่งกายของตัวละครนั้นให้ สอดคล้องกับบทบาทนั้นๆ ในแต่ละฉากของเนื้อ เรื่อง และความสะดวกต่อการแสดงของ นักแสดง
หลังส่งความคืบหน้า 100%	1. การตกแต่งเครื่องแต่งกายยัง ไม่สอดคล้องบริบทที่อยู่อาศัย และภูมิประเทศภายในเรื่อง 2. การทำงานกับการตัดเย็บ ของแต่ละตัวละครยังไม่ เหมาะสมกับการใช้งานหรือ สร้างผลกระทบที่ส่งผลต่อการ แสดงของนักแสดง ซึ่งเป็นส่วน สำคัญในการแก้ไขการตัดเย็บ ในแต่ละตัวละคร	1. ปรับเปลี่ยนการตกแต่งของเครื่องแต่งกายให้ มีลักษณะเดียวกันกับการออกแบบ และชิ้นส่วน สำคัญที่จะนำมาประกอบเข้ากับเครื่องแต่งกาย ให้มีความสอดคล้องกับภูมิภาคที่ตัวละครอยู่ เพื่อแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ของตัวละคร ให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมที่อยู่อาศัย 2. แก้ไขการตัดเย็บของเครื่องแต่งกายให้ เหมาะสมกับร่างกาย สะดวก และง่ายต่อการ แสดงของนักแสดง ให้สอดคล้องกับฉาก และ เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นบนเวที
ก่อนแสดงจริง	1. ที่ถ่างกระโปรง (Bustle) ของ เครื่องแต่งกายราชินีแดงเกิดมี	1. แก้ไขที่ถ่างกระโปรงของราชินีแดงด้วยการ ปรับเปลี่ยนให้อยู่ในรูปโครงสร้างเดียวกัน

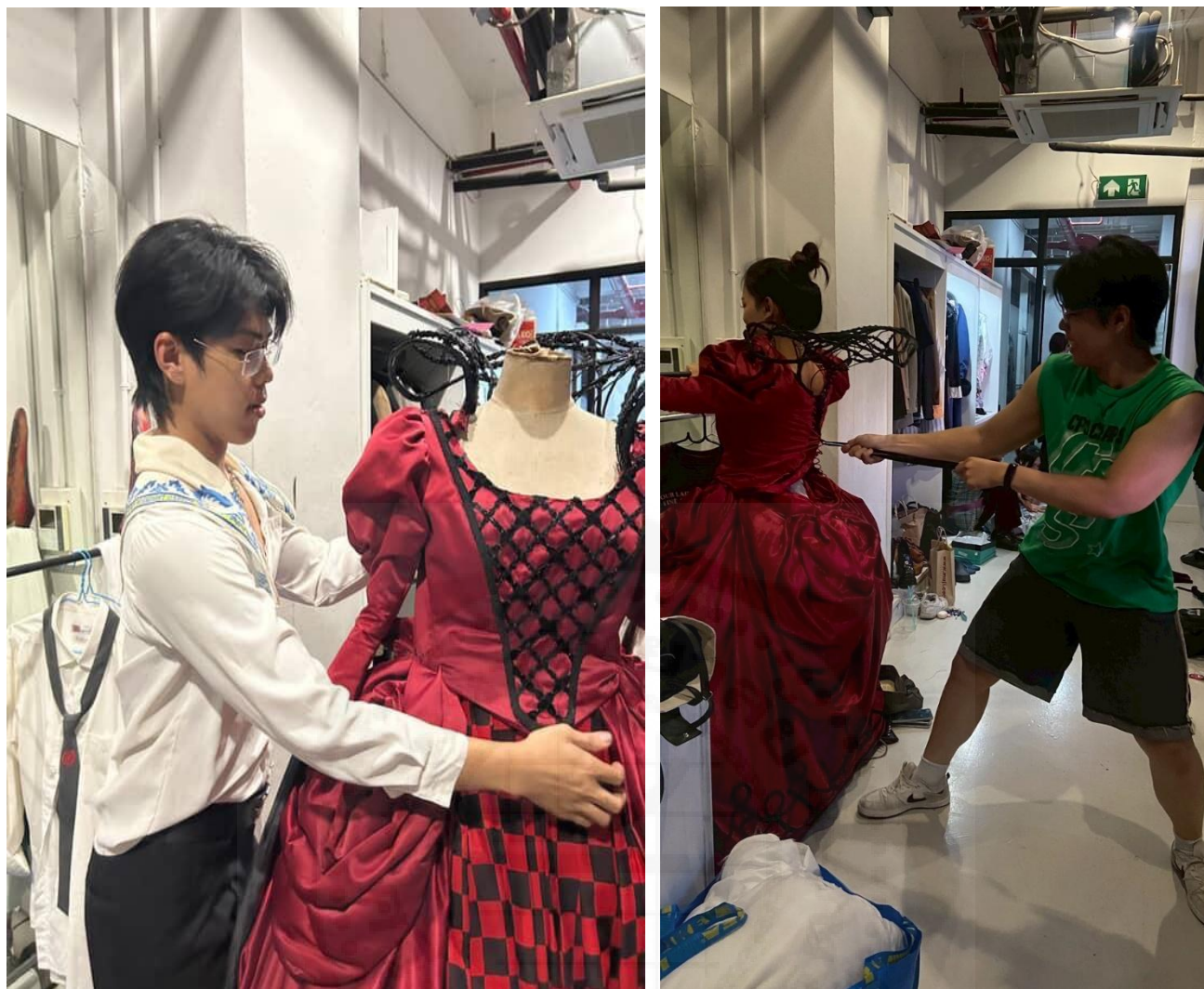
	ปัญหา สาเหตุจากการตั้งให้ตัวโครงสร้างของกระโปรงให้บิดเบี้ยวไปจากรูปทรงจริง ทำให้ที่ถ่างกระโปรงเกิดการล้มนูน ส่งผลให้ตัวกระโปรงมีโครงสร้างบิดเบี้ยวไปจากเดิม 2. กางเกงของกลุ่มดอกไม้ ความจำสั้นบางตัวละคร เกิดมีปัญหา กางเกงหลุดในขณะสวมใส่ เนื่องจากมีขนาดบริเวณรอบเอวที่ใหญ่เกินไป และไม่พอดีกับรูปร่างของนักแสดง 3. พื้นรองเท้าของทอม เกิดมีปัญหาหลุดออกจากตัวรองเท้า ก่อนขึ้นแสดงจริง	ทั้งหมด พร้อมทั้งขยายออกด้านข้าง เพื่อช่วยเสริมให้รูปทรงกระโปรงเป็นไปตามการออกแบบ 2. แก้ไขกางเกงของดอกไม้ความจำสั้นด้วยการตัดเย็บ และเติมผ้าเพื่อขยายบริเวณช่วงรอบเอว และช่วงบริเวณสะโพก อีกทั้งยังกระชับยางยืดที่ตัวกางเกงบริเวณช่วงเอวให้กระชับมากขึ้น 3. แก้ไขพื้นเท้าหลุด ด้วยการใช้กาวยาสีสำหรับซ่อมแซมรองเท้า ให้มีความแน่นหนามากขึ้น เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดอุบัติเหตุขึ้นในระหว่างการแสดง
--	---	---

3.5.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)

3.5.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการแสดง

ได้มีการวางแผน และประสานงานกับผู้ช่วยฝ่ายเครื่องแต่งกาย เพื่อให้สะดวกต่อการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายเข้า และออกในแต่ละฉากของนักแสดง อีกทั้งยังจัดเตรียมเครื่องแต่งกายให้พร้อมสำหรับสวมใส่ในละคร เช่น ทำการรีดเครื่องแต่งกาย ทุก ๆ ครั้งก่อนทำการแสดง นัดนักแสดงให้มาแต่งหน้า และทำผมล่วงหน้าก่อนการแสดงจะเริ่ม รวมถึงเตรียมการแก้ไขปัญหา หากเกิดการผิดพลาดขึ้นในช่วงระหว่างการแสดง



ภาพที่ 3.141 : อยู่ในช่วงระหว่างเตรียมการเครื่องแต่งกาย
และสวมใส่ให้นักแสดง ก่อนเริ่มขึ้นเวที
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.142 : ทอม เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.143 : ทอม เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.144 : ทอม เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.145 : ทอม เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (4)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.146 : ทอม เช็คความพร้อมเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (5)

ที่มา : ผู้ศึกษา



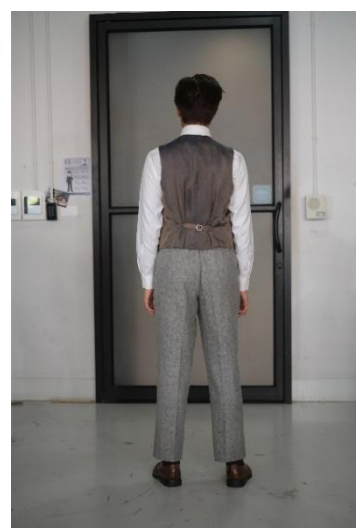
ภาพที่ 3.147 : อัลัน เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.148 : อลัน เช็คความพร้อมในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.149 : อลัน เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.150 : คุณนายบาร์โทโลมิว เช็คความพร้อมเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.151 : คุณนายบาร์โทโลมิว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.152 : คุณนายบาร์โทโลมิว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.153 : คุณนายบาร์โทโลมิว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.154 : คุณนายบาร์โทโลมิว เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (5)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.155 : แอตตี้ ใช้ความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.156 : แอตตี้ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.157 : แอตตี้ ใช้ความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.158 : ราชีนีแดง หรือ เกวน เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.159 : ราชินีแดง หรือ เกวน เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.160 : เอเบล เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.161 : เอเบล เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.162 : ซูซาน เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง
ที่มา : ผู้ศึกษา



Z



ภาพที่ 3.163 : กลุ่มดอกไม้ความจำสัน ดอกแอมมาริตีส

เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.164 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น ดอกแอมมาริตีส

เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.165 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั่น ดอกเคลิ้มแม่ททิส

เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)

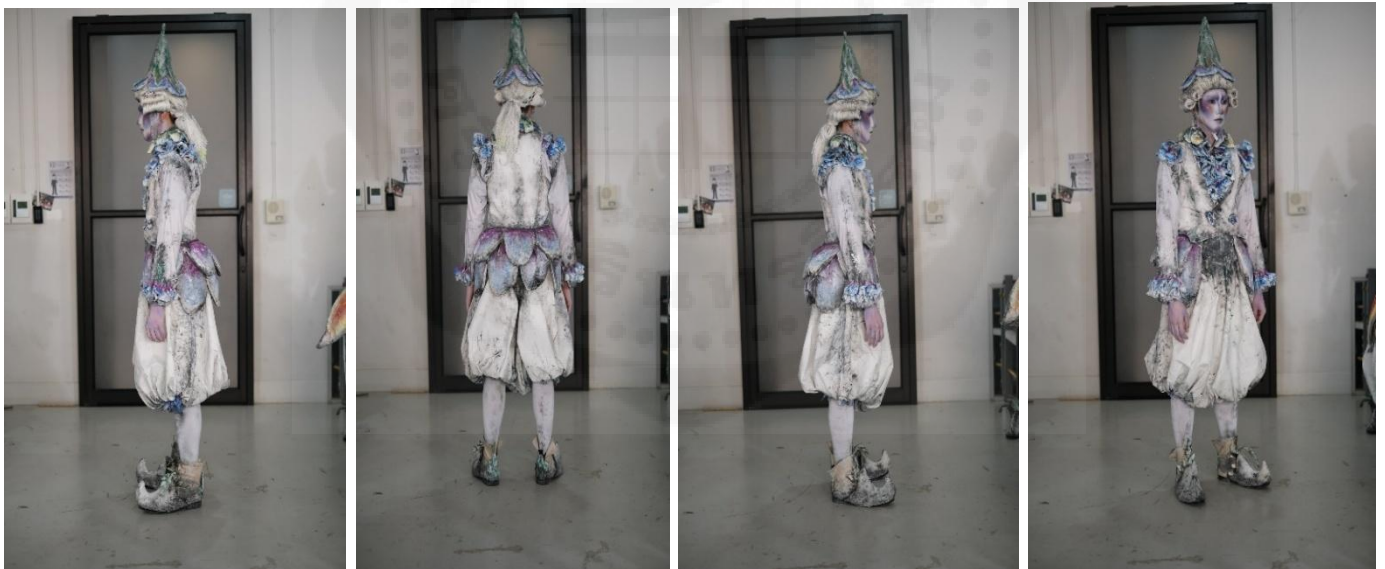
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.166 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั่น ดอกเคลิ้มแม่ททิส

เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.167 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั้น ดอกเทลฟินเนียม

ใช้ความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.168 : กลุ่มดอกไม้ความจำสัน ดอกเดลฟินเนียม

เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.169 : กลุ่มดอกไม้ความจำสัน ดอกเนมิเซีย

เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.170 : กลุ่มดอกไม้ความจำสัน ดอกเนมิเซีย

เช็คความเรียบร้อยในแต่ละชิ้นก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ช่วงการแสดง

ได้มอบหมายงานให้กับผู้ช่วยเครื่องแต่งกาย เพื่อเตรียมการช่วยเหลือและดูแลนักแสดง สำหรับการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายแต่ละครั้ง ระหว่างเข้าออกแต่ละฉาก ในระหว่างช่วงการแสดงอย่างใกล้ชิด รวมถึงคอยแก้ปัญหาเฉพาะหน้าที่เกิดขึ้น เช่น ของหาย หางของไม่เจอ ทำของชำรุด จะได้เข้าไปแก้ไขได้ทันท่วงที

(3) ช่วงหลังการแสดง

จัดการจัดเก็บเครื่องแต่งกายให้เรียบร้อย หลังจากช่วงหลังการแสดงเสร็จสิ้น และเก็บกวาดโดยบริเวณรอบข้างเวทีที่ใช้เปลี่ยนเครื่องแต่งกายนักแสดงให้เรียบร้อย รวมถึงคอยตรวจเช็คเครื่องแต่งกาย หากมีการชำรุด หรือเสียหาย จะได้ซ่อมแซม หรือแก้ไขได้ทันท่วงที ในการแสดงรอบถัดไป

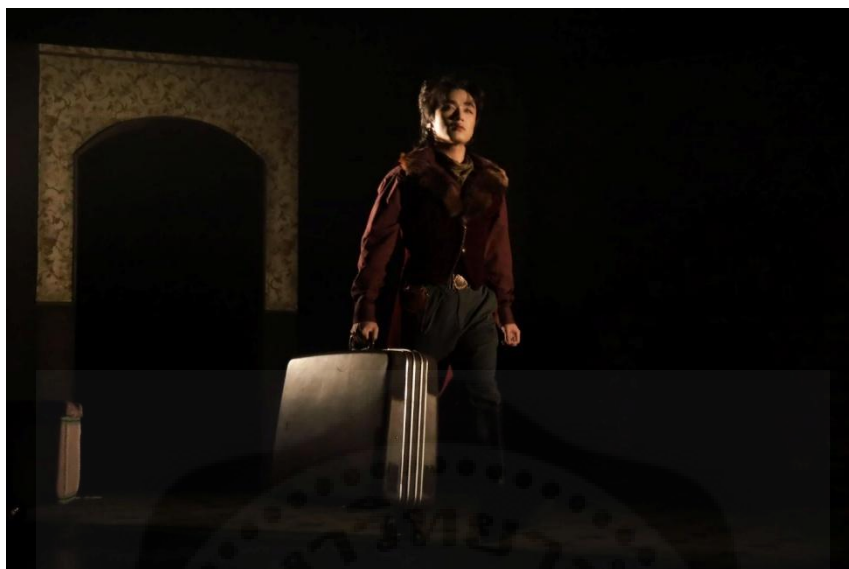
(4) ปัญหาที่พบและแนวทางแก้ไข

ปัญหาเรื่องสายเสื้อของตัวละคร เอเบล เกิดมีปัญหาหลุดออกจากตัวเครื่องแต่งกาย เนื่องจากช่วงการแสดงในฉากที่ตัวละครเอเบล ต้องมุดเข้าไปในเตาผิง นักแสดงได้เผลอเหยียบสายเสื้อตัวเองโดยไม่ได้ตั้งใจ ทำให้ด้ายที่สอยไว้ยุบปริ และหลุดออก จึงแก้ปัญหาด้วยการเร่งสอยสายเสื้อให้เร็วที่สุด ก่อนที่จะถึงคิวนักแสดงที่ต้องออกไปแสดงในฉากถัดไป

ปัญหาวิกรมของกลุ่มดอกไม้ความจำสั้น เกิดมีปัญหาไม่มั่นคง เนื่องจากตัววิกที่สวมใส่ไม่ได้ยึดติดกับศีรษะให้แน่นหนาเพียงพอต่อการแสดง จึงแก้ปัญหาด้วยการสอยหมวกให้ยึดติดกับตัววิกรม เพื่อให้แน่นเข้ากับศีรษะนักแสดงมากขึ้น และออกไปแสดงในฉากถัดไปได้อย่างทันท่วงที

3.5.3.2 ผลงานการแสดง

การแสดงรอบที่ 1



ภาพที่ 3.171 : เอเบล ระหว่างอยู่ในแฟลตคุณนายบาร์โทโลมิว

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.172 : ทอม และอลัน

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.173 : แสตตี้ กำลังหลบซ่อนตัวจากซูซาน
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.174 : การพบกันครั้งแรกของ ทอม และแสตตี้
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.175 : เอเบล และซูซาน

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.176 : คุณนายบาร์โทโลมิว

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.177 : กลุ่มดอกไม้ความจำสั่น

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.178 : เปิดตัวราชินีแดง

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.179 : แสตต์ในร่างที่โตขึ้น

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.180 : ทอม ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.181 : คุณนายบาร์โทโลมิว

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.182 : คุณนายบาร์โทโลมิว และทอม

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.183 : แอตตี้ ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว

ที่มา : jira_joke

การแสดงรอบที่ 2



ภาพที่ 3.184 : ทอม เอเบล และอลัน

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.185 : แอตตี้ ปรากูตวัครั้งแรก
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.186 : ทอม ในสวนเที่ยงคืน
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.187 : ดอกไม้ความจำสั่น

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.188 : ราชีนีแดง และกลุ่มดอกไม้ความจำสั่น

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.189 : ราชนีแดง กลุ่มดอกไม้ความจำสั่น และแฮตตี้
 ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว
 ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.190 : ราชนีแดง ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว
 ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.191 : ราชินีแดง ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.192 : แอตตี้ ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.193 : การพบกันระหว่างแฮตตี้ และคุณนายบาร์โทโลมิว
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.194 : การพบกันระหว่าง อลัน และเกวน
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.195 : เอเบล และซูซาน

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.196 : คุณนายบาร์โทโลมิว และทอม

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.197 : เหล่าตัวละครในแฟลต กำลังปาร์ตี้น้ำชา

ที่มา : jira_joke

3.5.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

หลังจากรอบการแสดงได้สิ้นสุดลง ผู้ศึกษา ผู้ช่วย และทีมงานได้ทำการช่วยกันเก็บกวาด และทำความสะอาดบริเวณข้างเวทีที่ใช้สำหรับเปลี่ยนเครื่องแต่งกายนักแสดงระหว่างรอการเข้าออก ในแต่ละฉาก นำเครื่องแต่งกายทั้งหมด จัดเก็บเข้าห้องสำหรับเครื่องแต่งกายที่ใช้แสดงละคร และทำการแยกบางส่วนให้ ทางสาขาวิชาได้ใช้ในการศึกษาต่อ รวมถึงบริจาคให้กับผู้ที่ต้องการนำไปใช้ประโยชน์ต่อ จากข้อมูลกระบวนการผลิตละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden - คีน สวน ผีน จะเห็นว่าผู้ศึกษาได้ใช้กระบวนการทักษะ ที่ได้เรียนรู้มาตั้งแต่ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 จนถึงตอนนี้มาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย และทำงานร่วมกับโปรดักชั่นละครเวทีเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดต่อตัวทั้งผู้ศึกษา นักแสดง ทีมงาน รวมถึงผู้ชมให้ได้มากที่สุด

3.6 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.6.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

จากการที่ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์และตีความบทละคร โดยเนื้อเรื่องเล่าผ่านการมาของเด็กชาย ทอม ที่เข้ามาพักอาศัยอยู่ในแฟลตของคุณนายบาร์โทโลมิว เพื่อหลบหนีจากการระบาดของโรคหัด นั่นจึงเป็นจุดเริ่มต้นเมื่อเขาได้พบกับเด็กหญิง แอสตี้ นำไปสู่การผจญภัยเพื่อค้นหาความจริง ทำให้ผู้ศึกษา

ใจความแก่นหลักของเรื่องที่จะสื่อสารออกไป นั่นคือ “ทุกๆ ห้วงเวลาล้วนสร้างความสัมพันธ์ เพียงเราปรารถนาก็นำพาให้พบเจอ” และเกิดคำจำกัดความ อันเป็นแนวทางสำหรับการออกแบบแสง ได้แก่ **ห้วงเวลา ความสัมพันธ์ ปรารถนา**



ภาพที่ 3.198 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของแสง (มิลเดซ จันทรชูศรี) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.1.2 การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ

การกำหนดทิศทางการนำเสนอแสง สำหรับการแสดงเรื่อง The Midnight Garden - คีน สวอน ฝัน ผู้ศึกษาได้ตีความจากระดับสถานะทางอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร เหนือขึ้นเดียวกับการไล่ระดับความเข้มของแสง สื่อสารผ่านทางภาพ โดยใช้สีเป็นเกณฑ์กำหนดให้บ่งบอกความรู้สึกนึกคิดทางอารมณ์สัมพันธ์กับพัฒนาการของตัวละครภายในเรื่อง เช่น ผู้ศึกษาต้องการไล่ระดับของโทนภาพที่นำเสนอบนเวทีด้วยอารมณ์ความรู้สึกหม่นหมองของตัวละคร ก่อนที่ภาพจะค่อยๆ ถูกแต้มเติมด้วยสีที่สดมากขึ้น สะท้อนให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงของตัวละครในแต่ละช่วงอายุ และการใช้สัญลักษณ์ของเวลา โดยแทนการวนลูปของเข็มนาฬิกา เพื่อแสดงให้เห็นถึงการเดินทางของเข็มนาฬิกา รู้สึกเหมือนถูกดูดเข้าไปในห้วงของเวลา เช่น การแขวนไฟวนตามรูปเข็มนาฬิกา การตัดโกโบเป็นรูปนาฬิกา เป็นต้น ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้นำมาใช้ในการออกแบบแสง ผู้ศึกษาได้อ่านสถานการณ์ และตีความผ่านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครที่มีอยู่ต่อสถานที่ออกมาเป็นระดับความเข้มของแสง และโทนสี เพื่อสร้างบรรยากาศที่แตกต่าง ให้อารมณ์ และความรู้สึกของแต่ละสถานที่ออกมา โดยยังคงคำนึงถึงหลักการสำคัญ คือการสร้างมวลบรรยากาศ และนำพาผู้ชมให้เกิดความรู้สึกร่วมไปกับการแสดง

นอกจากนี้ผู้ศึกษาปรึกษาหารือกับผู้ศึกษาฝ่ายอื่นๆ เกี่ยวกับสถานที่ตั้งภายในบทละครเรื่อง The Midnight Garden - คีน สวณ ฝัน ได้ลงความเห็นมาให้ถูกกำหนดไว้ตามบริบทของบทละคร โดยแบ่งออกเป็น 2 สถานที่ตั้ง คือ สถานที่ภพภูมิมนุษย์ปกติ เหตุการณ์เกิดขึ้นที่กลางกรุงลอนดอน ประเทศอังกฤษ ภายในห้องโถงใหญ่ของตัวอาคารแฟลต บริเวณชั้น 1 โดยช่วงเวลาเกิดขึ้นในยุค 50's อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1950 - 1959 และสถานที่ภพภูมิสวนเที่ยงคืน เกิดขึ้นในยุควิคตอเรียน อยู่ในระหว่างปี ค.ศ. 1837 - 1901 ซึ่งทั้งสองสถานที่นี้ทับซ้อนกันอยู่



ภาพที่ 3.199 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของแสง (มิลเดซ จันทรชุตริ) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

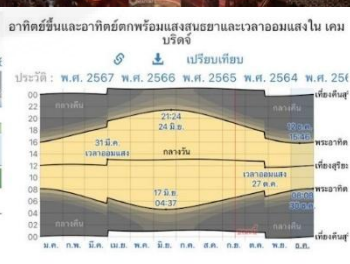
ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับเทคนิคของแสง สำหรับนำมาใช้ในการแสดง เพื่อต้องการสร้างบรรยากาศเสมือนจริง และเหนือจินตนาการ โดยใช้แนวคิดทฤษฎีสี่ในแง่จิตวิทยา ถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครส่งผ่านผู้ชม มาใช้เป็นองค์ประกอบในการออกแบบแสง สำหรับการแสดงเรื่อง The Midnight Garden - คีน สวณ ฝัน โดยแบ่งกลุ่มบรรยากาศของแสง ออกเป็น 3 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มบรรยากาศของแสงภายในแฟลตของคุณนายบาร์โทโลมิว และกลุ่มบรรยากาศของแสงในสวนเที่ยงคืน ผู้ศึกษาวิเคราะห์บรรยากาศของแต่ละสถานที่เอาไว้ดังนี้

(1) กลุ่มบรรยากาศของแสงภายในแฟลตของคุณนายบาร์โทโลมิว

จากการวิเคราะห์บทละคร ภายในแฟลตของคุณนายบาร์โทโลมิว มีสภาพเก่าทรุดโทรม ไม่ทันสมัย ให้ความรู้สึกอึดอัด กดดัน บรรยากาศเหมือนถูกคลุมขัง และน่าพิศวง ผู้ศึกษาได้เลือกใช้แสงประดิษฐ์ภายในแฟลตตามยุคสมัย ที่มีอุณหภูมิสีของโทนร้อน คุณสมบัติเป็นบวก เพื่อกระตุ้นประสาทการรับรู้โดยตรงต่อความรู้สึกของตัวละครอย่างรุนแรง สะท้อนบรรยากาศของบ้านให้สื่อสารออกมาได้อย่างไม่เป็นมิตร น่าสงสัย ปิดบัง มีความลับ ในคราวเดียวกันก็ให้ความรู้สึกโดดเดี่ยว เจ็บเหงา วังเวก โดยแสงประดิษฐ์ที่ถูกสร้างโดยการให้ความร้อนแก่วัตถุ (ไส้หลอด), แสงจากเทียนไข, แสงจากโคมไฟ จนถึงอุณหภูมิที่มีการหลอมละลายสูง และให้แสงที่สว่างกว่า เช่น หลอดไส้ทั้งสแตน เป็นต้น

(2) กลุ่มบรรยากาศของแสงในสวนเที่ยงคืน

จากการวิเคราะห์บทละคร สวนเที่ยงคืนแห่งนี้ มีความแฟนตาซี หลุดโลก ไม่ปกติให้ความรู้สึกประหลาด แปลกตา คงอยู่กับธรรมชาติ บรรยากาศรอบตัวให้ความรู้สึกเหมือนหลุดเข้าไปอยู่ในยุคสมัยวียตเรียน ผู้ศึกษาได้เลือกใช้แสงจากธรรมชาติ ที่มีอุณหภูมิสีของโทนเย็น คุณสมบัติเป็นลบ เพื่อให้ความรู้สึกชวนฝัน ล่องลอย เบาบาง ในคราวเดียวกันให้ความรู้สึกกรุ่นร้อน สนุกสนาน ธรรมชาติ โดยแสงจากปรากฏการณ์ธรรมชาติที่เกิดขึ้น เช่น แสงเหนือ, แสงหมอก, รุ้งกินน้ำ และแสงทรงกลม รวมถึงแสงจากสัตว์และพืช เช่น หิ่งห้อย และเห็ดเรืองแสง เป็นต้น



แสงในแต่ละช่วงเวลา

แสงปรากฏการณ์ธรรมชาติ

แสงจากสัตว์(Bioluminescence)

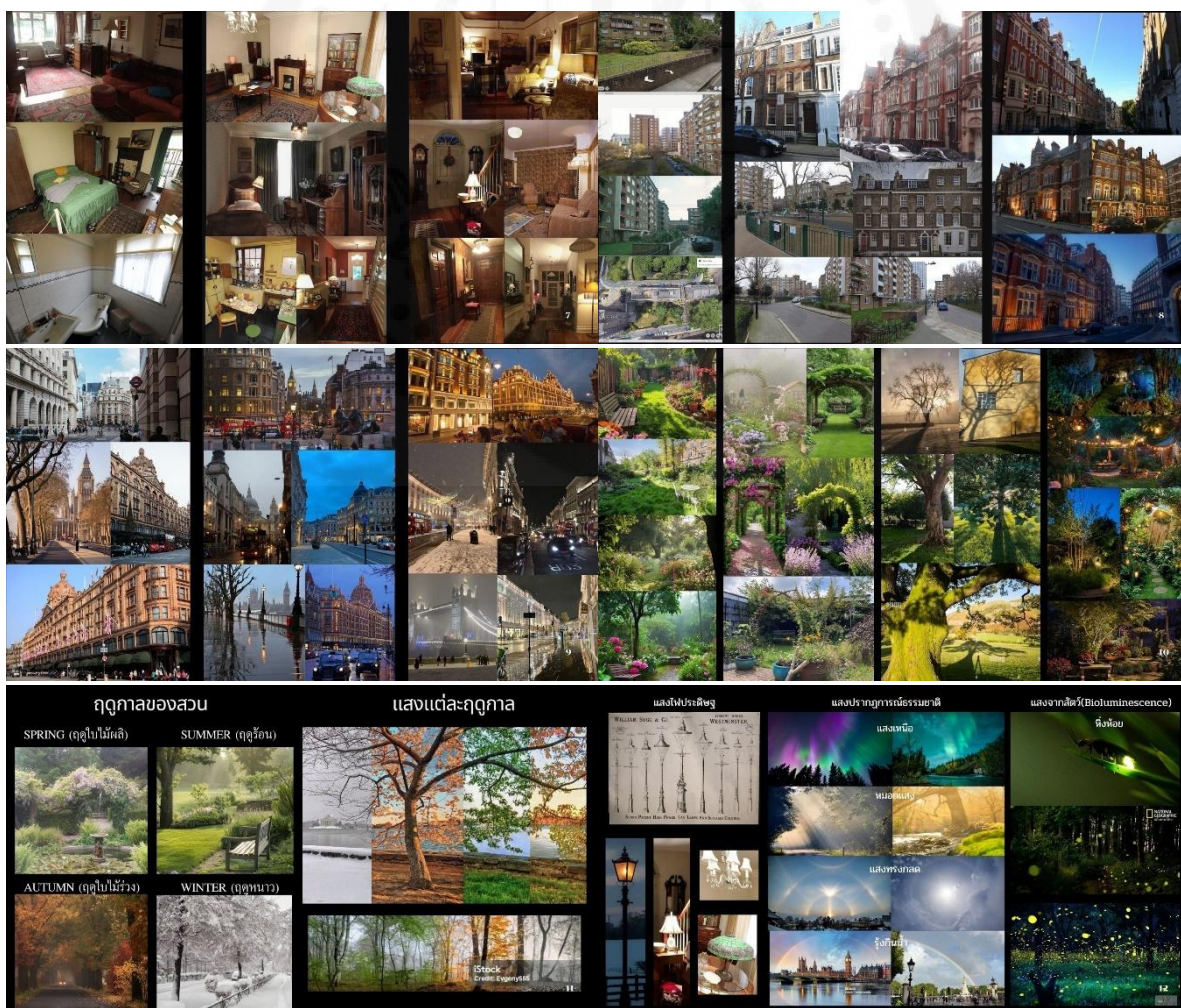


ภาพที่ 3.200 : การวิเคราะห์บทละครและค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ (มีลเดซ จันทรชูศรี)
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.6.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

จากการวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าเพื่อนำข้อมูลอ้างอิงมาใช้ในการออกแบบ
แสง ผู้ศึกษาได้ทำการศึกษาต่อจากในหัวข้อนี้ โดยการสำรวจสภาพแวดล้อมตามความเป็นจริงของสถานที่ใน
แต่ละพื้นที่ ทั้งบรรยากาศภายนอก และภายในสถานที่ตั้งอาคาร ลักษณะของแสงธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลา
อาทิเช่น เช้าตรู่, กลางวัน, เย็น และค่ำคืน โดยอย่างละเอียด ทิศทางของแหล่งกำเนิดแสงจากธรรมชาติ หรือ
การทำงานร่วมกันของแสงธรรมชาติกับสถานที่ตั้ง เช่น การลอดผ่านของแสงจากใต้ประตู หรือหน้าต่าง, แสง
จากธรรมชาติที่ลอดผ่านซุ้มโค้งภายในสวน, เกิดเป็นรูปร่างเงาขึ้น ไม่ว่าจะเป็น เงาจากตัวอาคาร หรือเงาจาก
ต้นไม้ เป็นต้น รวมถึงศึกษารายละเอียดแสงจากแต่ละฤดูกาลของสถานที่ตั้ง ณ ภูมิภาคในประเทศนั้น



ภาพที่ 3.201 : การนำเสนอความคืบหน้า 30% (มีลเดช จันทร์ชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา

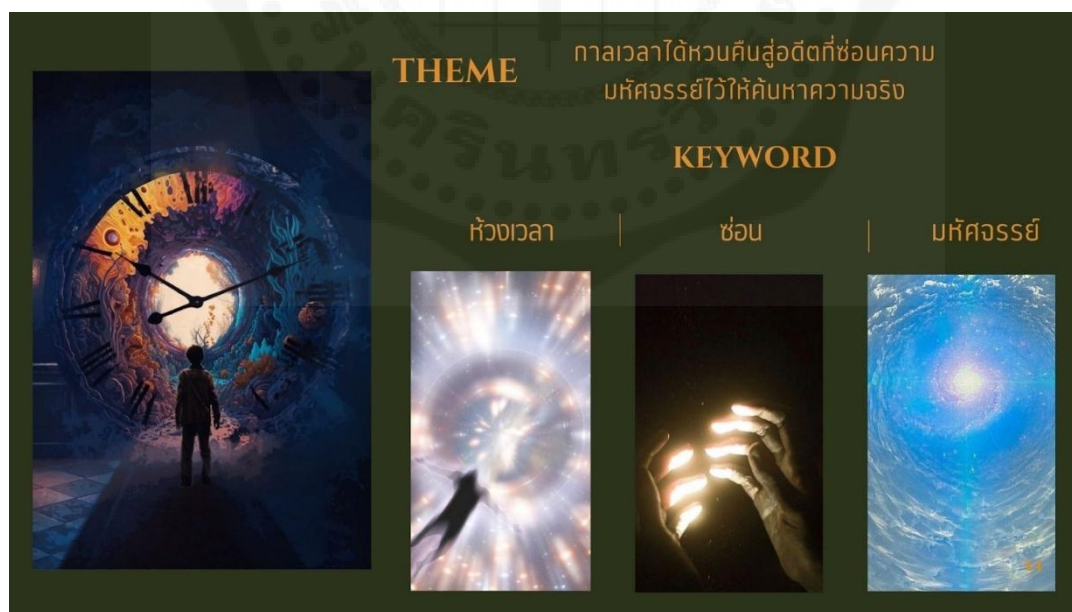
3.6.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากที่ผู้ศึกษาได้ส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้ข้อสรุปและแนวคิดในการออกแบบแสง โดยมีความเห็นตรงกัน กับผู้ศึกษาฝ่ายอื่นๆ ภายใต้แก่นหลัก 'กาลเวลาได้หวนคืนสู่อดีตที่ซ่อนความมหัศจรรย์ไว้ให้ค้นหาความจริง' จึงเกิดเป็นคำจำกัดความสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า 'ห้วงเวลา' ซ่อนความมหัศจรรย์ โดยได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการนำเสนอในรูปแบบการออกแบบแสง

(1) **ห้วงเวลา** คือ ช่องว่างของเวลา นำมาใช้ในการออกแบบแสง แทนสัญลักษณ์ของเวลา โดยใช้องค์ประกอบรูปร่างของนาฬิกา การเดินของเข็มนาฬิกา เป็นตัวกำหนดกฎของสองโลกที่ซ้อนทับกันอยู่

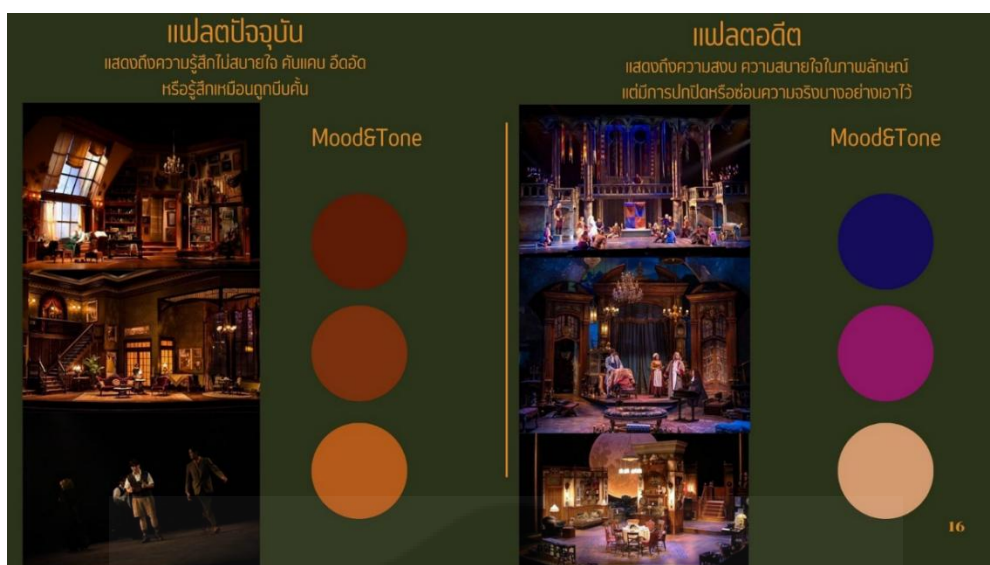
(2) **ซ่อน** คือ อารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร นำมาใช้ในการออกแบบแสง โดยการเล่าเรื่องผ่านภาพ ไล่ระดับความเข้มของแสงที่ต้องการนำเสนอบนเวที แสดงให้เห็นถึงสภาวะทางอารมณ์ และความรู้สึกของตัวละครที่เก็บซ่อน

(3) **มหัศจรรย์** คือ สีสนับ นำมาใช้ในการออกแบบแสง โดยใช้สีสนับบอกเล่าเรื่องราวผ่านแสงที่นำเสนอบนเวที นำพาผู้ชมมีความรู้สึกร่วมขวนฝืน สนุกสนาน ตื่นตาตื่นใจ ไปกับการชมละคร



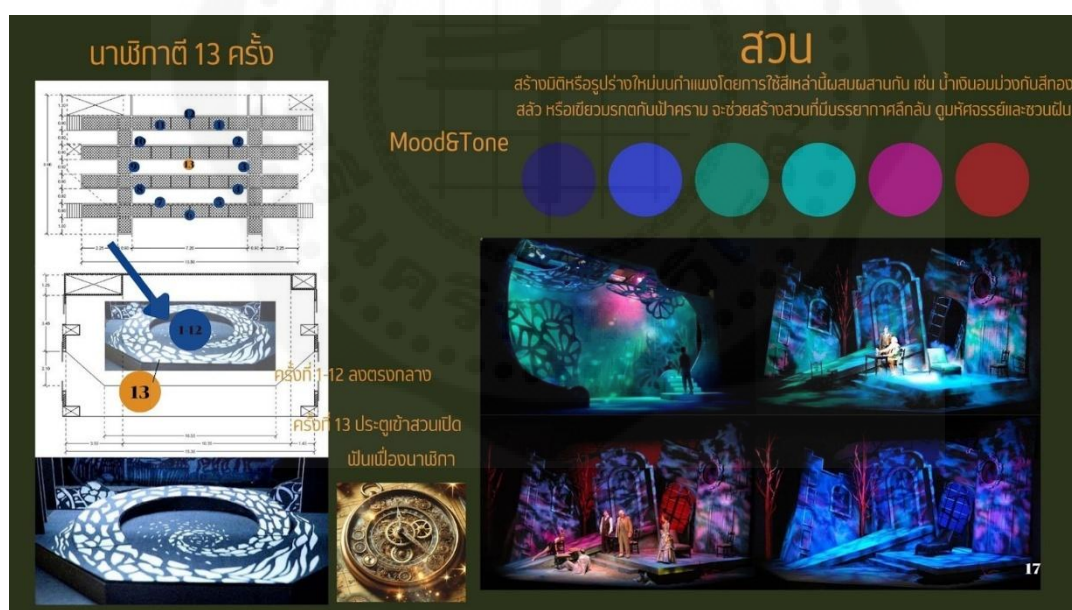
ภาพที่ 3.202 : concept 50% (มีลเดช จันทร์ชูศรี) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.203 : concept 50% (มีลเดซ จันทร์ชูศรี) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.204 : concept 50% (มีลเดซ จันทร์ชูศรี) (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

เจาตันไม้ใหญ่

เจาของต้นไม้ใหญ่สื่อถึงความลึกซึ้งซับซ้อน เป็นสถานที่ที่ซ่อนความลับหรือ
เพลงที่ไม่ใคร่เข้าถึงได้ อาจเป็นแหล่งของเพลงวณบตรหรือมิติที่ลึกลับ



แสงปร่งประกาย

เป็นแสงที่ทอประกายแวววาว ดอนแรกที่เข้าไปในสวน และแสงที่ทอประกายกับคุณ
ยายนาโกโกลิวดอนท้าย เพื่อRelayแสงปร่งประกายว่าคุณยายคือแอดดี้

แสงประจำตัวแอดดี้

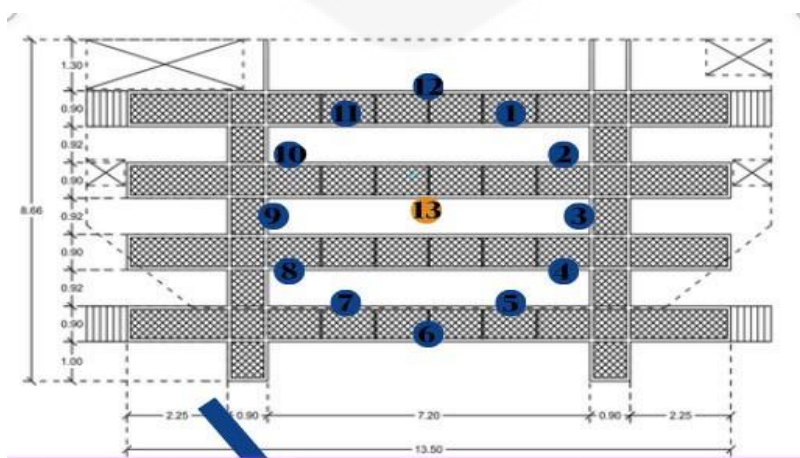


18

ภาพที่ 3.205 : concept 50% (มีลเดช จันทรชูศรี) (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา

นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้ทดลองทำงานร่วมกับไอเดียที่ได้นำเสนอไปเป็นครั้งแรก ในการนำมาใช้ในการออกแบบแสง ผ่านกระบวนการส่งความคืบหน้า 50% ในรูปแบบเทศกาลปล่อยผี เช่น การแขวนไฟพาร์ 12 ดวง วนเป็นวงกลม ส่องไปตรงจุดเดียวกันที่ตรงกลางเวที ตั้งค่าลำดับการเปิดไฟตามทิศทางการเดินของเข็มนาฬิกา แทนสัญลักษณ์ของเวลา การตั้งของนาฬิกาครั้งที่ 13 ไฟพาร์ตรงกลางสว่างขึ้น เปรียบเสมือนมิติของเวลาได้ถูกเปิดออก โดยผลลัพธ์ที่ได้รูปแบบการนำเสนอออกมาตรงตามความต้องการ และพึงพอใจ ไม่มีข้อผิดพลาด



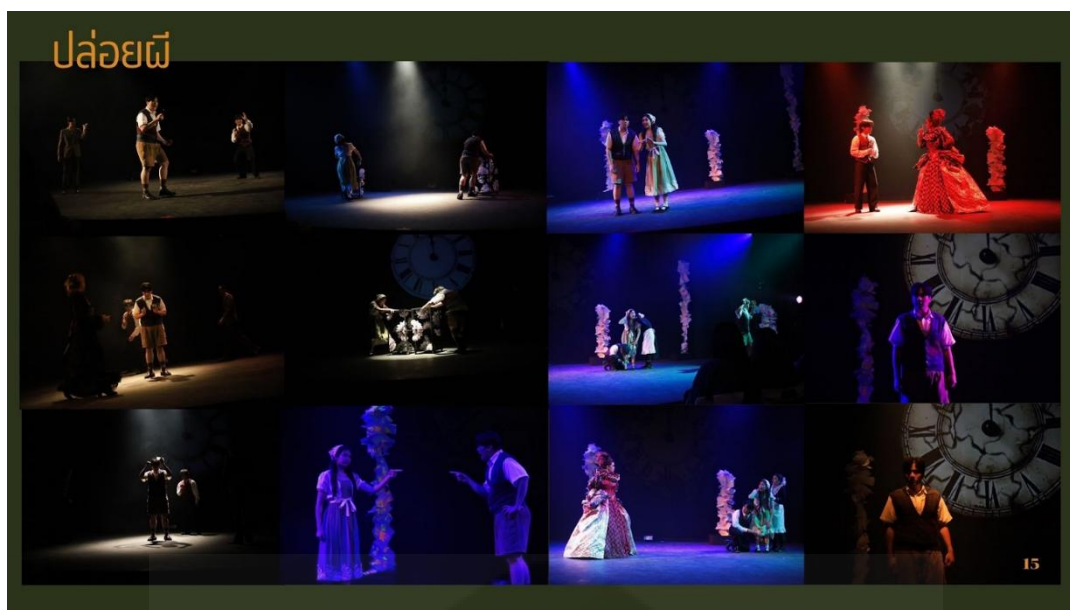
ภาพที่ 3.206 : การส่งความคืบหน้า 50% (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.207 : การส่งความคืบหน้า 50% (มิลเดซ จันทร์ชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.208 : การส่งความคืบหน้า 50% (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้จำลองแสงสำหรับการออกแบบแสงบนเวทีผ่านโปรแกรม Capture และได้ร่วมดูการซ้อม รวมถึงมีการทดลองทำงานร่วมกับไอเดียที่ใช้นำเสนอในการออกแบบแสงบนเวทีในแต่ละฉาก ทำให้ผู้ศึกษาได้มองเห็นภาพรวมใหญ่บนเวทีมากขึ้น รวมถึงเล็งเห็นถึงปัญหาเพื่อปรับและแก้ไข อีกทั้งยังได้มีการทดลองใช้เทคนิคพิเศษเพิ่มเติมมาใช้ในการออกแบบแสงบนเวที เช่น การทดลองยิงเลเซอร์ลงไปยังบนแผ่นสะท้อนเพื่อทำให้เกิดประกาย หรือ การติดตั้งโคมไฟโปรเจกเตอร์ไว้ที่เตาผิง เพื่อเพิ่มความสว่าง ผลลัพธ์ที่ได้ปรากฏว่า ภาพที่ต้องการนำเสนอยังไม่เป็นที่ต้องการเท่าที่ควร จึงได้เปลี่ยนเทคนิคในการนำเสนอรูปแบบอื่น



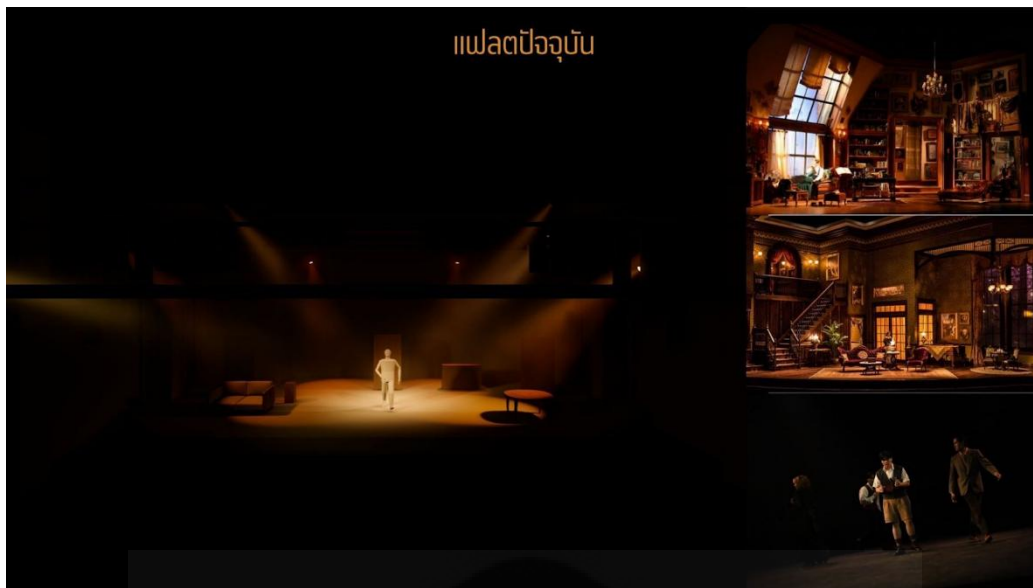
ภาพที่ 3.209 : การส่งความคืบหน้า 70% (มิลเดซ จันทร์ชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



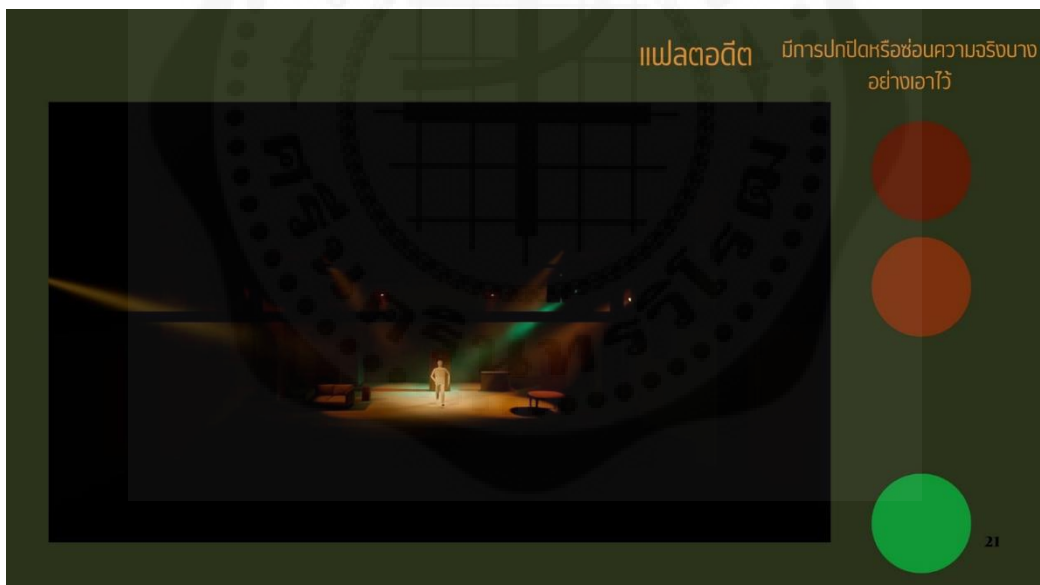
ภาพที่ 3.210 : การส่งความคืบหน้า 70% (มิลเดซ จันทร์ชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



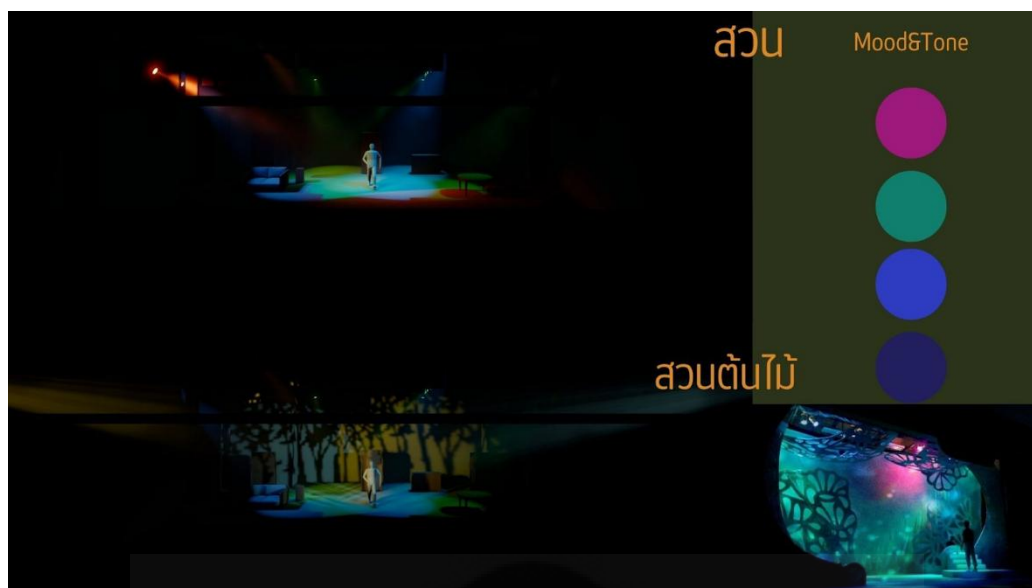
ภาพที่ 3.211 : การส่งความคืบหน้า 70% (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.212 : การส่งความคืบหน้า 70% (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.213 : การส่งความคืบหน้า 70% (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.214 : การส่งความคืบหน้า 70% (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา

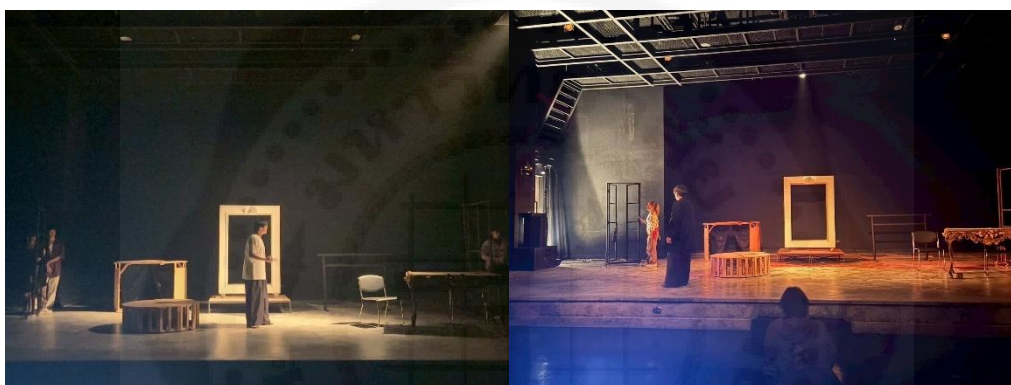
3.6.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากส่งความคืบหน้า 70% ได้มีการทดลองทำเทคนิคใหม่ๆ เพิ่มเติม คือ การนำวัสดุโพลีเอทิลีนมาใช้งานร่วมกับไฟพาร์ เพื่อทำให้เกิดแสงประกาย แทนการยิงเลเซอร์ลงไปในตัวแผ่นสะท้อน และการติดตั้งหลอดไฟตะเกียบสีชมพู จำนวน 2 หลอดในเตาผิง แทนการติดตั้งโคมไฟโปรเจกเตอร์ในช่วงแรก ผลปรากฏว่า ภาพรวมที่ได้ออกมาเป็นที่น่าสนใจ



ภาพที่ 3.125 : การส่งความคืบหน้า 100% (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.216 : การส่งความคืบหน้า 100% (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



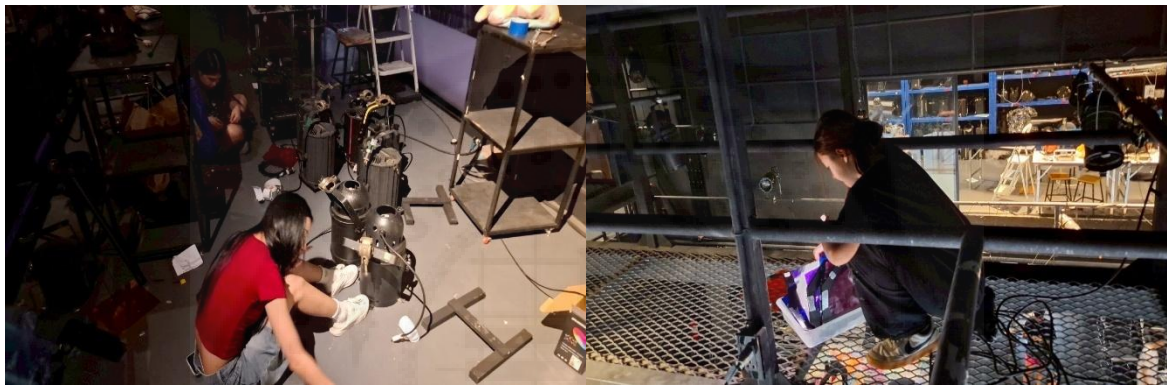
ภาพที่ 2.217 : การส่งความคืบหน้า 100% (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.217 : การส่งความคืบหน้า 100% (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.218 : การส่งความคืบหน้า 100% (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.219 : การส่งความคืบหน้า 100% (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.2.5 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ผู้ออกแบบเครื่องแสง

ขั้นตอนการ สร้างสรรค์ ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความ คืบหน้า 30%	1. ข้อมูลที่ได้จากการศึกษา และค้นคว้าเพื่อนำมาใช้อ้างอิงในการออกแบบยังไม่มีมากเท่าที่ควร	1. สืบค้น ศึกษารายละเอียดข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อนำมาใช้อ้างอิงในการออกแบบให้มากขึ้น
หลังส่งความ คืบหน้า 30%	1. ยังไม่ได้ข้อสรุปรายละเอียดที่ชัดเจนจากการศึกษาข้อมูลเพื่อนำมาใช้ในการอ้างอิงในการออกแบบ	1. หาข้อสรุปจากศึกษารายละเอียดข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อนำมาใช้อ้างอิงในการออกแบบให้มากขึ้น
ก่อนส่งความ คืบหน้า 50%	1. ยังไม่ได้นำข้อสรุปข้อมูลที่ได้จากการศึกษา และการค้นคว้าเพื่ออ้างอิงในการนำมาใช้การออกแบบ มาเริ่มทดลองใช้ในการเสนอจริงบนเวที เพื่อให้ให้เห็นภาพ	1. ลำดับขั้นตอนข้อมูลที่ได้จากการศึกษาที่จะนำมาทดลองทำงานร่วมกับการใช้ไฟในการนำเสนอบนเวที เพื่อทำให้มองเห็นภาพชัดเจนมากขึ้น
หลังส่งความ คืบหน้า 50%	1. การลำดับภาพบนเวทีในฉากต่อไป ยังไม่ชัดเจน	1. วางแผนลำดับการทำงานเพิ่มเติมสำหรับในกระบวนการถัดไป
ก่อนส่งความ คืบหน้า 70%	1. การนำเทคนิคเพิ่มเติมที่ใช้ในการออกแบบแสง ยังไม่ทำให้เห็นภาพเท่าที่ควร	1. มองเห็นเทคนิคพิเศษเพิ่มเติม เพื่อนำมาใช้ในการออกแบบแสง และเล่นกับเวทีมากขึ้น
หลังส่งความ คืบหน้า 70%	1. การทดลองยิงเลเซอร์ลงไปบนแผ่นสะท้อนเพื่อทำให้เกิดประกาย โดยภาพการนำเสนอบนเวทีที่ได้ยังไม่ตรงตามที่ต้องการ 2. การติดตั้งโคมไฟโปรเจกเตอร์ไว้ที่เตาผิงยังให้ความสว่างไม่มากพอ	1. มองหาวัสดุอย่างอื่น ที่มีพื้นผิวทำงานร่วมกับแสง เพื่อทำให้เกิดประกายมากขึ้น 2. มองหาแสงประดิษฐ์อื่นในการเพิ่มความสว่างในเตาผิง

ก่อนส่งความ คืบหน้า 100%	1. ยังไม่มีข้อมูล ในการออกแบบแสง สำหรับใช้ในการนำเสนอฉากฤดูกาลหนาว ในสวนเที่ยงคืน	1. ศึกษารายละเอียดข้อมูล และเทคนิคพิเศษเพิ่มเติม สำหรับนำมาใช้ในการเสนอแสงบนเวที ในฉากสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูกาลหนาว
หลังส่งความ คืบหน้า 100%	1. เนื่องจากบทละครยังไม่เสร็จสมบูรณ์ 100% จึงยังไม่ได้วางแผน สำหรับการออกแบบแสง ในการนำเสนอฉากในช่วงท้าย	1. หลังจากบทละครเสร็จสิ้น จึงรีบวางแผน และเตรียมการสำหรับการออกแบบแสง ในการนำเสนอฉากสุดท้าย
ก่อนแสดงจริง	1. เกิดเหตุการณ์แผ่นดินไหวทำให้ไฟที่ทำการแขวนติดตั้งเรียบร้อยแล้ว เกิดการขยับผิดรูปไปจากตำแหน่งตามที่วางแผนเอาไว้ในแปลน	1. หลังจากที่เกิดเหตุการณ์กลับมาเป็นปกติ จึงรีบมาขยับแผงไฟที่ติดตั้งไว้ในตอนแรก ให้ตรงตามกับที่วางตำแหน่งไว้ตามในแปลน

3.6.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)

3.6.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการแสดง

ในช่วงก่อนเริ่มการแสดงจริง ผู้ศึกษาได้วางแผนสำหรับติดตั้งคอมไฟตามในแปลนที่ได้ออกแบบไว้ รวมถึงการสื่อสารและแบ่งปันข้อมูลนี้กับผู้ช่วย จากนั้นจึงติดตั้งให้เรียบร้อยแล้ว และทำการตรวจสอบความเรียบร้อยของระบบไฟ ทั้งตุ้มเมอร์ บอร์ดไฟ รวมไปถึงสายไฟ เพื่อไม่ให้เกิด ความเสียหายและเป็นอันตรายต่อการแสดง



ภาพที่ 3.220 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดช จันทรชูศรี)
ที่มา : ผู้ศึกษา



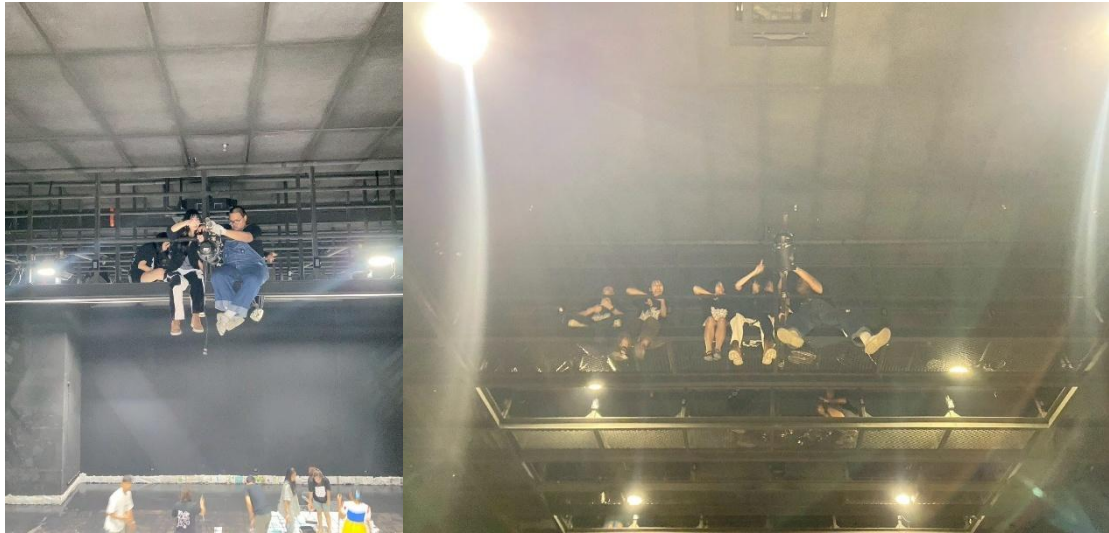
ภาพที่ 3.221 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดช จันทรชูศรี)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.222 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดซ จันทรชูศรี)
ที่มา : ผู้ศึกษา

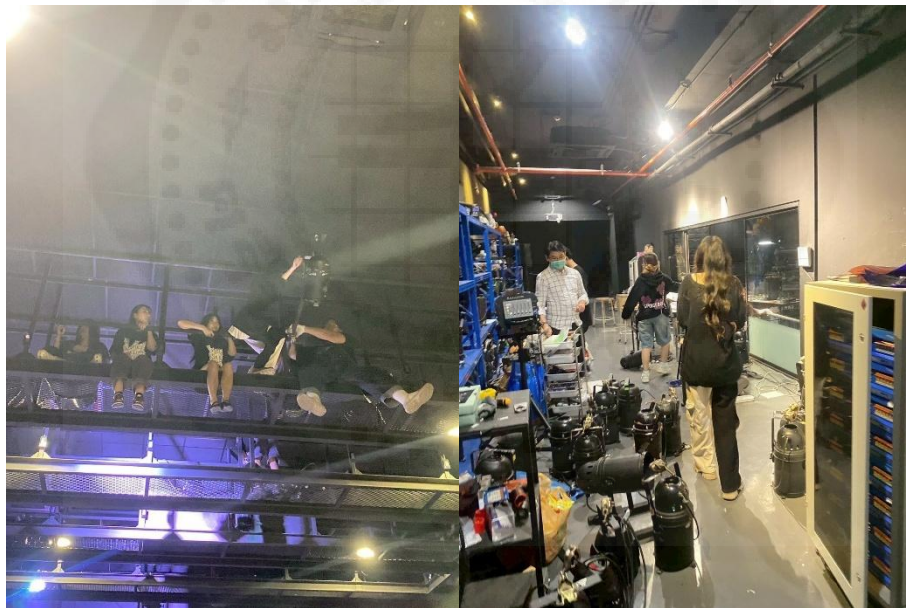


ภาพที่ 3.223 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดซ จันทรชูศรี)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.224 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา

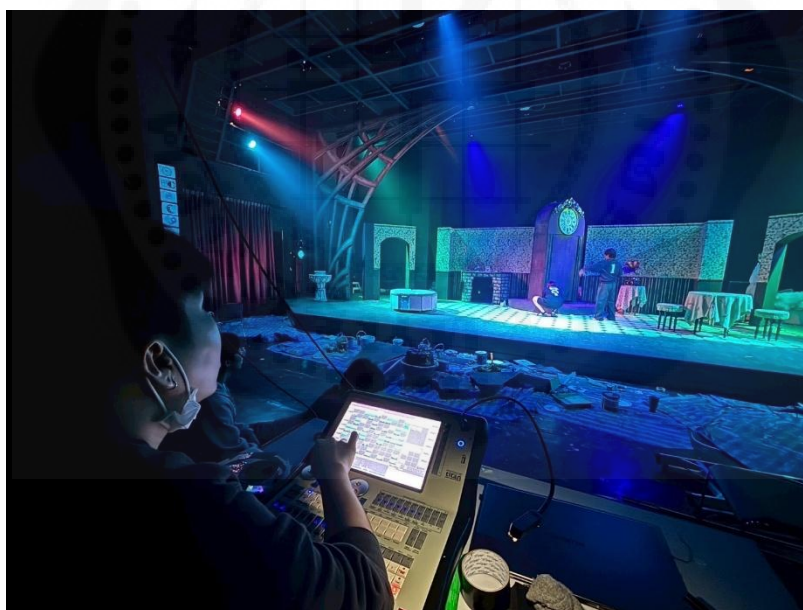


ภาพที่ 3.225 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.226 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดช จันทรชูศรี)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.227 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดช จันทรชูศรี)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.228 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.229 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.230 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.231 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.232 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดช จันทรชูศรี)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.233 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดช จันทรชูศรี)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.234 : ขั้นตอนในการเตรียมก่อนการแสดง (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ช่วงการแสดง

ผู้ศึกษาเป็นผู้ควบคุมลำดับการเปิดไฟของการแสดง โดยมีผู้ช่วยคอย เปิดไฟ พิเศษ และเครื่องพ่นควันสำหรับทำเอฟเฟคบนเวที อีกทั้งยังตรวจสอบความเรียบร้อยของระบบไฟให้ในทุก ๆ ครั้งก่อนเริ่มการแสดง เพื่อไม่ให้เกิดความขัดข้องทางเทคนิค ระหว่างการแสดง และสร้างความปลอดภัยต่อนักแสดง และผู้ชม รวมถึงความถูกต้องของลำดับการเปิดไฟในแต่ละฉาก ให้ตรงไปตามบริบทของละครที่ผู้ศึกษาได้ออกแบบไว้ หากมีความผิดพลาด

(3) ช่วงหลังการแสดง

หลังการแสดงสิ้นสุดลง ผู้ศึกษาทำการเช็คความเรียบร้อยในพื้นที่แต่ละจุดที่มีการติดตั้งโคมไฟ และทำปิดระบบไฟ ก่อนที่กลับมาเปิดใช้งานใหม่อีกครั้งในวันแสดงรอบถัดไปเพื่อพักการใช้งานของแผงไฟ และความปลอดภัยของพื้นที่

(4) ปัญหาที่พบและแนวทางแก้ไข

ในช่วงก่อนการแสดง วางแผนในการออกแบบแสง สำหรับใช้ในการแสดง ฉากสวนเที่ยงคืน ในช่วงฤดูหนาวไม่ทัน เนื่องจากการทดลองทำครั้งแรกบนเวที จึงมีแนวทางในการแก้ไขปัญหา โดยการศึกษาหาข้อมูลอย่างละเอียดเพิ่มเติมสำหรับนำมาใช้อ้างอิงในการแสดง ในระหว่างการทำงาน

ในช่วงการแสดง ปัญหาที่พบ ในช่วงการแสดงวันแรก ไฟเกิดมีปัญหา ไฟค้าง, ไฟตก และมีการกระตุกบ่อย จึงมีแนวทางในการแก้ไขปัญหาโดยหลังจากที่รอบละครในวันแรกสิ้นสุดลง จึงมีการพักบอร์ดควบคุมไฟ และเช็คความเรียบร้อยตามสายไฟแต่ละจุด เพื่อให้เกิดอันตรายระหว่างการแสดงต่อนักแสดง และผู้ชม

3.6.3.2 ผลงานการแสดง

การแสดงรอบที่ 1



ภาพที่ 3.235 : ภาพฉากที่ 1 ห้องโถงอพาร์ทเมนต์กลางกรุงลอนดอน (มีลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.236 : ภาพฉากที่ 2 การพบกันครั้งแรกของ ทอม กับ แฮตตี้ (มีลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.237 : ภาพฉากที่ 4 นาฬิกาตี 13 ครั้ง (มิลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.238 : ภาพฉากที่ 4 ห้องโถงกำลังเปลี่ยนเป็นสวนเที่ยงคืน (มิลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.239 : ภาพฉากที่ 4 สวนเที่ยงคืน (มิลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



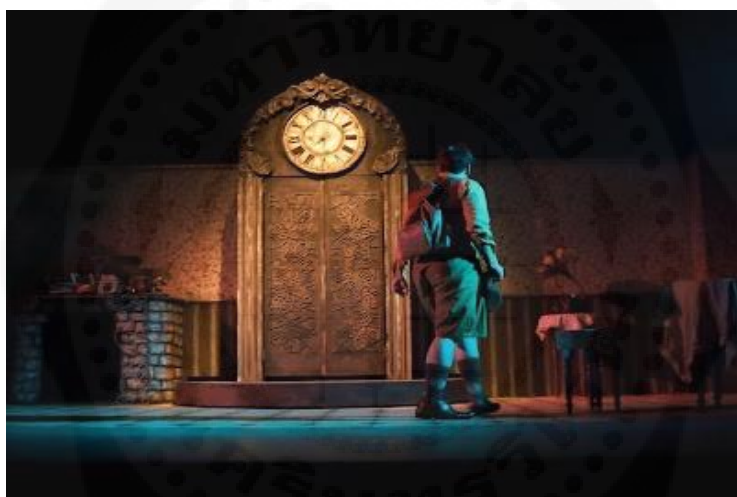
ภาพที่ 3.240 : ภาพฉากที่ 5 งานเลี้ยงน้ำชา (มิลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.241 : ภาพฉากที่ 5 ราชนิเแดง และกลุ่มดอกไม้ความจำสั่น (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.242 : ภาพฉากที่ 6 ทอมหลังจากกลับมาจากสวนเที่ยงคืน (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.243 : ภาพฉากที่ 6 คุณนายบาร์โทโลมิว เล่าเรื่องเหตุการณ์ระเบิด(มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.244 : ภาพฉากที่ 6 ทอมกลับเข้าไปในสวนเที่ยงคืนอีกครั้ง (มีลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.245 : ภาพฉากที่ 7 ทอม และ แฮตตี้ ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว (มีลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.246 : ภาพฉากที่ 7 ทอม ในสวนเที่ยงคืน ช่วงฤดูหนาว (มีลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.247 : ภาพฉากที่ 8 อลันเข้ามาในสวนเที่ยงคืน (มีลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.248 : ภาพฉากที่ 9 หลังจากทอม และอลันเข้าออกมาจากสวนเที่ยงคืน (มีลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.249 : ภาพฉากที่ 9 งานเลี้ยงน้ำชา ในฉากสุดท้าย (มีลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke

การแสดงรอบที่ 2



ภาพที่ 3.250 : ภาพฉากที่ 2 ทอม และแฮตตี้ในเตาผิง (มีลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.251 : ภาพฉากที่ 2 สัญญาระหว่างทอม และแฮตตี้ (มีลเดซ จันทรชูศรี)
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.252 : ภาพฉากที่ 4 ทอม กับ 6 สิ่งที่เป็นไปไม่ได้ ก่อนอาหารเช้า (มีลเดซ จันทรชูศรี)
ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.253 : ภาพฉากที่ 4 กลุ่มดอกไม้ความจำสั่น ในสวนเที่ยงคืน (มิสเดส จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.254 : ภาพฉากที่ 4 กลุ่มดอกไม้ความจำสั่น ในสวนเที่ยงคืน (มิสเดส จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.255 : ภาพฉากที่ 5 การปรากฏตัวของราชินีแดง (มิสเดส จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.256 : ภาพฉากที่ 6 ทอม และเอเบล (มิลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.257 : ภาพฉากที่ 6 เข้าสู่สวนเที่ยงคืน (มิลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



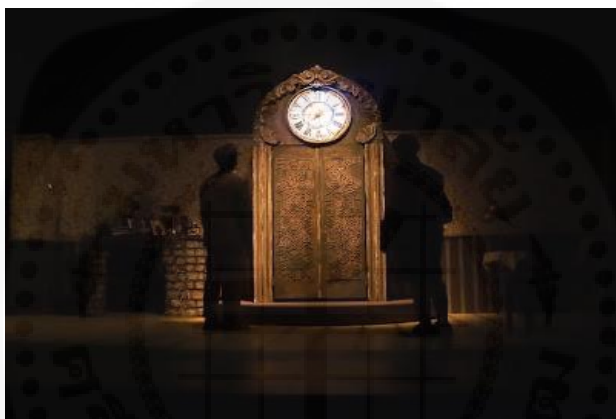
ภาพที่ 3.258 : ภาพฉากที่ 7 ราชนีกำลังหลบหนี ในสวนเที่ยงคืน (มิลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.259 : ภาพฉากที่ 8 ทอม แแฮตตี้ และซูซาน (มิลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.260 : ภาพฉากที่ 9 หลังจากกลับออกมาจากสวนเที่ยงคืน (มิลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.261 : ภาพฉากที่ 9 การพบกันอีกครั้งของทอม แแฮตตี้ บาร์โธโลมิว (มิลเดซ จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke



ภาพที่ 3.262 : ภาพฉากที่ 9 ฉากสุดท้ายสั้นสุดลง (มีลเดช จันทรชูศรี)

ที่มา : jira_joke

3.6.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

หลังจากการแสดงทูลรอบสั้นสุดลง ผู้ศึกษาได้ประสานงานกับผู้ช่วย สำหรับการถอดคอมพิวเตอร์ที่ตั้งอยู่บนราวแขวนออกทั้งหมด เก็บสายไฟ และอุปกรณ์ ทั้งหมดกลับเข้าที่เดิม รวมทั้งช่วยกันทำความสะอาด และเก็บกวาดห้องควบคุมเทคนิคที่ชั้น 6 จากข้อมูลกระบวนการผลิตการแสดงละครเรื่อง The Midnight Garden - คีน สวน ผืน จะเห็นได้ว่า ผู้ศึกษาได้ทุ่มเททักษะจากเรียนรู้ในภาควิชาตลอดตั้งแต่ที่เรียนมา ทั้งร่างกายและใจ เพื่อให้เกิดออกมาเป็นภาพชิ้นงานที่เสร็จสมบูรณ์ ออกมาให้ได้เห็นและสู่สายตาผู้ชม อีกทั้งยังเป็นการฝึกความอดทน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น ซึ่งสามารถเป็นประโยชน์ต่อตัวผู้ศึกษาเอง ในการนำไปต่อยอดการทำงานในอนาคตได้อย่างเป็นระบบ

3.7 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการสื่อมัลติมีเดียในการแสดงละครเวทีและเทคนิคพิเศษ

3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.7.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

จากการศึกษาบทละครเรื่อง The midnight garden คีน สวน ผืน โดยการตีความครั้งนี้ ผู้ศึกษาตีความออกมาเป็น Keyword สำหรับการออกแบบครั้งนี้ คือ เวลา ซ่อน และมหัศจรรย์ ซึ่งทั้ง 3 keyword นี้รวมกันได้ว่า “ กาลเวลาได้หวนคืนสู่อดีตที่แอบซ่อนความมหัศจรรย์ไว้ให้ค้นหาความจริง “ ที่เหมือนกับ theme เรื่องที่ตัวละครอย่าง ทอม ที่ได้เดินทางเข้าไปยังสวนแห่งความฝันเพื่อตามหาความเป็นจริงในดินแดนสวนมหัศจรรย์

KEYWORD

กาลเวลาได้หวนคืนสู่อดีตที่แอบซ่อนความ
มหัศจรรย์ไว้ให้ค้นหาความจริง



เวลา



ซ่อน



มหัศจรรย์



ภาพประกอบ 3.263 : การศึกษาละครดั้งเดิมของสื่อมัลติมีเดีย

ที่มาภาพ : ไอริน รุกขรังษฤษฎ์ (ผู้ศึกษา)

3.7.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

จากการได้อ่านบทละครโดยละเอียดกับทีมผู้กำกับ นักแสดง และผู้ออกแบบเบื้องหลังทั้งหมด การกำหนดทิศทางการนำเสนอเกี่ยวกับสื่อภาพและเสียง ผู้ศึกษาได้ตีความเกี่ยวกับการเลือกใช้โทนสีของภาพและแนวดนตรีในการแบ่งแยกระหว่างสถานที่ทั้ง 2 (แพลตฟอร์มและสวน) เช่น ภาพในส่วนของฝั่งแพลตฟอร์มทั้งหมดที่พบกับตัวละครบาร์โทโลมิวจะใช้ในโทนสีที่มีความ realistic สมจริง มีความเก่าของสีน้ำตาล สีโทนเข้มและสีธรรมชาติที่ไม่ได้มีความโดดเด่นเป็นส่วนใหญ่ ในส่วนของดนตรีที่นำมาใช้จะเป็นดนตรีประกอบบรรยากาศ และดนตรีที่เล่นเบาๆเป็นพื้นหลัง ที่ไม่มีทำนองที่ไม่หนักและเร้าอารมณ์จนเกินไป ในส่วนของฝั่งสวนที่พบกับแฮตตี้จะใช้แนวดนตรีที่ขวนขวินและสนุกสนานมากขึ้น มีความหนักและBPMที่มากขึ้น สื่ออารมณ์ถึงความรู้สึกของตัวละครได้อย่างโดดเด่น ภาพที่นำมาใช้จะมีแนวทางการใช้สีที่สดใสฉูดฉาด และดูสมัยใหม่กว่า การดำเนินเนื้อเรื่องในแต่ละฉากการแสดงจะถูกดำเนินด้วยหน้าปัดนาฬิกาที่ถูกซ่อนด้วยตัวเลขโรมันเลข 13



ภาพประกอบ 3.264 : การศึกษาละครดั้งเดิมของสื่อมัลติมีเดีย

ที่มาภาพ : ไอริณ รุกขรังสฤษฎ์ (ผู้ศึกษา)

3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับการเปลี่ยนแปลงและทฤษฎี Persistence of Identity ที่ได้ศึกษามาเลยตัดสินใจว่าจะใช้หน้าปัดนาฬิกาเป็นตัวดำเนินการ ซึ่งนาฬิกาเป็นทั้งการแสดงถึงการเปลี่ยนผ่านที่ดีที่สุด โดยจะแบ่งออกเป็นหลากหลายรูปแบบตามสถานที่นั้นๆและนาฬิกายังแอบแฝงไปด้วยลูกเล่นเล็กๆให้ผู้ชมการแสดงได้สังเกต จากการศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับสภาพบรรยากาศภายในปี1950 ทั้งโทนสีต่างๆภายในเมือง ในแพลตฟอร์ม และรูปแบบของสวน รวมไปถึงงานงานศิลปะภายในยุคนั้น ขาวเกี่ยวกับโรคหัด ความโหดร้ายของสงคราม เสี่ยงธรรมชาติ และทีมดนตรีที่สามารถนำมาใช้งานได้ การได้พูดคุยกับผู้ออกแบบฝ่ายต่างๆเกี่ยวกับข้อมูลและความเป็นไปได้ในฝ่ายของตน เพื่อนำมาปรับใช้ให้เข้ากับเรื่องราวที่ทุกฝ่ายต้องการนำเสนอ รวมถึงการทำความเข้าใจถึงบทละคร The midnight garden คิน สวน ผืน โดยการนำเสนอภาพสื่อและเสียงจะช่วยให้ผู้ชมเห็นภาพสิ่งที่เกิดขึ้นบนเวทีได้ง่ายขึ้น รวมถึงสามารถเข้าถึงอารมณ์ที่ต้องการจะสื่อได้อย่างลึกซึ้ง

3.7.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

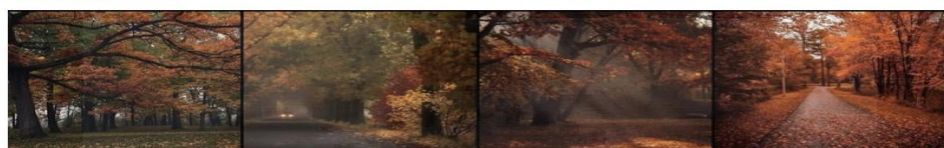
3.7.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาเริ่มต้นจากการหาข้อมูลเกี่ยวกับเมืองลอนดอนปี1950อย่างละเอียดทั้งบรรยากาศภายในอาคารและนอกอาคาร ผู้คนและสภาพความเป็นอยู่ในช่วงก่อนและหลังสงคราม เสียงบรรยากาศของลอนดอน และสวนในฤดูกาลต่างๆที่เกิดขึ้นจริง ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับดนตรีที่มีความเข้ากันกับสถานที่ที่สามารถนำมาต่อยอดใช้งานได้

summer / spring



autumn



winter



ภาพประกอบ 3.265 : สวนในแต่ละฤดูกาลของเมืองลอนดอน

ที่มาภาพ : pinterest



หมอกแสง ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่ออากาศมีความชื้นในช่วง เช้า/เย็น

ภาพประกอบ 3.266 : ปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นเองในสวนของลอนดอน

ที่มาภาพ : pinterest

3.7.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

ผู้ศึกษาได้ต่อยอดความคิดจากการหาข้อมูลสำหรับการออกแบบงาน เริ่มวางแผนการใช้งานโปรเจกเตอร์และเลือกใช้ดนตรีต่างๆ ว่าควรจะทำสิ่งไหนตอนไหน ในฉากนี้ควรเป็นเสียงนี้หรือไม่ ได้ลององค์ประกอบทางภาพกับแสงว่ามีผลกระทบต่อสิ่งที่ฉายผ่านโปรเจกเตอร์หรือไม่ หลังการทดลองใช้งานแสดงให้เห็นว่าได้ผลหรือไม่ สามารถส่งอารมณ์ผ่านสื่อให้นักแสดงได้หรือไม่

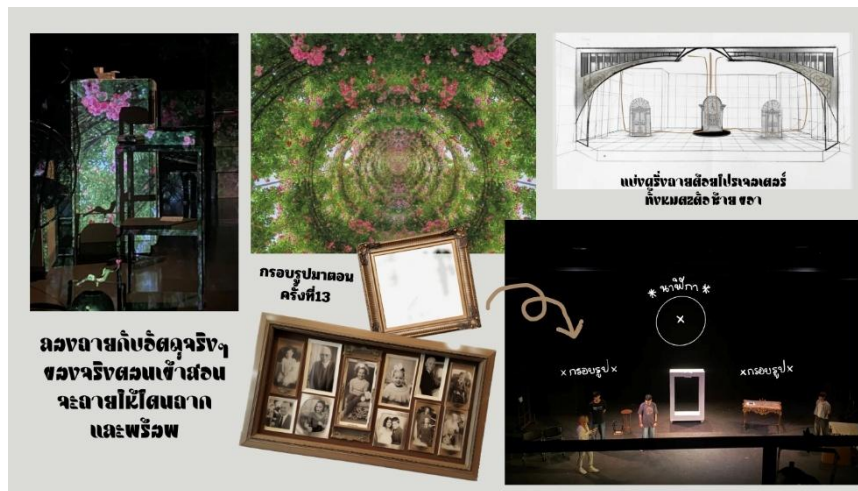


ภาพประกอบ 3.267 : ทอมและแฮตตีพบกัน

ที่มาภาพ : ไอริณ รุกขรังสฤษฎ์ (ผู้ศึกษา)

3.7.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากที่ส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้เล็งเห็นแนวทางในการดำเนินงานต่อได้ชัดเจนมากขึ้น และในครั้งนี้นักศึกษานำข้อมูลที่สามารถนำไปต่อยอดได้ไปติดต่อ เริ่มคุยกับผู้ออกแบบฝ่ายอื่น และน้องผู้ช่วยมากขึ้นเพื่อหาตรงกลางระหว่างกัน นำเสียงต่างๆ ที่ใช้งานต่อได้และถูกทางมาเป็นแนวทางในการทำงาน ได้เริ่มลองทำสวนในฤดูต่างๆ และเพิ่มองค์ประกอบที่ขาดหายไปเข้ามาเสริมเนื้อเรื่องให้สมบูรณ์มากขึ้น รวมถึงได้ลองหา score และ sound effect ใหม่ ๆ มาใช้งานร่วมกับการแสดง



ภาพประกอบ 3.268 : วางแผนการถ่ายภาพสวนโดยโปรเจกเตอร์ 2 ตัว
ที่มาภาพ : ไอริณ รุกขรังสฤษฎ์ (ผู้ศึกษา)



ภาพประกอบ 3.269 : ทดลองการถ่ายภาพสวนโดยโปรเจกเตอร์ 2 ตัว
ที่มาภาพ : ไอริณ รุกขรังสฤษฎ์ (ผู้ศึกษา)



ภาพประกอบ 3.270 : สวนปกติและสวนฤดูหนาว

ที่มาภาพ : ผู้ศึกษา



ภาพประกอบ 3.271 : ทดลองใช้ซาวนด์ที่หามา

ที่มาภาพ : ไอริณ รุกขรังสฤษฎ์ (ผู้ศึกษา)



ภาพประกอบ 3.272 : ทดลองวางแผนการใช้โปรเจคเตอร์ 3 ตัว

ที่มาภาพ : ไอริณ รุกขรังษฤษฎ์ (ผู้ศึกษา)

3.7.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

ผู้ศึกษาได้แก้ไขปรับปรุงและเพิ่มเติมบางส่วนจาก 70% แก่การฉายจอจากโปรเจคเตอร์ 3 ตัวเหลือเพียง 1 ตัว เพื่อความสะดวกและลดความยุ่งยากต่าง ๆ ให้ทำงานให้สามารถทำงานได้ง่ายขึ้น มีการปรับเปลี่ยนดนตรี เสียงประกอบฉาก sound effect ในหลายๆ ส่วน และการจัดการองค์ประกอบของภาพที่จะนำมาฉายใหม่ให้เหมาะกับบริบทภายในละครในขณะนั้น ผู้ศึกษาได้ทำการลดทอนรายละเอียดบางอย่างแต่เพิ่มในส่วนที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น มีการใช้เทคนิคการแมปปิงเพิ่มเข้ามาให้ฉากดูสมบูรณ์มากขึ้น



ภาพประกอบ 3.273 : ช่วงการระบาดของโรคหัด

ที่มาภาพ : jirajoke



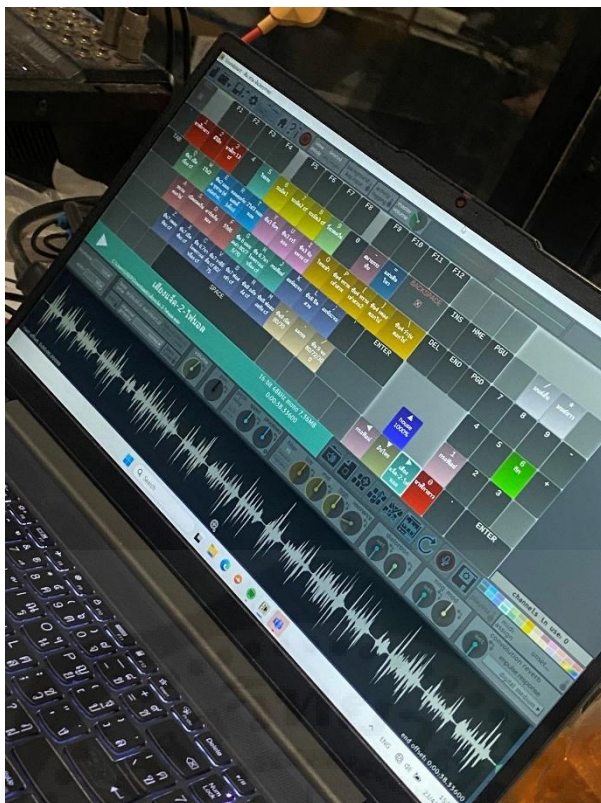
ภาพประกอบ 3.274 : นาฬิกาแมฟปิ้ง

ที่มาภาพ : jirajoke



ภาพประกอบ 3.275 : บาร์โทโลมิวเล่าเรื่องย้อนอดีต

ที่มาภาพ : jirajoke



ภาพประกอบ 3.276 : ซาวนทั้งหมด
ที่มาภาพ : ไอริณ รุกขรังสฤษฎ์ (ผู้ศึกษา)



ภาพประกอบ 3.277 : สวนที่ดอกไม้ออกมา
ที่มาภาพ : ไอริณ รุกขรังสฤษฎ์ (ผู้ศึกษา)



ภาพประกอบ 3.278 : นาฬิกาเข้าสวน
ที่มาภาพ : ไอริณ รุกขรังสฤษฎ์ (ผู้ศึกษา)

3.7.3 ขั้นตอนผลิตผลงานด้านออกแบบ production

- (1) การหาข่าวนในการประกอบการแสดง ผู้ศึกษาได้เริ่มต้นจากการค้นคว้าในเสียงต่างๆที่สามารถเกิดขึ้นในเมืองลอนดอน เสียงบรรยากาศ และ ดนตรีในหลายๆประเภทที่ช่วย เสริมอรรถรสให้กับผู้ชมการแสดงและช่วยเสริมให้นักแสดงมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดง ตามคำแนะนำของอาจารย์และผู้กำกับ รวมถึงการหาดนตรีในการประกอบบรรยากาศขณะที่รอการแสดงเริ่ม
- (2) การค้นหาข่าวและภาพเหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นจริง ภาพเหตุการณ์ต่างๆที่ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าและเลือกนำมาใช้ เป็นวิดีโอและภาพที่มีการบันทึกในช่วงเวลานั้น
- (3) การสร้างภาพเคลื่อนไหวประกอบระหว่างการแสดง เพื่อให้การแสดงในช่วงที่เข้าไปยังสวนมีความน่าสนใจมากขึ้น ผู้ศึกษาได้ออกแบบสร้างอนิเมชันสั้นๆมาประกอบฉากที่เกิดขึ้นระหว่างที่ ทอม กำลังข้ามผ่านจากแพลตฟอร์มที่สวนและตอนที่สวนกำลังเข้าสู่สวนฤดูหนาว

3.7.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

ช่วงส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาทำการค้นคว้าหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบทละครอย่างละเอียด ทำความเข้าใจเกี่ยวกับองค์ประกอบต่างๆที่ต้องการนำมาใช้ พยายามดูข้อมูลภายในลอนดอนให้ได้มากที่สุด และตั้งจุดประสงค์ของการค้นคว้า ไม่ว่าจะทั้งเรื่องเสียงหรือเรื่องภาพ รวมถึงค้นคว้าหาแนวดนตรีต่างๆที่สามารถนำมาใช้งานได้

ช่วงส่งความคืบหน้า 50%

ทดลองนำเทคนิคต่างๆที่ได้ค้นคว้ามาใช้งานผสมกับการออกแบบเพิ่มเติมเข้าไป นำสิ่งที่ได้ทำในงานเทศกาลปล่อยผีมาต่อยอดและนำสิ่งที่ทำเป็นแนวทางในการปรับแก้และต่อยอดต่อไป ค้นคว้าเพิ่มเติมเกี่ยวกับการออกแบบเสียงและการตัดแต่งดนตรีให้เหมาะสมกับการใช้งาน

ช่วงส่งความคืบหน้า 70%

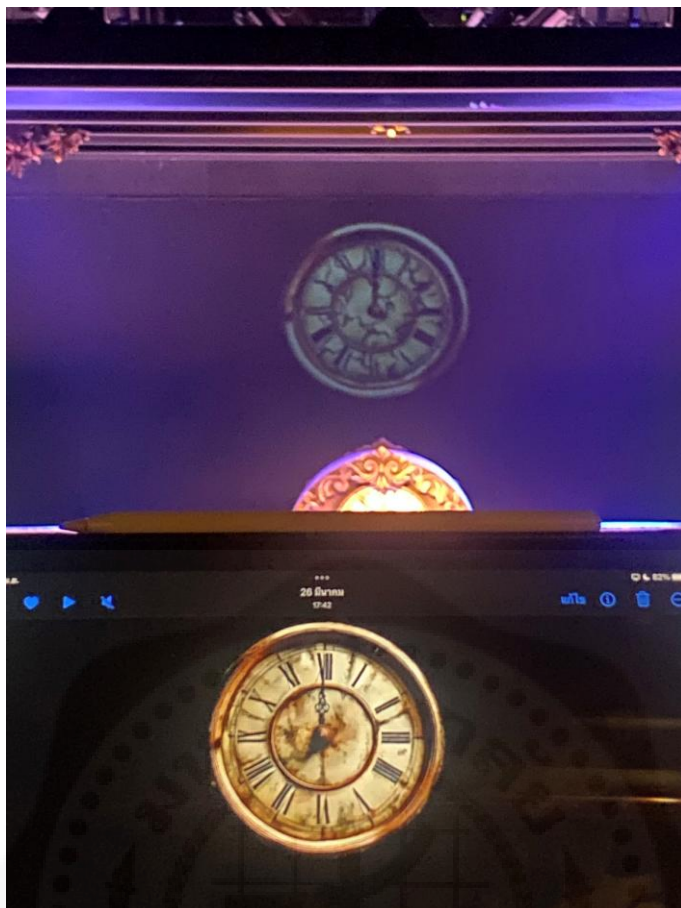
นำองค์ประกอบที่ดีมาทำต่อ ลองเพิ่มภาพหลายๆอย่างเข้าไป ปรับแก้ดีไซน์เก่าที่ไม่ชอบให้เป็นดีไซน์ใหม่ที่ดูดีขึ้น มีการแบ่งจอและลองทำองค์ประกอบทุกอย่างพร้อมกันรวมถึงการเล่นขำขันไปพร้อมๆกับการแสดงทั้งในการซ้อมในเวลาปกติและการส่งความคืบหน้า

ช่วงส่งความคืบหน้า 100%

แก้ไขทุกองค์ประกอบที่ผิดพลาดและไม่ชอบ ลดจำนวนโปรเจกเตอร์และแก้ดนตรีประกอบการแสดงที่ไม่ชอบให้เป็นขำขันใหม่ที่ดีกว่าจากการช่วยเหลือของอาจารย์และน้องผู้ช่วย ปรับแก้องค์ประกอบภาพจากสีเหลี่ยมให้เป็นวงรีมากขึ้นเพื่อไม่ให้ขอบมีความคมจนเกินไป ลดขนาดของภาพให้ไม่โดนกับขอบของฉาก และทำแมพปั๊มนานาฬิกา

ปัญหาที่พบแนวทางแก้ไข

ในตอนแรกผู้ศึกษาต้องการใช้โปรเจกเตอร์ทั้งหมด3เครื่อง แต่ผลลัพธ์หลักการได้ทดลองใช้งานจริงคือ องค์ประกอบทั้ง3มีขนาดที่ใหญ่เกินไปและมองเห็นไม่ค่อยชัด ผู้ศึกษาจึงตัดสินใจที่จะลดจำนวนโปรเจกเตอร์ให้เหลือเพียง1ตัว เนื่องจากสามารถใช้แทนกันได้และสามารถทำออกมาได้มีประสิทธิภาพมากกว่า สามารถควบคุมเองได้ด้วยคนเดียว ภาพเหตุการณ์บางช่วงค่อนข้างเกิดปัญหา เนื่องจากเนื้อหามีความเก่าและยากต่อการค้นคว้าในบางส่วน ภาพในบางการใช้งานเลยมีคุณภาพที่ต่ำยากต่อการมอง และอีกหนึ่งปัญหาที่ผู้ศึกษาได้พบคือ ขำขันบางส่วนที่ไม่เหมาะสมกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบทละคร หรือ ยังดนตรีบางส่วนที่สามารถใส่ในช่วงนั้นๆได้อีก ผู้ศึกษาได้รับการช่วยเหลือจากอาจารย์และน้องผู้ช่วยในการค้นหาและแก้ไขขำขันที่พบปัญหา และยังได้รับการช่วยเหลือจากน้องผู้ช่วยในการควบคุมเสียงในการแสดงทั้งหมดอีกด้วย



ภาพประกอบ 3.279 : โปรเจคเตอร์ไฟนอล

ที่มาภาพ : ไอริณ รุกขรังสฤษฎ์ (ผู้ศึกษา)

3.7.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

ผู้ออกแบบด้านการสื่อมัลติมีเดียเมื่อการแสดงจบลง นำอุปกรณ์เทคนิคทั้งหมดแยกประเภท และเก็บลงกล่องกระเป๋าเรียบร้อยและแบ่งว่าสามารถนำอุปกรณ์ไหนไปใช้งานครั้งถัดไปได้บ้าง เพื่อให้ผู้ออกแบบรุ่นใหม่ได้นำไปใช้ต่อเพื่อพัฒนางานในอนาคต ผู้ศึกษาได้ใช้กระบวนการทักษะเบื้องต้นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเวทีมาใช้ให้เกิดประโยชน์และยังได้ฝึกฝนเทคนิคต่าง ๆ ผู้ออกแบบได้เรียนรู้ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ในการทำงาน ได้เรียนรู้ความผิดพลาดที่เกิดขึ้นและเทคนิคที่สามารถทำไปใช้ต่อได้ เพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด

บทที่ 4

สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 สรุปผลงานการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

4.1.1 ผลที่ได้จากการศึกษาและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

นับตั้งแต่วันแรกจนถึงวันสุดท้ายของการแสดง เป็นเวลากว่า 10 เดือน ที่ทำหน้าที่ผู้กำกับการละครเวทีในเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2567 เรื่อง คีนสวนฝัน ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และพัฒนาตนเองทั้งในด้านความคิดสร้างสรรค์ ความอดทน ความพยายาม ความตั้งใจ เพื่อนำทุกคนในโปรดักชั่นไปถึงเป้าหมาย ถือเป็นอีกหนึ่งความสำเร็จที่ทำให้ผู้ศึกษารู้สึกภูมิใจในตนเองเป็นอย่างมากที่ทำทนายตัวเองมาได้จนถึงจุดนี้

จากวันแรกที่ตัดสินใจส่งบทละครเรื่องนี้และตั้งใจสื่อสารสาระสำคัญของเรื่องนี้ จนวันเวลาประมวผลทุกอย่างทำให้ผู้ศึกษาได้เข้าใจว่า สุดท้ายแล้วเวลาทุกนาทีมีค่ามากๆ เหมือนอย่างที่บทบอกไว้ “เวลาเป็นสิ่งเดียวที่มีชีวิตเป็นของตัวเอง มันเอาแต่เดินไปข้างหน้าให้เธอวิ่งไล่ แล้วไม่ว่าเธอจะวิ่งมันไวแค่ไหน ก็จะไม่หยุดหรือย้อนกลับ” เวลา 10 เดือนกับละครเรื่องนี้ มันผ่านไปไวมากๆ ไฉนรู้ตัวอีกทีการแสดงครั้งสุดท้ายก็จบลงแล้ว การทำละครทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การทำงานที่ตัวเองอยากจะทำ อยากจะคิด อยากจะสื่อสาร ในบางอย่างก็ต้องเรียนรู้ที่จะผิดพลาด หลายครั้งความผิดพลาดก็เป็นประสบการณ์ที่ทำให้เรารู้จักรับฟังและพร้อมแก้ไข มากกว่าการยอมรับว่าตัวเองไม่เก่งไปทุกอย่างคือการที่ทีมงานทุกคนในโปรดักชั่นพร้อมเข้าใจพร้อมรับฟังกัน พร้อมเผชิญหน้าให้กับทุกปัญหาที่ผ่านเข้า มันยังทำให้ผู้ศึกษาได้ก้าวข้ามขีดจำกัดของตัวเองได้อีกขั้น ขอขอบคุณตัวเองที่กล้าที่จะทำทนายตัวเองในการเลือกเป็นผู้กำกับ ขอขอบคุณตัวเองที่พยายามทำมันได้จนสำเร็จ และขอบคุณเพื่อนร่วมทางทุกคน ที่ลงแรงกายและแรงใจ อาจจะเจออุปสรรคบ้างระหว่างทาง ไม่รับฟังกันบ้าง แต่สุดท้ายทุกคนก็ทำให้สวนแห่งนี้มันเกิดขึ้นได้ และกลายเป็นความทรงจำร่วมกัน

4.1.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาด้านกำกับการแสดง

ในระหว่างทางผู้ศึกษาได้พบเจอกับปัญหาระหว่างกระบวนการทำงาน มีเพียงประเด็นเดียวเท่านั้น คือการสื่อสารด้วยกันทั้งโปรดักชั่น

การสื่อสารในที่นี้หมายถึงทั้งในแง่การสื่อสารด้านการงานและการสื่อสารด้านความเป็นเพื่อน ในแง่การทำงาน การไม่สื่อสารกันทำให้งานออกมาไม่เป็นไปในแนวทางเดียวกัน เสียเวลาในการแก้ไขที่หลังจากทุกอย่างเสร็จหมดแล้ว ซึ่งแก้ไขโดยการมีการนัดคุยรวมกันก่อนส่งความคืบหน้า เพื่อหาข้อคิดเห็นหาภาพ หาแนวทางตรงกลางในการกระจายงานซึ่งกันและกัน และคอยอัปเดตงานกันตลอดเวลา ในแง่ความ

เป็นเพื่อนการใช้คำพูดโดยไม่คิดหน้าคิดหลัง ลามไปถึงการขูขบนิทา ทำให้เกิดความอึดอัดในการทำงาน บางปัญหาที่แก้ไม่ได้ก็แค่รับรู้และปล่อยวาง ส่วนที่แก้ไขได้ก็ปรับคำพูด รับฟังกันมากขึ้น โดยปราศจากการใช้อารมณ์

4.1.3 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านกำกับการแสดง

ภาพรวมของละครเวทีเรื่อง คินสวนฝัน ได้รับเสียงตอบรับและคำชมที่ดีมาก ทั้งในแง่ของวิธีการนำเสนอภาพบนเวที การใช้เครื่องมือขององค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ได้อย่างลงตัว มีวิธีการเล่าที่น่าสนใจเป็นอย่างมาก อีกทั้งยังทำให้คนดูรู้สึกได้ติดตามตัวละครอย่างต่อเนื่อง ทุกตัวละครล้วนมีหน้าที่ของตัวเองอย่างชัดเจน และทำหน้าที่เป็นตัวนำสารของเรื่องได้อย่างดีเยี่ยม มีเพียงตอนต้นเรื่องเท่านั้นที่เป็นการให้ข้อมูลคนดูที่มีการดำเนินเรื่องช้า แต่หลังจากนั้นก็ได้รับความชื่นชอบจากคนดู โดยเฉพาะกลุ่มดอกไม้ความจำสั้น การการแสดงเวลาประมาณชั่วโมงครึ่ง แต่คนดูก็เต็มอิ่มกับเรื่องราวในทุกความสัมพันธ์ของตัวละคร

4.1.4 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

หากเราได้รับหน้าที่เป็นผู้กำกับการแสดงแล้วนั้น ต้องไม่คำนึงถึงเพียงแค่ตัวเราเองที่อยากจะเล่าเรื่องราวของละครเพียงอย่างเดียว แต่เราคือผู้นำทาง ที่จะต้องคอยกำหนดทิศทางการเดินทางของเพื่อนทุกคนให้ไปในลู่วางที่ทุกคนต้องการ ต้องแฉะเจออุปสรรคบ้างก็ไม่เป็นไร เหนื่อยท้อบ้างก็ไม่เป็นไร แต่จุดมุ่งหมายสำคัญคือการพาทุกคนไปสู่จุดหมายปลายทางเดียวกัน มากกว่าเสียงปรบมือจากผู้ชมมันคือมิตรภาพที่เราได้รับระหว่างทาง ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าการรับหน้าที่นี้มันต้องเจอปัญหาอยู่ตลอดเวลา แต่การจะผ่านมาได้มันไม่ใช่ตัวเราคนเดียวแน่นอน แต่คือทุกคนในโปรดักชั่น เพื่อนๆรวมถึงน้องๆที่ได้เข้ามาเป็นส่วนร่วมในการเดินทาง เสียงหัวเราะ การร้องไห้ ทะเลาะกัน หรือว่าดีกัน มันเป็นเรื่องธรรมดาของการทำงาน ต้องขอบคุณเวลาที่ได้เหวี่ยงให้ทุกคนได้มาอยู่ร่วมกัน

4.2 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

4.2.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

จากที่ได้ทำการศึกษาค้นคว้าตั้งแต่กระบวนการแรกของการฝึกซ้อมจนกระทั่งจัดการแสดงจริง เรื่อง The Midnight Garden คินสวนฝัน ผู้ศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการทำงานในขั้นตอนต่าง ๆ ของการทำละครเวที อีกทั้งได้ฝึกการทำงานร่วมกับผู้อื่น ทำงานร่วมกับผู้กำกับ นักแสดง และทีมงานฝ่ายออกแบบ ซึ่งต้องใช้การสื่อสารและความเข้าใจร่วมกัน ซึ่งระหว่างกระบวนการทำงาน ได้นั้นมีปัญหาและอุปสรรค หรือ

แม้กระทั่งเหตุการณ์ที่ไม่ได้เตรียมรับมือเกิดขึ้น ทางผู้ศึกษาได้สรุปปัญหาที่เกิดขึ้นและวิธีการแก้ไขไว้ เพื่อเป็นแนวทางในการนำไปปรับใช้กับการทำงานในอนาคตต่อไป

4.2.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาด้านการแสดง

นายชัชณาร อดมเวช

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ผลกระทบ	แนวทางการแก้ไข
พูดไม่ตรงตามบทที่เขียน	คู่เล่น เล่นด้วยลำปาก	ซ้อมเยอะๆ ให้จำบทได้ และคุยกับคู่เล่น ว่าจะเล่นไปในทิศทางไหน หากเกิดเหตุการณ์แบบนี้จริง จะได้รับมือถูก
มีการซ้อมที่เยอะ จึงทำให้เกิดอาการซ้ำ	เล่นแล้วเหมือนรู้ก่อน ไม่สดใหม่ ไม่รู้สึกจริงๆ	หาวิธีการใหม่ๆ ทำความเข้าใจบท เป็นผู้ฟังให้มากๆ อยู่กับสถานการณ์ปัจจุบัน
ไม่เข้าใจในสิ่งที่ตัวละครคิดและกระทำ	เล่นแล้วรู้สึกไม่เข้า เล่นติดขัด ไม่รู้สึกจริง	อ่าน และตีความบทให้แตก ลองหาวิธีใหม่ๆ และปรับแก้ไป จนรู้สึกว่าจะสามารถเล่นได้

นายสันธิติ เตชะทัศนสุนทร

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ผลกระทบ	แนวทางการแก้ไข
กล้านเนื้อจำตามบล็อกกิ่ง และคิวที่ผู้กำกับวางไว้	เล่นไม่เป็นธรรมชาติ ไม่รู้สึกเท่าที่ตัวละครรู้สึก	วางสมาธิให้ถูกที่ อยู่กับคู่แสดงและรับส่งกันมากขึ้น
ใช้ร่างกายไม่เต็มที่	ร่างกายดูนิ่ง ยืนทื่อ	ค้นหาวิธีการใช้ร่างกายใหม่ๆ
ชินกับการใช้วิธีการเดิมๆ	มีตัวเลือกในการให้ผู้กำกับเลือกน้อย	ลองกระโจนเข้าไปด้วยวิธีการใหม่ๆ ที่อาจจะไม่ได้ตรงตามที่เราคิดว่าตัวละครควรจะเป็น

นางสาวปลายดาว สีครอบ

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

ผู้ศึกษายังไม่แน่ใจว่าสิ่งที่ตัวละครควรจะแสดงออกคืออะไร	ทำให้ภาพรวมของเรื่องไม่ไปในทิศทางเดียวกัน	ศึกษาบทเพิ่มเติมปรึกษากับผู้กำกับ นักแสดงรวบรวมถึงผู้ชม นำมาปรับแก้ และทดลองค้นหาสิ่งใหม่อยู่เสมอ
ใช้วิธีการเดิมที่รู้สึกปลอดภัยในการแสดง	ทำให้ตัวละครพบความเป็นไปได้ได้น้อย เรียบ และไม่น่าสนใจ	ทดลองกับตนเอง ค้นหาสิ่งที่เป็นไปได้กำหนดตัวละคร และนำเสนอผู้กำกับ ขอคำแนะนำและมาปรับแก้
กล้านเนื้อจดจำ จนกลายเป็นขั้นที่แสดงออกไปโดยอัตโนมัติ	ทำให้เรื่องดำเนินไปโดยไม่มี ความน่าสนใจ เพราะตัวละครไม่ได้รู้สึกว่ามันคือสิ่งที่กำลังเผชิญครั้งแรกพร้อมกับผู้ชม	ทำสมาธิ นึกถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้ว่าส่งผลให้ตัวละครออกไปทำอะไร ทำทำไม ก่อนการแสดงทุกครั้ง

นางสาวนวลพรรณ วิสูตรสุวรรณ

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ผลกระทบ	แนวทางการแก้ไข
ผู้ศึกษาแบ่งช่วงอายุของตัวละครที่ต่างกันไม่ได้ไม่ชัดเจนมากพอ	ส่งผลให้ไม่เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของเส้นเรื่อง และตัวละคร ตามเนื้อเรื่องที่วางไว้ อีกทั้งทำให้ความเชื่อของตัวละครอื่น มีน้ำหนักไม่มากพอ	ศึกษาตัวละครเพิ่มขึ้น และค้นหามิติในด้านความคิดแต่ละช่วงวัยของตัวละคร ใช้กายภาพที่แตกต่างกันในแต่ละช่วงวัย รวมถึงน้ำเสียง สูงโล่งไปหุ่มเมื่อมีการโตขึ้น
จดจำการเล่นเป็นบล็อกกิ้ง และคิวมากจนเกินไป	ทำให้ขาดมิติของตัวละคร ขาดสีสัน ความสดใหม่ และดูไม่เป็นธรรมชาติ	อยู่กับสถานการณ์ในซีนให้มากขึ้น พยายามสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้นรอบตัวและไม่รู้ก่อน คือการที่ผู้ศึกษาจะต้องไม่รู้ล่วงหน้าและไปตามสถานการณ์ในเรื่อง เล่นให้ช้าลง และเล่นสบายมากขึ้น ไม่กดดันตัวเอง

ผู้ศึกษาขาดความเข้าใจในของตัวละคร	การแสดงขาดมิติ คำพูดของตัวละครขาดความหมาย ทำให้ดูเป็นการบรรยาย	วิเคราะห์ตัวละครและบทเพิ่มเติม ลองสวมหมวกของตัวละครในแง่ของกระบวนการคิด หากเจอปัญหาตัวละครจะแสดงออกและพูดออกมาแบบใด
-----------------------------------	--	---

นางสาวดารารัตน์ กีก้อง

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ผลกระทบ	แนวทางการแก้ไข
ผู้ศึกษาหาแนวทางการเปลี่ยนอารมณ์กับแต่ละตัวละครไม่ชัดเจน	ส่งผลให้เกิดความไม่ชัดเจนของคาแรเตอร์ ความต้องการ และอารมณ์ของตัวละครนี้ที่มีต่อตัวละครอื่นๆ	ทดลองแต่ละเวอร์ชันแต่ละอารมณ์ว่าอารมณ์แบบไหนเข้ากับตัวเองและส่งผลที่ดีต่อตัวละครอื่นๆ
ตีวิธีการเดินเข้าหาตัวละครอื่นๆเมื่อถึงบทสนทนา	ทำให้ดูไม่หน้าเกรงขามและไม่หนักแน่น	เปลี่ยนจากวิธีการพูดแล้วเดินเข้าหาตัวละครอื่นๆ เป็นใช้คำพูดเพื่อชักจูงตัวละครอื่นๆแทนการกระทำ
ปัญหาการใช้น้ำเสียงและการพูดในการแสดงไม่ชัดเจนในบางครั้ง	ทำให้ความรู้สึกและสติของตัวละครนั้นและตัวละครรอบตัวเปลี่ยนแปลง	ฝึกพูดให้ชัด วอมเสียง วอมปาก และท่องศัพท์เดิมๆซ้ำๆเพื่อความเคยชิน
ขาดสติในการแสดงในบางครั้ง เนื่องจาก การหลุดจินตนาการ	จากการแสดงเป็นตัวละคร แล้วเผลอหลุดขำนักแสดงด้วยตัวเอง จึงทำให้ตัวผู้ศึกษาและนักแสดงคนอื่นๆรอบตัวขาดสติและสมาธิไปด้วย	สร้างจินตนาการ มองตัวเอง มองนักแสดงรอบๆตัว เป็นตัวละครนั้นๆ สังเกต ฟังและดูนักแสดงคนอื่นๆซ้อม เติ้มความพร้อมก่อนแสดงและหลังแสดง เพื่อเตรียมความพร้อมให้ตัวเองด้วย

นายยศภัทร เชวณส์แสงภูกุล

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

ผู้ศึกษาหาแนวทางการแสดงเป็นตัวละครได้ไม่ชัดเจน	ทำให้ผู้ศึกษาไม่สามารถแสดงเป็นตัวละครอย่างครบถ้วน และตกหล่นองค์ประกอบในการแสดง เช่น น้ำเสียง สีหน้า การแสดงออกท่าทาง	ศึกษาบทเพิ่มเติม ทำเวิร์คช็อปเกี่ยวกับตัวละคร ออกแบบการแสดงเป็นตัวละครในรูปแบบต่างๆ มากขึ้น
ผู้ศึกษาไม่สามารถจำบทได้อย่างแม่นยำ	พูดบทผิดถูกในบางครั้ง ทำให้การตอบทในการซ้อมการแสดงไม่ราบรื่น	อ่านและจำบทมากขึ้น ปรับบทพูดให้เข้ากับการพูดมากขึ้น
ผู้ศึกษาไม่เข้าใจในตรรกะของตัวละคร	ทำให้การแสดงออกของตัวละครตัวละครผิดไปจากบทที่ควรเป็น	พูดคุยกับผู้กำกับ อาจารย์ รวมไปถึงลองแสดงเป็นตัวละครโดยไม่มีการปิดกั้นทางความคิดที่มาจากนักแสดง

4.3 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก

4.3.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบฉาก

นับเป็นก้าวสำคัญก้าวแรก ในการเริ่มทำงานชิ้นใหญ่ ก่อนออกไปลงสนามจริงนอกห้องเรียน ในช่วงแรกของขั้นตอนในการนำเสนอแนวคิดเพื่อให้ได้รับการถูกเลือกให้เป็นส่วนร่วมในการเป็นผู้ออกแบบฉาก ต้องยอมรับเลยว่าผู้ศึกษาทั้งสี่คน และรู้สึกได้ถึงแรงกดดันที่มีต่อตัวเองมหาศาล รวมถึงสภาวะความเครียด เนื่องจากต้องใช้พลังงานทั้งหมดในการใช้ความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่หลากหลายในการนำไปเสนอแนวคิดเพื่อให้สอดคล้องกับบริบท และสามารถนำไปประยุกต์ต่อได้ภายในเรื่อง รวมถึงพลังกายและพลังใจ ในขั้นตอนการนำเสนอแนวคิดนี้จะไม่สำเร็จเลย หากไม่ได้รับความช่วยเหลือ และได้รับกำลังใจจากผู้ที่อยู่เคียงข้าง

การเป็นผู้ออกแบบฉากในบทละครเรื่อง The Midnight Garden - คิน สวน ฝัน ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ที่จะเติบโต เติบโตเช่นเดียวกับตัวละครภายในเรื่อง เรียนรู้ที่จะเข้าใจอย่างละเอียด ยอมรับถึงปัญหาการเปลี่ยนแปลง และเลือกใช้เหตุผลในการแก้ไขปัญหามากขึ้น ริเริ่มเป็นผู้ที่ไตร่ตรอง มองเห็นถึงต้นตอสาเหตุ และเริ่มลงมือทำอย่างสุดฝีมือ มีความเห็นอกเห็นใจผู้อื่น ผู้ศึกษาพบว่า ในการจะทำอะไรๆ นี้ให้สำเร็จได้จะต้องมีองค์ประกอบเหล่านี้ในการเป็นผู้ออกแบบฉาก เพื่อบรรลุเป้าหมายให้สำเร็จได้อย่างลุล่วงตามที่คาดหวังไว้

ท้ายที่สุดนี้ ผลงานในการออกแบบออกมาสำเร็จ เสร็จสมบูรณ์เป็นที่น่าพึงพอใจ โดยถึงแม้จะมีอุปสรรคขวากหนามมาขวางกั้น แต่นั่นถือได้ว่าเป็นประสบการณ์ในการไต่ระดับชีวิต เป็นเครื่องมือให้ผู้ศึกษาได้นำไปใช้ในการต่อยอดต่อในสายอาชีพในอนาคต

4.3.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบฉาก

- (1) ฉากบนเวทีมีความสวยงาม อลังการ แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้ออกแบบฉากตั้งใจถ่ายทอดออกมาให้ผู้ชม
- (2) ฉากบนเวที สอดคล้องกับบริบทช่วยส่งเสริมให้เข้าใจในเรื่องราว และตัวละครภายในเรื่อง เป็นไปอย่างราบรื่น
- (3) องค์ประกอบของฉาก แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของทั้งสองสถานที่อย่างชัดเจน
- (4) การออกแบบฉากให้สามารถเปลี่ยนไปมาระหว่างทั้งสองสถานที่ได้อย่างมีความชาญฉลาด และแยบยล
- (5) ฉากบนเวที แสดงให้เห็นถึงความชัดเจนของยุคสมัย
- (6) ฉากบนเวที ช่วยส่งเสริมเรื่องราว โดยให้ความรู้สึกับผู้ชม เหมือนหลุดเข้าไปในสถานที่นั้นจริงๆ
- (7) ฉากบนเวทีมีความน่าสนใจ สามารถนำไปต่อยอดแนวคิดในการออกแบบ หรือเป็นวิทยาทานให้ผู้ที่มาศึกษาละครเวที
- (8) องค์ประกอบของฉากเวที กรอบโปรซิเนียมช่วยส่งเสริมฉากให้มีความสวยงาม และเข้ากับบริบทภายในเรื่องมากขึ้น ทำให้พื้นที่ไม่โล่ง หรือไม่จมหายไปกับผู้ชม
- (9) ชื่นชมแนวคิดในการออกแบบฉาก และนำเสนอออกมาสู่สายตาผู้ชม ได้อย่างมีความน่าทึ่ง

4.3.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก

ผู้ศึกษา มองเห็นถึงปัญหาในการทำงานที่ว่า ในแต่ละฝ่ายมีการพูดคุย หรือปรึกษาหารือกันน้อยไป ทำให้ผลงานเกิดการล่าช้า และเป็นปัญหาต่อในการทำงานลำดับขั้นต่อไป จึงอยากให้มีการพูดคุยกันให้มากกว่านี้ เพื่อให้มองเห็นถึงปัญหา และแนวคิดของอีกฝ่าย โดยไม่ใช่แค่ทีมงานในฝ่ายนั้นๆ แต่ทุกๆ ฝ่าย ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการทำงานให้สำเร็จลุล่วงในท้ายที่สุด

4.4 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

4.4.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

- (1) อุปกรณ์ประกอบฉากสามารถทำให้ผู้ชมเข้าถึงโลกแห่งจินตนาการมากขึ้น
- (2) รู้สึกได้ความเหนือจริงจากอุปกรณ์ประกอบฉากที่สามารถยืดออกได้ เปลี่ยนจากโซฟาเป็นพุ่มไม้หลากสีสน รูปปั้นน้ำพุที่กลายเป็นน้ำแข็งในฤดูหนาว
- (3) การเลือกสีของเฟอร์นิเจอร์และอุปกรณ์ประกอบฉากที่ไปในทิศทางเดียวกันกับสีฉากทำให้ห้องประกอบโดยรวมของเรื่องออกมาลงตัวมากยิ่งขึ้น
- (4) การใช้โซฟาเป็นตัวเก็บบ๊อปของสวนถือว่าตบโจทย์อย่างมากในด้านของฟังก์ชันการซ่อน และยังช่วยงานภาพองค์รวมอีกด้วย
- (5) การเปลี่ยนแปลงสถานที่ด้วยการ ยืด/กาง ออกของอุปกรณ์ประกอบฉาก หรือการเคลื่อนย้ายตำแหน่งของอุปกรณ์ประกอบฉาก แต่ยังคงมีอุปกรณ์เหล่านั้นอยู่บนเวทีเช่นเดิม
- (6) อุปกรณ์ประกอบฉากหลายชิ้นถูกทำขึ้นด้วยตัวผู้ศึกษาเอง จึงทำให้สามารถออกแบบให้ตบโจทย์กับฟังก์ชันนั้นๆมากยิ่งขึ้นตามต้องการ
- (7) การเลือกใช้รูปทรง 12 เหลี่ยม แทนวงกลม เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานของนักศึกษา และสามารถสร้างความสวยงาม และมีความเชื่อมโยงกับตัวบทละครอีกด้วย
- (8) การใช้ผ้าป๊อปอัพที่มีสีสันสดใสเพื่อให้มีความเหนือจริงราวกับมีเวทมนต์มากยิ่งขึ้น ต่างจากสีที่ดูเรียบง่ายไม่ฉูดฉาดสบายตาเวลาอยู่ภายในแพลตฟอร์มดาอย่างชัดเจน

จากการทำงานในหน้าที่การสร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบฉาก ทำให้ได้รู้ถึงการทำงานร่วมกันอย่างมีแบบแผน ต้องทำความเข้าใจการใช้งาน วัตถุประสงค์หลักของอุปกรณ์ประกอบฉากที่ได้ทำการออกแบบร่วมกันก่อนจะเริ่มปฏิบัติจัดสร้างอุปกรณ์เหล่านั้นขึ้นมา เพื่อให้คงอยู่ในกรอบของยุคสมัย ถิ่นกำเนิด และความเป็นไปได้ของฟังก์ชันสำหรับการใช้งาน ต้องผ่านการศึกษาค้นคว้ามาแล้วทั้งสิ้นจนเกิดเป็นชิ้นงานได้ และการได้ลองทำอะไรหลาย ๆ อย่างขึ้นมาเองนั้น ทำให้ได้รู้จักและลองทำกระบวนการที่แปลกใหม่สำหรับตัวผู้ศึกษาเอง ทำให้เกิดทักษะใหม่และมีกระบวนการความคิดที่เปลี่ยนไปและพัฒนายิ่งขึ้น

ท้ายที่สุดแล้ว การทำงานตลอดช่วงเวลาที่ผ่านมามีได้หล่อหลอมให้พวกพวกเราเติบโตขึ้น ทั้งในด้านความรู้และประสบการณ์ สามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้ไปต่อยอดในการทำงานจริง เพื่อให้เกิดประสิทธิผลสูงสุด พร้อมทั้งได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น แม้จะมีความคิดที่หลากหลาย แต่ก็สามารถปรับจูนกันจนสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพออกมาได้อย่างน่าภาคภูมิใจ ผลลัพธ์ที่ได้ไม่เพียงแต่เป็นที่น่าพึงพอใจสำหรับผู้ศึกษาเองเท่านั้น แต่ยังเป็นผลงานที่สามารถนำเสนอแก่ผู้ชม เพื่อน ๆ ครอบครัว และอาจารย์ทุกท่าน ได้เห็นถึง

ความตั้งใจและความพยายามของกลุ่มผู้ศึกษาที่ได้เก็บเกี่ยวความรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ตลอดระยะเวลา 4 ปีที่ผ่านมา

4.4.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

- (1) อุปกรณ์ประกอบฉากมีส่วนช่วยให้เรื่องราวเกิดความสมจริง
- (2) อุปกรณ์ประกอบฉากทำให้ผู้ชมรู้ถึงยุคสมัยและสถานที่ได้อย่างชัดเจน
- (3) อุปกรณ์ประกอบฉากมีความสร้างสรรค์และมหัศจรรย์สร้างความประทับใจให้กับผู้ชม
- (4) อุปกรณ์ประกอบฉากช่วยส่งเสริมบริบทตัวละครของนักแสดงได้ดี
- (5) อุปกรณ์ประกอบฉากมีการเลือกใช้ฟังก์ชันที่น่าสนใจ เสริมความน่าอัศจรรย์ให้กับเรื่องราวมากขึ้น
- (6) อุปกรณ์ประกอบฉากทำงานควบคู่กับไฟเป็นอย่างดี ทำให้ภาพรวมออกมาสวยงาม
- (7) อุปกรณ์ประกอบฉากมีการเลือกใช้สีที่แตกต่างกันระหว่างสองสถานที่แต่สามารถควบคุมบรรยากาศโดยรวมควบคู่กับฝ่ายอื่น ๆ ได้เป็นอย่างดี ทำให้ภาพรวมที่มีสีสันมากมายออกมาลงตัว
- (8) ผู้ชมที่นั่งอยู่ตำแหน่งไกลสามารถมองเห็นองค์ประกอบโดยรวมของอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความลงตัวกำลังดีไม่มีฝั่งใดบนเวทีน้อยเกินไปหรือเยอะเกินไป
- (9) ชื่นชมแนวคิดและการทำงานที่ทำให้ภาพรวมออกมาสวยงามและสนุก โดยไม่รู้สึกดัดขัดกับการแสดงช่วงใดเลย

4.4.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

ในการทำงานร่วมกันกับทุกฝ่ายภายในทีม จำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจร่วมกันอย่างแท้จริง ซึ่งการสื่อสารที่ชัดเจนและครอบคลุมคือกุญแจที่สำคัญในการลดข้อผิดพลาด และสิ่งสำคัญที่สุดในการทำงานร่วมกันคือการรักษาเวลาในการดำเนินงาน เพื่อให้ทุกขั้นตอนเป็นไปอย่างราบรื่น การชี้แจงแนวทางและกระบวนการทำงานอย่างเป็นระบบ ช่วยให้ทีมผู้ช่วยสามารถปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับแนวคิดของผู้ออกแบบผลงานมากที่สุด ความสำเร็จของชิ้นงานแต่ละชิ้นไม่อาจเกิดขึ้นได้หากขาดแรงสนับสนุนจากรุ่นน้องและผู้ช่วยทุกฝ่ายที่ทุ่มเทแรงกายและใจ มาตลอดกระบวนการทำงาน

4.5 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

4.5.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมาในการศึกษาค้นคว้า และสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของงานออกแบบจากการศึกษาและค้นคว้าเพื่อนำมาใช้ในการอ้างอิงของบทละคร ซึ่งถือได้ว่าเป็นส่วนหนึ่งขององค์ประกอบสำคัญที่ส่งผลกระทบต่อผลงานภาพการแสดงเป็นอย่างมาก โดยเมื่อนักแสดงได้สื่อสารข้อความถึงผู้ชมผ่านการแสดงบนเครื่องแต่งกายที่สวมใส่ บอกเล่าเรื่องราวถึงภูมิหลัง ฐานะ นิสัยใจคอของตัวละคร นั้นเป็นความต้องการของผู้ศึกษาที่ต้องการส่งต่อความรู้สึก และทัศนคติของนักออกแบบไปสู่สายตาของผู้เข้าชมการแสดงละครเวที ผู้ศึกษาได้แสดงความเป็นตัวเองได้อย่างเต็มที่ ฝ่าฟันอุปสรรคมากมาย ใช้โอกาสที่ได้รับให้คุ้มค่า และใช้พื้นที่ในการแสดงความคิดสร้างสรรค์ เป็นประโยชน์ต่อตัวผู้ศึกษาเองในการนำไปต่อยอดในสายอาชีพ และสายการทำงานต่อไปในอนาคต

การออกแบบเครื่องแต่งกายของบทละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คินสวณฝัน ผู้ศึกษาได้บรรลุเป้าหมายตรงตามจุดประสงค์ที่ได้ตั้งไว้ ทำตามหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย ได้ใช้ความสามารถและประสบการณ์ที่สั่งสมมาทั้งหมดของผู้ศึกษาที่นำมาในการออกแบบ ถ่ายทอดเรื่องราวผ่านเครื่องแต่งกาย แสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของตัวละครที่อาศัยอยู่ระหว่างทั้งสองโลก ทั้งโลกแห่งความจริง และโลกสวนเที่ยงคืน รวมถึงมอบความสุขให้ผู้ชมละครเวที สร้างอารมณ์และทัศนคติให้ได้ติดตามต่อตัวละคร

ท้ายที่สุดนี้ ผู้ศึกษาได้ประสบความสำเร็จในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ส่งผลให้ละครเวทีเรื่องนี้เป็นไปตามที่คาดหวัง และสมบูรณ์แบบ ผู้ออกแบบจึงมีความรู้สึกปิติยินดี อิ่มเอมใจ เป็นอย่างยิ่งในผลงานการออกแบบนี้ และอยากส่งต่อประสบการณ์ดีๆ เหล่านี้ ไปให้ถึงรุ่นถัดๆ ไป ผู้ศึกษาหวังว่าผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายนี้ จะสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่มาศึกษา

4.5.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

- (1) เครื่องแต่งกายของตัวละคร ทำให้เห็นถึงความแตกต่าง และความมหัศจรรย์ในเครื่องแต่งกายของตัวละครที่สวมใส่ ถ่ายทอดออกมาได้อย่างสร้างสรรค์
- (2) เครื่องแต่งกายของตัวละคร ช่วยเสริมสร้างการแสดงของนักแสดงสื่อสารออกมาได้อย่างดีเยี่ยม
- (3) สีสันทนเครื่องแต่งกายของตัวละคร แสดงออกให้ผู้ชมได้เห็นอย่างชัดเจน
- (4) การออกแบบเครื่องแต่งกายของแต่ละตัวละคร ทำให้เห็นถึงความแตกต่างและความน่าสนใจได้อย่างสมบูรณ์

- (5) การออกแบบเครื่องแต่งกายของตัวละครได้อย่างเหมาะสมเข้ากับรูปร่าง และลักษณะของนักแสดงได้อย่างลงตัว
- (6) การออกแบบเครื่องแต่งกายเป็นไปตามบริบทละครที่ถูกสร้างขึ้น
- (7) เครื่องแต่งกายของแต่ละตัวละครมีความน่าสนใจ และสามารถนำไปใช้ในการต่อยอดได้
- (8) รายละเอียดต่างๆ ของเครื่องแต่งกาย มีความน่าสนใจ และส่งผลให้เครื่องแต่งกาย มีความสวยงาม และเป็นเอกลักษณ์
- (9) ชื่นชมความคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย ที่ออกแบบเครื่องแต่งกายแต่ละตัวละครออกได้อย่างน่าทึ่ง

4.5.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ในการทำงานของนักออกแบบ สมควรว่าให้มีการพูดคุยกันระหว่างการทำงานในทุกๆ ฝ่าย ไม่ใช่เพียงแค่งานในทีมฝ่ายการออกแบบเครื่องแต่งกายเท่านั้น เนื่องจากการแสดงละครเวทีทุกองค์ประกอบ ศิลป์ล้วนแล้วแต่มีผลต่อการแสดงของนักแสดงและบทละคร การออกแบบของเครื่องแต่งกายนั้น ต้องสอดคล้องไปกับการออกแบบองค์ประกอบศิลป์อื่นๆ ภายใต้บทละครเวทีเพื่อให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน เพื่อให้การออกแบบของเครื่องแต่งกาย เป็นไปตามธีมหลักของเนื้อเรื่อง ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

4.6 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

4.6.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบแสง

ตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และเข้าใจกระบวนการออกแบบแสงสำหรับการแสดงละครเวทีอย่างเป็นระบบ โดยเริ่มตั้งแต่การตีความและวิเคราะห์บท ไปจนถึงการสร้างโลกทัศน์ของตัวละครหลัก ได้แก่ ราชนิแดง ทั้งนี้ผู้ศึกษาตระหนักถึงความสำคัญขององค์ประกอบแสงในฐานะที่เป็นปัจจัยหนึ่งซึ่งมีอิทธิพลโดยตรงต่อภาพรวมของการแสดง รวมถึงความรู้สึกและอารมณ์ที่ถ่ายทอดสู่ผู้ชม อย่างไรก็ตาม ผู้ศึกษาเผชิญกับความกดดันภายในตนเองค่อนข้างมาก ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่อความลื่นไหลของการออกแบบแสงในบางช่วงของการแสดง

จากความคิดเห็นของผู้ชม พบว่ามีรายละเอียดบางจุดที่การเปลี่ยนแปลงของแสงยังไม่สอดคล้องหรือสนับสนุนการดำเนินเรื่องได้อย่างเต็มที่ เช่น การเปลี่ยนแสงที่มีลักษณะขัดจังหวะในรอบการแสดงแรก โดยเฉพาะในฉากที่ราชนิแดงปรากฏตัวครั้งแรกในสวน และฉากที่มีการเปิดไฟนาฬิกาตีครั้งที่ 13 ซึ่งผู้ชมระบุว่าแสงในจุดดังกล่าวไม่สามารถสื่อสารหรือเน้นย้ำเหตุการณ์สำคัญได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังมีความคิดเห็นเพิ่มเติมว่าการใช้แสงที่ต้นไม้แม้จะสวยงามแต่กลับถูกใช้เพียงสองครั้ง ซึ่งถือว่าน้อยเกินไป

ในทางกลับกัน เทคนิคแสงพิเศษได้รับเสียงตอบรับในเชิงบวกเป็นอย่างมาก โดยสามารถสร้างภาพที่น่าตื่นตาและส่งเสริมจินตนาการของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ อาทิ การใช้ไฟด้านหลังนาฬิกาที่ช่วยให้สีเปล่งแสงออกจากฉาก เสมือนพาผู้ชมเข้าสู่โลกอีกใบหนึ่ง และการเคลื่อนไหวของแสงที่ออกแบบขึ้นเพื่อฉากนาฬิกาตีครั้งที่ 13 ซึ่งมีเป้าหมายเพื่อสร้างภาพให้ตัวละครดูเหมือนถูกดูดเข้าสู่ห้วงเวลา ทั้งนี้เทคนิคแสงพิเศษดังกล่าวสามารถเสริมสร้างความรู้สึกร่วมและความประทับใจให้กับผู้ชมได้เป็นอย่างดี

ผู้ศึกษายังได้รับประสบการณ์ในการทำงานจริง โดยได้มีโอกาสสร้างสรรค์ผลงานผ่านกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งก่อให้เกิดความภาคภูมิใจจากการร่วมมือกับสมาชิกในทีมโปรดัคชัน นอกจากนี้ยังได้ตระหนักถึงความสำคัญของการสื่อสารที่ชัดเจน ตรงไปตรงมา และกระชับ ซึ่งถือเป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยสนับสนุนให้กระบวนการทำงานดำเนินไปอย่างราบรื่น

สุดท้าย ผู้ศึกษาได้รับบทเรียนสำคัญจากการปฏิบัติงานในครั้งนี้ ได้แก่ การเรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ และการประสานงานเป็นทีม ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นทักษะที่ส่งเสริมการทำงานอย่างมืออาชีพ ทั้งยังช่วยเสริมสร้างความกล้าในการคิดริเริ่มและการแสดงออกอย่างเหมาะสม อันเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการพัฒนาในวิชาชีพด้านศิลปะการละครและงานออกแบบในอนาคต

4.6.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบแสง

(1) การจัดแสงโดยรวมมีความสวยงามและสามารถสร้างบรรยากาศที่สอดคล้องกับอารมณ์ของเรื่องได้อย่างเหมาะสม สะท้อนให้เห็นถึงความตั้งใจและความประณีตในการออกแบบของผู้ออกแบบแสง

(2) แสงบนเวทีมีบทบาทสำคัญในการเน้นย้ำบทบาทของตัวละครและจุดโฟกัสสำคัญในฉาก ช่วยให้ผู้ชมสามารถติดตามเนื้อเรื่องและเข้าใจเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

(3) เทคนิคแสงพิเศษ เช่น แสงจากนาฬิกาและแสงจากต้นไม้ แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ และสามารถเสริมสร้างจินตนาการของผู้ชมได้เป็นอย่างดี ทำให้เกิดความรู้สึกร่วมกับบรรยากาศของเรื่อง

(4) อย่างไรก็ตาม ในบางช่วงของการแสดง เช่น ฉากที่ราชีนีแดงปรากฏตัวครั้งแรก พบว่ามีปัญหาเกี่ยวกับความสั่นไหวของแสง เช่น แสงเกิดอาการกระตุก และในบางฉากมีลักษณะที่นักแสดงตกอยู่ในความมืด ซึ่งอาจส่งผลต่อการรับรู้ของผู้ชม

(5) จากความคิดเห็นของผู้ชม ควรพิจารณาเพิ่มจำนวนครั้งในการใช้เทคนิคแสงพิเศษบางจุด โดยเฉพาะแสงต้นไม้ซึ่งได้รับคำชื่นชมว่าให้ภาพที่สวยงามและมีความโดดเด่น แต่กลับถูกนำมาใช้น้อยเกินไป

(6) โดยสรุป การออกแบบแสงในครั้งนี้สามารถถ่ายทอดแนวคิดหลักของเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นแนวทางที่มีศักยภาพในการพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานด้านละครเวทีในอนาคต

4.6.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

ผู้ศึกษาตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการทำงาน โดยเห็นว่าควรมีการวางแผน และดำเนินการทดลองระบบแสงอย่างเป็นลำดับขั้นตอน พร้อมทั้งให้ความสำคัญกับจังหวะและความสอดคล้องของแสงในแต่ละฉาก เพื่อสนับสนุนการเล่าเรื่องให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ผู้ศึกษาเล็งเห็นถึงความสำคัญของการสื่อสารภายในทีมงาน ซึ่งควรมีความชัดเจนและเป็นระบบมากยิ่งขึ้น อีกทั้งควรเปิดรับข้อเสนอแนะจากผู้ชม เพื่อนำมาพัฒนางานออกแบบแสงในโอกาสต่อไปอย่างเหมาะสม

4.7 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

4.7.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

ในการทำงานด้านสื่อมัลติมีเดียร่วมกับละครเวทีครั้งนี้ ถือเป็นประสบการณ์แรกของผู้ศึกษาเกี่ยวกับการนำเทคโนโลยีภาพ เสียง และวิดีโอ มาผสมผสานให้เข้ากับการแสดงสดบนเวที ซึ่งแม้จะมีความตื่นเต้นและกดดันในช่วงแรก แต่ก็เป็นโอกาสสำคัญที่ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ทั้งในด้านเทคนิคและการทำงานร่วมกับนักแสดงและผู้สร้างสรรค์ทีมอื่นๆ ได้ค้นคว้าและตีความไปกับบทละครอย่างลึกซึ้ง

ในกระบวนการทำงาน มีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นหลายครั้ง ทั้งจากความไม่คุ้นชินกับอุปกรณ์ การประเมินเวลาในการทำงานและเซตอัพที่ผิดพลาด รวมถึงการประสานงานของตัวผู้ศึกษาเองที่ยังไม่ราบรื่นนัก อย่างไรก็ตาม ผู้ศึกษาได้เรียนรู้จากข้อผิดพลาดเหล่านั้น และพยายามแก้ไขอย่างเต็มที่ ไม่ว่าจะเป็นการทำสื่อเพิ่มเติม การปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอสื่อ หรือแม้กระทั่งการสื่อสารให้ชัดเจนขึ้นกับทุกฝ่าย

แม้จะมีอุปสรรค แต่ผู้ศึกษายังคงมุ่งมั่นและตั้งใจทำงานอย่างดีที่สุด เพื่อให้ผลงานออกมาสมบูรณ์และช่วยเสริมบรรยากาศของการแสดงให้โดดเด่นมากยิ่งขึ้น การได้เห็นภาพที่ตนเองเตรียมไว้ปรากฏบนเวที พร้อมกับแสง สี เสียง และการแสดง เป็นความรู้สึกที่ภาคภูมิใจและเป็นแรงผลักดันให้ผู้ศึกษาอยากพัฒนาทักษะด้านนี้ต่อไป

4.7.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

(1) ดนตรีที่ใช้เปิดในการรับผู้ชมเข้าโรงละครมีความลึกลับและชวนฝัน พาให้ผู้รับชมมีความสนใจในการรอรับชมการแสดงอย่างตื่นเต้น

(2) สื่อของข่าวและเสียงในตอนต้นทำให้ผู้ชมเข้าใจถึงความเป็นมาเบื้องต้นของตัวละครว่าทำไมถึงดันมาอยู่ที่แพลตฟอร์มนี้

(3) ผู้ชมในจำนวนมากมีความชื่นชอบในตัวนาฬิกาที่ใช้แมพปั๊บนฉาก

(4) ผู้ชมในที่นั่งไกลกับลำโพงไม่ได้ยินเสียงดนตรีที่เปิดเลี้ยงคลอไว้

(5) วิดีโอที่แสดงถึงภูมิหลังมีความสอดคล้องกับสิ่งที่นักแสดงเล่า ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกับได้เห็นภาพเหตุการณ์ที่ตัวละครได้พบจริงๆ

(6) ผู้ชมที่นั่งใกล้กับเวทีไม่สามารถมองเห็นภาพที่ฉายได้อย่างชัดเจนเท่าผู้ชมที่นั่งห่างจากเวที

(7) เสียงบางช่วงในการแสดงมีการตัดจบที่รวดเร็วเกินไปในช่วง

(8) ดนตรีในช่วงท้ายช่วยเสริมให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับการแสดงได้ดี

4.7.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

แม้การทำงานด้านสื่อมัลติมีเดียในครั้งนี้จะเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่า แต่ก็พบว่ามียังบางช่วงที่การทำงานเป็นไปอย่างล่าช้ากว่าที่วางแผนไว้ โดยเฉพาะในช่วงที่ความต้องการระหว่างอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้กำกับแสดงไม่ตรงกัน ทำให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนแนวทางหรือกลับไปแก้ไขบางส่วน ซึ่งส่งผลกระทบต่อระยะเวลาในการจัดเตรียมและทดลอง

อีกทั้งการได้เห็นพื้นที่ในการฉายสื่อจริงของที่มีขนาดเล็กกว่าที่จัดทำไว้ ทำให้การออกแบบภาพและจังหวะที่สอดคล้องกับการแสดงบนเวทีจำเป็นต้องเร่งปรับตามหน้างาน หากได้มีเวลาในการจัดเตรียมมากขึ้นอาจจะทำงานได้อย่างราบรื่นขึ้น ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การจัดการกับความเครียดและการสื่อสารกับทีมงานอย่างมีประสิทธิภาพเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่ง

ในการฝึกซ้อม ผู้ศึกษารู้สึกว่าจะหากมีเวลาเพิ่มเติมอีกเล็กน้อยในการซักซ้อมร่วมกับนักแสดงและฝ่ายเทคนิคทั้งหมด น่าจะช่วยให้การทำงานราบรื่นและแม่นยำมากยิ่งขึ้น

อีกหนึ่งความท้าทายที่ประสบคือการค้นหาดนตรีที่เหมาะสม ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่การเลือกเพลงที่ผู้ศึกษาชื่นชอบ แต่ต้องสอดคล้องกับอารมณ์ ฉาก และจังหวะของเรื่องอย่างลงตัว การทดลองหลายแนวเพลง การพูดคุยกับผู้กำกับและการรับฟังความคิดเห็นจากทุกๆ ฝ่ายจึงกลายเป็นขั้นตอนสำคัญในการหาทางออก

บรรณานุกรม

1. หนังสือ (Books)

กรมส่งเสริมวัฒนธรรม. (2559). *ศิลปะการแสดง : มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมของชาติ*.

กรุงเทพมหานคร: สำนักงานกิจการโรงพิมพ์ องค์การสงเคราะห์ทหารผ่านศึก ในพระบรมราชูปถัมภ์.

เด่นดวง พุ่มศิริ. (2523). *ศิลปการละครทางปฏิบัติ*. นครปฐม: คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.

สดใส พันธุมโกมล. (2537).

*การวิเคราะห์ปัญหาและวิธีแก้ปัญหาของนักแสดงในการกำกับการแสดงละครแนวใหม่แนวต่างๆ

ในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2554). *พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔*. สืบค้นจาก

<https://dictionary.orst.go.th>

2. บทความวิจัย/บทความวิชาการ

ลิลิต ใจดี. (2566). การวิจัยละครสร้างสรรค์ในประเทศไทย

สู่แนวทางการพัฒนาโมเดลละครสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะการจัดการความขัดแย้งของเยาวชนในสถาน

นพินิจคุ้มครองเด็กและเยาวชน. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์*, 1(32),

237. สืบค้นจาก <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/arts/article/view/266491/178907>

3. วิทยานิพนธ์/งานวิจัย

ซูฟียา เจอารง. (2547). *การเชื่อมโยงสื่อกับสภาวะอารมณ์ของวัยรุ่นตอนปลายและผู้ใหญ่ตอนต้น*. สืบค้นจาก

<http://cuir.car.chula.ac.th/handle/123456789/75>

4. เอกสารอิเล็กทรอนิกส์ / เว็บไซต์

Bourne, Joanne. (2013). The Well-dressed Maid. Retrieved from

https://wordwenches.typepad.com/word_wenches/

Brown, K. V. (2024). The secret life of Queen Victoria You didn't know. Retrieved from

<https://www.thecollector.com/queen-victoria-secret-life/>

Frazer Shepherdson. (2566). Constantin Stanislavski. สืบค้นจาก

<https://www.orst.go.th/FILEROOM/CABROYINWEB/DRAWER004/GENERAL/DATA0000/00000038.FLP/html/132/>

gnomonwatches. (2024). How Does Grandfather Clock Work?. สืบค้นจาก

<https://www.gnomonwatches.com/blogs/news/how-does-grandfather-clock-work>

Imperial War Museums. (2025). The Blitz Around Britain. สืบค้นจาก

<https://www.iwm.org.uk/history/the-blitz-around-britain>

Isabel Quigly. (2551). Philippa Pearce. สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์, จาก

<https://rsliterature.org/fellows/phillipa-pearce/>

KATEYCR7. (2559). ศิลปะแบบเรียลลิสม์ (Realism). สืบค้นจาก

<https://angiegroupp.wordpress.com/2016/03/26/ศิลปะแบบเรียลลิสม์-realism/>

Khanawan Saengmuk. (2553). DEVISING THEATRE by: Khandha Arts'n Theatre Company.

สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2568, จาก <http://www.portfolios.net/events/devising-theatre-by-khandha>

London Perfect. (n.d.). Weather and Seasons in London. Retrieved from

<https://www.londonperfect.com/plan-your-trip/practical-information/weather-seasons.php>

Manasto Jones. (2013). Victorian Era Fan Guide. Retrieved from

<https://victorianfanguide.tumblr.com/post/42067210488/>

miragenews. (2023). The Concept of Bubble Universes. สืบค้นจาก

<https://www.miragenews.com/bubble-universes-multiverse-theory-a-new-look-1024566>

modernform. (2567). แอร์ไอดีเฟออร์นิเจอร์มัลติฟังก์ชัน ตัวช่วยประหยัดพื้นที่. สืบค้นจาก

<https://www.modernform.co.th/editorial/tips-and-tricks/multifunctional-furniture-for-small-spaces>

- มนุษย์ไฟฟ้า. (2563). Imagination Art ศิลปะ Surrealism. สืบค้นจาก <https://www.bareo-isyss.com/2019/art-culture/surrealism/>
- northpower. (2565). เฟือง (Gear) คืออะไร และมีกี่แบบ. สืบค้นจาก [https://northpower.co.th/pages/เฟือง-คืออะไร#:~:text=เฟือง_\(Gear\)](https://northpower.co.th/pages/เฟือง-คืออะไร#:~:text=เฟือง_(Gear))
- Reddy, Karina. (2019). FASHION HISTORY TIMELINE. Retrieved from <https://fashionhistory.fitnyc.edu/1950-1959/>
- SAMPLEBOARD. (2025). What Defines Art Nouveau?. สืบค้นจาก <https://sampleboard.com/art-nouveau/>
- sarutkum. (2564). สไตลวิคตอเรียน - Interior Design. สืบค้นจาก <https://www.wee-interior.com/สไตลวิคตอเรียน/02/10/?amp=1>
- science theatre. (2567). Physical theatre. สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2568, จาก https://web.facebook.com/permalink.php/?story_fbid=122120974196147221&id=61554416638170
- Taylor, J. (2000). Lighting in the Victorian Home. Retrieved from <https://www.buildingconservation.com/articles/lighting/lighting.htm>
- The People History. (2019). Vintage 1950s Children's Fashion Clothes. Retrieved from <http://www.thepeoplehistory.com/1950skidsfashion.html>
- wikipedia. (2568). พหุภาพ. สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/พหุภาพ>

5. เอกสารประกอบอื่น ๆ / เว็บไซต์มหาวิทยาลัย / บทความทั่วไป

- คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. (2561). สีในแง่จิตวิทยา – Psychological Aspects of Color. สืบค้นจาก <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/psychological-aspects-of-color/>
- ซัค ชัชพงศ์. (2566). ความหมายของชีวิต: เรียนรู้และสร้างมันขึ้นมา. สืบค้นเมื่อ 17 กุมภาพันธ์ 2568, จาก <https://thepotential.org/life/meaning-of-life/>
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2557). ทฤษฎีทางการแสดง. สืบค้นจาก https://www.creativethailand.org/article-read?article_id=34333

Danucha Saleewong. (2552). เทคนิคการแสดง. สืบค้นจาก

<https://www.gotoknow.org/posts/292945>

ตติยา วิชัยดิษฐ. (2564). ประวัติย่อของกาลเวลา (A Brief History of Time) โดย สตีเฟน ฮอว์คิง#17 บทที่

2 อวกาศ-เวลา : การยืดออกของเวลา. สืบค้นจาก

<https://repaythailand.com/ประวัติย่อของกาลเวลา-a-brief-history-15/>



ภาคผนวก ก
เอกสารประกอบการประชาสัมพันธ์



ภาพโปสเตอร์โปรโมทละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีน สวาน ฝัน (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพโปสเตอร์โปรโมทละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีน สวาน ฝัน (2)

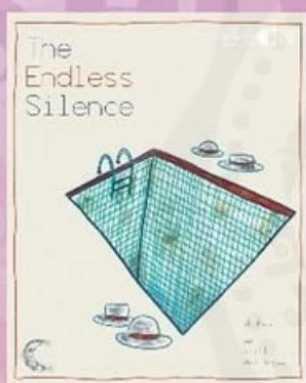
ที่มา : ผู้ศึกษา



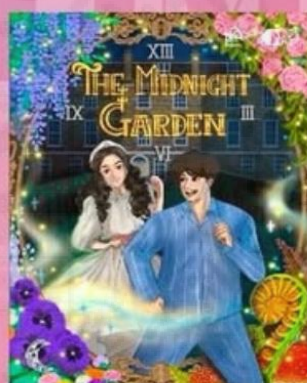
**บะโม ตัด สระ
เดอะชาลอนสตอรี่**
7 - 8 มีนาคม



The Flatshare
บันทึกรัก...ที่ปักใจ
14 - 15 มีนาคม



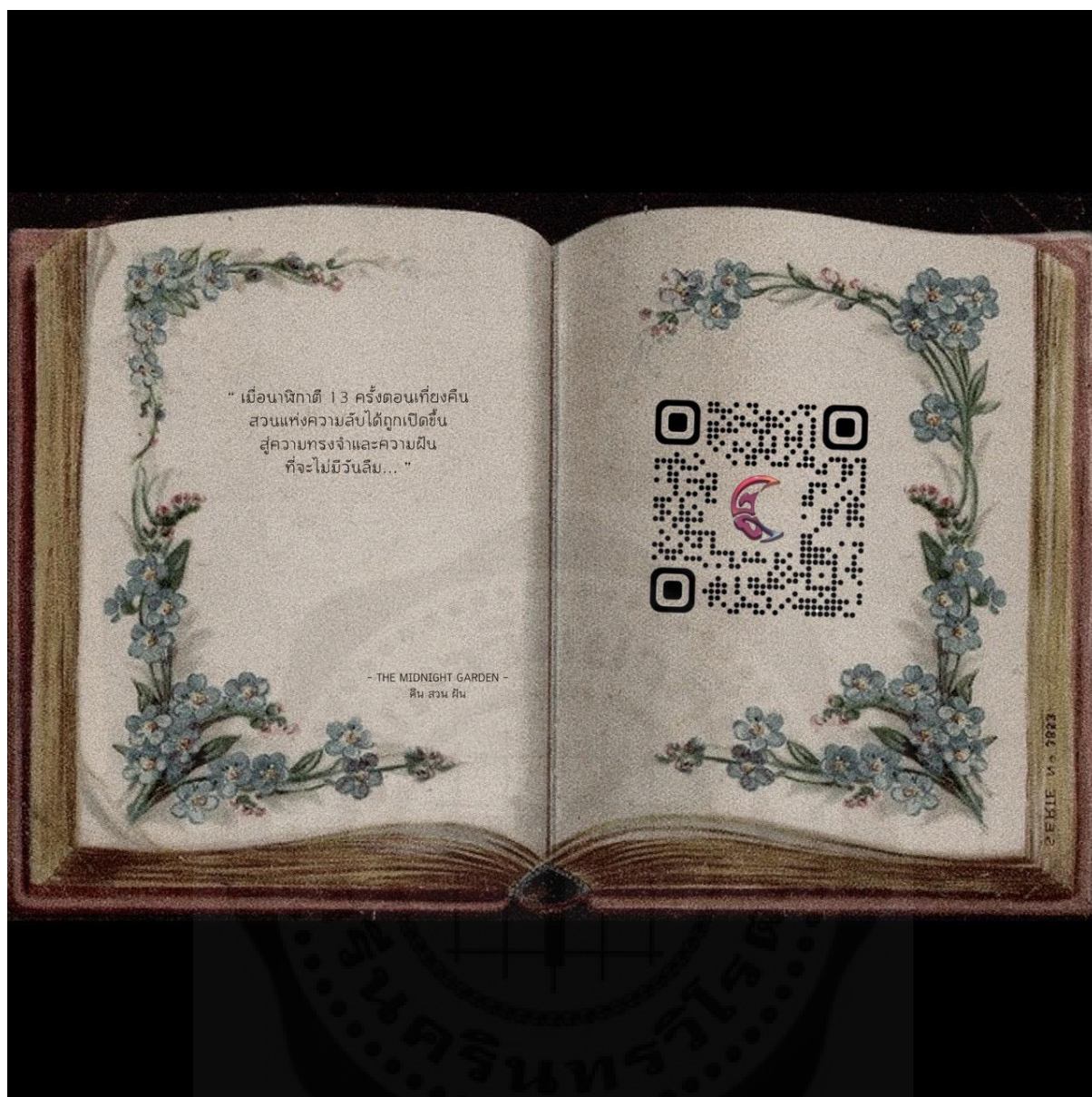
The Endless Silence
นิรันดร์สัจ
21 - 22 มีนาคม



The Midnight Garden
คืนสวนฝัน
28 - 29 มีนาคม

ภาพโปสเตอร์โปรโมทเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2567

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพ QR Code ในการจองบัตรชมเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2567

ของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คืน สวน ฝัน (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพ QR Code ในการจองบัตรชมเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2567
ของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีน สวน ฝัน (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพ QR Code ในการจองบัตรชมเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2567
ของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คีน สวน ฝัน (3)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพ QR Code ในการจองบัตรชมเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2567

ของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คิน สวน ฝัน (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพ QR Code ในการจองบัตรชมเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2567

ของละครเวทีเรื่อง The Midnight Garden คิน สวน ฝัน (5)

ที่มา : ผู้ศึกษา



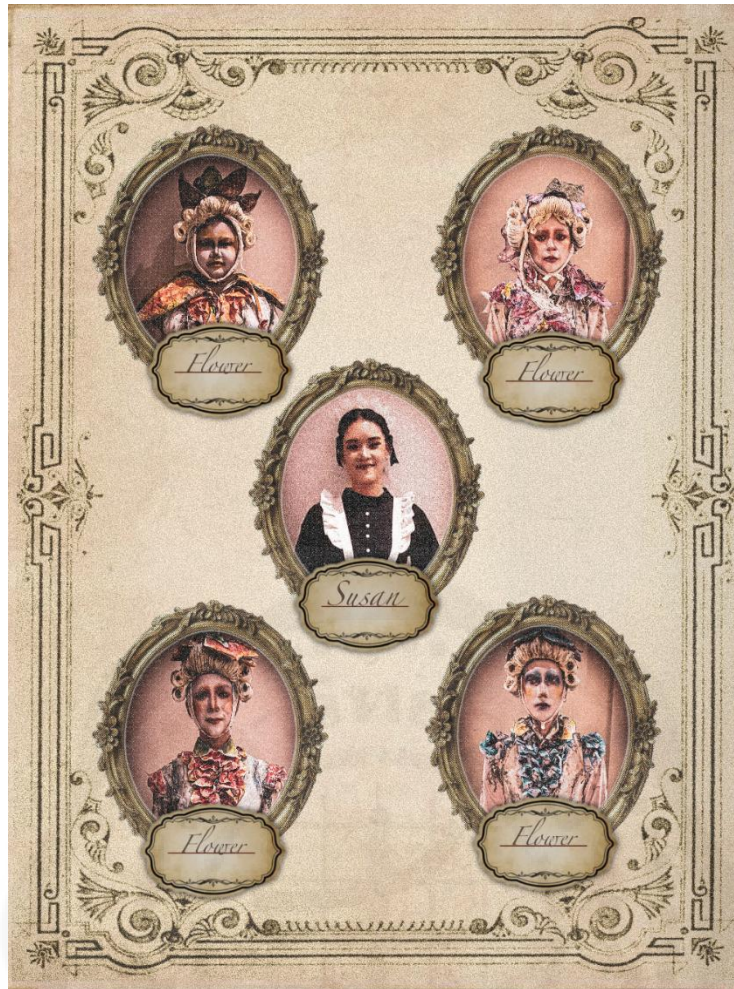
ภาพโปรโมทแนะนำตัวละครใน Instagram รุ่น 28 จันทร (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพโปรโมทแนะนำตัวละครใน Instagram รุ่น 28 จันทร (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพโปรโมทแนะนำตัวละครใน Instagram รุ่น 28 จันทร (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพผู้กำกับ นักแสดงและทีมงานฝ่ายออกแบบ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ประกาศเลื่อนการแสดงละครเวที เรื่อง คืบ สวน ฝืน

เนื่องด้วยจากสถานการณ์ แผ่นดินไหวในประเทศพม่า
ส่งผลให้เกิดการสั่นสะเทือนไปทั่วกรุงเทพมหานคร ในวันที่ 28 มีนาคม เวลา 13:20 น.
และทางมหาวิทยาลัยได้ประกาศงดใช้อาคารและสถานที่ต่างๆในมหาวิทยาลัย
ตั้งแต่วันที่ 28 - 30 มีนาคม หรือจนกว่าจะมีการเปลี่ยนแปลงอีกครั้ง

ทางเราจึงตระหนักถึงความสำคัญของผู้เข้าชมการแสดงละครเวทีของเราเป็นอย่างยิ่ง
จึงขอประกาศยุติการแสดงละครเวที เรื่อง "The Midnight Garden - คืบ สวน ฝืน"
ไว้โดยยังไม่มีกำหนดการและทางเราจัดหาวันในการทำการแสดงอีกครั้ง
หลังจากเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นปลอดภัยและอำนวยความสะดวกต่อการแสดงละครเวทีของเรา

ทางทีมงานโปรดักชั่น คืบ สวน ฝืน รุ่น 28 จันทรา จึงขออภัยเป็นอย่างยิ่ง
กับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เราจะประสานงานและแจ้งข้อมูลให้ท่านทราบอีกครั้ง

จากทีมงานโปรดักชั่น คืบ สวน ฝืน
รุ่น 28 จันทรา
ณ วันที่ 29 มีนาคม 2568

ภาพการแจ้งข่าวสารการเลื่อนรอบการแสดงเนื่องจากเหตุการณ์แผ่นดินไหว (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพการแจ้งข่าวสารการเลื่อนรอบการแสดงเนื่องจากเหตุการณ์แผ่นดินไหว (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพโปรโมทการนับถอยหลัง 2 วัน ก่อนถึงรอบการแสดงครั้งแรก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพโปรโมท แนะนำวิธีการเดินทางและขอบคุณผู้สนับสนุนใจดีทุกท่าน

ที่มา : ผู้ศึกษา