
THE
DUNGEON
OF
GEEKS
THE LOST SOUL OF ATHENS
unexpected
first intentions
no contours
begin
rhetoric
why print?
why print2

โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที

เรื่อง The Dungeon of Geeks

นางสาวกมลชนก	กุลพนาเวศ
นายเกรียงไกร	ตันตระชนิดา
นายวราวุฒิ	วรนาม
นางสาวศิรภัสสร	เดชเดโช
นางสาวสุวดี	สุพบุตร
นายอนันต์	วิชชุวาณิชย์
นางสาวอภัสรา	สุวรรณรัก
นางสาวอรพรรณ	จันทะรัง
นายณภัทร	ลีฬหาทร
นายธีรโชติ	คล้ายมงคล
นางสาวนวลจุฑา	เกตุสระ
นางสาวปภาวดี	อิ่มเจริญผล
นายพัฒน์พงษ์	ลอยมาปิง
นางสาวภูริปภา	ปฏิบัติสรกิจ
นางสาววรัญญา	ชัยวรวิทย์กุล
นางสาววรัทยา	ตั้งจิตวิสุทธิ์

สาขาวิชาศิลปะการแสดง

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2568

โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที

เรื่อง The Dungeon of Geeks

นางสาวกมลชนก	กุลพนาเวศ
นายเกรียงไกร	ตันตระชนิดา
นายวราวุฒิ	วรนาม
นางสาวศิรภัสสร	เดชเดโช
นางสาวสุวดี	สุพบุตร
นายอนันต์	วิชชุวาณิชย์
นางสาวอภัสรา	สุวรรณรัก
นางสาวอรพรรณ	จันทะรัง
นายณภัทร	ลีพหาทร
นายธีรโชติ	คล้ายมงคล
นางสาวนวลจุฑา	เกตุสระ
นางสาวปภาวดี	อิ่มเจริญผล
นายพัฒน์พงษ์	ลอยมาปิง
นางสาวภูริปภา	ปฏิบัติสรกิจ
นางสาววรัญญา	ชัยวรวิทย์กุล
นางสาววรัทยา	ตั้งจิตวิสุทธิ์

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2568

ศิลปะการแสดงนิพนธ์

โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที

เรื่อง The Dungeon of Geeks

ของ

1. นางสาวกมลชนก	กุลพนาเวศ	รหัสประจำตัว 65110010215
2. นายเกรียงไกร	ตันตระชนิดา	รหัสประจำตัว 65110010217
3. นายวราวุฒิ	วรนาม	รหัสประจำตัว 65110010231
4. นางสาวศิรภัสสร	เดชเดโช	รหัสประจำตัว 65110010232
5. นางสาวสุวดี	สุพบุตร	รหัสประจำตัว 65110010234
6. นายอนันต์	วิชชุวาณิชย์	รหัสประจำตัว 65110010235
7. นางสาวอภัสรา	สุวรรณรัก	รหัสประจำตัว 65110010236
8. นางสาวอรพรรณ	จันทะรัง	รหัสประจำตัว 65110010238
9. นายณภัทร	ลีฬหาทร	รหัสประจำตัว 65110010251
10. นายธีรโชติ	คล้ายมงคล	รหัสประจำตัว 65110010255
11. นางสาวนวลจุฑา	เกตุสระ	รหัสประจำตัว 65110010256
12. นางสาวปภาวดี	อิ่มเจริญผล	รหัสประจำตัว 65110010258
13. นายพัฒน์พงษ์	ลอยมาปิง	รหัสประจำตัว 65110010262
14. นางสาวภูริปภา	ปฏิบัติสรกิจ	รหัสประจำตัว 65110010265
15. นางสาววรัญญา	ชัยวรวิทย์กุล	รหัสประจำตัว 65110010268
16. นางสาววรัทยา	ตั้งจิตวิสุทธิ์	รหัสประจำตัว 65110010269

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต

สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....

ดร.ธัญญรัตน์ ประดิษฐ์แท่น

หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะการแสดง

.....

ดร.เศรษฐ์สิริ นิรันดร

อาจารย์ที่ปรึกษาศิลปะการแสดงนิพนธ์

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า	3
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	4
บทที่ 2 ข้อมูลสัมพันธ์	5
2.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านกำกับการแสดง	5
2.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบทละครเรื่อง The Dungeon of Geeks	5
2.1.1.1 ประวัติผู้ประพันธ์บทละครต้นฉบับ ควี เหงียน (Qui Nguyen)	5
2.1.1.2 รูปแบบเกมที่ใช้ในบทละคร	6
2.1.2 หลักการวิเคราะห์และตีความบทละคร	7
2.1.3 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง The Dungeon of Geeks	8
2.1.3.1 ละครแนวแฟนตาซี (Fantasy) และละครแนวแบบเหมือนจริง (Realistic)	8
2.1.3.2 ละครเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Theatre)	9
2.1.3.3 ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama)	9
2.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการแสดง	10
2.2.1 ความหมายของนักแสดง	10
2.2.2 เครื่องมือของนักแสดง	10
2.2.2.1 ร่างกาย (Body)	10
2.2.2.2 เสียง (Voice)	11
2.2.2.3 การสังเกตพฤติกรรมมนุษย์ (Observation)	12
2.2.3 ทักษะในการแสดงและทฤษฎีการแสดง	13
2.2.3.1 ทักษะในการแสดง	13
2.2.3.2 ระบบของสตานิสลาฟสกี (Stanislavski's System)	14
2.2.3.3 แนวคิดของ อูตา ฮาเกน (Uta Hagen)	15

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.2.3.4 ทฤษฎีละครเคลื่อนไหวของ ฌาคส์ เลอก๊อก (Jacques Lecoq) 16

2.2.3.5 การสร้างตัวละครจากสัตว์ (Animal Work in Acting) 17

2.2.4 กระบวนการทำงานของนักแสดง 18

2.2.4.1 ช่วงก่อนการแสดง (Pre-Production) 18

2.2.4.2 ช่วงทำการแสดง (Production) 19

2.2.4.3 ช่วงหลังการแสดง (Post-Production) 20

2.3 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง 21

2.3.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบฉาก 21

2.3.2 แนวคิดแบบพื้นที่รอยต่อ (Liminal Space) 21

2.3.2.1 สภาวะกึ่งกลาง (Betwixt and Between) 21

2.3.2.2 พื้นที่ทางผ่าน (Non-places) 22

2.3.3 ทฤษฎีวงล้อมศักดิ์สิทธิ์ (The Magic Circle) และตรรกะของโลกสมมติ 22

2.3.3.1 การตอบสนองของพื้นที่ (Environmental Storytelling) 22

2.3.4 สัญลักษณ์นิยม (Symbolism) 23

2.3.4.1 การปกปิด (Masking) 23

2.3.4.2 การสะท้อน (Reflection) 23

2.4 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง 23

2.4.1 แนวคิดการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากบนฐานของอัตลักษณ์ตัวละคร
(Concept of Character Based Prop Design) 23

2.4.1.1 การสะท้อนอัตลักษณ์ของตัวละคร
(Reflection of Character Identity) 24

2.4.1.2 การทำหน้าที่เป็นส่วนขยายของตัวละคร
(Extension of Character) 24

2.4.1.3 การสื่อสารผ่านภาษาทางกายภาพ (Visual Language) 24

2.4.2 การออกแบบตามบริบท (Contexual Design) 25

2.4.2.1 รูปแบบของวัตถุควรถูกกำหนดโดยหน้าที่การใช้งาน
(Form Follows Function) 25

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.5 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง 25

2.5.1 แนวคิดทฤษฎีและข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ 25

2.5.1.1 บริบทด้านเครื่องแต่งกายในโลกแห่งความเป็นจริง (The Reality) 26

2.5.2 การแบ่งกลุ่มตัวละครและลักษณะการแต่งกาย 26

2.5.2.1 กลุ่มนักเรียนโรงเรียนนานาชาติ (International School Students) 26

2.5.2.2 กลุ่มครูและบุคลากร (Staff & Faculty) 27

2.5.2.3 กลุ่มวัยรุ่นทั่วไป (Non-Student Group / Post-Pandemic Youth) 27

2.5.3 บริบทด้านเครื่องแต่งกายในโลกสมมติ (The Dugeon World) 28

2.5.3.1 ความแตกต่างทางชนชั้นในยุคกลาง
(Class Distinction in Medieval Dress) 28

2.5.3.2 รายละเอียดการแต่งกายแยกตามประเภทตัวละคร 29

2.5.4 แนวคิดจิตวิทยาและการชดเชยตัวตนผ่านโลกเสมือน 30

2.5.4.1 ปรากฏการณ์โพรทิอุส (Proteus Effect)
และการเติมเต็มความปรารถนา (Wish Fulfillment) 30

2.5.4.2 สัญวิทยาและคติรูปสัตว์ในการสื่อความหมาย
(Semiotics & Zoomorphism) 30

2.5.4.3 จิตวิทยาการรับรู้เรื่องสีและวัสดุจำลอง (Color & Material) 31

2.6 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง 32

2.6.1 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบแสงเรื่อง The Dungeon of Geeks 32

2.6.1.1 แสงของโลกความจริง 32

2.6.1.2 แสงของโลกในเกม 33

2.6.1.3 การออกแบบแสงสีพลังประจำของตัวละครที่อ้างอิงจาก
ปรากฏการณ์ธรรมชาติ 34

2.6.2 การออกแบบแสดงในเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic) 34

2.6.2.1 สี (Color) 34

2.6.2.2 การให้ความสว่าง 36

2.6.2.3 การกำหนดทิศทางแสง (Lighting Direction) 36

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.6.2.4 แนวคิดแสงจากไฟเส้นแอลอีดี (LED Stripe Light) 36

2.6.3 ทฤษฎีการสะท้อนแสง (Reflection) 37

2.7 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบเทคนิคสื่อมัลติมิเดียและเทคนิคเสียง 38

2.7.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย 38

2.7.1.1 การถอยกลับไปสู่สภาวะที่ปลอดภัย (Withdrawal) 38

2.7.1.2 การเปลี่ยนแรงขับไปสู่สิ่งที่สร้างสรรค์ (Indirect Aggressive) 39

2.7.2 การวิเคราะห์กลวิธีและการสื่อสารผ่านองค์ประกอบทางทัศนศิลป์และสื่อประสม (Analysis of Communication Strategies through Visual Elements and Mixed Media) 39

2.7.2.1 การสื่อสารผ่านการวาดภาพ (Communication through Painting & Stylization) 39

2.7.2.2 การสื่อสารผ่านภาพนิ่ง (Communication through Static Imagery & Composition) 39

2.7.2.3 การสื่อสารผ่านภาพเคลื่อนไหวและวิดิทัศน์ (Communication through Animation & Video Sequence) 40

2.7.3 การประยุกต์ใช้องค์ประกอบทางดนตรีและอัตลักษณ์แนวเพลงเพื่อนำทางอารมณ์ในเกมแนวสวมบทบาท (RPG) 40

2.7.3.1 การใช้ลักษณะเฉพาะของแนวเพลงเพื่อสร้างโลกทัศน์ 40

2.7.3.2 บทบาทของภูมิทัศน์เสียงและเสียงสภาพแวดล้อมต่อการรับรู้เชิงพื้นที่และการสร้างความรู้สึก 41

บทที่3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน 42

3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง 42

3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง (Pre-Production) 42

3.1.1.1 นำเสนอแนวคิดเบื้องต้นสำหรับการคัดเลือกผู้กำกับการแสดง 42

3.1.1.2 การวิเคราะห์บทละคร 44

3.1.1.3 การคัดเลือกนักแสดง 57

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3.1.1.4 การคัดเลือกนักออกแบบ 60

3.1.2 กระบวนการกำกับการแสดง (Pre-Production) 61

3.1.2.1 กระบวนการกำกับการแสดงและหาวิธีการนำเสนอละครเวที 61

3.1.2.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง ครั้งที่ 1 (30%) 65

3.1.2.3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง ครั้งที่ 2 (50%) 73

3.1.2.4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง ครั้งที่ 3 (70%) 76

3.1.2.5 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง ครั้งที่ 4 (100%) 81

3.1.2.6 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal) 85

3.1.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้า 89

3.1.4 ผลงานด้านการแสดง (Production) 92

3.1.4.1 ผลงานด้านการแสดงรอบที่ 1 92

3.1.4.2 ผลงานด้านการแสดงรอบที่ 2 94

3.1.4.3 ผลงานด้านการแสดงรอบที่ 3 95

3.1.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production) 98

3.2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง 99

3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production) 99

3.2.1.1 การเตรียมตัวก่อนการคัดเลือกนักแสดง 99

3.2.1.2 การวิเคราะห์ตัวละคร 102

3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวและพัฒนาก่อนการแสดง 127

3.2.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข 149

3.2.4 ผลงานด้านการแสดง (Production) 173

3.2.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production) 175

3.3 การพัฒนาการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก 176

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง 176

3.3.1.1 การศึกษาบทละครเดิม 176

3.3.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอฉากละครเวที 176

3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และ การค้นคว้าข้อมูลอ้างอิง เพื่อใช้ในการออกแบบฉาก 177

3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง 179

3.3.2.1 การส่งความคืบหน้า 30% 179

3.3.2.2 การส่งความคืบหน้า 50% 180

3.3.2.3 การส่งความคืบหน้า 70% 182

3.3.2.4 การส่งความคืบหน้า 100% 182

3.3.2.5 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal) 183

3.3.2.6 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข 184

3.3.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบฉาก (Production) 185

3.3.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานช่วงการแสดง 185

3.3.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production) 190

3.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก 190

3.4.1 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production) 190

3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม 190

3.4.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ 191

3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และ การค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ใน 191

3.4.2 ขั้นตอนการทำงานช่วงการแสดง 191

3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30% 191

3.4.2.2 การส่งความคืบหน้า 50% 193

3.4.2.3 การส่งความคืบหน้า 70% 195

3.4.2.4 การส่งความคืบหน้า 100% 197

3.4.2.5 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal) 199

3.4.2.6 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข 199

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3.4.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (Production) 202

3.4.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานช่วงการแสดง 202

3.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย 208

3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production) 208

3.5.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม 208

3.5.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ 211

3.5.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production) 216

3.5.2.1 การส่งความคืบหน้า 30% 216

3.5.2.2 การส่งความคืบหน้า 50% 229

3.5.2.3 การส่งความคืบหน้า 70% 237

3.5.2.4 การส่งความคืบหน้า 100% 244

3.5.2.5 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal) 251

3.5.2.6 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข 265

3.5.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Production) 268

3.5.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานช่วงการแสดง 268

3.5.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production) 283

3.6 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานด้านการออกแบบแสง 283

3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production) 283

3.6.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม 283

3.6.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอการออกแบบแสง 284

3.6.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิง ประกอบการออกแบบแสง 285

3.6.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production) 290

3.6.2.1 การส่งความคืบหน้า 30% 290

3.6.2.2 การส่งความคืบหน้า 50% 292

3.6.2.3 การส่งความคืบหน้า 70% 297

3.6.2.4 การส่งความคืบหน้า 100% 301

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

3.6.2.5 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal) 304

3.6.2.6 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข 305

3.6.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบแสง (Production) 307

3.6.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานช่วงการแสดง 307

3.6.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production) 316

3.7 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและมัลติมีเดีย 317

3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production) 317

3.7.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม 317

3.7.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ 317

3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย 317

3.7.2 ขั้นคอนการทำงานช่วงการแสดง 318

3.7.2.1 การส่งความคืบหน้า 30% 318

3.7.2.2 การส่งความคืบหน้า 50% 319

3.7.2.3 การส่งความคืบหน้า 70% 323

3.7.2.4 การส่งความคืบหน้า 100% 324

3.7.2.5 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal) 332

3.7.2.6 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข 334

3.7.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบเสียงและมัลติมีเดีย (Production) 336

3.7.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานช่วงการแสดง 336

3.7.3.2 ช่วงการแสดงจริง 337

3.7.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดงด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดีย (Post-Production) 339

บทที่4 สรุปผลจากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน 340

4.1 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง 340

4.1.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง 340

4.1.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขปัญหาด้านกำกับการแสดง 341

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

4.1.3 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านกำกับการแสดง 342

4.1.4 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง 342

4.2 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง 343

4.2.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง 343

4.2.1.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้ในฐานะนักแสดง 343

4.2.1.2 สิ่งที่ได้เรียนรู้ในฐานะตัวละคร 344

4.3 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก 345

4.3.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบฉาก 345

4.3.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบฉาก 345

4.3.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก 346

4.4 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบ
อุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง 346

4.4.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบ
อุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง 346

4.4.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง 346

4.4.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบ
อุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง 347

4.5 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย 347

4.5.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย 347

4.5.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย 348

4.5.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย 348

4.6 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง 349

4.6.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบแสง 349

4.6.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบแสง 350

4.6.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง 350

4.7 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมิเดีย 351

4.7.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมิเดีย 351

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

4.7.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมิเดีย 351

4.7.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมิเดีย 351

4.8 ข้อเสนอแนะ 352

4.8.1 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมออนไลน์ 352

บรรณานุกรม 355

ภาคผนวก ก บทละครเรื่อง The Dungeon of Geeks 362

ภาคผนวก ข เอกสารประกอบการประชาสัมพันธ์ 432



สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1 : ไฟเส้นแอลอีดี (LED Stripe Light) 37

ภาพที่ 2.2 : รูปของการสะท้อนแบบกระจาย 38

ภาพที่ 3.1 : ภาพรวมรุ่น 29กุมภา วันเปิดโปรดักชัน 63

ภาพที่ 3.2 : การซ้อมช่วงเปิดโปรดักชัน 64

ภาพที่ 3.3 : การแสดงวันเปิดโปรดักชัน 64

ภาพที่ 3.4 : การซ้อมการแสดงช่วงที่ 1 66

ภาพที่ 3.5 : การแบ่งปันข้อเสนอแนะ (Feedback) ช่วงการซ้อมช่วงที่ 1 67

ภาพที่ 3.6 : วันส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) 67

ภาพที่ 3.7 : หน้าปกเกม 70

ภาพที่ 3.8 : รูปแบบของเกม 71

ภาพที่ 3.9 : กติกาของเกม 71

ภาพที่ 3.10 : รายละเอียดโลกของเกม 72

ภาพที่ 3.11 : ประเภทของตัวละครฝั่งนักผจญภัย 72

ภาพที่ 3.12 : ประเภทของตัวละครฝั่งมอนส์เตอร์ 73

ภาพที่ 3.13 : การซ้อมช่วงที่ 2 (50%) 74

ภาพที่ 3.14 : การเตรียมตัวก่อนส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (1) 75

ภาพที่ 3.15 : การเตรียมตัวก่อนส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (2) 75

ภาพที่ 3.16 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 76

ภาพที่ 3.17 : การคุยรายละเอียดตอนซ้อมกับนักแสดง 77

ภาพที่ 3.18 : การซ้อมช่วงที่ 3 (1) 77

ภาพที่ 3.19 : การซ้อมช่วงที่ 3 (2) 78

ภาพที่ 3.20 : การซ้อมช่วงที่ 3 (3) 78

ภาพที่ 3.21 : การเตรียมตัวก่อนส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 79

ภาพที่ 3.22 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (1) 79

ภาพที่ 3.23 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (2) 80

ภาพที่ 3.24 : การซ้อมช่วงที่ 4 (1) 82

ภาพที่ 3.25 : การซ้อมช่วงที่ 4 (2) 83

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.26 : การซ้อมช่วงที่ 4 (3) 83

ภาพที่ 3.27 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (1) 84

ภาพที่ 3.28 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (2) 85

ภาพที่ 3.29 : การซ้อมก่อนการซ้อมใหญ่ (1) 86

ภาพที่ 3.30 : การซ้อมก่อนการซ้อมใหญ่ (2) 87

ภาพที่ 3.31 : การซ้อมใหญ่ (1) 88

ภาพที่ 3.32 : การซ้อมใหญ่ (2) 88

ภาพที่ 3.33 : การแสดงรอบที่ 1 93

ภาพที่ 3.34 : ภาพรวมโปรดักชันหลังการแสดงรอบที่ 1 93

ภาพที่ 3.35 : การแสดงรอบที่ 2 (1) 94

ภาพที่ 3.36 : การแสดงรอบที่ 2 (2) 95

ภาพที่ 3.37 : ภาพการเตรียมตัวก่อนแสดงรอบที่ 3 97

ภาพที่ 3.38 : การแสดงรอบที่ 3 97

ภาพที่ 3.39 : ภาพรวมโปรดักชัน The Dungeon of Geeks ในการแสดงรอบที่ 3 98

ภาพที่ 3.40 : ภาพบ้านเทย่าและอลิส 178

ภาพที่ 3.41 : ภาพบ้านอลิสและเทย่า (1) 178

ภาพที่ 3.42 : ภาพบ้านอลิสและเทย่า (2) 178

ภาพที่ 3.43 : โลกเกม (1) 179

ภาพที่ 3.44 : โลกเกม (2) 179

ภาพที่ 3.45 : ภาพรวมสถานที่และสภาพแวดล้อม (อรพรรณ จันทะรัง) (1) 180

ภาพที่ 3.46 : ภาพรวมสถานที่และสภาพแวดล้อม (อรพรรณ จันทะรัง) (2) 180

ภาพที่ 3.47 : ภาพรวมแนวคิดการออกแบบฉาก (อรพรรณ จันทะรัง) 181

ภาพที่ 3.48 : ภาพฉากในเทศกาลงานปล่อยผี (อรพรรณ จันทะรัง) (1) 181

ภาพที่ 3.49 : ภาพฉากในเทศกาลงานปล่อยผี (อรพรรณ จันทะรัง) (2) 181

ภาพที่ 3.50 : โมเดลจำลองฉาก (อรพรรณ จันทะรัง) (1) 182

ภาพที่ 3.51 : โมเดลจำลองฉาก (อรพรรณ จันทะรัง) (2) 182

ภาพที่ 3.52 : ภาพสเก็ตช์ (อรพรรณ จันทะรัง) (1) 183

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.53 : ภาพสเก็ตช์ (อรพรรณ จันทะรัง) (2) 183

ภาพที่ 3.54 : ภาพก่อนการผลิต (อรพรรณ จันทะรัง) (1) 185

ภาพที่ 3.55 : ภาพก่อนการผลิต (อรพรรณ จันทะรัง) (2) 185

ภาพที่ 3.56 : ภาพทาสีพื้นเวที (อรพรรณ จันทะรัง) (1) 186

ภาพที่ 3.57 : ภาพทาสีพื้นเวที (อรพรรณ จันทะรัง) (2) 186

ภาพที่ 3.58 : ภาพทาสีพื้นเวที (อรพรรณ จันทะรัง) (3) 186

ภาพที่ 3.59 : ภาพทาสีฉาก (อรพรรณ จันทะรัง) 187

ภาพที่ 3.60 : ภาพทาสีฉาก (อรพรรณ จันทะรัง) (2) 187

ภาพที่ 3.61 : ภาพทาสีสเต็ป (Step) (อรพรรณ จันทะรัง) (1) 188

ภาพที่ 3.62 : ภาพทาสีสเต็ป (Step) (อรพรรณ จันทะรัง) (2) 188

ภาพที่ 3.63 : ภาพขึงผ้า (อรพรรณ จันทะรัง) (1) 189

ภาพที่ 3.64 : ภาพขึงผ้า (อรพรรณ จันทะรัง) (2) 189

ภาพที่ 3.65 : ภาพฉากที่เสร็จสมบูรณ์ (อรพรรณ จันทะรัง) 189

ภาพที่ 3.66 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า30% (1) 192

ภาพที่ 3.67 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 30% (2) 192

ภาพที่ 3.68 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 30% (3) 193

ภาพที่ 3.69 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 50% (1) 194

ภาพที่ 3.70 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 50% (2) 194

ภาพที่ 3.71 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 50% (3) 195

ภาพที่ 3.72 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 70% (1) 196

ภาพที่ 3.73 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 70% (2) 196

ภาพที่ 3.74 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 70% (3) 197

ภาพที่ 3.75 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 100% (1) 197

ภาพที่ 3.76 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 100% (2) 198

ภาพที่ 3.77 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 100% (3) 198

ภาพที่ 3.78 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 100% (4) 199

ภาพที่ 3.79 : ภาพแบบจำลองอุปกรณ์ประกอบฉากก่อนการผลิตจริง 202

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.80 : ภาพแบบจำลองอาวุธก่อนการผลิตจริง (1) 202

ภาพที่ 3.81 : ภาพแบบจำลองอาวุธก่อนการผลิตจริง (2) 203

ภาพที่ 3.82 : ภาพกระบวนการสร้างดาบยักษ์ของเทย่า 203

ภาพที่ 3.83 : ภาพกระบวนการสร้างอีเตอร์ของมาร์ค 204

ภาพที่ 3.84 : ภาพกระบวนการสร้างจิ้งจกปลอมในส่วนของที่ช็อตจิ้งจก 204

ภาพที่ 3.85 : ภาพกระบวนการสร้างอุปกรณ์ฉาก 205

ภาพที่ 3.86 : ภาพวันแสดงจริง 206

ภาพที่ 3.87 : ภาพตารางตรวจสอบอุปกรณ์ประกอบฉากตามลำดับฉาก (prop checklist) 207

ภาพที่ 3.88 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย 208

ภาพที่ 3.89 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย 209

ภาพที่ 3.90 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย 210

ภาพที่ 3.91 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย 211

ภาพที่ 3.92 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (1) 212

ภาพที่ 3.93 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (2) 212

ภาพที่ 3.94 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (1) 214

ภาพที่ 3.95 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (2) 214

ภาพที่ 3.96 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย 215

ภาพที่ 3.97 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย 215

ภาพที่ 3.98 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย 216

ภาพที่ 3.99 : เทย่า (30%) 217

ภาพที่ 3.100 : สตีฟ (30%) 217

ภาพที่ 3.101 : ลลิน (30%) 218

ภาพที่ 3.102 : ยูมิ&ริกะ (30%) 219

ภาพที่ 3.103 : อลิส (30%) 219

ภาพที่ 3.104 : มาร์ค (30%) 220

ภาพที่ 3.105 : เวร่า (30%) 221

ภาพที่ 3.106 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย 221

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.107 : รอนนี่ (30%) 222

ภาพที่ 3.108 : เรนนี่ (30%) 223

ภาพที่ 3.109 : บิ๊ก (30%) 223

ภาพที่ 3.110 : โลกเกม(30%) (1) 224

ภาพที่ 3.111 : โลกเกม(30%) (2) 224

ภาพที่ 3.112 : เทลิอุส (30%) 225

ภาพที่ 3.113 : อลิส (30%) 225

ภาพที่ 3.114 : มาร์คอส (30%) 226

ภาพที่ 3.115 : สตีฟ (30%) 227

ภาพที่ 3.116 : เลนดีส (30%) 227

ภาพที่ 3.117 : ลิลิธ (30%) 228

ภาพที่ 3.118 : อีวิลยูมิ&อีวิลริกะ (30%) 228

ภาพที่ 3.119 : ตารางคีย์เวิร์ดที่ใช้ของตัวละคร (50%) (1) 230

ภาพที่ 3.120 : ตารางการแบ่งประเภทของตัวละคร (50%) (2) 230

ภาพที่ 3.121 : เลเวลของตัวละคร (50%) (3) 231

ภาพที่ 3.122 : อลิส (50%) 231

ภาพที่ 3.123 : เทย่า&เทลิอุส (50%) 232

ภาพที่ 3.124 : รอนนี่&มาร์คอส (50%) 232

ภาพที่ 3.125 : สตีฟ (50%) 233

ภาพที่ 3.126 : มาร์ค (50%) 233

ภาพที่ 3.127 : เวร่า (50%) 234

ภาพที่ 3.128 : ลลิน&ลิลิธ (50%) 234

ภาพที่ 3.129 : เรนนี่&เลนดีส (50%) 235

ภาพที่ 3.130 : บิ๊ก (50%) 235

ภาพที่ 3.131 : อีวิลยูมิ&อีวิลริกะ (50%) 236

ภาพที่ 3.132 : ปล่อยผี (50%) 236

ภาพที่ 3.133 : ปล่อยผี (50%) 237

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.134 : คีย์เวิร์ดที่ใช้ของตัวละคร (70%) 238

ภาพที่ 3.135 : ภาพสเก็ตช์ - อลิส (70%) 238

ภาพที่ 3.136 : ภาพสเก็ตช์ - เทย่า&เทลิอุส (70%) 239

ภาพที่ 3.137 : ภาพสเก็ตช์ - รอนนี่&มาร์คอส (70%) 239

ภาพที่ 3.138 : ภาพสเก็ตช์ - เวร่า (70%) 240

ภาพที่ 3.139 : ภาพสเก็ตช์ - สตีฟ (70%) 240

ภาพที่ 3.140 : ภาพสเก็ตช์ - ลลิน&ลิลิธ (70%) 241

ภาพที่ 3.141 : เรนนี่&เลนดีส (70%) 241

ภาพที่ 3.142 : ภาพสเก็ตช์ - อีวิลยูมิ (70%) 242

ภาพที่ 3.143 : ภาพสเก็ตช์ - อีวิลริกะ (70%) 242

ภาพที่ 3.144 : ภาพสเก็ตช์ - NPC (70%) 243

ภาพที่ 3.145 : ภาพสเก็ตช์ - นางฟ้าลูน่า (70%) 243

ภาพที่ 3.146 : ภาพสเก็ตช์ - บักแบร์ (Bugbear) (70%) 244

ภาพที่ 3.147 : ภาพสเก็ตช์ - เทย่า&เทลิอุส (100%) 245

ภาพที่ 3.148 : ภาพสเก็ตช์ - อลิส (100%) 246

ภาพที่ 3.149 : ภาพสเก็ตช์ - มาร์ค (100%) 246

ภาพที่ 3.150 : ภาพสเก็ตช์ - รอนนี่&มาร์คอส (100%) 247

ภาพที่ 3.151 : ภาพสเก็ตช์ - สตีฟ (100%) 247

ภาพที่ 3.152 : ภาพสเก็ตช์ - ลิลิธ (100%) 248

ภาพที่ 3.153 : ภาพสเก็ตช์ - เลนดีส (100%) 248

ภาพที่ 3.154 : ภาพสเก็ตช์ - บิ๊ก (100%) 249

ภาพที่ 3.155 : ภาพสเก็ตช์ - อีวิลริกะและอีวิลยูมิ (100%) 249

ภาพที่ 3.156 : ภาพสเก็ตช์เทียแมต(100%) 250

ภาพที่ 3.157 : ภาพสเก็ตช์ NPC - (100%) 250

ภาพที่ 3.158 : ภาพสเก็ตช์ บักแบร์ (100%) 251

ภาพที่ 3.159 : เทย่า เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 251

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.160 : เทย่า เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดงเป็นเทลิอุส (2) 252

ภาพที่ 3.161 : เทย่า เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดงเป็นเทียแมต (3) 252

ภาพที่ 3.162 : อลิส เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 253

ภาพที่ 3.163 : อลิส เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2) 253

ภาพที่ 3.164 : มาร์ค เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 254

ภาพที่ 3.165 : ซอมบี้มาร์ค เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2) 254

ภาพที่ 3.166 : มาร์คอส เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 255

ภาพที่ 3.167 : รอนนี่ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2) 255

ภาพที่ 3.168 : เวร่า เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 256

ภาพที่ 3.169 : สตีฟ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 256

ภาพที่ 3.170 : สตีฟ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2) 257

ภาพที่ 3.171 : บิ๊ก เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 257

ภาพที่ 3.172 : ลลิน เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 258

ภาพที่ 3.173 : ลิลิธ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2) 259

ภาพที่ 3.174 : เรนนี่ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 259

ภาพที่ 3.175 : เลนดีส เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2) 259

ภาพที่ 3.176 : ยูมิ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 260

ภาพที่ 3.177 : อีวิลยูมิ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2) 260

ภาพที่ 3.178 : ริกะ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 261

ภาพที่ 3.179 : อีวิลริกะ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2) 261

ภาพที่ 3.180 : NPC เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 262

ภาพที่ 3.181 : บักแบร์ (Bugbear) เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2) 262

ภาพที่ 3.182 : NPC เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 263

ภาพที่ 3.183 : บักแบร์ (Bugbear) เช็คความเรียบร้อยไปแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2) 263

ภาพที่ 3.184 : NPC เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1) 264

ภาพที่ 3.185 : นางฟ้าลูน่า เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2) 264

ภาพที่ 3.186 : ภาพทดลองชุดก่อนการผลิต (1) 268

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.187 : ภาพทดลองชุดก่อนการผลิต (2) 269

ภาพที่ 3.188 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเทลิอุส(100%) (1) 270

ภาพที่ 3.189 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเทลิอุส(100%) (2) 270

ภาพที่ 3.190 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเทลิอุส(100%) (3) 271

ภาพที่ 3.191 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายอลิส(100%) (1) 272

ภาพที่ 3.192 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายซอมบี้มาร์ค(100%) (1) 272

ภาพที่ 3.193 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายซอมบี้มาร์ค(100%) (2) 273

ภาพที่ 3.194 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายมาร์คอส(100%) (1) 273

ภาพที่ 3.195 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายมาร์คอส(100%) (2) 274

ภาพที่ 3.196 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายมาร์คอส(100%) (3) 274

ภาพที่ 3.197 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายมาร์คอส(100%) (4) 275

ภาพที่ 3.198 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตีฟ(100%) (1) 275

ภาพที่ 3.199 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตีฟ(100%) (2) 275

ภาพที่ 3.200 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายลิลิธ (100%) (1) 276

ภาพที่ 3.201 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายลิลิธ (100%) (2) 276

ภาพที่ 3.202 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเลนดีส (100%) (1) 277

ภาพที่ 3.203 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย บิ๊ก (100%) (1) 277

ภาพที่ 3.204 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย อีวิลยูมิ&อีวิลริกะ (100%) (1) 278

ภาพที่ 3.205 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย อีวิลยูมิ&อีวิลริกะ (100%) (2) 278

ภาพที่ 3.206 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย NPC (100%) (1) 279

ภาพที่ 3.207 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย NPC (100%) (2) 279

ภาพที่ 3.208 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย นางฟ้าลูน่า (100%) (1) 280

ภาพที่ 3.209 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เทียแมต (100%) (1) 280

ภาพที่ 3.210 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เทียแมต (100%) (2) 281

ภาพที่ 3.211 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เทียแมต (100%) (3) 281

ภาพที่ 3.212 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เทียแมต (100%) (4) 282

ภาพที่ 3.213 : การศึกษาบทละครเดิมของแสง (1) 284

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.214 : การศึกษาบทละครเดิมของแสง (2) 284

ภาพที่ 3.215 : ภาพการนำเสนอความคืบหน้า 30% (1) 291

ภาพที่ 3.216 : ภาพการนำเสนอความคืบหน้า 30% (2) 291

ภาพที่ 3.217 : ภาพจากการนำเสนอตอน 50% 293

ภาพที่ 3.218 : ภาพการนำเสนอแนวคิดไฟพลังของแต่ละตัวละคร (1) 293

ภาพที่ 3.219 : ภาพการนำเสนอแนวคิดไฟพลังของแต่ละตัวละคร (2) 294

ภาพที่ 3.220 : ภาพการนำเสนอแนวคิดไฟพลังของแต่ละตัวละคร (3) 294

ภาพที่ 3.221 : ภาพการนำเสนอแนวคิดไฟพลังของแต่ละตัวละคร (4) 295

ภาพที่ 3.222 : ภาพการนำเสนอแนวคิดไฟพลังของแต่ละตัวละคร (5) 295

ภาพที่ 3.223 : ภาพการทดลองเทคนิคพิเศษช่วงก่อนเทศกาลปล่อยผี 296

ภาพที่ 3.224 : ภาพรวมการนำเสนอแสงตอนเทศกาลปล่อยผี 296

ภาพที่ 3.225 : ภาพรวมการนำเสนอแสงในเทศกาลปล่อยผี 297

ภาพที่ 3.226 : ภาพรวมแสงแต่ละฉาก (1) 300

ภาพที่ 3.227 : ภาพรวมแสงแต่ละฉาก (2) 300

ภาพที่ 3.228 : ภาพรวมแสงแต่ละฉาก (3) 301

ภาพที่ 3.229 : การนำเสนอภาพรวมแสงตั้งแต่ ฉากที่1ถึง17 (1) 301

ภาพที่ 3.230 : การนำเสนอภาพรวมแสงตั้งแต่ ฉากที่1ถึง17 (2) 302

ภาพที่ 3.231 : การนำเสนอภาพรวมแสงตั้งแต่ ฉากที่1ถึง17 (3) 302

ภาพที่ 3.232 : ภาพดูซ้อมนักแสดงเพื่อจำคิวการแสดง 302

ภาพที่ 3.233 : ภาพโกโบ้จากแผ่นฟรอยล์อลูมิเนียม 303

ภาพที่ 3.234 : ภาพผู้ช่วยทดลองการสะท้อนแสงกับไฟฟอลโล่ส่องจากห้องคอนโทรล 303

ภาพที่ 3.235 : ภาพปรึกษาแปลนไฟรวมร่วมกับทีมไฟโปรดักชันอื่น (สุวดี สุพบุตร) 304

ภาพที่ 3.236 : ภาพผู้ศึกษาทำไฟช่วงซ้อมการแสดงช่วงก่อนส่ง 100% 304

ภาพที่ 3.237 : ภาพตารางการควบคุมคิวไฟ 17 ซีน 307

ภาพที่ 3.238 : ภาพตารางการจดคิวเทคนิคพิเศษต่าง ๆ 308

ภาพที่ 3.239 : ภาพแปลนการติดตั้งดวงไฟ 309

ภาพที่ 3.240 : ภาพทดลองความสว่างและความเสถียรของไฟเส้นแอลอีดี 309

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.241 : ภาพคำนวณความยาวและจุดที่เลือกติดไฟในฉาก 310

ภาพที่ 3.242 : ภาพผู้ศึกษาซื้ออุปกรณ์ไฟพิเศษที่ตลาดบ้านหม้อ 310

ภาพที่ 3.243 : ภาพเตรียมอุปกรณ์ไฟเทคนิคพิเศษที่ใช้ประกอบฉาก 311

ภาพที่ 3.244 : ภาพเตรียมอุปกรณ์เช็คดวงไฟและซ่อมสายไฟเพิ่ม 311

ภาพที่ 3.245 : ภาพทีมโปรดักชันอื่นเข้ามาช่วยติดตั้งไฟกับฉาก 312

ภาพที่ 3.246 : ภาพผู้ศึกษาลงมือทำ 312

ภาพที่ 3.247 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 27 มีนาคม 2569 314

ภาพที่ 3.248 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่27 มีนาคม 2569 314

ภาพที่3.249 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 27 มีนาคม 2569 315

ภาพที่ 3.250 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 27 มีนาคม 2569 315

ภาพที่ 3.251 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 28 มีนาคม 2569 316

ภาพที่ 3.252 : ภาพการแสดงรอบวันที่ 29 มีนาคม 2569 316

ภาพที่ 3.253 : ตัวอย่างการออกแบบ UI ภายในเกม 319

ภาพที่ 3.254 : โปรแกรมที่ทำภาพเคลื่อนไหว ToonSquid ใช้ในการแสดง 50% 319

ภาพที่ 3.255 : ภาพการแสดงในเทศกาลปล่อยผี 320

ภาพที่ 3.256 : สไลด์การนำเสนอเสียงและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 50% (1) 320

ภาพที่ 3.257 : สไลด์การนำเสนอเสียงและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 50% (2) 321

ภาพที่ 3.258 : สไลด์การนำเสนอเสียงและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 50% (3) 322

ภาพที่ 3.259 : ภาพการออกแบบการฉายภาพโปรเจคเตอร์บนฉาก 322

ภาพที่ 3.260 : สไลด์การนำเสนอเสียงและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 70% (1) 323

ภาพที่ 3.261 : สไลด์การนำเสนอเสียงและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 70% (2) 323

ภาพที่ 3.262 : สไลด์การนำเสนอเสียงและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 70%
และภาพในการส่งการแสดงช่วง 70% (3) 324

ภาพที่ 3.263 : ภาพการส่งซ้อม 70% และภาพโปรแกรม SoundPlant 70% 324

ภาพที่ 3.264 : ภาพสไลด์การนำเสนอมีเดียตั้งแต่ฉาก 1 ถึง 17 100% (1) 325

ภาพที่ 3.265 : ภาพสไลด์การนำเสนอมีเดียตั้งแต่ฉาก 1 ถึง 17 100% (2) 325

ภาพที่ 3.266 : ภาพสไลด์การนำเสนอมีเดียตั้งแต่ฉาก 1 ถึง 17 100% (3) 325

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 3.267 : ภาพสไลด์การนำเสนอมีเดียตั้งแต่ฉาก 1 ถึง 17 100% (4) 326

ภาพที่ 3.268 : ภาพสไลด์การนำเสนอมีเดียตั้งแต่ฉาก 1 ถึง 17 100% (5) 326

ภาพที่ 3.269 : การใช้โปรแกรมทำภาพเคลื่อนไหว Procreate Dream (1) 326

ภาพที่ 3.270 : การใช้โปรแกรมทำภาพเคลื่อนไหว Procreate Dream (2) 327

ภาพที่ 3.271 : ภาพหน้าเข้าเกมครั้งแรก 327

ภาพที่ 3.272 : ภาพหน้าตั้งชื่อตัวละคร 328

ภาพที่ 3.273 : ภาพแนะนำตัวละคร ลิลิธ เลนดีส และเทลิอุส 328

ภาพที่ 3.274 : ภาพแนะนำตัวละคร มาร์คอส และสตีฟ 329

ภาพที่ 3.275 : ภาพฉากภายในเกมที่วาดขึ้นเอง 329

ภาพที่ 3.276 : ภาพฉากแผนที่มาร์คอส 330

ภาพที่ 3.277 : ภาพแนะนำบอส นางฟ้าลูน่า บักแบร์ อีวิลยูมิ,ริกะ และซอมบี้มาร์ค 330

ภาพที่ 3.278 : ภาพสัญลักษณ์บอส นางฟ้าลูน่า ซอมบี้มาร์ค เทียแมต 331

ภาพที่ 3.279 : ภาพเสียงจากโปรแกรม Soundplant ที่ใช้ส่งในความคืบหน้า 100% 331

ภาพที่ 3.280 : ภาพฉากภายในเกมที่หาเพิ่มจากอินเตอร์เน็ต 332

ภาพที่ 3.281 : ภาพที่ให้ข้อมูลกับผู้ชม 332

ภาพที่ 3.282 : ภาพถ่ายตัวละครบนกรีนสกรีน 333

ภาพที่ 3.283 : ภาพหลังนำไปตัดต่อเป็นสื่อมีเดีย 333

ภาพที่ 3.284 : ภาพหลังนำไปตัดต่อเป็นสื่อมีเดีย 334

ภาพที่ 3.285 : ภาพเช็คอุปกรณ์และตำแหน่งของภาพก่อนเริ่มการแสดง 337

ภาพที่ 3.286 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 26 มีนาคม 2569 338

ภาพที่ 3.287 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 27 มีนาคม 2569 338

ภาพที่ 3.288 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 28 มีนาคม 2569 339

ภาพที่ 4.1 : ภาพงานเขียนวิจารณ์ละครเรื่อง The Dungeon of Geeks (1) 352

ภาพที่ 4.2 : ภาพงานเขียนวิจารณ์ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks (2) 353

ภาพที่ 4.3 : ภาพงานเขียนวิจารณ์ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks (3) 354

ภาพที่ 4.4 : ภาพโปสเตอร์โปรโมทละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks (1) 433

ภาพที่ 4.5 : ภาพโปสเตอร์โปรโมทละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks (2) 434

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

หน้า

ภาพที่ 4.6 : ภาพโปสเตอร์โปรโมทละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks (3) 435

ภาพที่ 4.7 : ภาพโปสเตอร์โปรโมทละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks (4) 436

ภาพที่ 4.8 : ภาพสมาชิกในโปรดักชันละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks 437

ภาพที่ 4.9 : ภาพ The Dungeon of Geeks 438

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 : การวิเคราะห์โครงเรื่องบทละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks 45

ตารางที่ 3.2 : รายชื่อนักแสดง 59

ตารางที่ 3.3 : รายชื่อนักออกแบบ 61

ตารางที่ 3.4 : รายละเอียดตัวละครโลกจริง 68

ตารางที่ 3.5 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้กำกับการแสดง ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks 89

ตารางที่ 3.6 : การเตรียมตัวก่อนคัดเลือกนักแสดง 99

ตารางที่ 3.7 : ความสัมพันธ์ของตัวละครอลิส 103

ตารางที่ 3.8 : ความสัมพันธ์ของตัวละครเทย่า 107

ตารางที่ 3.9 : ความสัมพันธ์ของตัวละครบิ๊ก 111

ตารางที่ 3.10 : ความสัมพันธ์ของตัวละครลิลิธ 114

ตารางที่ 3.11 : ความสัมพันธ์ของตัวละครลลิน 116

ตารางที่ 3.12 : ความสัมพันธ์ของตัวละครมาร์คอส และรอนนี่ 120

ตารางที่ 3.13 : ความสัมพันธ์ของเลนดีสและเรนนี่กับตัวละครในเรื่อง 123

ตารางที่ 3.14 : ความสัมพันธ์ของตัวละครเวร่า 126

ตารางที่ 3.15 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้แสดง (นางสาวภูริปภา ปฏิบัติสรกิจ) 149

ตารางที่ 3.16 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้แสดง (นางสาวนวลจุฑา เกตุสระ) 151

ตารางที่ 3.17 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้แสดง (นายพัฒน์พงษ์ ลอยมาปิง) 155

ตารางที่ 3.18 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้แสดง (นางสาวปภาวดี อิ่มเจริญผล) 158

ตารางที่ 3.19 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้แสดง (นายธีรโชติ คล้ายมงคล) 164

สารบัญตาราง (ต่อ)

หน้า

ตารางที่ 3.20 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้แสดง (นางสาววรัทยา ตั้งจิตวิสุทธิ์) 167
ตารางที่ 3.21 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้แสดง (นางสาววรัญญา ชัยวรวิทย์กุล) 170
ตารางที่ 3.22 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบฉาก) 184
ตารางที่ 3.23 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบอุปกรณ์ฉาก) 199
ตารางที่ 3.24 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออแบบเครื่องแต่งกาย) 265
ตารางที่ 3.25 : ตารางการกำหนดวิเคราะห์ทางทัศนศิลป์ของพลังตัวละคร 288
ตารางที่ 3.26 : ตารางกำหนดภาพรวมแสงในฉาก 1 ถึง 7 (สุวดี สุพบุตร) 297
ตารางที่ 3.27 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออแบบแสง) 305
ตารางที่ 3.28 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย) 334
ตารางที่ 4.1 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขด้านกำกับการแสดง ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks 341

บทที่ 1
บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ในปัจจุบันสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ทั้งในด้านโครงสร้างครอบครัว ค่านิยมทางสังคม และวิถีชีวิตของคนรุ่นใหม่ ส่งผลให้มนุษย์ต้องเผชิญกับความสูญเสีย ความเปลี่ยนแปลง และความไม่แน่นอนอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ความสัมพันธ์ที่สิ้นสุดลง หรือการเปลี่ยนผ่านของบทบาทชีวิตในแต่ละช่วงวัย อย่างไรก็ตาม ในบริบทของสังคมไทย การแสดงออกถึงความอ่อนแอหรือความรู้สึกสูญเสียมักถูกกดทับ หรือถูกคาดหวังให้ “เข้มแข็ง” และ “ก้าวต่อไป” อย่างรวดเร็ว โดยขาดพื้นที่ในการทำความเข้าใจความรู้สึกของตนเองอย่างแท้จริง ปรากฏการณ์ดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงภาวะของผู้คนจำนวนมากที่ยังไม่สามารถ “ก้าวข้าม” (Overcome) ประสบการณ์บางอย่างได้ แต่เลือกที่จะหลีกเลี่ยงหรือเก็บซ่อนความรู้สึกไว้ภายใน ส่งผลให้เกิดความค้างคาทางจิตใจ และอาจกระทบต่อพฤติกรรม ความสัมพันธ์ และการดำเนินชีวิตในระยะยาว ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทางจิตวิทยาที่ชี้ให้เห็นว่าการเผชิญหน้าและทำความเข้าใจกับความสูญเสียเป็นกระบวนการสำคัญของการเยียวยา (American Psychological Association, 2020)

ในขณะเดียวกัน เทคโนโลยีและสื่อดิจิทัล โดยเฉพาะ “เกมออนไลน์” ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญในชีวิตของคนรุ่นใหม่อย่างมาก เกมไม่ได้เป็นเพียงสื่อเพื่อความบันเทิงเท่านั้น แต่ยังเป็น “พื้นที่ทางสังคม” (Social space) ที่ผู้คนใช้ในการสื่อสาร แสดงตัวตน และสร้างความสัมพันธ์ (Gee, 2003) อย่างไรก็ตาม เกมออนไลน์มักถูกมองในเชิงลบว่าเป็นเครื่องมือของการ “หลีกหนีความจริง” แต่ในอีกมุมหนึ่ง เกมสามารถทำหน้าที่เป็น “พื้นที่ปลอดภัย” (Safe space) ที่เปิดโอกาสให้ผู้เล่นได้ทดลองเผชิญหน้ากับสถานการณ์ ความรู้สึก และบทบาทที่ไม่สามารถทำได้ในชีวิตจริง ซึ่งอาจนำไปสู่การทำความเข้าใจตนเองในระดับที่ลึกยิ่งขึ้น (Isbister, 2016)

จากประเด็นดังกล่าว ผู้สร้างสรรค์ผลงานจึงหยิบบทละครเรื่อง She Kills Monsters ของ ควี เหงียน (Qui Nguyen) มาดัดแปลงและปรับบริบทให้เข้ากับสังคมร่วมสมัย กลายเป็นผลงานเรื่อง The Dungeon of Geeks ซึ่งเล่าเรื่องของหญิงสาวที่สูญเสียน้องสาวไปโดยที่ยังไม่ทันได้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างกัน การจากลานั้นจึงทิ้งไว้ซึ่งคำถาม ความรู้สึกผิด และความไม่สมบูรณ์ทางอารมณ์ จนกระทั่งเธอได้ค้นพบเกมที่น้องสาวทิ้งไว้ในโน้ตบุ๊ก และตัดสินใจเข้าสู่โลกของเกมนั้น

ในผลงานเรื่องนี้ “เกม” จึงไม่ได้ทำหน้าที่เป็นเพียงพื้นที่ของการหลีกหนีจากความจริง แต่เป็น “กลไกในการพาเผชิญหน้า” (Confrontation Mechanism) กับความทรงจำและความรู้สึกที่ตัวละครพยายาม

หลีกเลี่ยงมาโดยตลอด โครงสร้างของเกมที่ประกอบไปด้วยด่าน (Levels) ภารกิจ (Quests) และการเผชิญหน้ากับศัตรู (Boss) ถูกนำมาใช้เป็นสัญลักษณ์ของกระบวนการทางอารมณ์ เช่น ความสับสน ความโกรธ ความรู้สึกผิด และการยอมรับ โดยเฉพาะการเผชิญหน้ากับ “บอสตัวสุดท้าย” ซึ่งเปรียบเสมือนการเผชิญหน้ากับความจริงภายในจิตใจของตนเอง แนวทางดังกล่าวสะท้อนให้เห็นว่า เกมออนไลน์สามารถเป็นได้มากกว่าสื่อบันเทิง แต่สามารถทำหน้าที่เป็น “พื้นที่การเรียนรู้ทางอารมณ์” ที่ช่วยให้บุคคลได้สำรวจและทำความเข้าใจประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดด้านศิลปะบำบัด (Art therapy) ที่มองว่าการสร้างพื้นที่สมมติที่ปลอดภัย จะช่วยให้บุคคลสามารถเผชิญหน้า ตระหนักรู้ และค่อย ๆ เยียวยาความรู้สึกภายในได้ (Malchiodi, 2012, น. 3–8)

ดังนั้น The Dungeon of Geeks จึงเป็นผลงานที่ใช้ “เกม” เป็นสื่อกลางในการตั้งคำถามต่อมุมมองของสังคมที่มีต่อการหลีกหนีและการเผชิญหน้า พร้อมทั้งนำเสนอว่า การก้าวข้าม (Overcoming) ไม่ได้เกิดจากการหลีกเลี่ยงความเจ็บปวด แต่เกิดจากการยอมรับ ทำความเข้าใจ และเผชิญหน้ากับมันอย่างแท้จริง ในบริบทนี้ “เกม” จึงมีสถานะที่ซ้อนทับกันระหว่างการเป็น “พื้นที่หลบภัย” และ “พื้นที่เผชิญหน้า” ในเวลาเดียวกัน กล่าวคือ ในขณะที่เกมเปิดโอกาสให้ตัวละครได้หลีกออกจากโลกความจริงชั่วคราว มันก็ทำหน้าที่เป็น “สนามต่อสู้ทางอารมณ์” ที่บีบบังคับให้ตัวละครต้องกลับมาเผชิญกับความจริงภายในของตนเองอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดที่มองว่าเกมสามารถเป็นพื้นที่สำหรับการสำรวจอารมณ์ และตัวตนของผู้เล่น (Isbister, 2016)

ด้วยเหตุนี้ เกมในเรื่องจึงไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบของความบันเทิง แต่เป็นกลไกสำคัญของการเล่าเรื่อง ที่นำพาตัวละครไปสู่กระบวนการเรียนรู้ การตระหนักรู้ และการก้าวข้ามอย่างแท้จริง ทั้งในระดับของตัวละคร และในระดับของประสบการณ์ที่ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับชีวิตของตนเองได้

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 ศึกษาการพัฒนาแนวคิด กระบวนการ และขั้นตอนในการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

1.2.2 เพื่อสร้างสรรค์ผลงานด้านการกับการแสดง การแสดง การออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย แสง เสียง และมัลติมีเดียในละครเวทีเรื่อง ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

1.3.1 นายณภัทร ลีพหาทร ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการกำกับการแสดงละครเวที เรื่อง The Dungeon of Geeks

1.3.2 นางสาวภูริปภา ปฏิบัติสรกิจ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวที เรื่อง The Dungeon of Geeks ตัวละคร อลิส

1.3.3 นางสาวนวลจุฑา เกตุสระ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวที เรื่อง The Dungeon of Geeks ตัวละคร เทย่า

1.3.4 นายพัฒน์พงษ์ ลอยมาปิง ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวที เรื่อง The Dungeon of Geeks ตัวละคร บิ๊ก

1.3.5 นางสาวปภาวดี อิ่มเจริญผล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวที เรื่อง The Dungeon of Geeks ตัวละคร ลิลิธ และ ลลิน

1.3.6 นายธีรโชติ คล้ายมงคล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวที เรื่อง The Dungeon of Geeks ตัวละคร มาร์คอส และ รอนนี่

1.3.7 นางสาววรัทยา ตั้งจิตวิสุทธิ์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวที เรื่อง The Dungeon of Geeks ตัวละคร เลนดีส และ เรนนี่

1.3.8 นางสาววรัญญา ชัยวรวิทย์กุล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวที เรื่อง The Dungeon of Geeks ตัวละคร เวร่า

1.3.9 นางสาวอรพรรณ จันทะรัง ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบฉาก ในละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

1.3.10 นางสาวกมลชนก กุลพนาเวศ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบ อุปกรณ์ประกอบฉากในละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

1.3.11 นายเกรียงไกร ตันตระชนิดา ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบ เครื่องแต่งกายในละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

1.3.12 นายอนันต์ วิชชุวาณิชย์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบ เครื่องแต่งกายในละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

1.3.13 นายวราวุฒิ วรนาม ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบ เครื่องแต่งกายและการแต่งหน้าและผมในละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

1.3.14 นางสาวศิรภัสสร เดชเดโช ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบ เครื่องแต่งกายในละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

1.3.15 นางสาวสุวดี สุพบุตร ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเทคนิคแสงในละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

1.3.16 นางสาวอภัสรา สุวรรณรัก ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเทคนิคสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคเสียงในละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเวที

1.4.2 ได้ศึกษาและเข้าใจแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงรูปแบบละครเวที ด้านการยอมรับและการก้าวข้าม ที่ถูกสะท้อนในบทละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

บทที่ 2
ข้อมูลสัมพันธ์

2.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านกำกับการแสดง

2.1.1 ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับบทละครเรื่อง The Dungeon of Geeks

บทละครเรื่อง The Dungeon of Geeks ถูกดัดแปลงมาจากบทละครเรื่อง She Kills Monsters เป็นผลงานของ Qui Nguyen นักเขียนบทละครชาวอเมริกัน ซึ่งถูกเขียนขึ้นครั้งแรกในปี ค.ศ. 2011 และได้รับการเผยแพร่และนำแสดงอย่างแพร่หลายในเวลาต่อมา โดยบทละครเรื่องนี้ได้รับความนิยมอย่างมากในกลุ่มการศึกษาและการแสดงระดับมหาวิทยาลัย เนื่องจากมีเนื้อหาที่ผสมผสานระหว่างความสนุกสนานของวัฒนธรรมเกม โดยเฉพาะเกมแนว ดันเจียน แอนด์ ดราก้อน (Dungeon & Dragon) เข้ากับประเด็นทางสังคมและจิตวิทยา เช่น อัตลักษณ์ (Identity) การยอมรับความแตกต่าง และการเผชิญหน้ากับความสูญเสีย เนื้อเรื่องกล่าวถึงตัวละครเอกที่ต้องเข้าไปสำรวจโลกของเกมที่น้องสาวทิ้งไว้หลังจาก
การเสียชีวิต ซึ่งกลายเป็นพื้นที่ที่ทำให้เธอได้เรียนรู้และเข้าใจตัวตนของน้องสาว รวมถึงตัวของเธอเองในมิติที่ไม่เคยเข้าถึงมาก่อน

2.1.1.1 ประวัติผู้ประพันธ์บทละครต้นฉบับ ควี เหงียน (Qui Nguyen)

ควี เหงียน (Qui Nguyen) เป็นนักเขียนบทละคร ผู้กำกับ และผู้ก่อตั้งคณะละครแวมไพร์ คาวบอยส์ เธียเตอร์ คอมพานี (Vampire Cowboys Theatre Company) ในนครนิวยอร์ก ประเทศสหรัฐอเมริกา เขาเป็นที่รู้จักจากการสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะเฉพาะตัว โดยผสมผสานวัฒนธรรมป๊อป (Pop culture) เช่น เกม การ์ตูน และภาพยนตร์แอ็กชัน เข้ากับรูปแบบการแสดงละครเวที

ผลงานของเขามักมีลักษณะโดดเด่นในด้านจังหวะที่รวดเร็ว การใช้ฉากต่อสู้ (Stage Combat) และการเล่าเรื่องที่ผสมผสานระหว่างความบันเทิงและประเด็นเชิงลึกทางอารมณ์ โดยเฉพาะประเด็นเกี่ยวกับอัตลักษณ์ ความเป็นคนนอก (Outsider) และความสัมพันธ์ในครอบครัว

นอกจากงานละครเวทีแล้ว Qui Nguyen ยังมีผลงานในอุตสาหกรรมภาพยนตร์และแอนิเมชัน เช่น การเป็นผู้เขียนบทร่วมในภาพยนตร์แอนิเมชันของ Walt Disney Animation Studios เรื่อง Raya and the Last Dragon ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถในการเล่าเรื่องที่เข้าถึงผู้ชมในวงกว้าง (Wikipedia, ม.ป.ป.)

แนวทางการสร้างสรรค์ของเขาจึงมีอิทธิพลอย่างมากต่อการพัฒนาผลงาน The Dungeon of Geeks ซึ่งเป็นการดัดแปลงที่ยังคงแก่นของเรื่องเดิม แต่ปรับบริบทและการนำเสนอให้สอดคล้องกับสังคมไทยร่วมสมัย

2.1.1.2 รูปแบบเกมที่ใช้ในบทละคร

ในการสร้างสรรค์บทละครเรื่อง The Dungeon of Geeks ผู้ศึกษาได้ใช้ “เกม” เป็นโครงสร้างหลักในการดำเนินเรื่อง เพื่อสะท้อนกระบวนการเรียนรู้และการเผชิญหน้ากับความรู้สึกภายในของตัวละคร โดยในบทละครต้นฉบับ She Kills Monsters ใช้เกมกระดาน “ดันเจียน แอนด์ ดรากอนส์” (Dungeon & Dragons) เป็นกลไกสำคัญในการเล่าเรื่อง อย่างไรก็ตาม เมื่อมีการปรับบริบทของเรื่องให้สอดคล้องกับสังคมไทยร่วมสมัย ผู้ศึกษาจึงได้เปลี่ยนรูปแบบของเกมจาก “บอร์ดเกม” มาเป็น “เกมออนไลน์” เพื่อให้สอดคล้องกับพฤติกรรมและวัฒนธรรมของคนรุ่นใหม่ในปัจจุบัน

การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวไม่เพียงแต่เป็นการปรับรูปแบบของสื่อ แต่ยังส่งผลต่อวิธีการเล่าเรื่องและการรับรู้ของผู้ชม เนื่องจากเกมออนไลน์สามารถสร้าง “โลกเสมือน” ที่มีความสมจริง และเปิดโอกาสให้ตัวละครสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นคนอื่น ๆ ได้อย่างหลากหลายมากยิ่งขึ้น อีกทั้งยังสามารถสะท้อนโครงสร้างของการเดินทาง การทำภารกิจ และการเผชิญหน้ากับอุปสรรคในรูปแบบที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรม โดยรูปแบบเกมที่ผู้ศึกษาเลือกใช้คือ เกมออนไลน์ประเภท “MMORPG” ซึ่งมีลักษณะสอดคล้องกับโครงสร้างของเรื่อง ทั้งในด้านการดำเนินภารกิจ การรวมกลุ่มของตัวละคร และการเผชิญหน้ากับศัตรูในแต่ละด่าน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

(1) เกมออนไลน์ (Online Game) เกมออนไลน์ คือ เกมที่ผู้เล่นสามารถเชื่อมต่อและเล่นผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต โดยอาจเล่นคนเดียวหรือเล่นร่วมกับผู้เล่นคนอื่น ๆ ในเวลาเดียวกันได้ ซึ่งเกมประเภทนี้มักมีการสร้าง “ชุมชนออนไลน์” ที่ผู้เล่นสามารถสื่อสาร สร้างปฏิสัมพันธ์ และร่วมทำกิจกรรมต่าง ๆ ภายในเกมได้ (TechTarget, ม.ป.ป.) ลักษณะสำคัญของเกมออนไลน์คือการเปิดพื้นที่ให้ผู้เล่นได้สร้างตัวตน (Avatar) และมีปฏิสัมพันธ์ในโลกเสมือน ซึ่งสามารถสะท้อนตัวตน ความคิด และอารมณ์ของผู้เล่นได้ในอีกมิติหนึ่ง นอกจากนี้ เกมออนไลน์ยังเป็นพื้นที่ที่ผู้เล่นสามารถทดลองบทบาทต่าง ๆ และเผชิญหน้ากับสถานการณ์ที่แตกต่างจากชีวิตจริง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของการใช้ “พื้นที่สมมติ” ในการสำรวจประสบการณ์ภายในของมนุษย์

(2) เกมแนว MMORPG MMORPG หรือ Massively Multiplayer Online Role-Playing Game เป็นประเภทหนึ่งของเกมออนไลน์ที่รองรับผู้เล่นจำนวนมากในเวลาเดียวกัน โดยผู้เล่นจะรับบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในโลกเสมือน และทำภารกิจ (Quest) ต่าง ๆ เพื่อพัฒนาความสามารถของตัวละคร รวมถึงมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เล่นอื่นในรูปแบบของการร่วมทีม (Party) การต่อสู้ และการสำรวจโลกภายในเกม (Britannica, ม.ป.ป.) ลักษณะเด่นของเกมแนว MMORPG คือการมีโครงสร้างแบบ “การเดินทาง” (Journey) ที่ประกอบไปด้วยด่าน ภารกิจ และศัตรูในแต่ละระดับ ซึ่งผู้เล่นต้องร่วมมือกันเพื่อเอาชนะอุปสรรคและบรรลุเป้าหมายร่วมกัน รูปแบบดังกล่าวสอดคล้องกับโครงสร้างของบทละคร The Dungeon of Geeks ที่ใช้การเดินทางในโลกของเกมเป็นสัญลักษณ์ของกระบวนการ “การก้าวข้าม” (Overcoming) และการเผชิญหน้ากับความรู้สึกภายในของตัวละคร

ดังนั้น การเลือกใช้เกมออนไลน์ประเภท MMORPG จึงไม่เพียงเป็นการปรับรูปแบบให้เข้ากับบริบทสมัยใหม่ แต่ยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยให้การเล่าเรื่องมีความชัดเจน มีมิติ และสามารถสื่อสารประเด็นทางอารมณ์ของตัวละครไปสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.1.2 หลักการวิเคราะห์และตีความบทละคร

ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงนิพนธ์เรื่อง The Dungeon of Geeks ผู้กำกับได้ใช้หลักการวิเคราะห์บทละครในเชิงองค์รวม (Holistic Analysis) โดยพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างโครงสร้างเรื่อง ตัวละคร และแนวคิดหลักของเรื่อง เพื่อให้การตีความสามารถถ่ายทอดออกมาเป็นภาษาการแสดงได้อย่างมีเอกภาพ

การวิเคราะห์เริ่มต้นจากการศึกษาประเด็นหลัก (Theme) ของบทละคร ซึ่งมุ่งเน้นแนวคิดเรื่อง “การก้าวข้าม” โดยเฉพาะในมิติของความสูญเสีย ความรู้สึกผิด และความสัมพันธ์ภายในครอบครัว แนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับแนวคิดการวิเคราะห์บทละครที่มองว่าประเด็นหลักเป็นแกนสำคัญในการกำหนดทิศทางของการตีความและการกำกับการแสดง (Brockett & Hildy, 2014)

ในด้านตัวละคร ผู้กำกับได้วิเคราะห์เส้นทางการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร (Character Journey) โดยเฉพาะตัวละคร “อลิส” ผ่านการพิจารณาแรงจูงใจ (Motivation) และการกระทำ (Action) ของตัวละคร ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี ที่เน้นว่าการแสดงที่มีพลังต้องตั้งอยู่บนความเข้าใจ “เหตุผลภายใน” ของตัวละคร (Stanislavski, 1936) การวิเคราะห์ในลักษณะนี้ช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงสภาวะทางอารมณ์และถ่ายทอดออกมาได้อย่างสมจริง

นอกจากนี้ ยังมีการวิเคราะห์โครงสร้างการเล่าเรื่องที่แบ่งออกเป็นสองโลก ได้แก่ โลกความจริง (Realistic) และโลกของเกม (Fantasy) ซึ่งทำหน้าที่เป็น “พื้นที่การแสดง” (Performative Space) ที่สะท้อนกันระหว่างความจริงภายนอกและความจริงภายในของตัวละคร แนวคิดนี้สอดคล้องกับมุมมองของ ริชาร์ด เชชเนอร์ (Richard Schechner) ที่มองว่าพื้นที่การแสดงเป็นพื้นที่สำหรับการทดลองและการสำรวจประสบการณ์ของมนุษย์ (Schechner, 2006)

ดังนั้น หลักการวิเคราะห์และตีความบทละครในผลงาน The Dungeon of Geeks จึงเป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงระหว่างแนวคิด โครงสร้างเรื่อง ตัวละคร และภาษาการแสดง เพื่อสร้างการสื่อสารที่ชัดเจนและลึกซึ้ง โดยมุ่งถ่ายทอดประสบการณ์ของ “การก้าวข้าม” จากภายในตัวละครไปสู่ผู้ชมอย่างมีพลัง

2.1.3 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง The Dungeon of Geeks

การกำกับการแสดงในผลงาน The Dungeon of Geeks ผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดและทฤษฎีทางการละครหลายรูปแบบมาประยุกต์ใช้ร่วมกัน เพื่อถ่ายทอดเนื้อหาและประสบการณ์ของตัวละครอย่างมีมิติ โดยเฉพาะการผสมผสานระหว่างความสมจริงและจินตนาการ รวมถึงการใช้ร่างกายและกระบวนการสร้างสรรค์เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความหมาย

2.1.3.1 ละครแนวแฟนตาซี (Fantasy) และละครแนวแบบเหมือนจริง (Realistic)

ในการกำกับการแสดง ผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดของละครแนวเหมือนจริง (Realistic) และละครแนวแฟนตาซี (Fantasy) มาผสมผสานกันอย่างมีนัยสำคัญ โดยละครแนวเหมือนจริงมุ่งเน้นการสะท้อนชีวิตประจำวัน ความสัมพันธ์ และสภาวะทางอารมณ์ของมนุษย์อย่างสมจริง เพื่อให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตัวละครได้ (Stanislavski, 1936)

ขณะเดียวกัน ละครแนวแฟนตาซีเปิดพื้นที่ให้กับจินตนาการ การสร้างโลกสมมติ และเหตุการณ์ที่เกินจริง ซึ่งช่วยให้สามารถถ่ายทอดสภาวะภายใน เช่น ความทรงจำ ความกลัว หรือความรู้สึกผิด ออกมาในรูปแบบที่เป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น (Jackson, 1981)

ใน The Dungeon of Geeks โลกความจริงถูกนำเสนอผ่านสถานการณ์ในชีวิตประจำวันของตัวละคร ขณะที่โลกของเกมทำหน้าที่เป็นพื้นที่แฟนตาซีที่สะท้อนจิตใจของตัวละคร ทั้งสองรูปแบบจึงทำงานร่วมกันในการถ่ายทอด “ความจริงภายใน” และกระบวนการก้าวข้ามของตัวละคร

2.1.3.2 ละครเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Theatre)

แนวคิดของละครเคลื่อนไหวร่างกาย (physical theatre) ถูกนำมาใช้เพื่อเสริมสร้างการสื่อสารที่มากกว่าบทพูด โดยเน้นการใช้ร่างกาย การเคลื่อนไหว และจังหวะในการถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด และสถานการณ์ (Lecoq, 2006)

ในผลงานนี้ การเคลื่อนไหวของนักแสดงถูกออกแบบให้สะท้อนลักษณะของโลกในเกม เช่น การต่อสู้กับมอนสเตอร์ การเคลื่อนที่แบบเหนือจริง หรือการแสดงสภาวะทางอารมณ์ผ่านท่าทาง (Gesture) และ ภาษาของร่างกาย (Body language) ซึ่งช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้ความรู้สึกของตัวละครได้โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาคำพูดเพียงอย่างเดียว

นอกจากนี้ การใช้ละครเคลื่อนไหวร่างกายยังช่วยสร้างความแตกต่างระหว่างโลกความจริงและโลกแฟนตาซีอย่างชัดเจน ทำให้การเปลี่ยนผ่านระหว่างสองโลกมีความลื่นไหลและมีพลังทางการแสดงมากยิ่งขึ้น

2.1.3.3 ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama)

ละครสร้างสรรค์ (Creative drama) เป็นแนวคิดที่เน้นกระบวนการมีส่วนร่วม การทดลอง และการแสดงออกอย่างอิสระของผู้แสดง โดยไม่ได้มุ่งเน้นเพียงผลลัพธ์สุดท้าย แต่ให้ความสำคัญกับกระบวนการเรียนรู้และการค้นพบ (Heathcote & Bolton, 1995)

ในการกำกับ The Dungeon of Geeks แนวคิดนี้ถูกนำมาใช้ในกระบวนการพัฒนาตัวละครและการซ้อมการแสดง โดยเปิดโอกาสให้นักแสดงได้สำรวจความสัมพันธ์ของตัวละคร ทดลองสถานการณ์ และสร้างความเข้าใจในบทบาทของตนเองผ่านการมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้ง

กระบวนการดังกล่าวช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงสภาวะทางอารมณ์ของตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติ และส่งผลให้การแสดงมีความสดและมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดหลักของเรื่องที่มุ่งเน้นการทำความเข้าใจตนเองและผู้อื่นผ่านประสบการณ์

2.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการแสดง

2.2.1 ความหมายของนักแสดง

นักแสดง คือ ผู้ที่ทำหน้าที่สวมบทบาทเป็นตัวละคร เพื่อถ่ายทอดเรื่องราว ความรู้สึก และความคิดที่ปรากฏอยู่ในบทละครออกไปสู่ผู้ชมอย่างมีชีวิตชีวา นักแสดงจึงถือเป็นสื่อกลางสำคัญที่ใกล้ชิดกับผู้ชมมากที่สุด เนื่องจากองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดง ไม่ว่าจะเป็นบท การกำกับ เครื่องแต่งกาย การออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก รวมไปถึงการแต่งหน้าและทำผม ล้วนถูกสื่อสารผ่านตัวนักแสดงทั้งสิ้น การแสดงละครเป็นการนำศาสตร์และศิลป์ทุกแขนงสาขามาจัดการร่วมกันด้วยความสอดคล้องและลงตัว (คมกฤษณ์ สุรินทร์ 2558:ออนไลน์)

2.2.2 เครื่องมือของนักแสดง

การแสดงเป็นศิลปะที่ต้องอาศัยทักษะและการฝึกฝนอย่างต่อเนื่อง โดยเครื่องมือสำคัญของนักแสดงไม่ได้อยู่ที่สิ่งภายนอกเท่านั้น แต่รวมถึงร่างกาย เสียง และความสามารถในการเข้าใจพฤติกรรมมนุษย์ ซึ่งล้วนมีบทบาทในการสร้างความสมจริงและความน่าเชื่อถือให้กับการแสดงนักวิชาการด้านการแสดง เช่น Konstantin Stanislavski ได้นำเสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนานักแสดง ดังนี้

2.2.2.1 ร่างกาย (Body)

ร่างกายเป็นเครื่องมือสำคัญของนักแสดงในการสื่อสารกับผู้ชม เพราะสิ่งที่ ตัวละครรู้สึกอยู่ข้างใน ต้องถูกถ่ายทอดออกมาผ่านการแสดงทางกาย โดย Konstantin Stanislavski เน้นว่าการเคลื่อนไหวของร่างกายควรสอดคล้องกับอารมณ์และความคิดภายในของตัวละคร ไม่ใช่แค่การขยับตามหน้าที่

(1) ท่าทาง (Posture) การยืน เดิน หรือการนั่ง สามารถสะท้อนบุคลิกของตัวละครได้อย่างชัดเจน เช่น การยืนหลังตรงอาจแสดงถึงความมั่นใจ ในขณะที่ท่าทางที่ห่อไหล่อาจสื่อถึงความไม่มั่นคงหรือความอ่อนแอ

(2) การเคลื่อนไหว (Movement) การเคลื่อนไหวทุกอย่างควรมี “แรงจูงใจ” รองรับ ไม่ใช่การเคลื่อนไหวแบบไม่มีเหตุผล แต่ต้องมาจากความคิดหรือความต้องการของตัวละครในขณะนั้น

(3) ภาษากาย (Body Language) การใช้มือ สีหน้า สายตา และการแสดงออกทางร่างกาย ช่วยเสริมความหมายของบทพูด และบางครั้งยังสามารถสื่อสารแทนคำพูดได้ด้วย

(4) การกระทำทางกาย (Physical Actions) เป็นหลักสำคัญในแนวคิดของ Stanislavski ที่เชื่อว่าการกระทำภายนอกสามารถกระตุ้นให้เกิดอารมณ์ภายในได้ ทำให้นักแสดงเข้าถึงตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติและสมจริงมากขึ้น

2.2.2.2 เสียง (Voice)

เสียงเป็นเครื่องมือที่ช่วยถ่ายทอดอารมณ์ ความคิด และ ความหมายของบทพูด โดยสอดคล้องกับสถานการณ์ ความรู้สึก และ ตัวละคร

(1) การออกเสียง (Diction) การออกเสียงคือพื้นฐานสำคัญที่สุดของการใช้เสียงในการแสดง หมายถึงความชัดเจนในการเปล่งคำ การเน้นพยางค์ และการควบคุมอวัยวะที่ใช้ในการพูด เช่น ลิ้น ฟัน ริมฝีปาก และเพดานปาก การออกเสียงที่ดีช่วยให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาได้อย่างถูกต้อง โดยเฉพาะในการแสดงละครเวทีที่ไม่มีการตัดต่อเสียง นักแสดงจึงต้องออกเสียงให้ ชัดแต่ไม่แข็งและเป็นธรรมชาติแต่ไม่กลืนคำ นอกจากนี้การออกเสียง (Diction) ยังสะท้อนถึงภูมิหลังของตัวละคร เช่น ชนชั้น การศึกษา ภาษาถิ่น หรือ สำเนียง (Accent) บุคลิก เช่น คนมั่นใจจะพูดชัด มั่นคง หรือคนลังเลอาจพูดติดขัด

(2) โทนเสียง (Tone) โทนเสียงคือสีของเสียงที่ใช้แสดงอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร เช่น โทนเสียงแข็ง (โกรธ) โทนอ่อน (เศร้า) หรือโทนสดใส (ดีใจ) โทนเสียงยังช่วยสร้าง นัยยะแฝง (Subtext) ได้ด้วย

(3) ระดับเสียง (Pitch) ระดับเสียง คือ ระดับความสูง–ต่ำของเสียง ซึ่งมีผลต่อการสร้างบุคลิกตัวละครและความน่าสนใจในการฟัง เช่น เสียงสูง ให้ความรู้สึกตื่นเต้น เครียด หรือ อ่อนวัย เสียงต่ำ ให้ความรู้สึกหนักแน่น น่าเชื่อถือ หรือ กดดัน นักแสดงควรหลีกเลี่ยงการใช้เสียง ระดับเดียวตลอด (Monotone) เพราะ จะทำให้การแสดงขาดพลังและน่าเบื่อ

(4) จังหวะการพูด (Rhythm or Pace) จังหวะและความเร็วในการพูดเป็นตัวกำหนดพลังของฉากอย่างชัดเจน พูดเร็ว แสดงความตื่นเต้น เร่งรีบ กดดัน พูดช้า แสดงความหนักแน่น เศร้า หรือมีนัยสำคัญ สิ่งสำคัญคือ การเว้นจังหวะ (Pause) ซึ่งเป็นเครื่องมือทรงพลังมาก เช่น เว้นก่อนพูด สร้างความคาดหวัง เว้นหลังพูด ให้คนดูซึมซับความหมาย หรือแม้กระทั่งการเว้นกลางประโยค แสดงความลังเล หรืออารมณ์ที่แตกออก

(5) การใช้ลมหายใจ (Breath Control) ลมหายใจเป็น “ฐานของเสียง” ถ้าควบคุมลมหายใจไม่ได้ เสียงจะไม่มีพลัง สั่น หรือขาดช่วง การใช้ลมหายใจที่ถูกต้อง เช่น การหายใจด้วยกระบังลม (Diaphragmatic breathing) จะช่วยให้ เสียงดัง ฟังชัด โดยไม่ต้องตะโกน พูดประโยคยาวได้ต่อเนื่อง และ ควบคุมอารมณ์ได้ดีขึ้น

2.2.2.3 การสังเกตพฤติกรรมมนุษย์ (Observation)

Konstantin Stanislavski เชื่อว่านักแสดงต้องเรียนรู้จากชีวิตจริง โดยการสังเกตพฤติกรรมมนุษย์เพื่อนำมาสร้างตัวละครที่สมจริง

(1) การสังเกตพฤติกรรม (Behavior) การสังเกตพฤติกรรมพื้นฐานของมนุษย์ในชีวิตประจำวัน เช่น การเดิน การนั่ง การใช้มือ หรือท่าทางขณะสื่อสาร ช่วยให้นักแสดงเข้าใจลักษณะเฉพาะของบุคคลแต่ละประเภท เช่น คนที่มีความมั่นใจมักเดินตัวตรง ก้าวยาว ในขณะที่คนที่ขาดความมั่นใจอาจเดินช้า ก้มหน้า หรือมีท่าทางลังเล การสังเกตลักษณะเหล่านี้ทำให้นักแสดงสามารถนำไปใช้สร้างบุคลิกของตัวละครได้

(2) การสังเกตอารมณ์ (Emotion) สังเกตว่ามนุษย์แสดงอารมณ์อย่างไรในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น ความเศร้า ความโกรธ หรือความดีใจ โดยพิจารณาทั้งการแสดงออกภายนอกและปฏิกิริยาภายใน เช่น บางคนเมื่อโกรธอาจเสียงดังและแสดงออกชัดเจน ในขณะที่บางคนอาจเงียบและเก็บอารมณ์ การเข้าใจความหลากหลายของการแสดงอารมณ์จะช่วยให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง

(3) การสังเกตรายละเอียด (Details) รายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ เช่น น้ำเสียง จังหวะการพูด การสบตา การหลบสายตา หรือสีหน้าขณะพูด เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเพิ่มความสมจริงให้กับการแสดง การใส่ใจในรายละเอียดเหล่านี้จะทำให้ตัวละครดูมีมิติและมีชีวิต

(4) การนำมาปรับใช้ (Adaptation) การสังเกตเพียงอย่างเดียวไม่เพียงพอ นักแสดงต้องสามารถนำสิ่งที่สังเกตมาปรับใช้ให้เหมาะสมกับตัวละครและบริบทของเรื่อง โดยไม่ลอกเลียนแบบบุคคลจริงทั้งหมด แต่เลือกนำบางลักษณะมาผสมผสานและพัฒนาให้เกิดเป็นตัวละครใหม่ที่มีเอกลักษณ์ การปรับใช้อย่างเหมาะสมจะช่วยให้การแสดงมีมิติและนักแสดงก็เข้าใจตัวละครที่สวมบวทบาทอยู่มากขึ้นด้วย

สรุปได้ว่าแนวคิดของของเขาเน้นว่าเครื่องมือสำคัญของนักแสดง คือ ร่างกาย เสียง และความสามารถในการสังเกตพฤติกรรมมนุษย์ ซึ่งต้องได้รับการฝึกฝนทั้งด้านภายนอกและ ภายใน เพื่อให้การแสดงมีความสมจริงและน่าเชื่อถือ จึงนำเอามาปรับใช้ในการแสดงละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

2.2.3 ทักษะในการแสดงและทฤษฎีการแสดง

ในการสร้างสรรค์บทบาทตัวละคร ผู้แสดงเห็นถึงความสำคัญในการนำทักษะและทฤษฎี ที่เหมาะสม เพื่อสร้างความเชื่อมโยงระหว่าง "สภาวะทางอารมณ์ที่สมจริง" และ "การถ่ายทอดลักษณะทางกายภาพในโลกสมมติ" กลุ่มผู้ศึกษาเรื่อง “The Dungeon of Geeks” ได้ทำการทดลอง และเลือกใช้ทักษะและทฤษฎีการแสดงที่ผู้แสดงจะใช้ร่วมกัน ดังนี้

2.2.3.1 ทักษะในการแสดง

ทักษะในการแสดงถือเป็นองค์ประกอบสำคัญของกระบวนการแสดง ซึ่งเกี่ยวข้องกับความสามารถทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจของนักแสดงในการทำงานร่วมกัน เพื่อสื่อสารและถ่ายทอดตัวละครออกสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้การแสดงมีความสมจริง และสามารถสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้แสดงและผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง

(1) ทักษะการฟัง เป็นหนึ่งในทักษะพื้นฐานของการสื่อสารที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการแสดง โดยแนวคิดที่ว่า “ไม่มีใครโน้มน้าวใจได้เก่งไปกว่าผู้ฟังที่ดี” สะท้อนให้เห็นว่าการฟังไม่ใช่เป็นเพียงการรับเสียงที่ได้ยิน แต่เป็นกระบวนการที่ก่อให้เกิดความคิด ความรู้สึก และการตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้น (Dale Carnegie, 2567)

1.1) Active Listening คือ การฟังอย่างตั้งใจ เป็นการเน้นการทำความเข้าใจกับผู้พูดอย่างจริงใจ ไม่ใช่เพียงแค่การได้ยินเฉยๆหรือฟังผ่านไป แต่ยังรวมไปถึงการรับฟังอย่างไม่มีอคติ ไม่ด่วนตัดสิน ที่จะช่วยให้ผู้พูดหรือรู้สึกสบายใจและผู้ฟังก็ยังได้เรียนรู้มุมมองใหม่ๆ ส่งผลให้เกิดความสัมพันธ์ที่ดีในการสื่อสาร (KKP Advice Center, 2024) การฟังอย่างตั้งใจมีองค์ประกอบทักษะและรายละเอียด ดังนี้

การมีสมาธิในการฟัง สมาธิเป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยให้ผู้ฟังสามารถรับข้อมูล วิเคราะห์ และตั้งคำถามเพื่อต่อยอดการสนทนาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การตอบสนองด้วยภาษากาย การแสดงออกผ่านภาษากาย เช่น การพยักหน้า การสบตา หรือการแสดงสีหน้า ช่วยให้ผู้พูดรับรู้ว่าผู้ฟังกำลังให้ความสนใจ และส่งเสริมบรรยากาศของการสื่อสารที่ดี

การจินตนาการตาม การสร้างภาพในจินตนาการตามสิ่งที่ผู้พูดสื่อสารช่วยให้เข้าใจบริบทและความหมายได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยไม่แทรกความคิดหรืออคติส่วนตัวมากเกินไป

ในบริบทของการแสดง ทักษะการฟังมีบทบาทสำคัญในการรับส่งอารมณ์ระหว่างนักแสดง ทำให้สามารถตอบโต้ต่อกับคู่แสดงหรือสถานการณ์ของตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติในฐานะนักแสดง

(2) ทักษะการแสดงด้นสด ทักษะการแสดงด้นสดเป็นความสามารถในการปรับตัวและตอบสนองต่อสถานการณ์เฉพาะหน้าในการแสดง โดยเฉพาะในกรณีที่เกิดเหตุการณ์ไม่คาดคิด เช่น การลืมบท หรือการเปลี่ยนแปลงของบทสนทนาในระหว่างการแสดง การแสดงด้นสดช่วยให้การดำเนินเรื่องยังคงเป็นไปอย่างต่อเนื่องและเป็นธรรมชาติ โดยทำให้สถานการณ์ที่เกิดขึ้นดูสอดคล้องกับบริบทของตัวละครมากกว่าการเป็นข้อผิดพลาดทางการแสดง ทักษะนี้ยังสะท้อนถึงความเข้าใจในตัวละครอย่างลึกซึ้งของนักแสดง ซึ่งสามารถนำไปสู่การตัดสินใจและการแสดงออกที่เหมาะสมในขณะนั้น นอกจากนี้ การแสดงด้นสดยังช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาเฉพาะหน้า และการทำงานร่วมกับนักแสดงคนอื่น ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการแสดงละครเวที (Adam Pasulka, 2024)

2.2.3.2 ระบบของสตานิสลาฟสกี (Stanislavski's System)

คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี (Konstantin Stanislavski) ผู้กำกับชาวรัสเซียได้คิดค้นวิธีการแสดง เพื่อให้นักแสดงมีความเชื่อ และสามารถเข้าใจในตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง และสามารถเชื่อมโยงตัวตนของตัวเอง ให้เข้ากับตัวละครได้มากยิ่งขึ้น (Stanislavski, 1936)
ทฤษฎีนี้ถือเป็นพื้นฐานสำคัญที่ช่วยเพื่อให้นักแสดงสามารถเข้าถึง "ความจริงภายใน" (Inner Truth) ของตัวละคร และช่วยเสริมสร้าง ความเชื่อ จินตนาการ ของผู้แสดงในฐานะตัวละคร โดยมีองค์ประกอบสำคัญ ดังนี้

(1) สมมติภาวะ (The Magic If) คือ การให้นักแสดงสมมติว่าตัวเองเป็นตัวละครที่มีลักษณะภายนอกและภายในเช่นนั้น เป็นการทำงานกับความเชื่อ ที่นักแสดงต้องตั้งคำถามว่า "ถ้าฉันตกอยู่ในสถานการณ์เดียวกับตัวละคร ฉันจะทำอย่างไร?" ผ่านมุมมองของตัวละคร ที่จะแสดงออกในแบบของตัวละคร เพื่อสร้างปฏิกิริยาที่จริงใจและเข้าถึงอย่างแท้จริง โดยปราศจากบุคลิกและพฤติกรรมในการแก้ปัญหาตามแบบของนักแสดง

(2) สถานการณ์แวดล้อม (Given Circumstances) คือ การวิเคราะห์ข้อมูลจากบทละครเพื่อสร้างโลกของตัวละครให้ชัดเจน เช่น ความสัมพันธ์ที่ค้างคาในอดีต ซึ่งช่วยให้นักแสดงมีฐานข้อมูลในการตัดสินใจเชิงอารมณ์ เป็นการจำลองสถานการณ์ที่ทำให้เข้าใจถึงสถานการณ์ และข้อจำกัดของตัวละครได้สมเหตุสมผลมากขึ้น

(3) หน่วยความจำแห่งอารมณ์ (Emotion Memory) การดึงประสบการณ์ความสูญเสียหรือความล้มเหลวในชีวิตจริงของผู้แสดง มาเป็นเชื้อเพลิงในการสร้างอารมณ์ให้กับตัวละคร (Stanislavski, 1936)

2.2.3.3 แนวคิดของ อูตา ฮาเกน (Uta Hagen)

อูตา ฮาเกน เป็นครูสอนการแสดงและนักแสดงบรอดเวย์ ชาวเยอรมัน ที่พัฒนาเทคนิคการแสดงโดยอิงจากระบบของสตานิสลาฟสกี ซึ่งสนับสนุนให้นักแสดงแสดงพฤติกรรมอย่างสมจริงในสถานการณ์สมมติ เพื่อพัฒนาเครื่องมือที่ใช้งานได้จริงสำหรับนักแสดง และด้วยหลักการนั้น ทำให้ฮาเกน เน้นเรื่องการมีชีวิตอยู่จริงๆ บนเวที (Hagen, 1973) ซึ่งสัมพันธ์กับตัวละครที่มีความเป็นมนุษย์สูง อย่างในส่วนที่เป็นโลกจริงของเรื่อง ผู้แสดงจึงสามารถใช้เทคนิคนี้เพื่อเจาะลึกรายละเอียดของตัวละครให้มีความชัดเจนและมีมิติ (Characterization) ผ่านเทคนิคดังนี้

(1) การแทนที่ (Substitution) เป็นรูปแบบหนึ่งของการระลึกถึงอารมณ์ ที่เน้นการระบุช่วงเวลาที่กิจกรรมหรือความรู้สึกจากประสบการณ์ชีวิตของนักแสดงมาบรรจบกับฉากนั้นๆ ด้วยวิธีนี้นักแสดงจะนำตัวเองเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ของการแสดงได้อย่างน่าเชื่อถือมากกว่าการนำช่วงเวลาสำคัญในชีวิตของตนเองมาใช้ในผลงาน เนื่องจากในเรื่องมีการพูดถึงความสูญเสีย วิธีนี้จะช่วยให้ผู้แสดงนำคนหรือเหตุการณ์ในชีวิตจริงที่ให้ความรู้สึกใกล้เคียงกันมา "แทนที่" ตัวละครหรือเหตุการณ์ในเรื่อง เพื่อให้การแสดงออกดูจริงใจและเข้าถึงอารมณ์ได้มากกว่า

(2) ชุดคำถาม 9 ข้อของ อูตา ฮาเกน (Uta Hagen's 9 questions) คำถามเก้าข้อของ อูตา ฮาเกน ช่วยให้นักแสดงพัฒนารายละเอียดปลีกย่อยของเรื่องราวภูมิหลังตัวละครได้ อีกทั้งเป็นการถามและตอบ เพื่อให้นักแสดงได้ทำความเข้าใจกับตัวตนของตัวละครมากขึ้น โดยคำถามทั้ง 9 ข้อ มีดังนี้

2.1) ฉันคือใคร? (Who am I?) รายละเอียดตัวละคร ลักษณะภายนอก/ภายใน ชื่อ อายุ บทบาท รูปลักษณ์ ความเชื่อ ทัศนคติ การให้คุณค่า นิสัย สิ่งที่ชอบ/ไม่ชอบ สิ่งที่กลัว ภูมิหลัง ความต้องการ ความสัมพันธ์

2.2) ตอนนี้เวลาเท่าไหร่? (What time is it?) ยุคสมัย, ฤดูกาล, ช่วงเวลา ณ ตอนนั้น

2.3) ฉันอยู่ที่ไหน? (Where am I?) ประเทศ, เมือง, บริเวณของสถานที่นั้นที่ระบุอย่างชัดเจน

2.4) มีอะไรอยู่รอบตัวฉันบ้าง? (What surrounds me?) ผู้คน สิ่งของ และสภาพแวดล้อม

2.5) เงื่อนไขหรือสถานการณ์ที่กำหนดมาคืออะไร? (What are the given circumstances?) สิ่งที่เกิดขึ้นก่อนหน้า สิ่งกำลังเกิดขึ้น และสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นในอนาคต

2.6) ความสัมพันธ์ของฉันคืออะไร? (What are my relationships?) ความรู้สึกต่อคน สิ่งของ หรือเหตุการณ์

2.7) ฉันต้องการอะไร? (What do I want?) เป้าหมาย (Objective) สิ่งที่ตัวละครต้องการ และ สิ่งที่ตัวละครต้องการมากที่สุด

2.8) อะไรคืออุปสรรคของฉัน? (What is in my way?) อุปสรรค ที่ขัดขวางเป้าหมาย หรือสิ่งที่ตัวละครต้องการ

2.9) ฉันจะทำอย่างไรเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ? (What do I do to get what I want?) การกระทำ/Action ที่ตัวละครทำ เพื่อนำไปสู่เป้าหมาย หรือได้มาในสิ่งที่ต้องการ (Ates, 2023; Hagen, 1973)

2.2.3.4 ทฤษฎีละครเคลื่อนไหวของ ฌาคส์ เลอก๊อก (Jacques Lecoq)

ฌาคส์ เลอก๊อก เป็นนักการละครชาวฝรั่งเศสผู้ก่อตั้งโรงเรียนสอนการละครนานาชาติในปารีส เป็นผู้ที่เชื่อว่า "ทุกอย่างเริ่มต้นที่การเคลื่อนไหว" และร่างกายคือเครื่องมือที่ทรงพลังที่สุดในการเล่าเรื่องก่อนที่จะมีคำพูดเสียอีก และหัวใจสำคัญของ ละครเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical Theatre) ไม่ได้เน้นเพียงแค่การร่ายรำหรือการเต้น แต่เน้นไปที่ "ร่างกายที่สามารถสื่อสารความหมายได้" (The Poetic Body)

ทฤษฎีของเลอก๊อกนั้น จึงช่วยในการสร้างสรรค์กายภาพของตัวละครในโลกเกม ที่มีการเคลื่อนไหวแบบเหนือจริง หรือการแสดงออกของสภาวะตัวละครผ่านร่างกาย เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ความรู้สึกของตัวละครโดยไม่จำเป็นต้องใช้คำพูด อีกทั้งการเคลื่อนไหวเหล่านี้ ยังช่วยเสริมสร้างความแตกต่างระหว่างโลกความจริงและโลกแฟนตาซี(fantasy) อย่างชัดเจน โดยผู้แสดง ได้มีการเลือกใช้ทฤษฎีของเลอก๊อกดังนี้

(1) ความตึงเครียด 7 ระดับ (Seven Levels of Tension) นักแสดงสามารถใช้ระดับความตึงเครียดของร่างกายเพื่อแยกแยะระหว่าง "โลกความจริง" (ระดับปกติ) และ "โลกในเกม" (ระดับที่สูงขึ้นหรือดูเหนือจริง) เพื่อกำหนดพลังงาน (Energy) ในแต่ละฉาก ซึ่งระดับความตึงเครียดถูกแบ่งออกเป็นระดับดังนี้

1.1) หมดแรง (Exhausted) ร่างกายไร้พลังงาน อ่อนแรง

1.2) ผ่อนคลาย (Relaxed) สบายๆ ไร้ความกังวล

1.3) ตื่นตัวแบบพอดี (Economic) มีเป้าหมายในการ

1.4) ระแวดระวัง (Alert) มีการตื่นตัว ระมัดระวัง

1.5) ตึงเครียดและเตรียมพร้อม (Suspense) ต้องเผชิญหน้ากับบางสิ่ง

1.6) เปี่ยมอารมณ์ (Passionate) พลังงานพุ่งพล่าน ควบคุมได้ยาก เฉกเช่นการต่อสู้

1.7) รุนแรง/นิ่งค้าง (Tragic) ตึงเครียดจนร่างกายขยับไม่ได้ เผชิญกับการสูญเสีย หรือการตกใจสุดขีด

(2) หน้ากากที่เป็นกลาง (The Neutral Mask) คือการฝึกฝนเพื่อกำจัดพฤติกรรมหรือบุคลิกภาพส่วนตัวของนักแสดงออกไป เพื่อให้ร่างกายอยู่ในสภาวะที่เป็นกลาง (Neutrality) และเตรียมร่างกายให้พร้อมสำหรับการสวมบทบาทที่มีลักษณะทางกายภาพเฉพาะตัวในเกม โดยนักแสดงสามารถใช้เทคนิคนี้เพื่อสลัดความเป็นตัวตนจริง ๆ ออก ก่อนจะสวมบทบาทเป็น "อวตาร" ในเกม เพื่อให้การเคลื่อนไหวดูเป็นตัวละครในเกมจริง ๆ ไม่ใช่แค่ “คนเล่นเกม” (Lecoq, J. 2000; สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2557)

2.2.3.5 การสร้างตัวละครจากสัตว์ (Animal Work in Acting)

เทคนิคการสร้างตัวละครจากสัตว์ไม่ใช่การ "เลียนแบบ" (Mimicry) เพื่อให้เหมือนสัตว์ชนิดนั้นอย่างแท้จริง แต่เป็นการ "ดึงเอาสาระสำคัญ" (Essence) หรือสัญชาตญาณของสัตว์มาปรับใช้กับกายภาพของมนุษย์ เพื่อสร้างตัวละครที่มีเอกลักษณ์ชัดเจน (Characterization) (ชุดิมา มณีวัฒนา, 2546)

ในส่วนของตัวละครที่อยู่ในโลกเกม ได้มีการนำเทคนิคการสังเกตและเลียนแบบพฤติกรรมสัตว์(Animal Exercise) มาปรับใช้ ทั้งในด้านกายภาพ และลักษณะภายในบางส่วน เนื่องจากมีตัวละครที่เป็นสัตว์ และสิ่งมีชีวิตจำพวกสัตว์ในตำนาน หรือนิยายปรัมปรา เช่น ค้างคาว บัคแบร์ (Bugbear) และมังกร อีกทั้งได้มีการกำหนดสัตว์ประจำตัวของตัวละครในโลกเกมไว้ ดังนี้

(1) เทลิอุส - สิงโต มีความน่าเกรงขาม ยิ่งใหญ่ สง่างาม แสดงออกถึงความเป็นผู้นำ เหมือนการเป็นจ่าฝูงที่แข็งแกร่งของ สิงโต

(2) ลิลิธ – แมงป่อง การเคลื่อนไหวร่างกายจะเน้นไปตามข้อต่อ พลิ้วไหว แต่ยังคงความแข็งแกร่ง รวดเร็ว และชัดเจน เหมือนปล้องของแมงป่อง

(3) เลนดีส - กวาง มีความอ่อนไหว ไวต่อสิ่งอันตราย ระมัดระวัง ปราดเปรียว ใช้สัญชาตญาณการเอาตัวรอดเหมือน กวาง

(4) มาร์คอส - กระทิง มีความแข็งแกร่ง ทรงพลัง ตรงไปตรงมา และแฝงความดื้อรั้นเหมือน กระทิง

(5) จอมเวทย์สตีฟ - นกยูงเผือก มีความมั่นใจสูง หลงตัวเอง โอ้อวด เหมือนนกยูงเผือก

(6) ซัคคิวบัส - ค้างคาว ลึกลับ ว่องไว สื่อสารด้วยความถี่สูง มักอยู่รวมกันเป็นกลุ่มเหมือนค้างคาว

(7) บัคแบร์ - หมีและแมลง มีความขัดแย้ง แข็งแกร่งแต่มีจุดอ่อน ร่างกายมีความหนักแน่นแต่มีเสียงเล็ก เป็นการผสมผสานของหมีและแมลง

(8) เทียแมต - มังกร ทรงอำนาจ ยิ่งใหญ่ น่าเกรงขาม เปี่ยมไปด้วยพลังและปัญญาตามแบบของมังกร

2.2.4 กระบวนการทำงานของนักแสดง

กระบวนการทำงานของนักแสดงสามารถดำเนินไปได้หลากหลายรูปแบบ ขึ้นอยู่กับแนวคิด วิธีการ และบริบทของการผลิตละคร โดยมิได้มีข้อกำหนดตายตัวว่าต้องยึดตามทฤษฎีของบุคคลใดบุคคลหนึ่งเท่านั้นจึงจะประสบความสำเร็จ ดังที่ Stanislavski ได้ชี้แนะต่อทฤษฎีของเขาว่า ทฤษฎีของเขาไม่ได้มีกฎตายตัว แต่เป็นเพียงแนวทางในการปฏิบัติและเตรียมตัวของนักแสดง (Stanislavsky, 1936) อย่างไรก็ตาม ในบริบทของละครเวที การทำงานของนักแสดงจำเป็นต้องมีความสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของผู้กำกับ เพื่อให้การนำเสนอผลงานเป็นไปในทิศทางเดียวกัน

สำหรับกระบวนการทำงานของนักแสดงในโปรดักชัน The Dungeon of Geeks สามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอนหลัก ได้แก่ ช่วงก่อนการแสดง (Pre-Production) ช่วงการแสดง (Production) และช่วงหลังการแสดง (Post-Production) โดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.2.4.1 ช่วงก่อนการแสดง (Pre-Production)

ช่วงก่อนการแสดงเป็นระยะเริ่มต้นของกระบวนการทำงาน ซึ่งนักแสดงต้องเตรียมความพร้อมทั้งในด้านความเข้าใจบทละคร การสร้างตัวละคร ตลอดจนการเตรียมสภาพร่างกายและอารมณ์ก่อนเข้าสู่กระบวนการฝึกซ้อม โดยสามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนย่อยดังนี้

(1) การอ่านบทละครและการตีความตัวละคร นักแสดงเริ่มต้นจากการอ่านบทละครอย่างละเอียด เพื่อทำความเข้าใจเหตุการณ์ในแต่ละฉาก โดยอาจใช้หลักการตั้งคำถามแบบ 5W1H ได้แก่ ใคร (Who) ทำอะไร (What) ที่ไหน (Where) เมื่อใด (When) อย่างไร (How) และเพราะเหตุใด (Why) เพื่อวิเคราะห์ตัวละครในมิติต่าง ๆ เช่น ลักษณะนิสัย แรงจูงใจ พฤติกรรม และพัฒนาการของตัว

ละครในแต่ละช่วงของเรื่อง กระบวนการค้นหาเหตุผลของการกระทำดังกล่าวช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงบทบาทและถ่ายทอดอารมณ์ได้อย่างสมจริงมากยิ่งขึ้น

(2) การประชุมร่วมกับผู้กำกับ (First Read) ภายหลังการวิเคราะห์บท นักแสดงจะเข้าร่วมการอ่านบทครั้งแรก (First Read) ร่วมกับผู้กำกับและฝ่ายออกแบบ เพื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันเกี่ยวกับเนื้อเรื่อง แนวคิด และทิศทางของตัวละคร การประชุมในขั้นตอนนี้เปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างนักแสดงและผู้กำกับ รวมถึงการชี้แจงแนวทางการทำงาน และการกำหนดตารางการฝึกซ้อมในลำดับถัดไป

2.2.4.2 ช่วงทำการแสดง (Production)

ช่วงทำการแสดงเป็นขั้นตอนที่นักแสดงเริ่มฝึกซ้อมและพัฒนาการแสดงร่วมกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของละครเวที รวมถึงการแสดงจริงต่อหน้าผู้ชม โดยสามารถจำแนกกระบวนการได้ดังนี้

(1) การจดจำบทและการกำหนดบล็อกกิ้ง (Blocking) นักแสดงต้องจดจำบทละครและตำแหน่งการเคลื่อนไหวบนเวที (Blocking) อย่างแม่นยำ เพื่อให้สามารถถ่ายทอดเรื่องราวได้สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของผู้กำกับ โดยการจำบทจะต่อเนื่องมาจากการวิเคราะห์ตัวละครในขั้น Pre-Production ขณะที่การกำหนดบล็อกกิ้งต้องคำนึงถึงองค์ประกอบด้านภาพ มุมมองของผู้ชม และความต้องการ (Objective) ของตัวละครในแต่ละฉาก

(2) การฝึกซ้อมและการรันการแสดง (Rehearsal and Run-through) นักแสดงต้องฝึกซ้อมตามแนวทางที่กำหนด เพื่อให้เกิดความแม่นยำและความคล่องแคล่ว โดยเฉพาะในฉากที่ต้องใช้ทักษะทางกายภาพ เช่น ฉากต่อสู้ (Combat) หรือฉากที่เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์และฉากที่มีความซับซ้อน รวมถึงการซ้อมแบบรันทั้งเรื่องเพื่อให้เห็นภาพรวมและความต่อเนื่องของการแสดง

(3) การพัฒนาและปรับรายละเอียดการแสดง (Acting Refinement) แนวคิดด้านการแสดงของ Sanford Meisner ระบุว่า “Acting is doing” (Meisner, 1987) ซึ่งเน้นการแสดงผ่านการกระทำ ขณะที่ Stella Adler เสนอว่า “Acting involves making stimulated choices” (Adler, 2000) อันหมายถึงการตัดสินใจเลือกการกระทำอย่างมีแรงกระตุ้นและมีเหตุผล นอกจากนี้ Konstantin S. Stanislavsky ยังได้กล่าวถึงแนวคิดเรื่องความทรงจำทางอารมณ์ (Emotional Memory) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างความสมจริงในการแสดง (Stanislavsky, 1936)

จากแนวคิดดังกล่าวจะเห็นได้ว่า การแสดงเกี่ยวข้องกับการเลือก การกระทำ และประสบการณ์ภายในของนักแสดง ซึ่งอาจมีความแตกต่างกันในแต่ละบุคคล ดังนั้น ในกระบวนการฝึกซ้อม

นักแสดงและผู้กำกับจึงต้องร่วมกันปรับรายละเอียดการแสดง เพื่อให้การถ่ายทอดตัวละครมีความสอดคล้องกับภาพรวมของการนำเสนอ และสามารถสื่อสารสาระสำคัญของเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(4) การซ้อมเต็มรูปแบบ (Dress Rehearsal) เป็นการซ้อมเสมือนจริงโดยรวมองค์ประกอบทุกด้าน ไม่ว่าจะเป็นแสง เสียง มัลติมีเดีย (Multimedia) เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) และฉาก เพื่อประเมินภาพรวมของการแสดง และสร้างความมั่นใจให้กับทั้งนักแสดงและฝ่ายที่เกี่ยวข้องทั้งหมด

(5) การแสดงจริง (Performance) การแสดงจริงเป็นการนำเสนอผลงานต่อผู้ชม นักแสดงต้องมีสมาธิและความพร้อมในการรับมือกับสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นบนเวที รวมถึงปฏิกิริยาของผู้ชม โดยต้องอาศัยไหวพริบ ความยืดหยุ่น และการทำงานร่วมกัน เพื่อให้การแสดงสามารถดำเนินไปได้อย่างราบรื่น และสื่อสารสาระสำคัญของเรื่องได้อย่างครบถ้วน

2.2.4.3 ช่วงหลังการแสดง (Post-Production)

ภายหลังการแสดงเสร็จสิ้น กระบวนการหลังการแสดงมีความสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพของนักแสดงและงานออกแบบทุกฝ่าย โดยประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญดังนี้

(1) การรับฟังความคิดเห็น (Feedback) การรวบรวมความคิดเห็นจากผู้ชมและทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้อง เป็นกระบวนการที่ช่วยสะท้อนภาพรวมของผลงาน ทั้งในด้านจุดแข็งและจุดที่ควรปรับปรุง ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการทำงานในอนาคต

(2) การสรุปผลและประเมินตนเอง การประเมินตนเองเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้นักแสดงตระหนักถึงศักยภาพและข้อจำกัดของตนเอง ควบคู่ไปกับการวิเคราะห์ความคิดเห็นจากภายนอก เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการแสดงให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ทั้งในระดับบุคคลและในภาพรวมของการทำงานในโปรดักชัน

2.3 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง

2.3.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบฉาก

การสื่อสารระหว่างบุคคล ความตายมักจะถูกมองว่าเป็นจุดสิ้นสุดของการปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์ แต่อย่างไรก็ตามในบริบทของเรื่อง The Dungeon Of Geeks ความตายกลับเป็นจุดเริ่มต้นของการก้าวผ่านการทำความเข้าใจผ่านการปกปิดตัวตนในโลกจริง และการสะท้อนตัวตนผ่านโลกเกม โดยการออกแบบฉากในลักษณะเรขาคณิตที่ดูล้ำสมัย ซึ่งไม่ใช่เป็นเพียงการสร้างบรรยากาศทางทัศนศิลป์เท่านั้น แต่ยังเป็นการจำลองสภาวะ “พื้นที่รอยต่อ” (Liminal Space) ซึ่งเป็นสภาวะกึ่งกลางระหว่าง “โลกจริง” กับ “โลกเกม” โดยใช้หลักการของ “สัญลักษณ์นิยม” (Symbolism) เพื่อสื่อสารประเด็นเรื่องการ “ปกปิด” และ “สะท้อน” ตัวตนที่กระจัดกระจายอยู่ในเรื่องราวนี้

2.3.2 แนวคิดแบบพื้นที่รอยต่อ (Liminal Space)

ในการออกแบบฉากละครที่เน้นการสำรวจสภาวะทางจิตใจ การทำความเข้าใจเรื่องสเปซ (Space) ในมิติที่มากกว่าความกว้างและยาวถือเป็นสิ่งสำคัญยิ่ง โดยเฉพาะเมื่อตัวละครต้องดำรงอยู่ในสภาวะที่โลกความจริงและโลกจินตนาการคาบเกี่ยวกัน ผู้ศึกษาจึงได้นำแนวคิด “พื้นที่รอยต่อ” (Liminal Space) มาเป็นแกนกลางในการกำหนดบรรยากาศของพื้นที่การแสดง เพื่อสร้างสภาวะที่ผู้ชมและตัวละครจะรู้สึกถึงความไม่มั่นคงและการเปลี่ยนแปลงที่กำลังจะเกิดขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับนิยามของ Arnold van Gennep (1960) ที่กล่าวถึงสภาวะการเปลี่ยนผ่าน (Threshold) จากสถานะหนึ่งไปสู่อีกสถานะหนึ่ง

พื้นที่รอยต่อในงานออกแบบชิ้นนี้ไม่ใช่เพียงจุดเชื่อมต่อระหว่างฉากหนึ่งไปยังอีกฉากหนึ่ง แต่ทำหน้าที่เป็น “พื้นที่แห่งการเปลี่ยนผ่านตัวตน” (Transformative Space) ที่บีบเค้นให้พี่สาวต้องเผชิญหน้ากับความว่างเปล่าและความไม่เข้าใจในอดีต ก่อนที่จะก้าวข้ามไปสู่ความประจักษ์แจ้งในตัวตนของน้องสาว ซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะของสภาวะรอยต่อที่สามารถจำแนกรายละเอียดออกได้ดังนี้

2.3.2.1 สภาวะกึ่งกลาง (Betwixt and Between)

ในทางมานุษยวิทยา พื้นที่รอยต่อถือเป็นช่วงเวลาที่บุคคลสูญเสียสถานะเดิมแต่ยังไม่ได้ก้าวไปสู่สถานะใหม่ ทำให้เกิดสภาวะที่ไร้รูปแบบและเต็มไปด้วยความคลุมเครือ (Turner, 1969, น. 94) ซึ่งในบริบทของบทละครฉากถูกออกแบบให้เป็นพื้นที่รอยต่อระหว่าง “การปกปิดตัวตน” ของน้องสาว และ “ความเข้าใจ” ของพี่สาว พื้นที่นี้จึงไม่มีความมั่งคงทางความรู้สึก (Instability) แต่เต็มไปด้วยความเป็นไปได้ในการก่อกำเนิดความหมายใหม่

2.3.2.2 พื้นที่ทางผ่าน (Non-places)

Marc Augé (1995) อธิบายถึงพื้นที่ที่ไร้อัตลักษณ์เฉพาะตัว เช่น โถงทางเดิน หรือสนามบิน ว่าเป็นพื้นที่ที่คนเพียงแค่ “ผ่าน” แต่ไม่ได้ “อยู่” ผู้ศึกษาจึงนำลักษณะของรูปทรงเรขาคณิตมาเป็นโครงสร้างที่เหมือนจอยสติ๊ก (Joystick) และความโปร่งของหน้าจอเพื่อสื่อถึงความอ้างว้างในจิตใจของพี่สาวที่ต้องเดินทางผ่านทางเดินที่เป็นรูปทรงเรขาคณิตหกเหลี่ยม และการใช้รูปทรงเรขาคณิตหกเหลี่ยม (Hexagon) ซึ่งสื่อถึงโครงสร้างของรังผึ้งหรือหน่วยย่อยของข้อมูลดิจิทัลที่ซ้อนทับกัน เพื่อสร้างมิติของทางเดินที่ดูไม่มีที่สิ้นสุดในการเดินทาง

2.3.3 ทฤษฎีวงล้อมศักดิ์สิทธิ์ (The Magic Circle) และตรรกะของโลกสมมติ

เมื่อมิติจำลองหรือโลกเสมือน (Virtual World) ถูกนำมาใช้เป็นพื้นที่หลักในการเล่าเรื่อง ความท้าทายของการออกแบบจึงอยู่ที่การสร้าง “พรมแดน” ที่แยกขาดโลกแห่งความจริงออกจากโลกแห่งการเล่น ผู้ศึกษาจึงประยุกต์ใช้ทฤษฎี “วงล้อมศักดิ์สิทธิ์” (The Magic Circle) ซึ่ง Johan Huizinga (1955) อธิบายว่าเป็นขอบเขตสมมติที่แยกกิจกรรมการเล่นออกจากกฎเกณฑ์ของโลกภายนอกอย่างชัดเจน เพื่อกำหนดขอบเขตและสร้างตรรกะใหม่ให้กับพื้นที่การแสดง

ในหัวข้อนี้ ผู้ศึกษาจะกล่าวถึงความสำคัญของการสร้างสภาวะที่ผู้ชมและตัวละครยอมรับใน “กฎเกณฑ์ใหม่” ที่ถูกสร้างขึ้นภายในฉาก ซึ่งส่งผลให้วัตถุและรูปทรงเรขาคณิตต่าง ๆ รอบตัวแปรเปลี่ยนสถานะจากเพียงองค์ประกอบทางสถาปัตยกรรม แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของกลไกการเล่าเรื่องที่ขับเคลื่อนด้วยระบบความสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นและพื้นที่ โดยมีประเด็นในการศึกษาที่น่าสนใจดังนี้

2.3.3.1 การตอบสนองของพื้นที่ (Environmental Storytelling)

ตามแนวคิดของ Salen & Zimmerman (2004) ฉากในเกมไม่ได้เป็นเพียงฉากหลัง แต่คือตัวเล่าเรื่อง (Narrative) ผู้ศึกษาจึงออกแบบให้ฉากมีลักษณะที่สามารถตอบสนองต่อตัวละครได้ เช่น การเคลื่อนที่ของสเต็ปหกเหลี่ยม (Step) ที่นำมาต่อกันแล้วจะเปลี่ยนสถานที่ใหม่ และในเกมการเคลื่อนที่ของสเต็ปหกเหลี่ยมมิได้ทำหน้าที่เพียงการเปลี่ยนฉาก (Scene Change) แต่เป็นการสื่อถึง “การก้าวข้ามระดับของความทรงจำ” (Level of Memory) โดยแต่ละการเคลื่อนไหวจะเผยให้เห็นมุมมองใหม่ที่น้องสาวทิ้งไว้ในเกม

2.3.4 สัญลักษณ์นิยม (Symbolism)

ผู้ศึกษาได้กำหนดแนวทางการใช้สัญลักษณ์ผ่านรูปทรงเรขาคณิต วัสดุ และอุปกรณ์ที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมเกม เพื่อสร้างรหัสทางอารมณ์ (Emotional Code) โดยมุ่งเน้นไปที่สภาวะสองด้านที่ขัดแย้งกัน คือการใช้พื้นที่เพื่อเป็นเกราะกำบังและการใช้พื้นที่เพื่อการเปิดเผยความจริง ซึ่งสามารถจำแนกออกเป็นประเด็นสำคัญได้ดังนี้

2.3.4.1 การปกปิด (Masking)

ในเชิงสัญลักษณ์นิยม รูปทรงเรขาคณิตที่ซับซ้อนและมีเลเยอร์ซ้อนทับกัน (Layering) สื่อถึงการสร้าง "เกราะป้องกัน" ของน้องสาว เกมที่เธอสร้างขึ้นคือพื้นที่ที่เธอสามารถเป็นอะไรก็ได้ และปกปิดความอ่อนแอในโลกจริงเอาไว้ภายใต้อัตลักษณ์ที่แข็งแกร่ง ผู้ศึกษาจึงใช้โครงสร้างที่มีเหลี่ยมมุมคมชัดเพื่อสื่อถึงกำแพงในใจที่พี่สาวไม่เคยข้ามผ่านได้

2.3.4.2 การสะท้อน (Reflection)

การใช้พื้นผิววัสดุที่มีความวาว (Metallic/Glossy) และการใช้จอภาพ (Media Screen) ที่เป็นรูปทรงจอยสติ๊ก (Joystick) ทำหน้าที่เป็นกระจกเงาทางจิตวิทยา เมื่อพี่สาวมีปฏิสัมพันธ์กับโลกของน้องสาว ฉากจะสะท้อนภาพลักษณ์ที่คลุมเครือในตอนแรกให้ค่อยๆ ชัดเจนขึ้น เป็นสัญลักษณ์ของการค้นพบตัวตน (Self-discovery) ที่แท้จริงของน้องสาว

2.4 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง

2.4.1 แนวคิดการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากบนฐานของอัตลักษณ์ตัวละคร (Concept of Character Based Prop Design)

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากในงานนี้ยึดแนวคิด Character-Based Prop Design โดยมองว่าวัตถุเป็นองค์ประกอบสำคัญในการสะท้อนอัตลักษณ์ของตัวละคร มากกว่าการเป็นเพียงส่วนเติมเต็มของการแสดง อุปกรณ์จึงถูกพัฒนาให้เป็น “ส่วนขยายของตัวละคร” (Extension of Character) โดยอาศัยการกำหนดรูปแบบที่สอดคล้องกับอัตลักษณ์ของตัวละคร (Reflection of Character Identity) ผ่านรายละเอียดทางกายภาพ เช่น รูปทรง สี และวัสดุ ควบคู่กับการสื่อสารผ่านภาษาทางภาพ (Visual Language) เพื่อถ่ายทอดบุคลิกและสภาวะภายในของตัวละครอย่างเป็นรูปธรรม

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับทฤษฎีการสื่อสารเชิงภาพของ โดนิส เอ. ดอนดิส (Donis A. Dondis, 1973) ซึ่งอธิบายว่าองค์ประกอบทางทัศนศิลป์สามารถทำหน้าที่เป็นภาษาที่ถ่ายทอดความหมายและอารมณ์ได้โดยไม่จำเป็นต้องพึ่งพาคำพูด อีกทั้งยังเชื่อมโยงกับแนวคิดด้านการออกแบบตัวละครของ สก็อตต์ แมคคลาวด์ (Scott McCloud, 1993) ที่ชี้ให้เห็นว่าการเน้นลักษณะเฉพาะทางรูปแบบสามารถช่วยให้ผู้ชมรับรู้ตัวตนของตัวละครได้อย่างชัดเจน

2.4.1.1 การสะท้อนอัตลักษณ์ของตัวละคร (Reflection of Character Identity)

อุปกรณ์ประกอบฉากถูกออกแบบให้ทำหน้าที่สะท้อนอัตลักษณ์ของตัวละครในเชิงรูปธรรม โดยอาศัยการแปลงลักษณะเชิงนามธรรม เช่น บุคลิกภาพ อารมณ์ และภูมิหลัง ให้ปรากฏผ่านองค์ประกอบทางกายภาพของวัตถุ การออกแบบในลักษณะนี้ช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้ตัวตนของตัวละครได้ทันทีผ่านการมองเห็น โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยคำอธิบายเพิ่มเติม อุปกรณ์จึงกลายเป็นเครื่องมือที่ช่วยขยายความเข้าใจเกี่ยวกับตัวละคร ตัวอย่างเช่น การออกแบบโน้ตบุ๊กของตัวละครเทย่าที่ตกแต่งด้วยสติกเกอร์ซึ่งอ้างอิงถึงเกมและดนตรีที่ตัวละครชื่นชอบ ไม่ได้เป็นเพียงการแสดงรสนิยม แต่สะท้อนการใช้พื้นที่ส่วนตัวเป็นเครื่องมือในการนิยามตัวตน โดยตัวละครเลือกแสดงออกผ่านวัตถุแทนการสื่อสารโดยตรงในพื้นที่สาธารณะ สติกเกอร์แต่ละชิ้นจึงบ่งบอกความสนใจและโลกภายในของตัวละคร พร้อมทั้งเผยให้เห็นความขัดแย้งระหว่างการปกปิดตนเองกับความต้องการแสดงออก

2.4.1.2 การทำหน้าที่เป็นส่วนขยายของตัวละคร (Extension of Character)

อุปกรณ์ประกอบฉากถูกพิจารณาในฐานะองค์ประกอบที่มีความเชื่อมโยงโดยตรงกับตัวละคร ทั้งในด้านการใช้งานและการแสดงออก วัตถุไม่ได้ดำรงอยู่แยกจากตัวละคร แต่เป็นสิ่งที่มีบทบาทร่วมในการถ่ายทอดความหมายผ่านการกระทำและปฏิสัมพันธ์บนเวที

2.4.1.3 การสื่อสารผ่านภาษาทางภาพ (Visual Language)

การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากอาศัยองค์ประกอบทางทัศนศิลป์เป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสาร ซึ่งสามารถถ่ายทอดอารมณ์และความหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ การจัดองค์ประกอบเหล่านี้อย่างเหมาะสมช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้ข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครหรือสถานการณ์ได้อย่างรวดเร็ว ทำให้การเล่าเรื่องมีความกระชับและเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการตีความมากยิ่งขึ้น อุปกรณ์ประกอบฉากจึงมีบทบาทเป็นสื่อกลางที่เชื่อมโยงระหว่างภาพที่ปรากฏกับความหมายที่ผู้ชมรับรู้

2.4.2 การออกแบบตามบริบท (Contextual Design)

การออกแบบตามบริบทเป็นแนวคิดที่ให้ความสำคัญกับความสอดคล้องระหว่างอุปกรณ์ประกอบฉากกับสภาพแวดล้อมที่ปรากฏ ทั้งในมิติของพื้นที่การแสดง โครงสร้างของเนื้อเรื่อง และระบบของโลกสมมติภายในเรื่อง (diegetic world) โดยการออกแบบจำเป็นต้องพิจารณาข้อจำกัดและเงื่อนไขของบริบทดังกล่าว เพื่อให้วัตถุสามารถดำรงอยู่ได้อย่างกลมกลืนและไม่ขัดแย้งกับการรับรู้ของผู้ชม
แนวคิดนี้เชื่อมโยงกับหลักการ “form follows function” ซัลลิแวน หลุยส์ เอช (Sullivan L. H. ,1896) ซึ่งชี้ให้เห็นว่ารูปแบบควรสัมพันธ์กับหน้าที่ของวัตถุ อย่างไรก็ตาม เมื่อประยุกต์ใช้ในงานออกแบบเพื่อการแสดง แนวคิดดังกล่าวถูกขยายให้ครอบคลุมถึงหน้าที่ในเชิงการเล่าเรื่อง กล่าวคือ อุปกรณ์ประกอบฉากต้องไม่เพียงตอบสนองต่อการใช้งานจริง แต่ยังต้องสนับสนุนความหมายและบทบาทภายในโครงสร้างของเรื่องด้วย ดังนั้น การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากจึงต้องพิจารณาถึงความเหมาะสมของวัตถุในเชิงบริบท เช่น ความสอดคล้องกับยุคสมัย ระบบของโลกสมมติ หรือเงื่อนไขทางกายภาพของพื้นที่การแสดง เพื่อให้ผู้ชมสามารถยอมรับวัตถุนั้นในฐานะส่วนหนึ่งของโลกเรื่องได้โดยไม่เกิดความขัดแย้งในการรับรู้

2.4.2.1 รูปแบบของวัตถุควรถูกกำหนดโดยหน้าที่การใช้งาน (Form Follows Function)

แนวคิดที่ว่ารูปแบบของวัตถุควรถูกกำหนดโดยหน้าที่การใช้งาน “Form Follows Function” เป็นหลักการพื้นฐานในศาสตร์การออกแบบที่เสนอว่ารูปแบบของวัตถุควรเกิดจากหน้าที่การใช้งานเป็นสำคัญ ได้รับการกล่าวถึงโดย หลุยส์ เอช. ซัลลิแวน (Louis H. Sullivan, 1896) เพื่อเน้นความสัมพันธ์ระหว่างรูปแบบภายนอกกับหน้าที่การใช้งานของวัตถุ

2.5 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

2.5.1 แนวคิด ทฤษฎี และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีเรื่อง “The Dungeon of Geeks” ผู้ศึกษาเริ่มต้นด้วยความเข้าใจใน "บาดแผล" ของตัวละครแต่ละตัวที่ซ่อนอยู่ภายใต้ชีวิตปกติในโลกจริง ภายหลังจากวิกฤตการณ์โลกที่ทำให้เราต่างต้องแยกห่างจากกัน มนุษย์จำนวนมากพบว่าการมีชีวิตอยู่นั้นเต็มไปด้วยความโดดเดี่ยวและปมปัญหาที่ไม่อาจแก้ไขได้เพียงลำพัง หลายคนจึงเลือกที่จะสร้าง "โลกใบที่สอง" ขึ้นมาในรูปแบบของเกม เพื่อเป็นพื้นที่ปลอดภัยที่อนุญาตให้เราทิ้งความอ่อนแอไว้ข้างหลัง แล้วสวมทับด้วยความกล้าหาญที่ในโลกจริงเราทำไม่ได้

กระบวนการ “ก้าวข้าม” (Overcoming) ในละครเรื่องนี้ จึงไม่ใช่แค่การเอาชนะศัตรูที่มองเห็นด้วยตา แต่คือการเดินทางเพื่อไปโอบกอดและยอมรับตัวตนที่เจ็บปวดของตัวเอง เครื่องแต่งกายในเรื่องนี้จึงทำหน้าที่เป็นเหมือน "สะพาน" ที่เชื่อมโยงระหว่างความอ่อนแอในโลกจริงและอำนาจในโลกเกม

2.5.1.1 บริบทด้านเครื่องแต่งกายในโลกแห่งความเป็นจริง (The Reality)

โลกในบทละครนี้คือช่วงเวลาศตวรรษที่ 21 หลังการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 (Post-Pandemic) ซึ่งส่งผลต่อการใช้ชีวิตและแฟชั่นของวัยรุ่นในกรุงเทพฯ โดยเฉพาะกลุ่มโรงเรียนนานาชาติอย่างเห็นได้ชัด

(1) ผลกระทบของโควิด-19 ต่อแฟชั่นและการแต่งกาย ผู้ศึกษาพบว่าการกักตัวที่ยาวนานทำให้เทรนด์แฟชั่นใหม่ๆ เกิดขึ้นช้าลง (Fashion Stagnation) วัยรุ่นจึงหันกลับไปนิยมแฟชั่นยุคเก่าที่คุ้นเคยอย่างกระแส Y2K หรือเสื้อผ้ามือสองที่มีเอกลักษณ์ (Seibel, Santos, & Silveira, 2021) นอกจากนี้ความเคยชินจากการเรียนออนไลน์ยังทำให้เกิดวัฒนธรรมการแต่งกายที่เน้นความสบายเป็นหลัก (Comfort-First) เสื้อผ้าในโลกจริงของตัวละครจึงเป็นการผสมผสานระหว่างชุดยูนิฟอร์มโรงเรียนนานาชาติที่มีความอิสระ กับแฟชั่นแนวสตรีทที่เน้นความคล่องตัวแต่ยังสะท้อนรสนิยมส่วนบุคคล (Aza Editorials, 2026)

2.5.2 การแบ่งกลุ่มตัวละครและลักษณะการแต่งกาย

ผู้ศึกษาได้จำแนกกลุ่มตัวละครในโลกแห่งความเป็นจริงออกเป็น 3 กลุ่มหลัก เพื่อให้ง่ายต่อการกำหนดโครงสร้างและรายละเอียดของเครื่องแต่งกาย ดังนี้

2.5.2.1 กลุ่มนักเรียนโรงเรียนนานาชาติ (International School Students)

ประกอบด้วย เทย่า, ลลิน, สตีฟ, ริกะ และยูมิ โดยเครื่องแต่งกายได้รับอิทธิพลจากระบบการศึกษาแบบตะวันตก (British or American Curriculum) ซึ่งมีลักษณะเฉพาะดังนี้

(1) อิทธิพลและรูปแบบ (Preppy Style) ยูนิฟอร์มได้รับแรงบันดาลใจจากสไตล์ Preppy ของนักเรียนในแถบนิวอิงแลนด์ (Ingland) เน้นความเรียบร้อยแต่ดูหรูหรา การสวมเสื้อกั๊ก (Vest) หรือสูทพลาซอร์ (Blazer) มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างเอกลักษณ์ของสถาบันและปลูกฝังความเป็นทางการในสังคมชั้นสูง

(2) ความแตกต่างทางเพศ (Gender Variation) นักเรียนชาย สวมเสื้อเชิ้ต Oxford คู่กับกางเกงสแล็กทรงกระบอกเล็ก (Slim-fit Chinos) เน้นโทนสีสุภาพ เช่น สีกรมท่าหรือสีเทา สวมเนคไทที่มีลวดลายประจำโรงเรียน

(3) นักเรียนหญิง สวมเสื้อเชิ้ตคู่กับกระโปรงลายสก็อต (Plaid Skirt) หรือกระโปรงจีบมัดรอบ (Pleated Skirt) ความยาวเหนือเข่าเล็กน้อย สื่อถึงความทันสมัยและคล่องตัว

(4) การสะท้อนฐานะและการแสดงออกส่วนบุคคล (Individuality) แม้จะเป็นเครื่องแบบที่มีระเบียบ แต่ตัวละครในยุคหลังโควิดจะสะท้อนความเป็นตัวของตัวเองผ่านการ "บิดเบือน" กฎระเบียบเล็กน้อย เช่น การปล่อยชายเสื้อออกนอกกางเกงเพื่อแสดงความขบถ (เทย่า), การเลือกสวมรองเท้าผ้าใบ (Sneakers) แบรนด์เนมรุ่นยอดนิยม หรือการประดับเข็มกลัดและพวงกุญแจบนกระเป๋าเป้ เพื่อบ่งบอกรสนิยมและความมั่งคั่งของครอบครัว

2.5.2.2 กลุ่มครูและบุคลากร (Staff & Faculty)

ประกอบด้วย อลิส, มาร์ค และเวร่า ทำไมไม่มีเครื่องแบบสีกากี: ในบริบทโรงเรียนนานาชาติ ครูไม่ได้ถูกจำกัดด้วยเครื่องแบบข้าราชการเหมือนโรงเรียนรัฐบาลไทย เนื่องจากเป็นองค์กรเอกชนที่ยึดหลักสากล การแต่งกายจึงเน้นไปที่สไตล์ Smart Casual จะเป็นการผสมผสานระหว่าง "ความเนี้ยบแบบมืออาชีพ" (Formal) เข้ากับ "ความผ่อนคลาย" (Casual)เพื่อสร้างบรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นกันเองแต่ยังคงความน่าเชื่อถือ

(1) ลักษณะการแต่งกาย Smart Casual รูปทรง (Silhouettes & Fits) หัวใจสำคัญคือการเลือกเสื้อผ้าที่มี โครงสร้าง (Structure) แต่ไม่แข็งทื่อเหมือนชุดสูทเต็มยศ

(2) ท่อนบน (Tops) เสื้อนอก (Blazer) ควรเป็นทรง Unstructured หรือทรงปล่อยที่ไม่เสริมไหล่หนาเกินไป เพื่อให้ดูซอฟต์ลง Shirts/Blouses เสื้อเชิ้ต Oxford ที่แกะกระดุมเม็ดบนออก หรือเสื้อเบลาส์ (Blouse) ผ้าชีฟองที่มีการตัดเย็บเรียบง่ายแต่ดูดี Knitwear การสวมเสื้อไหมพรมคอเต่าหรือคอกลม (Fine-knit sweater) ทับเชิ้ต เป็นอีกลักษณะหนึ่งที่นิยมมากในโรงเรียนนานาชาติ

(3) ท่อนล่าง (Bottoms) Chinos/Slacks กางเกงผ้าชิโนทรงกระบอกเล็ก (Slim-fit) หรือกางเกงสแล็กขาเต่อเล็กน้อยเพื่อให้เห็นข้อเท้าจะดูทันสมัยกว่ากางเกงทรงทางการยาวกรอมเท้า

(4) กระโปง (Skirts) กระโปรงทรงสอบ (Pencil Skirt) หรือทรงเอ (A-Line) ที่มีความยาวคลุมเข่า เพื่อรักษาภาพลักษณ์ความเป็นครู

(5) รองเท้า (Footwear) รองเท้าโลฟเฟอร์ (Loafers), คัทชูส้นเตี้ย หรือรองเท้าหนังกลับ (Suede shoes) ที่ให้ลุคกึ่งทางการ

2.5.2.3 กลุ่มวัยรุ่นทั่วไป (Non-Student Group / Post-Pandemic Youth)

ประกอบด้วย บิ๊ก, รอนนี่ และเรนนี่ กลุ่มนี้สวมชุดไปรเวทที่สะท้อนวัฒนธรรมการแต่งกายยุคหลังโควิด-19 อย่างชัดเจน

(1) ลักษณะการแต่งกายSmart Casual Y2K Revival ได้รับอิทธิพลจากแฟชั่นช่วงปี 1990s - 2000s ที่กลับมานิยมอีกครั้งผ่านสื่อโซเชียลมีเดีย

(2) รูปทรงและสีสัน เน้นเสื้อตัวเล็ก (Baby Tees) สำหรับผู้หญิง หรือเสื้อโอเวอร์ไซส์ (Oversized) สำหรับผู้ชาย จับคู่กับกางเกงขากว้าง (Wide-leg pants) หรือกางเกงคาร์โก้ (Cargo pants) การใช้สีจะเน้นความจัดจ้าน (Vibrant colors) หรือสีนีออนสลับกับผ้าเดนิม

(3) ลักษณะการแต่งกายเสื้อผ้ามือสองที่เป็นเอกลักษณ์ (Vintage/Thrifting) เป็นการเลือกใช้เสื้อผ้าที่มีร่องรอยของกาลเวลา (Distressed look) เพื่อแสดงออกถึงความอาร์ตและความยูนีค (Unique) ของตัวละคร เช่น เสื้อยืดวงดนตรีเก่าๆ ของบิ๊ก หรือเสื้อคลุมวินเทจของรอนนี่

(4) ลักษณะการแต่งกายความสบายเป็นหลัก (Comfort-First) รูปทรงเสื้อผ้าจะเป็นแนว Loungewear คือมีความหลวม โคร่ง ไม่รัดรูป (Loose silhouette) ใช้ผ้าเนื้อนุ่มอย่าง Cotton Jersey หรือ Fleece เพื่อรองรับพฤติกรรมการใช้ชีวิตที่ชินกับการกักตัวเรียนออนไลน์ แต่ยังคงดูดีเมื่อต้องออกไปสถิตตามร้านเกมหรือพื้นที่สาธารณะ

2.5.3 บริบทด้านเครื่องแต่งกายในโลกสมมติ (The Dungeon World)

โลกสมมติในเกมได้รับการออกแบบโดยอ้างอิงรากฐานจาก ยุคกลาง (Medieval Period) ซึ่งเป็นยุคที่การแต่งกายบ่งบอกถึงสถานะทางสังคมอย่างชัดเจน (Social Hierarchy) ก่อนจะนำมาผสมผสานกับจินตนาการแบบ High Fantasy เพื่อสร้างเอกลักษณ์ให้กับตัวละคร ดังนี้

2.5.3.1ความแตกต่างทางชนชั้นในยุคกลาง (Class Distinction in Medieval Dress)

ในยุคกลาง เสื้อผ้าคือเครื่องมือแบ่งแยกชนชั้นที่รุนแรง วัสดุและสีสันถูกกำหนดด้วยกฎหมายควบคุมความฟุ่มเฟือย (Sumptuary Laws)

(1) ชนชั้นล่าง (Peasants) เน้นประโยชน์ใช้สอย ความทนทาน วัสดุทำจากผ้าขนสัตว์หยาบ (Wool) หรือผ้าลินิน สีสันเป็นโทนสีจากธรรมชาติ (Earth Tone) เช่น น้ำตาล เทา หรือเขียวขี้ม้า เนื่องจากสีย้อมธรรมชาติราคาถูก

(2) ชนชั้นสูงและนักรบ (Nobility & Knights) เน้นการแสดงอำนาจ วัสดุมีเนื้อละเอียด เช่น ผ้าไหม ผ้ากำมะหยี่ และการใช้สีที่หายาก เช่น สีแดงเข้ม (Crimson) หรือสีม่วง รวมถึงการครอบครองโลหะและชุดเกราะที่มีราคาสูง

2.5.3.2 รายละเอียดการแต่งกายแยกตามประเภทตัวละคร

(1) กลุ่มชาวบ้านยุคกลาง (The Commoners) เป็นกลุ่มที่อาศัยอยู่ในเมืองเอเธนส์เน้นความสมจริงเพื่อให้ดูตัดกับกลุ่มฮีโร่

1.1) ลักษณะทั่วไป เสื้อผ้ามีทรงหลวมเพื่อความคล่องตัวในการทำงาน

1.2) ชาย สวมเสื้อ Tunics สั้นแค่เข่า คู่กับกางเกงรัดรูป (Hose) และผ้ากันเปื้อนหนัง

1.3) หญิง สวมชุดเดรสยาว (Kirtle) ทับด้วยเอี๊ยมผ้า และมีผ้าคลุมผมเพื่อความเรียบร้อย

1.4) สีและวัสดุ ใช้สีโทนหม่น (Dull colors) และเทคนิคการทำให้ดูเก่า (Distressing) เพื่อสื่อถึงการใช้งานหนัก วัสดุหลักคือผ้าฝ้ายเนื้อหนาและหนังสัตว์ฟอกหยาบ

(2) กลุ่มอัศวินยุคกลาง (The Knights) ประกอบด้วยตัวละครอย่าง เทลิอุส และอลิส ซึ่งเป็นภาพแทนของความกล้าหาญ

2.1) ลักษณะทั่วไป การแต่งกายถูกออกแบบมาเพื่อการป้องกัน (Protection)

2.2) ชายและหญิง สวมชุดเกราะแบบเต็มยศ (Full Plate Armor) ประกอบด้วยส่วนอก (Breastplate), เกราะไหล่ (Pauldrons) และเกราะแขนขา การออกแบบในเวอร์ชั่นหญิงจะมีการปรับสัดส่วนให้ดูเพรียวและคล่องตัวขึ้น (Fantasy Armor) แต่ยังคงความน่าเกรงขาม

2.3) สีและวัสดุ ใช้โลหะจำลอง (Metallic finish) ที่มีความเงาวาวสูง สลับกับผ้าซับในสีสด เช่น สีแดงหรือสีทอง เพื่อสื่อถึงเกียรติยศและสถานะเลเวลสูงสุดในเกม

(3) กลุ่มปีศาจและบอส เป็นกลุ่มที่ใช้หลักสถาปัตยกรรมและรูปทรงที่ผิดธรรมชาติมาเป็นแกนหลัก

3.1) รูปทรงบิดเบี้ยว (Asymmetrical Silhouette) เสื้อผ้าและร่างกายของบอสจะไม่มีความสมมาตร เพื่อสร้างความรู้สึกไม่ปลอดภัยและคาดเดาไม่ได้ (Uncanny Valley) เช่น มังกรเทียแมตที่มีหลายหัว หรือซอมบี้มาร์คที่มีร่างกายซีกหนึ่งเน่าเปื่อย

3.2) วัสดุและพลังอำนาจ ใช้วัสดุที่ดูอันตราย เช่น เขา (Horns) ที่โค้งงน, เกล็ดมังกร (Dragon Scales) ที่มีความเหลือบมันวาวเหมือนน้ำมันบนผิวน้ำ และรอยขาดรุ่ยของผ้าสีเข้มเพื่อสื่อถึงความเก่าแก่และความมืดดำของพลัง

3.3) สี เน้นสีดำ ขาว และม่วงเข้ม ตัดกับสีแดงของเลือดหรือพลังเวทย์เพื่อระบุว่าเป็นภัยคุกคาม (Threat Level) ที่ผู้เล่นต้องเผชิญ

2.5.4 แนวคิดจิตวิทยาและการชดเชยตัวตนผ่านโลกเสมือน

จากการวิเคราะห์บทละคร พบว่าตัวละครหลักใช้โลกของเกม RPG เป็นพื้นที่ในการก้าวข้าม (Overcoming) ปมปัญหาทางจิตใจ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดทางจิตวิทยา ดังนี้

2.5.4.1 ปรากฏการณ์โพรทิอุส (Proteus Effect) และการเติมเต็มความปรารถนา (Wish Fulfillment)

Yee และ Beilenson (2007) อธิบายว่า มนุษย์มีแนวโน้มที่จะสร้างร่างอวตาร (Avatar) ในโลกเสมือนให้มีความสามารถหรือลักษณะทางกายภาพที่เหนือกว่าความเป็นจริง เพื่อชดเชยความรู้สึกสูญเสียศักยภาพในโลกจริง (Actual Self) ไปสู่ตัวตนในอุดมคติ (Ideal Self) ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดนี้มาใช้กำหนดโครงสร้างชุดของตัวละคร ดังนี้:

(1) เลนดีส (ร่างอวตารของเรนนี่) ในโลกจริงเป็นเด็กหญิงพิการทางขา แต่ในโลกเกมถูกออกแบบให้เป็นเอลฟ์ที่ว่องไว เพื่อชดเชยศักยภาพการเคลื่อนไหวที่ขาดหายไป (Harter & Chao, 1992)

(2) ลิลิธ (ร่างอวตารของลลิน) เปลี่ยนภาพลักษณ์จากเด็กหญิงที่เรียบร้อยตามบรรทัดฐานสังคม สู่ร่างปีศาจที่ดุดันมั่นใจ เพื่อปลดปล่อยสัญชาตญาณภายใน

(3) เทลิอุส (ร่างอวตารของเทย่า) จากเด็กเนิร์ดที่ถูกกลั่นแกล้ง สู่บทบาทอัศวินชั้นสูงผู้กุมอำนาจ เพื่อชดเชยสภาวะการขาดอำนาจในชีวิตจริง

(4) มาร์คอส (ร่างอวตารของรอนนี่) สร้างร่างปีศาจที่มีพละกำลังมหาศาล เพื่อสะท้อนถึงความปรารถนาในการเป็นอิสระจากกรอบของครอบครัว

(5) สตีฟ (โลกเกม) เปลี่ยนจากเด็กชายที่ถูกมองข้าม สู่จอมเวทย์ผู้ยิ่งใหญ่ เพื่อเติมเต็มความปรารถนาในการเป็นที่ยอมรับ

2.5.4.2 สัญวิทยาและคติรูปสัตว์ในการสื่อความหมาย (Semiotics & Zoomorphism)

ผู้ศึกษาได้ประยุกต์ใช้แนวคิดสัญวิทยาของ Roland Barthes (1972) ในการถอดรหัสผ่านรูปทรงของสัตว์ (Zoomorphism) เพื่อระบุเอกลักษณ์ประจำตัว

(1) กลุ่มตัวละครฝ่ายพันธมิตร

1.1) สิงโต (Lion) - เทย่า สื่อถึงอำนาจ ความกล้าหาญ และสถานะความเป็นผู้นำ

1.2) กวาง (Deer) - เลนดีส สื่อถึงความบริสุทธิ์และการเคลื่อนไหวที่คล่องแคล่วว่องไว

1.3) กระทิง (Bull) - มาร์คอส สื่อถึงพละกำลังและความต้องการพุ่งชนอุปสรรค

1.4) นกยูงขาว (White Peacock) - สตีฟ สื่อถึงความซื่อบริสุทธิ์และความต้องการการยอมรับ

1.5) แมงป่อง (Scorpion) - ลิลิธ สื่อถึงเสน่ห์ที่ลึกลับแฝงไปด้วยอันตรายและสัญชาตญาณการป้องกันตัวที่เฉียบคม

(2) กลุ่มตัวละครฝ่ายปฏิปักษ์

2.1) นางฟ้าลูน่า สัญลักษณ์ผีเสื้อป่าปีกหัก รูปลักษณ์สวยงามแต่หลอกลวง สื่อถึงอันตรายที่คาดไม่ถึง

2.2) บักแบร์ (Bugbear) การผสมผสานระหว่าง หมี ผึ้ง และเต่าทอง สื่อถึงอุปสรรคที่วุ่นวายและน่ารำคาญ

2.3) ค้างคาวแฝด สื่อถึงความปั่นป่วนในความมืดและการจู่โจมในที่ลับตาคน

2.4) ซอมบี้มาร์ค ใช้สัญลักษณ์ของไฮยีนา (Hyena) สื่อถึงความหิวกระหาย ความเจ็บปวดที่ตายยาก และปมการถูกแย่งความรักที่ตามหลอกหลอน

2.5) มังกร 5 หัว (เทียแมต) สัญลักษณ์ของปมปัญหาที่ซับซ้อนและเปลี่ยนแปลงรูปแบบได้ตลอดเวลา (Shapeshifting) สื่อถึงความกลัวสูงสุด

2.5.4.3 จิตวิทยาการรับรู้เรื่องสีและวัสดุจำลอง (Color & Material)

ผู้ศึกษาอ้างอิงทฤษฎีจิตวิทยาการรับรู้สี (Elliot & Maier, 2014) โดยใช้ สีน้ำเงิน (Blue) เพื่อสื่อถึงการเยียวยาในกลุ่มตัวเอก และ สีแดง (Red) เพื่อสื่อถึงระดับความอันตราย (Threat Level) ในกลุ่มบอส พร้อมทั้งใช้ทฤษฎี วัสดุจำลอง (Simulacra) ของ Jean Baudrillard (1981) ผ่านการใช้ EVA Foam และดินเบา เพื่อสร้างสภาวะความจริงที่เกินจริง (Hyperreality)

2.6 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

การวิเคราะห์บทละครเรื่อง The Dungeon of Geeks ทำให้ผู้ศึกษาทราบว่าแสงไม่เพียงแค่ช่วยให้ความสว่าง แต่แสงยังสามารถเป็นเครื่องมือในการช่วยส่งเสริมอารมณ์ความรู้สึกทั้งต่อผู้ชมและนักแสดง สถานที่ และยังช่วยในการระบุถึงทักษะพิเศษ (Skill) ของตัวละครในเรื่องได้อีกด้วย โดยแนวคิดที่ผู้ศึกษาเลือกนำมาใช้มีดังต่อไปนี้

2.6.1 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบแสง เรื่อง The Dungeon of Geeks

จากการอ่านและวิเคราะห์บทละครเรื่อง The Dungeon of Geeks ที่มีต้นฉบับมาจากประเทศสหรัฐอเมริกามาสู่บริบทเป็นที่ประเทศไทย ผู้ศึกษาพบว่าแสงมีบทบาทสำคัญในการกำหนดขอบเขตของพื้นที่รวมถึงการสร้างบรรยากาศ โดยผู้ศึกษาได้จำแนกแนวทางการจัดแสงเพื่อสร้างความแตกต่างระหว่างโลกความจริง กับโลกภายในเกมออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

2.6.1.1 แสงของโลกความจริง

จากการวิเคราะห์บทละครเรื่อง The Dungeon of Geeks ทำให้ผู้ศึกษาสามารถระบุจำนวนสถานที่ที่เกิดขึ้นในเรื่อง และค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับสถานที่ที่คล้ายกับสถานที่จริงมากที่สุด เช่น บ้านของอลิสและเทย่า ห้องใต้หลังคาของเทย่า โรงเรียน และร้านเกมของบิ๊ก เพื่อสร้างความชัดเจนให้แก่พื้นที่ในแต่ละฉาก โดยผู้ศึกษาได้ใช้วิธีแบ่งประเภทแหล่งกำเนิดแสงดังนี้

(1) หลอดไฟฟลูออเรสเซนต์ (Fluorescent Lamp) มีประสิทธิภาพในการแปลงกระแสไฟฟ้าเป็นแสงสว่าง โดยใช้พลังงานน้อยกว่าหลอดไส้ถึง 5 เท่า จึงถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลาย เหมาะสำหรับการใช้ภายในอาคาร, บ้านเรือน, สำนักงาน หรือร้านค้าต่าง ๆ (Thananthorn, 2563, ย่อหน้า. 8)

(2) หลอดอินแคนเดสเซนต์ (Incandescent) หรือหลอดไส้ ซึ่งเรามักเห็นได้จากโคมไฟตั้งโต๊ะรุ่นเก่าหรือไฟประดับตกแต่งทั่วไป (Superadmin, 2564, ย่อหน้า. 2)

(3) หลอดทังสเตน-ฮาโลเจน (Tungsten halogen) เป็นหลอดอินแคนเดสเซนต์ชนิดหนึ่ง เมื่อกระแสไฟฟ้าไหลผ่านไส้หลอด เกิดความร้อนแล้วเปล่งแสง มักใช้กับงานประเภทส่องเน้น เช่น อุปกรณ์ทางการแพทย์บางชนิด ตู้แสดงสินค้า มุมอับของบ้าน เป็นต้น
(Superadmin, 2564, ย่อหน้า. 3)

2.6.1.2 แสงของโลกในเกม ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบมาจากแสงที่เกิดจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติที่เกิดขึ้นบนโลก อีกทั้งยังมีเอกลักษณ์ทางทัศนภาพ (Visual) ภายในเกม โดยจำแนกแหล่งกำเนิดแสงออกเป็น 5 ลักษณะ ได้แก่

(1) การออกแบบแสงโดยอ้างอิงจากปรากฏการณ์ธรรมชาติในแต่ละสถานที่ การออกแบบแสงเพื่อกำหนดบรรยากาศและอัตลักษณ์ให้กับสถานที่นั้นๆภายในเกม ประกอบด้วย ถ้ำ ป่าเวทมนตร์ และเหมืองร้าง โดยผู้ศึกษาศึกษาได้นำคุณลักษณะเฉพาะของปรากฏการณ์ธรรมชาติมาประยุกต์ใช้เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่สอดคล้องกับเนื้อหาและอารมณ์ของผู้แสดงดังนี้

1.1) เห็ดเรืองแสง (Bioluminescent fungi) เป็นกลุ่มเชื้อราที่มีความสามารถในการปล่อยแสงสว่างในช่วงความยาวคลื่นประมาณ 520-530 นาโนเมตร ซึ่งปรากฏเป็นแสงสีเขียวอมเหลืองที่มองเห็นได้ชัดเจนในที่มืด ปรากฏการณ์ดังกล่าวเกิดจากปฏิกิริยาทางเคมีทางชีวภาพ (Bioluminescence) ระหว่างสารลูซิเฟอริน (Luciferin) และเอนไซม์ลูซิเฟอเรส (Luciferase) โดยมีออกซิเจนเป็นตัวเร่งปฏิกิริยา เพื่อดึงดูดแมลงและสัตว์ขาปล้องให้เข้ามาช่วยในการแพร่กระจายสปอร์ รวมถึงอาจใช้เป็นกลไกในการป้องกันตนเองจากศัตรูในธรรมชาติ ซึ่งปัจจัยที่มีผลต่อความเข้มของแสงนั้นขึ้นอยู่กับความชื้น อุณหภูมิ และความสมบูรณ์ของแหล่งอาหารในวัสดุฝังตัวเป็นสำคัญ
(แอนนา นอร์ริส, 2567, ย่อหน้า.1)

1.2) ลาวา (Lava) คือ หินหนืดหลอมเหลวที่ถูกแรงดันผลักดันขึ้นมาสู่ผิวโลกผ่านทางปากปล่องภูเขาไฟ มีลักษณะเป็นของหนืดร้อนที่มีอุณหภูมิสูงจัดอยู่ในช่วงประมาณ 600-1200 องศาเซลเซียส ประกอบด้วยแร่ธาตุสำคัญหลายชนิด เช่น ซิลิกา แมกนีเซียม และเหล็ก เมื่อลาวาเกิดการเย็นตัวลงบนผิวโลกจะแข็งตัวกลายเป็นหิน และเมื่อผ่านกระบวนการผุกร่อนตามกาลเวลาจะกลายเป็นดินที่มีความอุดมสมบูรณ์ของแร่ธาตุสูง ซึ่งส่งผลดีต่อการเจริญเติบโตของพืชพรรณ (สุมัยญา ยะก๊บ, 2564, ย่อหน้า. 2-3)

1.3) อเมทิสต์ (Amethyst) เป็นควอตซ์ชนิดสีมีทั้งม่วงอ่อนและม่วงเข้ม

โครงสร้างผลึกของมันเป็นรูปทรงสี่เหลี่ยมขนมเปียกปูน โดยทั่วไปจะเป็นปริซึมที่ไม่สมมาตร ยาวรีที่มีพีระมิดคู่แฝดอยู่แต่ละด้านหากยังไม่แตกหักในสภาพดิบ นอกจากนี้ยังสามารถมองเห็นเป็นปริซึมหกเหลี่ยมหรือมีโซนสีเชิงมุมหกเหลี่ยมได้อีกด้วย อเมทิสต์เป็นอัญมณีที่มีคุณสมบัติเปลี่ยนสีตามมุมมอง หมายความว่า อัญมณีจะแสดงเฉดสี สีที่แตกต่างกันไปขึ้นอยู่กับมุมมองที่มองเห็น โดยอาจแสดงสองสี) โดยสีหนึ่งอาจมีโทนสีแดงมากกว่า ในขณะที่อีกสีหนึ่งอาจมีโทนสีน้ำเงินมากกว่า
(ลอเรียน โลเนย์, 2569, ย่อหน้า. 3-6)

2.6.1.3 การออกแบบแสงสีพลังประจำของตัวละครที่อ้างอิงจากปราการณ์ธรรมชาติ

(1) ดาวตกสีเขียว (Green Fireball) คือ ปรากฏการณ์ดาวตกสีเขียวสว่างจ้า หรือที่เรียกว่าลูกไฟ (Fireball) เกิดจากปฏิกิริยาทางเคมีและการแตกตัวเป็นไอ (Ablation) ของธาตุโลหะที่เป็นองค์ประกอบหลักของอุกกาบาตขณะเคลื่อนที่ผ่านชั้นบรรยากาศด้วยความเร็วสูง โดยสีเขียวที่ปรากฏส่วนใหญ่มีสาเหตุมาจากการระเหยของธาตุ แมกนีเซียม (Magnesium) ซึ่งแผ่รังสีในช่วงความยาวคลื่นประมาณ 517 - 518 นาโนเมตร รวมถึงธาตุนิกเกิลที่พบมากในอุกกาบาตของกลุ่มโลหะ นอกจากนี้ ความเร็วที่สูงมากของดาวตกยังกระตุ้นให้โมเลกุลของ ออกซิเจน ในชั้นบรรยากาศระดับสูงปลดปล่อยแสงสีเขียวออกมาในลักษณะเดียวกับการเกิดแสงเหนือ (Jenniskens, 2006) ซึ่งความหลากหลายของสีที่เกิดขึ้นในดาวตกแต่ละดวงจึงเป็นดัชนีชี้วัดสำคัญที่ช่วยให้นักดาราศาสตร์สามารถวิเคราะห์องค์ประกอบทางเคมีและมวลของวัตถุแปลกปลอมจากอวกาศได้ (สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ, 2563, ย่อหน้า.5)

(2) ฟ้าผ่า (Lightning) คือ ปรากฏการณ์ธรรมชาติที่เกิดจากการถ่ายเทหรือการถ่ายโอนประจุไฟฟ้าปริมาณมหาศาลที่สะสมอยู่ในก้อนเมฆ ซึ่งถูกพิสูจน์ในเชิงวิทยาศาสตร์ว่าเป็น สปาร์กไฟฟ้า (Electric Spark) ที่มีศักย์ไฟฟ้าสูงถึง 10 -100 เมกะโวลต์ โดยกระบวนการเริ่มต้นจากการแตกตัวของอากาศที่ฐานก้อนเมฆจนเกิดเป็นหัวนำร่อง (Stepped Leader) พุ่งลงสู่พื้นโลกในลักษณะจังหวะก้าวสุ่ม เมื่อเข้าใกล้พื้นดินจะเหนี่ยวนำให้เกิดสตรีมเมอร์พุ่งสวนขึ้นไปจากยอดอาคารหรือต้นไม้จนบรรจบกัน กลายเป็นลำฟ้าผ่า (Main Stroke) ที่สว่างจ้าและมีความร้อนสูงถึง 30,000 องศาเคลวิน ก่อให้เกิดอันตรายทั้งจากแรงระเบิดเพลิงไหม้ คลื่นแม่เหล็กไฟฟ้ารบกวนระบบสื่อสาร รวมถึงแรงดันเสิร์จที่ทำให้อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เสียหาย มนุษย์จึงต้องศึกษาทำความเข้าใจกระบวนการนี้เพื่อออกแบบระบบป้องกันและเสาล่อฟ้าให้มีประสิทธิภาพในการลดความสูญเสีย (ธัชชัย ตระกูลเลิศยศ, 2559, ย่อหน้า. 3-4)

2.6.2 การออกแบบแสงในเชิงสัญลักษณ์ (Symbolic)

การออกแบบเชิงสัญลักษณ์ เป็นการใช้แสงเพื่อสื่อความหมาย ถ่ายทอดอารมณ์ อีกทั้งการใช้สีในความหมายเชิงจิตวิทยา และทิศทางของแสงช่วยขับเน้นการสื่อสารเปิดโอกาสให้ผู้ชมตีความได้ลึกยิ่งขึ้น

2.6.2.1 สี (Color)

สี เป็นสิ่งเร้าภายนอกที่มนุษย์สามารถรับรู้ได้ทางตาและก่อให้เกิดความรู้สึกต่างๆ กัน ในเชิงจิตวิทยา “สี” มีผลต่ออารมณ์และความรู้สึกของมนุษย์ องค์ประกอบในแต่ละฉากของเรื่องราวที่ดำเนินไป ไม่ได้มีเพียงแค่ตัวแสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก แสง เสียง และบรรยากาศแวดล้อมเท่านั้น แต่ยังมี “สี” เข้ามาเล่นกับอารมณ์ความรู้สึกของคนดู (วันวิสา พรมจีน และ อติเทพ แจ้นาลาว, 2562, น.5)

(1) สีเหลือง สีที่มีค่าความสว่างมากที่สุด เป็นสีแห่งความสว่างสดใส เป็นสัญลักษณ์ของแสงอาทิตย์ ความหนุ่มสาว ความฉลาด ความยินดีปรีดา ความรื่นเริงเบิกบาน และความมั่งคั่งสมบูรณ์ ในด้านบวกสีเหลืองทองเป็นสีที่นำมาซึ่งความเมตตากรุณาและความคิดสร้างสรรค์ ส่วนสีเหลืองหม่นกลับเป็นทางตรงกันข้าม แสดงถึงความอิจฉาริษยา การทรยศหักหลัง การไร้สัจจะ และความขี้ขลาด

(2) สีแดง เป็นสีที่มีค่าสีสูงที่สุด และมีอำนาจดึงดูดความสนใจมากที่สุด เป็นสีที่แสดงถึงความก้าวร้าว ความตื่นเต้นเร้าใจ สีแดงเป็นสัญลักษณ์ของความรัก ความกระปรี้กระเปร่าและการกระทำ เชื่อมโยงถึงพลังอำนาจ ความแข็งแกร่ง ความกล้าหาญ ความเกรียงไกร การต่อสู้ และภัยอันตราย สีแดงเป็นสีที่ทำให้เมื่อยตาได้ง่าย และกระตุ้นประสาทได้มากที่สุด สะดุดตาคนได้ในทันทีที่เห็น และจะเบื่อได้เร็วเช่นกัน

(3) สีน้ำเงินและฟ้า เป็นสีที่แสดงถึงความสุภาพเรียบร้อย สง่าผ่าเผย ความสงบเยือกเย็น ความซื่อสัตย์ และเกียรติยศ สีน้ำเงินเข้มทำให้รู้สึกเงียบสงบ วังเวง และเศร้า นอกจากนี้ยังหมายถึงความปลอดภัย ความน่าเชื่อถือ ความภักดี และความรับผิดชอบ (Chanathorn S, 2556, ย่อหน้า. 13)

(4) สีเขียว คือเป็นที่ให้ความรู้สึกค่อนข้างจะเป็นกลาง ให้ความรู้สึกสงบมากกว่ากระตือรือร้น เป็นสีแห่งธรรมชาติ แสดงถึงความสดชื่น ร่มเย็น มีชีวิตชีวา และความศรัทธา สีเขียวมะกอกเป็นสัญลักษณ์ของสันติภาพ ความสงบ

(5) สีม่วง เป็นสีแห่งเกียรติยศ เมื่อใช้ในปริมาณมากจะเป็นสีที่แสดงถึงความ รู้สึกสงบ เยือกเย็น ภาคภูมิ คนที่ชอบสีม่วงมักเป็นคนที่มีลักษณะเจ้าอารมณ์และอ่อนไหว และพบว่าสีนี้ชักจูงให้เด็กๆเชื่อเรื่องไสยศาสตร์อีกด้วย

(6) สีดำ เป็นสีที่แสดงถึงความเคร่งขรึม ความมืด ความลึกลับ น่าเกรงกลัว ให้ความรู้สึกเศร้าหมอง สีดำเป็นสัญลักษณ์ของความชั่วร้าย ความโศกเศร้า และความตาย เคยถูกมองว่าเป็นสีของคนที่ขาดความมั่นใจในตนเอง มองชีวิตอย่างหดหู่

(7) สีชมพู เป็นสีที่ให้ความรู้สึกสงบ ไม่เป็นอันตราย เบื่อมโยงกับความไร้เดียงสา ความหวังและการมองโลกในแง่ดี (Hailey Van Braam, 2568, ย่อหน้า. 9) คล้ายกับธรรมชาติที่อ่อนนุ่มและค่อนข้างจะดูเป็นทารก (คำศัพท์จิตวิยา, 2561) การเลือกใช้แสงที่มีสีสันต่างๆ ต้องคำนึงถึงอารมณ์ของบทและตัวละคร ซึ่งจำเป็นต้องศึกษาหาความหมายของสีก่อนที่จะเลือกใช้ในงาน เพื่อให้แน่ใจว่าสิ่งที่เลือกนำไปใช้ให้ความหมายตรงกับสิ่งที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อ

2.6.2.2 การให้ความสว่าง

วันวิสา พรมจีน และอติเทพ แจ้นาลาว (2562, น.6) ได้อธิบาย ความสว่างและความมืดของแสงมีผลต่อการสื่อความหมายในเชิงสัญลักษณ์ โดยความสว่างจะหมายถึงความมั่นคงปลอดภัยความงามความจริงและความสดใสความมืดบอกถึงความหวาดกลัว ชั่วร้ายแต่บางครั้งความสว่างและความมืดสามารถสื่อความหมายที่กลับกันเพื่อใช้ความหมายบางอย่าง ผู้ศึกษาได้นำทฤษฎีดังกล่าวมาประยุกต์ใช้กับการทำงาน โดยการสร้างความสว่างและความมืดที่ส่งผลต่ออารมณ์และให้ผู้ชมได้วิเคราะห์ถึงสถานการณ์และสภาวะของตัวละครที่เกิดขึ้นในเรื่อง

2.6.2.3 การกำหนดทิศทางแสง (Lighting Direction)

แสงไม่เพียงให้ความสว่างแต่ทิศทางของแสงยังสามารถนำสายตา กำหนดพื้นที่และสามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกได้อีกเช่นกัน ในส่วนของแนวคิดของการทำพลัง (Skill) ที่เชื่อมโยงกับตัวละครภายในโลกเกม โดยผู้ศึกษาได้กำหนดตำแหน่ง ทิศทาง ของแหล่งกำเนิดแสง เพื่อสร้างความหมาย สถานะ อำนาจของพลัง (Skill) โดยเลือกใช้ทิศทางของแสงดังต่อไปนี้

(1) Top Light (แสงจากด้านบน) สื่อถึงความกดดัน ความโดดเดี่ยว หรือความศักดิ์สิทธิ์ ที่ขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง

(2) Front Light (แสงจากด้านหน้า) ลดเงาบนพื้นผิว ทำให้ดูแบนแต่ชัดเจน สื่อถึงความไร้เดียงสาความเปิดเผย หรือความเรียบง่าย

(3) Side Light (แสงจากด้านข้าง) เน้นพื้นผิวและมิติของรูปทรง สื่อถึงความลึกลับ การปิดบังความจริง หรือความขัดแย้งในจิตใจ

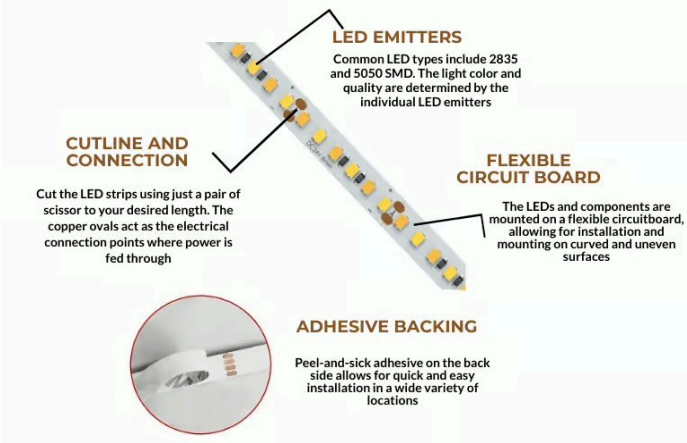
(4) Back Light (แสงจากด้านหลัง) ทำให้เกิดเส้นขอบรอบตัวละคร (Rim Light) หรือเกิดเป็นเงาดำ (Silhouette) สื่อถึงความศักดิ์สิทธิ์ พลังอำนาจ ความเป็นฮีโร่หรือความไม่น่าไว้วางใจ

(5) Under Light (แสงจากด้านล่าง) ให้ความรู้สึกที่ผิดปกติ บิดเบี้ยว สื่อถึงสิ่งอันตราย

2.6.2.4 แนวคิดแสงจากไฟเส้นแอลอีดี (LED Stripe Light)

เป็นแผงวงจรพิมพ์แบบยืดหยุ่นที่บรรจุไดโอดเปร่งแสง มีโครงสร้างคล้ายเชือกหรือเทปที่สามารถติดตั้งได้ทุกพื้นที่ อย่าง ผนัง มุมหรือพื้นที่แคบ มีคุณสมบัติเปลี่ยนสีได้ อย่างสีอาร์จีบี (RGB) แสงที่หลากหลายช่วยสร้างบรรยากาศในพื้นที่ให้ดูสดุดตาและตื่นตาตื่นใจ

แสงสี อาร์จีบี (RGB) เป็นเทคโนโลยีที่ใช้สร้างการจัดแสงที่ใช้แสงสีแดง เขียว และน้ำเงิน ซึ่งประกอบด้วยชิป (LED Chip) ที่แตกต่างกัน 3 ตัวเพื่อสร้างเฉดสี ระดับความเข้มที่หลากหลายโดยโคมเดียว นอกจากนี้สร้างเอฟเฟกต์ไดนามิกได้ไม่ซ้ำ อีกทั้งสามารถควบคุมสีและความสว่างแสง (มาร์ติน วาน, 2566, ย่อหน้า. 7-8)



ภาพที่ 2.1 : ไฟเส้นแอลอีดี (LED Stripe Light)

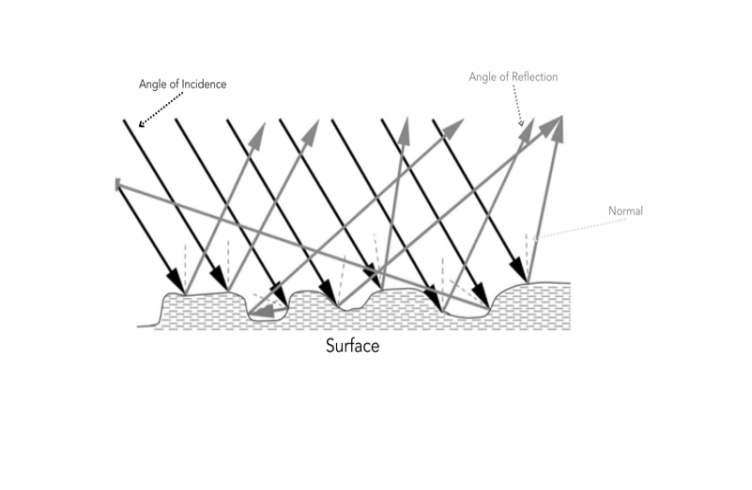
ที่มา : https://ledyilighting.com/th/

คุณสมบัติแสงสีอาร์จีบี (RGB) ให้สภาพแวดล้อมที่มีชีวิตชีวา โดดเด่น เพิ่มเสริมบรรยากาศ และเอฟเฟกต์พิเศษในภาพยนต์ รายการทีวี และวิดีโอเกมให้ดูสนุก ตื่นเต้น เร้าใจระหว่างเล่น โดยการใช้ไฟเส้นเปิดและปิดที่ควบคุมผ่านแอปพลิเคชันในสมาร์ทโฟนเพื่อบอกกับผู้ชมว่าตอนนี้กำลังอยู่ในโลกของเกมไม่ใช่โลกจริง สามารถสร้างความรู้สึกตื่นตา ตื่นเต้นกับคนดู และยังใช้บอกได้อีกว่า ตัวละครไหนที่ใช้พลังอยู่อีกด้วย จากการศึกษาค้นคว้า ผู้ศึกษาได้ค้นพบว่า กลุ่มคนที่เล่นเกมนั้นมักนิยมนำไฟเส้นแอลอีดี (LED Stripe Light) มาใช้ในการตกแต่งห้อง ใช้ไฟอาร์จีบี (RGB) ที่ติดมากับคีย์บอร์ด และเมาส์ เพื่อเพิ่มสุนทรียภาพทางอารมณ์ในการเล่นเกมให้มากขึ้น และการใช้ไฟเส้นผสมเข้ากับละครเวทีนั้นก็เพื่อทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปกับเรื่องราวอีกด้วย

2.6.3 ทฤษฎีการสะท้อนแสง (Reflection)

การสะท้อน (Reflection) เป็นพฤติกรรมของแสงที่ส่องไปกระทบผิวตัวกลางลักษณะต่างๆ กันและสะท้อนตัวออก หากแสงไปตกกระทบผิวตัวกลางที่มีลักษณะผิวเรียบและมัน การสะท้อนตัวของแสงจะเป็นไปตามที่ว่า มุมตกกระทบ เท่ากับมุมสะท้อน ซึ่งหนึ่งในรูปแบบของการสะท้อนของแสงที่ผู้ศึกษานำมาใช้ในละครเรื่อง The Dungeon of Geeks คือ การสะท้อนแบบกระจาย (Diffuse Reflection)

การสะท้อนแบบกระจาย (Diffuse Reflection) เป็นพฤติกรรมของแสงเมื่อกระทบถูกผิวของตัวกลาง เช่น แผ่นพลาสติกใสหรือแผ่นผิวหยาบขัดมัน แล้วกระจายตัวออกไปซึ่งขึ้นอยู่กับลักษณะของตัวกลางว่าอยู่ในรูปทรงแบบใด (Adminsaji, 2564, ย่อหน้า. 1-3) ผู้ศึกษาได้นำทฤษฎีมาใช้ในการทำแสงเทคนิคพิเศษ ซึ่งเอามาใช้กับวัสดุแผงพลาสติกโฮโลแกรม (Hologram) เพื่อบ่งบอกเรื่องราวผ่านแสงของการสะท้อนตัวตน



ภาพที่ 2.2 : รูปของการสะท้อนแบบกระจาย

ที่มา : https://letstalkscience-ca.

2.7 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับด้านการออกแบบเทคนิคสื่อมัลติมีเดียและเทคนิคเสียง

2.7.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย

หลังจากที่ได้อ่านและวิเคราะห์สภาวะทางจิตใจของตัวละครเรื่อง The Dungeon of Geek ผู้ศึกษาไม่ได้มองว่าสื่อมัลติมีเดียเป็นแค่ “ฉากหลัง” (Background) แต่คือ “พื้นที่ทางจิตใจ” (Psychological space) ของตัวละคร ผู้ศึกษาจึงได้กำหนดกรอบแนวคิดในการออกแบบสื่อมัลติมีเดีย โดยอิงจากทฤษฎีกลไกการป้องกันตนเอง (Sigmund Freud; 1856 – 1939) มาเป็นตัวแทนในการสื่อสารสภาวะภายในของตัวละครภายในเรื่อง

2.7.1.1 การถอยกลับไปสู่สภาวะที่ปลอดภัย (Withdrawal)

เมื่อต้องเผชิญหน้ากับความกดดันจากพี่สาว การเก็บตัวและหมกมุ่นอยู่กับโลกของเกมอาจมองได้ว่าเป็นกลไกในการถอยหนีจากโลกความจริง ผู้ศึกษาจึงมุ่งเน้นการสร้างสภาวะ “ความเหนือจริง” (Surrealism) ผ่านการใช้รูปแบบศิลปะแบบ “ลดทอนรายละเอียดเชิงสถาปัตยกรรม” (Stylization) โดยปฏิเสธความสมจริงเชิงภาพถ่าย (Non-photorealistic Rendering) เพื่อสร้างระยะห่างระหว่างโลกทัศน์

ในเกมและโลกแห่งความเป็นจริง การใช้ลายเส้นที่มีลักษณะเฉพาะตัวและฝีแปรงที่เน้นน้ำหนัก (Gestural Brushstrokes) ไม่เพียงแต่สื่อถึงอัตลักษณ์ของผู้สร้าง แต่ยังทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการตัดขาดผู้เล่นจากบริบททางกายภาพ เพื่อเข้าสู่โลกแห่งจินตนาการที่มีตรรกะทางทัศนศิลป์เป็นของตนเอง”

2.7.1.2 การเปลี่ยนแรงขับไปสู่สิ่งที่สร้างสรรค์ (Indirect Aggressive)

กระบวนการสร้างสรรค์ตัวละคร “บอส” (Boss) ภายในเกม ผู้ศึกษาได้นำเหตุการณ์สะเทือนใจและสภาวะความขัดแย้งในโลกความเป็นจริงมาแปรเปลี่ยนเป็นรูปธรรมผ่านศัตรูในจินตนาการ ในเชิงสุนทรียภาพ ลักษณะการใช้ “ฝีแปรงที่ฉับไวและรุนแรง” (Aggressive Gestural Strokes) ทำหน้าที่เป็นสื่อกลางในการระบายอารมณ์ดิบ (Raw Emotion) ขณะที่ “รายละเอียดอันซับซ้อน” (Intricate Details) ภายในภาพสะท้อนถึงการใช้สติปัญญาและทักษะเพื่อควบคุมและจัดระเบียบความบอบช้ำทางจิตใจ

2.7.2 การวิเคราะห์กลวิธีและการสื่อสารผ่านองค์ประกอบทางทัศนศิลป์และสื่อประสม (Analysis of Communication Strategies through Visual Elements and Mixed Media)

2.7.2.1 การสื่อสารผ่านการวาดภาพ (Communication through Painting & Stylization)

การใช้เทคนิคการวาดภาพที่เน้นร่องรอยฝีแปรง (Visible Brushstrokes) สื่อสารถึงภาวะทางอารมณ์ที่พุ่งพล่านและการแสดงออกถึงตัวตน (Self-expression) โดยลายเส้นที่ดูฉับไวแต่แฝงด้วยรายละเอียดเชิงลึก ทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความขัดแย้งระหว่าง “ความต้องการอิสระ” และ “ความหมกมุ่นในรายละเอียด” (Croce, B. 1902)

2.7.2.2 การสื่อสารผ่านภาพนิ่ง (Communication through Static Imagery & Composition)

การจัดองค์ประกอบภาพแบบเน้นสัญลักษณ์ (Symbolic Composition)ภาพนิ่งภายในเกมทำหน้าที่เป็น “อุปมานิทัศน์ทางภาพ” (Visual Metaphor) โดยการใช้ความนิ่งและการลดทอนความสมจริง (Stylization) เพื่อสร้างระยะห่างทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Distance) สื่อถึงสภาวะการเก็บตัวและการสร้างโลกคู่ขนานที่ตัดขาดจากความจริงเชิงกายภาพ (Arnheim, R. 1974)

2.7.2.3 การสื่อสารผ่านภาพเคลื่อนไหวและวิดิทัศน์ (Communication through Animation & Video Sequence)

ภาพที่สื่อถึงพฤติกรรม (Kinetic Behavior & Cinematic Language) การใช้ภาพเคลื่อนไหว (Animation) และวิดิทัศน์รอยต่อ (Cinematic Sequence) ภายในเกม เป็นการสื่อสารผ่านจังหวะและเวลา (Pacing) เทคนิคนี้เปลี่ยนภาพนิ่งให้กลายเป็น ประสบการณ์เชิงประจักษ์ ที่สื่อถึงความกดดันและความไม่ปลอดภัย (Manovich, L. 2001)

2.7.3 การประยุกต์ใช้องค์ประกอบทางดนตรีและอัตลักษณ์แนวเพลงเพื่อนำทางอารมณ์ในเกมแนวสวมบทบาท (RPG)

เนื่องจากบทละครเรื่องนี้มีการกล่าวถึงเกมแนวสวมบทบาทเป็นสำคัญ ผู้ศึกษาจึงได้ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับการออกแบบดนตรีประกอบในเกมแนวสวมบทบาท (Role-Playing Game หรือ RPG) เนื่องจากเกมประเภทนี้เน้นการดำเนินเนื้อเรื่องที่เข้มข้นและมีสถานการณ์ที่หลากหลาย ผู้ศึกษาจึงจำเป็นต้องประยุกต์ใช้องค์ประกอบทางดนตรี (Musical Elements) และอัตลักษณ์ของแนวเพลง (Genre Conventions) เพื่อเป็นเครื่องมือในการนำทางอารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่น (Emotional Cueing) ให้สอดคล้องกับบริบทภายในเกม (Collins, 2008) โดยสามารถจำแนกการประยุกต์ใช้ออกเป็นประเด็นสำคัญได้ดังนี้

2.7.3.1 การใช้ลักษณะเฉพาะของแนวเพลงเพื่อสร้างโลกทัศน์

เกม RPG มักมีการสร้างโลกจำลองที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว การเลือกใช้แนวเพลงจึงเป็นตัวกำหนดบรรยากาศร่วมของเกม ดนตรีประกอบจะเปลี่ยนแปลงตามสถานการณ์ที่ผู้เล่นเผชิญเพื่อกระตุ้นอารมณ์ที่จำเพาะเจาะจง เช่น ในฉากการต่อสู้ (Battle Theme) มักใช้ดนตรีที่มีอัตราความเร็วสูง (Fast Tempo) จังหวะที่หนักหน่วง (Driving Rhythm) และความตึงเครียดของเสียงประสาน (Dissonant Harmony) เพื่อกระตุ้นความตื่นเต้นและสัญชาตญาณการเอาตัวรอด (Whalen, 2004) ดังนั้นผู้ศึกษาจึงตัดสินใจเลือกใช้ดนตรีแนวร็อค (Rock Music) เป็นแกนกลางในการดำเนินเรื่อง โดยมีเหตุผลสนับสนุนสำคัญ 2 ประการ ดังนี้

(1) ในแง่ขององค์ประกอบทางดนตรี ดนตรีแนวร็อคมีคุณลักษณะเด่นคือ มีอัตราความเร็วของจังหวะที่สูง (Fast Tempo) มีการใช้ริฟฟ์กีตาร์ (Guitar Riffs) ที่หนักหน่วง และไลน์กลองที่ทรงพลัง ซึ่งคุณลักษณะเหล่านี้ส่งผลโดยตรงต่อสภาวะการตื่นตัวทางอารมณ์ (Emotional Arousal) ของผู้เล่น ช่วยสร้างความรู้สึกตื่นเต้น ท้าทาย และเร้าใจ สอดคล้องกับระบบการเล่น (Gameplay) ของเกมแนว RPG ที่

ต้องมีการต่อสู้และการเผชิญหน้า ทำให้ดนตรีแนวร็อคสามารถทำหน้าที่ขับเคลื่อนพลังงานและสร้างความสนุกสนานตื่นเต้นให้กับผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Phillips, 2014)

(2) นอกเหนือจากความตื่นเต้นในระบบการเล่นแล้ว ดนตรีแนวร็อคยังถูกใช้เพื่อเป็นเครื่องสะท้อนบริบททางวัฒนธรรมและยุคสมัย (Cultural & Period Context) ภายในเกม เนื่องจากเส้นเรื่องและภูมิหลังของเหตุการณ์เกิดขึ้นในยุคสมัยที่ดนตรีร็อคกำลังได้รับความนิยมอย่างสูง ดนตรีแนวนี้จึงถือเป็นวัฒนธรรมร่วมสมัยที่มีอิทธิพลโดยตรงต่อวิถีชีวิต ความคิด และทัศนคติของตัวละคร (Frith, 1981)

2.7.3.2 บทบาทของภูมิทัศน์เสียงและเสียงสภาพแวดล้อมต่อการรับรู้เชิงพื้นที่และการสร้างความรู้สึก

นอกเหนือจากดนตรีประกอบแล้ว เสียงสภาพแวดล้อม (Environmental Ambience) ถือเป็นองค์ประกอบเชิงโครงสร้างที่ช่วยเติมเต็มโลกของเกมให้มีความสมบูรณ์ ในทางวิชาการเสียงเหล่านี้ถูกนิยามภายใต้กรอบแนวคิดเรื่องภูมิทัศน์เสียง (Soundscape) ซึ่งทำหน้าที่วาดภาพความจริงในจินตนาการและส่งเสริมประสบการณ์ของผู้เล่นในด้านต่าง ๆ (Schafer, 1994) ดังนี้

(1) การเสริมสร้างการรับรู้เชิงพื้นที่ (Spatial Perception) ในเกม RPG ที่ผู้เล่นต้องออกสำรวจพื้นที่จำลองอันกว้างใหญ่ เสียงสภาพแวดล้อมจะทำหน้าที่บอกเล่าเรื่องราวผ่านมิติของเสียง (Environmental Storytelling) เช่น เสียงของแม่น้ำที่กำลังไหล หรือเสียงลมบนภูเขาสูง เสียงเหล่านี้ช่วยให้ผู้เล่นสามารถตระหนักถึงขนาด มิติ ความลึก และวัสดุของพื้นที่ในจินตนาการได้อย่างชัดเจน แม้ว่าข้อจำกัดทางกราฟิกหรือหน้าจอไม่สามารถแสดงรายละเอียดทั้งหมดออกมาได้ก็ตาม (Grimshaw, 2011)

(2) การสร้างความรู้สึกร่วม (Immersion) เสียงสภาพแวดล้อมที่ดีจะทำหน้าที่ตัดขาดผู้เล่นออกจากโลกความเป็นจริง และเชื่อมโยงประสาทสัมผัสเข้ากับโลกจำลองในเกมอย่างแนบเนียน การใช้เสียงสภาพแวดล้อมที่มีความเคลื่อนไหวและแปรเปลี่ยนไปตามเงื่อนไขของเวลาและสภาพอากาศในเกม (Dynamic Soundscape) เช่น เสียงแมลงกลางคืนที่ค่อย ๆ ดังขึ้นแทนที่เสียงนกในช่วงกลางวัน จะช่วยเพิ่มความสมจริงให้กับโลกในเกม และเสริมสร้างภาวะการดื่มด่ำ (Immersion) ให้กับผู้เล่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ (Collins, 2008)

บทที่ 3
การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง

3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง (Pre-Production)

3.1.1.1 นำเสนอแนวคิดเบื้องต้นสำหรับการคัดเลือกผู้กำกับการแสดง

ขั้นตอนก่อนการเป็นผู้กำกับการแสดงในเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์นั้น ผู้ที่เลือกส่งหน้าที่ “ผู้กำกับ” จะต้องทำการเสนอแนวคิด รวมไปถึงสิ่งที่ต้องการสร้างสรรค์ต่อคณะอาจารย์ประจำภาควิชา โดยการนำเสนอแนวคิดสำหรับผู้กำกับถูกแบ่งออกเป็น 2 รอบ ดังนี้

(1) การนำเสนอแนวคิดครั้งที่ 1 ในช่วงปิดภาคการศึกษา ผู้ที่ส่งผู้กำกับจะต้องจัดทำใบงานสำหรับการนำเสนอแนวคิดและสิ่งที่ต้องการสร้างสรรค์ และส่งให้กับคณะอาจารย์ประจำภาควิชา โดยเนื้อหาในใบงานประกอบด้วยโจทย์ต่าง ๆ ที่ช่วยให้ผู้ศึกษาสามารถอธิบายถึงความคิด ความรู้สึก รวมไปถึงทัศนคติเกี่ยวกับละครเวที และสิ่งที่ต้องการนำเสนอ

เมื่อทำการส่งใบงานเสร็จสิ้น ลำดับต่อไปคือการนำเสนอแนวคิดต่อคณะอาจารย์ โดยผู้ศึกษาจะต้องอธิบายสิ่งที่ได้เขียนไว้ในใบงานประกอบการนำเสนอ โดยการนำเสนอแนวคิดในรอบแรกนี้ ผู้ศึกษาและคณะอาจารย์จะได้เห็นความชัดเจนของประเด็นที่ต้องการนำเสนอ และได้รับมอบหมายให้ไปศึกษาบทละครเพิ่มเติมสำหรับการนำเสนอในครั้งถัดไป โดยบทละครที่เลือกศึกษาจะต้องมีความเกี่ยวข้องกับประเด็นและรูปแบบ (Style) ที่ผู้ศึกษาสนใจ ได้แก่ การเปลี่ยนผ่าน (Coming-of-age) การก้าวข้าม และการจากลา ซึ่งหนึ่งในบทละครที่ผู้ศึกษาเลือกศึกษาคือเรื่อง She Kills Monsters ของ Qui Nguyen

1.1) การศึกษาบทละครเพิ่มเติม หลังจากศึกษาบทละคร ผู้ศึกษาพบว่าบทละครเรื่อง She Kills Monsters มีความน่าสนใจและสอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการนำเสนอ โดยโครงเรื่องกล่าวถึงการก้าวข้ามของตัวละครพี่สาวที่สูญเสียน้องสาวไปในขณะที่ยังไม่พร้อม ทำให้เกิดความรู้สึกเสียใจและความรู้สึกผิด ซึ่งไม่สามารถก้าวข้ามการจากลานั้นได้ นอกจากนี้ รูปแบบการเล่าเรื่องยังใช้ “เกม” เป็นเส้นทางของการเติบโตของตัวละครหลัก (Protagonist) ซึ่งเป็นวิธีการนำเสนอที่มีความน่าสนใจ และสะท้อนให้เห็นถึงกระบวนการเรียนรู้และการเผชิญหน้ากับความรู้สึกภายในของตัวละครได้อย่างเป็นรูปธรรม

(2) การนำเสนอแนวคิดครั้งที่ 2 ในการนำเสนอครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ทำการเลือกบทละครที่สอดคล้องและตอบโจทย์กับความต้องการและประเด็นที่ผู้ศึกษาต้องการจะนำเสนอ โดยผู้ศึกษาได้นำเสนอบทละคร She Kills Monsters โดยมีแนวคิดเริ่มต้นในการเลือกบทละครนี้ดังนี้

2.1) การเปลี่ยนผ่าน (Coming-of-age) เป็นแนวคิดที่อธิบายถึงกระบวนการเติบโตของมนุษย์ จากช่วงวัยหนึ่งไปสู่อีกช่วงวัยหนึ่ง ซึ่งมักเกี่ยวข้องกับการเผชิญกับประสบการณ์ใหม่ การตั้งคำถามกับตนเอง และการเรียนรู้เพื่อสร้างอัตลักษณ์ของตนเอง (Encyclopaedia Britannica, n.d.) แนวคิดนี้มักปรากฏในงานวรรณกรรมและการแสดงที่มุ่งเน้นพัฒนาการภายในของตัวละครหลัก ทั้งในด้านความคิด อารมณ์ และความสัมพันธ์กับผู้อื่น (MasterClass, 2021)

ในบทละคร She Kills Monsters แนวคิดดังกล่าวสะท้อนผ่านกระบวนการที่ตัวละครหลักต้องเผชิญกับความจริงเกี่ยวกับชีวิต ความสัมพันธ์ และตัวตนของคนรอบข้าง ซึ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางความคิดและการเติบโตภายในอย่างมีนัยสำคัญ ผู้ศึกษาจึงเลือกประเด็นนี้เนื่องจากเป็นแกนสำคัญที่เชื่อมโยงการเดินทางของตัวละครกับประสบการณ์ของมนุษย์ในช่วงชีวิตจริง

2.2) การก้าวข้าม (Overcoming) เป็นแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับการเผชิญหน้าและจัดการกับอุปสรรคทั้งในเชิงเหตุการณ์ภายนอกและสภาวะภายใน เช่น ความกลัว ความรู้สึกผิด หรือความสูญเสีย โดยกระบวนการดังกล่าวเป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาทางจิตใจและอารมณ์ของมนุษย์ (American Psychological Association, 2020)

ละครเรื่องนี้การก้าวข้ามถูกนำเสนอผ่านการที่ตัวละครหลักต้องเผชิญหน้ากับความจริงที่หลีกเลี่ยงมาโดยตลอด และค่อย ๆ ทำความเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้น จนสามารถยอมรับและดำเนินชีวิตต่อไปได้ แนวคิดนี้จึงมีความสำคัญในฐานะแกนของการดำเนินเรื่อง และเป็นเหตุผลที่ผู้ศึกษาเลือกนำมาเป็นหนึ่งในประเด็นหลักของการสร้างสรรค์ผลงาน

2.3) การจากลา (Loss and Letting Go) การจากลาเป็นประสบการณ์พื้นฐานที่มนุษย์ทุกคนต้องเผชิญ ไม่ว่าจะเป็นการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ความสัมพันธ์ หรือช่วงเวลาสำคัญในชีวิต ซึ่งมักก่อให้เกิดกระบวนการทางอารมณ์ เช่น ความโศกเศร้า ความสับสน และการตั้งคำถามกับตนเอง (American Psychological Association, 2020) การทำความเข้าใจและยอมรับการจากลาจึงเป็นส่วนสำคัญของการเยียวยาและการเติบโตทางจิตใจ (HelpGuide, ม.ป.ป)

ในบทละครเรื่องนี้การจากลาเป็นจุดเริ่มต้นของเรื่องราว และเป็นแรงผลักดันให้ตัวละครหลักออกเดินทางเพื่อค้นหาความหมายของความสัมพันธ์และตัวตนของผู้ที่จากไป กระบวนการนี้นำไปสู่การเรียนรู้ การยอมรับ และการปล่อยวางในท้ายที่สุด ผู้ศึกษาจึงเลือกประเด็นนี้เนื่องจากเป็นแก่นสำคัญที่เชื่อมโยงอารมณ์ของตัวละครกับผู้ชมได้อย่างลึกซึ้ง

จากแนวคิดข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับ 3 ประเด็นหลัก ได้แก่ “การเปลี่ยนผ่าน” “การก้าวข้าม” และ “การจากลา” ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญที่มนุษย์ต้องเผชิญในช่วงต่าง ๆ ของชีวิต การเปลี่ยนผ่านสะท้อนถึงการเติบโตและการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ ทั้งในด้านความคิด อารมณ์ และมุมมองต่อโลก ขณะที่การก้าวข้ามเป็นกระบวนการเผชิญหน้าและจัดการกับความรู้สึกภายใน ไม่ว่าจะเป็นความสูญเสีย ความเจ็บปวด หรือความรู้สึกผิด และการจากลาเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเหล่านี้ ซึ่งส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงภายในของมนุษย์อย่างมีนัยสำคัญ ซึ่งผู้ศึกษาได้ค้นคว้าและค้นหาข้อมูลของบทละครเรื่อง “She Kills Monsters” และผ่านการตีความและดัดแปลงจนกลายมาเป็นบทละครเรื่อง “The Dungeon of Geeks”

3.1.1.2 การวิเคราะห์บทละคร

เมื่อผู้ศึกษาได้รับการอนุมัติให้สร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks ผู้ศึกษาได้ปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาประจำโปรดักชัน และทำการปรับเปลี่ยนบริบทสถานที่ (setting) จากเดิมในบทละครเรื่อง She Kills Monsters ซึ่งตั้งอยู่ในรัฐโอไฮโอ ประเทศสหรัฐอเมริกา ในปี พ.ศ. 2538 (Ohio, United States, 1995) ผู้ศึกษาได้ปรับเปลี่ยนบริบทเป็นกรุงเทพมหานคร ประเทศไทย ในยุคปัจจุบัน เพื่อให้การเล่าเรื่องมีความสอดคล้องกับบริบททางสังคมของผู้ศึกษา หลังจากปรับบริบทแล้ว ขั้นตอนถัดไปคือการวิเคราะห์บทละคร โดยผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์เชิงลึกในประเด็นต่าง ๆ ดังนี้

(1) โครงเรื่อง บทละครเรื่อง The Dungeon of Geeks นั้นเป็นบทละครที่มีเนื้อหาและรายละเอียดมากมายประกอบอยู่ในบทละคร ผู้ศึกษาได้มีการเรียบเรียงบทละครหลังจากการปรับบริบทโดยนำเสนอการเล่าเรื่องในรูปแบบแฟนตาซี เหนือธรรมชาติ ใช้วิธีการเล่าที่สามารถเข้าใจได้ง่าย สนุก แต่ยังแฝงข้อคิดและผสมผสานความเป็นมนุษย์ลงไปในเนื้อเรื่อง เพื่อให้บทละครเรื่องนี้นั้นกลมกล่อมและมีสมดุลในการเล่าเรื่องระหว่าง “โลกของเกม” และ “โลกความเป็นจริง” ที่ตัดสลับกันอยู่ ผู้ศึกษาจึงแบ่งขั้นตอนในแต่ละเหตุการณ์ที่เป็นการดำเนินเรื่องไว้เป็นลำดับดังนี้

ฉาก	โครงเรื่อง	Message	Function
ฉากที่ 1 “ปัญหาของเธอ”	เวร่าเปิดเรื่องด้วยการพูดถึงโลกหลังโควิดและปัญหาการสื่อสารของมนุษย์ ก่อนแนะนำตัวและบริบทโรงเรียน เรื่องจึงโฟกัสไปที่อลิส ซึ่งเผชิญปัญหาครอบครัว โดยเฉพาะความขัดแย้งกับเทย่า น้องสาวต่างพ่อที่ต่อต้านและสื่อสารกันไม่เข้าใจ ความตึงเครียดนำไปสู่การหนีออกจากบ้านและอุบัติเหตุจนเทย่าเสียชีวิต กลายเป็นจุดเปลี่ยนสำคัญในชีวิตของอลิส	การเปลี่ยนแปลงของโลกภายนอกส่งผลต่อความสัมพันธ์ภายในมนุษย์ โดยเฉพาะในครอบครัว ความไม่เข้าใจและการสื่อสารที่ล้มเหลวสามารถนำไปสู่การสูญเสียที่ไม่อาจย้อนกลับได้ และการแก้ปัญหาที่แท้จริงเริ่มต้นจากการย้อนกลับไปทำความเข้าใจตนเอง	ทำหน้าที่ปูพื้นเรื่อง แนะนำตัวละคร ความสัมพันธ์ และบริบท พร้อมสร้างเหตุการณ์กระตุ้นคือการเสียชีวิตของเทย่า ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของโครงเรื่อง และวางธีมหลักเรื่องการสื่อสาร ระหว่างครอบครัว และการเผชิญความสูญเสีย
ฉากที่ 2 “Packing Up”	เหตุการณ์เกิดขึ้นในห้องใต้หลังคาของเทย่าในวันถัดมา อลิสและมาร์คช่วยกันเก็บของท่ามกลางบรรยากาศอึดอัดและความสูญเสีย คำถามของมาร์คเกี่ยวกับตัวตนของเทย่าทำให้อลิสเริ่มสะท้อนความรู้สึกผิด และตั้งคำถามถึงสาเหตุที่น้องสาวหนีออกจากบ้าน ความเห็นต่างเรื่อง “เกม” ยิ่งเผยช่องว่างระหว่างทั้งสอง ก่อนจะปะทะทางอารมณ์จนมาร์คตัดสินใจจากไป เหลืออลิส	ความไม่เข้าใจวิธีสื่อสารของคนรุ่นใหม่ โดยเฉพาะการมองข้าม “พื้นที่ทางเลือก” อย่างเกม ทำให้พลาดโอกาสในการเข้าถึงกัน การตระหนักถึงความผิดพลาดของตนเองจึงกลายเป็นจุดเริ่มต้นของการเปลี่ยนแปลง และการเปิดใจคือก้าว	ฉากนี้ทำหน้าที่เป็นการพัฒนาเรื่อง (Rising Action) โดยขยายปมความรู้สึกผิดของอลิส และนำเสนอ “เกม” ในฐานะกลไกสำคัญของเรื่อง อีกทั้งยังสร้างจุดเปลี่ยนเล็กผ่านการที่อลิสตัดสินใจเข้าหาโลกของเทย่าผ่านโน้ตบุ๊ก ซึ่งเป็นจุดเริ่มต้นของการ

	ลำพังและนำไปสู่การค้นพบโน้ตบุ๊กของเทย่า	แรกของการซ่อมแซมความสัมพันธ์	เดินทางภายในจิตใจและเหตุการณ์ถัดไป
ฉากที่ 3 “ประตูสู่ดันเจี้ยน”	อลิสไปที่ร้านเกมเพื่อให้บิ๊กช่วยเปิดโน้ตบุ๊กของเทย่า และได้รู้ว่าเทย่าเป็นผู้สร้างเกม เมื่อบิ๊กชวนอลิสตัดสินใจเข้าไปในโลกเกม “Dungeon of Geeks” เธอถูกบังคับให้สร้างตัวละครและเริ่มเรียนรู้กติกาของโลกนี้ จากนั้นเธอได้พบ “ทีมสุดเจ๋ง” ประกอบด้วย ลิลิธ เลนดีส และเจอเทย่าในรูปแบบตัวละครในเกมที่มีชื่อว่า เทลิอุส อีกทั้ง อลิสก็ได้รับภารกิจให้ไปตามหาดวงวิญญาณที่หายไปของอัศวินในตำนาน พร้อมกับทีมสุดเจ๋ง ความสัมพันธ์ของคู่พี่น้องยังตึงเครียด แต่อลิสก็ยอมรับการผจญภัย พร้อมทั้งตัดสินใจร่วมทีมออกเดินทาง	- การยอมเข้าไปในโลกของอีกฝ่าย คือจุดเริ่มต้นของความเข้าใจ - การเปลี่ยนตัวตนเพื่อลดทอนและเติมเต็มความเจ็บปวดจากความจริง	เป็นจุดเปลี่ยนสำคัญ ที่พาเรื่องจากโลกจริงเข้าสู่โลกแฟนตาซี วางกติกาของเกม (rules of world) เปิดตัวตัวละครหลักในโลกเกม และตั้ง “ภารกิจหลัก” ของเรื่อง (quest) รวมถึงเริ่มกระบวนการการพัฒนาตัวละครของอลิสในการเรียนรู้และเปลี่ยนมุมมองต่อเทย่าและเกม
ฉากที่ 4 “วิญญาณที่หายไป”	อลิสและเทลิอุสเดินทางเข้าสู่ถ้ำของมาร์คอสเพื่อทวงคืนดวงวิญญาณ แต่กลับพบว่ามาร์คอสไม่ได้เป็นศัตรูอย่างที่คิด และปฏิเสธการต่อสู้ พร้อมเปิดเผยว่าดวงวิญญาณของอัศวินในตำนาน	- สิ่งที่เราเชื่อว่าเป็น “ศัตรู” อาจไม่ใช่ความจริง - ความจริงที่ถูกเปิดเผยนำไปสู่ความ	เป็นจุดหักมุมที่สำคัญ เพราะเป็นการเปิดเผยความจริง (Revelation) ที่เปลี่ยนความเข้าใจของตัวละครและผู้ชม เผย “ตัวตนที่แท้จริง” ของ

	ไม่อยู่กับเขาแล้ว เมื่อสถานการณ์คลี่คลาย อลิสจึงได้รู้ความจริงว่า “อัศวินในตำนาน” คือเทย่า และดวงวิญญาณของเธอถูกเทียแมตนำไป ทำให้ภารกิจเปลี่ยนเป้าหมายทันที อลิสและเทลิอุสจึงตัดสินใจออกเดินทางต่อเพื่อไปเผชิญหน้ากับเทียแมต	เข้าใจที่ลึกขึ้น และทำให้เป้าหมายของการเดินทางเปลี่ยนไป	เทย่าในฐานะอัศวินในตำนาน และยกระดับความขัดแย้งไปสู่ศัตรูที่ใหญ่กว่า (Final Antagonist) คือเทียแมต พร้อมทั้งขยับโครงเรื่องเข้าสู่ช่วงพัฒนาเรื่องต่อไป และเสริมพัฒนาการของตัวละครอลิสให้เริ่มมีแรงขับเคลื่อนที่ชัดเจนมากขึ้น
ฉากที่ 5 “พักเบรก”	ตัดกลับสู่โลกความจริงในโรงเรียน โดยเวร่าพูดคุยให้คำปรึกษากับสตีฟเรื่องการเข้าหาเพื่อน สะท้อนประเด็นการสื่อสารของเด็กยุคใหม่ จากนั้นอลิสเข้ามาและเล่าให้เวร่าฟังว่าเธอได้เข้าไปเล่นเกมของเทย่า และกำลังทำภารกิจตามหาดวงวิญญาณของน้องสาว แม้เธอยังไม่เข้าใจเกมทั้งหมด แต่เริ่มมองเห็นว่ามันอาจมีความหมายบางอย่างซ่อนอยู่ ทำให้อลิสตัดสินใจจะเล่นต่อ	- การสื่อสารต้องอาศัย “ความเข้าใจตัวตนของอีกฝ่าย” - สิ่งที่ดูไร้สาระ (เกม) อาจเป็นพื้นที่สำคัญในการแสดงออกและสื่อสารบางอย่าง	เป็นช่วงพักของเรื่องที่ลดความเข้มข้นจากโลกแฟนตาซี กลับมาย้ำธีมหลักในโลกจริงผ่านบทสนทนา ทำหน้าที่เชื่อมโยงโลกจริงกับโลกเกมให้ชัดขึ้น และตอกย้ำแรงจูงใจของอลิสในการเดินหน้าต่อ รวมถึงสะท้อนธีม “การสื่อสารที่ไม่ตรงกัน” ผ่านทั้งกรณีของสตีฟและเทย่า
	อลิสกลับเข้าสู่โลกเกมและพบว่าทีมสุดเจ๋งกำลังถกเถียงเรื่อง	- การเผชิญหน้ากับเป้าหมายใหญ่ต้อง	เป็นการวางเส้นทางของเรื่อง และยกระดับ

ฉากที่ 6 “แผนที่มาร์คอส”	การพามาร์คอสไปด้วย แม้ทุกคนไม่ไว้ใจ แต่สุดท้ายมาร์คอสยอมเปิด “แผนที่” และอธิบายเส้นทางสุดอันตรายที่จะต้องผ่านเพื่อไปถึงเทียแมต ซึ่งเต็มไปด้วยอุปสรรคและบอสต่าง ๆ ทำให้ทุกคนตระหนักถึงความยากของภารกิจ เทลิอุสเปิดโอกาสให้เลือกว่าจะไปต่อหรือไม่ แต่สุดท้ายสมาชิกทุกคนรวมถึงอลิสก็ตัดสินใจร่วมทีมออกเดินทางไปด้วยกัน	อาศัย “การตัดสินใจร่วมกัน” และ “ความกล้าแม้ยังไม่พร้อม” - ความเชื่อใจเริ่มก่อตัวท่ามกลางความไม่แน่นอน	ความท้าทาย (Stakes) ให้ชัดเจนขึ้น ก่อนเข้าสู่ช่วงการผจญภัยหลักในฉากถัดไป ทำหน้าที่สร้างความคาดหวังให้ผู้ชมต่ออุปสรรคและบททดสอบที่จะตามมา และตอกย้ำการพัฒนาเล็ก ๆ ของ อลิสที่เริ่ม “ยอมมีส่วนร่วม” มากขึ้น
ฉากที่ 7 “บอสตัวที่หนึ่ง”	ทีมสุดเจ๋งเดินทางมาถึงป่าเวทย์มนต์และเผชิญหน้ากับบอสตัวแรก “ลูน่า” ซึ่งมีท่าทีแข็งกร้าวและโจมตีทันที อลิสยังไม่เข้าใจระบบเกมและปฏิเสธการต่อสู้ ทำให้เธอถูกโจมตีจนบาดเจ็บหนัก ระหว่างนั้นเกิดบทสนทนาที่ชี้ให้เห็นว่า “ความเจ็บ” ในเกมมีน้ำหนักทางความรู้สึกไม่ต่างจากชีวิตจริง เทลิอุสบังคับอลิสให้ตัดสินใจว่าจะเล่นต่อหรือไม่ อลิสเลือกเดินหน้าต่อเพื่อหาดวงวิญญาณของเทย่า และสัญญาว่าจะปรับตัว จากนั้นเทลิอุสใช้สกิลรักษา อลิสฟื้น และทีมสามารถ	- การ “ลงมือเผชิญหน้า” สำคัญกว่าการตั้งคำถามอย่างเดียว - ความเจ็บปวด (ทั้งในเกมและชีวิตจริง) คือสิ่งที่ทำให้เราเติบโต - การเข้าใจคนอื่นต้องเริ่มจากการยอมลงไปอยู่ในโลกของเขาจริงๆ	- เป็น จุดเปลี่ยนสำคัญอีกหนึ่งจุดที่ทำให้อลิสเริ่ม “เปลี่ยนวิธีคิด” จากคนที่ปฏิเสธ เป็นคนที่ยอมมีส่วนร่วมจริง ๆ - ความรู้สึกของกฎของโลกเกมชัดมากขึ้น และเชื่อมโลกจริงกับเกมเข้าด้วยกันเป็นโลกเดียว เพราะเกมมีผลต่อชีวิตจริงแล้ว

	เอาชนะลูน่าได้ พร้อมเลเวลอัพและเดินทางต่อ		- พัฒนาการของความสัมพันธ์ ระหว่างอลิสกับเทย่าลึกขึ้น - ปูทางพัฒนาการตัวละครของอลิสสู่การเข้าใจน้องและตัวเองในระยะยาว เพิ่มความท้าทาย ให้ภารกิจว่ามีความเสี่ยงและผลกระทบจริง
ฉากที่ 8 “เข้าใจผิด”	มาร์คตามมาหาอลิสที่ร้านเกมและเจอบิ๊ก เกิดความเข้าใจผิดคิดว่าอลิสปิดบังบางอย่างเกี่ยวกับบิ๊ก จนเกิดความขัดแย้งและมาร์คเดินออกไป และอลิสเลือกกลับไปเล่นเกมต่อ	- การไม่สื่อสารนำไปสู่ความเข้าใจผิด - ความสัมพันธ์เริ่มสั่นคลอน	สร้าง conflict ในโลกจริงให้กับอลิสและมาร์ค ควบคู่กับโลกเกม และผลักให้อลิสยิ่งดูเหมือนจมลึกเข้าไปในเกมมากขึ้น
ฉากที่ 9 “ความจริงบางอย่าง”	อลิสพบว่าเทย่ามีความสัมพันธ์กับลิลิธ ทำให้เกิดความขัดแย้งเรื่องเพศและทัศนคติ อลิสเผลอแสดงการไม่เข้าใจจนกระทบความรู้สึกเทย่า ระหว่างที่สองพี่น้องกำลังคุยกันนั้นทั้งคู่ก็ถูกซัคคิวบัสที่หน้าตาเหมือนเชียร์ลีดเดอร์สาวประจำโรงเรียนในโลกจริงโจมตี และเหตุการณ์นี้ก็ทำให้	- ความไม่เข้าใจในตัวตนของอีกฝ่ายนำไปสู่ความขัดแย้ง - โลกในเกมสะท้อนความจริงและความกดดันในชีวิตจริง	เป็นจุดเผยข้อมูลสำคัญของตัวละครเทย่า และเร่งความขัดแย้งพี่น้องให้ถึงจุดแตกหักมากขึ้น พร้อมเชื่อม “โลกเกมเท่ากับโลกจริง” ผ่านตัวศัตรู

	ความสัมพันธ์ของพี่น้องตึงเครียดมากขึ้น		
ฉากที่ 10 “ลลิน”	อลิสพบลลิน เด็กนักเรียนที่หน้าตาเหมือนลิลิธในเกม ทำให้เธอสับสนและพยายามเชื่อมโยงโลกเกมกับโลกจริง จนเข้าใจผิดว่าลลินคือแฟนของเทย่าและกดดันให้ยอมรับความจริง เวร่าเข้ามาห้ามและเตือนสติอลิสก่อนที่อลิสจะกลับไปเล่นเกมต่อ	- การใช้อคติและความเชื่อของตัวเองตีความผู้อื่น อาจทำให้มองความจริงผิดไป - การเข้าใจต้องใช้เวลา ไม่ใช่การบีบบังคับ	ตอกย้ำความเชื่อมโยงโลกเกม และ โลกจริงให้ชัดขึ้น พร้อมแสดงว่าอลิสเริ่มหลงทิศทางในการเข้าใจเทย่า และเป็นจุดเตือนสติจากเวร่าซึ่งคนดูจะได้เห็นมุมมองใหม่ของคู่เพื่อนสนิทที่กำลังคุยกันอย่างจริงจังก่อนพาเรื่องเข้าสู่ช่วงถัดไป
ฉากที่ 11 “The Controller”	อลิสกลับเข้าเกม คุยกับเทย่าเรื่องตัวตนและการถูกบูลลี่ ก่อนจะรู้ว่าลิลิธไม่มีตัวตนจริง เกมเริ่มผิดปกติ ตัดไปโลกจริง อลิสพบว่าสิ่งที่เทย่าพูดคือ “สคริปต์” และบิ๊กคือคนที่เล่นเป็นเทย่า จึงเปิดเผยว่าเทย่าเสียชีวิตแล้ว ทุกอย่างในเกมคือสิ่งที่เทย่าวางไว้ อลิสช็อกแต่เลือกเล่นต่อ และรับภารกิจใหม่คือส่งจดหมายให้ลลิน	- ความจริงไม่ได้ถูกบอกตรงๆ แต่ถูกออกแบบให้ “ค่อยๆ เข้าใจ” - การยอมรับความสูญเสียต้องผ่านประสบการณ์ ไม่ใช่แค่การรู้ความจริง	เป็นจุดหักมุมหลักของเรื่อง (major twist) เปลี่ยนเกมให้กลายเป็นการเผชิญหน้าความสูญเสีย ปรับแรงขับของอลิสจาก “ตามหา” เป็น “เข้าใจ”
	มาร์คมาหาเวร่าเพื่อขอคำปรึกษาเรื่องอลิส แต่ถูกปฏิเสธและเกิดการปะทะคารมเล็กน้อย	- ความสัมพันธ์พังได้จากการคิดแทนและไม่คุยกันตรงๆ	- คลายความตึงเครียดหลังฉากหนัก พร้อมแก้ปัญหาฝั่งโลกจริงของ

ฉากที่ 12 “ปัญหาของมาร์ค”	ก่อนที่สตีฟจะเข้ามาแทรกทำให้สถานการณ์วุ่นวายขึ้น มาร์คระบายว่าอลิสนอกใจจากสิ่งที่เขาเห็นที่ร้านเกม ขณะที่เวร่าพยายามควบคุมสถานการณ์และชี้ให้เห็นว่ามาร์คยังไม่ได้คุยกับอลิสจริงๆ โดยใช้คำตอบของสตีฟเป็นตัวอย่างเรื่องการสื่อสาร สุดท้ายเวร่าเฉลยว่าผู้ชายคนนั้นเป็นเพียงสตรีมเมอร์ที่สอนอลิสเล่นเกม ทำให้ความเข้าใจผิดเริ่มคลี่คลาย ก่อนจบด้วยโทนตลกและการไล่สตีฟกลับไปเรียน	- การสื่อสารคือทางออก	มาร์ค ให้กลับไปเผชิญหน้ากับอลิสอย่างมีเหตุผล - ใช้เวร่าเป็นตัวแทนของเหตุผล และสตีฟเป็นกระจกสะท้อนคำตอบแบบง่ายๆ
ฉากที่ 13 “ซอมบี้มาร์ค”	ทีมมาพักในเหมือง อลิสเริ่มรู้สึกว่าตัวเองไม่มีความสำคัญเมื่อเทียบกับเทย่า ระหว่างนั้นถูกโจมตีโดยบอส “ซอมบี้มาร์ค” ซึ่งเป็นตัวแทนของแฟนเธอ ทีมพยายามสู้แต่ไม่สำเร็จ จนอลิสตั้งข้อสงสัยว่าเทย่าจงใจสร้างบอสนี้เพราะไม่ชอบมาร์ค เกิดการปะทะทางอารมณ์ เทย่ายอมรับว่ารู้สึกถูกละเลย อลิสจึงตัดสินใจสู้ และเลือก “เทย่า” โดยยอมรับว่าซอมบี้ไม่ใช่มาร์คตัวจริงและจัดการมันได้	- การเผชิญหน้าความรู้สึกที่ซ่อนอยู่และการเลือกคนสำคัญในชีวิต	ขยายปมความสัมพันธ์อลิส และ เทย่า และทำให้ปัญหาชัดและลึกขึ้น

ฉากที่ 14 “เชียร์ลีดเดอร์”	อลิสไปหาเวร่าแต่ไม่อยู่ จึงได้เจอนักเรียนสองคนที่เข้ามาขายโฆษณาหนังสือรุ่น และพูดถึงเทย่าในแง่ดี แต่อลิสกลับเปิดโปงว่าทั้งสองเคยบุลลี่น้องเธออย่างรุนแรง ทำให้พวกเขาตกใจและหนีไป อลิสระเบิดอารมณ์ออกมาก่อนจะคุยกับเวร่าและยอมรับว่าจริงๆแล้วเธอไม่เคยรู้จักตัวตนของน้องเลย ทั้งเรื่องชีวิต ความสัมพันธ์ และความรู้สึก	- การสู้เพื่อคนที่คุณรักคือการกล้ายอมรับความจริง และพร้อมจะอยู่เคียงข้างกันเสมอ	ยืนยันอดีตของเทย่าว่าเชียร์ลีดเดอร์รุมบุลลี่จริงๆ และทำให้อลิสเริ่มตระหนักถึงความผิดพลาดของตัวเอง ความรู้สึกผิดเริ่มทำงานหนักมากขึ้น
ฉากที่ 15 “จุดแตกหัก”	อลิสกลับไปเล่นเกมและมาร์คเข้ามาขอคืนดี ก่อนจะเข้ามาเล่นด้วยกัน ในเกมพวกเขาเจอกับซัคคิวบัส เกมเริ่มผิดเพี้ยน ตัวละครไม่ทำตามระบบ และศัตรูมีพลังเหนือกว่า เกิดการต่อสู้ที่วุ่นวายจนลิลิธตาย ทั้งที่ไม่ควรเกิดขึ้น อลิสพยายามหาทางแก้แต่ทำไม่ได้ สุดท้ายเธอระเบิดอารมณ์ปฏิเสธเกม ปฏิเสธทุกอย่าง และออกจากเกมไป	- การเผชิญกับความสูญเสียและการควบคุมสิ่งต่างๆไม่ได้	เป็น จุดสุดยอดทางอารมณ์ (emotional climax) ทำให้ตัวละคร “พัง” และดันเรื่องไปจุดต่ำสุดของตัวละครอลิสกับสิ่งที่ตั้งใจทำมาทั้งหมด

ฉากที่ 16 “จุดเริ่มต้น”	อลิสยังสับสนและเสียใจ เวร่าช่วยปลอบและทำให้เธอเริ่มมองเกมใหม่ บิ๊กพาเธอไปเจอผู้เล่นตัวจริงของทีม ทำให้เธอเห็นว่าเกมนี้มีความหมายต่อชีวิตของแต่ละคนอย่างไร โดยเฉพาะเรนนี่ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเทย่า อลิสเริ่มเข้าใจโลกของน้องมากขึ้น ต่อมาเธอได้คุยกับลลินและรู้ว่าเทย่ามีความรักและความสัมพันธ์ที่เธอไม่เคยรู้ สุดท้ายอลิสยอมกลับไปเล่นเกมอีกครั้ง	- การเปิดใจและยอมรับมุมมองของคนอื่น	ฟื้นตัวละครและสร้างแรงจูงใจใหม่ก่อนเข้าสู่บทสรุปของเรื่องราว
ฉากที่ 17 “จบเกม”	อลิสกลับเข้าสู่เกมช่วงสุดท้ายและพบว่าเทย่าเป็นคนควบคุมเอง ทีมหายไป เหลือเธอต้องเผชิญหน้าคนเดียว เธอค้นหาบอสจนพบว่า “บอสสุดท้ายคือเทย่า” ในร่างมังกร (เทียแมต) การต่อสู้เริ่มขึ้นแต่อลิสไม่อยากสู้ จนเข้าใจว่านี่คือการเผชิญหน้ากับตัวเองและอดีต เธอจึงตัดสินใจสู้และเอาชนะได้ หลังจากนั้นความทรงจำในอดีตของเทย่าถูกเปิดเผย ทั้งการถูกบูลลี่ ความโดดเดี่ยว และความสัมพันธ์กับอลิส สุดท้ายอลิสยอมรับทุกอย่าง ปล่อยเทย่าไป และกลับสู่โลกจริง	- การยอมรับ ปล่อยวาง และการเติบโตอย่างแท้จริง คือการย้อนกลับไปทำความเข้าใจกับตัวเอง	- ชี้ให้เห็นว่าการเดินทางของเราในชีวิต บางทีสิ่งที่ยากมากที่สุด คือ ตัวเราเอง - คลี่คลายทุกปมและให้ปลดปล่อยอารมณ์ตัวละครให้กับคนดู พร้อมปิดเรื่องอย่างสมบูรณ์

	พร้อมการเริ่มต้นใหม่ของชีวิตตัวเอง		

ตารางที่ 3.1 : การวิเคราะห์โครงเรื่องบทละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตารางวิเคราะห์โครงเรื่องนี้เป็นเพียงจุดตั้งต้นของกระบวนการศึกษาเท่านั้น ในระหว่างการทำงานผู้ศึกษาได้มีการปรับแก้และพัฒนาเนื้อหาอย่างต่อเนื่องให้สอดคล้องกับรูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสม โดยอาศัยการทดลอง การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการทำงานร่วมกับนักแสดงรวมถึงทีมออกแบบอยู่ตลอดกระบวนการ เพื่อให้ผลงานละครเวทีนี้มีประสิทธิภาพมากที่สุด

(2) ตัวละคร การวิเคราะห์ตัวละครเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้เข้าใจตัวละครแต่ละตัวได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น และด้วยบทละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks ที่มีการปรับเปลี่ยนบริบท รวมถึงมีจำนวนตัวละครที่หลากหลาย ผู้ศึกษาจึงเลือกแบ่งหน้าที่สำคัญของตัวละครในเรื่องดังนี้

2.1) ตัวละครหลัก (Protagonist) ตัวละครหลักของเรื่องคือ “อลิส” ซึ่งผู้ศึกษาเลือกและมองเห็นความสำคัญในการเป็นศูนย์กลางของการดำเนินเรื่อง เนื่องจากตัวละครนี้เป็นตัวแทนของมนุษย์ที่กำลังเผชิญกับความสูญเสียและความรู้สึกค้างคาภายในจิตใจ โดยเฉพาะความรู้สึกผิดและความไม่เข้าใจต่อความสัมพันธ์ในอดีต อลิสเป็นตัวละครที่ยังไม่สามารถก้าวข้ามความเจ็บปวดจากการสูญเสียน้องสาวได้ จึงต้องเผชิญหน้ากับกระบวนการเรียนรู้และทำความเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้น ผ่านการเดินทางทั้งในโลกความจริงและโลกของเกม ซึ่งทำหน้าที่เป็นพื้นที่ให้ตัวละครได้สำรวจความรู้สึกภายในของตนเอง ผู้ศึกษาจึงเลือกอลิสเป็นตัวละครหลัก เนื่องจากเธอสะท้อนกระบวนการ “การเปลี่ยนผ่าน” “การก้าวข้าม” และ “การจากลา” ได้อย่างชัดเจน โดยเมื่ออลิสสามารถเผชิญหน้าและยอมรับความจริงได้ ประสบการณ์เหล่านั้นจะกลายเป็นส่วนหนึ่งของความทรงจำที่หล่อหลอมให้เธอเติบโต และเข้าใจตนเองและผู้อื่นได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

2.2) ตัวละครตรงข้าม (Antagonist) ตัวละครตรงข้ามของเรื่องคือ “เทย่า” ซึ่งผู้ศึกษาเลือกและมองเห็นความสำคัญในการเป็นแรงขับเคลื่อนของความขัดแย้ง เนื่องจากตัวละครนี้เป็นตัวแทนของความจริง ความทรงจำ และตัวตนที่อลิสไม่เคยเข้าใจอย่างแท้จริงในช่วงเวลาที่ผ่านมา เทย่าทำหน้าที่เป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญของความขัดแย้งภายในเรื่อง โดยเฉพาะในฐานะตัวแทนของสิ่งที่อลิสพยายามหลีกเลี่ยง ไม่ว่าจะเป็นความรู้สึกผิด ความสูญเสีย และความไม่เข้าใจในความสัมพันธ์ระหว่างกัน ซึ่งส่งผลให้เกิดความขัดแย้งทางความคิดและอารมณ์กับอลิสที่ยังไม่สามารถยอมรับความจริงเหล่านั้นได้ นอกจากนี้ในโครงสร้างของเรื่องยังมีการนำเสนอ “เทียแมต” ในฐานะบอสตัวสุดท้ายของเกม ซึ่งในภายหลังได้

ถูกเปิดเผยว่าแท้จริงแล้วคือ “เทย่า” การเปิดเผยนี้ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงสร้างจุดหักมุมของเรื่องเท่านั้น แต่ยังเป็นการยกระดับความขัดแย้งจากภายนอกเข้าสู่ภายในของตัวละครหลักอย่างชัดเจน อย่างไรก็ตามในเชิงแนวคิด ผู้ศึกษามองว่า “ศัตรูที่แท้จริง” ของเรื่องอาจไม่ใช่เทย่าเพียงอย่างเดียว หากแต่คือ “ตัวอลิสเอง” ที่ยังคงยึดติดกับความรู้สึกผิด ความเสียใจ และความไม่ยอมรับความจริง การเผชิญหน้ากับเทียแมตจึงเปรียบเสมือนการเผชิญหน้ากับด้านลึกภายในจิตใจของตนเอง และการเอาชนะบอสตัวสุดท้ายจึงไม่ได้หมายถึงการเอาชนะเทย่า แต่คือการที่อลิสสามารถยอมรับความจริง ปล่อยวาง และก้าวข้ามความรู้สึกภายในของตนเองได้ในที่สุด ดังนั้นตัวละครตรงข้ามในเรื่องนี้จึงมีลักษณะซ้อนทับกันระหว่าง “เทย่า” และ “ความขัดแย้งภายในจิตใจของอลิสเอง” ซึ่งทำให้ความขัดแย้งของเรื่องมีความลึกในเชิงจิตวิทยา และส่งเสริมให้การเติบโตของตัวละครหลักมีพลังมากยิ่งขึ้น

2.3) ผู้ชี้แนะแนวทาง (Mentor) ตัวละครที่เป็นผู้ชี้แนะแนวทางของเรื่องคือ “บิ๊ก” ซึ่งผู้ศึกษาเลือกและมองเห็นความสำคัญในการเป็นตัวละครที่ช่วยชี้แนะแนวทางให้กับอลิส บิ๊กทำหน้าที่เป็นผู้เปิดประตูเข้าสู่โลกของเกม และคอยแนะนำแนวทางในการเดินทางของอลิสภายในโลกดังกล่าว โดยไม่ได้เป็นเพียงผู้ช่วยในเชิงเทคนิคเท่านั้น แต่ยังทำหน้าที่เป็นผู้ตั้งคำถาม ให้คำตอบ และผลักดันให้อลิสได้เผชิญหน้ากับความจริงบางอย่างเกี่ยวกับตัวน้องสาวและตัวของเธอเองvแม้ในบางครั้งการกระทำของบิ๊กอาจก่อให้เกิดความสับสนหรือความไม่พอใจ แต่สิ่งเหล่านั้นกลับเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้อลิสเกิดการเรียนรู้และการเปลี่ยนแปลงภายใน นอกจากนี้ บิ๊กยังทำหน้าที่เป็นตัวกลางที่เชื่อมโยงระหว่างโลกความจริงและโลกของเกม ทำให้อลิสสามารถค่อย ๆ ทำความเข้าใจประสบการณ์และความทรงจำที่ถูกซ่อนอยู่ได้อย่างลึกซึ้งยิ่งขึ้น

2.4) เพื่อนคู่คิดตัวละครหลัก (Partner) ตัวละครที่เป็นเพื่อนคู่คิดของตัวละครหลักประกอบด้วย “ลิลิธ” “ลลิน” “เลนดีส/เรนนี่” “มาร์คอส/รอนนี่” และ “เวร่า” ซึ่งผู้ศึกษาเลือกและมองเห็นความสำคัญในการทำหน้าที่เป็นกลุ่มตัวละครที่คอยสนับสนุนอลิส ตัวละครเหล่านี้ทำหน้าที่เป็นทั้ง “เพื่อนร่วมทาง” และ “กระจกสะท้อน” ที่ช่วยให้อลิสได้มองเห็นมุมมองที่หลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะในโลกของเกม ลิลิธ เลนดีส และมาร์คอส ทำหน้าที่เป็นทีมที่ร่วมเดินทาง เผชิญอุปสรรค และต่อสู้ไปพร้อมกัน ซึ่งช่วยสร้างประสบการณ์ร่วมและทำให้การเดินทางของตัวละครหลักมีความหมายมากยิ่งขึ้น ในขณะเดียวกัน “ลิลิธ” และ “ลลิน” ยังทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความสัมพันธ์ที่อลิสไม่เคยรับรู้หรือเข้าใจเกี่ยวกับเทย่า ทำให้เกิดการตระหนักรู้ใหม่เกี่ยวกับตัวตนของน้องสาวขณะที่ “เวร่า” ในโลกความจริงทำหน้าที่เป็นพื้นที่ปลอดภัย (safe space) ที่คอยรับฟัง สะท้อนความคิด และช่วยให้อลิส สามารถประมวลความรู้สึกของตนเองได้อย่างมีสติ ตัวละครกลุ่มเพื่อนคู่คิดเหล่านี้จึงไม่ได้เป็นเพียงผู้ร่วมเดินทาง แต่ยังเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยสนับสนุน

การเรียนรู้ การเติบโต และการก้าวข้ามของตัวละครหลักให้เกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์ ทั้งในโลกของเกมและโลกความเป็นจริง

(3) แก่นเรื่อง แก่นเรื่องถือเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างสรรค์ละครเวที โดยมักอยู่ในรูปของประโยคที่มีความชัดเจน หรือเป็นคำถามที่ต้องการสื่อสารสารบางอย่างแก่ผู้ชม หลังจากการวิเคราะห์บทละคร ผู้ศึกษาพบว่าแก่นเรื่องที่สำคัญของเรื่อง The Dungeon of Geeks คือ “มนุษย์เติบโตขึ้นผ่านการก้าวข้ามความสัมพันธ์ ความสูญเสีย และความทรงจำที่ไม่อาจลืมเลือน” กล่าวคือ มนุษย์ทุกคนล้วนต้องเผชิญกับประสบการณ์ทั้งด้านบวกและด้านลบ ไม่ว่าจะเป็นความรัก ความผูกพัน ความสูญเสีย หรือความรู้สึกผิด ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นส่วนหนึ่งที่หล่อหลอมตัวตนของแต่ละคน การก้าวข้ามไม่ได้หมายถึงการลืมเลือนสิ่งที่เกิดขึ้น แต่คือการเรียนรู้ที่จะยอมรับและอยู่ร่วมกับความทรงจำเหล่านั้นอย่างเข้าใจ ในบริบทของเรื่อง ตัวละครหลักต้องเผชิญหน้ากับความทรงจำและความจริงที่เคยหลีกเลี่ยง ผ่านกระบวนการเดินทางทั้งในโลกความจริงและโลกของเกม ซึ่งเปรียบเสมือนพื้นที่ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้และการยอมรับตนเองในที่สุด ดังนั้นแก่นเรื่องของผลงานนี้จึงมุ่งเน้นการสื่อสารว่าความเจ็บปวดและความทรงจำไม่ได้เป็นสิ่งที่ต้องหลีกหนี แต่เป็นส่วนหนึ่งของการก้าวข้ามที่นำไปสู่การเติบโตของมนุษย์

(4) แนวคิดของผู้กำกับ สำหรับแนวคิดของผู้กำกับในการสร้างสรรค์ผลงาน The Dungeon of Geeks ผู้ศึกษาเริ่มต้นจากการวิเคราะห์บทละครโดยยังไม่กำหนดภาพบนเวทีอย่างตายตัว เนื่องจากกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีต้องอาศัยองค์ประกอบหลายด้าน ทั้งนักแสดงและทีมงานฝ่ายออกแบบ ผู้ศึกษาจึงเลือกใช้แนวคิดการกำกับแบบละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) ซึ่งเป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้นักแสดงและทีมงานทุกฝ่ายมีส่วนร่วมในการค้นหา ทดลอง และพัฒนารูปแบบการนำเสนอที่เหมาะสมกับเนื้อหา โดยเน้นกระบวนการเรียนรู้และการมีส่วนร่วมเป็นสำคัญ ในกระบวนการทำงาน ผู้ศึกษาได้นำกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) มาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการพัฒนาการแสดง เช่น การฝึกด้นสด (Improvisation) การสร้างสถานการณ์สมมติ และการสำรวจความสัมพันธ์ของตัวละคร ซึ่งช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงอารมณ์ ความคิด และแรงจูงใจของตัวละครได้อย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น และเมื่อเข้าสู่กระบวนการทำงานร่วมกัน ผู้ศึกษานำแนวคิดของผู้กำกับ (Director’s Concept) มาใช้เป็นกรอบในการกำหนดทิศทางของการแสดง โดยอาศัยองค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ แก่นเรื่อง (Theme) คำสำคัญ (Keyword) มุมมอง (Vision) ความขัดแย้ง (Conflict) และบรรยากาศ (Mood & Tone) เพื่อสร้างภาพรวมของการแสดงให้มีเอกภาพ แนวคิดดังกล่าวช่วยให้ทีมงานทุกฝ่ายสามารถทำความเข้าใจเนื้อหาและทิศทางของผลงานไปในทิศทางเดียวกัน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและพัฒนางานสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้ผลงานมีความสร้างสรรค์ทั้งในด้านเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอ

3.1.1.3 การคัดเลือกนักแสดง

กระบวนการคัดเลือกนักแสดงสำหรับผลงาน The Dungeon of Geeks ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับศักยภาพภายในของนักแสดงมากกว่าความเหมาะสมทางลักษณะภายนอกเพียงอย่างเดียว โดยพิจารณานักแสดงที่สามารถทำความเข้าใจตัวละครในเชิงลึก และมีการเตรียมความพร้อมด้านการตีความบทละครมาเป็นอย่างดี เนื่องจากลักษณะของผลงานมีการผสมผสานระหว่าง “โลกความจริง” และ “โลกของเกม” นักแสดงจึงจำเป็นต้องมีความยืดหยุ่นในการแสดง สามารถปรับเปลี่ยนพลังงาน รูปแบบการเคลื่อนไหว และจังหวะการแสดงให้สอดคล้องกับบริบทของแต่ละโลกได้อย่างชัดเจน

ผู้ศึกษายังให้ความสำคัญกับทักษะการแสดงด้นสด (Improvisation) และความสามารถในการทำงานผ่านกระบวนการกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) เนื่องจากแนวทางการกำกับในรูปแบบละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) เปิดโอกาสให้นักแสดงได้มีส่วนร่วมในการทดลอง ค้นหา และพัฒนาตัวละครร่วมกัน นักแสดงจึงต้องมีไหวพริบ กล้าที่จะเสนอความคิด และสามารถต่อยอดจากสิ่งที่เกิดขึ้นในกระบวนการซ้อมได้ ดังนั้น การคัดเลือกนักแสดงในครั้งนี้จึงมุ่งเน้นนักแสดงที่มีความพร้อมในการเรียนรู้ เปิดรับกระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วม และสามารถสื่อสารเรื่องราว ความคิด และประสบการณ์ของตัวละครออกไปสู่ผู้ชมได้อย่างมีชีวิตและน่าเชื่อถือตลอดกระบวนการซ้อมและการแสดง

(1) ขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดง ด้วยรูปแบบกระบวนการละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) ที่เน้นการทำงานร่วมกันระหว่างนักแสดงและผู้กำกับ เพื่อพัฒนาตัวละครและสารของเรื่องให้มีความชัดเจนและสามารถสื่อสารไปถึงผู้ชมได้อย่างมีพลัง ผู้ศึกษาจึงกำหนดขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดงที่เหมาะสมกับกระบวนการทำงานดังกล่าว โดยให้ความสำคัญกับนักแสดงที่สามารถมีส่วนร่วมในกระบวนการค้นหา ทดลอง และพัฒนาตัวละครร่วมกันได้

1.1) ตัวละครที่เปิดการคัดเลือก ในการคัดเลือกนักแสดงสำหรับผลงาน The Dungeon of Geeks ผู้ศึกษาได้กำหนดตัวละครที่เปิดรับการคัดเลือกจำนวน 7 คน ครอบคลุม 7 กลุ่มตัวละครหลัก ได้แก่ อลิส, เทย่า, บิ๊ก, ลิลิธ/ลลิน, มาร์คอส/รอนนี่, เลนดีส/เรนนี่ และ เวร่า การคัดเลือกนักแสดงดำเนินในรูปแบบการคัดเลือกแบบเปิด (Open Audition) จากผู้ร่วมศึกษาในสาขาการแสดงและกำกับการแสดง ชั้นปีที่ 4 เพื่อเปิดโอกาสให้นักแสดงทุกคนสามารถเลือกตัวละครที่สนใจ และเตรียมความพร้อมในการวิเคราะห์ ตีความ และนำเสนอแนวทางการแสดงของตนเองได้อย่างเต็มที่

กระบวนการดังกล่าวไม่เพียงมุ่งเน้นการคัดเลือกนักแสดงให้เหมาะสมกับบทบาทเท่านั้น แต่ยังเป็นจุดเริ่มต้นของการสำรวจตัวละครผ่านมุมมองของนักแสดงแต่ละคน ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางของละครสร้างสรรค์ที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการมีส่วนร่วม และการพัฒนางานร่วมกันตั้งแต่ขั้นตอนแรกของการทำงาน

(2) ข้อจำกัดด้านเวลา เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปีการศึกษา 2568 ประกอบด้วยผลงานละครทั้งหมด 4 เรื่อง การบริหารจัดการเวลาในการคัดเลือกนักแสดงจึงเป็นปัจจัยสำคัญ ผู้ศึกษาจึงออกแบบกระบวนการคัดเลือกให้กระชับ แต่ยังสามารถสะท้อนศักยภาพของนักแสดงได้อย่างรอบด้าน โดยแบ่งออกเป็น 3 ส่วนดังนี้

2.1) การคัดเลือกส่วนแรก เป็นการแสดงด้นสด (Improvisation) เพื่อประเมินไหวพริบ การตอบสนอง และความเป็นธรรมชาติของนักแสดงในสถานการณ์เฉพาะหน้า รวมถึงการสังเกตพลังงานและบุคลิกภาพที่นักแสดงสามารถนำมาใช้กับตัวละครได้ นอกจากนี้ ยังมีการแสดงด้นสดแบบกลุ่ม (Group Improvisation) เพื่อพิจารณาความสัมพันธ์และความเข้ากันของนักแสดงในเชิงกลุ่ม (ensemble) เนื่องจากลักษณะของเรื่องมีการดำเนินผ่าน “การรวมทีม” และการผจญภัยในโลกของเกม ซึ่งต้องอาศัยความสัมพันธ์และพลังของกลุ่มนักแสดงในการขับเคลื่อนเรื่องราว

2.2) การคัดเลือกส่วนที่สอง เป็นการแสดงจากบท (Script-based Acting) โดยผู้ศึกษาจัดเตรียมฉาก (Scene) จากบทละคร และกำหนดกรอบของสถานการณ์ให้ชัดเจน เพื่อให้นักแสดงได้แสดงภายใต้บริบทของเรื่องจริง

2.3) การคัดเลือกส่วนที่สาม เป็นการแสดงแบบจับคู่ (Pairing) ระหว่างตัวละคร “อลิส” และ “เทย่า” เนื่องจากเป็นตัวละครที่มีความสัมพันธ์เชิงอารมณ์ที่แน่นแฟ้นและเป็นแกนสำคัญของเรื่อง ผู้ศึกษาจึงจัดให้นักแสดงที่ออดิชันทั้งสองตัวละครนี้ได้ทดลองแสดงร่วมกัน เพื่อประเมิน “เคมี” (Chemistry) และความสอดคล้องทางอารมณ์ระหว่างนักแสดงทั้งสองคน ว่าสามารถถ่ายทอดความสัมพันธ์ในฐานะพี่น้อง ความขัดแย้ง และความผูกพันได้อย่างน่าเชื่อถือเพียงใด

(3) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาล จากการที่เทศกาลประกอบด้วยผลงานละครจำนวน 4 เรื่อง และมีผู้กำกับ 4 คน การคัดเลือกนักแสดงจึงต้องคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาลร่วมกัน ผู้กำกับแต่ละเรื่องจำเป็นต้องจัดลำดับความสำคัญของตัวละคร รวมถึงพิจารณาความเหมาะสมของนักแสดงในแต่ละบทบาทอย่างรอบด้าน นอกจากนี้ ยังมีการพิจารณาถึงโอกาสในการพัฒนาศักยภาพของนักแสดง เพื่อให้นักแสดงแต่ละคนได้รับบทบาทที่สามารถส่งเสริมการเรียนรู้และการเติบโตทางการแสดงของตนเองได้อย่างเหมาะสม กระบวนการพูดคุยและตกลงร่วมกันระหว่างผู้กำกับจึงเป็นขั้นตอนสำคัญ เพื่อให้การจัดสรรนักแสดงเกิดความสมดุลและเป็นธรรม เมื่อได้ข้อสรุปร่วมกันแล้ว จึงถือเป็นการสิ้นสุดกระบวนการคัดเลือกนักแสดงหลักของเทศกาล

(4) การคัดเลือกตัวละครเพิ่มเติม เนื่องจากบทละครมีจำนวนตัวละครหลักที่ใช้ในการดำเนินเรื่องหลายบทบาท หลังจากที่ผู้ศึกษาได้คัดเลือกนักแสดงสำหรับตัวละครหลักบางส่วนแล้ว ยังมีตัวละครที่จำเป็นต่อการดำเนินเรื่องและการขยายโลกของเกมที่ยังไม่ครบถ้วน ผู้ศึกษาจึงได้เปิดการคัดเลือก

นักแสดงเพิ่มเติมอีก 7 ตัว และตัวละครที่เปิดคัดเลือกเพิ่มเติม ได้แก่ “มาร์ค” “ริกะ” “ยูมิ” และ “สตีฟ” ซึ่งเป็นตัวละครที่มีบทบาทในการสนับสนุนการดำเนินเรื่อง ทั้งในด้านความสัมพันธ์ของตัวละครหลัก และการสร้างบรรยากาศของโลกใน นอกจากนี้ หลังจากผู้ศึกษาได้ทำการอ่านและวิเคราะห์บทละครอย่างละเอียดแล้ว พบว่าสามารถพัฒนาโครงสร้างของโลกในเกมให้มีความชัดเจนและสื่อสารกับผู้ชมได้มากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาจึงมีแนวคิดในการเพิ่มตัวละคร “NPC” (Non-Player Character) เข้ามาในเรื่อง ซึ่งประกอบด้วยตัวละครย่อย ได้แก่ “N” “P” และ “C” การเพิ่มตัวละคร NPC นี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อทำหน้าที่อธิบายระบบ กติกา และกลไกของโลกเกมให้กับผู้ชมในลักษณะที่เข้าใจง่าย และสอดคล้องกับรูปแบบของเกมแนว MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) อีกทั้งยังช่วยเสริมบรรยากาศของโลกแฟนตาซีให้มีความสมจริงและมีมิติมากยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาจึงใช้วิธีการคัดเลือกนักแสดงแบบเปิด (Open Audition) โดยเปิดโอกาสให้นักศึกษาชั้นปีที่ 1 ถึงปีที่ 3 เข้าร่วมการคัดเลือก เพื่อเปิดพื้นที่ให้เกิดความหลากหลายทางศักยภาพของนักแสดง

เมื่อผู้ศึกษาได้ดำเนินกระบวนการคัดเลือกนักแสดงทั้งหมดตามขั้นตอนที่กล่าวมาแล้ว จึงได้นักแสดงที่เหมาะสมสำหรับการถ่ายทอดบทบาทตัวละครในเรื่อง The Dungeon of Geeks ซึ่งสามารถตอบสนองทั้งในด้านการแสดงรายบุคคล และการทำงานร่วมกันในเชิงกลุ่มได้อย่างมีประสิทธิภาพรวมทั้งสิ้น 14 คนดังนี้

ตัวละคร	นักแสดง
อลิส	นางสาวภูริปภา ปฏิบัติสรกิจ
เทย่า	นางสาวนวลจุฑา เกตุสระ
บิ๊ก	นายพัฒน์พงษ์ ลอยมาปิง
ลิลิธ/ลลิน	นางสาวปภาวดี อิ่มเจริญผล
มาร์คอส/รอนนี่	นายธีรโชติ คล้ายมงคล
เลนดีส/เรนนี่	นางสาววรัทยา ตั้งจิตวิสุทธิ์
เวร่า	นางสาววรัญญา ชัยวรวิทย์กุล
มาร์ค	นายอชิตพล แต้สุวรรณ
ริกะ	นางสาวศณัฐชา จันทร์ชุม
ยูมิ	นางสาวธีร์จุธามาศถ์ ตั้งธนเดชตระกูล
สตีฟ	นายพีรพัฒน์ เพชรด้วง

N	นายพัฐฐากร แถมต้าน
P	นางสาวรสารินี แค้นคุ้ม
C	นายวีรเทพ พุ่มนุ้ย

ตารางที่ 3.2 : รายชื่อนักแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.1.4 การคัดเลือกนักออกแบบ

การคัดเลือกนักออกแบบเป็นกระบวนการสำคัญที่ทำให้ผู้ศึกษาได้ทีมงานที่สามารถสร้างสรรค์องค์ประกอบทางการแสดงของละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสามารถสื่อสารความหมายของเรื่องราวออกไปสู่ผู้ชมได้อย่างชัดเจน ทุก ๆ องค์ประกอบล้วนมีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการเล่าเรื่อง และสร้างประสบการณ์ร่วมให้กับผู้ชม

โดยกระบวนการคัดเลือกนักออกแบบ ผู้ศึกษาได้กำหนดแนวทางและวิธีการที่เปิดโอกาสให้นักออกแบบได้แสดงศักยภาพและแนวคิดของตนเองอย่างเต็มที่ ภายใต้กรอบของบทละครและแนวคิดของผู้กำกับ ทั้งนี้ ผู้ศึกษาจำเป็นต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายประการในการคัดเลือก ได้แก่ ความเข้าใจในบทละคร ความสามารถในการออกแบบเชิงสร้างสรรค์ ทัศนคติที่มีต่อการทำงานด้านละครเวที รวมถึงความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในลักษณะของการทำงานเป็นทีม

ดังนั้น ผู้ศึกษาจึงได้กำหนดขอบเขตในการคัดเลือกนักออกแบบ เพื่อให้ได้ทีมงานที่มีความเหมาะสมและสามารถพัฒนางานสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับทิศทางของผลงานได้อย่างมีเอกภาพดังนี้

(1) ตำแหน่งหน้าที่ที่เปิดคัดเลือก มีตำแหน่งนักออกแบบทั้งหมด 6 ตำแหน่ง ได้แก่ นักออกแบบฉาก นักออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบเทคนิคแสง นักออกแบบเทคนิคเสียง และนักออกแบบเทคนิคมัลติมีเดีย ซึ่งการเลือกตำแหน่งขึ้นอยู่กับความสนใจและความสมัครใจของนักออกแบบเป็นสำคัญ โดยผู้ศึกษาจะเป็นผู้พิจารณาคัดเลือกตามความเหมาะสมของแนวคิดและศักยภาพของแต่ละบุคคล เพื่อให้สอดคล้องกับทิศทางของผลงาน ทั้งนี้ในแต่ละตำแหน่งไม่ได้มีการจำกัดจำนวนของนักออกแบบ หากแต่ดูความเหมาะสมของรายละเอียดงานว่ามีมากน้อยเพียงใด

(2) ข้อจำกัดของเวลา เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2568 มีการจัดแสดงละครทั้งหมด 4 เรื่อง การบริหารจัดการเวลาในการคัดเลือกนักออกแบบจึงเป็นสิ่งสำคัญ โดยผู้ศึกษาได้เปิดโอกาสให้นักออกแบบนำเสนอผลงาน และแนวคิดการออกแบบที่เตรียมมา โดยแบ่งตามตำแหน่งที่สมัคร เพื่อพิจารณาความสอดคล้องระหว่างแนวคิดของนักออกแบบกับทิศทางของละคร โดยเฉพาะการสื่อสารรูปแบบการออกแบบต่าง ๆ ที่เชื่อมโยงกับพัฒนาการภายในของตัวละคร

(3) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาล เนื่องจากในเทศกาลมีละครทั้งหมด 4 เรื่อง และมีผู้กำกับจำนวน 4 คน การคัดเลือกนักออกแบบจึงต้องคำนึงถึงความเหมาะสมในภาพรวมของทุกผลงาน ผู้กำกับแต่ละเรื่องจำเป็นต้องพิจารณาเลือกนักออกแบบที่สามารถตอบโจทย์แนวคิดของละครได้อย่างชัดเจน พร้อมทั้งคำนึงถึงโอกาสในการพัฒนาศักยภาพของนักออกแบบแต่ละคนให้สอดคล้องกับบทบาทที่ได้รับ กระบวนการพูดคุยและหารือระหว่างผู้กำกับจึงมีความสำคัญ เพื่อให้เกิดความสมดุลและเป็นธรรมในการจัดสรรบุคลากร และเมื่อได้ข้อสรุปร่วมกันแล้ว จะถือเป็นการสิ้นสุดกระบวนการคัดเลือกนักออกแบบ

เมื่อผู้ศึกษาได้ดำเนินกระบวนการคัดเลือกตามขั้นตอนดังกล่าวครบถ้วนแล้ว จึงได้นักออกแบบที่มีความเหมาะสมในการร่วมสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks รวมทั้งสิ้น 8 คนดังนี้

ตำแหน่งหน้าที่	นักออกแบบ
ออกแบบฉาก	นางสาวอรพรรณ จันทะรัง
ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	นางสาวกมลชนก กุลพนาเวศ
ออกแบบเครื่องแต่งกาย	นายอนันต์ วิชชุวาณิชย์ นายเกรียงไกร ตันตระชนิดา นายวราวุฒิ วรนาม นางสาวศิรภัสสร เดชเดโช
ออกแบบเทคนิคแสง	นางสาวสุวดี สุพบุตร
ออกแบบเทคนิคเสียงและเทคนิคมัลติมีเดีย	นางสาวอภัสรา สุวรรณรัก

ตารางที่ 3.3 : รายชื่อนักออกแบบ

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2 กระบวนการกำกับการแสดง (Pre-Production)

3.1.2.1 กระบวนการกำกับการแสดงและหาวิธีการนำเสนอละครเวที

กระบวนการกำกับการแสดงในผลงานละครเวที The Dungeon of Geeks ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับการสร้างความเข้าใจร่วมกันระหว่างผู้กำกับและนักแสดง เพื่อให้สามารถถ่ายทอดประเด็น

สำคัญของเรื่อง ได้แก่ การเปลี่ยนผ่าน การก้าวข้าม และการจากลา ได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังต้องสามารถเชื่อมโยงโลกความจริงและโลกแฟนตาซีภายในเกมให้เกิดความต่อเนื่องและมีเอกภาพทางการแสดง ผู้ศึกษาจึงได้ออกแบบกระบวนการทำงานที่เปิดโอกาสให้นักแสดงมีส่วนร่วมในการค้นหา ทดลอง และพัฒนาวิธีการแสดงอย่างเป็นลำดับขั้น ดังนี้

(1) การละลายพฤติกรรมและสร้างความเข้าใจก่อนกำกับการแสดง ในช่วงเริ่มต้น ผู้ศึกษาได้จัดกิจกรรมละลายพฤติกรรม (Ice-breaking) เพื่อสร้างความคุ้นเคย ความไว้วางใจ และบรรยากาศที่ปลอดภัยในการทำงานร่วมกันระหว่างนักแสดง นอกจากนี้ ยังมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนเกี่ยวกับเนื้อหา แนวคิด และประเด็นสำคัญของบทละคร เพื่อให้นักแสดงเกิดความเข้าใจในทิศทางของการทำงาน และสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวเข้ากับตัวละครได้ รวมไปถึงพูดคุยเรื่องฟังก์ชัน (Function) ต่าง ๆ กับนักออกแบบแต่ละฝ่าย เพื่อต่อยอดในการกำกับการแสดงอีกด้วย

(2) การสร้างจินตนาการและความเข้าใจให้นักแสดง ผู้ศึกษาใช้กระบวนการกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) และแบบฝึกต่าง ๆ เพื่อกระตุ้นจินตนาการของนักแสดง โดยเฉพาะการสร้างความเข้าใจใน “โลกของเกม” ซึ่งเป็นพื้นที่แฟนตาซีที่มีความแตกต่างจากโลกความจริง นักแสดงจะได้ทดลองสร้างภาพ การเคลื่อนไหว และปฏิสัมพันธ์กับสิ่งที่ไม่มีอยู่จริง (Imaginary Space) เพื่อพัฒนาให้สามารถถ่ายทอดโลกทั้งสองมิติได้อย่างชัดเจน โดยผู้ศึกได้ได้ทดลองให้นักแสดงเล่นเกม ดันเจียน แอนด์ ดรากอนส์ (D&D) เกมแบบดั้งเดิมของบทละคร เนื่องจากเกมนี้ก็เป็นหนึ่งในเกมบทบาทสมมติ มีการผจญภัยที่ต้องพึ่งอาศัยการจินตนาการเป็นหลัก โดยผู้ศึกษาได้ทดลองปรับรูปแบบเกมจากบอร์ดเกมเป็นการเล่นแบบสวมบทบาท (Role-Playing) ให้นักแสดงได้สวมบทบาทและลองด้นสด (Improvise) ไปกับสถานการณ์ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้น ทั้งนี้การที่ผู้ศึกษาได้หยิบเกมนี้ขึ้นมานั้น เพื่อเป็นการทดลองเพื่อเสริมสร้างจินตนาการรวมไปถึงตัวนักแสดงจะได้มีความเข้าใจเกี่ยวกับการสวมบทบาทในเกมมากขึ้น

(3) การวางแผนการซ้อม ผู้ศึกษาได้วางแผนการซ้อมอย่างเป็นระบบ โดยแบ่งช่วงการทำงานออกเป็นลำดับขั้น ได้แก่ การอ่านบท การวิเคราะห์ตัวละคร การทดลองการแสดง (Exploration) การจัดวางตำแหน่งบนเวที (Blocking) และการพัฒนาการแสดงร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ เพื่อให้กระบวนการทำงานเป็นไปอย่างมีทิศทาง และสามารถพัฒนาการแสดงได้อย่างต่อเนื่อง โดยมีการแบ่งตารางการซ้อมเป็นวันต่อวันและวางแผนการซ้อมของแต่ละวันว่าวันไหนจะทำอะไรบ้าง เพื่อให้มีกรอบของแผนงานและสามารถดำเนินการซ้อมได้อย่างมีเป้าหมาย

(4) การแสดงเปิดโปรดักชัน เป็นการเปิดโปรดักชันของเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ประจำปีการศึกษา 2568 เพื่อเปิดโอกาสให้นิสิตชั้นปีที่ 1 ถึง 3 ที่มีความสนใจเข้าร่วมกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีในแต่ละเรื่อง ซึ่งมีทั้งหมด 4 เรื่อง โดยมีจุดประสงค์เพื่อคัดเลือกผู้ที่ต้องการเข้ามามีส่วน

ร่วมในการพัฒนากระบวนการทำงานร่วมกับทีมโปรดักชัน ในการนำเสนอเปิดโปรดักชันของละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks ผู้ศึกษาได้เลือกนำเสนอเพียงบางส่วนของการแสดง เพื่อสะท้อนแนวทางการเล่าเรื่อง รูปแบบการแสดง และบรรยากาศของผลงาน โดยเนื้อหาที่นำเสนออาจเป็นฉากที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับโครงเรื่อง หรือเป็นเพียงส่วนหนึ่งที่สามารถสื่อสารแนวคิดหลักของเรื่อง ได้แก่ การก้าวข้าม การเติบโต และการจากลา ผ่านรูปแบบของโลกแฟนตาซีและเกม การนำเสนอในลักษณะนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้เห็นภาพรวมของแนวทางการทำงาน วิธีการเล่าเรื่อง และรูปแบบการสร้างสรรค์ของแต่ละผลงานอย่างชัดเจน อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้นิสิตสามารถตัดสินใจเข้าร่วมโปรดักชันตามความสนใจ ความสมัครใจ หรือข้อกำหนดของรายวิชาอย่างเหมาะสม



ภาพที่ 3.1 : ภาพรวมรุ่น 29กุมภา วันเปิดโปรดักชัน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.2 : การซ้อมช่วงเปิดโปรดักชัน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.3 : การแสดงวันเปิดโปรดักชัน

ที่มา : ผู้ศึกษา

(5) กระบวนการซ้อม กระบวนการซ้อมถือเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์ละครเวที เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ผู้กำกับและนักแสดงต้องร่วมกันพัฒนางานจากบทสู่การแสดงจริงบนเวที ซึ่งต้องอาศัยระยะเวลาในการทดลอง ปรับเปลี่ยน และบ่มเพาะองค์ประกอบต่าง ๆ ให้เกิดเป็นผลงานที่มีความสมบูรณ์มากที่สุด ในการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks ผู้ศึกษาได้ให้ความสำคัญกับการวางแผนกระบวนการซ้อมอย่างเป็นระบบ โดยใช้แนวคิดของละครแนวสร้างสรรค์ (Creative Drama) เป็นแนวทางหลักในการทำงาน ซึ่งเป็นกระบวนการที่เปิดโอกาสให้นักแสดงมีส่วนร่วมในการค้นหา ทดลอง และพัฒนาตัวละคร รวมถึงแนวทางการแสดงร่วมกัน ผ่านกิจกรรมเวิร์กช็อป และการ

แลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างต่อเนื่อง กระบวนการดังกล่าวช่วยส่งเสริมให้การแสดงมีความเป็นธรรมชาติ และสะท้อนประสบการณ์ภายในของตัวละคร โดยเฉพาะประเด็นเรื่องการก้าวข้าม การเติบโต และการจากลาได้อย่างลึกซึ้ง ด้วยลักษณะของกระบวนการที่เน้นการมีส่วนร่วมและการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง
ผู้ศึกษาจึงจำเป็นต้องคำนึงถึงการบริหารจัดการเวลาในการซ้อมอย่างเหมาะสม เพื่อให้สามารถทดลองแนวทางต่าง ๆ และนำผลลัพธ์ที่ได้มาปรับปรุงและพัฒนางานได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานยังมีการกำหนดการส่งความคืบหน้าของงานเป็นระยะ เพื่อใช้เป็นตัวชี้วัดและประเมินพัฒนาการของผลงาน โดยแบ่งออกเป็น 4 ช่วง ได้แก่ การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) และการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) ซึ่งแต่ละช่วงมีบทบาทสำคัญในการสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการของกระบวนการซ้อม และช่วยให้ผู้ศึกษาสามารถปรับปรุงทิศทางการทำงานให้สอดคล้องกับแนวคิดหลักของผลงานได้อย่างต่อเนื่อง

3.1.2.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดงครั้งที่ 1 (30%)

(1) การซ้อมสำหรับช่วงที่ 1

1.1) การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก (First Reading) ถือเป็นขั้นตอนที่มีความสำคัญอย่างยิ่งในการเริ่มต้นกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks เนื่องจากเป็นช่วงที่ทุกฝ่ายในโปรดักชันได้มองเห็นทิศทางของผลงานร่วมกัน และสร้างความเข้าใจในเนื้อหา โครงเรื่อง และประเด็นหลักของละคร การอ่านบทในครั้งนี้ ผู้ศึกษาใช้บทละครที่ผ่านการดัดแปลงและเรียบเรียงในช่วงต้น เพื่อเปิดพื้นที่ให้ทุกฝ่ายได้ร่วมกันพิจารณา วิเคราะห์ และตั้งคำถามต่อเนื้อหา ทั้งในด้านโครงสร้างเรื่อง ตัวละคร และวิธีการเล่าเรื่อง โดยไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการอ่านเพื่อทำความเข้าใจบทเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการในการค้นหาจุดที่สามารถพัฒนา ปรับเปลี่ยน หรือเพิ่มเติมได้ในอนาคต ภายใต้แนวคิดของละครแนวสร้างสรรค์ (Creative Drama) การอ่านบทร่วมกันจึงไม่ได้เป็นเพียงการถ่ายทอดบทพูด แต่เป็นจุดเริ่มต้นของการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการมีส่วนร่วมของนักแสดงและทีมงานทุกฝ่าย ในการร่วมกันสร้างความหมายให้กับบทละคร อีกทั้งยังเป็นการเปิดโอกาสให้เกิดแนวทางการตีความที่หลากหลาย ซึ่งสามารถนำไปพัฒนาต่อยอดในกระบวนการเวิร์กช็อป และการซ้อมในขั้นตอนถัดไป ผู้เข้าร่วมในการอ่านบทร่วมกันครั้งแรกประกอบด้วย ผู้กำกับการแสดง นักแสดงทุกคน นักออกแบบทุกฝ่าย และผู้ช่วยในแต่ละฝ่าย เพื่อให้ทุกคนได้เข้าใจภาพรวมของผลงานไปในทิศทางเดียวกัน กระบวนการนี้จึงถือเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญที่นำไปสู่การพัฒนาละครเวทีอย่างเป็นระบบ และเป็นพื้นฐานของการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความชัดเจนและมีเอกภาพมากยิ่งขึ้น

1.2) การซ้อมกับบทละคร หลังจากที่ผู้ศึกษาได้ทำการปรับบทละครและดำเนินการอ่านบทร่วมกันครั้งแรกกับทีมโปรดักชันเรียบร้อยแล้ว จึงเข้าสู่กระบวนการซ้อมในระยะเริ่มต้น ซึ่ง

เป็นส่วนหนึ่งของการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) โดยในช่วงนี้ผู้ศึกษามุ่งเน้นให้นักแสดงทำความคุ้นเคยกับบทละคร และเริ่มต้นสร้างความเข้าใจในตัวละครของตนเอง ในระยะแรกของการซ้อมนักแสดงจะยังคงถือบทเพื่อใช้ในการจดจำบทพูด และทำความเข้าใจจังหวะของบทสนทนา (Rhythm) รวมถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในแต่ละฉาก ควบคู่ไปกับการสำรวจแรงจูงใจ (Motivation) และการกระทำ (Action) ของตัวละคร เพื่อให้การแสดงมีพื้นฐานที่ชัดเจนตั้งแต่เริ่มต้น ภายใต้แนวคิดของ ละครแนวสร้างสรรค์ (Creative Drama) ผู้ศึกษาได้จัดให้มีการกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ควบคู่ไปกับการซ้อมบท เพื่อเปิดโอกาสให้นักแสดงได้ทดลองตีความตัวละครในหลากหลายรูปแบบ ไม่ว่าจะเป็นการลองสถานการณ์นอกบท (Improvisation) การสำรวจความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร หรือการใช้ร่างกายและการเคลื่อนไหวในการสื่อสารอารมณ์ ซึ่งช่วยให้นักแสดงสามารถเข้าถึงตัวละครได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ในช่วงการซ้อมนี้ยังเป็นขั้นตอนสำคัญในการทดลองรูปแบบการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะการเชื่อมโยงระหว่าง “โลกความจริง” และ “โลกของเกม” ซึ่งเป็นโครงสร้างหลักของ The Dungeon of Geeks นักแสดงจึงได้เริ่มทดลองวิธีการเปลี่ยนผ่านระหว่างสองโลก ทั้งในด้านการแสดง จังหวะ และพลังงาน เพื่อค้นหารูปแบบที่เหมาะสมกับแนวทางการกำกับ ในการซ้อมช่วงที่ 1 นี้นั้นจึงไม่ได้มุ่งเน้นเพียงการจดจำบทละครเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการสำคัญในการวางรากฐานของการแสดง การค้นหาวิธีการเล่าเรื่อง และการพัฒนาความเข้าใจร่วมกันของทีมงาน ซึ่งจะนำไปสู่การต่อยอดในขั้นตอนการซ้อมที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้นในระยะถัดไปอีกด้วย



ภาพที่ 3.4 : การซ้อมการแสดงช่วงที่ 1

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.5 : การแบ่งปันข้อเสนอแนะ (Feedback) ช่วงการซ้อมช่วงที่ 1

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) ในการส่งความคืบหน้า 30% ครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ตัดสินใจส่งฉากที่ 1-5 เนื่องจากเป็นช่วงต้นของละครและเป็นช่วงที่ได้ทำการแนะนำตัวละครหลักได้อย่างครบถ้วน รวมไปถึงการเล่าถึงปัญหาตั้งต้นของเรื่องนั่นคือ พี่สาวได้เจอกับโน้ตบุ๊กของน้องสาวหลังจากที่น้องสาวได้ตายไปและได้เข้าไปในเกมครั้งแรก ซึ่งทั้งหมด 5 ฉากนี้ใช้เวลาในการแสดงไปทั้งสิ้นประมาณ 38 นาที



ภาพที่ 3.6 : วันส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 ในการส่งความคืบหน้าครั้งนี้ ผู้ศึกษา นักแสดง นักออกแบบ และคณะอาจารย์ ได้เห็นรูปแบบการนำเสนอละครเวทีเรื่องนี้ รวมไปถึงได้ทำความรู้จักตัวละครต่างๆ และปัญหาของ ตัวละครหลัก (Protagonist) ว่าเกิดอะไรขึ้นและจะพัฒนาต่ออย่างไร เมื่อส่งความคืบหน้าเสร็จเป็นที่เรียบร้อยแล้วผู้ศึกษาก็ได้รับข้อเสนอแนะ (Feedback) จากคณะอาจารย์ถึงเรื่องภาพต่างๆที่ถ่ายทอดมานั้นมีการไม่สอดคล้องหรือเป็นไปตามทิสทางเดียวกันระหว่า การแสดง (Acting) และภาพของฝ่ายออกแบบ (Designs) ผู้ศึกษาจึงได้ทำการปรึกษาอาจารย์เกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้นและได้สร้างโลกละครใหม่เพื่อให้โลกของละครนั้นชัดเจนและแข็งแรงขึ้น

3.1) การสร้างโลกสำหรับละคร (World of Play) ในการสร้างโลกของละครผู้ศึกษาได้ทำการแบ่งโลกออกเป็น 2 โลกเช่นเดิม หากแต่เพิ่มรายละเอียดต่างๆให้โลกเหล่านั้นมั่นคงและแข็งแรงมากขึ้นดังนี้

3.1.1) โลกจริง ในโลกจริงนั้นผู้ศึกษาได้ทำการเพิ่มภูมิหลังของตัวละครเพิ่มเติม เพื่อให้สอดคล้องกับสถานที่ (Setting) นั่นคือโรงเรียนนานาชาติย่านชานเมืองกรุงเทพ ทั้งนี้ผู้ศึกษาไม่ได้มีการเจาะจงไปที่โรงเรียนที่มีอยู่จริง หากแต่ศึกษาและค้นความเพื่อหยิบจับต้นแบบ (References) มาเท่านั้น เมื่อทำการปรับเปลี่ยนโลกจริงเสร็จสิ้น จึงได้ข้อสรุปของตัวละครดังนี้

ชื่อตัวละคร	พื้นเพ เชื้อชาติ
อลิส	อายุ 25 เป็นคนไทยที่แม่ แต่งงานใหม่กับชาวอเมริกันผิวสี (พ่อของเทย่า) ตอน 10 ขวบ จึงได้ย้ายมาเรียน โรงเรียนนานาชาติ หลังจากที่แม่แต่งงานใหม่ก็มีลูกอีกคนคือ เทย่า แล้วพ่อก็ทิ้งไป แม่จึงกลายเป็นแม่เลี้ยงเดี่ยวที่ต้องออกไปทำงานข้างนอก หน้าที่การดูแลน้องเลยเป็นของ อลิส ปัจจุบันเป็นครูสอนประวัติศาสตร์
เทย่า	อายุ 15 เป็นลูกครึ่ง ไทย-อเมริกัน ผิวสี เกิดและโตที่ไทย ถูกเลี้ยงดูโดยพี่สาวต่างพ่อ (อลิส) เป็นหลักเพราะแม่ต้องออกไปทำงานและพ่อทิ้งไปตั้งแต่เกิดได้ไม่กี่ปี

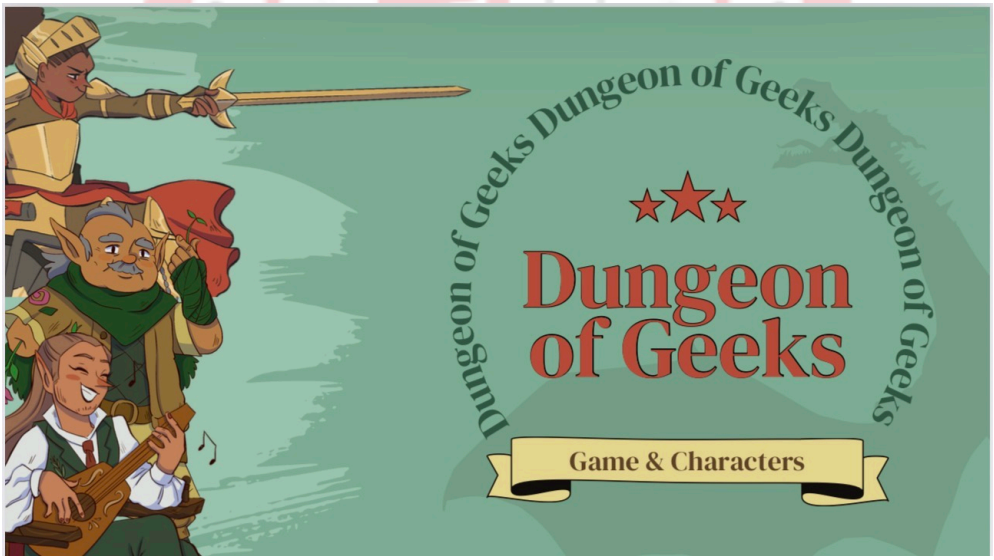
บิ๊ก	อายุ 22 เป็นเด็กไทยสัญชาติอเมริกันที่มาโตที่ไทย เพราะครอบครัวย้ายมาทำงานที่ไทยตั้งแต่ตัวเองยังเด็ก สามารถพูดไทยได้ ปัจจุบันเป็นนักแคสต์เกมฉายา Big The Gamer Slammer เจ้าชายแห่งเกมเมอร์
ลลิน	ลลิน อายุ 15 เป็นเด็กไทยครอบครัวผู้ดีเก่า ที่ตระกูลเก่าแก่และมีการส่งต่อ ขนบธรรมเนียมแบบรุ่นสู่รุ่น ครอบครัวมีความคาดหวังสูงและจำกัดกรอบ มีฐานะที่ร่ำรวย
รอนนี่	อายุ 15 เป็นเด็กจีนที่พ่อแม่มาเปิดบริษัทที่ไทยจึงได้ย้ายมาอยู่ไทยตามพ่อแม่ พ่อแม่เป็นผู้บริหารเลยไม่มีเวลาดูแล จึงต้องเป็นหลักให้กับน้องสาวที่พิการคอยพึ่งพา และถูกคาดหวังกับการเรียนอย่างหนัก
เรนนี่	อายุ 13 น้องสาวของรอนนี่เป็นเด็กจีนย้ายมาไทยตามครอบครัว เป็นเด็กพิการตั้งแต่เกิดพ่อแม่ไม่มีเวลาให้ พี่ชายดูแลเป็นหลัก
เวร่า	อายุ 25 เป็นคนไทย เติบโตมาในครอบครัวปกติที่มีฐานะ ครอบครัวให้อิสระในการใช้ชีวิต เป็นเพื่อนกับอลิสตั้งแต่เด็กเพราะ เจอกันใน โรงเรียนนานาชาติที่เรียน ปัจจุบันเป็นครูแนะแนว
มาร์ค	อายุ 25 เป็นคนไทย แฟนอลิส เจอกันตอนเรียนมหาวิทยาลัย เป็นครูสอนพละ ปัจจุบันเป็นครูสอนพละที่โรงเรียนเดียวกับอลิส
ริกะ	อายุ 16 เป็นเด็กญี่ปุ่น ที่ย้ายตามครอบครัวมาเพราะ เรื่องงานเลยมาอยู่ที่ไทย เป็นคู่หูกับยูมิ แต่มักจะเป็นคนนำมากกว่า

ยูมิ	อายุ 16 เป็นเด็กญี่ปุ่น ที่ย้ายตามครอบครัวมาเพราะ เรื่องงานเลยมาอยู่ที่ไทย เป็นคู่หูกับริกะ แต่มักจะเป็นคนตามมากกว่า
สตีฟ	อายุ13 ลูกครึ่งไทย-อเมริกัน ครอบครัวปกติโตในประเทศไทย ฐานะดี

ตารางที่ 3.4 : รายละเอียดตัวละครโลกจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2) โลกเกม หลังจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 เนื่องจากมีภาพไม่ตรงกันระหว่าง การแสดง และภาพของออกแบบ ผู้ศึกษาจึงได้ทำการสร้างโลกเกมขึ้นใหม่ปรับเปลี่ยนยุคสมัยและสถานที่ โครงสร้างกฎเกณฑ์ของเกมให้พื้นฐาน (Universal) มากขึ้น รวมไปถึงปรับฟังก์ชันของตัวละครในเกมให้มีพลังวิเศษ (Skills) ต่าง ๆ ดังนี้



ภาพที่ 3.7 : หน้าปกเกม

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.8 : รูปแบบของเกม

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.9 : กติกาของเกม

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.10 : รายละเอียดโลกของเกม

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.11 : ประเภทของตัวละครฝั่งนักผจญภัย

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.12 : ประเภทของตัวละครฝั่งมอนส์เตอร์

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.2.3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดงครั้งที่ 2 (50%)

การส่งความคืบหน้า 50% ในด้านการกำกับการแสดง ผู้ศึกษามุ่งเน้นไปที่การสร้างตัวอย่างการแสดงในรูปแบบ ละครสั้น (Teaser) เพื่อนำเสนอภายในเทศกาลปล่อยผี ซึ่งเป็นเทสกาลที่นิสิตเอกศิลปะการแสดงตั้งแต่ชั้นปีที่ 1-4 จะได้นำเสนอผลงานต่างๆในเทศกาลนี้ตามชั้นปี และนิสิตปีที่ 4 นั้นจะต้องนำเสนอศิลปะการแสดงนิพนธ์ของตนเอง โดยละครสั้นดังกล่าวไม่ได้ดำเนินเรื่องตามโครงเรื่องหลักของ The Dungeon of Geeks โดยตรง แต่เป็นการสร้างโครงเรื่องขึ้นใหม่ในระยะเวลาไม่เกิน 10 นาที

(1) บทละครสำหรับการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 บทละครสำหรับการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 นั้นเป็นการสร้างโครงเรื่องใหม่จาก คีย์เวิร์ดสำคัญ 4 คำ ได้แก่ “หลบซ่อน” “ค้นหา” “เรียนรู้” และ “ยอมรับ” คีย์เวิร์ดทั้ง 4 คำนี้ถูกนำมาใช้เป็นโครงสร้างในการพัฒนาการดำเนินเรื่องของละครสั้น โดยเริ่มจาก “หลบซ่อน” ซึ่งสะท้อนสภาวะของตัวละครที่พยายามหลีกเลี่ยงความจริงหรือความรู้สึกบางอย่าง ต่อด้วย “ค้นหา” ที่เป็นจุดเริ่มต้นของการเผชิญหน้ากับสิ่งที่ถูกซ่อนอยู่ “เรียนรู้” ที่เกิดขึ้นจากการเผชิญหน้ากับประสบการณ์และความจริง และนำไปสู่ “ยอมรับ” ซึ่งเป็นปลายทางของกระบวนการเปลี่ยนแปลงภายในของตัวละคร การสร้างโครงเรื่องในลักษณะนี้ช่วยให้ผู้ศึกษาสามารถทดลองวิธีการเล่าเรื่องและภาษาการแสดงได้อย่างอิสระ โดยยังคงยึดโยงกับแก่นเรื่องหลักของผลงานที่เกี่ยวข้องกับการก้าวข้าม การเติบโต และการเผชิญหน้ากับความสูญเสีย นอกจากนี้ยังช่วยสร้างความน่าสนใจและกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความต้องการติดตามผลงานในรูปแบบเต็ม ดังนั้น การสร้างละครแบบสั้น (Teaser) ในขั้นตอนนี้จึงไม่เพียงเป็นการ

นำเสนอผลงานเบื้องต้นเท่านั้น แต่ยังเป็นพื้นที่สำคัญในการทดลอง พัฒนา และต่อยอดแนวคิดในการกำกับการแสดง เพื่อให้สามารถนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานฉบับสมบูรณ์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

(2) การซ้อมสำหรับช่วงที่ 2 สำหรับการซ้อมในช่วงที่ 2 นั้นผู้ศึกษาได้ทำการอธิบายถึงโครงเรื่องที่เขียนขึ้นใหม่และยังคงใช้กระบวนการแนวคิดแบบละครสร้างสรรค์ เพื่อเปิดโอกาสให้นักแสดง และนักออกแบบได้จินตนาการ และสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเต็มที่โดยมีบทละครเป็นกรอบเพื่อความชัดเจนและเพื่อให้สิ่งที่เกิดขึ้นนั้นเป็นไปในทิศทางเดียวกัน รวมไปถึงมีการส่งซ้อมการแสดงให้กับอาจารย์ได้ชมและให้ข้อเสนอแนะก่อนการส่งความคืบหน้าจริงอีกด้วย



ภาพที่ 3.13 : การซ้อมช่วงที่ 2 (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%) ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 นั้น ก่อนการส่งจริงได้มีทำการตัดซีนที่ 4 ออกเนื่องจากอาจจะเป็นการเปิดเผยเนื้อหาให้ผู้ชมได้รู้ก่อนเกินไป จึงปรึกษากับอาจารย์ที่ปรึกษาและตัดสินใจเอาซีนสุดท้ายนี้ออก ในวันส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 ในเทศกาลปล่อยผีนั้น เมื่อผลงานถูกนำเสนอออกมา ผู้ศึกษามีความพึงพอใจในระดับหนึ่ง เนื่องจากสามารถถ่ายทอดทิศทางของเรื่องและบรรยากาศของผลงานได้ตามที่คาดหวัง อีกทั้งยังได้รับข้อเสนอแนะจากผู้ชมและอาจารย์ ซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับปรุงและพัฒนาผลงานในขั้นตอนถัดไปให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.14 : การเตรียมตัวก่อนส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.15 : การเตรียมตัวก่อนส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.16 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2

ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 หลังจากได้รับข้อเสนอแนะ ผู้ศึกษาพบว่าสามารถนำบางประเด็นไปต่อยอดสู่โครงเรื่องหลักของ The Dungeon of Geeks ได้ โดยเฉพาะในด้านการสื่อสารประเด็นและการใช้พื้นที่บนเวทีให้เกิดประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังพบว่าการใช้องค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดง ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหว จังหวะการแสดง และภาพรวมของการจัดวาง สามารถพัฒนาให้ชัดเจนและสื่อสารแนวคิดของผู้ศึกษาได้ดียิ่งขึ้น ในขณะเดียวกัน ผู้ศึกษายังให้ความสำคัญกับการดึงศักยภาพของนักแสดงออกมาใช้อย่างเต็มที่ ผ่านกระบวนการทำงานที่เปิดโอกาสให้ทดลองและพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้การแสดงมีความสอดคล้องกับแนวทางการนำเสนอ และสามารถทำงานร่วมกับทีมออกแบบได้อย่างมีเอกภาพมากยิ่งขึ้น

3.1.2.4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดงครั้งที่ 3 (70%)

(1) การซ้อมช่วงที่ 3

1.1) การทบทวนและปรับแก้ การซ้อมครั้งนี้เป็นการซ้อมต่อเนื่องจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%) เนื่องจากเป็นการแสดงที่ใช้บทจริง จึงต้องทำการทบทวนฉากที่เคยส่งในความคืบหน้าช่วงที่ 1 เนื่องจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 นี้นั้นยังคงต้องนำเสนอฉากที่เคยส่งเมื่อก่อนหน้านี้และฉากต่อ ๆ ไปในการส่งความคืบหน้าครั้งนี้อีกด้วย

1.2) การซ้อมเก็บรายละเอียด เมื่อทำการทบทวนฉากที่ 1-5 เสร็จสิ้น ผู้ศึกษาได้ตัดสินใจเริ่มต้นซ้อมฉากที่ 6-7 ต่ออีก 2 ฉากเพื่อเป็นการต่อยอดเนื้อเรื่องสำหรับการส่งความคืบหน้าในครั้งนี้ เมื่อซ้อมโครงเรื่องของฉากที่เลือกส่งเสร็จ ผู้ศึกษาจึงเริ่มเก็บรายละเอียดต่าง ๆ ในการแสดงมากขึ้น ได้แก่ การเคลื่อนไหวของนักแสดง (Blocking) ความต้องการของตัวละคร (Objective) แรงขับเคลื่อนของตัวละคร (Motivation) โดยในการซ้อมนั้นจะมีการปรึกษานักแสดงอยู่ตลอดเวลาถึงเรื่อง ความคิดภายใน

ของตัวละคร (Inner monologue) อันนำไปสู่ แรงขับเคลื่อน หรือการตัดสินใจของตัวละคร เพื่อเป็นการรีเช็คทิศทางของการแสดงระหว่างการตีความตัวละครของนักแสดงและทิศทางการวิเคราะห์บทละครของผู้กำกับ รวมไปถึงการคุยรายละเอียดต่าง ๆ กับนักออกแบบแต่ละฝ่ายเพื่อทำให้การซ้อมนั้นเป็นไปตามภาพเดียวกันอีก ทั้งยังต้องซ้อมการเคลื่อนที่เข้า-ออก (Transition) ของนักแสดงและอุปกรณ์ฉากต่าง ๆ อีกด้วย



ภาพที่ 3.17 : การคุยรายละเอียดตอนซ้อมกับนักแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.18 : การซ้อมช่วงที่ 3 (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.19 : การซ้อมช่วงที่ 3 (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.20 : การซ้อมช่วงที่ 3 (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

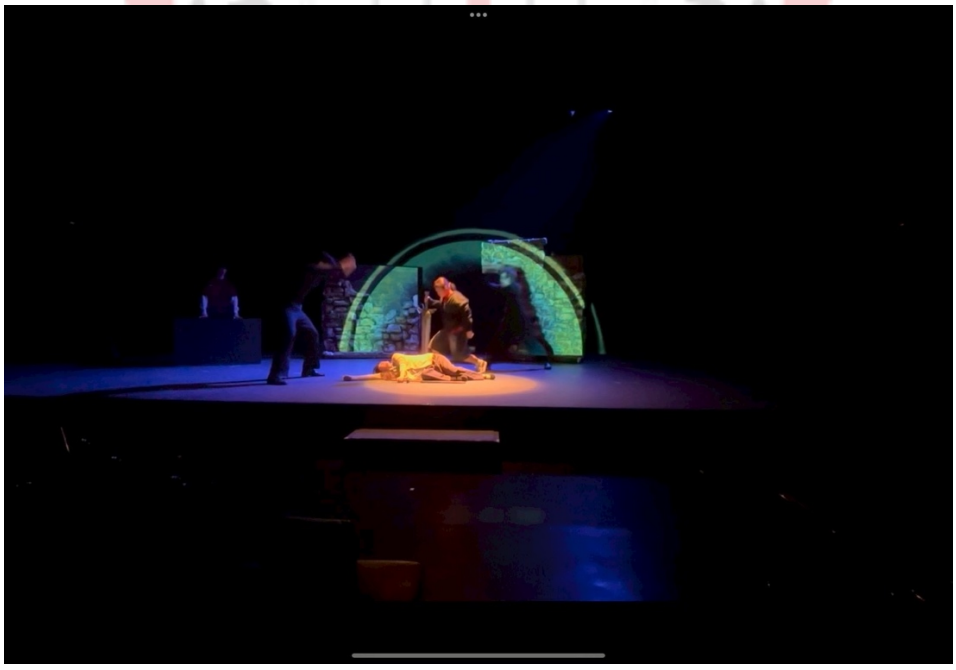
(2) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%) ในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 นั้น ผู้ศึกษาสามารถนำเสนอละครทั้งหมด 7 ซีน ในระยะเวลาทั้งสิ้นประมาณ 56 นาที โดยในครั้งนี้ตัวละครหลัก (Protagonist) มีพัฒนาการตัวละครมากขึ้นจากเดิม เขาได้เปิดมุมมองใหม่ ๆ ผ่านโลกของเกม และได้เริ่ม

เรียนรู้ว่าชีวิตก็ไม่ต่างอะไรกับเกม นั่นจึงเป็นปัจจัยสำคัญที่ผู้ศึกษาเลือกส่งฉากของละครเพิ่มจากเดิม เพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการของตัวละคร รวมไปถึงการปรับแก้รายละเอียดต่าง ๆ ที่ได้มีการเปลี่ยนแปลงจากข้อเสนอแนะในการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 และ 2 อีกด้วย



ภาพที่ 3.21 : การเตรียมตัวก่อนส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.22 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.23 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 หลังจากที่ผู้ศึกษาได้ทำการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 เสร็จสิ้น ก็ได้มีการรับข้อเสนอแนะจากคณะอาจารย์ โดยรวมแล้วมีการเล่าเรื่องที่ชัดเจนเพียงแต่การดำเนินเรื่องนั้นมีความยืดของจังหวะอยู่บ้างจึงทำให้บางฉากนั้นมีระยะเวลา (Pacing) นานเกินไปสามารถกระชับ (Trim) บางส่วนออกได้เพื่อให้เรื่องนั้นดำเนินได้ไวและสนุกขึ้น รวมไปถึงการสร้างเหตุผล (Logic) ของตัวละครเทย่า (Antagonist) ว่าเหตุผลใดถึงเลือกสร้างเกมนี้มาเพื่อพี่สาวเล่น เพื่อทำให้เรื่องราวนั้นกลมกล่อมและมีเหตุผลที่แข็งแรงมากขึ้น รวมไปถึงมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของฉากใหม่เพื่อเพิ่มฟังก์ชันให้กับการเล่าเรื่อง เมื่อผู้ศึกษาได้รับฟังข้อเสนอแนะเสร็จเป็นที่เรียบร้อย ผู้ศึกษาจึงนำสิ่งเหล่านี้ไปพัฒนาต่อยอดสำหรับการส่งความคืบหน้าครั้งถัดไป

3.1.2.5 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดงครั้งที่ 4 (100%)

เนื่องจากการส่งความคืบหน้าครั้งนี้เป็นรอบสุดท้ายของการส่งความคืบหน้าให้กับคณะอาจารย์ และผู้ศึกษาได้เล็งเห็นว่ายังเหลือจำนวนฉากที่ยังไม่ได้นำเสนออยู่เป็นจำนวนมาก จึงตัดสินใจส่งครบทั้งเรื่องเพื่อให้การดำเนินเรื่องในการส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้ายนี้ได้ดำเนินจนจบอีกทั้งผู้ศึกษาคิดว่าจะได้เป็นการรีเช็คสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอกับอาจารย์เพื่อรับข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพื่อต่อยอดได้ นอกจากนี้ยังมีเรื่องการปรับเปลี่ยนของบทละครอีกด้วย เนื่องจากในช่วงเดือน ธันวาคม พ.ศ. 2568 นั้น ได้มีข่าวเกี่ยวกับความไม่โปร่งใสในการแข่งกีฬาอีสปอร์ต (E-Sport) ในซีเกมส์เกิดขึ้น ซึ่งเป็นประเด็นที่ผู้ศึกษาและอาจารย์เล็งเห็นว่าเป็นประเด็นที่น่าสนใจ และสอดคล้องไปกับเรื่องราวของบทละครศิลปะการแสดงนิพนธ์ จึงได้ทำการศึกษาและนำประเด็นมาปรับใช้ (Adapt) กับบทละครเรื่อง The Dungeon of Geeks รวมไปถึงการเปลี่ยนแปลงของรูปแบบฉากที่เพิ่มตัวสเต็ป (Steps) เข้ามาเป็นหนึ่งในฉากจึงทำให้ต้องเปลี่ยนการเคลื่อนที่ของนักแสดงใหม่ทั้งหมดตั้งแต่แรก

(1) ข่าวการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (E-sport) ในซีเกมส์ที่ไม่โปร่งใส จากการติดตามสถานการณ์ข่าวสารในช่วงระหว่างการพัฒนาผลงาน ผู้ศึกษาได้พบประเด็นเกี่ยวกับความไม่โปร่งใสในการแข่งขันกีฬาอีสปอร์ต (E-sport) ในระดับนานาชาติ ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาของ “การแข่งขัน” และ “ความยุติธรรม” ภายในโลกของเกม ที่ไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่ของความสนุกสนานเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวข้องกับผลประโยชน์ ชื่อเสียง และแรงกดดันของผู้เล่น โดยมีกรณีข่าวที่กล่าวถึงการใช้โปรแกรมช่วยเล่น (Cheat) หรือการกระทำที่ไม่เป็นไปตามกติกา จนนำไปสู่ข้อถกเถียงเกี่ยวกับมาตรฐานและจริยธรรมในการแข่งขัน (BBC News Thai, ม.ป.ป.)

จากประเด็นดังกล่าว ผู้ศึกษาเห็นถึงความเชื่อมโยงกับแนวคิดของละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks ที่มอง “เกม” ในฐานะพื้นที่ที่สะท้อนความเป็นมนุษย์ ทั้งในด้านความต้องการเอาชนะ ความกดดัน และการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ยากลำบาก นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังเล็งเห็นประเด็นเรื่อง “การซ้อนตัวตน” และ “การสวมบทบาทหลายตัวตนภายในบัญชีเดียว (Account)” ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะของโลกเกมออนไลน์ จึงได้นำแนวคิดนี้มาปรับใช้ในบทละคร โดยให้ตัวละคร “บิ๊ก” ซึ่งทำหน้าที่เป็นโค้ชเกมของอลิส สวมบทบาทเป็น “เทลิอุส” ตัวละครของเทย่า เพื่อดำเนินตามเจตจำนงที่เทย่าได้วางไว้ก่อนเสียชีวิต การนำประเด็นดังกล่าวมาปรับใช้ (Adapt) ช่วยเพิ่มมิติของความร่วมสมัยและความสมจริงให้กับบทละคร พร้อมทั้งขยายความขัดแย้งทั้งภายนอกและภายในของตัวละครให้มีความลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น

(2) การซ้อมอย่างต่อเนื่อง เมื่อตัดสินใจแล้วจึงได้เริ่มการซ้อมกับนักแสดงและอุปกรณ์ฉากตั้งแต่ฉากที่ 1-17 ในการซ้อมครั้งนี้นอกจากจะต้องซ้อมฉากใหม่ ๆ ที่ยังไม่เคยซ้อมยังต้องปรับแก้ฉากต่าง ๆ ที่เคยส่งไปก่อนหน้าอีกด้วย รวมไปถึงการซ้อมกับอุปกรณ์ฉากที่มีการเปลี่ยนแปลงอีกด้วย นั่นจึงทำ

ให้การซ้อมในครั้งนี้นั้นมีรายละเอียดที่ต้องซ้อมมากที่สุดจึงทำให้ทุกคนในโปรดักชันนั้นต้องมีความตั้งใจ ความพยายาม และความอดทนเป็นอย่างมาก เนื่องจากในการซ้อมนั้นมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา อาทิเช่น การเคลื่อนที่ของนักแสดงกับสเต็ป วิธีการเล่นของนักแสดง รวมไปจังหวะของ ซาวน์ที่ใช้ และตำแหน่งการยืนของนักแสดงที่อาศัยไฟ (Lighting) ช่วย นั่นจึงทำให้การซ้อมครั้งนี้มีรายละเอียดที่ค่อนข้างเยอะกับระยะเวลาที่มีจำกัด เพราะในช่วงเดือนธันวาคม ถึง ต้นเดือนมกราคมนั้นมีการหยุดซ้อมเนื่องจากมีวันหยุดของเทศกาลปีใหม่ เลยทำให้การซ้อมนั้นไม่ต่อเนื่องอีกด้วย



ภาพที่ 3.24 : การซ้อมช่วงที่ 4 (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.25 : การซ้อมช่วงที่ 4 (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.26 : การซ้อมช่วงที่ 4 (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) การส่งความคืบหน้าในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks ตั้งแต่ต้นเรื่องไปจนถึงตอนจบของเรื่อง โดยมีระยะเวลาในการแสดงประมาณ 2 ชั่วโมง ซึ่งเป็นการพัฒนาผลงานในรูปแบบเต็มเรื่อง ในระหว่างกระบวนการพัฒนาการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%) ผู้ศึกษาเริ่มมองเห็นภาพรวมของเรื่องได้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้สามารถปรับแก้และเก็บรายละเอียดในแต่ละฉากได้อย่างละเอียด ทั้งในด้านจังหวะการเล่าเรื่อง การสื่อสารอารมณ์ และความต่อเนื่องของเหตุการณ์ นอกจากนี้ ยังสามารถพัฒนาการร้อยเรียงสารของเรื่องให้มีความสอดคล้องและเป็นไปในทิศทางเดียวกันมากยิ่งขึ้น เมื่อเตรียมความพร้อมในทุกองค์ประกอบแล้ว ผู้ศึกษาจึงดำเนินการนำเสนอผลงานในช่วงความคืบหน้าที่ 4 (100%) เพื่อรับความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และคำติชมจากคณะอาจารย์ ซึ่งจะนำไปใช้เป็นแนวทางสำคัญในการปรับปรุงและพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้นในขั้นตอนสุดท้ายต่อไป



ภาพที่ 3.27 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.28 : การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

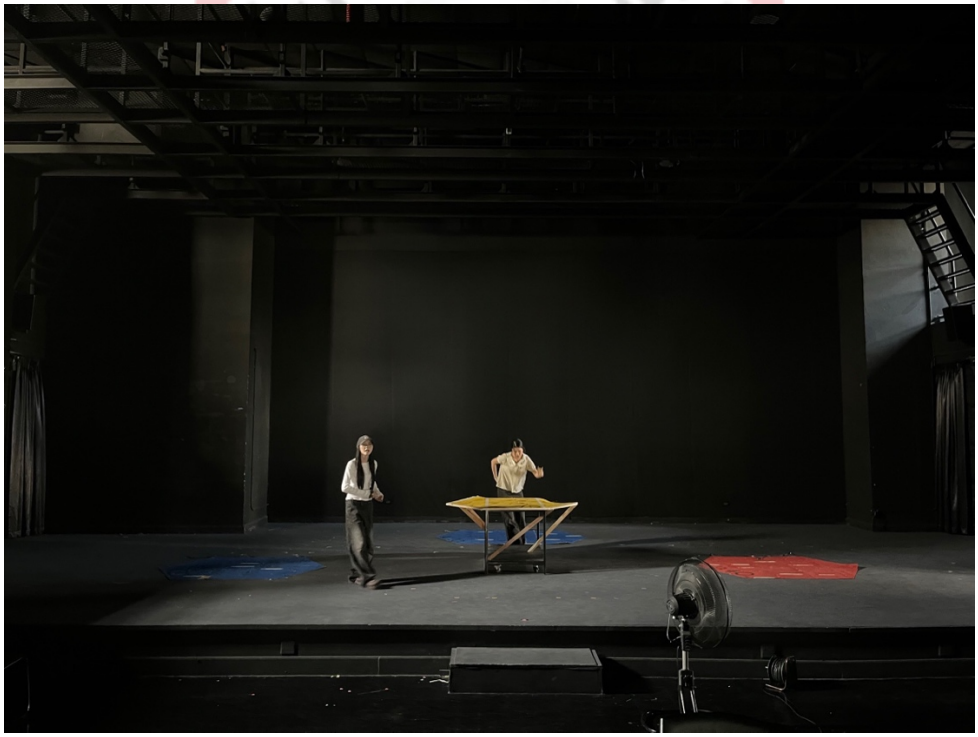
(4) สรุปการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 การส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้ายนี้ ผู้ศึกษาได้พัฒนาผลงานละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks จนมีความสมบูรณ์ในระดับหนึ่ง โดยสามารถนำเสนอการแสดงได้ครบทั้งเรื่องภายในระยะเวลาประมาณ 2 ชั่วโมง พร้อมทั้งรวมองค์ประกอบด้านการแสดงและงานออกแบบเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ จากกระบวนการพัฒนา ผู้ศึกษาได้เห็นภาพรวมของผลงานชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทำให้สามารถปรับแก้รายละเอียดในแต่ละฉาก และพัฒนาการสื่อสารแก่นเรื่องให้มีความต่อเนื่องและเป็นเอกภาพมากขึ้น ทั้งในด้านอารมณ์ เนื้อหา และจังหวะของการแสดง อย่างไรก็ตาม การส่งความคืบหน้าในครั้งนี้ยังถือเป็นขั้นตอนสำคัญในการรับความคิดเห็น ข้อเสนอแนะ และคำติชมจากคณะอาจารย์ เพื่อนำไปวิเคราะห์และปรับปรุงผลงานในขั้นสุดท้ายให้มีความสมบูรณ์ ทั้งในด้านการกำกับการแสดง การทำงานร่วมกันของทีม และประสิทธิภาพในการสื่อสารกับผู้ชมมากยิ่งขึ้น

3.1.2.6 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

หลังจากการส่งความคืบหน้าทั้ง 4 ช่วงเสร็จสิ้นเป็นที่เรียบร้อยแล้ว จะมีช่วงระยะเวลาก่อนการแสดงประมาณ 1 เดือนครึ่ง (30 มกราคม 2569 ถึง 23 มีนาคม 2569) เพื่อให้โปรดักชันได้เตรียมความพร้อมและปรับแก้ตามข้อเสนอแนะต่าง ๆ ก่อนวันแสดงจริง โดยกำหนดให้วันอังคารที่ 24 มีนาคม 2569 เป็นวันซ้อมใหญ่ของโปรดักชัน The Dungeon of Geeks ทั้งนี้ การซ้อมใหญ่มีขึ้นเพื่อให้ผู้ศึกษาในแต่

ละหน้าที่ได้ตรวจสอบความเรียบร้อย ความพร้อม และทดลองเผชิญกับปัญหาต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการแสดงแบบเต็มรูปแบบ (Full Production) ทั้งในด้านการแสดงและองค์ประกอบศิลป์ทั้งหมด เพื่อมองเห็นภาพรวมของโปรดักชันอย่างครบถ้วน

(1) การซ้อมและการปรับแก้ก่อนการซ้อมใหญ่ หลังจากการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 เสร็จสิ้น ผู้ศึกษาได้ดำเนินการทบทวนฉากต่าง ๆ ตั้งแต่ต้นเรื่องจนถึงตอนจบ พร้อมทั้งปรับแก้ตามข้อเสนอแนะที่ได้รับจากการส่งความคืบหน้าครั้งก่อน ทั้งในด้านจังหวะการแสดง การเข้า-ออกของนักแสดง (Transition) การเคลื่อนที่ของตัวละคร (Blocking) รวมถึงเทคนิคเสียง แสง และภาพมัลติมีเดียต่าง ๆ ซึ่งต้องอาศัยความแม่นยำและความคุ้นชินในตำแหน่งของนักแสดงอย่างชัดเจน ในช่วงระยะเวลา 1 เดือนครึ่งนี้ มีการปรับแก้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้การซ้อมคิวเทคนิคเกิดการเปลี่ยนแปลงบ่อยครั้ง จนบางครั้งนักแสดงและทีมงานฝ่ายเทคนิคเกิดความสับสน ผู้ศึกษาจึงเล็งเห็นถึงความจำเป็นในการเพิ่มการซ้อมคิวเทคนิค เพื่อให้ทุกฝ่ายเกิดความคุ้นเคย และสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างสอดคล้องและมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.29 : การซ้อมก่อนการซ้อมใหญ่ (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.30 : การซ้อมก่อนการซ้อมใหญ่ (2)

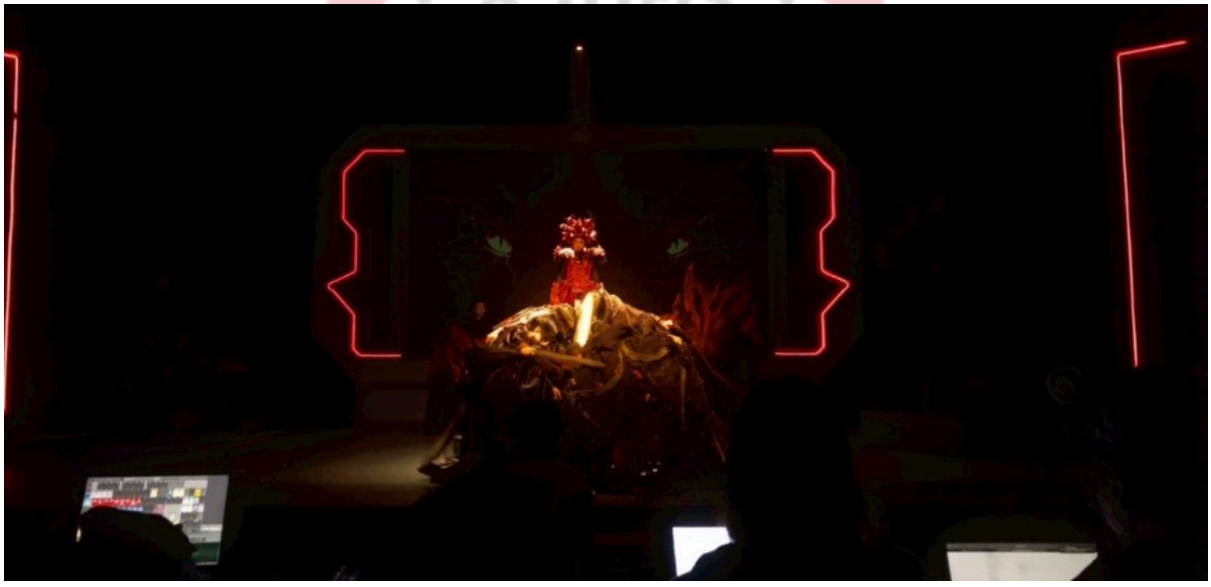
ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal) ในวันที่ 24 มีนาคม 2569 นั้นเป็นวันที่โปรดักชันจะต้องซ้อมใหญ่ครั้ง ซึ่งเป็นการซ้อมแบบเต็มรูปแบบ (Full Production) ที่มีองค์ประกอบทุกอย่างแบบครบถ้วน ซึ่งระหว่างการซ้อมใหญ่ครั้งนี้นั้นก็เกิดปัญหามากมายในด้านของคิวเทคนิคที่ไม่พร้อม และจังหวะการเคลื่อนที่ของนักแสดงที่ไม่พร้อมเพียงไปกับเทคนิคต่าง ๆ อีกทั้งยังพบปัญหาในแง่ของบทละครที่ทำการตัดและกระชับ (Trim) ไปก่อนหน้าการซ้อมใหญ่ จึงทำให้การแสดงมีความไม่คล่องตัวเท่าที่ควร



ภาพที่ 3.31 : การซ้อมใหญ่ (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.32 : การซ้อมใหญ่ (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) สรุปการซ้อมใหญ่ ในการซ้อมใหญ่นี้ใช้เวลาไปทั้งสิ้น 1 ชั่วโมง 48 นาที และการซ้อมใหญ่ครั้งนี้ก็ทำให้ผู้ศึกษาได้เห็นปัญหาที่เกิดขึ้นมากมาย ทั้งในแง่ของการกำกับ การแสดง ตลอดจนปัญหาทางด้านเทคนิคของฝ่ายออกแบบ อาทิเช่น ภาพมัลติมีเดียยังไม่ถูกเปิดให้เห็นจริง ๆ การเปลี่ยนเครื่องแต่งกายไม่ทันระหว่าฉากของนักแสดง จังหวะเสียงผิดพลาด จึงทำให้หลังการซ้อมใหญ่ ผู้ศึกษา และเพื่อน ๆ ในโปรดักชันจะต้องปรับแก้ และฝึกซ้อมเพิ่มเติมก่อนรอบการแสดงจริงในระยะเวลาเพียงแค่ 1 วันเท่านั้น โดยการปรับแก้ก่อนวันแสดงจริงนั้น ทางอาจารย์จะเข้ามาช่วยปรับแก้ไปพร้อมกับโปรดักชัน ทั้งนี้เพื่อเป็นการปรับแก้ที่แข่งขันกับเวลาที่มีจำกัดและเป็นทางเลือกให้ผู้กำกับและนักแสดงได้เลือกสรรสำหรับการแสดงอีกด้วย

3.1.3 ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้า

ผู้กำกับการแสดง นายณภัทร ลีพหาทร

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	- ยังไม่สามารถอธิบายถึงโครงสร้างของเกมเพื่อให้นักแสดงเข้าใจและเห็นภาพอย่างชัดเจนไปด้วยกันได้ - นักแสดงบางคนยังไม่เข้าใจบทละคร เนื่องจากอ่านยังไม่จบ	- ทดลองให้เล่นเกมด้วยกันทั้งโปรดักชัน - อธิบายไปพร้อมกับการแสดงเปิดโปรดักชันเพื่อให้เห็นทิศทางของเรื่อง
ส่งความคืบหน้า 30%	- วิธีการแสดงที่กำหนดทิศทางไว้ไม่สอดคล้องไปกับภาพดีไซน์ของนักออกแบบ	- ปรึกษาและพูดคุยกัน หลังจากนั้นจึงสร้างโลกของละครใหม่ เพื่อเป็นกรอบให้ภาพและทิศทางของทั้งการกำกับ การแสดง และภาพดีไซน์ตรงกัน
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	- มีระยะเวลาซ้อมที่จำกัด และมีการสร้างบทละครใหม่ จึงทำให้นักแสดงไม่สามารถทำความเข้าใจ	- แบ่งเวลาให้พอเหมาะ มุ่งเน้นไปที่การทำความเข้าใจกับละครสั้น

	ได้อย่างเต็มที่เนื่องจากจะต้องซ้อมบทละครจริงควบคู่ไปด้วย - ในการแสดง เนื่องจากมีการใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก อาทิเช่น หัวมังกรขนาดใหญ่ จึงทำให้การเคลื่อนที่นั้นยากลำบากในช่วงการซ้อม	(Teaser) เพื่อให้นักแสดงไม่เครียดจนเกินไป - ซ้อมการเคลื่อนที่กับหัวมังกรขนาดใหญ่ให้คุ้นชิน ประกอบกับการจัดองค์ประกอบภาพให้การเคลื่อนไหวนั้นเป็นไปได้อย่างราบรื่น
ส่งความคืบหน้า 50%	- มีปัญหาเรื่องการเข้า-ออกต่าง ๆ เนื่องจากเป็นเทศกาลปล่อยผีที่มีหลายโชว์ประอยู่ด้วย	- ทำคิวเข้า-ออก และพูดคุยกับฝ่ายสเตจเพื่อความชัดเจน และความคล่องตัว
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	- มีเวลาในการซ้อมที่น้อย เนื่องจากติดกับการส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 และยังต้องทบทวน ปรับแก้ ฉากก่อนหน้าในบทจริง และทำฉากใหม่เพิ่มเติม จึงทำให้ระยะเวลาที่ใช้ซ้อมนั้นไม่พอ	- จัดตารางการซ้อมให้ชัดเจน พูดคุยกับนักแสดง และฝ่ายที่เกี่ยวข้องให้เข้าใจถึงปัญหาที่เกิดขึ้น พร้อมกับวางแผนในอนาคตเพื่อให้เห็นภาพตรงกันว่าจะทำอะไร
ส่งความคืบหน้า 70%	- บทละครมีความยืดยาวมากจนเกินไป ทำให้เนื้อเรื่องบางส่วนดำเนินได้ช้า - เหตุผลของตัวละคร (Logic) ยังไม่ชัดเจนมากพอในแง่ของโครงสร้างการดำเนินเรื่อง	- อ่านบทใหม่อีกครั้งประกอบกับการดูการส่งความคืบหน้า และทำการกระชับ (Trim) บทบางส่วนออกเพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินได้ไวขึ้น - ศึกษาและเพิ่มเหตุผลให้กับตัวละครเพื่อให้โครงสร้างการดำเนินเรื่องนั้นแข็งแรงมากขึ้น

ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	- มีการปรับแก้ค่อนข้างเยอะ รวมไปถึงเพิ่มประเด็นใหม่ ๆ เข้ามาในบท จึงทำให้การซ้อมนั้นต้องเก็บรายละเอียดเป็นจำนวนมาก ทำให้บางครั้งนักแสดง หรือตัวผู้กำกับเองก็หลงลืม	- ทบทวนสิ่งที่ปรับแก้ และมีการให้ผู้ช่วยผู้กำกับจดสิ่งที่ปรับเปลี่ยนไว้ให้กับนักแสดงและผู้กำกับ
ส่งความคืบหน้า 100%	- มีการใช้ทางเข้า-ออกของนักแสดงที่ซ้ำกันมากจนเกินไป - มีการใช้พื้นที่ในการแสดงที่ไม่หลากหลาย ส่วนใหญ่อยู่แต่ตรงกลาง หรือหนักทางด้านใดด้านหนึ่งของเวทีมากเกินไป	- รีเช็คทางเข้า-ออก และดูความเป็นไปได้ในการเปลี่ยนทางเข้า-ออก - ลองใช้พื้นที่ให้หลากหลายขึ้น พร้อมปรึกษาพูดคุยกับนักออกแบบฉากถึงความเป็นไปได้ของสถานที่ที่กำหนดในเรื่อง
ก่อนการซ้อมใหญ่	- มีการปรับแก้ค่อนข้างเยอะในแง่ของเทคนิคต่าง ๆ จึงทำให้การซ้อมล่าช้า ไม่เป็นไปตามแผนที่วางไว้	- เร่งแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าเมื่อเกิดขึ้น เพื่อให้แผนงานต่างกลับมาดำเนินได้ตามที่วางไว้ รวมถึงรีบสื่อสารกับฝ่ายเทคนิคที่ล่าช้า เพื่อให้พบปัญหาให้ไวที่สุด
การซ้อมใหญ่	- มีปัญหาทางด้านเทคนิคที่ไม่ตรงไปตามที่ซ้อม - นักแสดงจำบางอย่างที่ปรับแก้ก่อนหน้าไม่ได้	- จดสิ่งที่ผิดพลาดไว้ และนำมาทวนอีกครั้งเพื่อให้เกิดความคุ้นชิน - จดไว้เพื่อเป็นฟีดแบ็กให้กับนักแสดง เพื่อให้จดจำและมาทบทวนในการซ้อมครั้งถัดไป

ตารางที่ 3.5 : ปัญหาและแนวทางแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้กำกับการแสดง

ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.4 ผลงานด้านการแสดง (Production)

ในรอบการแสดงจริง หรือการแสดงต่อหน้าผู้ชมนั้น ถือเป็นกระบวนการที่สำคัญที่สุดของการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks เนื่องจากเป็นช่วงเวลาที่ทุกองค์ประกอบที่ผู้ศึกษาได้พัฒนาร่วมกันกับทีมนักแสดง ทีมออกแบบ และผู้ช่วยในแต่ละฝ่าย ได้ถูกนำเสนอออกสู่ผู้ชมอย่างสมบูรณ์

ผลงานชิ้นนี้เป็นผลจากความร่วมมือและความทุ่มเททั้งแรงกายและแรงใจของทุกฝ่าย โดยมีเป้าหมายในการถ่ายทอดเรื่องราว แนวคิด และประสบการณ์บางอย่างไปสู่ผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับสารของเรื่อง และเกิดการเชื่อมโยงกับมุมมองหรือความรู้สึกบางประการในชีวิต ไม่มากก็น้อย

โดยละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks ได้จัดทำการแสดงทั้งหมด 3 รอบการแสดง ได้แก่ รอบวันพฤหัสบดีที่ 26 มีนาคม พ.ศ. 2569 รอบวันศุกร์ที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2569 และรอบวันเสาร์ที่ 28 มีนาคม พ.ศ. 2569

3.1.4.1 ผลงานด้านการแสดงรอบที่ 1

รอบที่ 1 วันพฤหัสบดีที่ 26 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 17.00 น.

การแสดงรอบนี้เป็นการแสดงรอบภายในหรือรอบครอบครัวการแสดง โดยผู้ชมในรอบนี้ประกอบด้วยนิสิตที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นปีที่ 1 ถึง 4 รวมถึงศิษย์เก่าที่สำเร็จการศึกษาไปแล้ว และอาจารย์ประจำสาขาศิลปะการแสดง การแสดงรอบนี้ถือเป็นการถ่ายทอดผลงานต่อหน้าผู้ชมเป็นครั้งแรกของละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

ผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่ายได้เตรียมความพร้อมมาเป็นอย่างดี ทั้งในด้านการแสดงและองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้ชมได้รับชมอย่างเต็มที่ ภาพรวมของการแสดงในรอบนี้เป็นไปอย่างราบรื่น นักแสดงสามารถรักษาสมาธิและอยู่กับสถานการณ์ของเรื่องได้อย่างต่อเนื่อง มวลรวมของนักแสดงสามารถส่งพลังและขับเคลื่อนทิศทางของเรื่องให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันได้อย่างชัดเจน

การแสดงสามารถสร้างประสบการณ์ที่หลากหลายให้กับผู้ชม ทั้งความสนุก ความตื่นเต้น ความเศร้า ความอบอุ่น และความประทับใจ ซึ่งส่งผลให้ผู้ชมมีส่วนร่วมทางอารมณ์ไปกับเรื่องราวได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังได้รับการตอบรับที่ดีจากผู้ชมผ่านเสียงปรบมือและปฏิกิริยาระหว่างการแสดง

อย่างไรก็ตาม ก็ยังมีข้อเสนอแนะที่ควรนำไปปรับปรุงส่วนใหญ่เป็นเรื่องขององค์ประกอบทางเทคนิค เช่น จังหวะของแสง เสียง และมัลติมีเดีย ที่ยังต้องปรับให้เกิดความลงตัวและสอดคล้องกับการแสดงมากยิ่งขึ้น แต่โดยภาพรวมแล้ว การแสดงในรอบแรกถือว่าเป็นไปอย่างน่าพึงพอใจทั้งในมุมมองของผู้ศึกษาและทีมงานทุกฝ่าย



ภาพที่ 3.33 : การแสดงรอบที่ 1

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่ 3.34 : ภาพรวมโปรดักชันหลังการแสดงรอบที่ 1

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต

3.1.4.2 ผลงานด้านการแสดงรอบที่ 2

รอบที่ 2 วันศุกร์ที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 17.00 น.

การแสดงรอบที่ 2 ถือเป็นการแสดงต่อหน้าผู้ชมบุคคลภายนอกเป็นครั้งแรก ซึ่งแตกต่างจากรอบแรกที่เป็นผู้ชมภายใน โดยบรรยากาศของการแสดงในรอบนี้เปิดโอกาสให้ผู้ศึกษาได้เห็นการตอบสนองของผู้ชมในวงกว้างมากยิ่งขึ้น

ผู้ชมในรอบนี้ให้การตอบรับเป็นอย่างดี โดยเฉพาะในด้านการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ (Reaction) ที่สามารถสะท้อนให้เห็นว่าการสื่อสารเนื้อหา ข้อมูล และสารของเรื่องสามารถส่งไปถึงผู้ชมได้อย่างครบถ้วนและชัดเจน ผู้ชมสามารถเข้าใจเรื่องราว ติดตามการดำเนินเรื่อง และเชื่อมโยงกับอารมณ์ของตัวละครได้อย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ ผู้ศึกษาและทีมงานยังได้นำข้อผิดพลาดจากการแสดงในรอบแรกมาปรับแก้โดยเฉพาะในด้านจังหวะขององค์ประกอบทางเทคนิค เช่น แสง เสียง และมัลติมีเดีย รวมถึงความต่อเนื่องของการแสดง ทำให้ภาพรวมของการแสดงในรอบนี้มีความลงตัวมากยิ่งขึ้น และสามารถสนับสนุนการเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยภาพรวม การแสดงในรอบที่ 2 ถือเป็นอีกหนึ่งก้าวสำคัญที่แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการของผลงาน ทั้งในด้านการแสดงและการสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.35 : การแสดงรอบที่ 2 (1)

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่ 3.36 : การแสดงรอบที่ 2 (2)

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต

3.1.4.3 ผลงานด้านการแสดงรอบที่ 3

รอบที่ 3 วันเสาร์ที่ 28 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 14.00 น.

การแสดงในรอบนี้นับเป็นการแสดงรอบสุดท้ายของละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks และเป็นบทสรุปของกระบวนการสร้างสรรค์ทั้งหมดที่ผู้ศึกษาและทีมงานได้ร่วมกันเดินทางมาอย่างยาวนาน อีกทั้งยังเป็นการปิดท้ายเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ในปีการศึกษานี้อย่างสมบูรณ์

ผู้ชมในรอบนี้ประกอบไปด้วยบุคคลหลากหลายกลุ่ม ทั้งบุคคลทั่วไป นักเรียน ผู้ที่สนใจในศิลปะการแสดง และครอบครัว ซึ่งทำให้บรรยากาศของการแสดงเต็มไปด้วยความหลากหลายของมุมมองและการรับรู้ การแสดงในรอบนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงการนำเสนอผลงานครั้งสุดท้าย แต่ยังเป็นช่วงเวลาที่ทุกความตั้งใจได้ถูกส่งต่อออกไปสู่ผู้ชมอย่างเต็มที่ที่สุด

ตลอดระยะเวลาของการสร้างสรรค์ผลงาน ทีมงานทุกฝ่าย ไม่ว่าจะเป็นนักแสดง ผู้ออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย แสง เสียง มัลติมีเดีย รวมถึงผู้ช่วยในทุกตำแหน่ง ล้วน

เป็นส่วนสำคัญที่ร่วมกันขับเคลื่อนให้ผลงานชิ้นนี้เกิดขึ้นจากจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และความรักที่มีต่อการละคร ทุกองค์ประกอบได้ถูกร้อยเรียงเข้าด้วยกันจนกลายเป็นโลกของเรื่องราวที่มีชีวิต

“การเดินทาง” ของพวกเราในการสร้าง The Dungeon of Geeks ไม่ได้เป็นเพียงกระบวนการทำละครเวทีเท่านั้น แต่ยังเป็นกระบวนการของการเติบโตที่ค่อย ๆ เกิดขึ้นในตัวของผู้ศึกษาและทีมงานทุกคน เราได้เรียนรู้ที่จะเผชิญกับปัญหา ความไม่แน่นอน ความกดดัน รวมถึงการทำงานร่วมกันกับผู้อื่น ได้เรียนรู้ที่จะปรับตัว ยอมรับ และก้าวข้ามข้อจำกัดต่าง ๆ ซึ่งสะท้อนแนวคิดของการเติบโตผ่านช่วงวัย (Coming-of-age) ที่ไม่ใช่เพียงเรื่องราวของตัวละครบนเวที แต่เกิดขึ้นจริงกับผู้คนที่อยู่เบื้องหลังการแสดงด้วยเช่นกัน

การแสดงดำเนินไปอย่างราบรื่นและเปี่ยมไปด้วยพลัง สามารถถ่ายทอดสารสำคัญของเรื่องได้อย่างลึกซึ้ง ผู้ชมได้ร่วมเดินทางไปกับตัวละคร ผ่านความประหลาดใจ ความสงสัย ความผูกพัน ความสุข ความเจ็บปวด และการเรียนรู้ จนเกิดเป็นประสบการณ์ร่วมที่ตราตรึงอยู่ในความทรงจำ เมื่อการแสดงสิ้นสุดลง สิ่งที่หลงเหลืออยู่ไม่ใช่เพียงเสียงปรบมือหรือคำชื่นชม แต่คือความทรงจำของช่วงเวลาที่ทุกคนได้ร่วมกันสร้างบางสิ่งขึ้นมาอย่างสุดความสามารถ ทั้งผู้ศึกษาและทีมงานต่างได้ทุ่มเททุกสิ่งลงไปในผลงานชิ้นนี้จนกลายเป็นความภาคภูมิใจ และเป็นอีกหนึ่งบทบันทึกสำคัญในเส้นทางของการทำละครเวที The Dungeon of Geeks จึงไม่ได้จบลงเพียงบนเวที แต่ยังคงดำรงอยู่ในความทรงจำของทุกคนที่ได้มีส่วนร่วม ทั้งผู้สร้างและผู้ชมในฐานะช่วงเวลาหนึ่งของ “การเติบโต” ที่เราเคยได้เดินทาง เรียนรู้ และก้าวข้ามไปด้วยกัน



ภาพที่ 3.37 : ภาพการเตรียมตัวก่อนแสดงรอบที่ 3

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.38 : การแสดงรอบที่ 3

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่ 3.39 : ภาพรวมโปรดักชัน The Dungeon of Geeks ในการแสดงรอบที่ 3

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

เมื่อการแสดงทั้ง 3 รอบของละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks ได้เสร็จสิ้นลง ผู้ศึกษาได้ดำเนินการรวบรวมความคิดเห็น คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ และคำวิจารณ์จากผู้ชม เพื่อนำมาแบ่งปันให้กับทีมนักแสดง ทีมออกแบบ และทีมงานทุกฝ่าย รวมถึงตัวผู้ศึกษาเอง เพื่อให้ทุกคนได้มองเห็นทั้งจุดเด่นและจุดที่ควรพัฒนาในผลงาน

กระบวนการนี้ช่วยให้ทีมงานได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริงของการแสดงต่อหน้าผู้ชม และสามารถนำความคิดเห็นเหล่านั้นมาปรับปรุง พัฒนา และต่อยอดแนวทางการสร้างสรรค์ละครเวทีในอนาคตได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ยังมีการจัดวงพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างทีมงาน เพื่อสะท้อนกระบวนการทำงานตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงการแสดงจริง เปิดโอกาสให้เกิดการมองเห็นมุมมองที่หลากหลาย และเข้าใจการทำงานร่วมกันในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น อีกทั้ง ผู้ศึกษายังได้รวบรวมข้อมูลทั้งหมดที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks ไม่ว่าจะเป็นแนวคิดในการกำกับการแสดง กระบวนการพัฒนาตัวละคร การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ และรูปแบบการนำเสนอ มาจัดทำเป็นเอกสารและสื่อบันทึก ทั้งในรูปแบบภาพนิ่งและภาพเคลื่อนไหว เพื่อใช้เป็นแหล่งข้อมูลสำหรับการศึกษา และเป็น

ประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจด้านละครเวทีในการนำไปศึกษาค้นคว้าและพัฒนาต่อยอดในอนาคต ในขณะเดียวกัน กระบวนการหลังการแสดงนี้ยังเป็นอีกหนึ่งช่วงเวลาของ การเติบโต และการก้าวข้าม ที่สอดคล้องกับแก่นของผลงาน คือการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ยอมรับทั้งสิ่งที่ทำได้ดีและสิ่งที่ยังไม่สมบูรณ์ และนำสิ่งเหล่านั้นไปพัฒนาตนเองให้ก้าวต่อไปได้ในชีวิต

3.2 การสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

3.2.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.2.1.1 การเตรียมตัวก่อนการคัดเลือกนักแสดง

ลำดับ	ชื่อผู้ศึกษา	ตัวละคร	วิธีในการทำการบ้าน
1	ภูริปภา ปฏิบัติสรกิจ	อลิส	เริ่มจากการอ่านบทละครทั้งเรื่องเพื่อทำความเข้าใจเหตุการณ์ทั้งหมดที่ตัวละครต้องเผชิญ จากนั้นจึงเริ่มวิเคราะห์ตัวละครในด้านต่าง ๆ ได้แก่ อัตลักษณ์ ลักษณะภายใน ภูมิหลัง สภาพแวดล้อม แรงจูงใจในการตัดสินใจ และทางเลือกที่ตัวละครใช้ในการเผชิญกับเหตุการณ์ ต่อมานำข้อมูลดังกล่าวมาเปรียบเทียบกับตัวผู้ศึกษา เพื่อหาจุดร่วมและจุดแตกต่าง พร้อมทั้งพิจารณาที่มาของจุดร่วม และทำความเข้าใจจุดแตกต่างนั้น เมื่อจบกระบวนการดังกล่าว จึงพิจารณาลักษณะภายนอกของตัวละครโดยคร่าว รวมถึงศึกษาความสัมพันธ์ของตัวละครอื่นที่มีผลต่อตัวละครที่ศึกษา นอกจากนี้ ผู้ศึกษาพยายามทำความเข้าใจในเชิงโครงสร้างว่าเหตุการณ์ในเรื่องสร้างความเปลี่ยนแปลงต่อตัวละครอย่างไร รวมถึงระบุจุดสำคัญที่ส่งผลกระทบและก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงต่อตัวละคร เพื่อใช้เป็นข้อมูล

			สำคัญในกรณีที่ต้องมีการแสดงด้นสด(Improvise)ในการคัดเลือกนักแสดง (Audition)
2	นางสาวนวลจุฑา เกตุสระ	เทย่า/เทลิอุส	ศึกษาบทละครทั้งเรื่อง โดยทำการอ่านและวิเคราะห์ตัวละคร โดยบทที่ได้มาจากผู้กำกับเป็นเวอร์ชั่น (Version) ภาษาอังกฤษทั้งหมด จึงได้มีการแปลและตีความควบคู่กันไป เพื่อให้เข้าใจเนื้อหาและบริบทของเรื่อง รวมถึงลักษณะภายนอกและภายใน ความต้องการของตัวละครตลอดจนความสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ๆ นอกจากนี้ ยังพยายามค้นหาจุดเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับตัวละครเพื่อช่วยให้สามารถเข้าถึงบทบาทและถ่ายทอดการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3	พัฒน์พงษ์ ลอยมาปิง	บิ๊ก	อ่านบทละครตั้งแต่ต้นจนจบเพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่องภาพรวม และแนวทางที่บทละครต้องการจะสื่อสาร หลังจากนั้นอ่านบทละครซ้ำอีกครั้งเพื่อมองหาบทบาทของตัวละครที่สนใจ ในขั้นตอนสุดท้ายจะทำการเจาะจงอ่านบทละครเฉพาะบทเพื่อวิเคราะห์ตัวละคร ทั้งลักษณะภายนอก และภายใน รวมถึงความเชื่อมโยงของตัวละครกับนักแสดง นอกจากนั้นจะมีการหาอ้างอิงเพิ่มเติมเพื่อเสริมจินตนาการ เช่นการดูภาพยนตร์ หรืออ่านนิทาน ที่มีเนื้อเรื่องและภาพรวมไปในทางเดียวกัน เพื่อนำไปใช้สำหรับการออดิชั่น
4	ปภาวดี อิ่มเจริญผล	ลิลิธ / ลลิน	หลังจากที่อ่านทั้งวรรณกรรมต้นฉบับ และบทละครที่แปลมาแล้วจบ ก็เริ่มวิเคราะห์ตัวละคร ทั้งลักษณะภายนอก และ ลักษณะภายใน ว่าตัวละครนี้ มีรูปลักษณ์

			อย่างไร อุปนิสัย ทัศนคติ วิธีการแสดงออก ความต้องการของทั้งสองตัวละครต่างกันอย่างไร รวมทั้งจุดที่เชื่อมกันว่ามีสิ่งใดเหมือนกันบ้าง ทั้งระหว่างตัวละครกับตัวละครและตัวละครกับผู้ศึกษา เพื่อทำความเข้าใจอย่างแน่ชัดและนำไปใช้ในการคัดเลือกนักแสดง (Audition)
5	นายธีรโชติ คล้ายมงคล	มาร์คอส / รอนนี่	อ่าบบทละครและศึกษาบทละครอย่างละเอียดเพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่องวิเคราะห์ตัวละครทั้งลักษณะภายนอกและภายใน เชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเองกับตัวละครเพื่อเข้าถึงอารมณ์ได้อย่างเป็นธรรมชาติการฝึกซ้อมด้านร่างกาย การเคลื่อนไหว และการใช้เสียงเพื่อเวลาออดิชั่นจะได้รู้ว่าควรใช้เสียงแบบไหน
6	นางสาววรัทยา ตั้งจิตวิสุทธิ์	เลนดีส / เรนนี่	อ่านบทละครเรื่อง She Kills Monsters เวอร์ชั่นต้นฉบับและฉบับภาษาไทย เริ่มวิเคราะห์ตัวละคร ทัศนคติ ลักษณะนิสัย ลักษณะภายในและนอก วิธีการแสดงออกทางคำพูดของตัวละคร รวมถึงหาเหตุผลของการกระทำในสถานการ์ณต่างๆ และค้นหาจุดเชื่อมโยงระหว่างตัวละครและผู้ศึกษา
7	นางสาววรัญญา ชัยวรวิทย์กุล	เวร่า	อ่านบทละครทั้งเรื่องอย่างละเอียด ทั้งเวอร์ชั่น (Version) ต้นฉบับที่เป็นภาษาอังกฤษ และ เวอร์ชั่น (Version) ที่แปลเป็นภาษาไทย และ ได้ทำการวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในเรื่อง โดยพิจารณาถึงบทบาท หน้าที่ของตัวละครในเรื่อง ควบคู่ไปกับการวิเคราะห์ลักษณะของตัวละครทั้งภายนอกและภายในทั้งหมดนี้เพื่อเสริมสร้างความเข้าใจในตัวละครก่อนจะออดิชั่น (Audition)

ตารางที่ 3.6 : การเตรียมตัวก่อนคัดเลือกนักแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.2.1.2 การวิเคราะห์ตัวละคร

(1) นางสาวภูริปภา ปฏิบัติสรกิจ รับบท อลิส

1.1) ลักษณะภายนอก อลิส หญิงสาว วัย 25 ปี อาชีพครูสอนวิชาประวัติศาสตร์ในโรงเรียนนานาชาติชานเมืองกรุงเทพมหานคร สัญชาติไทย มีสีผิวและรูปร่างตามลักษณะมาตรฐานของคนไทย การแต่งกายมีความธรรมดา คล่องตัว ลักษณะเรียบง่ายแต่ยังคงความเป็นระเบียบ สีที่ใช้มักเป็นโทนสุภาพหรือโทนเข้มหม่น ไม่ฉูดฉาด บุคลิกที่ดูเป็นผู้ใหญ่ มีความเข้มแข็ง และคล่องแคล่วในการจัดการสิ่งต่าง ๆ

1.2) ลักษณะภายใน อลิสเป็นบุคคลที่มีความอดทน เข้มแข็ง และสามารถจัดการสิ่งต่าง ๆ ได้เสมอ แม้ว่าจะมีการแสดงออกด้วยการบ่น แต่มีจุดมุ่งหมายเพื่อให้คนรอบตัวปรับเปลี่ยนพฤติกรรมไปในทางที่ดีขึ้น เธอกล้าที่จะแสดงความหงุดหงิด แต่กลับหลีกเลี่ยงการแสดงความเสียใจและความอ่อนโยน เนื่องจากเชื่อว่าความรู้สึกดังกล่าวเป็นความอ่อนแอและทำให้ก้าวต่อไปได้ยากขึ้น
อลิสเป็นคนมีเป้าหมาย แต่ไม่มีความฝันหรือความชอบที่ชัดเจน โดยมุ่งหวังความสำเร็จในทุกด้าน เธอเชื่อว่าการกระทำของตนเป็นไปเพื่อพัฒนาตนเองให้ดีขึ้น แต่ในระดับลึกกลับรู้สึกเหนื่อยล้า และทำทุกอย่างเพื่อให้ “ครบ” เพื่อจะได้หยุดอย่างสบายใจอย่างไรก็ตาม เธอไม่ตระหนักว่าตนเองเป็นผู้ผลักดันให้ต้องเดินหน้าหาเป้าหมายต่อไปอย่างไม่มีที่สิ้นสุด นอกจากนี้ อลิสเป็นคนที่กดดันตนเองสูง ช่างจัดการ และมีมุมมองที่ค่อนข้างจำกัด มักตีความสิ่งต่าง ๆ อย่างตรงไปตรงมา เช่น การต่อสู้เท่ากับความรุนแรง หรือการเป็นนางฟ้าเท่ากับความใจดี เธอไม่ชอบความเปลี่ยนแปลง ไม่เปิดใจง่าย และระมัดระวังตัวอยู่เสมอ ในระดับลึก อลิสเป็นคนจิตใจอ่อนโยน แต่เธอไม่เคยรู้สึกปลอดภัยมากพอที่จะปล่อยให้ตัวเองได้รู้สึกสิ่งในใจเธอตระหนักเสมอว่าตนเองไม่สามารถล้มเหลวได้ จึงไม่เลือกที่จะเสี่ยงเปิดมุมมองหรือทดลองสิ่งใหม่ ๆ

1.3) ความต้องการหลักของตัวละคร ต้องการปกป้องคนที่เธอรัก

1.4) ภูมิหลังของตัวละคร อลิสเกิดและเติบโตในประเทศไทย พ่อแม่แยกทางกัน โดยแม่แต่งงานใหม่กับชาวอเมริกันผิวสี เมื่ออายุ 10 ปี เธอได้มีน้องสาวต่างพ่อชื่อ “เทย่า” เนื่องจากแม่ทำงานต่างประเทศบ่อยและไม่ค่อยมีเวลาให้ อลิสจึงเติบโตมาโดยต้องดูแลตนเองและน้อง ยิ่งเมื่ออายุมากขึ้น ความรับผิดชอบและความคาดหวังจากแม่ก็เพิ่มขึ้น ส่งผลให้ความสัมพันธ์ระหว่างเธอกับเทย่าค่อย ๆ แย่

ลง ในช่วงมัธยมศึกษา อลิสมีเพื่อนชื่อ “เวร่า” ที่คอยอยู่เคียงข้างเสมอ ต่อมาทั้งสองได้ศึกษาต่อในคณะครุศาสตร์ที่มหาวิทยาลัยเดียวกัน และอลิสได้พบกับ “มาร์ค” ซึ่งเป็นแฟนของเธอ โดยเมื่อจบการศึกษา ทั้งสามได้ทำงานเป็นครูในโรงเรียนนานาชาติที่เทย่าเรียนอยู่ หลังจากเริ่มทำงานเป็นครู อลิสมีความเข้มงวดกับเทย่ามากขึ้นในเรื่องการเรียน แต่ในขณะเดียวกันกลับมีเวลาให้กับน้องน้อยลง ทำให้ความสัมพันธ์ห่างเหินขึ้นมาก เมื่ออายุ 25 ปี เกิดเหตุการณ์สำคัญที่เปลี่ยนแปลงชีวิตของเธอ คือการเสียชีวิตกะทันหันของพ่อของเทย่า ส่งผลให้เทย่ามีพฤติกรรมเปลี่ยนแปลงไปอย่างชัดเจนจนอลิสไม่สามารถจัดการได้ เกิดการทะเลาะกันอย่างรุนแรงหลายครั้ง และยังคงทวีคูณความขัดแย้งต่อกัน ต่อมาเทย่าได้เสียชีวิตจากอุบัติเหตุถูกรถชน เหตุการณ์ดังกล่าวทำให้อลิสรู้สึกแย่กับตนเองอย่างมาก เธอเสียใจที่ไม่ได้สร้างความสัมพันธ์ที่ดีกับน้องและไม่ได้เปิดใจรับฟังอะไรเลย ความเสียใจที่เอ่อล้นทำให้สูญเสียการควบคุมอารมณ์และความเข้มแข็งด้านจิตใจ ความรู้สึกผิดและความค้างคาใจทำให้เธอติดอยู่กับเหตุการณ์นั้น และไม่สามารถกลับไปใช้ชีวิตได้ตามปกติ ถึงแม้ภายเธอจะแสดงออกเหมือนว่าก้าวข้ามมันได้แล้วก็ตาม

1.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับอลิส	ความสัมพันธ์
เทย่า	เทย่า อีแวนส์ เป็นน้องสาวต่างพ่อที่อลิสเลี้ยงดูมา ทั้งสองเคยมีความสัมพันธ์ที่ใกล้ชิดกัน แต่เมื่อเติบโตขึ้น ความแตกต่างด้านทัศนคติ เป้าหมาย และตัวตน ทำให้เกิดความขัดแย้งและความผิดหวังต่อกัน จนค่อย ๆ ห่างเหิน แม้อลิสจะรักและต้องการปกป้องน้อง แต่การไม่เข้าใจและไม่เปิดใจทำให้ความสัมพันธ์สร้างแต่ความทุกข์และความเจ็บปวด
เวร่า	วรัญญา หรือเวร่า เป็นเพื่อนตั้งแต่มัธยมศึกษาจนถึงวัยทำงาน คอยอยู่เคียงข้างอลิสเสมอ เป็นบุคคลที่อลิสเปิดใจให้เห็นด้านอ่อนแอ และรับรู้การเปลี่ยนแปลงของเธอมาโดยตลอด รวมถึงสามารถช่วยเตือนสติให้อลิสจัดการกับความเครียดและความกดดันตัวเองที่มากเกินไปได้
มาร์ค	มาร์คเป็นแฟนของอลิส พบกันในช่วงมหาวิทยาลัย เป็นผู้สนับสนุนเธอมาโดยตลอด แม้จะมีความแตกต่างด้านบุคลิกและทัศนคติ จนบางครั้งเธอก็รู้สึกว่ามาร์คไม่เข้าใจเธอ แต่

	ด้วยมีเป้าหมายชีวิตที่คล้ายกัน ทำให้คบหากันมาเป็นระยะเวลาถึง 5 ปี เมื่อมีความขัดแย้ง มาร์คมักเป็นฝ่ายยอมให้อลิสก่อน เขาเป็นอีกคนที่อลิสเปิดใจให้เห็นด้านอ่อนโยนของตน
บิ๊ก	บิ๊ก เดอะเกมเมอร์ สแลมเมอร์ เป็นนักสตรีมเกมที่อลิสพบที่ร้านเกม และช่วยอลิสในการเล่นเกมของน้องสาว ภายหลังทราบว่าเป็นเพื่อนของเทย่า ในช่วงแรกอลิสรเขาเป็นบุคคลที่แปลกและมีช่วงทำความสัมพันธ์แย่ลงจากเหตุการณ์ที่ทำให้อลิสมองว่าเขาเป็นคนหลอกลวง แต่ภายหลังเมื่อได้เข้าใจเรื่องทั้งหมดอลิสรู้สึกขอบคุณที่เขาช่วยเหลือและผลักดัน จนเธอสามารถก้าวข้ามเรื่องของน้องสาวได้ และมองเขาเสมือนน้องอีกคน
ลลิน	ลลินเป็นนักเรียนในโรงเรียน ซึ่งอลิสสงสัยว่าอาจมีความสัมพันธ์เชิงชู้สาวกับเทย่า ในช่วงแรกอลิสมีพฤติกรรมเร่งรัดเพื่อค้นหาความจริง ทำให้ลลินรู้สึกกลัวและปิดกั้นตนเอง แต่ภายหลังเมื่ออลิสมีความเข้าใจมากขึ้น ความสัมพันธ์จึงดีขึ้น อลิสได้รับรู้ถึงความรักที่ลลินมีต่อเทย่า เธอจึงรักลลินเสมือนน้องสาวอีกคน
ลิลิธ	ลิลิธเป็นตัวละครในเกม โดยความประทับใจแรกเป็นไปในเชิงลบ เนื่องจากมีพฤติกรรมพูดจาเสียดสี แต่ภายหลังอลิสเข้าใจเจตนาที่แท้จริงและมีความสัมพันธ์ที่ดีขึ้น
มาร์คอส/รอนนี่	มาร์คอสเป็นตัวละครในเกม ซึ่งในช่วงแรกอลิสไม่ได้ให้ความสนใจ จนกระทั่งทราบว่าเกี่ยวข้องกับการเอาวิญญาณของเทย่าไป จึงเกิดความสัมพันธ์ในเชิงลบ ต่อมาเมื่อมาร์คอสช่วยเหลือภารกิจ ความสัมพันธ์จึงดีขึ้น ส่วนรอนนี่ซึ่งเป็นผู้ควบคุมตัวละคร มีความสัมพันธ์เชิงบวก เนื่องจากรู้ว่าเป็นเพื่อนที่ดีของเทย่า และมีทัศนคติที่ช่วยให้อลิสเปิดมุมมองต่อเกมมากขึ้น
เลนดีส/เรนนี่	เลนดีสเป็นตัวละครในเกมที่มีลักษณะพูดจาตรงไปตรงมา ทำให้เกิดความสัมพันธ์เชิงลบในช่วงแรก แต่ภายหลังเมื่อได้สื่อสารและเข้าใจเจตนา ความสัมพันธ์จึงดีขึ้น ส่วนเรนนี่ซึ่งเป็นผู้ควบคุมตัวละคร เป็นบุคคลที่อลิสชื่นชมในด้านทัศนคติและความเข้มแข็งทางจิตใจ

ยูมิ & ริกะ	เป็นความสัมพันธ์ในเชิงลบอย่างรุนแรง เนื่องจากเกี่ยวข้องกับการกลั่นแกล้งน้องสาวของอลิส

ตารางที่ 3.7 : ความสัมพันธ์ของตัวละครอลิส

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) นางสาวนวลจุฑา เกตุสระ รับบท เทย่า/เทลิอุส

2.1) ลักษณะภายนอก เทย่า เด็กผู้หญิงอายุ15 เป็นลูกครึ่งไทย-อเมริกัน ผิวสี มีภาพลักษณ์ของเด็กสาวที่แตกต่างจากคนทั่วไปในวัยเดียวกัน การแต่งกายและบุคลิกลักษณะที่สะท้อนความเป็น “เด็กเนิร์ด” (Nerd) หรือเด็กที่มีความชื่นชอบในโลกจินตนาการมากกว่าสังคมกระแสหลัก

เทลิอุส นักรบหญิงผู้กล้าหาญในโลกแฟนตาซี (Fantasy) สวมชุดเกราะอัศวิน มีดาบเป็นอาวุธประจำกาย บุคลิกและท่าทางมีความมั่นใจ สง่างาม มีความเป็นผู้นำทีม การเคลื่อนไหวมีความคล่องแคล่ว ซึ่งแตกต่างจากเทย่าในโลกความเป็นจริงอย่างชัดเจน

2.2) ลักษณะภายใน เทย่า เป็นเด็กที่มีจินตนาการสูง และหลงใหลในโลกแฟนตาซี ในชีวิตจริงเธอต้องเผชิญกับการไม่ได้รับการยอมรับจากคนรอบข้าง แต่เธอยังคงยืนหยัดในตัวตนของตนเองอย่างเข้มแข็ง แต่ภายใต้ความเข้มแข็งนั้น เทย่าเป็นคนอ่อนไหว และมักเก็บซ่อนความรู้สึกเจ็บปวดไว้ภายใน โดยใช้โลกจินตนาการเป็นพื้นที่ปลอดภัยในการหลบหนีจากความเป็นจริง โดยลึกแล้วเธอยังต้องการการยอมรับ และความเข้าใจจากพี่สาวเป็นอย่างมาก

เทลิอุส เป็นอัศวิน เป็นตัวแทนของความกล้าหาญและความมั่นใจในตัวเอง เป็นผู้ที่ยึดความถูกต้อง พร้อมเผชิญหน้ากับอุปสรรคและปกป้องผู้อื่นโดยที่ไม่กลัวสิ่งใด อีกทั้งยังสะท้อนถึงตัวตนที่เข้มแข็งและเป็นอิสระ ซึ่งมีความแตกต่างจากตัวตนในโลกความเป็นจริงอย่างชัดเจน ขณะเดียวกัน เทลิอุสยังเปรียบเสมือนพื้นที่ที่ทำให้เธอสามารถแสดงออกถึงตัวตนที่แท้จริง และได้การยอมรับในแบบที่เธอต้องการ

2.3) ความต้องการของตัวละคร ต้องการให้พี่สาวยอมรับและเข้าใจในตัวตนของเธอ

2.4) ภูมิหลังของตัวละคร เทย่าเป็นเด็กสาวลูกครึ่งไทย–อเมริกันผิวสี และเป็นน้องสาวต่างพ่อของอลิส เธอเกิดและเติบโตในประเทศไทย โดยมีพี่สาวที่อายุห่างกันถึง 10 ปีเป็นคนดูแล เนื่องจากแม่ยุ่งกับการทำงาน ส่วนพ่อทำงานอยู่ต่างประเทศ และได้เสียชีวิตลงเมื่อเทย่าอายุ 15 ปี แม้ในวัยเด็กสองพี่น้องจะเคยมีความผูกพันใกล้ชิดกัน แต่เมื่อเติบโตขึ้นกลับมีความแตกต่างทางความคิด และความสนใจอย่างชัดเจน เทย่าหลงใหลในโลกของเกม เวทมนตร์ และแฟนตาซี ซึ่งทำให้เธอมักถูกมองว่าแตกต่างจากคนรอบข้าง โดยเฉพาะจากอลิส ความไม่เข้าใจนี้ รวมทั้งกับการที่เธอต้องเผชิญกับการถูกรุมกลั่นแกล้งในโรงเรียน ยิ่งทำให้เทย่ารู้สึกโดดเดี่ยวและไม่ได้รับการยอมรับ อีกทั้งเธอยังไม่ชอบมาร์ค แฟนของอลิส เพราะรู้สึกว่าเขาแย่งความสนใจจากพี่สาวไป

ความเจ็บปวดที่เทย่าต้องเผชิญเป็นสิ่งที่เธอไม่สามารถพูดกับใครได้โดยตรง เธอจึงเลือกสร้างโลกของตัวเองผ่านเกมที่ชื่อว่า “The Dungeon of Geeks” ซึ่งถูกออกแบบให้เป็นเกมแนวเอ็มเอ็มโออาร์พีจี (MMORPG: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) ที่เน้นการเล่นเป็นทีม และมีการกำหนดบทบาทของตัวละครอย่างชัดเจน โดยเธอนำเหตุการณ์ บุคคล และความรู้สึกจากโลกความเป็นจริงมาสร้างใหม่ในรูปแบบแฟนตาซี ไม่ว่าจะเป็นตัวละครของมาร์ค กลุ่มเชียร์ลีดเดอร์ (Cheerleader) หรือคนรอบตัวที่มีอิทธิพลต่อชีวิตของเธอ ภายในโลกเกม เทย่าได้สร้างตัวละครของตัวเองขึ้นมาในชื่อ “เทลิอุส เดอะ พาลาดิน” (Telius the Paladin) ซึ่งเป็นตัวละครประเภทไฟท์เตอร์และซัพพอร์ต (Fighter / Support) โดยมีดาบเป็นอาวุธประจำตัว การโจมตีและการใช้สกิล (Skills) ต่าง ๆ จะอาศัยดาบเป็นสื่อกลางในการปลดปล่อยพลัง สกิลประจำตัวของเธอประกอบด้วย

1. Light of Grace ฟื้นฟูพลังชีวิตให้แก่เพื่อนร่วมทีม
2. Radiance Shield สร้างโล่ป้องกันให้แก่เพื่อนร่วมทีม
3. Holy Strike (Ultimate Skill) สกิลขั้นสูงสุด ปลดปล่อยพลังทั้งหมดที่สะสมไว้ และจะรวบรวมพลังแห่งแสงเข้าสู่ดาบจนถึงขีดสุด ก่อนฟาดฟันลงใส่ศัตรูอย่างรุนแรง ก่อให้เกิดความเสียหายสูงในวงกว้าง ซึ่งเธอทำหน้าที่เป็นแกนหลักของทีม คอยทั้งต่อสู้และปกป้องเพื่อนร่วมทีม เป็นศูนย์กลางที่ช่วยรักษาสมดุลของทีมในการเล่น นอกจากนี้ เทย่ายังสร้าง “ทีมสุดเจ๋ง” ขึ้นมา ซึ่งประกอบไปด้วย บิ๊ก ลิลิธ มาร์คอส และเลนดีส โดยแต่ละตัวละครมีบทบาทและหน้าที่แตกต่างกันไปตามระบบของเกม สะท้อนถึงความสัมพันธ์และบทบาทของบุคคลเหล่านั้นในชีวิตจริง

โลกของเกมจึงไม่ใช่เพียงจินตนาการ แต่เป็น “พื้นที่ปลอดภัย” ที่เทย่าใช้ในการแสดงตัวตน ถ่ายทอดความรู้สึก และจัดการกับสิ่งที่เธอเผชิญในชีวิตจริง ขณะเดียวกัน เกมนี้ยังเป็นช่องทางสำคัญที่เปิดโอกาสให้อลิสได้เข้าไปเรียนรู้และเข้าใจตัวตนของเทย่าผ่านประสบการณ์ในโลกที่เธอสร้างขึ้น

2.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับเทย่า	ความสัมพันธ์
อลิส	อลิสและเทย่าเป็นพี่น้องต่างพ่อที่มีความห่างเหินและไม่เข้าใจกัน สำหรับเทย่า อลิสเป็นทั้ง “คนสำคัญที่สุด” และในขณะเดียวกันก็เป็น “คนที่ไกลที่สุด” ในชีวิต เพราะความแตกต่างในตัวตนและวิธีใช้ชีวิต ทำให้ทั้งสองไม่สามารถสื่อสารและเข้าใจกันได้อย่างแท้จริง ในขณะที่อลิสไม่เคยรับรู้สิ่งที่เกิดขึ้นกับเธอ เทย่ากลับต้องเผชิญกับการถูกบูลลี่จากสังคมรอบตัว ซึ่งยิ่งทำให้เธอรู้สึกโดดเดี่ยวและไม่เป็นที่ยอมรับ ความรู้สึกเหล่านี้ผลักให้เทย่าค่อย ๆ ถอยห่างออกมา และหันไปสร้างโลกของตัวเองผ่านเกม “The Dungeon of Geeks” การสร้างโลกใบนี้ไม่ได้เป็นเพียงการหลบหนี แต่ยังเป็นความพยายามของเทย่าที่อยากให้อลิสได้เข้ามาเรียนรู้และมองเห็นตัวตนของเธอในแบบที่เธอเป็นจริง ๆ เพราะท้ายที่สุดแล้ว การถอยห่างของเทย่าไม่ได้เกิดจากการไม่รัก แต่เกิดจากความไม่เข้าใจและความกลัวว่าจะไม่ได้รับการยอมรับจากพี่สาว เธอจึงเลือกสื่อสารผ่านโลกที่เธอสร้างขึ้นแทนคำพูดที่ไม่เคยถูกเอ่ยออกมา
เวร่า	เวร่าเป็นเพื่อนสนิทของอลิส และเป็นครูแนะแนวในโรงเรียนที่เทย่าเรียนอยู่ ระหว่างเทย่ากับเวร่าไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์กันโดยตรง แต่มีความเชื่อมโยงผ่านอลิสเป็นหลัก เนื่องจากอลิสมักไปปรึกษาเวร่าเกี่ยวกับปัญหาความสัมพันธ์กับน้องสาวอยู่เสมอ ในมุมมองของเวร่า เธอทำหน้าที่คล้าย “ผู้ชี้แนะ” ที่พยายามช่วยให้อลิสเปิดใจ และมองเทย่าในมุมใหม่ ๆ มากขึ้น ไม่ใช่เพียงตัดสินจากภายนอกหรือความไม่เข้าใจกันในอดีต ซึ่งสอดคล้องกับบทบาทของเวร่าในฐานะครูแนะแนวที่คอยรับฟังและตั้งคำถาม เพื่อให้อีกฝ่ายได้ทบทวนความคิดและความรู้สึกของตัวเอง

มาร์ค / ซอมบี้ มาร์ค (Zombie Mark)	มาร์คเป็นแฟนของอลิส ซึ่งในมุมมองของเทย่า เธอมองว่าเขาเป็นคนซื่อบื้อ ไร้ความสามารถ และไม่เหมาะสมกับพี่สาว อีกทั้งยังรู้สึกว่าการเข้ามาของมาร์คได้ดึงความรักและความสนใจของอลิสไปจากเธอ จึงทำให้เทย่าเกิดความไม่พอใจและมองเขาในแง่ลบ ด้วยเหตุผลนี้ เทย่าจึงนำภาพของมาร์คไปสร้างเป็นตัวละครในโลกเกม ในฐานะบอสตัวที่สองชื่อ “ซอมบี้มาร์ค” การทำให้เขากลายเป็นซอมบี้ สะท้อนมุมมองของเทย่าที่เห็นว่าเขาเป็นคนไร้คุณค่า ไร้ชีวิตชีวา และเป็นสิ่งที่ควรถูกกำจัดออกไป แต่ขณะเดียวกัน การที่เทย่าให้อลิสเป็นผู้เผชิญหน้า และจัดการกับบอสตัวนี้ด้วยตนเอง ยังแสดงถึงความต้องการลึก ๆ ที่อยากให้พี่สาวมองเห็นความจริงในแบบที่เธอรับรู้
บิ๊ก	บิ๊ก เดอะเกมเมอร์ สแลมเมอร์ เป็นหนึ่งในสมาชิกทีมสุดเจ๋ง ที่ทำหน้าที่เป็นเกมมาสเตอร์ (Game Master) และเป็นคนที่มีความสนใจในสิ่งเดียวกับเทย่า เขาเข้าใจและยอมรับตัวตนของเธอโดยไม่ตัดสิน ทำให้ความสัมพันธ์ของทั้งสองค่อย ๆ พัฒนาเป็นความสนิทและความไว้วางใจ เทย่าสามารถเป็นตัวของตัวเองได้อย่างเต็มที่เมื่ออยู่กับบิ๊ก ทั้งในฐานะเพื่อนร่วมเล่นเกม และคนที่รับฟังเธออย่างแท้จริง เทย่าเลยให้บิ๊กเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดโลกของเธอให้ผู้อื่นได้เห็น เพราะนอกจากเขาจะเข้าใจตัวตนของเธอแล้ว แต่ในฐานะ Game Master เขายังสามารถควบคุมและเล่าเรื่องภายในเกม พาอลิสค่อย ๆ เรียนรู้และมองเห็นตัวตนของเทย่า เพราะฉะนั้น บิ๊กไม่เป็นเพียงแค่คนที่เข้าใจเทย่า แต่ยังเป็นคนที่พาให้อลิสเข้าใจเทย่าได้ ทั้งในเชิงโครงสร้างของเกมและในเชิงอารมณ์ความรู้สึก
มาร์คอส / รอนนี่	รอนนี่เป็นหนึ่งในสมาชิกทีมสุดเจ๋ง และเป็นคนที่ยอมรับและเข้าใจเธอโดยไม่ตัดสิน เขาเป็นคนเรียนเก่งแต่ต้องเผชิญกับแรงกดดันจากครอบครัวในเรื่องการเรียน เทย่าจึงชวนเขาเข้าสู่โลกของเกมเพื่อเป็นพื้นที่ในการผ่อนคลาย และหลีกหนีจากความคาดหวังเหล่านั้น จนในที่สุดรอนนี่ได้เข้าร่วมทีม ในโลกเกม เทย่าสร้าง “มาร์คอส” ให้เป็นตัวละครปีศาจจากโลกใต้พิภพที่มีลักษณะสบาย ไม่เคร่งครัด และดูขี้เกียจ ซึ่งสะท้อนด้านที่รอนนี่ไม่สามารถแสดงออกได้ในชีวิตจริง

เรนนี่ / เลนดีส	เรนนี่เป็นน้องสาวของรอนนี่ และเป็นอีกหนึ่งในสมาชิกทีมสุดเจ๋งที่อายุน้อยที่สุด เธอประสบอุบัติเหตุจนไม่สามารถเดินได้ และต้องเผชิญกับสายตาดูถูกจากสังคมรอบข้าง ทำให้เทย่าเข้าใจความรู้สึกของเธอ และชวนเธอเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของทีม ในโลกเกมเทย่าจึงสร้าง “เลนดีส” ให้เป็นตัวละครเผ่าเอลฟ์ (Elf) และเล่นตำแหน่ง Marksman / Archer หรือแคร์ระยะไกล ที่มีจุดเด่นด้านความว่องไว การเคลื่อนที่อย่างอิสระ และการโจมตีจากระยะห่างอย่างแม่นยำ ซึ่งสะท้อนตัวตนที่แท้จริงของเรนนี่ในแบบที่ไม่ถูกจำกัดด้วยร่างกาย และสายตาของผู้อื่น
ลลิน	ลลินเป็นเพื่อนสนิทของเทย่าที่โรงเรียน และเป็นหนึ่งในไม่กี่คนที่เข้าใจและยอมรับเธอในแบบที่เธอเป็น ความสัมพันธ์ของทั้งสองเต็มไปด้วยความใกล้ชิดและความไว้วางใจ จนลลินกลายเป็นพื้นที่ปลอดภัยทางความรู้สึกของเทย่า ความผูกพันนี้ค่อย ๆ ลึกซึ้งเกินกว่าคำว่า “เพื่อน” แต่เทย่าไม่สามารถเปิดเผยความรู้สึกเหล่านั้นได้อย่างเต็มที่ภายใต้สังคมรอบข้าง
ลิลิธ	ลิลิธเป็นหนึ่งในสมาชิกทีมสุดเจ๋ง เทย่าสร้างให้เธอเป็นปีศาจสาวประเภทแอสซาซิน (Assassin) ซึ่งเป็นตัวละครที่มีความคล่องแคล่ว ว่องไว เด็ดขาด และสามารถตัดสินใจได้อย่างมั่นใจโดยไม่ลังเล ลักษณะนี้จึงสะท้อนถึงด้านที่กล้าและเป็นอิสระ ซึ่งเทย่ามองว่ายังไม่ปรากฏในลลินในโลกความเป็นจริง เธอสามารถยืนอยู่ข้างเทย่าได้แบบไม่ลังเล ทำให้ความสัมพันธ์กับลิลิธเต็มไปด้วยความเปิดเผยและความจริงใจ เป็นพื้นที่ที่เทย่าสามารถแสดงความรู้สึกได้อย่างตรงไปตรงมา และสะท้อนความสัมพันธ์ในแบบที่เธอปรารถนา แต่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้จริงกับลลินในโลกความเป็นจริง
ยูมิ & ริกะ/ ซัค คิวบัส	คู่หูเชียร์ลีดเดอร์สองคนนี้เป็นนักเรียนที่มีชื่อเสียงและมีอิทธิพลในโรงเรียน พวกเธอมักกลั่นแกล้งและทำให้เทย่าเสียใจอยู่เสมอ อีกทั้งยังมีส่วนทำให้ลลินค่อย ๆ ถอยห่างออกไปจากเทย่า ยิ่งตอกย้ำความโดดเดี่ยวและความรู้สึกไม่เป็นที่ยอมรับของเธอ เทย่าจึงนำภาพของทั้งสองมาสร้างเป็นตัวละครในโลกเกม ในรูปแบบของปีศาจที่เรียกว่า

	“ซัคคิวบัส” (Succubus) ซึ่งสะท้อนถึงความน่ากลัวและอำนาจที่พวกเธอมีเหนือชีวิตของเทย่าในโลกจริง อย่างไรก็ตาม ภายในเกม เทย่ากลับเลือกที่จะไม่ต่อสู้กับพวกเธอ การตัดสินใจนี้สะท้อนถึงความรู้สึกภายในที่เธอมองว่าตนเองไม่สามารถเผชิญหน้า หรือเอาชนะสถานการณ์เหล่านั้นได้จริง แต่ขณะเดียวกัน เมื่อโลกเกมถูกสร้างขึ้นเพื่อให้อลิสได้เข้ามารู้จักตัวตนของเทย่า การไม่ต่อสู้จึงกลายเป็นการเปิดพื้นที่ให้อลิสในฐานะพี่สาวได้เข้ามาเผชิญหน้าและจัดการกับสิ่งที่เทย่าไม่สามารถทำได้ด้วยตนเอง

ตารางที่ 3.8 : ความสัมพันธ์ของตัวละครเทย่า

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) นายพัฒน์พงษ์ ลอยมาปิง รับบท บิ๊ก

3.1) ลักษณะภายนอก เด็กผู้ชาย อายุ 17 ปี ผอม สูง ผมดำหยักศก ตาโต ดวงตามีสีน้ำตาลอ่อน คิ้วเข้ม ผิวขาว มีกระบนหน้า เป็นลูกครึ่ง ชอบการแต่งตัวมีสีสันสนุกสนาน เป็นคนที่มีท่าทางกระฉับกระเฉงว่องไว พูดเร็ว อยู่ไม่ค่อยนิ่ง ชอบเล่นเกม

3.2) ลักษณะภายใน บิ๊กเป็นเด็กผู้ชายที่สดใส ยิ้มง่าย ชอบเข้าสังคม ชอบอยู่กับกลุ่มเพื่อน และความให้สำคัญกับคำว่าพวกพ้อง ทำให้ชอบที่จะช่วยเหลือเพื่อนรวมไปถึงคนที่ไม่รู้จัก มีน้ำใจและชอบแบ่งปันความรู้สึกดีดีให้กับผู้อื่น ถึงแม้ภายนอกจะดูเป็นเด็ก แต่บิ๊กมีมุมมองและความคิดที่เป็นผู้ใหญ่

3.3) ความต้องการของตัวละคร อยากช่วยเหลือและแบ่งปันความสุขให้กับผู้คน

3.4) ภูมิหลังของตัวละคร บิ๊กเป็นเด็กผู้ชายที่เติบโตมากับครอบครัวที่ไม่ได้มีเวลาเอาใจใส่ในตัวเขามากขนาดนั้น บิ๊กจึงเหมือนเป็นเด็กที่เติบโตมาด้วยตัวเอง แต่บิ๊กไม่ได้มองสิ่งนั้นเป็นปมหรือปัญหาในชีวิต บิ๊กกลับคิดว่าเค้าสามารถเติมเต็มตัวเขาเองได้ด้วยการเล่นเกมและการมีเพื่อน
แต่แล้ววันนึงตัวตนของบิ๊กที่สังคมเล็กๆในโรงเรียนของเขามองว่ามันแปลก เลยทำให้บิ๊กไม่มีเพื่อน มันทำให้เขารู้สึกแย่และไม่รู้ว่าจะก้าวข้ามสิ่งเหล่านี้ไปยังไง แต่สุดท้ายบิ๊กยังเชื่อมั่นและมั่นใจที่จะเป็นตัวของตัวเองต่อไป

ทำให้แรงดึงดูดได้นำพาเขาไปเจอกับเพื่อนที่มีตัวตนและนิสัยแบบเดียวกัน ซึ่งคือเทย่า เทย่าทำให้บิ๊กสามารถก้าวข้ามความรู้สึกแย่ๆไปได้ ในขณะเดียวกันบิ๊กก็เหมือนเป็นส่วนนึงที่คอยเติมเต็มให้กับเทย่าเช่นกัน รวมไปถึงยังทำให้เขาได้มีเพื่อนเพิ่มขึ้น ทั้งรอนนี่กับเรนนี่ และทำให้เค้ายิ่งอยากจะแบ่งปันความสุขให้กับผู้อื่น เหมือนที่เค้าได้รับความสุขจากเทย่าและเพื่อนๆของเขา

3.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับบิ๊ก	ความสัมพันธ์
เทย่า	เทย่าคือเพื่อนสนิทของบิ๊ก สำหรับบิ๊กแล้วเทย่าคือคนที่คอยเติมเต็มชีวิตให้กับบิ๊ก การได้รู้จักกับเทย่าทำให้บิ๊กอยากที่จะคอยเติมเต็มและช่วยเหลือคนอื่น โดยที่บางครั้งบิ๊กเองก็ไม่รู้ตัว
อลิส	พี่สาวของเทย่า ที่บิ๊กเองก็ไม่เคยได้พบได้เจอมาก่อน จนกระทั่งเทย่าเสียชีวิตทำให้บิ๊กได้เจอกับอลิสเป็นครั้งแรก บิ๊กตัดสินใจช่วยอลิสอย่างไม่ลังเล เพราะเทย่าคือเพื่อนสนิทของเขา บิ๊กได้คอยช่วยเหลืออลิสในการเล่นเกมเพื่อทำความรู้จักกับเทย่า ในระหว่างนั้นเองบิ๊กก็ได้เรียนรู้และทำความเข้าใจตัวตนของอลิสไปด้วย
รอนนี่	เพื่อนสนิทอีกคนของบิ๊ก รอนนี่คือเพื่อนที่บิ๊กสามารถเป็นตัวเองได้อย่างเต็มที่ ด้วยความชอบที่เหมือนกัน ทำให้เหมือนมองตาก็รู้ใจ
เรนนี่	น้องสาวของรอนนี่ ถึงแม้จะเด็กกว่า แต่สำหรับบิ๊กแล้วเรนนี่นี้ก็เหมือนเป็นเพื่อนของเขาอีกคน ที่คอยสนุกสนานและเป็นเพื่อนร่วมทีมคนสำคัญเวลาเล่นเกมด้วยกันเสมอ
เวร่า	เวร่าเพื่อนของอลิส บิ๊กได้เจอกับเวร่าครั้งแรก ในตอนที่กำลังจะพยายามช่วยอลิส การส่งสายตาเล็กน้อยให้กำลังใจของเวร่า ช่วยให้สถานการณ์ความตึงเครียดดีขึ้น
มาร์ค	แฟนหนุ่มของอลิส การพบกันของมาร์คและบิ๊กในครั้งแรกได้เกิดความเข้าใจผิดของมาร์ค ทำให้ทั้งคู่เกือบมีปัญหากัน แต่สุดท้ายเมื่อมาร์ครู้ความจริง บิ๊กก็ช่วยเหลือมาร์คเหมือนเป็นพี่ชายคนนึง

ยูมิ/ริกะ	เชียร์ลีดเดอร์สาวของโรงเรียน ที่คอยกลั่นแกล้งเทย่ามาตลอด สำหรับบิ๊กแล้วยูมิและริกะคือคนจำพวกที่เขาไม่ชอบ

ตารางที่ 3.9 : ความสัมพันธ์ของตัวละครบิ๊ก

ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) นางสาวปภาวดี อิ่มเจริญผล รับบท ลิลิธ และ ลลิธ

ลิลิธ

4.1) ลักษณะภายนอก ลิลิธ มอร์นิ่งสตาร์ ปีศาจสาวประเภท นักฆ่า (Assassin) และรับตำแหน่งนักรบ (Fighter) ของทีม มีผมเปียยาวสีม่วงเข้ม เสริมด้วยไฮไลท์ (Highlight) สีม่วงอ่อน ใส่ชุดเกราะหนังลายเกล็ดสีดำประดับด้วยหนังเงาสีม่วงที่เป็นสีประจำตัว และมักจะถืออาวุธประจำตัวอย่าง ขวานด้ามยาวที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว มีหัวอาวุธสีเทาที่ประดับด้วยอัญมณีสีม่วงตรงกลาง และพื้นผิวเต็มไปด้วยร่องรอยของการต่อสู้ไว้แสดงให้เห็นถึงประสบการณ์และความพร้อมในการต่อสู้ มีรูปร่างสมส่วน สวยสง่า แข็งแกร่ง และรวดเร็ว มีความมั่นใจในทุกท่วงท่า ใช้การแสดงออกที่เปี่ยมด้วยเสน่ห์ดึงดูด (Charismatic expression) กายภาพมีความพริ้วไหวแต่แฝงด้วยความมั่นคง และเน้นไปที่ข้อต่อส่วนต่างๆ เหมือนปล้องของแมงป่อง

4.2) ลักษณะภายใน ลิลิธ เป็นปีศาจที่มีความมั่นใจในตัวเองสูงมากทั้งเรื่องรูปลักษณ์ และพลัง เธอรักในอิสระ ชอบการต่อสู้ จึงมักจะสนใจในสิ่งใหม่ๆ และเรื่องที่ท้าทาย ถึงเธอจะไม่สนใจสายตาของคนรอบข้าง ไม่สนใจกฎเกณฑ์ และเลือกทำตามสิ่งที่ใจต้องการอยู่เสมอจนหลายๆครั้งเธอมักจะพูดจาตรงไปตรงมาดูเหมือนเยาะเย้ยผู้อื่น แท้จริงแล้วเธอเป็นเพียงปีศาจที่ซื่อตรง พูดตามสิ่งที่เห็น แม้จะดูแข็งกร้าวกับศัตรู แต่กับเพื่อนร่วมทีมเธอจะเป็นคนที่เข้าถึงง่าย มีชีวิตชีวา และใส่ใจ โดยเฉพาะกับ เทลิอุส คนรักของเธอที่ยอมให้ได้ทุกอย่างแม้จะแลกด้วยชีวิตก็ตาม

4.3) ความต้องการของตัวละคร ต้องการให้ชีวิตเต็มไปด้วยความตื่นเต้น ความสนุก และได้ทำแต่สิ่งที่ชอบ ต้องการร่วมผจญภัย ได้ออกเดินทางไปกับเพื่อนร่วมทีมและอยู่กับเทลิอุสไปนานๆ คอยปกป้อง และทำให้มีความสุข

4.4) ภูมิหลังของตัวละคร ในอดีตเธอคือ ลิลิธ มอร์นิ่งสตาร์ เป็นลูกของราชาปีศาจองค์เก่า ที่เบื่อหน่ายกับบทบาทเจ้าหญิงปีศาจ และไม่อยากทำตามสิ่งที่ราชาปีศาจผู้พ่อวางไว้ จึงหนีออกมาจากนรก และได้เจอโลกที่แปลกใหม่ เธอสนุกไปกับการออกเดินทางที่ได้เจอสิ่งใหม่ๆ ได้ต่อสู้กับเหล่ามอนสเตอร์ (Monster) มากมาย แต่ชีวิตก็เหมือนขาดอะไรไปบางอย่าง จนวันหนึ่ง ระหว่างการปราบมอนสเตอร์เธอได้มาเจอกับเทลิอุส และต่อสู้ร่วมกัน จากนั้นเธอก็ได้ร่วมผจญภัยในฐานะเพื่อนร่วมทีมคนแรกของเทลิอุส พวกเขาได้ร่วมทุกข์ร่วมสุขคอยปกป้องกันและกันจนท้ายที่สุดก็ได้พัฒนาความสัมพันธ์มาเป็นคนรัก ปัจจุบัน เธอคือลิลิธ ปีศาจสาวประเภท นักฆ่า (Assassin) และรับตำแหน่งนักรบ (Fighter) ประจำทีมสุดเจ๋งที่ใช้ขวานยาวประดับอัญมณีสีม่วงคู่ใจเป็นอาวุธประจำตัว เธอมีพลังกายภาพที่มีสามารถสร้างค่าความเสียหาย (Damage)ทางเวทได้ แม้ว่าเธอจะเป็นนักฆ่าที่เก่งด้านการลอบสังหารแต่เธอชอบในการต่อสู้แบบรุนแรง และบุกทะลวงมากกว่า เธอสามารถโจมตีได้ทั้งแบบเดี่ยวและโจมตีหมู่ ทั้งระยะประชิด และระยะไกล การโจมตีธรรมดาของเธอ คือการใช้ขวานโจมตี และเธอมีสกิล (Skills) ประจำตัวดังนี้

1. ดีมอนเควก (Demonquake) ใช้ขวานกระแทกพื้นดินเพื่อสร้างแรงสะเทือน ส่งผลให้ศัตรูอยู่ในสภาวะชะงัก (Stun)

2. แชโดว์ แอตแทก (Shadow Attack) การเคลื่อนที่เข้าหาเป้าหมายในระยะประชิดอย่างรวดเร็ว พร้อมจู่โจมด้วยการโจมตีปกติอย่างต่อเนื่องจำนวน 2 ครั้ง

3. อะบิซัล แอกซ์ (Abyssal Axe) อัลติเมทสกิล (Ultimate Skill) ที่จะรวบรวมพลังปีศาจไว้ที่อาวุธ และปลดปล่อยพลังที่รุนแรงไปยังศัตรูในการโจมตีเพียงครั้งเดียว

ถึงแม้ว่า ลิลิธ จะเป็นตัวละครที่เทย่าสร้างขึ้นมา ทั้งตัวตน และเรื่องราวชีวิตโดยมีต้นแบบและดัดแปลงมาจาก ลลิน แต่สิ่งเหล่านั้นคือเจตจำนงของเทย่า และความปรารถนาที่อยู่ลึกภายในจิตใจของทั้งสองโดยที่ลิลิธไม่ได้รับรู้

ลิลิธแตกต่างไปจากตัวละครที่ไม่มีผู้เล่นคอยควบคุมอยู่ (Non-Player Character) ตัวอื่นๆ เพราะลิลิธเป็นเหมือนข้อยกเว้นที่ถูกเขียนรหัสไว้ลับๆ (Hidden Script / Hard-coded Exception) ที่คนอื่นอาจจะเข้าใจว่าเป็นบั๊ก (Bug) ที่ทำให้ตัวละครเล่นนอกบท แต่แท้จริงแล้วมันคือความตั้งใจของผู้สร้างที่ใส่เงื่อนไขพิเศษเข้าไป การที่ลิลิธเลือกที่จะต่อสู้และตายแทน เป็นเจตจำนงของเทย่าที่ใส่เงื่อนไขลับเข้าไปหลังจากเผชิญปัญหากับลลิน แต่ลิลิธไม่ได้รับรู้เรื่องนั้น ดังนั้นลิลิธจึงเข้าใจ และใช้ชีวิตผ่านมุมมองแบบ โลกคือความจริงเดียว (The Internalized Reality) ที่ตัวตน ความรู้สึก และความต้องการทุกอย่างล้วนมาจากตัวของเธอเอง

4.5) ความสัมพันธ์ตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับลิลิธ	ความสัมพันธ์
อลิส	อลิส พี่สาวของเทย่า ในตอนแรกลิลิธมองว่าเธอเป็นคนอ่อนแอ ไม่น่าจะต่อสู้ได้ ซึ่งก็เป็นแบบนั้นจริงๆ เป็นคนที่ต้องพึ่งพาคนอื่น และมีอคติ ความคิดที่แปลก เข้าใจยาก ช่างถาม แต่เมื่อได้ออกเดินทางด้วยกัน ก็พบว่าอลิสไม่ได้อ่อนแออย่างที่คิด ถึงจะต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจทุกอย่าง แต่ท้ายที่สุดอลิสก็เป็นหนึ่งในสมาชิกทีมสุดเจ๋งที่เธอยอมรับ
เทลิอุส / เทย่า	เทลิอุส เป็นคนรักและ ผู้นำที่เธอเคารพชื่นชม ทั้งด้วยจิตใจแสนบริสุทธิ์ ความแข็งแกร่ง และไม่ย่อท้อต่ออุปสรรคใดๆ เป็นคนที่ดึงเธอออกมาจากโลกที่ไร้ความสนุก ทำให้เธอได้เรียนรู้สิ่งใหม่ๆ และสนับสนุนทุกสิ่งที่เธอเป็น เทลิอุสเป็นคนที่สำคัญที่สุดในชีวิตของเธอเลยก็ว่าได้ ดังนั้นไม่ว่าจะต้องแลกด้วยชีวิต เธอก็จะทำให้เขามีความสุขให้ได้ ส่วนเทย่า เป็นผู้สร้างตัวตน และมอบชีวิตให้ลิลิธ แม้ว่าเธอจะไม่ได้รับรู้เรื่องนี้ หรือรู้ว่าทั้งสองคนคือคนเดียวกัน แต่สำหรับลิลิธแล้วเทลิอุสก็เป็นคนที่มอบชีวิตใหม่ให้เธอเหมือนกัน ซึ่งเธอรู้สึกขอบคุณในเรื่องนี้เสมอมา
เลนดีส	เพื่อนร่วมทีมคนที่สอง ถึงจะไม่ได้สนิทกันมากเพราะไม่ได้พูดคุยเป็นการส่วนตัวมากซักเท่าไหร่ แต่เวลาที่ต้องร่วมกันต่อสู้ เลนดีสก็เป็นคนที่มีประโยชน์ รู้จังหวะในการตั้งรับ แม้ว่าเรื่องความแข็งแกร่งจะไม่เท่าเธอ แต่ในเรื่องของมันสมองเธอก็ยอมรับ และไว้ใจให้จัดการ
มาร์คอส	เป็นคนที่เธอไม่ถูกชะตา และไม่พอใจในสิ่งที่เขาทำ แม้ว่าจะมาจากเผ่าพันธุ์เดียวกันก็ตาม ถึงจะแข็งแกร่ง แต่ก็ขี้เกียจ ดูไม่น่าเชื่อถือ อีกทั้งเอาวิญญาณของเทลิอุสไปคนอื่น แต่เทลิอุสกลับไว้ใจและให้เขาเข้าร่วมทีมไปด้วยกัน แต่ในท้ายที่สุด เธอก็เปิดใจ

	หลังจากเห็นความตั้งใจของมาร์คอส แม้จะโต้แย้งกันบ้าง แต่ก็เป็นคนที่อยู่ด้วยแล้วสบายใจ
ซัคคิวบัส (Succubus)	คู่หูซัคคิวบัส (Succubus) ผู้ชั่วร้าย ศัตรูตัวฉกาจของเธอกับเทลิอุส เป็นจุดอ่อนของเทลิอุสที่เธออยากจะจำกัดให้ได้ เธอรู้สึกโกรธ และเกลียดที่พวกหล่อนมักจะทำร้ายเทลิอุสในตอนที่เธอไม่อยู่ และพลังเสียงที่ทำลายโสตประสาท ทำให้เธอไม่เคยเอาชนะพวกหล่อนได้เลย
มาร์ค / ซอมบี้ มาร์ค (Zombie Mark)	เป็นตัวละครปริศนา ที่โผล่มาอย่างน่าประหลาดใจ ทั้งในตอนที่เป็นซอมบี้ (Zombie) ที่ไม่สามารถกำจัดได้อย่างง่ายดาย และในตอนที่กลายมาเป็นผู้ร่วมทีมอีกคนแต่กลับอ่อนแอกว่าตอนที่เป็นซอมบี้ แต่เธอก็มองเห็นในจิตใจที่หวังดี และอยากจะปกป้องอลิส คนที่เขารัก

ตารางที่ 3.10 : ความสัมพันธ์ของตัวละครลิลิธ

ที่มา : ผู้ศึกษา

ลลิน

4.6) ลักษณะภายนอก ลลินเด็กหญิงอายุ 15 ปี ผมยาวสีดำไว้หน้าม้า มักจะถักเปีย และใส่เสื้อกันหนาวแขนยาวทับเสื้อเชิ้ต (Shirt) อยู่เสมอ แต่งกายถูกระเบียบตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า หากทางโรงเรียนมีกระโปรงที่ยาวกว่านี้ก็คงจะเลือกใส่ยาวเลยเข่าลงไปเลย เป็นคนที่เรียบร้อย มีมารยาทตามขนบ ขี้อาย พูดน้อย และเสียงเบา ท่าทางมีความอ่อนช้อย นอบน้อม และจังหวะช้า ไม่รีบเร่งในสวาภะปกติ

4.7) ลักษณะภายใน ลลินเป็นคนที่เรียบร้อย ใจดี และอ่อนโยนราวกับดอกลิลลี่ที่ขาวสะอาด แต่ก็เปราะบาง เธอชอบอ่านหนังสือ เป็นเด็กเรียนเก่ง มีมารยาท และพูดน้อย เลย มักจะถูกครูเสนอให้ไปช่วยงานตลอด เป็นคนที่ไม่มั่นใจในตัวเอง ไม่ชอบเป็นจุดสนใจ และกังวลสายตารอบข้างอยู่เสมอ เธอเป็นเด็กดีในอุดมคติของครอบครัวหัวโบราณที่พ่อแม่จำกัดกรอบ และปูเส้นทางไว้ให้เดิน เลย กลายเป็นที่คิดมาก และกังวลกับสิ่งที่จะทำอยู่เสมอ แม้จะรู้สึกอึดอัดเป็นบางครั้ง แต่เพราะไม่อยากทำลายความคาดหวังของผู้ให้กำเนิด และเธอก็ชินกับชีวิตแบบนี้แล้ว ถึงแม้ว่าเธอเองก็มีความสุขเวลาได้อยู่กับเพื่อนที่

เข้าใจ และพาเธอเรียนรู้สิ่งใหม่ๆนอกกรอบ แต่สุดท้ายแล้ว เธอก็ไม่กล้าก้าวออกจากเซฟโซน (Safe Zone) และเลือกที่จะถอยห่างจากสิ่งที่เผชิญ

4.8) ความต้องการของตัวละคร ต้องการใช้ชีวิตอย่างสงบ ไม่ต้องเผชิญหน้ากับปัญหา และคำนินทา
ต้องการเป็นตัวของตัวเอง ได้ทำอะไรนอกกรอบ แล้วก้าวข้ามสิ่งที่ติดค้างในใจให้สำเร็จให้ได้ในซักวันหนึ่ง

4.9) ภูมิหลังของตัวละคร ลลิน เป็นลูกคนเดียวที่เกิดในครอบครัวผู้ดีเก่าฐานะร่ำรวย เป็นตระกูลเก่าแก่ที่มีการส่งต่อขนบธรรมเนียมแบบรุ่นสู่รุ่น พ่อแม่เลยมักจะเคร่งครัด และมีความคาดหวังในตัวเธอสูงมาก แม้ว่าจะต้องทำตามกรอบที่พ่อแม่วางไว้ แต่เธอก็ไม่คิดที่จะก้าวออกมา เพราะมองว่าเป็นหน้าที่ของลูกที่ดีที่ต้องสานต่อสิ่งที่ครอบครัวสร้างขึ้นมา และเธอเองก็ไม่รู้สึกสนใจอะไรมากนักนอกเหนือไปจากการเรียน เธอคิดมาเสมอว่าเส้นทางเหล่านี้คือทางที่ถูก เพราะความขยัน ความสามารถ และการปฏิบัติตามขนตระกูล ทำให้มีเธอกับครอบครัวในวันนี้ จนเธอได้ย้ายมาเรียนที่โรงเรียนนานาชาติกลางเทอม และได้มาเจอกับเทย่า ความคิดและมุมมองบางอย่างถึงเริ่มเปลี่ยนไป

4.10) ความสัมพันธ์ตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับลลิน	ความสัมพันธ์
อลิส	คุณครูอลิส ผู้เป็นพี่สาวของเทย่า ถึงจะไม่เคยเรียนห้องที่ครูอลิสสอน แต่ก็รู้จักในฐานะคุณครูที่โรงเรียน และพี่สาวของเทย่า ที่เคยได้ยินเรื่องราว ความจู้จี้ เวลาเทย่าทะเลาะกับครูอลิสเป็นบางครั้ง แต่พอได้มาเจอตัวจริง ทั้งในงานศพ และตอนที่ได้คุยกันหลังเทย่าเสียชีวิต ก็รับรู้ได้ว่าเธอเป็นพี่สาวที่แข็งแกร่ง รัก และเป็นห่วงน้องสาวมากๆ จนเธอรู้สึกผิดกับครูอลิส และละอายใจที่ตนทอดทิ้งน้องสาวของเธอไป แต่ความอ่อนโยนของครูอลิสก็ช่วยปลอบประโลมเธอ และทำให้เธอมีความกล้ามากขึ้น เป็นบุคคลที่เธอรู้สึกขอบคุณจากใจจริง
เทย่า	เพื่อนสนิทคนแรก และเป็นเพียงคนเดียวที่ทำให้เธอสบายใจหลังจากย้ายมาที่โรงเรียนแห่งนี้ เทย่าเป็นเด็กที่มีจิตใจดี แม้จะมีมุมที่เงียบๆไม่ค่อยสุงสิงกับใครเหมือนเธอ แต่

	เวลาที่ได้อยู่ด้วยกันสองคน เทย่าจะกลายเป็นเป็นคนที่สดใสจนทำให้ยิ้มตามได้ อีกทั้งยังยอมรับและเข้าใจในสิ่งที่เธอเป็น เทย่าเป็นคนที่สอนให้เธอรู้จักสิ่งใหม่ๆ เล่าเรื่องสนุกๆให้ฟังเสมอ เธอมีความสุขและรู้สึกดีกับเทย่าเช่นกัน แต่เธอกลัว และอายเวลาที่โดนล้อเลียนว่าเป็นคู่เลสเบี้ยน (Lesbian) เลยเลือกที่จะถอยห่างออกมา แต่การตัดสินใจแบบนั้น ทำให้เธอเสียใจที่สุด เธอรู้สึกผิดที่ทิ้งให้เทย่าเผชิญปัญหาคนเดียว และคิดมาเสมอว่าตัวเองเป็นคนที่ทำให้เทย่าจากโลกนี้ไปอย่างเดียวดาย
บิ๊ก	เป็นเพื่อนสมัยเด็กในกลุ่มของเทย่าที่เล่นเกม(Game) ด้วยกัน เป็นคนที่เทย่าเล่าให้ฟังเวลาพูดเรื่องเกม เคยเห็นที่งานศพของเทย่า แต่ไม่เคยพูดคุยกันแต่อย่างใด
เรนนี่	เป็นรุ่นน้องในโรงเรียน เคยเห็นอยู่บ้างเพราะเป็นเพียงคนเดียวที่นั่งอยู่บนวีลแชร์อยู่เสมอ รู้ว่าเป็นหนึ่งในกลุ่มเล่นเกมของเทย่า แต่ไม่เคยคุยกัน
รอนนี่	เป็นเพื่อนร่วมรุ่นในโรงเรียน อยู่คนละห้อง แต่รู้ว่าเป็นหนึ่งในกลุ่มเล่นเกมของเทย่า เพราะเทย่าเคยเล่าให้ฟัง แต่ว่าไม่เคยคุยกันเป็นการส่วนตัวเลย
เวร่า	คุณครูวิชาแนะแนว ที่คอยดูแล แนะนำเด็กที่เข้าเรียนกลางเทอมอย่างเธอ และเป็นคนที่เสนอว่าจะให้คะแนนพิเศษ หากเธอไปช่วยงานครูในเวลาว่าง ครูเวร่าเป็นคนที่เรียกเธอไปช่วยงานบ่อยที่สุด แต่เธอไม่ได้รู้สึกแย่ เพราะสนุกที่ได้ช่วยงาน อีกทั้งครูเวร่ายังเป็นครูที่เธอรู้สึกชื่นชม และอยากจะเป็นคนที่เก่ง กล้าพูดกล้าทำให้ได้เหมือนครูเวร่า
ริกะ และ ยูมิ	สองสาวเชียร์ลีดเดอร์ผู้โด่งดังประจำโรงเรียน เธอยอมรับว่าพวกเธอเป็นคนที่สวย และเก่งมากๆ แต่ในเรื่องนิสัยนั้นกลับตรงข้ามกัน พวกเธอเป็นคนที่นิสัยแย่ ชอบกลั่นแกล้งและพูดจาทำร้ายผู้อื่น แต่ชื่อเสียง และความร้ายกาจ ทำให้พวกเธอน่ากลัวมากๆ และเธอก็รู้สึกกลัวที่ต้องเผชิญหน้ากับพวกเธอมากๆ พอรู้ว่าเทย่าโดนยูมิกับริกะบูลลี่ (Bully) และเธอกลับโดนล้อเลียนว่าเป็นคู่เลสเบี้ยน (Lesbian) เวลาที่อยู่กับเทย่า เธอจึงรู้สึกอับอาย และกลัวว่าตัวเองจะมีปัญหากับยูมิและริกะ เลยเลือกที่จะหลีกเลี่ยงการเป็นเหยื่อของพวกเธอ
มาร์ค	คุณครูมาร์ค เป็นครูสอนวิชาพลศึกษาในโรงเรียน เป็นครูที่ใจดี เป็นกันเอง และเข้าใจนักเรียนจนเป็นที่ชื่นชอบของนักเรียนหลายๆคน แต่เธอเองก็ไม่เคยคุยกับคุณครูมาร์คเป็นการส่วนตัว

ตารางที่ 3.11 : ความสัมพันธ์ของตัวละครลลิน

ที่มา : ผู้ศึกษา

(5) นายธีรโชติ คล้ายมงคล รับบท มาร์คอส และรอนนี่

มาร์คอส(Marcos)

5.1) ลักษณะภายนอก เป็นปีศาจรูปร่างใหญ่ สูง หนักแน่น ดูมีพลัง มีลักษณะกึ่งปีศาจที่ดูน่าเกรงขาม แต่ในปัจจุบันภาพลักษณ์ของเขากลับดู “ปล่อยตัว” มากขึ้น เสื้อผ้าที่ใส่สบาย ๆ ท่าทางการเคลื่อนไหวค่อนข้างช้า ไม่รีบร้อน เดินแบบเฉื่อย ๆ ชอบนั่งหรือเอนตัวมากกว่ายืนตรง สีหน้ามักดูเบื่อโลก ง่วง ๆ ไม่ค่อยแสดงอารมณ์จริงจัง ในด้านการแสดงออกทางพฤติกรรม เขามักใช้การพูดแบบกวน ๆ ประชดประชัน น้ำเสียงมักไม่จริงจัง ชอบพูดตัดบทหรือพูดให้สถานการณ์ดูเบาลง ซึ่งเป็นสิ่งที่คนภายนอก “มองเห็นได้ชัด” แม้จะไม่ได้สะท้อนตัวตนทั้งหมดของเขา

5.2) ลักษณะภายใน มาร์คอสเป็นคนที่ดูขี้เกียจ ไม่อยากรับผิดชอบ และชอบใช้ชีวิตไปวัน ๆ แต่จริง ๆ แล้วเขาเป็นคนที่มีประสบการณ์ชีวิตสูง ผ่านอะไรมาเยอะ เข้าใจโลกมากกว่าที่แสดงออก เขาใช้ความกวน การพูดประชด และอารมณ์ขัน เป็นเหมือนเกราะป้องกันตัวเองจากความเครียดและอดีตที่เคยแบกรับ เขาไม่อยากกลับไปเป็นคนที่ต้องรับผิดชอบทุกอย่างอีก ลึก ๆ แล้วมาร์คอสเป็นคนมีน้ำใจ และไม่ทิ้งคนอื่นในเวลาที่สำคัญ ถึงจะปากแข็งหรือทำเหมือนไม่สนใจ แต่ถ้ามีใครเดือดร้อน เขาจะเป็นคนที่ “ลงมือช่วย” มากกว่าพูด

5.3) ความต้องการของตัวละคร มาร์คอสต้องการใช้ชีวิตแบบสบาย ๆ ไม่ต้องรับผิดชอบ ไม่ต้องมีใครสั่งหรือคาดหวังอะไรจากเขา อยากอยู่เงียบ ๆ ใช้ชีวิตไปวัน ๆ แบบไม่ต้องคิดมาก แต่ลึก ๆ แล้ว เขายังต้องการ “ความหมายของการมีตัวตน” อยากรู้ว่าสิ่งที่เขาเป็น ยังมีคุณค่าหรือเปล่า เขากำลังหนีจากอดีต แต่ในขณะเดียวกัน ก็ยังผูกพันกับสิ่งนั้นอยู่ เขาไม่ได้อยากกลับไปเป็นเจ้านรก แต่ก็ยังไม่รู้ว่าจะเป็นอะไรแทน

5.4) ภูมิหลังของตัวละคร ในอดีตมาร์คอสคือ เจ้าแห่งนรก ผู้ครองอำนาจสูงสุดเหนือเหล่าปีศาจ เขาต้องแบกรับความรับผิดชอบในการปกครอง การตัดสินโทษ และความกดดันมหาศาลมาเป็นเวลานับพันปี จนกระทั่งถึงจุดที่จิตใจเริ่มอ่อนล้าและตั้งคำถามว่า ความยิ่งใหญ่นี้มีค่าพอให้แลกด้วยความสุขหรือไม่ ในที่สุดเขาตัดสินใจทำในสิ่งที่ไม่มีใครคาดคิด คือการ ละทิ้งบัลลังก์ เพื่อเริ่มต้นชีวิตใหม่ในฐานะคนธรรมดาที่เลือกความสบายกายสบายใจ ปัจจุบันมาร์คอสคือปีศาจประเภทแทงก์ (Tank) ที่มีความทนทานสูง แม้จะดูเกียจคร้านแต่ก็ยากที่จะล้มเขาได้ อาวุธประจำกายคือ คทาที่เขาใช้มันทั้งในการรับการโจมตีและฟาดฟันศัตรูที่มารบกวนเวลาพักผ่อน โดยเขามีสกิล (Skill) ติดตัวดังนี้

1. เลซี่สแลม (Lazy Slam) การโจมตีด้วยน้ำหนักของคทาอย่างรุนแรง หรือใช้มันตั้งรับเพื่อสะท้อนแรงกระแทกจากศัตรู ทำให้ฝ่ายตรงข้ามเสียจังหวะหรือหยุดชะงักการโจมตีไปทันที

2. เคออติกรอร์ (Chaotic Roar) อัลติเมท (Ultimate) สกิล (Skill) ที่เกิดจากการ "หาว" อย่างสุดแรง พลังเสียงที่แผ่งไปด้วยแรงกดดันวิญญาณจะพุ่งเข้าใส่ศัตรูรอบข้าง ทำให้เกิดความเสียหายและหยุดการเคลื่อนไหว (Stun) ของศัตรูทั้งหมด

3. โซล คีปเปอร์ (Soul Keeper) เป็นพลังที่ใช้ในการเก็บวิญญาณ

รอนนี่

5.5) ลักษณะภายนอก เด็กชายอายุ 15 ปี รูปร่างผอม สูง ผมยาวเล็กน้อย จัดทรงเรียบร้อยตามแบบที่พ่อแม่คาดหวัง การแต่งกายดูเป๊ะ เป็นระเบียบ เสื้อผ้าสะอาด สะท้อนถึงการเติบโตมาในกรอบที่ชัดเจน บุคลิกภายนอกดูเงียบ ๆ ไม่ค่อยสุงสิงกับใคร มักอยู่คนเดียวมากกว่าการเข้าสังคม ชอบใช้เวลาไปกับการนั่งอ่านหนังสือ สีหน้าส่วนใหญ่นิ่ง เรียบ และดูเหมือนกำลังคิดอะไรอยู่ตลอดเวลา

5.6) ลักษณะภายใน ภายในของรอนนี่เต็มไปด้วยความกดดัน ความสับสน เขาเป็นคนที่กลัวการเปลี่ยนแปลง ไม่เข้าใจการเติบโต และไม่พร้อมจะก้าวไปสู่การเป็นผู้ใหญ่ เขาถูกเลี้ยงมาในกรอบที่ชัดเจน เขาไม่ค่อยรู้จักตัวเองจริง ๆ เพราะชีวิตที่ผ่านมาเป็นการใช้ชีวิตตามความคาดหวังของครอบครัว

5.7) ความต้องการของตัวละคร รอนนี่ต้องการ “เป็นตัวของตัวเอง” และอยากมีอิสระในการใช้ชีวิตบ้าง อยากได้ช่วงเวลาที่ไม่ต้องคิดว่าอะไรถูกหรือผิด ไม่ต้องแบกรับหน้าที่ตลอดเวลา แต่ลึก ๆ แล้ว สิ่งที่เขาต้องการจริง ๆ คือ การยอมรับความจริง และการได้ใช้ชีวิตในแบบที่ “เขาเลือกเอง”

5.8) ภูมิหลังของตัวละคร รอนนี่เป็นลูกครึ่งเชื้อชาติจีนที่ครอบครัวย้ายถิ่นฐานมาจากประเทศจีนและเปิดบริษัทที่ไทย ทำให้รอนนี่และน้องสาวเรนนี่ได้ย้ายที่มาอยู่ที่ไทยด้วยเนื่องจากเป็นครอบครัวคนจีนพ่อและแม่จะมีการคาดหวังสูงและกดดันทุก ๆ อย่างเกินไป และความคาดหวังใน

ตัวรอนนี่มาก พ่อแม่ต้องการให้รอนนี่เป็นเด็กดี เรียนเก่ง ประพฤติตัวอยู่ในกรอบ และเติบโตเป็นคนที่รับผิดชอบได้ทุกอย่าง

5.9) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับรอนนี่	ความสัมพันธ์
เลนดีส/เรนนี่	เรนนี่คือความผูกพันมากที่สุดเพราะอยู่ด้วยกันมาตั้งแต่เด็กและต้องคอยดูแลน้องสาวมาตลอด น้องสาวเป็นพิการตั้งแต่เกิดไม่สามารถเดินได้ จึงยิ่งรู้สึกว่าตัวเองต้องปกป้องและเป็นกำลังใจให้เรนนี่เสมอ เห็นถึงความไม่มั่นใจ และสายตาจากคนรอบข้างที่ทำให้น้องรู้สึกด้อยค่า จึงพยายามอยู่ข้าง ๆ และสนับสนุนเธอในทุกทาง ส่วน “เลนดีส” คืออวตาร (Avatar) ของเรนนี่ในทีมสุดเจ๋ง เป็นตัวละครเผ่าเอลฟ์ (Elf) สาย Marksman / Archer ที่มีความคล่องตัวสูง ว่องไว และโจมตีระยะไกลได้ เลนดีสสะท้อนตัวตนที่แท้จริงของเรนนี่ในแบบที่ไม่ถูกจำกัดด้วยร่างกาย เป็นตัวแทนของความมั่นใจ และชีวิตที่เธออยากมีในโลกความจริง
เทย่า / เทลิอุส	เทย่าเป็นเพื่อนสนิทและหัวหน้าทีมสุดเจ๋ง เป็นคนเก่งมากทั้งในฐานะคนสร้างเกม The Dungeon of Geeks และคนที่คอยพาทีม (Team) ผ่านทุกภารกิจ รอนนี่รับรู้มาตลอดว่าเทย่าต้องเผชิญกับความกดดันและปัญหาหลายอย่าง แม้จะช่วยได้ไม่ทั้งหมด แต่ก็พยายามคอยอยู่ข้าง ๆ ให้กำลังใจและเชื่อมั่นในตัวเขาเสมอส่วน “เทลิอุส” คือเทย่าในโลกเกม เป็นตัวละครที่แข็งแกร่ง ฉลาด และเป็นศูนย์กลางของทีม (Team) เป็นผู้นำที่ทุกคนไว้ใจ และเป็นตัวแทนของตัวตน
บิ๊ก	เพื่อนในโรงเรียนและในกลุ่มเกม นิสัยต่างกันชัดเจน แต่เข้ากันได้ดีเพราะเล่นเกมด้วยกัน บิ๊กเป็นเหมือนคนที่ช่วยซัพพอร์ต (support) และเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้แผนการพาอลิสเข้ามาในเกมสำเร็จ
อลิส	เป็นพี่สาวของเทย่าและเป็นครูประวัติศาสตร์ในโรงเรียน ที่รอนนี่เคยเรียนด้วย แม้จะไม่ได้สนิทกัน แต่รอนนี่มองว่าอลิสเป็นคนเก่งและน่านับถือ อยากเข้าไปเรียนรู้จากเขามากขึ้น

	เมื่ออลิสเข้ามาในโลกเกมโดยไม่รู้วิธีการเล่น รอนนี่ในร่าง “มาร์คอส” จึงอยากช่วยเหลือ เพราะเห็นความตั้งใจและความพยายามของอลิส
ลิลิธ	เป็นหนึ่งในสมาชิกทีม (Team) สุดเจ๋ง ช่วงแรกเป็นคู่กัดกับมาร์คอส เพราะนิสัยต่างกัน แต่เมื่อผ่านด่านและอุปสรรคมาด้วยกัน ความสัมพันธ์ค่อย ๆ พัฒนา กลายเป็นเพื่อนที่เข้าใจกันมากขึ้น
เวร่า	ครูแนะแนวที่รอนนี่เคยเรียนด้วย และเป็นคนที่รอนนี่อยากเข้าหาเพื่อปรึกษา แต่ด้วยกรอบของครอบครัวและสังคม ทำให้รอนนี่ไม่กล้าเปิดใจเต็มที่ ได้เพียงเก็บสิ่งที่เรียนรู้จากเวร่าไว้ใช้กับตัวเอง
ลลิน	ลลินเป็นเพื่อนร่วมสายชั้นที่รู้จักกันแบบผิวเผิน แม้จะไม่ได้สนิทกันมาก แต่ลลินก็รับรู้มาตลอดว่าเทย่ามีความรู้สึกดี ๆ ให้ด้วยความเป็นห่วงและไม่อยากให้เทย่าถูกคนรอบข้างล้อหรืออึดอัดกับความสัมพันธ์นี้ ลลินจึงเลือกที่จะถอยห่างออกมา แม้จะไม่ได้รังเกียจ แต่เพราะไม่อยากให้ความรู้สึกนั้นกลายเป็นปัญหาของกันและกัน
ยูมิ / ริกะ	เป็นเชียร์ลีดเดอร์ (Cheerleader) ของโรงเรียนที่ใคร ๆ ก็ต้องรู้จักเรารู้ดีว่าเขาเป็นคนชอบใช้อำนาจและบูลลี่ (Bully) เทย่าอยู่เสมอ เราเห็นทุกอย่างและสงสารเพื่อนมาก แต่กลับไม่สามารถช่วยอะไรได้ ทำได้เพียงมองอยู่ห่าง ๆ ด้วยความอึดอัดใจ

ตารางที่ 3.12 : ความสัมพันธ์ของตัวละคร มาร์คอส และรอนนี่

ที่มา : ผู้ศึกษา

(6) นางสาววรัทยา ตั้งจิตวิสุทธิ์ รับบท เลนดีน และ เรนนี่

เรนนี่

6.1) ลักษณะภายนอก เรนนี่ เด็กสาวอายุ 13 ปี ผิวขาว เป็นลูกครึ่งเชื้อชาติจีน ผมสีดำยาว นั่งรถเข็นวีลแชร์ เด็กเนิร์ด ตั้งใจเรียน นั่งหน้าห้องเรียน เป็นเด็กพูดน้อยแต่ความรู้สึกมาเต็มทุกครั้งที่ได้พูด เรียบร้อย ถ้าอยู่กับคนสนิทจะเป็นคนช่างพูดช่างคุย อยู่ต่อหน้าพ่อแม่จะทำตามกฎระเบียบที่ถูกวางไว้ ชอบเล่นเกม สนิทกับพี่ชาย มักจะชวนกันแอบพ่อแม่เล่นเกมเพื่อผ่อนคลายแต่ไม่ทิ้งการเรียน

6.2) ลักษณะภายใน เรนนี่ ไม่มั่นใจในตัวเอง ไม่กล้าสบตากลัวสายตาคน พื้นที่ปลอดภัย (Safe zone) ของเรนนี่ ได้แก่ รอนนี่ ทีมสุดเจ๋ง ห้องนอนและ รถเข็น การเล่นเกมกับทีมสุดเจ๋งเสมือนเป็นการได้ปลดปล่อยความอึดอัด ในโลกเกมเป็นที่ๆเดียวที่จะได้ทำในสิ่งที่อยากทำ ได้ใช้ชีวิตอย่างอิสระโดยที่ไม่ต้องมีพี่ชายคอยดูแล

6.3) ความต้องการของตัวละคร ต้องการให้คนรอบตัวมอง และปฏิบัติต่อเรนนี่ว่า เรนนี่สามรถใช้ชีวิตได้เหมือนคนปกติทั่วไป

6.4) ภูมิหลังของตัวละคร เรนนี่เกิดในครอบครัวนักธุรกิจ พ่อแม่มาเปิดบริษัทที่ประเทศไทยเป็นผู้บริหาร ย้ายถิ่นฐานจากประเทศจีนมาอาศัยและเรียนที่ประเทศไทยเพราะย้ายตามพ่อแม่ มีพี่ชาย 1 คน (รอนนี่) อายุห่างกัน 2 ปี “เป็นคนพิการประเภทที่ 3 พิการทางร่างกาย” มีความพิการตั้งแต่กำเนิด พ่อแม่ไม่ค่อยมีเวลาดูแล หน้าที่ดูแลชีวิตประจำวันจึงตกอยู่ในความรับผิดชอบของพี่ชายอย่างรอนนี่ รอนนี่เป็นเสาหลักคอยดูแลตั้งแต่เด็ก

เลนดีส

6.5) ลักษณะภายนอก เลนดีส เป็นภูตสายพันธุ์ “เอลฟ์” (Elf) เพศหญิง ตัวเล็ก ผิวขาว หูแหลม ร่างกายพริ้วไหว สวมชุดรัดรูปที่ขยับร่างกายได้ง่าย ตำแหน่ง โจมตีศัตรูจากระยะไกลและวางกับดักศัตรู (Marksman / Archer) มีอาวุธประจำตัวคือ หน้าไม้ มั่นใจในตัวเอง พูดจาฉะฉาน กล้าสบตา คล่องแคล่ว ว่องไว ร่างกายมั่นคง แข็งแรง

6.6) ลักษณะภายใน เลนดีส ไหวพริบดี เฉลียวฉลาด เป็นมันสมองของทีมหยั่งรู้ถึงศัตรู มีตรรกะความคิดเป็นของตัวเองอย่างชัดเจน เป็นตัวละครที่เหนือความคาดหมาย คาดเดาไม่ได้

อะไรที่คนทั่วไปทำหรือไม่ทำ ตรรกะจะเป็นขั้วตรงข้าม มีโลกส่วนตัว เมื่อได้ทำอะไรจะจดจ่อกับสิ่งที่ตัวเองทำมากๆ ภาคภูมิในในความแปลกของตัวเอง วิธีการพูดดูเหมือนสื่อไปในทางลบแต่ไม่ได้มีเจตนาคิดไม่ดี

6.7) ความต้องการของตัวละคร ต้องการฝ่าฝันอุปสรรคต่างๆที่เกิดขึ้นไปให้ได้ และได้ใช้ชีวิตอย่างอิสระอย่างไร้ข้อจำกัด

6.8) ภูมิหลังตัวละคร ภูตเผ่าพันธุ์ “เอลฟ์” (Elf) อาศัยอยู่ในป่าลึก อดีตเคยอาศัยอยู่กับชนกลุ่มเผ่าพันธุ์เอลฟ์ (Elf) แต่ด้วยนิสัยที่มักจะทำอะไรเหนือความคาดหมาย เชื่อมั่นในตัวเองว่าจะเอาตัวรอดได้ จึงตัดสินใจออกมาผจญภัยท่องโลกกว้างด้วยตัวคนเดียว ด้วยความอยากรู้อยากเห็นมักจะชอบออกล่า และแกะร่องรอยของสิ่งมีชีวิตที่ได้เห็นผ่านตา ใช้เวทมนตร์ในการหาที่ซ่อนตัวของศัตรูได้อย่างแม่นยำ ใช้ร่างกายเป็นเกราะป้องกัน มีท่าประจำตัวในการต่อสู้กับศัตรูด้วยการใช้ขาเป็นส่วนมาก สกิลประจำตัวได้แก่

1. Moonlight vision ยิงศรเวทย์ขึ้นฟ้าเพื่อเปิดแมพให้เห็นศัตรูที่ซ่อนอยู่
2. Moon Trap วางกับดักเพื่อดักศัตรูที่เดินเข้ามาติด
3. Arrow of Twilight อัลติเมทสกิล ยิงธนูเวทย์ยักษ์โจมตีศัตรู

6.9) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับเลนดีสและเรนนี่	ความสัมพันธ์
อลิส	พี่สาวของเทย่าและเป็นครูสอนวิชาประวัติศาสตร์ที่โรงเรียนแต่ยังไม่เคยเรียนด้วย เป็นอัศวินหน้าใหม่เพิ่งเข้าร่วมทีมสุดเจ๋งและมักจะตั้งคำถามกับสิ่งใหม่ๆที่ยังไม่คุ้นชินหรือรู้จักดีนัก แต่พยายามที่จะเรียนรู้กับโลกที่เทย่าได้สร้างขึ้นมาจนเปิดรับกับสิ่งต่างๆมากขึ้น เลนดีสคอยสนับสนุนเอาใจช่วยอลิสเสมอ ตลอดระยะเวลาที่แผนการลับถูกดำเนินอยู่ เรนนี่ไม่เคยเจอ อลิสแต่มักจะได้ยินชื่อของอลิสอยู่เสมอ เจอกันครั้งแรกตอนบิ๊กพามาเจอที่บ้านตัวเอง

เทย่า/เทลิอุส	เทย่าคือเพื่อนสนิทที่เป็นรุ่นพี่ เป็นคนสร้างเกม รู้จักกันเพราะพี่ชายพาไปรู้จักแล้วตัดสินใจลองเล่นเกมที่เทย่าสร้างขึ้น เป็นเพื่อนที่คอยซัพพอร์ต ฉลาดหลักแหลม เทลิอุส เป็นหัวหน้าทีมทีมสุดเจ๋งและเป็นท็อปเซิร์ฟ (Top server) ของเกม เมื่อต้องไปทำภารกิจในเกมด่านต่างๆจะสมาชิกทีมสุดเจ๋งมั่นใจและวางใจในตัวเทลิอุสว่าจะสามารถฝ่าผ่านด่านต่างๆไปได้
ลิลิธ	หนึ่งในสมาชิกทีมสุดเจ๋ง แฟนของเทลิอุส คอยซัพพอร์ตกันและกันไปไหนไปด้วยกัน เป็นคู่ ดูแลเอาใจใส่ กล้าพูดกล้าแสดงออก ไม่เกรงกลัวต่ออุปสรรคที่เข้ามาพร้อมลุยจัดการศัตรูได้อยู่หมัด อาจจะไม่ค่อยสนิทมากนักแต่เป็นเพื่อนร่วมทีมที่น่าทึ่ง
มาร์คอส/รอนนี่	รอนนี่ พี่ชายแท้ ๆ อายุห่างกัน 2 ปี คอยดูแลตั้งแต่เด็ก ๆ เด็กเนิร์ดตั้งใจเรียน พ่อแม่คาดหวังในด้านการเรียน และการเป็นพี่ที่ต้องรับผิดชอบดูแลน้อง รอนนี่มักจะชวนแอบพ่อแม่เล่นเกมด้วยกัน มาร์คอส ราชาจอมมารใต้โลกพิภพ เป็นหนึ่งในสมาชิกทีมสุดเจ๋งมักจะชอบทำตัวขี้เกียจ เจ้าเล่ห์ ชอบเบี่ยงเบนไม่ยอมทำตามภารกิจ ที่ได้ตกลงกันเอาไว้ว่าจะให้อลิสเข้ามาเรียนรู้ตัวตนของเทย่าผ่านเกม The Dungeon of Geeks แม้ว่าจะชอบทำตัวขี้เกียจ แต่เมื่อถึงเวลาที่จะต้องสู้ก็สู้สุดใจ คอยสนับสนุนกันตลอด
ลลิน	เป็นรุ่นพี่ เรียนห้องเดียวกันกับเทย่า แต่ไม่ได้สนิทหรือรู้จักเป็นการส่วนตัว
บิ๊ก	รุ่นพี่ที่สนิทและเป็นสตรีมเมอร์ (Streamer) ชื่อดัง ผู้ร่วมแผนการลับที่ได้ตกลงกันเอาไว้ว่าจะให้อลิสเข้ามาเรียนรู้ตัวตนของเทย่าผ่านเกม The Dungeon of Geeks คอยสนับสนุนกันเสมอ เป็นบุคคลสำคัญและทีมสุดเจ๋งจะขาดบิ๊กไปไม่ได้
เวร่า	ครูแนะแนวที่โรงเรียน เคยขอคำปรึกษาเรื่องการเรียน
ยูมิ/ริกะ	คู่เชียร์ลีดเดอร์ (Cheerleader) คนดังประจำโรงเรียนมีอิทธิพล ชอบหาเรื่องกลั่นแกล้งคนที่อ่อนแอกว่า รวมถึงรุมกลั่นแกล้งเพื่อนสนิทอย่างเทย่า เพราะด้วยอิทธิพลของชื่อเสียงทำให้ไม่ค่อยมีใครกล้ามีปากเสียงด้วย เรนนี่รับรู้มาเสมอว่า เทย่าถูกกลั่น

	แกล้ง แต่เรนนี่ก็ไม่สามารถช่วยเหลืออะไรได้มากนักทำได้เพียงรับฟัง และคอยให้กำลังใจ

ตารางที่ 3.13 : ความสัมพันธ์ของเลนดีสและเรนนี่กับตัวละครในเรื่อง

ที่มา : ผู้ศึกษา

(7) นางสาววรัญญา ชัยวรวิทย์กุล รับบท เวร่า

7.1) ลักษณะภายนอก เวร่า อายุ 25 ปี เป็นครูสอนวิชาแนะแนว ผิวขาว ซีด ผมยาวสีดำสนิท ทาปากสีแดง แต่งตัวทะมัดทะแมงเคลื่อนไหวได้ง่าย

7.2) ลักษณะภายใน มีความเป็นผู้นำ แต่ไม่ใช่ผู้นำที่ใช้อำนาจหรือกฎระเบียบมาควบคุม เป็นผู้นำที่ขับเคลื่อนด้วยความเข้าใจคน รับฟังปัญหา และ การตัดสินใจที่เฉียบขาด เป็นคนที่จัดการสิ่งต่าง ๆ ได้ดี ทำอะไรรวดเร็ว คิดไว และ สื่อสารอย่างตรงไปตรงมา มองว่าการให้คำแนะนำที่ดีคือให้คนๆนั้นเติบโตด้วยตนเอง มากกว่าการยื่นมือเข้าไปช่วยโดยตรง เปิดกว้างกับเรื่องต่างๆ หัวสมัยใหม่

7.3) ความต้องการของตัวละคร ทำให้อลิสได้ก้าวข้ามผ่านความไม่เข้าใจความไม่ยอมรับของตัวเองให้ได้

7.4) ภูมิหลังของตัวละคร เติบโตในครอบครัวชาวไทยที่มีฐานะมั่นคง เป็นลูกเพียงคนเดียวของครอบครัว โดยไม่ได้รับแรงกดดันหรือความคาดหวังที่เข้มงวดจากผู้ปกครองในการกำหนดทิศทางชีวิต ทำให้มีอิสระในการตัดสินใจ และ สามารถเลือกเส้นทางของตนเองได้ตามต้องการ

7.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับเวร่า	ความสัมพันธ์
อลิส	เป็นเพื่อนสนิทที่อยู่เคียงข้างกันในทุกช่วงเวลา มีความผูกพันที่ลึกซึ้งยาวนาน มีความเข้าใจ และ ความไว้วางใจซึ่งกันและกัน เป็นทั้งพื้นที่ปลอดภัยทางอารมณ์ ที่สามารถเปิดเผยความคิดความรู้สึกได้อย่างอิสระ อีกทั้งยังเป็นทั้งเพื่อน ที่ปรึกษา และ แรงสนับสนุนที่คอยส่งเสริมให้อีกคนได้เรียนรู้ และ สามารถก้าวผ่านปัญหาได้ด้วยตนเอง
เทย่า	น้องสาวของอลิส และ เป็นนักเรียนในโรงเรียน โดยรับรู้เกี่ยวกับเรื่องราวของเทย่ามาจากอลิส อีกทั้งยังคอยสังเกตพฤติกรรม และ การแสดงออกของเทย่าในโรงเรียน ทำหน้าที่เสมือนผู้เฝ้ามอง และ พยายาม ทำความเข้าใจตัวตนของเทย่าในมิติต่าง ๆ อย่างห่างๆ
มาร์ค	แฟนของอลิส รู้จักนิสัยเป็นอย่างดี และ เข้าใจลักษณะนิสัยของเขา แม้จะไม่ชอบความซื่อบื้อ และความน่ารำคาญของมาร์ค แต่ก็ยอมรับได้ว่าเขามีความจริงใจ และ รักอลิสจริงๆ ความสัมพันธ์จึงมีลักษณะคล้าย คู่กัดที่มักหยอกล้อหรือขัดแย้งกันเล็กน้อย แต่ลึกๆไม่ได้มีความเกลียดชังต่อมาร์ค
บิ๊ก	เป็นสตรีมเมอร์ (Streamer) ที่ช่วยสอนอลิสในการเล่นเกม โดยไม่ได้มีความสนิทสนมเป็นการส่วนตัว ทั้งนี้รู้จักเพียงผ่าน การเล่าของอลิสเท่านั้น
ลลิน	เป็นนักเรียนที่ชอบมาช่วยเหลือในการทำงาน มีความเรียบร้อย และ เชื่อฟัง แม้จะพูดน้อยแต่มีความฉลาด แต่สังเกตได้ว่ามีความคิด อยู่ภายในค่อนข้างเยอะ เป็นนักเรียนที่ปรับตัวตามสภาพแวดล้อมมากกว่าการแสดงตัวตนของตัวเองออกมาอย่างชัดเจน
สตีฟ	เป็นนักเรียนที่มักเข้ามาขอคำปรึกษาอยู่เสมอ ตั้งแต่เรื่องเล็กน้อย ไปจนถึงเรื่องสำคัญ แม้คำถามส่วนใหญ่จะค่อนข้างจุกจิกจนสร้าง

	ความรำคาญบ้าง แต่ในฐานะครูยังคงทำหน้าที่ให้คำแนะนำ และชี้แนะแนวทางแก้ไขปัญหาอย่างเหมาะสม
รอนนี่	เป็นเด็กนักเรียนในโรงเรียน ไม่ได้มีความสนิทสนมเป็นพิเศษ
เรนนี่	เป็นเด็กนักเรียนในโรงเรียน ไม่ได้มีความสนิทสนมเป็นพิเศษ
ยูมิ & ริกะ	เป็นนักเรียนที่มีบุคลิกค่อนข้างโดดเด่น และ ดูแรง แต่โดยรวมยังไม่ได้สร้างปัญหาที่รุนแรงหรือส่งผลกระทบในวงกว้าง

ตารางที่ 3.14 : ความสัมพันธ์ของตัวละครเวร่า

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.2.2 กระบวนการเตรียมตัวและพัฒนาก่อนการแสดง

(1) นางสาวภูริปภา ปฏิบัติสรกิจ

การซ้อมละครก่อนการส่งความคืบหน้า 30%

ในกระบวนการซ้อมก่อนการส่งความคืบหน้า 30% ภายหลังจากการอ่านและวิเคราะห์บทร่วมกัน ผู้กำกับได้ให้นักแสดงทดลองเล่นเกม Dungeons & Dragons เพื่อทำความเข้าใจโครงสร้างของโลกเกม รวมถึงภายหลังการเปลี่ยนบริบทเกมเป็นเกมออนไลน์ ผู้กำกับได้ให้ผู้ศึกษาเปลี่ยนมาเล่นเกม Realm of Valor (ROV) ซึ่งเป็นเกมออนไลน์แนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ที่ตัวละครในเกมนั้นจะถูกจัดแบ่งเป็นทีม และตัวละครแต่ละตัวก็จะมีพลัง (Skills) เป็นของตัวเอง จากนั้นกระบวนการทำงานมุ่งเน้นไปที่การค้นหาลักษณะตัวละคร (Character) และการสร้างภูมิหลังของตัวละครผ่านการทำเวิร์กช็อป (Workshop) ควบคู่ไปกับการวางบล็อกกิ้ง (Blocking) และฝึกซ้อมฉาก ตั้งแต่ฉากที่ 1 ถึงฉากที่ 5 การทำงานในแต่ละฉากช่วยให้ผู้ศึกษาได้ค้นหาคาแรกเตอร์ผ่านทางเลือกในการแสดง (Acting Choices) และช่วยให้เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครได้มากยิ่งขึ้น

การส่งความคืบหน้า 30%

ในการส่งครั้งแรก ปัญหาหลักที่พบคือ ความแข็งแรงของคาแรกเตอร์และการเลือกใช้ระดับอารมณ์ของตัวละครในแต่ละเหตุการณ์ยังขาดความสมดุล ส่งผลให้เรื่องราวดูไม่สมเหตุสมผลและ

ไม่น่าติดตาม ตัวละครอลิสยังแสดงออกได้ไม่ชัดเจนเพียงพอ ไม่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงความต้องการของตัวละครได้ชัดเจนมากพอ อีกทั้งการเปลี่ยนผ่านระหว่างฉากยังขาดความต่อเนื่องทางอารมณ์ และขาดจุดที่ตัวละครยึดถือเพื่อเชื่อมต่อฉาก นอกจากนี้ ยังขาดความแตกต่างระหว่างฉากที่มีน้ำหนักทางอารมณ์สูงและฉากที่มีน้ำหนักเบา รวมถึงลักษณะการใช้ภาษาและวิธีการพูดยังสะท้อนบริบทแบบอเมริกันตามบทต้นฉบับ มากกว่าบริบทไทยตามแนวทางที่ผู้กำกับวางไว้

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 50%

ในการซ้อมช่วง 50% ใช้บทที่ผู้กำกับเรียบเรียงขึ้นใหม่เพื่อนำเสนอเนื้อเรื่องภายในระยะเวลาประมาณ 10 นาที ส่งผลให้โครงสร้างของบทมีลักษณะกระชับและดำเนินเรื่องข้ามไปอย่างรวดเร็ว เนื้อหาช่วงต้นมีลักษณะเชิงแนวคิด (conceptual) จึงต้องอาศัยการตีความและทำความเข้าใจอย่างรอบคอบ รวมถึงการเลือกวิธีการแสดงออกที่เหมาะสม

ความท้าทายสำคัญยังคงอยู่ที่การหาสมดุลของอารมณ์ โดยเฉพาะในช่วงที่ตัวละครอลิสสูญเสียน้องสาว และเชื่อมโยงไปสู่การตัดสินใจเข้าสู่โลกของเกม ในช่วงกลางของบทเป็นการนำเสนอโลกของเกม ขณะที่ช่วงท้ายเป็นการเลือกฉากสำคัญที่ตัวละครต้องเผชิญกับความขัดแย้งภายใน (struggle) ที่รุนแรงที่สุด ดังนั้น ความท้าทายของผู้ศึกษาคือการสร้างความต่อเนื่องของอารมณ์และความต้องการภายใต้โครงสร้างเวลาที่กระโดด รวมถึงการเปลี่ยนอารมณ์อย่างฉับพลันให้สอดคล้องกับบริบทของเรื่อง นอกจากนี้ยังมีการฝึกใช้ร่างกายในฉากการต่อสู้ (Combat) ควบคู่กับการทำความเข้าใจฉากอารมณ์ในช่วงท้ายที่ตัวละครต้องก้าวข้ามปัญหาก่อนจบเรื่อง

การส่งความคืบหน้า 50%

ในการส่งความคืบหน้า 50% ความคิดเห็นส่วนใหญ่มาจากการส่งงานล่วงหน้าให้คณะอาจารย์แต่ละท่าน โดยภาพรวมเห็นว่านักแสดงมีพลังและความเข้าใจในคาแรกเตอร์เพิ่มขึ้น อย่างไรก็ตาม มีข้อเสนอแนะว่าไม่ควรเปิดเผยจุดที่ตัวละครสามารถก้าวข้ามปัญหาได้ในงานนำเสนอช่วงนี้

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 70%

ภายหลังการส่งความคืบหน้า 30% ได้มีการปรับแก้บทและคาแรกเตอร์บางส่วนเพื่อให้บริบทของการแสดงสอดคล้องกับความเป็นประเทศไทยมากขึ้น ส่งผลให้ต้องเริ่มกระบวนการทำความเข้าใจบทใหม่ รวมถึงการจดจำบทและวางบล็อกกิ้งใหม่ หลังการส่ง 50% ผู้ศึกษาเริ่มค้นพบคาแรกเตอร์ที่มีความชัดเจนมากขึ้น จึงมุ่งเน้นไปที่การพัฒนาของตัวละครในแต่ละฉาก และการระบุจุดสำคัญที่ส่งผลต่อการ

เปลี่ยนแปลงของตัวละครในเชิงโครงสร้าง เพื่อช่วยแจกแจงให้เห็นภาพความต้องการย่อยและการเปลี่ยนแปลงของตัวละครในแต่ละฉากให้ต่อเนื่องและชัดเจนขึ้น

กระบวนการดังกล่าวช่วยสร้างความเข้าใจในความต่อเนื่องของอารมณ์และความต้องการของตัวละครได้มากยิ่งขึ้น และทำให้ผู้ศึกษามีความเข้าใจตัวละครจนเกิดการเสนอความคิดเห็นในฐานะตัวละครต่อผู้กำกับได้ อย่างไรก็ตาม ช่วงนี้เป็นช่วงที่ผู้ศึกษารู้สึกขัดแย้งภายใน (Struggle) ต่อแนวทางการแสดง เนื่องจากตัวละครมันความต้องการย่อยและความขัดแย้งในตัวเองมาก รวมไปถึงการพัฒนาไปข้างหน้าและย้อนกลับจากความผิดหวัง และเพราะผู้ศึกษายังเข้าใจแก่นของแรงจูงใจตัวละครได้ไม่ลึกซึ้งพอเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงที่ส่งผลต่อความสมเหตุสมผลในทางเลือกที่จะพัฒนาตัวละคร จึงต้องใช้เวลามากในการทบทวนและพิจารณาทางเลือกใหม่ๆและประมวลผลภาพรวมโครงสร้างอีกครั้ง

การส่งความคืบหน้า 70%

ในการส่งความคืบหน้า 70% มีข้อเสนอแนะเกี่ยวกับฉากเปิดเรื่อง โดยเฉพาะช่วงที่ตัวละครทะเลาะกับน้องสาวและเผชิญกับการสูญเสียอย่างฉับพลัน ควรเพิ่มความเข้มข้นของอารมณ์และความต้องการ เพื่อสร้างแรงดึงดูดให้ผู้ชมติดตามเหตุการณ์ต่อไป

ในภาพรวม ตัวละครอลิสมีความมั่นคงของคาแรกเตอร์มากขึ้น มีความละเอียดและความต่อเนื่องในการพัฒนาตัวละคร เริ่มมีความแตกต่างระหว่างฉาก สามารถถ่ายทอดทั้งฉากอารมณ์และจังหวะผ่อนคลายได้ดีขึ้น อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อเสนอแนะให้พัฒนารายละเอียดเพิ่มเติม รวมถึงทำให้พัฒนาการของตัวละครมีความชัดเจนยิ่งขึ้น

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 100%

ในช่วงนี้มีการปรับบทอีกครั้ง โดยมีการเปลี่ยนแปลงบทบาทและหน้าที่ของตัวละครบางตัว ได้แก่ เทย่าและบิ๊ก ซึ่งส่งผลโดยตรงต่อการพัฒนาของตัวละครอลิส ผู้ศึกษาจึงต้องเริ่มกระบวนการทำความเข้าใจบทใหม่ และวางเส้นทางพัฒนาการของตัวละครอีกครั้ง โดยครั้งนี้เป็นการทำงานกับบทเต็มเรื่อง กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้ศึกษาเห็นภาพรวมของเรื่องชัดเจนมากขึ้น เข้าใจการเติบโตของตัวละครในระดับลึก และสามารถเชื่อมโยงความต่อเนื่องของฉาก รวมถึงสร้างตรรกะของความต้องการตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ยังมีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของฉากจากข้อเสนอแนะในช่วง 70% ส่งผลให้ต้องวางบล็อกกิ้งใหม่ทั้งหมด สำหรับผู้ศึกษา พบว่านักแสดงทุกคนมีความเข้าใจในคาแรกเตอร์มากขึ้น ประกอบกับบทที่มีความสมเหตุสมผลมากขึ้น ทำให้ความท้าทายหลักอยู่ที่การจดจำบทและบล็อกกิ้งจำนวน

มากในเวลาอันสั้น รวมถึงประสิทธิภาพของนักแสดงในเปิดรับต่อการเปลี่ยนแปลงทางเลือกในการแสดงที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและต่อเนื่อง

การส่งความคืบหน้า 100%

ผลการประเมินโดยรวมของการส่งความคืบหน้า 100% อยู่ในเชิงบวก ในด้านคาแรกเตอร์และพัฒนาการของตัวละครมีความชัดเจนและแข็งแรงเพียงพอ ทำให้เรื่องสามารถสื่อสารและสร้างความน่าติดตามได้ สำหรับตัวละครอลิส มีข้อเสนอแนะให้พิจารณาความสมดุลของอารมณ์ในช่วงต้นเรื่อง โดยเฉพาะการเชื่อมโยงจากฉากที่ 1 (หลังการสูญเสีย) ไปสู่ฉากที่ 2 ซึ่งมีจุดปะทุของความขัดแย้ง

นอกจากนี้ ประเด็นที่ควรพัฒนามากที่สุดคือระดับพลังงานของผู้ศึกษาในฐานะนักแสดงโดยเฉพาะในช่วงท้ายของเรื่อง ซึ่งหากสามารถเพิ่มได้ จะช่วยให้การสื่อสารไปถึงผู้ชมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

การซ้อมช่วงก่อนซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ภายหลังการส่งงานในระดับ 100% พบว่ามีข้อเสนอแนะเพื่อปรับแก้ในรายละเอียดของการแสดง รวมถึงการพัฒนาทรานซิชันระหว่างฉากให้มีความต่อเนื่องและเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีการทบทวนในส่วนที่ทำไปแล้ว และรันเพื่อให้เห็นความมั่นคงของตัวเลือก (choice) ทางการแสดงและภาพรวมของเรื่อง

ในช่วงเวลาดังกล่าว องค์ประกอบศิลป์จากฝ่ายออกแบบเริ่มมีความสมบูรณ์มากขึ้น นักแสดงจึงได้เริ่มฝึกซ้อมและปรับตัวให้คุ้นชินกับอุปกรณ์ต่าง ๆ รวมถึงปรับแก้รูปแบบการแสดงในกรณีที่ไม่สอดคล้องกับฟังก์ชันขององค์ประกอบศิลป์ อีกทั้งยังได้มีโอกาสซ้อมในพื้นที่เวทีจริง เพื่อปรับระดับพลังงานในการแสดงให้เหมาะสมกับขนาดและลักษณะของโรงละคร

การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

การซ้อมใหญ่เป็นช่วงเวลาที่ผู้แสดงได้เข้าใช้สถานที่จริง พร้อมทดลองใช้เครื่องแต่งกาย เอฟเฟกต์ และอุปกรณ์บางส่วนเป็นครั้งแรก ส่งผลให้เกิดอุปสรรคในด้านเทคนิค ทั้งในส่วนของฉาก เครื่องแต่งกาย และการจัดวางตำแหน่ง (blocking) ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนจำนวนมากเพื่อให้สอดคล้องกับตำแหน่งแสง

ด้วยเหตุนี้ สมาธิของผู้แสดงส่วนใหญ่จึงมุ่งไปที่การจดจำคิวและการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า ส่งผลให้ความสามารถในการโฟกัสต่อการแสดงลดลง ความคิดเห็นของอาจารย์ผู้สอนต่อการแสดง

ในรอบนี้จึงเป็นไปในเชิงวิพากษ์ สำหรับผู้ศึกษาเองยังพบข้อบกพร่องด้านพลังงาน โดยเฉพาะในช่วงท้ายของการแสดง รวมถึงการขาดความต่อเนื่องของกราฟอารมณ์ ความกังวลภายในตนเอง และการไม่เกิดพลังรวม ทำให้ภาพรวมของการแสดงยังไม่สมบูรณ์ และได้รับข้อเสนอแนะเพื่อปรับปรุงในรายละเอียดของตัวเลือกทางการแสดง

(2) นางสาวนวลจุฑา เกตุสระ

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 30%

หลังจากอ่านบทละครและวิเคราะห์ตัวละคร ผู้ศึกษาได้มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับนักแสดงคนอื่น ๆ เพื่อกำหนดทิศทางของเรื่องและทำความเข้าใจความต้องการของแต่ละฉาก รวมถึงได้ศึกษาลักษณะความแตกต่างของตัวละครประเภทเด็กเนิร์ด (Nerd) และ พวกประหลาด (Geeks) โดยค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมและจดบันทึกประกอบการฝึกซ้อมสำหรับช่วงเริ่มต้น
และผู้ศึกษาได้รับชมสื่อที่เกี่ยวข้อง เช่น ภาพยนตร์เรื่อง Geek Girl เป็นเรื่องราวของเด็กสาวเนิร์ดที่เปลี่ยนชีวิตไปเมื่อได้เข้าสู่วงการแฟชั่น เล่าถึงการค้นหาตัวตน การเปลี่ยนแปลง ความมั่นใจ และการยอมรับตัวเองในสังคม ซึ่งช่วยให้เข้าใจบุคลิกของตัวละครมากยิ่งขึ้น และนอกจากนี้ยังมีเรื่อง Demon Slayer: Kimetsu no Yaiba เป็นซีรีส์ (Series) มังงะญี่ปุ่น ซึ่งเล่าเรื่องของ Tanjiro Kamado ที่ออกเดินทางเป็นนักล่าอสูรหลังครอบครัวถูกสังหาร โดยผู้ศึกษาได้นำมาเป็นตัวอย่างในการสังเกตการสื่อสาร “พลัง” ผ่านการแสดงทางกายภาพ เช่น ท่าทางการต่อสู้ จังหวะ และการเคลื่อนไหว เพื่อช่วยพัฒนาและปรับใช้กับการแสดงในเรื่องให้มีความน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

ทั้งนี้ ผู้กำกับได้จัดกิจกรรมเวิร์กช็อป (Workshop) โดยนักแสดงทุกคนได้ทดลองเล่นเกม “ดันเจียนแอนด์ดรากอน” (Dungeon & Dragons) จริง ก่อนนำมาดัดแปลงเป็นเกมแนว MMORPG ในเวอร์ชันที่ใช้ในการแสดง อีกทั้งผู้แสดงได้ทดลองเล่นเกม Realm of Valor (ROV) ซึ่งเป็นเกมออนไลน์แนว MOBA (Multiplayer Online Battle Arena) ที่ตัวละครในเกมนั้นจะถูกจัดแบ่งเป็นทีม และตัวละครแต่ละตัวก็จะมีพลัง (Skills) เป็นของตัวเอง เพื่อศึกษาโครงสร้างและบรรยากาศของการเล่นเกม กระบวนการดังกล่าวช่วยให้นักแสดงเกิดการละลายพฤติกรรม เข้าใจบรรยากาศ และโทนของการเล่นเกมร่วมกับกลุ่มเพื่อน อีกทั้งยังมีการเวิร์คช็อป เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครพี่น้อง ได้แก่ อลิสและเทย่า โดยจำลองเหตุการณ์ตั้งแต่วัยเด็กจนถึงช่วงที่เกิดความขัดแย้ง เพื่อปูพื้นหลังของตัวละคร ทำให้นักแสดงเข้าใจตัวละครได้ลึกซึ้งก่อนเข้าสู่กระบวนการซ้อมและกำหนดตำแหน่งการแสดงบนเวที

การส่งความคืบหน้า 30%

ในการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 มีการปรับภูมิหลังตัวละคร “เทย่า” บางส่วน โดยไม่ส่งผลกระทบต่อโครงเรื่องหลัก ซึ่งช่วยให้ตัวละครมีความชัดเจนมากขึ้น อย่างไรก็ตาม ปัญหาที่พบคือการแสดงบท “เทลิอุส” ในโลกเกม ที่ยังขาดความมั่นใจ ผู้แสดงยังรู้สึกเขินอายและไม่กล้าแสดงออก เนื่องจากกังวลว่าการแสดงอาจดูเกินจริงหรือไม่เป็นธรรมชาติ ทั้งที่ตัวละครจำเป็นต้องมีความเชื่อมั่นอย่างสุดโต่งในบทบาทของตนเอง ผู้แสดงจึงต้องกลับไปหาวิธี และพยายามลดความเขินอาย เพื่อให้สามารถถ่ายทอดตัวละครได้อย่างเต็มที่

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากได้ส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 ที่มีการปรับภูมิหลังตัวละคร ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์ใหม่อีกครั้ง ทำให้เห็นรายละเอียดของตัวละครชัดเจนมากยิ่งขึ้น แต่ในช่วง 50% นี้ เป็นการซ้อมเพื่อแสดงในเทศกาล “ปล่อยผี” ซึ่งเปรียบเสมือนการนำเสนอผลงานในรูปแบบทีเซอร์ (Teaser) เพื่อให้ผู้ชมรับรู้บรรยากาศและโทนของเรื่อง ซึ่งการแสดงในครั้งนี้จะไม่มีอยู่ในบท แต่มีการเลือกใช้ฉากสุดท้ายของเรื่อง ซึ่งเป็นฉากที่พี่สาวเล่นเกมด่านสุดท้าย ทำให้ผู้แสดงต้องเตรียมความพร้อมทั้งด้านอารมณ์ แรงจูงใจ และการเคลื่อนไหวทางกายภาพ ยิ่งในช่วงที่ตัวละครเทย่าแปรเปลี่ยนเป็น “เทียแมต”(Tiamat) เพื่อสื่อสารทิศทางของเรื่องและสร้างความน่าสนใจให้แก่ผู้ชม นอกจากนี้ ผู้กำกับยังได้จัดเวิร์กชอปให้กับนักแสดงผ่านกิจกรรม “การเล่นซ่อนแอบ” ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดหลักของการแสดงในครั้งนี้ที่เกี่ยวข้องกับ “การปกปิดตัวตน” ว่าเราซ่อนอะไรไว้ เราปกปิดสิ่งใด และสุดท้ายแล้ว เราต้องการให้ผู้อื่นค้นพบอะไรในตัวเรา

การส่งความคืบหน้า 50%

ในการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 ผู้แสดงเริ่มมีความคุ้นเคยกับตัวละครมากยิ่งขึ้น โดยปัญหาที่พบในช่วงการส่งความคืบหน้า 30% มีการผ่อนคลายลง นอกจากนี้ ได้รับคำติชมและข้อเสนอแนะจากคุณครู โดยพบว่า ในช่วงต้นเห็นความสัมพันธ์กับตัวละครพี่สาว แต่มีข้อสังเกตว่า ผู้แสดงมีการก้มหน้ามากเกินไป ส่งผลให้ผู้ชมไม่สามารถมองเห็นการแสดงอย่างชัดเจน ในทางกลับกัน ช่วงที่อยู่ในโลกของเกมดูมีความสนุกสนาน มีพลัง และสามารถพัฒนาให้ดีขึ้นไปอีกได้ อีกทั้งในภาพรวมของการแสดงยังมีความยาวและมีลักษณะคล้ายการเฉลยเนื้อหาในช่วงตอนท้ายมากเกินไป ส่งผลให้ขาดความน่าติดตามและความลุ้นของเรื่อง

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 70%

ช่วงการซ้อมครั้งที่ 3 ผู้กำกับและนักแสดงมีเวลาจำกัดในการพัฒนาและแก้ไขงาน เนื่องจากการแสดงในครั้งก่อน เป็นเพียงส่วนหนึ่งที่ไม่ได้อยู่ในเนื้อเรื่องจริงทั้งหมด จึงจำเป็นต้องทบทวนบทกำหนดทิศทางการแสดงใหม่ รวมถึงพัฒนาฉากเพิ่มเติม การซ้อมในช่วงนี้เน้นการทบทวนฉากเดิม เพิ่มฉากใหม่ และเจาะลึกการแสดงในบางส่วน ผู้แสดงจึงต้องเตรียมความพร้อมทั้งด้านสมาธิ ร่างกาย และการทำความเข้าใจตัวละคร เพื่อให้การซ้อมดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

การส่งความคืบหน้า 70%

หลังการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ผู้แสดงรู้สึกเกิดความเครียดและความสับสนในการแสดง ส่งผลให้ไม่สามารถถ่ายทอดตัวละครได้อย่างเต็มที่ และคิดมากจนขาดการมีอยู่บนเวทีในขณะนั้น นอกจากนี้ ยังได้รับข้อเสนอแนะจากคุณครูว่า ตัวละคร “เทลิอุส” ยังขาดความชัดเจน ทั้งในด้านการใช้เสียง ท่าทาง และการแสดงออก ซึ่งยังไม่สามารถแยกความแตกต่างจากโลกจริงได้ อีกทั้งการแสดงมีลักษณะจริงจังมากเกินไป ส่งผลให้ตัวละครดูเครียด ขาดมิติและความหลากหลายทางอารมณ์ ทั้งที่ในบางช่วงควรมีความสนุกสนานและความเพลิดเพลินตามบริบทของการอยู่ในโลกของเกมได้

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 นักแสดงและผู้กำกับได้หยุดพักในช่วงเทศกาลปีใหม่ และกลับมาเริ่มต้นการซ้อมอีกครั้งในปีถัดไป ซึ่งช่วยให้ผู้แสดงมีพลังและแรงจูงใจมากขึ้น รวมไปถึงผู้แสดงได้มีการไปศึกษาหนังเพิ่มเติมคือเรื่อง “สเตรนเจอร์ธิงส์ (STRANGER THINGS)” เป็นหนังที่เล่าเรื่องกลุ่มเด็กในเมืองเล็กๆ ที่ต้องเผชิญหน้าเหตุการณ์ลึกลับและโลกมิติอื่น หลังจากเพื่อนของพวกเขาได้หายตัวไป ทำให้พวกเขาต้องร่วมมือกันค้นหาความจริง และเอาชนะสิ่งเหนือธรรมชาติ ซึ่งหนังเรื่องนี้ทำให้เกิดแรงบัลดาลใจด้านความสนุก ความสัมพันธ์ของกลุ่มเพื่อน และการเผชิญหน้ากับความท้าทาย อีกทั้งในช่วงนี้มีการปรับเปลี่ยนโลจิกส์ (Logic) ของตัวละครหลายตัว โดยเฉพาะตัวละครเทย่า ที่ถูกปรับให้มีความสัมพันธ์กับตัวละคร “บิ๊ก” ในลักษณะเป็นตัวแทนหรือร่างทรงในการแสดงในโลกของเกม เสมือนเป็นตัวละครเดียวกัน การปรับดังกล่าวช่วยให้ผู้แสดงเข้าใจแนวทางการแสดงได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ลดความสับสน และสามารถพัฒนาการแสดงได้ตรงทิศทางมากขึ้น หลังจากนั้น ผู้กำกับและนักแสดงพูดคุยทิศทางของเรื่องใหม่ มีการทบทวนฉากเดิม ปรับแก้ฉากที่จำเป็น และได้มีการตกลงกันว่า การส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้ายจะเป็นการนำเสนอจนจบทั้งเรื่อง เพื่อให้เห็นการพัฒนาของตัวละครได้อย่างครบถ้วน

การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้ายก่อนเริ่มแสดงจริง ครั้งนี้ทำให้เห็นพัฒนาตัวละครและทิศทางของเรื่องทั้งหมด ทำให้รู้ว่าจุดไหนที่ควรเก็บไปแก้พัฒนาต่อ ภาพรวมของเรื่องมีความสนุกและตามเนื้อเรื่องมากขึ้น ตัวละคร “เทลิอุส” ดูผ่อนคลายและสนุกขึ้นในโลกเกม แต่ยังมีลายละเอียดบางส่วนโดยเฉพาะองค์ประกอบของเกม ที่สามารถพัฒนา ทำให้สนุกและมีความน่าสนใจมากขึ้น

การซ้อมช่วงก่อนซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

หลังจากการส่งผลงานครบถ้วน 100% ก่อนเข้าสู่การซ้อมใหญ่ ได้มีการปรับแก้รายละเอียดเพิ่มเติม โดยมีคุณครูเข้ามาให้คำแนะนำและช่วยปรับปรุงในด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นการบล็อกกิ้ง (Blocking) จังหวะของการแสดง รวมถึงการกระชับบางช่วงของเนื้อหาให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังได้มีการทดลองใช้พื้นที่เวทีจริงก่อนการแสดง เพื่อสร้างความคุ้นชินกับสภาพแวดล้อม และทดสอบการเคลื่อนไหวร่วมกับองค์ประกอบฉากบนเวทีจริง ซึ่งช่วยให้สามารถมองเห็นปัญหาที่อาจเกิดขึ้นและแก้ไขได้ทันท่วงที โดยในการซ้อมช่วงนี้ จะมุ่งเน้นไปที่การเก็บรายละเอียดในแต่ละฉาก เพื่อให้การแสดงมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

การส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้ายก่อนเริ่มแสดงจริงในครั้งนี้ ทำให้เห็นพัฒนาการของตัวละครและทิศทางของเรื่องโดยรวมได้ชัดเจนมากขึ้น อีกทั้งยังช่วยให้มองเห็นจุดที่ควรนำไปปรับปรุงและพัฒนาต่อในขั้นตอนถัดไป ภาพรวมของเรื่องมีความสนุกและดำเนินไปตามโครงเรื่องมากขึ้น ตัวละคร “เทลิอุส” มีความผ่อนคลายและสนุกสนานในโลกเกมมากขึ้น แต่ยังมีรายละเอียดบางส่วน โดยเฉพาะองค์ประกอบของเกมที่ยังสามารถพัฒนาเพิ่มเติมเพื่อให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ได้รับความเห็นจากคณะครูว่าในส่วนของตอนจบยังมีความยืดและยังไม่กระชับ ทำให้เกิดความรู้สึกเหมือนจะจบแต่ยังไม่จบอย่างชัดเจน ซึ่งเป็นจุดที่สามารถนำไปปรับแก้เพื่อให้เรื่องมีความสมบูรณ์มากขึ้นในเวอร์ชั่นสุดท้าย นอกจากนี้ ในการแสดงครั้งนี้ยังพบปัญหาเรื่องการลืมอุปกรณ์ประกอบฉาก เนื่องจากไม่ได้มีการทบทวนขั้นตอนการรันพร็อพอย่างละเอียด ส่งผลให้เกิดความไม่พร้อมในบางช่วงของการแสดง และเป็นสิ่งที่ต้องนำไปปรับปรุงในการซ้อมครั้งต่อไป

(3) นายพัฒน์พงษ์ ลอยมาปิง

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 30%

ภายหลังจากการซ้อมครั้งแรกและการออดิชั่น (Audition) ที่ทำให้นักแสดงทราบถึงบทบาทของตนเองในเรื่องแล้ว ขั้นตอนถัดไปคือการเริ่มต้นวิเคราะห์ตัวละคร และสถานการณ์อย่างเป็นระบบ ก่อนเริ่มการซ้อม นักแสดงจำเป็นต้องมีการวอร์มร่างกาย (Warm-up) เพื่อเตรียมความพร้อมของร่างกายให้สามารถทำการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ การแสดงละครจำเป็นต้องอาศัยการทำงานร่วมกัน (Collaboration) ของนักแสดงทุกคน ดังนั้น ในการซ้อมครั้งแรกจึงมีการจัดกิจกรรมเวิร์กชอป (Workshop) เพื่อละลายพฤติกรรมและสร้างความคุ้นเคยระหว่างนักแสดง ซึ่งนำไปสู่การทำงานเป็นกลุ่มอย่างเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน

การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 พบปัญหาสำคัญในการแสดงซึ่งคือ แก่นเรื่อง ที่ต้องการสื่อสารไม่สอดคล้องกับการแสดงของนักแสดง โดยเนื้อหาของบทมุ่งเน้นไปที่การนำเสนอเกี่ยวกับการเล่นบอร์ดเกม (Board Game) อย่างไรก็ตาม การแสดงของตัวละคร บิ๊ก กลับสื่อสารออกไปในลักษณะของการเล่นเกมออนไลน์ (Online Game) มากกว่า ส่งผลให้เกิดความไม่สอดคล้องและความไม่ชัดเจนในการสื่อสาร ปัญหาดังกล่าวทำให้สารที่ต้องการถ่ายทอดเกิดความคลุมเครือสำหรับผู้ชม อีกทั้งยังพบว่านักแสดงมีการยึดติดกับตัวละครมากเกินไปส่งผลให้จังหวะในการแสดงล่าช้า และก่อให้เกิดความรู้สึกน่าเบื่อ

ทั้งนี้ หากสามารถรหาความต้องการของตัวละครได้อย่างชัดเจน จะช่วยให้การดำเนินเรื่องมีความกระชับและน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 50%

การซ้อมก่อนการนำเสนอความคืบหน้าครั้งที่ 2 เป็นการพัฒนาต่อยอดจากการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 ซึ่งมีการปรับเปลี่ยนแนวทางและวิธีการสื่อสารจากรูปแบบบอร์ดเกม (Board Game) มาเป็นเกมออนไลน์ (Online Game) ส่งผลให้กระบวนการวิเคราะห์ไม่ได้เป็นเพียงการเพิ่มเติมข้อมูลจากเดิม แต่เป็นการวิเคราะห์ใหม่ทั้งหมด เสมือนการเริ่มต้นกระบวนการอีกครั้ง การปรับเปลี่ยนดังกล่าวทำให้บทพูดของ บิ๊ก มีความเป็นธรรมชาติและเข้ากับบทบาทมากขึ้น เนื่องจากบริบทของเกมออนไลน์มีความสอดคล้องกับความนิยมในสังคมปัจจุบันมากกว่าเดิม

การส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 หลังจากมีการปรับเปลี่ยนแนวทางการแสดงและวิธีการสื่อสารแล้ว พบว่าการแสดงยังไม่คงที่และยังจำเป็นต้องได้รับการปรับจูนเพิ่มเติม เนื่องจากยังมีการคงอารมณ์และรูปแบบการพูดจากแนวทางเดิมอยู่บางส่วน รวมถึงภาพจำเดิม ในกระบวนการคิดของนักแสดงยังไม่ได้ถูกปรับให้สอดคล้องกับแนวทางใหม่ทั้งหมด

นอกจากนี้ ยังพบปัญหาในด้านพร็อพ (Props) และเครื่องแต่งกาย (Costume) ระหว่างการแสดง เช่น หมวกคลุมร่างในชุดมังกรที่มีความยาวมากเกินไป ส่งผลให้บดบังทัศนวิสัยในระหว่างการแสดง และก่อให้เกิดอุปสรรคในการเคลื่อนไหว ทำให้การแสดงเกิดความติดขัดในบางช่วงของการดำเนินเรื่อง

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 70%

การซ้อมก่อนการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 การวิเคราะห์ตัวละครและสถานการณ์มีความชัดเจนและลงตัวมากขึ้น หลังจากผ่านกระบวนการส่งความคืบหน้ามาแล้วทั้ง 2 ครั้งที่ผ่านมา ส่งผลให้การซ้อมโดยรวมดำเนินไปในทิศทางที่ดีขึ้น

ดังนั้นการซ้อมในช่วงนี้จึงมุ่งเน้นไปที่การรักษาความสม่ำเสมอของการแสดงและการควบคุมพลังงานการแสดงโดยเฉพาะในตัวละคร บิ๊ก ซึ่งเป็นตัวละครที่ต้องใช้พลังงานค่อนข้างสูง และจำเป็นต้องรักษาระดับพลังงานให้คงที่ตลอดการแสดง

การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 จากการซ้อมอย่างสม่ำเสมอ ส่งผลให้ภาพรวมของการแสดงและคิวการแสดง มีความแม่นยำและเป็นไปตามที่ได้ซ้อมไว้ อย่างไรก็ตาม สำหรับตัวละคร บิ๊ก ซึ่งต้องใช้พลังงานในการแสดงค่อนข้างมาก ยังพบว่ามีบางช่วงที่ระดับพลังงานลดลงทำให้ความต่อเนื่องของอารมณ์และความเข้มข้นของการแสดงลดลงในบางจังหวะ

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 100%

การซ้อมก่อนส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 นักแสดงจำเป็นต้องบริหารจัดการความรู้สึกเหนื่อยล้า และความล้าทางร่างกาย ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญของนักแสดง ให้สามารถคงความเสถียรได้ตลอดการแสดง เนื่องจากการซ้อมได้พัฒนาไปสู่การรันการแสดงตั้งแต่ต้นจนจบเรื่องอย่างต่อเนื่อง

แม้ว่าพลังงานการแสดงและความแม่นยำของคิวจะมีความเสถียรแล้ว แต่ยังคงพบประเด็นในรายละเอียดภายในแต่ละซีนที่เพิ่มเติมอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกรณีของการซ้อมระยะยาวตลอดหลายเดือน อาจส่งผลให้รายละเอียดบางส่วนของช่วงต้นเรื่องเกิดการตกหล่น เช่น ซีนการพบกันของ บิ๊ก และ อลิส ซึ่งยังจำเป็นต้องปรับให้มีความกระชับมากขึ้น ไม่ช้าเกินไป รวมถึงการให้ความสำคัญกับการสังเกตปฏิสัมพันธ์ของตัวละครรอบข้าง มากกว่าการโฟกัสเฉพาะตัวละคร เทย่าในช่วงที่กำลังเล่นเกม

การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 ภาพรวมของการแสดงเป็นไปในทิศทางที่ดี และได้รับคำชมจากอาจารย์ผู้ควบคุม เนื่องจากการดำเนินเรื่องมีความสนุกและมีความยิ่งใหญ่ในเชิงแฟนตาซี (Fantasy) ทำให้ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมและติดตามเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่อง

นอกจากนี้ ตัวละคร บิ๊ก ยังสามารถถ่ายทอดการแสดงออกมาได้อย่างน่าสนใจ มีพลังงานการแสดงที่โดดเด่น และสามารถดึงความสนุกของเรื่องออกมาได้อย่างมีประสิทธิภาพ อย่างไรก็ตาม ยังมีบางองค์ประกอบที่ถูกปรับลดหรือแก้ไขออกจากการแสดง เช่น แนวคิดการกลายเป็นบอสตัวที่สามของ บิ๊ก เดอะ เกมเมอร์ สแลมเมอร์ (Big the Gamer Slammer) เพื่อให้โครงสร้างการเล่าเรื่องมีความกระชับและสอดคล้องกับทิศทางการนำเสนอโดยรวมมากยิ่งขึ้น

การซ้อมช่วงก่อนซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ในช่วงซ้อมก่อนซ้อมใหญ่ ภาพรวมของการแสดงและองค์ประกอบศิลป์ ค่อนข้างเกิดปัญหาหลายส่วน ซึ่งส่งผลต่อทั้งการแสดงและความรู้สึกของนักแสดง โดยเฉพาะในช่วงท้ายเรื่องที่ต้องอาศัยเทคนิค ค่อนข้างมากในการดำเนินการแสดง

นอกจากนี้ ยังเกิดความรู้สึกตื่นเต้นค่อนข้างมากในฐานะนักแสดงที่รับบท บิ๊ก รวมถึงพบปัญหาในเรื่องตำแหน่งการเคลื่อนที่ (Blocking) ของตัวละคร ซึ่งควรให้มีการเคลื่อนที่ที่ชัดเจนหลากหลาย และเหมาะสม โดยเฉพาะการเริ่มต้นจากบริเวณโต๊ะประจำของการเล่นเกม เพื่อให้การเคลื่อนที่มีความสมเหตุสมผลและสอดคล้องกับพื้นที่การแสดง

การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

หลังจากการซ้อมใหญ่ ภาพรวมของการแสดงยังไม่เป็นไปในทิศทางที่ดีเท่าที่ควร เนื่องจากเกิดปัญหาทั้งในด้านเทคนิคและการแสดง ส่งผลให้บรรยากาศและความสนุกของการแสดงลดลงจากที่เคยเป็น ปัญหาดังกล่าวมีสาเหตุจากทั้งการปรับเปลี่ยนตำแหน่งการเคลื่อนที่ของนักแสดง และความ

ผิดพลาดที่เกิดขึ้นจากระบบเทคนิคบางส่วน อีกทั้งยังมีความจำเป็นในการเพิ่มเติมรายละเอียดของการเคลื่อนที่โดยไม่ควรเป็นเพียงการย้ายตำแหน่งของนักแสดงเท่านั้น แต่ต้องเป็นการเคลื่อนที่ที่มีความหมายและสอดคล้องกับบริบทของเกม และการดำเนินเรื่อง เพื่อให้การแสดงมีความต่อเนื่องและสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

(4) นางสาวปภาวดี อิ่มเจริญผล

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 30%

หลังจากการอ่านบทร่วมกันกับผู้ศึกษาทุกคนในโปรดักชัน (Production) ก็ได้มีการพูดคุยทำความเข้าใจเรื่อง และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันเพื่อหาจุดที่ต้องปรับแก้ ก็ได้มีการวิเคราะห์บทและตัวละครร่วมกันของกลุ่มนักแสดง และผู้กำกับ เพื่อให้เข้าใจมุมมองเดียวกัน รวมถึงรู้จักตัวละครของกันและกันมากขึ้น ว่าเป็นใครมาจากไหน มาเจอกันได้อย่างไร เป็นคนอย่างไร และในแต่ละบทบาทของตัวละครต้องมีการดีล (Dealing) ที่ต่างกันเช่นไรเป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้กำกับก็ให้กิจกรรมละลายพฤติกรรม (Break the ice) เพื่อให้นักแสดงทุกชั้นปีรู้สึกสบายใจ ผ่อนคลายกันมากขึ้น ให้พร้อมสำหรับการซ้อม และการแสดงร่วมกันต่อจากนี้ และเริ่มทำเวิร์คช็อป (Workshop) ทั้งการลองเล่นบอร์ดเกม (Boardgame) ดันเจียนส์ & ดราก้อนส์ (Dungeons & Dragons) เพื่อให้เข้าใจบทบาทตัวละครกับรายละเอียดเกมมากขึ้น รวมถึงเวิร์คช็อปที่ให้เข้าคู่แสดง มีการตั้งสถานการณ์ต่างๆให้ผู้แสดงได้ลองเล่น และนำมาต่อยอดในการซ้อมบทจริง รวมทั้งมีการวอร์มอัพ (Warm-up) ร่างกายและเสียงก่อนเริ่มซ้อม เพื่อให้ร่างกายยืดหยุ่นพร้อมเคลื่อนไหว และใช้เสียงอย่างถูกต้อง โดยในการซ้อมช่วงแรกนี้ ผู้ศึกษาพบว่าตัวเองต้องพัฒนาเรื่องเสียง และการทำคาแรคเตอร์ (Characterization) ให้แตกต่าง และชัดเจนมากขึ้น

การส่งความคืบหน้า 30%

ในการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 กลุ่มผู้ศึกษาได้รับฟีดแบค (feedback) โดยรวมมาว่าโครงเรื่องยังมีจุดที่ขัดกัน และมีการให้ข้อมูลเยอะ รวมทั้งยังไม่ชัดเจนมากพอ จึงได้รับข้อเสนอแนะว่าควรเปลี่ยนบริบทจากเดิมที่เป็นโรงเรียนทั่วไปให้กลายเป็นโรงเรียนนานาชาติ เพื่อเปลี่ยนบริบททางสังคม และเปลี่ยนจากบอร์ดเกม (Boardgame) ให้กลายเป็นเกมออนไลน์ (Online Game) เพื่อที่จะได้กระชับเนื้อเรื่องและทั้งกลุ่มผู้ศึกษา และผู้ชมที่จะมาดู จะได้เข้าใจเรื่องได้มากขึ้น ส่วนตัวผู้ศึกษา ได้รับฟีดแบคมาว่าตอนเปิดตัวซีนที่ 3 ยังดูซ้ำไปมากับตัวละครอื่น ต้องปรับและหาบล็อกกิ้ง (Blocking) ใหม่ๆ ส่วนเรื่องตัวละคร ต้องทำให้ชัดเจนมากขึ้น ตัวลิลิธต้องแข็งแกร่ง มั่นใจกว่านี้ทั้งกายภาพ เสียง และการใช้อาวุธให้คล่องแคล่วมากขึ้น

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากได้รับฟีดแบคจากการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 ไปแล้ว กลุ่มผู้ศึกษาก็ได้ร่วมกันประชุมถึงเรื่องที่ต้องมาปรับแก้ และตกลงเรื่องการเปลี่ยนบริบทเรื่อง รวมถึงสิ่งที่จะต้องทำในการส่งความคืบหน้าครั้งต่อไป โดยผู้กำกับตั้งใจว่าจะเปลี่ยนบทที่จะใช้ส่งและแสดงในเทศกาลปล่อยผี โดยให้มีเส้นเรื่องที่ต่างกัน แต่ยังคงแก่นเรื่อง และเค้าโครงบางส่วนเอาไว้ ในการซ้อมจึงเน้นไปที่บทสำหรับเทศกาลปล่อยผีแต่กลุ่มผู้แสดง และผู้กำกับก็ยังนำฟีดแบคที่ได้รับมาปรับแก้ และพัฒนาในเรื่องตัวละคร ซึ่งผู้แสดงได้กลับมาทำความเข้าใจกับตัวละครทั้งภายใน และภายนอก หาความแต่งต่าง กับจุดที่เชื่อมกัน ทั้งระหว่างตัวละคร ลิลิธ กับ ลลิน และระหว่างตัวละคร กับผู้แสดง เพื่อนำไปปรับใช้ อีกทั้งได้ลองปรับเรื่องความดังเบาของเสียง และฝึกการใช้อาวุธให้ชำนาญมากขึ้น โดยได้คุณครูเข้ามาช่วยแนะนำและมีการฝึกซ้อมการควงอาวุธในเวลาว่าง และในการซ้อม ผู้กำกับก็ได้มีการเวิร์คช็อป (Workshop) ที่เน้นไปที่คาแรคเตอร์ (Character) การซ่อนและหาตัวตนของตัวเอง และตัวละครอื่น มีการเขียนและอ่านวิเคราะห์ตัวละครที่ทำใหม่ กับจดหมายที่เขียนถึงตัวละครของแต่ละคนร่วมกัน เพื่อทำให้ผู้แสดงทำความเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน และมีความรู้สึกร่วมมากขึ้น

การส่งความคืบหน้า 50%

คาแรคเตอร์ (Character) ของลิลิธ และลลิน ในการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 นี้ มีความแต่งต่างกันชัดเจนมากขึ้น เห็นตัวตน นิสัย กายภาพที่บ่งบอกว่าตัวละครไหนเป็นอย่างไร ทำให้เห็นความคอนทราสต์ (Contrast) ระหว่างโลกความจริง กับโลกแฟนตาซี (Fantasy) ในเรื่องอาวุธสามารถใช้ได้อย่างชำนาญ และคล่องแคล่วขึ้น แต่มีจังหวะที่อาวุธกระทบพื้น หรือกระทบอาวุธของผู้แสดงคนอื่นจริงๆ แล้วทำให้ผู้แสดงกับผู้ชมบางส่วนกังวลเรื่องความเสียหายที่อาจจะเกิดขึ้นได้ แต่สุดท้ายก็ผ่านไปได้ด้วยดี แม้ว่าอาวุธจะมีร่องรอยเพิ่มมาเล็กน้อยแต่ก็ยังใช้งานต่อได้เป็นปกติ ส่วนมวลรวมผู้ชมส่วนใหญ่ชื่นชอบ และเข้าใจเรื่องราวมากกว่ารอบการแสดงเปิดโปรดักชัน (Production) ที่มีเพื่อแนะนำละครธีสิสแต่ละเรื่องในปีนั้นให้นิสิตสาขาการแสดงทุกรุ่นได้ชม และเลือกเข้าโปรดักชัน แม้เสียงตอบรับจะดีขึ้น แต่ก็ยังมีจุดที่ต้องกลับไปแก้ไข และพัฒนาต่อเช่นกัน

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 70%

เนื่องจากบทที่ใช้ในการส่ง 50% เป็นเส้นเรื่องที่ต่างจากบทจริง กลุ่มผู้แสดงจึงต้องย้อนกลับมาทำการบ้านที่ได้รับจากการส่งความคืบหน้า 30% ในเรื่องของบริบทเซตติ้ง (Setting) โดยในระหว่างการซ้อมได้มีการพูดคุยและได้คำแนะนำจากคุณครูให้เปลี่ยนมาเป็นโรงเรียนนานาชาติ ที่อยู่ในประเทศไทยแทน และให้เกมกลายมาเป็นเกมสวมบทบาทออนไลน์แบบผู้เล่นหลายคน (Massively Multiplayer

Online Role-Playing Game) ซึ่งกลุ่มผู้แสดงก็ได้ร่วมกันอ่าน และวิเคราะห์บทใหม่ที่ผู้กำกับได้ร่วมปรับแก้กับคุณครู ก่อนที่จะเริ่มซ้อมไปทีละฉาก แม้ต้องปรับทั้งบท ตัวละคร และบล็อกกิ้ง (Blocking) ใหม่ แต่สิ่งเหล่านี้ทำให้กลุ่มผู้ศึกษาทุกคนเห็นภาพรวมมากขึ้น ได้เห็นซีน (scene) ใหม่ๆที่ช่วยให้ทุกฝ่ายสามารถเข้าใจและทำงานต่อไปได้มากขึ้น และการได้ซ้อมซีนอื่นๆนอกเหนือจากซีนที่เคยแสดงในการส่ง 30% ทำให้ผู้แสดงได้เห็นพัฒนาการของตัวละครมากขึ้น

การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ตัวละครลิลิธ และ ลลินมีความชัดเจนมากขึ้น แต่ยังสามารถเน้นย้ำ และทำคาแรคเตอร์ (Character) เพิ่มต่อได้ และต้องเพิ่มเอเนอร์จี้ (Energy) ของตัวละครเข้าไปอีก ส่วนภาพรวม ทุกฝ่ายมีส่วนที่ต้องปรับแก้กันค่อนข้างเยอะ และในกลุ่มผู้แสดงๆจะต้องเพิ่มความสนุกในการเล่น โดยเฉพาะในโลกแฟนตาซี (Fantasy) ต้องเชื่อ และพาผู้ชมสนุกไปให้มากกว่านี้ เพราะส่วนใหญ่เอเนอร์จี้ลดลงมา จนทำให้เนื้อเรื่อง และตัวละครบางช่วงขาดความดึงดูด และจำเป็นต้องปรับแก้บท กับตอนจบให้มีความกระชับ และชวนให้ติดตามมากขึ้น

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 100%

การซ้อมในรอบนี้ มีหลายจุดที่ต้องนำคำติชมและคำแนะนำจากการส่ง70% มาปรับแก้ และพัฒนาเยอะขึ้นเป็นอย่างมาก ทั้งเรื่องของบทที่ต้องกระชับแต่สื่อสาร เรื่องตัวละครที่ขาดมิติหรือไม่สมเหตุสมผล เรื่องการจัดองค์ประกอบของเรื่องที่มีเยอะแล้วต้องเบลนด์ (Blend) ให้ไปด้วยกัน และมีบล็อกกิ้ง (Blocking) ที่ต้องเปลี่ยนทั้งหมด เนื่องจากต้องปรับตัวฉากและแท่นยืนที่ไว้เลื่อนเปลี่ยน ในการซ้อมก่อนส่งความคืบหน้า 100% จึงเป็นช่วงที่หนัก และมีสิ่งที่ต้องทำในทุกๆวัน อีกทั้งผู้แสดงได้รับฟีดแบค (Feedback) เพิ่มมาว่าต้องเปลี่ยนวิธีการเล่นของ ลิลิธ เปลี่ยนคาแรคเตอร์ (Character) จากเดิมที่ ลิลิธ เป็นตัวละครที่มั่นใจในตัวเองจนไม่สนใจคนอื่น มีความหยิ่งผยอง ถือทิฐิและใช้ถ้อยคำที่เหน็บแนมผู้อื่น เปลี่ยนมาเป็นตัวละครที่มั่นใจในตัวเอง แต่ก็ภูมิใจกับตัวเองและคนอื่นๆ พูดตรงไปตรงมาด้วยความซื่อตรง ไม่ได้ดูถูกเหยียดหยามผู้อื่นแบบมีเจตนา และมีชีวิตชีวา ร่วมสร้างสีสันให้กับเรื่อง เพื่อให้ตัวละครลิลิธ มีมิติ และน่าสนใจมากขึ้น แม้จะมีความกังวลที่ต้องปรับแก้ภายใน2สัปดาห์ และความเคยชินกับคาแรคเตอร์เดิมที่ใช้วิธีเล่นเดิม แล้วฝึกซ้อมมาตลอด แต่เพราะได้รับคำแนะนำ และการสนับสนุนจาก คุณครู กลุ่มผู้ศึกษาชั้นปีที่4 และรุ่นน้องที่เข้ามาช่วยดูภาพรวม จึงทำให้ผู้แสดงสามารถปรับแก้ตัวละคร และพัฒนาจุดบกพร่องที่เคยมี ให้ออกมาสำเร็จทันก่อนที่จะส่งความคืบหน้า 100%ได้ ถึงแม้ว่าจะไม่ได้สมบูรณ์แบบทั้งหมด แต่ก็มีความพร้อมมากกว่ารอบที่ผ่านมา

การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้า 100% เป็นการส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้ายก่อนที่จะทำการแสดงจริง และในครั้งนี้ก็ได้ส่งบทจนจบเรื่อง ทำให้ได้เห็นพัฒนาการทั้งหมดของทุกตัวละคร และเรื่องราวทุกอย่าง ด้วยความเชื่อและความสนุกในการเข้าไปอยู่ในโลกแฟนตาซี (Fantasy) การแสดงโดยรวมจึงออกมาในทิศทางที่ดี แต่ก็ยังมีสิ่งที่ต้องปรับแก้อยู่ อย่างตัวลิลิธที่เปลี่ยนไป แม้จะทำให้ละครและผู้แสดงที่แสดงร่วมกันมีความสนุกมากขึ้น แต่ก็ต้องหาสิ่งที่จะเล่นในการแสดงจริงต่อ ต้องเพิ่มให้มากขึ้น ส่วนลลิน ต้องแสดงออกและมีอารมณ์ร่วมไปขณะที่คุยกับครูอลิส ต้องรู้สึกกับคำพูดให้มากกว่านี้ และทั้งสองตัวละคร ยังสามารถค้นหาและพัฒนาไปต่อได้

การซ้อมช่วงก่อนซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

เนื่องจากเป็นการแสดงครั้งแรกที่ได้ลองใส่ชุดจริง และใช้อาวุธที่ทำใหม่แสดง จึงต้องลองซ้อมขยับร่างกายให้มากขึ้น และซ้อมเปลี่ยนชุดให้ทันเวลา อีกทั้งในการซ้อมช่วงก่อนซ้อมใหญ่ เป็นช่วงที่ได้ซ้อมบทท้ายเรื่องที่เป็นตอนจบใหม่ เลยมีจังหวะการเล่น การเคลื่อนไหวร่างกาย (Movement) ของออง ซอมเบิล (Ensemble) ที่ต้องปรับแก้ และบล็อกกิ้ง (Blocking) ที่ต้องทำร่วมกันเพิ่ม

การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ในการซ้อมใหญ่ มีข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น อันเนื่องมาจากผู้แสดงไม่คุ้นชินกับเครื่องแต่งกาย และพร็อพ (Prop) บางชิ้นที่ใช้ในเรื่อง และไม่เคยลองเปลี่ยนชุดเต็มมาก่อน เลยมีบางซีนที่เปลี่ยนชุดไม่ทัน แล้วต้องเข้าซีนต่อไปทันทีแบบนั้น ทำให้ผู้แสดงเกิดความกังวลและเสียสมาธิไปเล็กน้อย รวมถึงกลุ่มผู้แสดงยังไม่มั่นใจ และประมวลผลช่วงตอนจบที่มีการเปลี่ยนแปลง และซ้อมมาในช่วงเช้าไม่ทัน จึงมีจุดที่ผิดพลาด มีการเคลื่อนไหวที่ไม่พร้อมกัน และการติดขัดของทรานซิชัน (Transition) แต่เพราะในการซ้อมใหญ่ทำให้กลุ่มผู้แสดงได้เห็นถึงจุดที่ต้องเน้นย้ำ และแก้ไขให้ได้ก่อนวันแสดงจริง

(5) นายธีรโชติ คล้ายมงคล

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 30%

หลังจากนักแสดงได้อ่านบทและทำความเข้าใจตัวละครในเบื้องต้นแล้ว ผู้กำกับได้ให้นักแสดงกลับมาอ่านบทร่วมกันอีกครั้ง เพื่อให้ทุกคนมองเห็นภาพรวมของเรื่อง เข้าใจโครงสร้างบท และความสัมพันธ์ของตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น การอ่านบทร่วมกันช่วยให้นักแสดงสามารถเชื่อมโยงอารมณ์และลำดับเหตุการณ์ของแต่ละฉากได้ดีขึ้น พร้อมกันนั้น ผู้กำกับยังได้จัดเวิร์กช็อป (Workshop) เพื่อพัฒนาความเข้าใจในตัวละคร โดยแบ่งการทำงานออกเป็นโลกจริงและโลกในเกม เพื่อให้นักแสดงเห็นความแตกต่างของบรรยากาศ อารมณ์ และวิธีการแสดงออกของตัวละครในแต่ละฝั่งอย่างชัดเจน นักแสดงต้องใช้จินตนาการ ตั้งคำถามกับตัวละคร และค้นหาความคิด ความรู้สึก รวมถึงแรงขับภายในของตัวละคร เพื่อให้เข้าถึงบทบาทได้ลึกมากขึ้น นอกจากนี้ยังมีการซ้อมแยกเป็นรายฉาก เพื่อเจาะรายละเอียดของแต่ละฉาก ทั้งจังหวะการเล่น อารมณ์ และความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ทุกครั้งก่อนเริ่มซ้อมจะมีการวอร์ม (Warmup) ร่างกายและเสียง เพื่อเตรียมความพร้อม ลดความตึงเครียด และช่วยให้นักแสดงมีสมาธิ สามารถเชื่อมโยงกับบทละครได้อย่างเป็นธรรมชาติมากขึ้น

การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้าการแสดงครั้งที่ 1 ทำให้เห็นปัญหาเรื่องความต้องการของตัวละครที่ยังไม่ชัดเจนนักแสดงยังไม่มั่นใจว่าสิ่งที่แสดงออกมาถูกต้องหรือไม่แต่ในด้านจังหวะการแสดงเริ่มมีความต่อเนื่องมากขึ้นมีการจดคำติชมจากผู้กำกับและผู้ชมเพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาการแสดงในครั้งถัดไป

ก่อนการซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 50%

เป็นการพัฒนาต่อยอดจากการส่งความคืบหน้า 30% โดยนักแสดงแต่ละคนได้กลับไปปรับแก้จากคำแนะนำของผู้กำกับ และทำความเข้าใจตัวละครให้ลึกมากขึ้น ผู้กำกับได้เพิ่มการเวิร์กช็อป (workshop) เฉพาะตัวละครของแต่ละคน เพื่อให้นักแสดงสามารถเข้าถึงอารมณ์อีกทั้งยังช่วยให้เห็นความสัมพันธ์ของตัวละครกับตัวละครอื่นภายในเรื่องมากขึ้นในการซ้อมครั้งนี้ ผู้กำกับได้มีการปรับบทใหม่และเขียนบทเพิ่มเติม เพื่อใช้สำหรับการแสดงในการส่งความคืบหน้า 50% ซึ่งเป็นการแสดงต่อเนื่องประมาณ 10 นาที นักแสดงทุกคนได้รวมตัวกันอ่านบทพร้อมกันอีกครั้ง เพื่อทำความเข้าใจโครงเรื่องไปในแนวทางเดียวกันมากขึ้น เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

การส่งความคืบหน้า50%

ตัวละครมาร์คอสและรอนนี่ ในการส่งความคืบหน้า50% ได้เห็นถึงความแตกต่างตัวละครที่ยังไม่ชัดเท่าไหร่ ด้วยตัวอย่างเรื่องย่อที่แสดงออกไปจะเน้นวิธีการเล่าเรื่องของตัวละครอลิสและเทย่ามากกว่าตัวละครอื่น ๆ ทำให้ไม่ได้เห็นการพัฒนาตัวละครที่จะเอาไปต่อยอดใน70%ได้

ก่อนการซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 70%

การซ้อมละครช่วงที่ 3 เป็นการเตรียมความพร้อมก่อนการส่งความคืบหน้า 70% โดยในช่วงนี้ได้มีการปรับโครงเรื่องของการแสดงใหม่ เพื่อให้เนื้อเรื่องมีความชัดเจนมากขึ้น และสามารถสื่อสารอารมณ์ของตัวละครไปยังผู้ชมได้อย่างต่อเนื่อง ผู้กำกับได้ช่วยวางทรานซิชั่น (**transition)** ระหว่างฉากใหม่ เพื่อให้การเปลี่ยนฉากมีความลื่นไหลและไม่สะดุด รวมถึงมีการปรับบล็อกกิ้ง (Blocking) ของนักแสดงในหลายฉาก เพื่อให้การเคลื่อนไหวบนเวทีมีความสัมพันธ์กับอารมณ์และสถานการณ์มากยิ่งขึ้น นอกจากนี้ การซ้อมในรอบนี้ยังเน้นการเจาะรายละเอียดในแต่ละซีน (Sence) อย่างละเอียด ทั้งจังหวะการพูด การรับส่งอารมณ์ และการเคลื่อนไหวของร่างกาย เพื่อให้การแสดงมีความสมจริงและน่าเชื่อถือมากขึ้น นักแสดงทุกคนต้องกลับไปทบทวนบท ฝึกซ้อมด้วยตนเอง และจดจำคำแนะนำจากผู้กำกับ เพื่อนำมาปรับใช้ในการแสดงครั้งถัดไป ทำให้การซ้อมช่วงนี้เป็นช่วงที่ต้องใช้สมาธิและความละเอียดสูง เพื่อให้พร้อมสำหรับการส่งความคืบหน้า 70% อย่างสมบูรณ์

การส่งความคืบหน้า70%

การส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 ในการแสดงครั้งนี้ พบว่ายังคงมีจุดที่ต้องนำกลับไปปรับแก้ โดยเฉพาะในส่วนของตัวละครผู้กำกับให้กลับไปใช้แนวทางจากการส่งความคืบหน้า 30% เนื่องจากตัวละครในเวอร์ชัน (**version)** นั้นมีความสนุก และมีความชัดเจนมากกว่า ขณะที่การปรับโครงเรื่องและบทใหม่ในช่วงหลัง ทำให้นักแสดงยังเกิดความไม่มั่นใจในตัวละคร ส่งผลให้การแสดงยังไม่เป็นธรรมชาติเท่าที่ควร ในด้านการใช้เสียง นักแสดงสามารถพัฒนาเรื่องการพูดให้เสียงดัง ฟังชัดมากขึ้น แต่ยังคงต้องเพิ่มความมั่นใจในการสื่อสารอารมณ์ของตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากนี้ ในส่วนของทรานซิชั่น (transition) ระหว่างบางฉาก ยังมีการลืมลำดับและการแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้ายังไม่ดีพอ เนื่องจากมีการปรับเปลี่ยนหลายส่วนพร้อมกัน ทำให้นักแสดงยังไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ได้อย่างสมบูรณ์ ผู้กำกับจึงแนะนำให้กลับไปทบทวนบท ฝึกสมาธิ และเพิ่มสติในการแสดงมากขึ้น เพื่อให้สามารถรับมือกับการเปลี่ยนแปลงบนเวทีได้อย่างมั่นคงและเป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น

ก่อนการซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 100%

จากการส่งความคืบหน้า 70% ผู้กำกับได้มีการปรับแก้บทในบางฉาก เพื่อให้โครงเรื่องมีความชัดเจนมากขึ้น โดยเฉพาะฉากที่การดำเนินเรื่องยังไม่ต่อเนื่อง ได้มีการปรับทรานซิชั่น (**transition)** ระหว่างซีน (Sence) ให้ลื่นไหลและเชื่อมโยงกันมากขึ้น เพื่อลดความสะดุดของอารมณ์ผู้ชม นักแสดงได้กลับมาเจาะบทรายละเอียดในแต่ละซีน (Sence) อีกครั้ง เพื่อให้การแสดงมีมิติและสมจริงมากขึ้น รวมถึงมีการซ้อมเข้าออก การใช้พื้นที่บนเวที ส่งผลให้นักแสดงเริ่มมีความมั่นใจและสามารถถ่ายทอดตัวละครได้ชัดเจนขึ้น

การส่งความคืบหน้า 100%

จากการแสดง100%นี้ นักแสดงสามารถถ่ายทอดตัวละครได้ชัดเจนมากขึ้น มีความมั่นใจและเข้าใจบทบาทของตนเองมากขึ้น การดำเนินเรื่องมีความต่อเนื่องและเห็นภาพรวมของการแสดงได้ครบถ้วน แต่อาจารย์ได้ให้คำแนะนำเพิ่มเติมในเรื่องของการใช้เสียง เนื่องจากบางช่วงยังมีการพูดไม่ชัด จึงต้องมีการฝึกเรื่องการออกเสียง และการส่งพลังในการพูดให้ชัดเจนมากขึ้น
นอกจากนี้ในส่วนของตอนจบของเรื่องยังพบว่ามีจำนวนซีน (Sence) มากเกินไป ทำให้จังหวะการจบของการแสดงยืดเยื้อและเกิดความรู้สึกเหมือนจบหลายครั้ง อาจารย์จึงแนะนำให้มีการปรับลดบางซีน (Sence) ในช่วงท้าย หรือเลือกตัดบางเหตุการณ์ที่ไม่จำเป็นออก เพื่อให้เรื่องมีความกระชับมากขึ้น และสามารถพาผู้ชมไปสู่จุดจบที่ชัดเจน ทำให้ภาพรวมของการแสดงสมบูรณ์และมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

การซ้อมช่วงก่อนซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ในช่วงก่อนการซ้อมใหญ่ นักแสดงได้มีการทบทวนบทและปรับวิธีการเล่นของตัวละครในหลายฉาก เพื่อให้การแสดงมีความชัดเจนมากขึ้น มีการเจาะรายละเอียดในแต่ละซีน (Sence) และความสัมพันธ์ของตัวละคร อาจารย์และผู้กำกับได้เข้ามาให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิดในแต่ละฉาก ทั้งเรื่องจังหวะการพูด การใช้สายตา การเคลื่อนไหว และการส่งอารมณ์ นอกจากนี้ยังมีการปรับเปลี่ยนบล็อกกิ้ง (Blocking) การเข้า–ออก และตำแหน่งการยืนบนเวที รวมถึงการปรับทรานซิชั่น (transition) ระหว่างฉากให้มีความรวดเร็วและต่อเนื่องมากขึ้น นักแสดงได้เริ่มซ้อมร่วมกับเครื่องแต่งกายจริงและอุปกรณ์ประกอบฉากจริง เพื่อสร้างความคุ้นชินในการใช้งาน ลดความผิดพลาดระหว่างการแสดง และช่วยให้สามารถควบคุมจังหวะการแสดงได้อย่างมั่นใจมากขึ้น รวมถึงมีการซ้อมแสง เสียง และจังหวะเทคนิค (Technique) ต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กับการแสดงบนเวทีจริงมากที่สุด

การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

นักแสดงได้พบปัญหาและอุปสรรคหลายด้านที่ต้องเร่งปรับแก้ โดยเฉพาะการใช้อาวุธประกอบฉากที่ยังไม่คุ้นชิน ทำให้บางจังหวะของการแสดงยังไม่มั่นใจ รวมถึงบางบล็อกกิ้ง (Blocking) ยังเกิดความผิดพลาด แต่ยังสามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ดี นอกจากนี้ยังมีปัญหาเรื่องความไม่คุ้นเคยกับเครื่องแต่งกายจริง โดยเฉพาะการเปลี่ยนชุดที่ต้องสลับไปเล่นเป็นตัวละครอื่นและเปลี่ยนกลับมาเป็นออง ซอม (Ensemble) ซึ่งค่อนข้างเฉียดฉิวในเรื่องเวลา ทำให้เกิดความกดดันและความไม่มั่นใจระหว่างการแสดง ส่งผลให้สมาธิและโฟกัส (Focus) ในการแสดงลดลง เพราะต้องคอยกังวลเรื่องการเปลี่ยนชุดและรายละเอียดรอบด้านมากกว่าการอยู่กับตัวละคร อย่างไรก็ตาม การซ้อมใหญ่ครั้งนี้ทำให้เห็นข้อบกพร่องที่ชัดเจน และเป็นโอกาสสำคัญในการนำปัญหาที่เกิดขึ้นไปปรับปรุง แก้ไข และเตรียมความพร้อมให้ดีที่สุดก่อนวันแสดงจริง เพื่อให้การแสดงมีความสมบูรณ์และราบรื่นมากยิ่งขึ้น

(6) นางสาววรัทยา ตั้งจิตวิสุทธิ์

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 30%

อยู่ในช่วงทดลองทำความรู้จักตัวละครด้วยการเวิร์คช็อป (Workshop) ต่างๆ ออกแบบลักษณะน้ำเสียง จังหวะการพูด พูดคุยเพื่อให้เห็นทิศทางของละครจะเป็นไปในทางไหน เจอปัญหาที่ค่อนข้างสำคัญ คือ ภูมิหลังตัวละครที่ยังทำการบ้านตัวละครมาไม่มากพอ ขาดสภาวะความตื่นเต้นความสนุกไปกับการได้เข้ามาเล่นเกม

การส่งความคืบหน้า 30%

ได้รับคำแนะนำจากทั้งครู และผู้กำกับ หลังจากนั้นนำคำแนะนำที่ได้รับมาไปปรับลดทอนบางอย่างและเพิ่มความต้องการรวมถึงมิติตัวละครเข้าไปและพัฒนาจากสิ่งที่ได้ทำการบ้านมาต่อไป

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 50%

เข้าใจในความคิดของตัวละคร เห็นทิศทางในการแสดงและเส้นเรื่องชัดมากขึ้น ค้นหาตัวละครจากภาพยนตร์ ซีรีส์ (Series) หลาย ๆ เรื่อง และคาแรคเตอร์ (Character) จากเกม (Game) ต่างๆที่มีความคล้ายหรือเกี่ยวข้องกับตัวละครทั้งโลกจริงและในโลกเกม (Game) เพื่อใช้เป็นอินสไปเรชั่น (Inspiration) ในการค้นหาทัศนคติความคิดของทั้งสองตัวละครให้ลึกมากขึ้น

การส่งความคืบหน้า 50%

ได้รับข้อเสนอแนะจากคณะอาจารย์ และคนดูตัวละครมีความน่าสนใจ น่ารัก ต้องเพิ่มพลังเสียงยึดคาแรคเตอร์ (Character) และทัศนคติของตัวละครที่ได้รับผิดชอบเอาไว้ต่อ และทำการบ้านเพิ่มเพื่อให้ละครสนุกขึ้น

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 70%

หลังจากที่ส่งความคืบหน้า 50% ซ้อมช่วงแรกรู้สึกค่อนข้างเบื่อ และยาวนาน ด้วยฉากที่ซ้อมไม่ค่อยมีฉากที่ผู้ศึกษาแสดง และผู้กำกับลงรายละเอียดกับตัวละครต่างๆในฉากนั้นๆ ทำให้ตัวผู้ศึกษาลืมสภาวะความสนุกไปกับเนื้อเรื่อง สมาธิหลุดไป แต่เมื่อได้เริ่มซ้อมฉากที่มีตัวละครที่ผู้ศึกษาได้รับผิดชอบในตัวนั้นๆ รู้สึกกดดันมาก เพราะยังไม่เจอทิศทางที่แน่ชัด ยังต้องซ้อมฉากต่อๆไปด้วย ทำให้ไม่ค่อยได้ลงรายละเอียดเท่าที่ควร

การส่งความคืบหน้า 70%

ได้รับคำแนะนำข้อเสนอจากคณะอาจารย์ว่าคาแรคเตอร์ (Character) เปลี่ยนไปจากการส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาพยายามหาข้อบกพร่องหรือรายละเอียดที่ตกหล่นไป ทุกครั้งที่ซ้อมการแสดงจะคอยเน้นย้ำจุดที่พลาดและพัฒนาต่อไปเรื่อย ๆ

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 100%

เน้นซ้อมจังหวะฉากต่อสู้ การเคลื่อนที่บล็อคกิ้ง (Blocking) และฉากใหญ่ มีการเพิ่มรายละเอียดจุดสำคัญเพิ่มประเด็นใหม่เข้ามา คือ ทีมสุดเจ๋งที่มีผู้เล่นจะ “รู้แผนการของมาร์คอส” ไอเดียนี้มีการสลับเปลี่ยนไปมา จะให้ทีมสุดเจ๋งรู้หรือไม่รู้แผน จึงจะส่งผลทางด้านตรรกะ การกระทำและเปลี่ยนทัศนคติของตัวละครไปค่อนข้างเยอะ ในช่วงแรกจะยังสับสนต่อการรีแอคชั่น (Reaction) ไปบ้าง พยายามหาวิธีการแสดงออกอย่างไรเพื่อบอกคำใบ้แด่ตัวอลิส รวมถึง ผู้ศึกษาในฐานะนักแสดงเกิดความสับสน แต่ผู้ศึกษาเก็บความคิดของทั้ง 2 แบบเอาไว้ก่อนเผื่อสามารถหยิบมาใช้ได้พัฒนาในบางมุมต่อไปได้

การส่งความคืบหน้า 100%

เมื่อสรุปได้ว่าเลือกใช้ความคิด “ทีมสุดเจ๋งรู้แผนการของมาร์คอส” ผู้ศึกษาก็หยิบรายละเอียดที่ได้เคยทำการบ้านเอาไว้มาใช้พัฒนาต่อ ทำให้เจอวิธีเล่นละครตบตาเพื่อบอกคำใบ้แด่อลิสได้อย่างลื่นไหลมากขึ้น เมื่อได้รับคำแนะนำติชม ทำให้ผู้ศึกษามั่นใจกับการแสดงมากขึ้นจึงทำให้ตัวละครมีเสน่ห์เพิ่มขึ้นตามไปด้วย

การซ้อมช่วงก่อนซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ได้ฝึกซ้อมตามคำแนะนำของอาจารย์ และนำไปปรับแก้ มีการปรับเปลี่ยนบล็อกกิ้ง (Blocking) การเข้า–ออกและ ตำแหน่งการยืนบนเวทีรวมถึงการปรับทรานซิชั่น (Transition) ระหว่างฉากให้เร็วและต่อเนื่อง ซ้อมจังหวะกับด้านเทคนิค (Technique) ต่างๆ เพื่อให้เกิดความแม่นยำมากที่สุด เจาะรายละเอียดแต่ละฉากเน้นย้ำจุดที่สำคัญ ในฉากใหญ่ได้ซ้อมกับชุดจริงเพื่อให้รู้สึกคุ้นชินกับชุด

การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

พบปัญหาหลายๆอย่างที่เกิดขึ้น ได้แก่เรื่องเครื่องแต่งกาย โดยเฉพาะการเปลี่ยนชุดสลับไปเล่นเป็นตัวละครและเปลี่ยนกลับมาเปลี่ยนเป็นอองซอม (Ensemble) ในฉากมังกร ค่อนข้างกดดันและกังวลในเรื่องของเวลา ทำให้ไม่มั่นใจระหว่างการแสดง ส่งผลให้สมาธิหลุดในระหว่างการแสดง เพราะกังวลเรื่องการเปลี่ยนชุดและสิ่งต่างๆที่อยู่รอบตัวมากกว่าการเป็นตัวละคร ยังไม่คุ้นชินกับอุปกรณ์ การแสดงเป็นไปตามแผนที่ได้ซ้อมไว้ มีการปรับบทและบล็อกกิ้ง (Blocking) อย่างกระทันหัน แม้จะเกิดข้อผิดพลาดของบล็อคกิ้ง (Blocking) ขึ้นแต่ก็สามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้ทันที และการแสดงดำเนินต่อได้

(7) นางสาววรัญญา ชัยวรวิทย์กุล

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 30%

อ่านบทร่วมกับนักแสดงคนอื่น แลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับตัวละครของตนเองและตัวละครที่เกี่ยวข้องในฉากเดียวกัน พร้อมทั้งเข้าร่วมเวิร์กช็อป (Workshop) กับผู้กำกับ โดยใช้กิจกรรมการเล่นเกม ดันเจียน แอนด์ ดรากอนส์ (Dungeon & Dragons) เพื่อทำความเข้าใจกติกาและคำศัพท์พื้นฐาน รวมถึงฝึกการวางแผน การแก้ไขปัญหา และสร้างความผ่อนคลายระหว่างนักแสดงนอกจากนี้ยังมีการเวิร์กช็อปด้านภูมิหลัง (Background) ของตัวละครผ่านการจำลองสถานการณ์ และ การด้นสด (Improvise) เพื่อพัฒนาความเข้าใจในบทบาท และตัวละครก่อนเริ่มกระบวนการซ้อมการแสดงตามบทละคร

การส่งความคืบหน้า 30%

ภายหลังการส่ง 30% ตัวละคร เวร่า ได้รับการปรับบทบาทเพิ่มเติมให้ทำหน้าที่เป็นผู้บรรยาย (Narrator) ส่งผลให้ต้องศึกษาบทละครในมิติของการเป็นผู้รับรู้เรื่องราวทั้งหมด และ ถ่ายทอดเนื้อหาให้ผู้ชมเข้าใจอย่างชัดเจน นอกจากนี้ ยังต้องพัฒนาการแสดงของตัวละครให้มีความมั่นใจ มีการจัดการที่เป็นระบบ และ มีความผ่อนคลายมากยิ่งขึ้น

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 50%

เป็นการแสดงในเทศกาลปล่อยผี ทำให้เรื่องต้องมีลักษณะกระชับและสั้นลงโดยบทที่ใช้เป็นการเรียบเรียงขึ้นใหม่จากบทต้นฉบับ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องสื่อสารคาแรกเตอร์ของตัวละครให้มีความชัดเจนตั้งแต่การปรากฏตัวครั้งแรก เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าใจบทบาทและลักษณะของตัวละครได้ นอกจากนี้ยังต้องทำหน้าที่เป็นส่วนหนึ่งของหมู่มวลในการแสดงบทมังกร จึงต้องฝึกซ้อมฉากต่อสู้ (Combat) เพื่อให้การเคลื่อนไหวและการแสดงมีความแม่นยำและสอดคล้องกันในภาพรวม

การส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้า 50% ได้รับข้อเสนอแนะจากคณะอาจารย์ว่า คาแรกเตอร์ของตัวละครมีความชัดเจนมากขึ้นแล้ว อย่างไรก็ตาม การแสดงยังคงมีลักษณะเป็นแบบแผน (Pattern) อยู่ จึงควรพัฒนาให้มีความเป็นธรรมชาติและยืดหยุ่นมากยิ่งขึ้น

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 70%

มีความมั่นคงและผ่อนคลายในตัวละครมากยิ่งขึ้น ได้เริ่มซ้อมเข้าฉากกับตัวละครที่ส่งผลกระทบต่อการจัดการของตัวละคร และ ได้นำข้อเสนอแนะจากอาจารย์ใน 30%-50% มาปรับแก้ใช้ใน 70% ทั้งเรื่องของการพูด การแสดงออกทางร่างกาย และ การจัดการกับปัญหาของตัวละคร

การส่งความคืบหน้า 70%

โดยรวมมีความผ่อนคลายและไม่เคร่งเครียด อย่างไรก็ตาม บทผู้บรรยายยังมีความยืดยาวและขาดความกระชับตรงประเด็น ขณะเดียวกันในบทครูยังมีลักษณะการจัดการปัญหากับนักเรียนที่เข้มงวดเกินไป

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 100%

ได้ฝึกซ้อมในฉากที่ต้องทำหน้าที่เป็นผู้รับฟัง และคอยชี้แนะแนวทางการแก้ไขปัญหาให้กับตัวละครอื่นในเรื่อง ขณะเดียวกันในบทบาทของผู้บรรยายได้ปรับทิศทางการแสดงให้มีลักษณะคล้ายรายการทอล์กโชว์ (Talk shows) เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ และ ความสนุกสนาน โดยยังคงสามารถสื่อสารสาระสำคัญไปยังผู้ชมได้อย่างชัดเจน

การส่งความคืบหน้า 100%

ในบทบาทของผู้บรรยายมีความผ่อนคลายมากขึ้นและลดความยืดยาวลงแล้ว อีกทั้งสามารถสื่อสารประเด็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ยังสามารถปรับให้มีความกระชับและตรงประเด็นได้มากขึ้นอีก ขณะเดียวกัน ในบทบาทของครูมีความสามารถในการจัดการสถานการณ์ดีขึ้น แต่ยังมีศักยภาพในการพัฒนาต่อ โดยสามารถเพิ่มมิติความขี้เล่นของตัวละครเพื่อให้มีความน่าสนใจยิ่งขึ้น

การซ้อมช่วงก่อนซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ได้ฝึกซ้อมตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ โดยปรับแก้ทั้งในส่วนของการตัดทอนบท ทรานซิชั่น และบล็อกกิ้ง พร้อมทั้งทดลองซ้อมบนเวทีจริงเพื่อสร้างความคุ้นเคยกับสภาพแวดล้อม พลังงาน และ การเคลื่อนไหวร่วมกับองค์ประกอบฉากได้อย่างคล่องแคล่ว

การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

การแสดงเป็นไปตามที่ได้ซ้อมไว้ในภาพรวม อย่างไรก็ตาม เนื่องจากมีการปรับบทและบล็อกกิ้งอย่างกระทันหัน จึงเกิดข้อผิดพลาดบางส่วนจากการหลงลืม แต่สามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้อย่างทันท่วงทีและดำเนินการแสดงต่อไปได้อย่างราบรื่น

3.2.3 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

(1) นางสาวภูริปภา ปฏิบัติสรกิจ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ขาดความชัดเจนและความแข็งแรงของคาแรกเตอร์	ทดลองให้ตัวละครตัดสินใจในสถานการณ์ที่อยู่นอกเหนือบท รวมถึงกำหนดจุดสำคัญ (mark) ในบทที่ส่งผลกระทบต่อพัฒนาการของตัวละคร อีกทั้งการได้ฝึกซ้อมฉากจบซึ่งเป็นจุดไคลแมกซ์และการคลี่คลายของตัวละคร ช่วยให้เกิดความเข้าใจตัวละครมากยิ่งขึ้น

ส่งความคืบหน้า 30%	ขาดความต่อเนื่องและความชัดเจนของความต้องการของตัวละคร	วิเคราะห์ตัวละครอย่างละเอียดในแต่ละฉาก โดยกำหนดจุดสำคัญเกี่ยวกับความต้องการ ความเชื่อ และสิ่งที่ตัวละครสามารถก้าวข้ามได้ พร้อมทั้งเชื่อมโยงพัฒนาการดังกล่าวในแต่ละฉากอย่างต่อเนื่อง
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	ไม่สามารถรักษาสมดุลและความต่อเนื่องของการแสดงในฉากที่มีการเปลี่ยนแปลงของเวลาและเหตุการณ์อย่างรวดเร็ว	กำหนดเหตุการณ์นอกฉาก (off-scene) ให้ชัดเจน และฝึกเรียงลำดับไทม์ไลน์ของตัวละคร เพื่อใช้ทบทวนอย่างรวดเร็วระหว่างการแสดง
ส่งความคืบหน้า 50%	พื้นฐานพลังงานของผู้ศึกษาต่ำกว่าระดับที่จำเป็นในบางฉาก	เพิ่มการวอร์มร่างกาย และฝึกใช้พลังงานในระดับที่สูงขึ้นในชีวิตประจำวัน เพื่อสร้างพื้นฐานพลังงานที่เหมาะสม
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	ผู้แสดงเกิดภาวะติดขัด (stuck) จากการเปลี่ยนแปลงที่ยังไม่สอดคล้องกับพัฒนาการของตัวละคร	ทบทวนและวิเคราะห์ภูมิหลังของตัวละครใหม่ เพื่อสร้างความเชื่อมโยงและหาเหตุผลที่ทำให้ตัวละครยอมรับการเปลี่ยนแปลงดังกล่าว
ส่งความคืบหน้า 70%	การเชื่อมโยงทางอารมณ์ในจุดที่ตัวละครเผชิญการสูญเสียอย่างฉับพลันยังไม่สมดุล	ทดลองแสดงทั้งก่อนและหลังฉากในหลายรูปแบบ เพื่อเปรียบเทียบผลลัพธ์ และเลือกแนวทางที่สามารถเชื่อมโยงไปยังฉากถัดไปได้อย่างราบรื่น พร้อมทั้งยังคงความชัดเจนของความต้องการและความเข้มข้นทางอารมณ์
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	การปรับเปลี่ยนบทในระยะเวลาใกล้เคียง ส่งผลให้เกิดความสับสนในการจดจำบทและบล็อกกิ้ง	ทบทวนบทอย่างสม่ำเสมอในแต่ละวัน พร้อมบันทึกความต้องการของตัวละครที่เปลี่ยนแปลง เพื่อจัดระบบความจำให้สอดคล้องกับบทใหม่

ส่งความคืบหน้า 100%	การแสดงเน้นที่การจำคิวและข้อติด้านขาดพลังงานทำให้มุ่งเน้นไปที่การใช้พลังงานมากเกินไป	ปรับการแสดงให้มีรายละเอียดในระดับบีต (beat) มากขึ้น เพื่อลดความแข็งของการเล่นตามคิว และเพิ่มความเป็นธรรมชาติ กลับมาโฟกัสที่ภายในของตัวละครมากขึ้น
ก่อนซ้อมใหญ่	ความอ่อนล้าทางอารมณ์จากการแสดงฉากเดิมซ้ำหลายครั้ง และการเปลี่ยนแปลงหน้างานจำนวนมากทำให้เกิดภาวะข้อมูลล้น (overload)	ปรับภาพจินตนาการใหม่ และเว้นระยะเพื่อรีเซตอารมณ์ก่อนการแสดง และ รับข้อมูลเป็นลำดับคิวก่อน โดยยังไม่วิเคราะห์เหตุผลทั้งหมด และจดบันทึกเพื่อนำมาทบทวนภายหลัง
การซ้อมใหญ่	ความเครียดของผู้แสดงทับซ้อนกับอารมณ์ของตัวละคร	พยายามแยกความรู้สึกส่วนตัวออกจากบทบาท ตั้งสมาธิและดึงตนเองกลับสู่มุมมองของตัวละคร หากไม่สามารถจัดการได้ในทันที ให้ใช้เทคนิคทางกายภาพ เช่น การหายใจลึก เพื่อช่วยปรับสมดุลอารมณ์

ตารางที่ 3.15 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้แสดง

(นางสาวภูริปภา ปฏิบัติสรกิจ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) นางสาวนวลจุฑา เกตุสระ

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ผู้แสดงยังไม่เข้าใจระบบเกม การเล่นเกม และองค์ประกอบของเกม ทำให้ยังไม่สามารถเข้าถึงบทบาทในโลกเกมได้อย่างชัดเจน	ผู้กำกับจัดเวิร์กช็อปให้ผู้แสดงได้ทดลองเล่นเกม เพื่อสร้างความเข้าใจในระบบและการทำงานร่วมกันของผู้เล่น อีกทั้งผู้แสดงยังได้ศึกษาการเล่นเกมจริงเพิ่มเติมผ่านเกม ROV ด้วยตนเอง เพื่อทำความเข้าใจรูปแบบการเล่น บทบาทของตัวละคร

		และองค์ประกอบของเกมมากขึ้น ส่งผลให้สามารถนำมาปรับใช้กับการแสดงได้ดียิ่งขึ้น
ส่งความคืบหน้า 30%	ผู้แสดงยังไม่มั่นใจในแนวทางการแสดงของตัวละครในโลกเกม เนื่องจากยังมีความอาย และกังวลว่าการแสดงจะดูเกินจริงหรือไม่ธรรมชาติ	ผู้แสดงได้ศึกษาตัวอย่างจากภาพยนตร์ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ Geek Girl, ดาบพิฆาตอสูร (Demon Slayer) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการแสดง พร้อมทั้งปรับเปลี่ยนวิธีคิดและมุมมองต่อการแสดง เพื่อเพิ่มความมั่นใจมากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	การส่งความคืบหน้าครั้งนี้มีการนำเสนอเนื้อเรื่องเพิ่มเติมนอกเหนือจากบทละครเดิม ทำให้ผู้กำกับต้องเขียนบทขึ้นมา โดยมีการหยิบฉากตอนท้ายของเรื่องมาใช้ในการนำเสนอ เลยทำให้ตอนจบของการแสดง เนื้อเรื่องมีการเฉลยมากเกินไป ส่งผลให้ขาดความน่าติดตามและความลุ้นของเรื่อง	ได้รับข้อเสนอแนะจากครูให้ตัดช่วงตอนจบบางส่วนออก โดยเฉพาะฉากที่อลิสกำลังจะแทงเทียแมต เพื่อเพิ่มความลุ้นและความน่าติดตามของผู้ชม ทำให้เรื่องยังไม่เฉลยทั้งหมดและคงความน่าสนใจไว้จนถึงตอนจบจริง
ส่งความคืบหน้า 50%	ปัญหาเรื่องเครื่องแต่งกาย โดยเฉพาะชุดเกราะ ทำให้เมื่อเข้าสู่ร่างเทียแมตแล้ว ผู้แสดงมีข้อจำกัดด้านการเคลื่อนไหว ส่งผลให้ไม่สามารถใช้ร่างกายได้อย่างเต็มที่	เพิ่มการซ้อมโดยสวมชุดจริงให้มากขึ้น พร้อมทั้งฟีดแบ็กให้ฝ่ายออกแบบคอสตูม เพื่อนำไปปรับปรุงและพัฒนาชุดให้เอื้อต่อการแสดงมากขึ้นในการแสดงครั้งถัดไป

ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	เนื่องจากการส่งความคืบหน้า 50% เป็นการแสดงที่ถูกสร้างขึ้นใหม่ ทำให้เมื่อกลับมาซ้อมต่อ ผู้แสดงเกิดความลืมในบางส่วนของสิ่งที่เคยทำไว้ อีกทั้งยังมีระยะเวลาในการเตรียมตัวค่อนข้างกระชั้นชิด ส่งผลให้การซ้อมและการต่อเนื่องของการแสดงไม่สมบูรณ์เท่าที่ควร	มีทบทวนบท และการซ้อมซ้ำเพื่อสร้างความจำของร่างกาย และรวมถึงบริหารเวลาให้เหมาะสม เพื่อให้สามารถเตรียมความให้ทันก่อนการส่งครั้งถัดไป
ส่งความคืบหน้า 70%	ลักษณะตัวละครในโลกของเกมยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร โดยยังไม่สามารถสะท้อนภาพของอัศวินได้ชัดเจน ทั้งในด้านท่าทาง การใช้เสียง และการใช้อาวุธประกอบการแสดง วิธีการแสดงดูจริงจังมากเกินไป จนมีลักษณะเคร่งเครียดตลอดทั้งเรื่อง ส่งผลให้ตัวละครขาดมิติด้านอารมณ์และความหลากหลาย อีกทั้งยังไม่สามารถสร้างความแตกต่างระหว่างตัวละครในโลกความเป็นจริงและโลกของเกมได้อย่างชัดเจน	ผู้แสดงได้ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะท่าทางของอัศวิน รวมถึงความหมายเชิงนัยยะของอัศวินในฐานะตัวแทนของความกล้าหาญ เกียรติยศ และการปกป้องผู้อื่น เพื่อนำมาปรับใช้ในการออกแบบการเคลื่อนไหวและการแสดงออกของตัวละครให้มีความชัดเจนและสอดคล้องกับบทบาทมากยิ่งขึ้น นั่งวิเคราะห์และหาจุดเปลี่ยนแต่ละซีน ให้ความสำคัญกับจังหวะอารมณ์ของตัวละครในแต่ละช่วง ดูในเรื่องของจังหวะการพูด การปรับโทนเสียง รวมถึงพลังของร่างกายให้สอดคล้องกับอารมณ์

ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	หลังจบการส่งซ้อมช่วง70% ผู้แสดงรู้สึกถึงภาวะหมดไฟ (Burnout) ทำให้เกิดความเครียดและความรู้สึกสนุกหรือความเพลิดเพลินต่อการแสดงลดน้อยลง	ผู้แสดงได้ลองหาแรงบันดาลใจใหม่ๆ โดยการรับชมซีรี (Series) เรื่อง “สเตรนเจอร์ธิงส์ (STRANGER THINGS)” หลังจากรับชมเรื่องนี้แล้วทำให้สามารถค้นพบจุดเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับโลกของเกมได้ชัดเจนยิ่งขึ้น
ส่งความคืบหน้า 100%	ผู้แสดงมีพลังในการแสดงที่ดีแล้ว แต่การแสดงออกภายนอกยังไม่สอดคล้องและสมดุลกับอารมณ์ความรู้สึกภายในของตัวละครเท่าที่ควร	เริ่มจากการทำความเข้าใจและตีความบท ในแต่ละช่วงอย่างละเอียด พร้อมทั้งค้นหาความต้องการของตัวละครในแต่ละสถานการณ์ จากนั้นทดลองปรับระดับการแสดงเพื่อค้นหาจุดที่เหมาะสมและสมดุลระหว่างการแสดงออกภายนอกกับความรู้สึกภายใน
ก่อนซ้อมใหญ่	ในช่วงนี้มีการทบทวนบทและเก็บรายละเอียดเพิ่มเติม รวมถึงการซ้อมร่วมกับแท่นยืน (Step) การแสดงจริง ส่งผลให้นักแสดงยังไม่คุ้นชินกับพื้นที่เวทีและจังหวะที่ใช้ในการขึ้น–ลงแท่นยืน ทำให้พลังและเอนเนอร์จี้ในการแสดงยังไม่ถึงเท่าที่ควร อีกทั้งยังมีความกังวลเกี่ยวกับความแม่นยำของสเต็ประหว่างการแสดง	เพิ่มการซ้อมบนเวทีจริงให้มากขึ้น เพื่อให้ผู้แสดงคุ้นชินกับพื้นที่และสเต็ปการเคลื่อนไหว และเพิ่มพลังการแสดงให้มากขึ้น โดยการวอร์มร่างกาย เสียง และอารมณ์ให้พร้อม

การซ้อมใหญ่	อาวุธประกอบการแสดงที่ผู้แสดงใช้อยู่ยังขาดน้ำหนักทางความหมาย ทำให้ภาพรวมยังดูคล้ายอุปกรณ์ประกอบฉากทั่วไปมากกว่าจะเป็นสิ่งสำคัญที่มีคุณค่าและส่งผลต่อการกระทำของตัวละคร มีปัญหาการเปลี่ยนชุดไม่ทันในช่วงซีนที่ 17 ซึ่งเป็นฉากแปลงร่างเป็นเทียแมต ส่งผลให้การเข้าซีนเกิดความล่าช้าและชุดที่สวมใส่ไม่สมองค์ประกอบ เกิดปัญหาเรื่องอุปกรณ์ประกอบฉากที่ไม่ครบในบางซีน	ฝึกใช้อาวุธประกอบการแสดงให้เกิดความมั่นคงมากยิ่งขึ้น โดยเน้นการเคลื่อนไหวของร่างกายร่วมกับอาวุธ และฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอเพื่อให้เกิดความคุ้นเคย จนสามารถใช้อาวุธได้อย่างเป็นธรรมชาติและเป็นส่วนหนึ่งของร่างกาย มีการปรับบทใหม่เพื่อให้เอื้อต่อการเปลี่ยนชุดในระหว่างการแสดง รวมถึงปรับรายละเอียดของบทให้มีความสมเหตุสมผลและสอดคล้องกับเนื้อเรื่องมากยิ่งขึ้น การทบทวนขั้นตอนการเข้าและออกของอุปกรณ์ประกอบฉากอย่างละเอียดมากขึ้น เพื่อให้ผู้แสดงและทีมฝ่ายออกแบบเข้าใจตรงกัน และลดการตกหล่นของอุปกรณ์ในการแสดงครั้งถัดไป

ตารางที่ 3.16 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้แสดง

(นางสาวนวลจุฑา เกตุสระ)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) นายพัฒน์พงษ์ ลอยมาปิง

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	นักแสดงยังอยู่ในกระบวนการทำความเข้าใจตัวละคร บิ๊ก ส่งผลให้เกิดการตีความที่หลากหลายและยังไม่ชัดเจน ทำให้การแสดงในแต่ละรอบยังขาดความสม่ำเสมอ บางช่วงจังหวะการแสดงไม่สอดคล้องกัน และภาพรวมของตัวละคร	เน้นการพูดคุยและวิเคราะห์ตัวละครร่วมกันมากขึ้น เพื่อกำหนดทิศทางของตัวละครให้ชัดเจน โดยให้นักแสดงทดลองการแสดงในหลายรูปแบบ และร่วมกันสรุปแนวทางที่เหมาะสมที่สุด พร้อมทั้งกำหนด แกนหลักของตัวละคร ให้

	ยังไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกันอย่างชัดเจน	ตรงกัน เพื่อช่วยลดความคลาดเคลื่อนในการแสดง
ส่งความคืบหน้า 30%	นักแสดงยังไม่คุ้นชินกับสภาวะของตัวละคร บิ๊ก ส่งผลให้มีการให้ความสำคัญกับตัวละครมากเกินไป หรืออยู่กับตัวละครมากเกินความจำเป็น ทำให้จังหวะการดำเนินเรื่องช้าลงและลดความน่าสนใจของการแสดง	นักแสดงต้องพยายามค้นหาความต้องการของตัวละคร ให้ชัดเจนว่าตัวละครต้องการทำอะไร ซึ่งจะช่วยให้นักแสดงสามารถโฟกัสไปที่ความต้องการ มากกว่าการโฟกัสว่าต้องแสดงตัวละครออกมาอย่างไรโดยตรง
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	นักแสดงยังไม่คุ้นชินกับการเคลื่อนไหวร่วมกับอุปกรณ์ ส่งผลให้การแสดงเกิดความติดขัด การเคลื่อนไหวยังไม่เป็นธรรมชาติ และต้องใช้สมาธิกับเครื่องแต่งกายมากกว่าการมุ่งเน้นการแสดง	ให้เวลานักแสดงได้ทดลองซ้อมร่วมกับเครื่องแต่งกายจริง มากขึ้น เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับข้อจำกัดของชุด พร้อมทั้งปรับท่าทางและการเคลื่อนไหวให้มีความเหมาะสมและสอดคล้องกับเครื่องแต่งกายมากยิ่งขึ้น
ส่งความคืบหน้า 50%	องค์ประกอบของชุดมังกร ของนักแสดงเป็นอุปสรรคต่อการแสดง เนื่องจากบดบังวิสัยทัศน์ในการมองเห็น ส่งผลให้เกิดความกังวลระหว่างการแสดง และกระทบต่อความมั่นใจของนักแสดงในบางช่วง	ปรึกษาและพูดคุยร่วมกับกลุ่มผู้ศึกษา เพื่อหาแนวทางแก้ไข โดยในท้ายที่สุดได้มีการปรับลดองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายที่บดบังวิสัยทัศน์ของนักแสดง และแทนที่ด้วยการเน้นจุดเด่นในส่วนอื่นของชุด ได้แก่ ปีกของมังกรแทน
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	การซ้อมอย่างต่อเนื่องในหลายรอบทำให้นักแสดงใช้พลังงานค่อนข้างมาก ส่งผลให้พลังงานเริ่มลดลง และทำให้ความเข้มข้นของการแสดง ไม่สม่ำเสมอ	ปรับจังหวะการแสดง ให้มีช่วงผ่อนและช่วงหนักที่ชัดเจนมากขึ้น เพื่อลดการใช้พลังงานอย่างต่อเนื่องเกินไป รวมถึงให้นักแสดงทดลองการจัดสรรพลังงานในแต่ละฉากให้เหมาะสม
ส่งความคืบหน้า 70%	พลังงานของนักแสดงเริ่มลดลงในช่วงท้ายของการแสดง	สำหรับพลังงาน นอกจากการดูแลร่างกายของนักแสดงแล้ว ยังสามารถใช้การปรับจังหวะหนัก

		เบาในการแสดงเพื่อช่วยลดการใช้พลังงานจนเกินไป และทำให้นักแสดงไม่หมดแรงระหว่างการแสดง โดยแนวทางดังกล่าวสามารถทำได้จากการย้อนกลับไปทบทวนความต้องการของตัวละคร ซึ่งจะช่วยให้การสื่อสารมีความเป็นธรรมชาติมากขึ้น เนื่องจากในความเป็นจริงการพูดของมนุษย์มีการผ่อนหนักผ่อนเบาอยู่เสมอ ส่งผลให้การแสดงมีความสมจริงและไม่ใช้พลังงานมากเกินความจำเป็น
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ในบางครั้งนักแสดงไม่สามารถจดจำตำแหน่งการเคลื่อนที่ (Blocking) ที่ได้ซ้อมไว้ได้ ส่งผลให้ความต่อเนื่องของการแสดงลดลง	ควรหาความต้องการในการเคลื่อนที่ของตัวละคร เพื่อให้การเคลื่อนที่มีความหมายและสอดคล้องกับบทบาท มากกว่าการเคลื่อนที่ตามคิว เพียงอย่างเดียว เพราะท้ายที่สุดถึงแม้จะมีการลืมตำแหน่ง ความต้องการของตัวละครจะทำให้นักแสดงเคลื่อนที่ต่อไปได้อย่างธรรมชาติ
ส่งความคืบหน้า 100%	รายละเอียดของการแสดงและเทคนิคในช่วงต้นเรื่องเกิดการตกหล่น เนื่องจากการซ้อมเป็นระยะเวลานาน ส่งผลให้ความแม่นยำของรายละเอียดลดลงในบางส่วน	นอกจากการทบทวนซีนที่เคยซ้อมไว้ทั้งจากวิดีโอหรือข้อมูลที่ได้จดบันทึกไว้แล้ว ยังควรมีการรวมมวลของนักแสดงให้เป็นหนึ่งเดียวผ่านกิจกรรมร่วมกัน เพื่อสร้างความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของการแสดง ไม่แยกกันเล่น ทั้งนี้ เมื่อการแสดงเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ในบางครั้งแม้รายละเอียดที่เคยถูกกำหนดไว้จะขาดหายไป ก็จะไม่ถูกมองว่าเป็นข้อผิดพลาดของการแสดง แต่จะสามารถถูกตีความเป็น

		ความเป็นธรรมชาติของตัวละครที่เกิดขึ้นจริง ณ ขณะนั้น ซึ่งอาจกลายเป็นวิธีการเล่นใหม่ ที่สามารถนำไปต่อยอดร่วมกันระหว่างนักแสดงและผู้กำกับได้
ก่อนซ้อมใหญ่	องค์ประกอบศิลป์หรือเทคนิค ที่เกิดปัญหาส่งผลกระทบต่อการแสดงโดยรวม ทำให้ความต่อเนื่องและประสิทธิภาพของการแสดงลดลงในบางช่วง	ให้นักแสดงมีสมาธิอยู่กับคู่แสดง เป็นหลัก แม้จะเกิดปัญหาทางเทคนิค การแสดงยังคงต้องดำเนินต่อไปได้ตามปกติ ในบางกรณีอาจจำเป็นต้องใช้การด้นสด เพื่อรักษาความต่อเนื่องของการแสดง
การซ้อมใหญ่	ภาพรวมของการแสดง ยังไม่เป็นไปในทิศทางที่ดีเท่าที่ควร เนื่องจากมีองค์ประกอบหลายส่วนเข้ามากระทบทั้งด้านการแสดงและองค์ประกอบศิลป์	ปรึกษาและพูดคุยถึงปัญหาร่วมกันภายในโปรดักชัน (Production) รวมถึงอาจารย์เพื่อหาแนวทางแก้ไขอย่างเป็นระบบ โดยเน้นการซ้อมแบบเก็บรายละเอียดทีละจุด ทั้งในส่วนของการแสดงให้สอดคล้องกับเทคนิคของการแสดง เพื่อให้ภาพรวมมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ตารางที่ 3.17 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้แสดง

(นายพัฒน์พงษ์ ลอยมาปิง)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) นางสาวปภาวดี อิ่มเจริญผล

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
การซ้อมละครก่อนส่งความ	ผู้ศึกษาพบว่าตัวเองมักจะพูดเสียงเบา และการทำคาแรคเตอร์(Characterization) ของลิลิธ และ ลลิน ยังไม่ชัดเจนมากพอ ด้วยความที่ลิลิธ	ในเรื่องเสียง ผู้ศึกษาได้วอร์มอัพ(Warm-up) ร่างกายและเสียงก่อนเริ่ม

คืบหน้า 30%	เป็นตัวละครที่มีลักษณะมีความสุดโต่ง (Extreme Personality) ซึ่งมีความแตกต่างจากบุคลิกพื้นฐานของผู้แสดงอย่างมีนัยสำคัญ ส่งผลให้ช่วงแรกของการฝึกซ้อม ผู้แสดงจึงยังไม่สามารถก้าวผ่านระยะห่างนี้ไปได้ ทำให้ขาดความมั่นใจและยังไม่เข้าใจในเจตจำนงของตัวละครบางส่วน ส่งผลให้ผู้แสดงไม่สามารถแสดงได้ตามคาแรคเตอร์ (Character)ที่วิเคราะห์ได้มากพอ และยังขาดพลังงานในการแสดงอยู่ จึงทำให้ความเชื่อบางจุดน้อย และขาดความมั่นใจในการเล่นตัวละครนี้	ซ้อม เพื่อให้ร่างกายยืดหยุ่นและช่วยให้สามารถเปร่งเสียงออกมาได้เต็มที่ ส่วนเรื่องคาแรคเตอร์ ผู้แสดงได้กลับมาวิเคราะห์ทำความเข้าใจที่มาของลักษณะนิสัยมากขึ้น ว่าการกระทำและความคิดของลิลิธ มาจากกลไกปกป้องตัวเอง (Defence Mechanism) ไม่ได้แข็งกร้าวเพราะนิสัยเสีย จึงเกิดความเชื่อในตัวละครมากขึ้น แล้วนำประสบการณ์ส่วนตัวมาพิจารณาเพิ่มเติมเพื่อหาจุดร่วมที่มีต่อตัวละคร และนำไปพัฒนาต่อในการแสดง รวมถึงมีความกล้าที่จะทำ มั่นใจในกายภาพ และการแสดงออกมากขึ้น ลดความกังวลที่มักจะคิดมากว่าตัวเองไม่สามารถทำตามระดับที่คาดหวังไว้ได้ แล้วสนุกไปกับตัวละครให้ได้มากที่สุด
การส่งความคืบหน้า 30%	ในการส่งความคืบหน้า 30% การเปิดตัวของตัวละครในซีน (Scene) ที่ 3 ยังดูซ้ำไปมากับตัวละครอื่น และด้านตัวละคร ยังขาดความชัดเจนอยู่ ผู้แสดงยังไม่สามารถถ่ายทอดความแข็งแกร่ง ความมั่นใจ ของลิลิธได้มากพอ และการใช้อาวุธยังไม่สามารถใช้ได้อย่างชำนาญเท่าที่ควร	ผู้แสดงกลับมาคิดและลองทำตอนเปิดตัวที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งด้วยกายภาพ จังหวะการพูด และค้นหาบล็อกกิ้ง (Blocking) ใหม่ ไปพร้อมกับคำแนะนำของผู้กำกับ เผื่อให้การเปิดตัวมีความน่าสนใจ และน่าติดตามมากขึ้น ช่วงแรกของกระบวนการ ได้มีการใช้ท่อเหล็กในการซ้อมแทนอาวุธจริง จึงเน้นไปที่การควงให้คล่องแคล่ว และปลอดภัยกับผู้แสดง

การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 50%	เนื่องจากได้ลองใช้อาวุธที่เป็นขวานด้ามยาวที่ฝ่ายพร๊อพ (Prop) ขึ้นมาจากโฟมและดินปั้นครั้งแรก จึงไม่คุ้นชินในขนาดและน้ำหนัก เลยทำให้ขาดความคล่องแคล่วในการใช้ และต้องเพิ่มกายภาพที่เหมาะสมกับ ลิลิธมากขึ้น	ได้รับคำแนะนำ และฝึกซ้อมร่วมกับคุณครูทรีดี (ผศ.ธนะพัฒน์ พัฒน์กุลพิศาล) ทั้งเรื่องการใช้อาวุธ การออกแบบท่า การเคลื่อนไหวร่างกาย และกายภาพเฉพาะตัวของลิลิธ แล้วนำมาฝึกซ้อมต่อเองในเวลาว่าง
การส่งความคืบหน้า 50%	มักจะเสียงเบาลงในตอนที่เป็น ลลิน เพราะไปโฟกัส (Focus) ที่ความเรียบร้อย กับสภาวะความกลัวมากเกินไป ในเรื่องอาวุธ มีจังหวะที่อาวุธกระทบพื้น หรือกระทบอาวุธของผู้แสดงคนอื่นจริงๆ แล้วทำให้ผู้แสดงกับผู้ชมบางส่วนกังวลเรื่องความเสียหายที่อาจจะเกิดขึ้นได้	พยายามปรับเพิ่มเสียงขึ้นมา โดยที่ยังคงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเอาไว้ ผู้แสดงใช้สมาธิไปกับผู้แสดงคนอื่น และการแสดงตรงหน้า เพื่อไม่ให้ตนเองและผู้ชมหลุดโฟกัส และค่อยๆปรับระยะ กับแรงที่ต้องใช้อาวุธในรอบต่อไป
การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 70%	เนื่องจากเป็นการกลับมาทำงานกับบทจริง ที่ปรับบริบท และรายละเอียดต่างๆทั้งของตัวละคร และเนื้อเรื่อง ด้วยกระบวนการซ้อมที่มีความเข้มข้นสูง ประกอบกับการปรับปรุงแก้ไขรายละเอียดการแสดงต่อเนื่องในระยะเวลาอันสั้น ส่งผลให้ผู้แสดงเริ่มเข้าสู่สภาวะเหนื่อยล้าสะสมและความอ่อนล้าทางอารมณ์ (Burnout Syndrome) ในช่วงท้ายของการซ้อมก่อนส่งความคืบหน้า 70% ซึ่งกลายเป็นอุปสรรคสำคัญที่ทำให้ผู้แสดงมีสมาธิและการเข้าถึงตัวละครน้อยลงในบางช่วง	ผู้แสดงได้เพิ่มการทำสมาธิ และจัดสรรเวลาพักผ่อนเพื่อฟื้นฟูสภาพจิตใจ เพื่อให้ร่างกายและจิตใจ พร้อมสำหรับการส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้า 70%	ผู้แสดงมีความตื่นเต้นในบางครั้ง จึงมีจังหวะที่พูดไม่ชัดเพราะใช้โทน(Tone) เสียงที่สูงขึ้น และมีการเล่นด้วยความเร็วที่มากกว่าตอนซ้อม และในพาร์ท (Part) ของลลิน ยังมีการใช้เสียงที่เบาในบางส่วน และอารมณ์ร่วมที่ต้องมีต่อคำพูดของครูอลิสลงลด เนื่องมาจากการซ้อมต่อเนื่องทำให้ผู้แสดงคุ้นชินมากจนขาดความสดใหม่ จึงขาดความตื่นตัวทางอารณ์ และไม่สามารถถ่ายทอดออกมาได้มากพอ เนื่องจากความกังวลในบท และสิ่งที่เปลี่ยนใหม่ทำให้กลุ่มผู้แสดงเกิดความกังวล และเน้นย้ำที่บทจนทำให้พลังงานบนเวที และความมีชีวิตชีวาลดลง ความสนุกในโลกแฟนตาซี (Fantasy) ที่เคยมีในรอบซ้อมจึงหายไป จนขาดความดึงดูด	ผู้แสดงได้กลับมาทำสมาธิกับตัวเอง และปรับเรื่องการใช้เสียง ไปจนความแตกต่างระหว่างการพูดของลิลิธกับลลิน และลดการเล่นแบบใส่อารมณ์ความรู้สึกที่ท่วมท้นมากในรอบซ้อม เพื่อไม่ให้ผู้แสดงคุ้นชินมากเกินไป และยังคงความสดใหม่ไว้ได้ในการส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้าย และการแสดงจริง ปล่อยวางความกังวล ความเครียด เพื่อให้จิตใจและร่างกายได้ผ่อนคลาย และฟื้นฟูพลังงานให้กลับมาพร้อมกับความสนุกในการแสดง
การซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ในช่วงการซ้อมละครก่อนส่งความคืบหน้า 100% ผู้ศึกษาเผชิญกับความท้าทายจากการปรับปรุงบทละครให้มีความกระชับและสมเหตุสมผลมากขึ้น เพื่อเพิ่มมิติให้กับตัวละครและเนื้อเรื่อง และต้องจัดการองค์ประกอบที่มีความซับซ้อนของเรื่องให้เข้ากัน อีกทั้งมีความจำเป็นต้องปรับเปลี่ยนบล็อกกิ้ง(Blocking) ทั้งหมดเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างฉากและแท่นเลื่อนบนเวที อุปสรรคสำคัญอีกประการหนึ่งคือการที่ผู้แสดงต้องปรับเปลี่ยนการตีความตัวละคร และวิธีการแสดง ของลิลิธ ภายในระยะเวลาเพียง 2	เพื่อแก้ไขปัญหาบล็อกกิ้งที่เปลี่ยนไป ผู้แสดงได้ฝึกซ้อมร่วมกับอุปกรณ์ประกอบฉากและแท่นเลื่อนในสถานการณ์จำลองอย่างต่อเนื่อง เพื่อสร้างความแม่นยำทางกล้ามเนื้อ (Muscle Memory) ให้ร่างกายจดจำตำแหน่งใหม่ได้โดยไม่ต้องใช้สมาธิจดจ่อจนเกินไปในขณะแสดง ผู้แสดงได้จัดเรียงลำดับสิ่งที่ต้องทำ และปล่อยวางความเครียดในการซ้อม เพื่อลบภาพจำหรือความเคยชินของคาแรคเตอร์ (Character) เดิม โดยการวิเคราะห์บท

	สัปดาห์ เนื่องจากผู้แสดงมีความคุ้นชินกับการตีความเดิมมาโดยตลอด เมื่อต้องปรับเปลี่ยนอย่างกะทันหันในขณะที่ร่างกายและจิตใจมีความเหนื่อยล้าสะสมจากการฝึกซ้อมที่หนักหน่วง จึงนำไปสู่ภาวะ ความอ่อนล้าทางอารมณ์ (Burnout Syndrome) ทำให้ในช่วงแรกของการฝึกซ้อมใหม่ ผู้แสดงไม่สามารถสื่อสารพลังงานของการแสดงออกได้ตามมาตรฐานที่วางไว้ แม้ว่าท้ายที่สุดจะสามารถแก้ไขให้ดีขึ้นได้ก่อนที่จะส่งความคืบหน้า 100%	ใหม่ทีละประโยค (Script Analysis) เพื่อทำความเข้าใจและจุดเชื่อม ผู้แสดงจึงพบว่าการตีความตัวละครแบบใหม่นี้ มีความเข้ากันกับผู้แสดงมากกว่าแบบเก่า จึงไม่ใช้เรื่องยากที่จะพัฒนาตัวละครต่อ อีกทั้งผู้แสดงได้ปล่อยวางให้ตัวเองได้ทำสิ่งที่ต้องการ ทั้งการพักผ่อน การเล่นเกม หรือหากิจกรรมทำทุกครั้งที่มีเวลา รวมไปถึงการเลือกทานแต่สิ่งที่ต้องการโดยไม่ต้องกังวลถึงแคลอรี่ (Calories) เพื่อให้จิตใจและร่างกายได้รับการปลอบประโลมและเติมเต็มความสุขให้ได้มากที่สุด ซึ่งสิ่งเหล่านี้ช่วยให้ความกังวลลดลงและแก้ไขภาวะอ่อนล้าทางอารมณ์ได้สำเร็จ ท้ายที่สุด ด้วยการเตรียมพร้อมครั้งนี้ส่งผลให้ผู้แสดงสามารถก้าวข้ามขีดจำกัดและนำเสนอผลงานออกมาได้อย่างเต็มที่ในการนำเสนอความคืบหน้า 100%
การส่งความคืบหน้า 100%	ในการส่งความคืบหน้าครั้งสุดท้าย ผู้แสดงสามารถถ่ายทอดตัวละครทั้งสองได้ชัดเจนแล้ว แต่ยังคงสามารถเพิ่มความเข้มข้น และความจริงจังเข้าไปได้อีก	หาจุกที่สามารถนำไปพัฒนา ใช้ต่อได้ในการแสดงจริง ทั้งด้วยการใช้กายภาพถ่ายทอด การแอดลิบ (Ad-lib)เพิ่มเติบและรีแอคชั่น (Reaction) ที่ร่วมไปกับผู้แสดงคนอื่นมากขึ้น

การซ้อมช่วงก่อนซ้อมใหญ่	เนื่องจากเป็นการแสดงครั้งแรกที่ได้ลองใส่ชุดจริง และใช้อาวุธที่ทำใหม่แสดง เลยเกิดความไม่คุ้นชิน และเคลื่อนไหวร่างกายยาก รวมถึงหยิบพร๊อพ(Prop)บางชิ้นไม่ทัน และการแต่งตัวที่ต้องแข่งกับเวลา ในการซ้อมช่วงก่อนซ้อมใหญ่ เป็นช่วงที่ได้ซ้อมบทท้ายเรื่องที่เป็นตอนจบใหม่ เลยมีจังหวะการเล่น การเคลื่อนไหวร่างกาย (Movement) ของออองซอมเบิล (Ensemble) ที่ไม่พร้อมกันเพราะขาดความมั่นใจ และการเคลื่อนย้ายบล็อกกิ้ง (Blocking) ที่มีปัญหาตรงล้อ ทำให้การเคลื่อนที่ยากขึ้น	ผู้แสดงต้องซ้อมขยับร่างกายให้มากขึ้น และใช้ร่างกายทุกส่วน เพื่อหาจุดที่เป็นอุปสรรคมากที่สุดพร้อมกับแก้ไขในส่วนนั้น และมีการนัดแนะกับเจ้าหน้าที่หลังเวที (Backstage Crew) และผู้ช่วยฝ่ายเครื่องแต่งกาย (Costume Assistant) ว่าแต่ละฉาก หรือจังหวะไหนที่ต้องใช้พร๊อพ (Prop) ชิ้นไหนบ้าง หรือฉากไหนจะออกมาเปลี่ยนชุด เพื่อให้การเตรียมตัวก่อนเข้าซีน(Scene) ต่อไปครบถ้วนถูกต้อง ในส่วนของออองซอมเบิล(Ensemble) ช่วงท้าย ต้องเรียบเรียงและจดจำการแก้ไขครั้งล่าสุดให้ได้ และต้องคอยสังเกตผู้ร่วมแสดงคนอื่นบนเวทีเพื่อให้เกิดความพร้อมและความมั่นใจ รวมถึงการช่วยกันจัดการบล็อกกิ้ง (Blocking) อย่างมีสติและสมาธิร่วมกันแก้ปัญหาเฉพาะหน้าให้ออกมาราบรื่น
การซ้อมใหญ่	ผู้แสดงเปลี่ยนชุดระหว่างโลกแฟนตาซี (Fantasy) ไปยังโลกความจริงไม่ทัน เพราะไม่คุ้นชินกับระยะเวลา และการเปลี่ยนชุดแบบเต็มรูปแบบ จึงทำให้เกิดความกังวลแล้วเสียสมาธิเล็กน้อย	ผู้แสดงได้นัดแนะกับเจ้าหน้าที่หลังเวที (Backstage Crew) และผู้ช่วยฝ่ายเครื่องแต่งกาย (Costume Assistant) เพิ่มเติมว่าแต่ละฉาก หรือจังหวะไหนที่ต้องใช้พร๊อพ(Prop) ชิ้นไหนบ้าง เพื่อให้มีการเตรียมรอไว้ และฉากไหนจะออกมาเปลี่ยนชุดอะไร เพื่อให้มีความพร้อม และ

	กลุ่มผู้แสดงยังไม่มั่นใจ และประมวลผลช่วงตอนจบที่มีพึ่งมีการเปลี่ยนแปลง จึงมีจุดที่ผิดพลาด มีการเคลื่อนไหวที่ไม่พร้อมกัน และการติดขัดของทรานซิชัน (Transition)	ลดระยะเวลาในการเตรียมของ อีกทั้งผู้แสดงยังมีเวลาได้ทำสมาธิมากขึ้นก่อนเข้าซีน(Scene) ต่อไป กลุ่มผู้แสดงได้ซ้อมเน้นย้ำกันมากขึ้น เพื่อที่จะได้จดจำ และมั่นใจกันมากขึ้น รวมไปถึงคอยสังเกตว่าผู้แสดงบนเวที มีจังหวะแบบใด ต้องขยับให้ไปเป็นลมหายใจเดียวกัน

ตารางที่ 3.18 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วง การส่งความคืบหน้าของผู้แสดง (นางสาวปภาวดี อิ่มเจริญผล)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(5) นายธีรโชติ คล้ายมงคล

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่คุ้นชินกับตัวละคร และยังไม่มั่นใจว่าสิ่งที่แสดงออกมาถูกต้องตามคาแรคเตอร์ (Character) หรือไม่	กลับไปทำความเข้าใจตัวละครเพิ่มเติม เวิร์ก (Work) กับบทอีกครั้ง และสอบถามผู้กำกับเพื่อเช็กทิศทางการแสดง ทำให้มีความมั่นใจในการเล่นมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 30%	คาแรกเตอร์ (Character) โดยรวมชัดขึ้นแล้ว แต่ยังขาดความ “ขี้เกียจ” ของตัวละครมาร์คอส	กลับไปวิเคราะห์ “ความต้องการ (Objective)” ของตัวละคร เพื่อหาที่มาของความขี้เกียจ และปรับจังหวะการแสดงให้ผ่อนคลายมากขึ้นตามที่ผู้กำกับแนะนำ

ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	ด้วยเวลาที่จำกัด ทำให้การถ่ายทอดคาแรกเตอร์ (Character) ของทั้งสองโลก (โลกจริงและโลกเกม) ยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร	พยายามแยกคาแรกเตอร์ (Character) ทั้งสองโลกให้ชัดขึ้น และกลับไปเวิร์ก (Work) กับตัวละครอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เห็นความแตกต่างที่ชัดเจนมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 50%	คาแรกเตอร์ (Character) “รอนนี่” ในโลกความเป็นจริงยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร ส่วน “มาร์คอส” ในโลกเกมยังต้องเพิ่มความชิล (Chill) และความผ่อนคลายให้มากขึ้น	เวิร์ก (Work) ตัวละครรอนนี่ร่วมกับเพื่อนนักแสดง เพื่อให้ความสัมพันธ์และตัวตนชัดขึ้น และสำหรับมาร์คอส ได้ลองหาแนวทางการเล่นเพิ่มเติม เพื่อให้คาแรกเตอร์ (Character) ดูเป็นธรรมชาติและชัดเจนยิ่งขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	มีการปรับเปลี่ยนโครงเรื่องทำให้ความต้องการ (Objective) ของตัวละคร“มาร์คอส” เปลี่ยนไป ส่งผลให้เกิดความไม่มั่นใจว่าสิ่งที่แสดงออกมาถูกต้องหรือไม่	กลับไปอ่านบทที่ปรับใหม่อีกครั้ง วิเคราะห์ความต้องการ (Objective) ของตัวละคร และทำความเข้าใจโครงเรื่องใหม่ให้ชัดเจนมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 70%	ความชิล (Chill) และความขี้เกียจของตัวละครมาร์คอสลดลงจากช่วง 30%	กลับไปทบทวนตัวละคร และปรับการแสดงให้ผ่อนคลายมากขึ้น รวมถึงทำความเข้าใจตัวละครใหม่อีกครั้งเพื่อดึงคาแรกเตอร์ (Character) เดิมกลับมา
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	มีเวลาซ้อมค่อนข้างจำกัด และต้องปรับตัวกับโครงเรื่องใหม่ทำให้การจำบทและการแสดงยังไม่แม่นยำ ส่งผลต่อความมั่นใจ	ให้ผู้กำกับช่วยเจาะรายฉาก (Scene) อย่างละเอียด ทบทวนความต้องการ (Objective) ของตัวละครในแต่ละช่วง และจัดจังหวะการแสดงให้ชัดเจนมากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 100%	การแสดงตัวละคร “มาร์คอส” อยู่ในทิศทางที่ดีแล้ว แต่การพูดยังไม่ชัดเจนเท่าที่ควร ส่วนตัวละคร “รอนนี่” ยังต้องหาความแตกต่างในการแสดงให้ชัดเจนมากขึ้น	ฝึกควบคุมสติและวอร์ม (WarmUp) เสียงก่อนการแสดง เพื่อให้การพูดชัดเจนขึ้น

		และสำหรับตัวละครรอนนี่ ให้ผู้กำกับช่วยวิเคราะห์และกำหนดแนวทางการแสดงที่ชัดเจนมากขึ้น เพื่อสร้างความแตกต่าง และค้นหาความต้องการ (Objective) ของตัวละครให้ลึกขึ้น
ก่อนซ้อมใหญ่	ในช่วงการซ้อมใหญ่ มีการเก็บรายละเอียดของแต่ละซีน (Scenc) อย่างเข้มข้น ทั้งจังหวะการแสดง การเคลื่อนไหว และการใช้พื้นที่บนเวที รวมถึงมีการนำพร็อพ (Prop) จริง เช่น อาวุธ แท่นยืน และอุปกรณ์ประกอบฉากต่าง ๆ เข้ามาใช้ในการซ้อมทำให้ผู้แสดงยังไม่คุ้นชินกับสิ่งใหม่และเกิดความไม่มั่นใจในบางจังหวะ ส่งผลให้การแสดงยังมีความลังเลและขาดความต่อเนื่องในบางฉาก	ผู้แสดงต้องมีสติและสมาธิมากขึ้น ทบทวนบท การเคลื่อนไหว และตำแหน่งบนเวทีอย่างสม่ำเสมอ เพื่อสร้างความคุ้นชินกับพร็อพ (Prop) และอุปกรณ์จริงให้รวดเร็วขึ้นพร้อมทั้งฝึกการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เพื่อให้สามารถรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดได้อย่างมั่นใจ และทำให้การแสดงในรอบจริงมีความลื่นไหลและเป็นธรรมชาติมากที่สุด
การซ้อมใหญ่	ยังมีรายละเอียดบางจุดที่ลืมหรือทำได้ไม่ครบ ทั้งจังหวะการแสดง รวมถึงยังไม่คุ้นชินกับการใช้อาวุธที่ต้องเปิด–ปิดไฟ ทำให้เกิดความไม่มั่นใจ นอกจากนี้การเปลี่ยนชุดมังกรยังไม่ทัน ทำให้ออกฉากช้าและการปรับสเต็ป (Step) บางช่วงยังไม่ลงตัว	ต้องทบทวนรายละเอียดของแต่ละซีน (Scenc) ให้มากขึ้น ฝึกใช้อาวุธและพร็อพ (Prop) ให้คุ้นชิน ซ้อมการเปลี่ยนชุดให้รวดเร็วขึ้นและปรับจังหวะการเคลื่อนไหวกับการเข้าฉากให้แม่นยำ เพื่อให้การแสดงรอบจริงลื่นไหลและมั่นใจมากขึ้น

ตารางที่ 3.19 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความการส่งความคืบหน้าของผู้แสดง (นายธีรโชติ คล้ายมงคล)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(6) นางสาววรัทยา ตั้งจิตวิสุทธิ์

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่รู้จักและเข้าใจตรรกะของตัวละครมากพอ	ทำการบ้านเพิ่มอ่านบทให้ละเอียดมากขึ้นทำความเข้าใจตัวละครใหม่
ส่งความคืบหน้า 30%	คาแรคเตอร์ (Character) เกือบหลุด ท่าประจำตัวยังชัดเจนไม่มากพอ ขาดภาวะความภาคภูมิใจในโลกเกม ได้รับความสนใจจากคนดูน้อย	มีสมาธิอยู่กับสถานการ์ณมากขึ้น หาท่าประจำตัวใหม่ๆเพิ่มและแสดงให้ชัดมากขึ้น เพิ่มความภาคภูมิในใจ เพิ่มพลังมากกกว่าเดิม รีแอคชั่น (Reaction) กับสถานการ์ณมากขึ้นแม้ว่าจะไม่มีบทพูด
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	เกิดอุบัติเหตุขึ้นอาวุธซ้อมของคู่แสดงกระแทกเข้าที่ใบหน้า จำคิวการต่อสู้ไม่แม่น เกิดจังหวะพลาด บาดเจ็บกล้ามเนื้อขา	ประเมินระยะของอาวุธซ้อมของคู่แสดง ทวนท่าและจังหวะการต่อสู้และระวังอุปกรณ์มากขึ้น ดูแลฟื้นฟูร่างกายให้ไวและรู้ตัวตลอดว่าร่างกายไหวแค่ไหน
ส่งความคืบหน้า 50%	เข้าใจตัวละครมากขึ้นและเริ่มจับทิศทางถูก แต่ตัวละครในโลกเกมยังขาดมิติตัวละครอยู่	หาจุดที่ยังสามารถเติมเต็มตัวละคร ทำให้ตัวละครมีชีวิตมากขึ้น
ก่อนส่งความ	บางมิติของตัวละครชัดเจนได้มากขึ้น ความสนุกกับเรื่องหายไป	เพิ่มลักษณะท่าทางทางกายภาพภายนอกและ

คืบหน้า 70%	จำการเคลื่อนย้ายบล็อคกิ้ง (Blocking) ยังไม่ค่อยแม่น	เพิ่มความสนุกไปกับเรื่องให้มากขึ้น อยู่กับสถานการ์ณให้มากที่สุด จดใส่โน๊ต (Note) และทวนตำแหน่งการเคลื่อนย้ายบล็อคกิ้ง (Blocking) ด้วยวิธีการเดิน ทำซ้ำ 5รอบ
ส่งความคืบหน้า 70%	นักแสดงเกิดความตื่นเต้นและตื่นเวที ทำให้เกิดความกังวล อยู่กับตัวเองค่อนข้างบ่อย สมาธิหลุดไปบางช่วงในระหว่างการแสดง	ผ่อนคลายกล้ามเนื้อ ทิ้งความคิดที่ไม่เกี่ยวกับข้องกับตัวละครหรือสิ่งที่กำลังจะเกิดขึ้นบนเวทีออกให้หมดและดึงสติและสมาธิกลับมาให้ไวที่สุดเพื่อที่จะได้อยู่กับมวลคู่แสดง
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ลืมบล็อคกิ้ง (Blocking) และการเข้าออกเวที พลังงานทางร่างกายและเสียงบางช่วงตก ท่าควงอาวุธยังไม่มั่นคง มิติตัวละครบางจุดคนดูเห็นไม่ชัด	ขอผู้กำกับทวนฉากที่ยังจำบล็อคกิ้ง (Blocking)ได้ไม่แม่น กำหนดพลังงานไว้ให้เยอะที่สุดเท่าที่จะทำได้และวอร์มเสียงและร่างกาย(Warm) ซ้อมท่าประจำตัวและการควงอาวุธ ทำการบ้านและลงรายอะเอียดตอนซ้อมให้ได้มากที่สุด
ส่งความคืบหน้า 100%	การถืออาวุธบางครั้งดูเหมือนเราไม่ได้ให้ความสำคัญกับมัน	หาวิธีถืออาวุธแบบใหม่ เพิ่มสภาวะความภาคภูมิใจ มั่นใจ
ก่อนซ้อมใหญ่	เจาะรายละเอียดในแต่ละฉากมากขึ้น เน้นซ้อมฉากต่อสู้หรือฉากที่ต้องการความเป๊ะของจังหวะร่วมกับงานด้าน	ทบทวนจังหวะต่อสู้ อยู่กับคู่แสดง มีสติ สมาธิ รู้ตัวตลอดเวลา นับ

	เทคนิค เพื่อไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดและอุบัติเหตุ ซ้อมจังหวะร่วมกับการเคลื่อนไหวร่างกายตอนเล่นเป็นออง ซอม การซ้อมในห้องสตูดิโอ (Studio) กับการซ้อมในหอโรงละครพื้นที่ค่อนข้างต่างกันมาก ทำให้ประเมินพื้นที่คาดเคลื่อน พลังของเสียงหรือร่างกายหากเทียบกับขนาดหอโรงละครยังถือว่าเบาและไม่เต็ม	จำนวนก้าวเดินหรือประเมินระยะเพื่อให้จังหวะไม่เสียและวอร์มร่างกาย(Warm) และเสียงก่อนเริ่มการแสดงให้กล้ามเนื้อจดจำ
การซ้อมใหญ่	เข้าเวทีไม่ทันทรานซิชั่น (Transition) เนื่องจากเปลี่ยนชุดจากโลกจริงมาโลกเกมค่อนข้างนานด้วยรายละเอียดของชุดและเข้าเวทีคนละฝั่งจากฉากก่อนหน้า	เสนอความคิดปรับแก้บทให้ตัดบทออกเพื่อแก้ไขปัญหาการเข้าออกเวทีไม่ทัน

ตารางที่ 3.20 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้แสดง

(นางสาววรัทยา ตั้งจิตวิสุทธิ์)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(7) นางสาวรัญญา ชัยวรวิทย์กุล

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ตัวละครยังมีลักษณะความเป็นเด็กมากเกินไป อีกทั้งยังขาดความชัดเจนในการจัดการและการแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา	กลับไปวิเคราะห์ตัวละครในแต่ละฉากเพิ่มเติม เช่นวุฒิภาวะ และ ประสบการณ์ชีวิตของตัวละครอย่างละเอียด ว่าผ่านอะไรมา และ มีวิธีมองโลกอย่างไร แล้วนำสิ่งนั้นมาปรับใช้กับน้ำเสียง จังหวะการพูด และ การตัดสินใจในแต่ละสถานการณ์ เพื่อให้การแสดงสะท้อนความเป็นผู้ใหญ่ และ การจัดการที่ตรงไปตรงมามากขึ้น
ส่งความคืบหน้า 30%	ตัวละครยังมีลักษณะความเป็นเด็กมากเกินไป อีกทั้งยังขาดความชัดเจนในการจัดการและการแสดงออกอย่างตรงไปตรงมา	กลับไปวิเคราะห์ตัวละครในแต่ละฉากเพิ่มเติม เช่นวุฒิภาวะ และ ประสบการณ์ชีวิตของตัวละครอย่างละเอียด ว่าผ่านอะไรมา และ มีวิธีมองโลกอย่างไร แล้วนำสิ่งนั้นมาปรับใช้กับน้ำเสียง จังหวะการพูด และ การตัดสินใจในแต่ละสถานการณ์ เพื่อให้การแสดงสะท้อนความเป็นผู้ใหญ่ และ การจัดการที่ตรงไปตรงมามากขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	เนื่องจากระยะเวลาของบทในช่วง 50% จำเป็นต้องกระจายบทบาทให้กับตัวละครทุกตัว ส่งผลให้แต่ละฉากมีเวลาในการนำเสนอจำกัด จึงต้องสื่อสารคาแรกเตอร์ของตัวละครให้ชัดเจนตั้งแต่ช่วงเวลาสั้น ๆ อย่างไร	กำหนดเป้าหมายของตัวละครในฉากให้ชัดเจน เมื่อรู้ว่าตัวละคร “ต้องการอะไร” ก็จะมั่นใจ และ มีความเข้าใจได้ตรงจุดมากขึ้น แม้ในเวลาจำกัด ก็ยังสามารถทำให้ผู้ชมเข้าใจและจดจำคาแรกเตอร์ของตัวละครได้

	ก็ตามปัญหาที่ได้รับมาคือคาแรกเตอร์ของตัวละครยังขาดความชัดเจน และระดับพลังในการแสดงยังไม่เพียงพอที่จะถ่ายทอดบทบาทไปถึงผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ	
ส่งความคืบหน้า 50%	มีอาการตื่นเต้นขณะทำการแสดง ซึ่งส่งผลให้การแสดงออกทางร่างกายมีลักษณะซ้ำเป็นแบบแผน (pattern) โดยเฉพาะการยืนกอดอกเป็นท่าทางหลักอยู่บ่อยครั้ง พฤติกรรมดังกล่าวอาจจำกัดความหลากหลายในการสื่อสารทางกาย และลดความเป็นธรรมชาติของตัวละครในการแสดง	เตรียมร่างกายและควบคุมลมหายใจก่อนการแสดงเพื่อให้ผ่อนคลายและมีสมาธิ ลดความตื่นเต้น ฝึกใช้ภาษากายให้หลากหลายผ่านการซ้อมหน้ากระจก หลีกเลี่ยงท่าทางซ้ำ ๆ เช่น การกอดอก และ ปรับการเคลื่อนไหวให้สอดคล้องกับสถานการณ์ของตัวละคร
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	คาแรกเตอร์ในบทบาทของผู้บรรยาย (Narrator) ยังมีลักษณะเคร่งเครียดมากเกินไป อีกทั้งบทพูดในส่วนดังกล่าวยังไม่สอดคล้องกับจังหวะและความถนัดของผู้แสดง ทำให้การถ่ายทอดยังขาดความเป็นธรรมชาติ และ ความลื่นไหล	ปรับแก้คำพูดของตัวละคร ให้มีความสอดคล้องกับคาแรคเตอร์ของตัวละคร แต่ยังคงความที่ต้องการนำเสนอไว้ พร้อมทั้งฝึกฝนการพูดอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้เกิดความคล่องแคล่ว และ เป็นธรรมชาติมากยิ่งขึ้น
ส่งความคืบหน้า 70%	บทผู้บรรยายยังมีความยืดยาวและขาดความกระชับตรงประเด็น ขณะเดียวกันในบทครูยังมีลักษณะการจัดการปัญหากับนักเรียนที่เข้มงวดเกินไป	ปรับบทในส่วนของผู้บรรยายให้มีความกระชับและตรงประเด็นมากยิ่งขึ้น พร้อมทั้งปรับวิธีการจัดการกับนักเรียนจากการแสดงความโกรธให้เป็นความรำคาญในระดับที่ยังสามารถควบคุมและจัดการสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม

ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ในบทบาทของผู้บรรยายยังคงขาดความคุ้นเคยกับบทที่ได้ปรับแก้ จึงจำเป็นต้องฝึกการเว้นจังหวะการพูดให้มีความเป็นธรรมชาติ ไม่ยึดติดกับรูปแบบเดิม เพื่อเพิ่มความสนุกสนานและสามารถถ่ายทอดอารมณ์ร่วมกับสถานการณ์ได้อย่างเหมาะสม ขณะเดียวกันในบทบาทของครูยังขาดความตรงไปตรงมา และ ยังไม่สามารถจัดการปัญหาได้อย่างรวดเร็ว	ได้ปรับแก้โดยเพิ่มการฝึกซ้อมบทผู้บรรยายอย่างสม่ำเสมอ เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับบทที่แก้ไข พร้อมทั้งฝึกการเว้นจังหวะการพูดให้เป็นธรรมชาติ ลดความเป็นแบบแผน และเพิ่มน้ำหนักการสื่อสารให้มีความสนุกสนานและสามารถเชื่อมโยงอารมณ์กับสถานการณ์ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ในส่วนของบทครู ได้ปรับวิธีการแสดงให้มีความตรงไปตรงมามากขึ้น โดยกำหนดเจตนาในการสื่อสารให้ชัดเจนในแต่ละสถานการณ์ และ ฝึกการตัดสินใจให้รวดเร็ว กระชับ เพื่อให้สามารถจัดการปัญหาภายในฉากได้อย่างมีประสิทธิภาพ และสอดคล้องกับลักษณะของตัวละครมากยิ่งขึ้น
ส่งความคืบหน้า 100%	ในบทบาทของผู้บรรยายสามารถเพิ่มความสนุกและการมีอารมณ์ร่วมได้มากยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม ควรรักษาระดับอารมณ์ให้เหมาะสม ไม่แสดงออกเกินไป เนื่องจากเป็นการเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้ว	ได้ปรับวิธีการแสดงโดยเพิ่มระดับความสนุกและการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ในบทผู้บรรยายให้มากขึ้น ผ่านการทดลองจังหวะการพูดและน้ำเสียงที่หลากหลาย ขณะเดียวกันได้ควบคุมระดับอารมณ์ไม่ให้เข้มข้นเกินไป เพื่อคงลักษณะของการเล่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นแล้วให้มีความเหมาะสมและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น
ก่อนซ้อมใหญ่	ทรานซิชั่นมีลักษณะซ้ำเป็นแบบแผนและสามารถคาดเดาได้ง่าย ขณะที่บล็อกกิ้ง (Blocking) ขาดความหลากหลาย และ มีการกระจุกตัวอยู่ในพื้นที่เดิมนานเกินไป อีก	อาจารย์และผู้กำกับได้เสนอแนวทางทรานซิชั่น และ ปรับบล้อคกิ่งให้มีความหลากหลายมากขึ้น นอกจากนี้ยังได้ให้ความสำคัญกับการควบคุม และ รักษาระดับพลังในการแสดงใน

	ทั้งระดับพลังในการแสดงลดลงในแต่ละฉากที่ออกมา	แต่ละฉากให้มีความต่อเนื่อง และ สม่ำเสมอยิ่งขึ้น
การซ้อมใหญ่	มีการหลงลืมรายละเอียดบางส่วนที่ได้ปรับแก้ไว้ก่อนหน้า ในบทบาทของครูยังต้องพัฒนาการตอบสนองให้มีความรวดเร็วมากยิ่งขึ้น พลังงานลดลงในช่วงท้ายๆ	ฝึกซ้อมในส่วนที่มีการปรับแก้เพิ่มเติม พร้อมทั้งฝึกการตอบโต้กับตัวละครที่อยู่ในฉากให้มีความมั่นคง รวดเร็ว โดยนำความต้องการของตัวละครมาถือไว้เป็นสิ่งสำคัญหลัก นอกจากนี้ยังให้ความสำคัญกับการรักษาระดับพลังงานในการแสดงให้มีความสม่ำเสมอตลอดทั้งการแสดง

ตารางที่ 3.21 : ปัญหาและแนวทางการแก้ไขในช่วงการส่งความคืบหน้าของผู้แสดง

(นางสาววรัญญา ชัยวรวิทย์กุล)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.2.4 ผลงานด้านการแสดง (Production)

(1) ผลงานการแสดงรอบที่ 1 รอบวันพฤหัสบดีที่ 26 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 17.00

การแสดงรอบที่ 1 เป็นรอบครอบครัวการแสดง ซึ่งประกอบด้วยนิสิต รุ่นพี่ และคณาจารย์ ทำให้บรรยากาศเป็นไปอย่างคึกคักและมีพลัง ผู้ชมมีส่วนร่วมสูง ส่งผลให้นักแสดงสามารถเล่นได้อย่างสนุกและมีชีวิตชีวามากขึ้น แม้ในช่วงต้นจะมีความตื่นเต้นอยู่บ้าง อย่างไรก็ตาม เสียงเชียร์ (Cheering) และเสียงการให้กำลังใจจากผู้ชมในบางช่วงมีความดังมาก จนกระทบต่อจังหวะการพูดบท ทำให้ต้องเว้นช่วงและเกิดปัญหาการสื่อสารบทที่ไม่ชัดเจน นักแสดงจึงต้องแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า ซึ่งบางครั้งส่งผลต่อสมาธิ นอกจากนี้ ยังมีปัญหาเรื่องความไม่มั่นคงของแท่นยืน (Step) และเนื่องจากเป็นรอบการแสดงรอบแรกหลังการปรับแก้รายละเอียดทั้งเรื่องจากซ้อมใหญ่ ทำให้นักแสดงมีความกังวลจากการปรับแก้บทและบล็อกกิ้ง ส่งผลให้นักแสดงบางส่วนยังไม่สามารถอยู่กับสถานการณ์ได้อย่างเต็มที่ โดยรวม ผู้ชมส่วนใหญ่มีความสนุกสนานและมีส่วนร่วมกับการแสดงอย่างมาก ชื่นชอบตัวละคร และสามารถติดตามเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่อง ส่งผลให้บรรยากาศการแสดงเป็นไปอย่างมีชีวิตชีวา

(2) ผลงานการแสดงรอบที่ 2 รอบวันที่ 27 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 17.00

การแสดงรอบที่ 2 เป็นรอบที่มีการบันทึกภาพและเสียง โดยมีการติดตั้งไมโครโฟนบริเวณด้านหน้าเวที ทำให้นักแสดงต้องเพิ่มความระมัดระวังในการเคลื่อนไหวและการใช้พื้นที่ นอกจากนี้ จากฟีดแบคในรอบครอบครัว พบว่าฉากต่อสู้ (Combat) มีตำแหน่งการเคลื่อนที่ (Blocking) ที่อยู่ใกล้ผู้ชมมากเกินไป จึงได้มีการปรับแก้ระยะและตำแหน่งการแสดงในรอบนี้ให้เหมาะสมยิ่งขึ้นบรรยากาศของผู้ชมในรอบนี้มีความแตกต่างจากรอบแรก เนื่องจากเป็นวันแรกที่เปิดให้ผู้ชมภายนอกเข้าชม ผู้ชมไม่ได้มีการแสดงออกทางความรู้สึกต่อการแสดงเท่ากับในรอบครอบครัว ทำให้นักแสดงบางส่วนเกิดความกังวลและคาดหวังต่อปฏิกิริยาของผู้ชม อย่างไรก็ตาม ในแง่ดีก็ส่งผลให้นักแสดงมีสมาธิในการแสดงมากขึ้น ในด้านการดำเนินงาน พบปัญหาที่เกี่ยวข้องกับเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบการแสดง เช่น ชุดเกิดการชำรุดหรือหลุดระหว่างการแสดง รวมถึงข้อจำกัดด้านเวลาในการเปลี่ยนเครื่องแต่งกายจากโลกในเกมสู่โลกจริง ซึ่งต้องเปลี่ยนภายในเวลาที่จำกัด และมีการเข้า–ออกเวทีต่างฝั่ง ทำให้นักแสดงต้องแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้า นอกจากนี้ ยังมีการปรับแก้ฉากที่ 16–17 ก่อนเริ่มการแสดงไม่นาน ส่งผลให้นักแสดงบางส่วนยังขาดความมั่นใจ อีกทั้งมีการปรับระดับเสียงดนตรีประกอบในฉากที่ 17 เพื่อให้เสียงบทพูดชัดเจนขึ้น ซึ่งส่งผลให้พลังงานโดยรวมของฉากต่อสู้ลดลงเล็กน้อย อย่างไรก็ตาม แม้จะเป็นการเปิดแสดงต่อผู้ชมภายนอกวันแรก แต่การตอบรับโดยรวมยังอยู่ในระดับที่ดี ผู้ชมสามารถเข้าใจเนื้อเรื่อง ติดตามพัฒนาการของตัวละครได้อย่างต่อเนื่อง และมีความรู้สึกร่วมไปกับการแสดง โดยบางส่วนรู้สึกเชื่อมโยงกับประเด็นความสัมพันธ์ของตัวละคร ขณะที่บางส่วนชื่นชอบความเป็นแฟนตาซี (Fantasy) ของเรื่อง จนมองข้ามข้อผิดพลาดเล็กน้อยที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดง

(2) ผลงานการแสดงรอบที่ 3 รอบวันที่ 28 มีนาคม พ.ศ. 2569 เวลา 14.00

เนื่องจากการแสดงรอบที่ 3 เป็นการแสดงรอบสุดท้าย นักแสดงทุกคนจึงมีความตั้งใจ และพยายามอย่างเต็มที่เพื่อให้การแสดงออกมาสมบูรณ์ที่สุด โดยสามารถแก้ไขและผ่านจุดที่เคยมีปัญหาในรอบก่อนหน้าได้ อย่างไรก็ตาม ความตั้งใจที่สูง ส่งผลให้เกิดข้อผิดพลาดใหม่ในจุดที่ไม่เคยเกิดขึ้น แต่นักแสดงสามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม โดยมีทีมงานออกแบบ และฝ่ายเบื้องหลังคอยสนับสนุนและพร้อมแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นร่วมกัน ทำให้การแสดงดำเนินไปจนจบได้อย่างราบรื่น ในรอบนี้ได้พบเหตุการณ์ไม่คาดคิดหลายประการ เช่น อุปกรณ์ประกอบฉากชำรุด ความคลาดเคลื่อนของจังหวะการแสดง และปัญหาด้านเทคนิคเสียง ซึ่งส่งผลให้นักแสดงใช้สมาธิในการแก้ไขเฉพาะหน้าอยู่ตลอดจึงอยู่กับการแสดงได้น้อยลง อย่างไรก็ตาม ในช่วงท้ายของการแสดง ด้วยความที่เป็นรอบสุดท้าย ทำให้พลังงานมวลรวมและสมาธิของนักแสดงกลับมา จึงส่งผลให้ภาพรวมของเรื่องออกมาราบรื่น ในด้านผู้ชม พบว่ากลุ่มผู้ชมส่วนใหญ่เป็นผู้ใหญ่ และผู้ปกครองของนิสิต ซึ่งมีความแตกต่างด้านวัย ส่งผลให้การเข้าถึงเนื้อหาในส่วนที่เกี่ยวกับโลกของ

เกมอาจน้อยกว่ารอบอื่น อย่างไรก็ตาม ในฉากหรือมุกที่สอดคล้องกับประสบการณ์ของผู้ใหญ่ กลับได้รับการตอบสนองที่ดีกว่ารอบอื่น ทั้งเสียงหัวเราะและเสียงชื่นชมมากขึ้น ถือเป็นอีกมิติหนึ่งของการรับรู้ที่แตกต่างกันไปในแต่ละรอบการแสดง แต่ยังคงรักษาความสนุก และสามารถสื่อสารแก่นของเรื่องไปสู่ผู้ชมได้อย่างครบถ้วน

3.2.5 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

ภายหลังการแสดงละครเวทีเรื่อง “The Dungeon of Geeks” สิ้นสุดลงทั้งสามวัน คณะผู้ศึกษาได้มีการพูดคุยร่วมกันเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็น โดยให้นักแสดง ทีมออกแบบทุกฝ่าย และผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้สะท้อนมุมมองต่อกระบวนการทำงาน และผลลัพธ์ของการแสดงในภาพรวม ควบคู่ไปกับการรวบรวมความคิดเห็น คำติชม และคำวิจารณ์จากผู้ชมไปปรับใช้ และพัฒนาในการทำละครเวทีต่อไปในอนาคต

3.3 การพัฒนาการสร้างสรรค์ด้านการออกแบบฉาก

3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนแสดง

3.3.1.1 การศึกษาบทละครเดิม

ผู้ศึกษาได้ศึกษาบทละคร She Kill Monster She ประพันธ์โดย Qui Nguyen ถูกแต่งในปี 2011 ที่นำเสนอเรื่องราวการเดินทางก้าวข้ามความโศกเศร้าของ แอ็กเนส (Agnes) ครูสาวผู้เรียบง่ายที่ต้องเผชิญกับการสูญเสีย ทิลลี่ (Tilly) น้องสาววัยรุ่นจากอุบัติเหตุทางรถยนต์ ความรู้สึกผิดที่ตนเองไม่เคยสนิทสนมหรือเข้าใจตัวตนที่แท้จริงของน้องสาวเลย ทำให้แอ็กเนสตัดสินใจก้าวเข้าสู่โลกของเกมสวมบทบาทดันเจียนส์แอนด์ดรากอนส์ (Dungeons & Dragons) ตามบันทึกคู่มือการเล่นที่ทิลลี่เขียนทิ้งไว้ก่อนตาย โดยมีชัค (Chuck) เพื่อนของทิลลี่ทำหน้าที่เป็นผู้ดำเนินเกม (Dungeon Master) ในโลกจินตนาการนี้ แอ็กเนสได้ร่วมผจญภัยไปกับ ทิลิอุส (Tillius) ซึ่งเป็นร่างอวตารของทิลลี่ พร้อมด้วยเหล่านักรบอย่าง ลิลิธ (Lilith) และคาลิโอเป (Kaliope) เพื่อออกเดินทางไปทำภารกิจกู้คืนวิญญาณที่สูญหาย แต่ระหว่างการเดินทางนั้น แอ็กเนสกลับได้ค้นพบความจริงที่เจ็บปวดว่าสัตว์ประหลาดและอุปสรรคต่าง ๆ ในเกม คือภาพสะท้อนของบุคคลที่เคยกลั่นแกล้งทิลลี่ในชีวิตจริง รวมถึงความกดดันที่ทิลลี่ต้องปกปิดอัตลักษณ์การเป็นเพศทางเลือก (LGBTQ+) ในสังคมที่ยังไม่ยอมรับ แม้ความขัดแย้งในเกมจะทวีความรุนแรงจนถึงจุดที่แอ็กเนสต้องเผชิญหน้ากับความจริงว่าเธอไม่สามารถฟื้นคืนชีวิตน้องสาวได้ แต่การต่อสู้เคียงข้างความทรงจำในโลกสมมติกลับกลายเป็นกระบวนการเยียวยาบาดแผลในใจ (Catharsis) ที่มีประสิทธิภาพที่สุด ในตอนท้ายเมื่อภารกิจสิ้นสุดและเกมปิดฉากลง แอ็กเนสจึงสามารถปล่อยวางความโศกเศร้าและโอบรับตัวตนที่แท้จริงของน้องสาวไว้ด้วยความเข้าใจ ทำให้เธอพร้อมที่จะดำเนินชีวิตต่อไปในโลกความเป็นจริงด้วยความเข้มแข็งและสายสัมพันธ์ใหม่ที่เกิดจากความเข้าใจในตัวตนที่ทิลลี่เคยเป็นอย่างแท้จริง

3.3.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอฉากละครเวที

ในการศึกษาบทละครเรื่อง She Kills Monsters ของ Qui Nguyen ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ประเด็นแก่นหลัก (Theme) เพื่อกำหนดทิศทางการออกแบบฉาก โดยมุ่งเน้นไปที่ความสัมพันธ์ระหว่างสภาวะทางจิตใจของตัวละครกับสเปซ (Space) ที่ปรากฏในเรื่อง ซึ่งสามารถจำแนกแนวคิดหลักออกเป็น 3 องค์ประกอบสำคัญ ได้แก่ การค้นหาตัวตน (Identification), พื้นที่ปลอดภัย (Safe Space) และการเป็นตัวของตัวเอง (Authenticity)

ผู้ศึกษาพบว่าการค้นหาตัวตนของมนุษย์นั้นมีความสัมพันธ์เชิงพื้นที่อย่างนัยสำคัญ กล่าวคือ กระบวนการที่บุคคลจะค้นพบและยอมรับอัตลักษณ์ที่แท้จริงของตนได้นั้น มักจะเกิดขึ้นภายใน

"พื้นที่ปลอดภัย" ที่เอื้อให้บุคคลนั้นรู้สึกเป็นอิสระจากการตัดสินของสังคม (Social Judgment) เมื่อบุคคลรู้สึกปลอดภัยในพื้นที่ดังกล่าว พวกเขาจะสามารถปลดปล่อยตัวตนที่แท้จริงออกมาได้อย่างไร้อุปสรรค ในบริบทของละครเรื่องนี้ ตัวละคร ทิลลี่ (Tilly) ได้สร้างโลกสมมติอย่างในเกม Dungeons & Dragons ขึ้นมาเพื่อใช้เป็นพื้นที่ปลอดภัยเพียงหนึ่งเดียวที่เธอสามารถเป็นตัวของตัวเองได้ ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าสำหรับคนกลุ่มน้อยหรือผู้ที่ถูกผลักให้เป็น "คนอื่น" ในโลกความเป็นจริง พื้นที่จินตนาการไม่ได้เป็นเพียงการหลบหนี (Escapism) แต่เป็นพื้นที่แห่งการดำรงอยู่และเป็นพยานถึงการมีตัวตนของพวกเขา

แต่ด้วยความที่บทละครเรื่องนี้เป็นบทละครประเภทแฟนตาซี ซึ่งมีการดำเนินเรื่องสลับไปมาระหว่าง "โลกจริง" (Real World) ในเขตเอเธนส์ รัฐโอไฮโอ และ "โลกในเกม" (Game World) ที่เต็มไปด้วยจินตนาการอันไร้ขีดจำกัด ผู้ศึกษาจึงวิเคราะห์และออกแบบพื้นที่การแสดงในรูปแบบพื้นที่มัลติฟังก์ชัน (Multi-functional Space) หรือพื้นที่ที่สามารถปรับเปลี่ยน (Transform) ได้หลากหลายสถานที่ภายใต้โครงสร้างหลักชุดเดียว เพื่อสื่อสารสภาวะการซ้อนทับกันระหว่างความเป็นจริงและจินตนาการ

3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก

คอนเสป (Concept) คีย์เวิร์ดฉาก จากบทละครเรื่อง She Kill Monster She ได้ระบุ รัฐ โอไฮโฮ (Ohio) สหรัฐอมเริกา (USA) แถบชนบทในปี 1995 เป็นสถานที่ในการดำเนินเรื่อง สถานที่ในบทจะแบ่งเป็นโลกจริงคือ บ้านอลิสและเทย่าโรงเรียน ร้านเกม บ้านของรอนนี่ และโลกในเกมคือ ป่าริมธาร ถ้ำมาร์คอส ป่าเวทมนตร์ เหมืองร้าง และซากอาณาจักร เนื่องจากในบทละครมีการเปลี่ยนสถานที่ไปมาสลับระหว่างโลกจริง และ โลกเกม ผู้ศึกษาจึงได้กำหนดสถานที่หลักๆ เป็น2แห่ง คือ โลกจริงจะเป็นสถานที่บ้านใต้หลังคาของเทย่า และความแฟนตาซีของโลกเกม
โดยมีสถานที่ต่างๆ ดังนี้

(1) บ้านใต้หลังคาของเทย่า เป็นบ้านของตัวละครหลัก ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับห้องใต้หลังคาในฐานะพื้นที่หลักของตัวละคร โดยเชื่อมโยงกับแนวคิดเรื่องพื้นที่ปลอดภัยที่ได้อ้างถึงในเบื้องต้น สถานที่แห่งนี้ถูกวิเคราะห์ว่าเป็นเขตรอยต่อระหว่างความจริงและจินตนาการ ซึ่งเทย่าใช้เป็นพื้นที่คุ้มภัยในการสร้างสรรค์และดำเนินกิจกรรมภายในเกม (Dungeons & Dragons) ผู้ศึกษาจึงมุ่งเน้นที่จะนำเสนอรูปลักษณ์ของห้องใต้หลังคาให้สะท้อนถึงสภาวะความปลอดภัยที่เอื้อต่อการค้นหาและเป็นตัวของตัวเอง

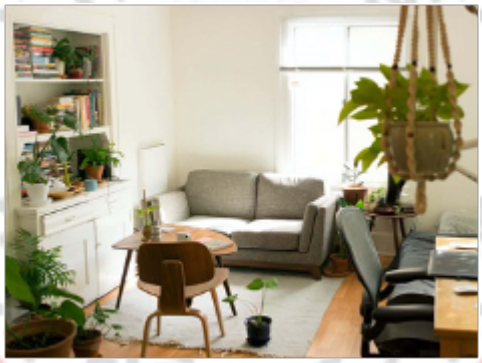
1.1) ภายนอกบ้าน



ภาพที่ 3.40 :ภาพบ้านเทย่าและอลิส

ที่มา : https://www.zillow.com/homedetails/1995-Weston-Dr-Hudson-OH-44236/35360673_zpid/

1.2) ภายในบ้าน



ภาพที่ 3.41 :ภาพบ้านอลิสและเทย่า (1)

ที่มา : https://www.homelane.com/design-ideas/home-decor/attic-home-design-ideas



ภาพที่ 3.42 :ภาพบ้านอลิสและเทย่า (2

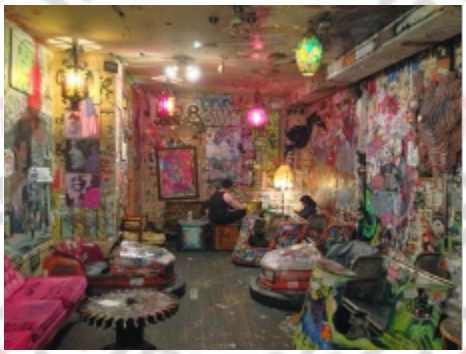
ที่มา : https://www.homelane.com/design-ideas/home-decor/attic-home-design-ideas

(2) ภายในเกม ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์และกำหนดภาพรวมโดยมุ่งเน้นไปที่การถ่ายทอด โลกแห่งจินตนาการที่เต็มไปด้วยความสนุกและการผจญภัย เพื่อสะท้อนถึงสภาวะที่เทย่าได้รับอิสระในการสร้างกฎเกณฑ์ของตัวเอง พื้นที่นี้จึงไม่ใช่เพียงภาพฝัน แต่เป็นพื้นที่ปฏิบัติการที่เทย่าสามารถปลดปล่อยจินตนาการได้อย่างเต็มที่



ภาพที่ 3.43 : โลกเกม (1)

ที่มา : Pinterest



ภาพที่ 3.44 : โลกเกม (2)

ที่มา : Pinterest

3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง

3.3.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

ในขั้นตอนการค้นคว้าข้อมูลเพื่อกำหนดแนวทางการออกแบบ ผู้ศึกษาได้ทำการวิเคราะห์และปรับประยุกต์จุดเด่นของสถานที่ในบทละครให้เข้ากับบริบทสังคมไทยร่วมสมัย ทั้งในด้านสภาพแวดล้อมและลักษณะที่อยู่อาศัยที่คุ้นเคย รวมถึงการปรับเปลี่ยนรูปแบบเกมจากยุคดั้งเดิมสู่ระบบ "เกมออนไลน์" เพื่อสะท้อนพฤติกรรมการสร้างตัวตนของคนรุ่นใหม่



ภาพที่ 3.45 : ภาพรวมสถานที่และสภาพแวดล้อม (อรพรรณ จันทะรัง) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



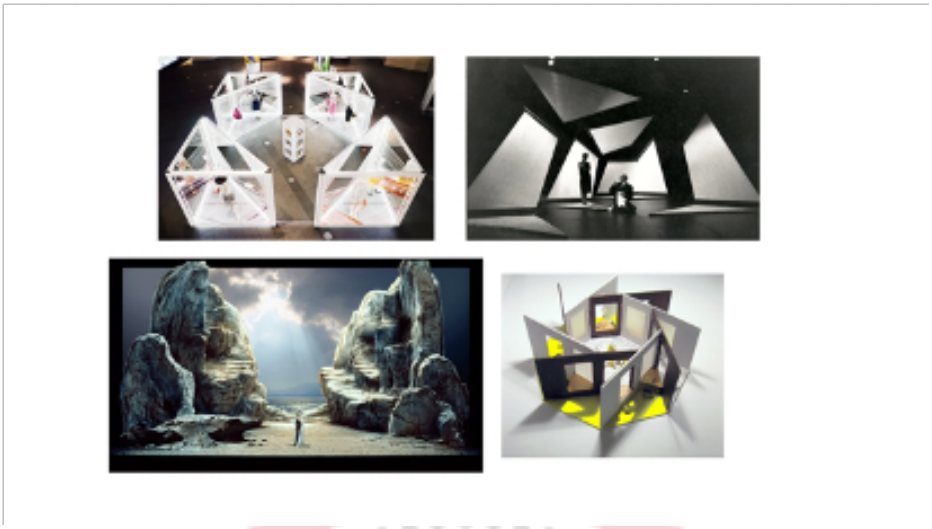
ภาพที่ 3.46 : ภาพรวมสถานที่และสภาพแวดล้อม (อรพรรณ จันทะรัง) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

เมื่อได้แนวทางเบื้องต้นแล้ว ผู้ศึกษาจึงนำมาต่อยอดร่วมกับคำสำคัญ (Keywords) หลัก ได้แก่ "ปกปิด" (Concealment) "สะท้อน" (Reflection) และ "ตัวตน" (Identity) เพื่อกำหนดทิศทางการออกแบบองค์ประกอบศิลป์และสภาพแวดล้อม โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์รูปแบบฉากที่มีความยืดหยุ่น

สูง (Dynamic Set) ซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนพื้นที่การแสดงให้รองรับสถานที่ต่าง ๆ ตามที่บทละครกำหนดได้อย่างลื่นไหล



ภาพที่ 3.47 : ภาพรวมแนวคิดการออกแบบฉาก (อรพรรณ จันทะรัง)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.48 : ภาพฉากในเทศกาลงานปล่อยผี (อรพรรณ จันทะรัง) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

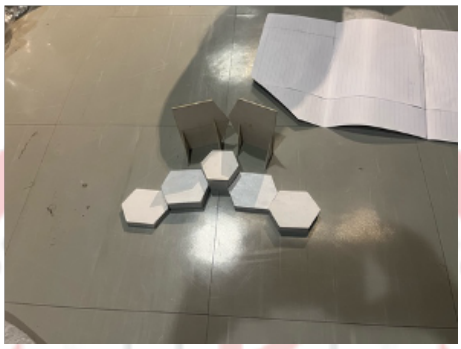


ภาพที่ 3.49 : ภาพฉากในเทศกาลงานปล่อยผี (อรพรรณ จันทะรัง) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

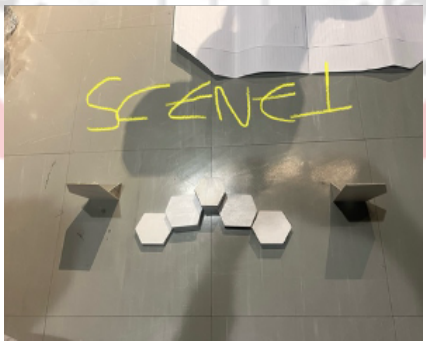
3.3.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดการออกแบบมาจัดทำเป็น จำลองฉาก ในอัตราส่วน 1:50 เพื่อวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างสเกลของฉากกับพื้นที่บนเวทีให้มีความชัดเจน ซึ่งช่วยส่งเสริมการทำงานของผู้กำกับในการกำหนดทิศทางการดำเนินเรื่อง (Blocking) และการจัดวางองค์ประกอบทางแสง (Lighting Design) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังได้ดำเนินการ ลดทอน (Simplify) องค์ประกอบของฉากในบางส่วน เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการใช้พื้นที่การแสดงและตอบสนองต่อการขยับเขยื้อนฉากให้มีความสะดวกมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.50 : โมเดลจำลองฉาก (อรพรรณ จันทะรัง) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



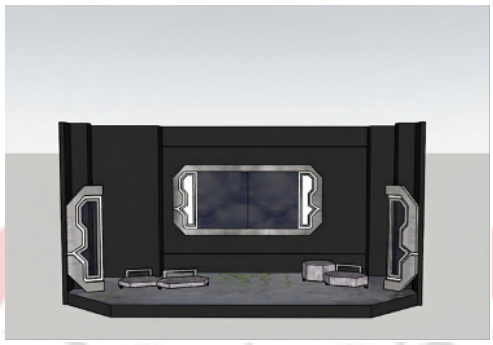
ภาพที่ 3.51 : โมเดลจำลองฉาก (อรพรรณ จันทะรัง) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากกำหนดโครงสร้างฉากที่ต้องการได้แล้ว ผู้ศึกษาได้ปรับเปลี่ยนจากการใช้ฉากระนาบแบน (Flat) มาเป็นการออกแบบเพื่อรองรับ เทคนิคภาพฉาย (Projection Mapping) เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกับสื่อมัลติมีเดียให้มีประสิทธิภาพสูงสุด พร้อมทั้งจัดทำจำลองโครงสร้างขนาดจริง (Full-scale

Mockup) เพื่อให้ผู้กำกับและนักแสดงสามารถทดลองใช้พื้นที่การแสดงและจัดการลำดับการเคลื่อนไหวได้อย่างแม่นยำ และผู้ศึกษาได้เพิ่มรายละเอียดพื้นผิว (Texture Design) และกำหนดการใช้ สีเทาเงา เป็นสีหลักของฉากทั้งหมด เพื่อเป็นตัวกลาง ที่เชื่อมโยงระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงและโลกของเกม อีกทั้งยังช่วยสื่อสารถึงความล้ำสมัยในมิติของโลกดิจิทัลได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ยังได้พัฒนากลไกการเคลื่อนที่ของฉากให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น และปิดท้ายกระบวนการด้วยการสร้าง จำลองฉากฉบับสมบูรณ์ (Final Model) ในอัตราส่วน 1:25



ภาพที่ 3.52 : ภาพสเก็ต (อรพรรณ จันทะรัง) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.53 : ภาพสเก็ต (อรพรรณ จันทะรัง) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.2.5 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ผู้ศึกษาได้ปรับปรุงภาพรวมของฉากโดยการเพิ่ม โทนสีฟ้าและสีน้ำเงิน เพื่อใช้เป็นสัญญะแทนตัวตนของ เทย่า ซึ่งการเลือกใช้กลุ่มสีนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเน้นย้ำว่าพื้นที่การแสดงดังกล่าวคือพื้นที่เฉพาะตัว (Personal Space) ของตัวละครอย่างชัดเจน

ในด้านโครงสร้างและความปลอดภัย ผู้ศึกษาได้ติดตั้ง ระบบล็อก (Locking System) บริเวณฐานของแท่นยกระดับ (Step) เพิ่มเติม เพื่อเสริมความมั่นคงและป้องกันการเคลื่อนตัวขณะนักแสดงปฏิบัติงานอยู่บนโครงสร้างฉาก

3.3.2.6 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ไม่มี	ไม่มี
ส่งความคืบหน้า 30%	1.ยังหาแนวทางร่วมกันในทีมเกี่ยวกับโลกของเกมไม่ได้	1.นัดคุยกันเพื่อหาข้อตกลงเห็นร่วมกัน
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	1.คิดรูปแบบออกแต่คิดวิธีการใช้งานไม่ออก	1.ปรึกษาอาจารย์เกี่ยวกับเคลื่อนที่ของฉาก
ส่งความคืบหน้า 50%	1.วิธีการใช้งานยังมีปัญหาอยู่	1.ปรับเปลี่ยนเป็นการใช้สเต็ป (Step)
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	1.การวางตำแหน่งของแฟลต (Flat)	1.ดีไซน์ (Design) และวางตำแหน่งใหม่
ส่งความคืบหน้า 70%	1.แฟลต (Flat) สูงไป	1.เปลี่ยนจากแฟลต (Flat) เป็นกรอบจอที่เพื่อมีเดีย (Media) ฉายได้ง่ายขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ไม่มี	ไม่มี
ส่งความคืบหน้า 100%	1.ยังไม่รู้ว่าจะดีไซน์ (Design) กรอบจอไปในทิศทางใด	1.ปรึกษาอาจารย์ และลองดีไซน์ (Design) ใหม่อีกครั้ง
ซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)	ไม่มี	ไม่มี

ตารางที่ 3.22 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบฉาก)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบฉาก (Production)

3.3.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานช่วงการแสดง

(1) ช่วงก่อนการผลิต ในช่วงก่อนการผลิตการแสดง ผู้ศึกษาได้จำลองโครงสร้างขนาดจริง (Full-scale Mockup) เพื่อให้ผู้กำกับและนักแสดงสามารถทดลองใช้พื้นที่การแสดงและจัดการลำดับการเคลื่อนไหวได้อย่างแม่นยำ



ภาพที่ 3.54 : ภาพก่อนการผลิต (อรพรรณ จันทะรัง) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.55 : ภาพก่อนการผลิต (อรพรรณ จันทะรัง) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ช่วงผลิต

2.1) ขั้นตอนที่หนึ่ง หลังจากเรื่องที่สามรื้อถอนเสร็จแล้ว ผู้ศึกษาได้จัดเตรียมสีเพื่อทาพื้นเวที โดยมีสีดำ สีน้ำเงินเข้ม สีฟ้า และในการนั้นจะสีฟ้าทั่วพื้นเวที และนำเทปกาวมาตีกรอบให้เป็นรูปทรงหกเหลี่ยม หลังจากนั้นจึงนำสีเข้มทาเข้าไป เพื่อเวลาลอกเทปออกจากได้เห็นเส้นที่กรอบชัดขึ้น



ภาพที่ 3.56 : ภาพทาสีพื้นเวที (อรพรรณ จันทะรัง) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.57 : ภาพทาสีพื้นเวที (อรพรรณ จันทะรัง) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.58 : ภาพทาสีพื้นเวที (อรพรรณ จันทะรัง) (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

2.2) ขั้นตอนที่สอง หลังจากที่ช่างติดตั้งฉากเสร็จ จึงเริ่มทาสีโดยกำหนดให้กรอบนอกสุดเป็นสีเทาอ่อน กรอบที่ลึกที่สุดเป็นสีฟ้า และกรอบรองลงมาเป็นสีเทาเข้ม



ภาพที่ 3.59 : ภาพทาสีฉาก (อรพรรณ จันทะรัง) (1)

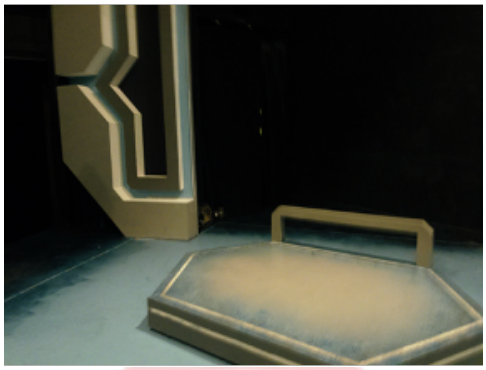
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.60 : ภาพทาสีฉาก (อรพรรณ จันทะรัง) (2)

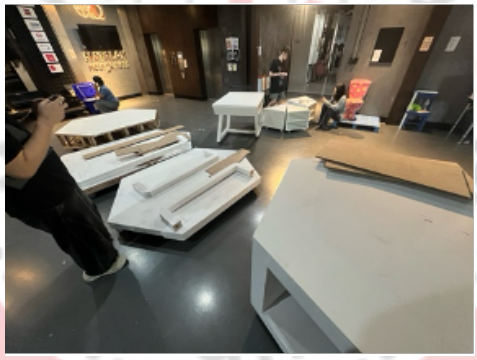
ที่มา : ผู้ศึกษา

2.3) ขั้นตอนที่สาม คือการสีสเต็ป (Step) โดยใช้เทคนิคเดียวการทาพื้นเวที แต่การเคลือบจะใช้น้ำยาเคลือที่มีความเข้มข้นเพื่อให้ผลลัพธ์ของพื้นผิวมีความเงา



ภาพที่ 3.61 : ภาพทาสีสเต็ป (Step) (อรพรรณ จันทะรัง) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.62 : ภาพทาสีสเต็ป (Step) (อรพรรณ จันทะรัง) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

2.4) ขั้นตอนที่สี่ คือการขึงผ้าตรงกรอบจอ และบริกรอบข้างๆ ผ้าที่ใช้ขึงคือผ้าม่านโปร่งสีเทา โดยจะขึงด้วยการยิงลูกแม็กคู่และยึดกับโครงด้านหลังของฉาก และการขึงนั้นต้องด้วยตึงผ้าให้ตึงไว้เสมอ เพื่อไม่ให้เกิดรอยย่นของผ้า



ภาพที่ 3.63 : ภาพขึงผ้า (อรพรรณ จันทะรัง) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.64 : ภาพขึงผ้า (อรพรรณ จันทะรัง) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

2.5) ขั้นตอนที่ห้า คือการเคลือบพื้นเวที และเก็บรายละเอียดสีในตำแหน่งต่างๆ เมื่อทุกอย่างเรียบร้อยแล้วจึงนำสเต็ป (Step) ขึ้นมาบนเวที



ภาพที่ 3.65 : ภาพฉากที่เสร็จสมบูรณ์ (อรพรรณ จันทะรัง)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) ช่วงการแสดง ตรวจสอบความพร้อมของสเต็ป (Step) โดยการติดตั้งโฟมยางและพันเทปแล็กซีนบริเวณฐานทุกครั้งก่อนการแสดง เพื่อป้องกันการลื่นไถลและเสริมความมั่นคงปลอดภัยขณะใช้งาน

(4) ปัญหาที่เกิดขึ้นและแนวทางการแก้ไข

4.1) เนื่องจากข้อจำกัดด้านการสื่อสารในการผลิตโครงสร้างกรอบจอส่งผลให้ตัวงานมีน้ำหนักเกินกว่าพิกัดที่จะติดตั้งแบบแขวนได้ตามแผนเดิม ผู้ศึกษาจึงดำเนินการแก้ไขปัญหาด้วยการ ปรับเปลี่ยนระบบการติดตั้งเป็นการรองรับจากพื้นเวที (Floor-supported) โดยการเสริมความสูงของฐานรองรับน้ำหนักแทน การปรับปรุงโครงสร้างนี้ยังคงรักษาระดับความสูงที่เหมาะสม เพื่อให้ภาพจากสื่อมัลติมีเดียอยู่ในตำแหน่งที่ไม่บดบังทัศนียภาพของนักแสดงขณะปฏิบัติงานบนเวที

4.2) สภาพพื้นเวทีมีความคลาดเคลื่อนหรือไม่สม่ำเสมอ ส่งผลให้ระบบล็อกในบางจุดไม่สามารถแนบสนิทกับพื้นผิวได้ ผู้ศึกษาจึงดำเนินการแก้ไขโดยการเสริมโฟมยางบริเวณฐานล็อกและพันทับด้วยเทปแล็กซีนเพื่อปรับระนาบให้สมดุล โดยจะทำการตรวจสอบและปรับปรุงความเรียบร้อยเช่นนี้ก่อนการแสดงทุกรอบ เพื่อประสิทธิภาพสูงสุดในการยึดเกาะและความมั่นคงของฉาก

3.3.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

หลังจากจบการแสดงทั้งหมด ได้ทำการรื้อถอนฉากทั้งหมดออก โดยการแยกชิ้นส่วนให้เป็นเศษไม้ และให้ช่างนำไปบางส่วน แต่ยังมีบางส่วนที่เก็บไว้เพื่อนำไปใช้งานต่อในอนาคตได้ และลำดับสุดท้ายคือทาสีพื้นกลับเป็นสีดำ

3.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.4.1 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

การศึกษาบทละครต้นฉบับเป็นขั้นตอนพื้นฐานในการกำหนดทิศทางของการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยผู้ศึกษาได้วิเคราะห์บทละคร She Kills Monsters ของ Qui Nguyen (2011) ในเชิงโครงสร้างการเล่าเรื่องและพัฒนาการของตัวละคร เพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างโลกความเป็นจริงกับโลกสมมติที่ปรากฏภายในเรื่อง

การวิเคราะห์มุ่งเน้นไปที่ประเด็นหลัก ได้แก่ การแสวงหาตัวตน ความแตกต่างทางสังคม และการยอมรับ ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านการเดินทางของตัวละครในโลกของเกม Dungeons & Dragons อันทำหน้าที่เป็นพื้นที่เชิงสัญลักษณ์ในการสะท้อนประสบการณ์ชีวิตและอัตลักษณ์ของตัวละคร การตีความในลักษณะนี้ช่วยให้สามารถระบุองค์ประกอบสำคัญที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น วัตถุที่มีความหมายเชิงความทรงจำ และองค์ประกอบที่เชื่อมโยงระหว่างโลกจริงกับโลกเกม

3.4.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

ภายหลังจากการวิเคราะห์บทละคร ผู้ศึกษาได้กำหนดทิศทางการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากโดยยึดแนวคิดการออกแบบที่สัมพันธ์กับตัวละคร (Character-Based Prop Design) ควบคู่กับการออกแบบตามบริบท (Contextual Design) เพื่อให้วัตถุสามารถทำหน้าที่สอดคล้องกับโครงสร้างของเรื่องและสภาพแวดล้อมของการแสดง

3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ใน

(1) การออกแบบ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์บทละครในเชิงเนื้อหาและนัยความหมาย โดยใช้แนวคิดด้านการสื่อสารเชิงภาพและสัญญะ (visual communication and semiotics) เพื่อระบุองค์ประกอบที่สามารถนำไปพัฒนาเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากได้อย่างมีนัยสำคัญ อาทิ วัตถุที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร สัญลักษณ์ของโลกเกม และองค์ประกอบที่สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครกับบริบทของเรื่อง ควบคู่กันนี้ ได้มีการศึกษาข้อมูลอ้างอิงจากแหล่งต่าง ๆ ทั้งทฤษฎีการออกแบบและสื่อร่วมสมัย เช่น งานออกแบบในสื่อเกมดิจิทัล และศิลปะแฟนตาซี เพื่อนำมาสังเคราะห์เป็นแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อพัฒนาอุปกรณ์ให้สามารถทำหน้าที่เป็นตัวกลางเชื่อมโยงระหว่างโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนได้อย่างสอดคล้อง ทั้งในมิติของรูปแบบ การใช้งาน และความหมายเชิงสัญลักษณ์

3.4.2 ขั้นตอนการทำงานช่วงการแสดง

3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30 %

ในการกำหนดแนวทางการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก ผู้ศึกษาได้ดำเนินการวิเคราะห์องค์ประกอบของสถานที่และบริบทในบทละครต้นฉบับขณะเดียวกัน การปรับรูปแบบของเกมจากลักษณะดั้งเดิมไปสู่ระบบเกมออนไลน์ ถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก เพื่อสะท้อน

พฤติกรรมการสร้างและแสดงอัตลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ในพื้นที่ดิจิทัล ส่งผลให้อุปกรณ์ที่ปรากฏในฉากไม่ได้เป็นเพียงวัตถุประกอบ



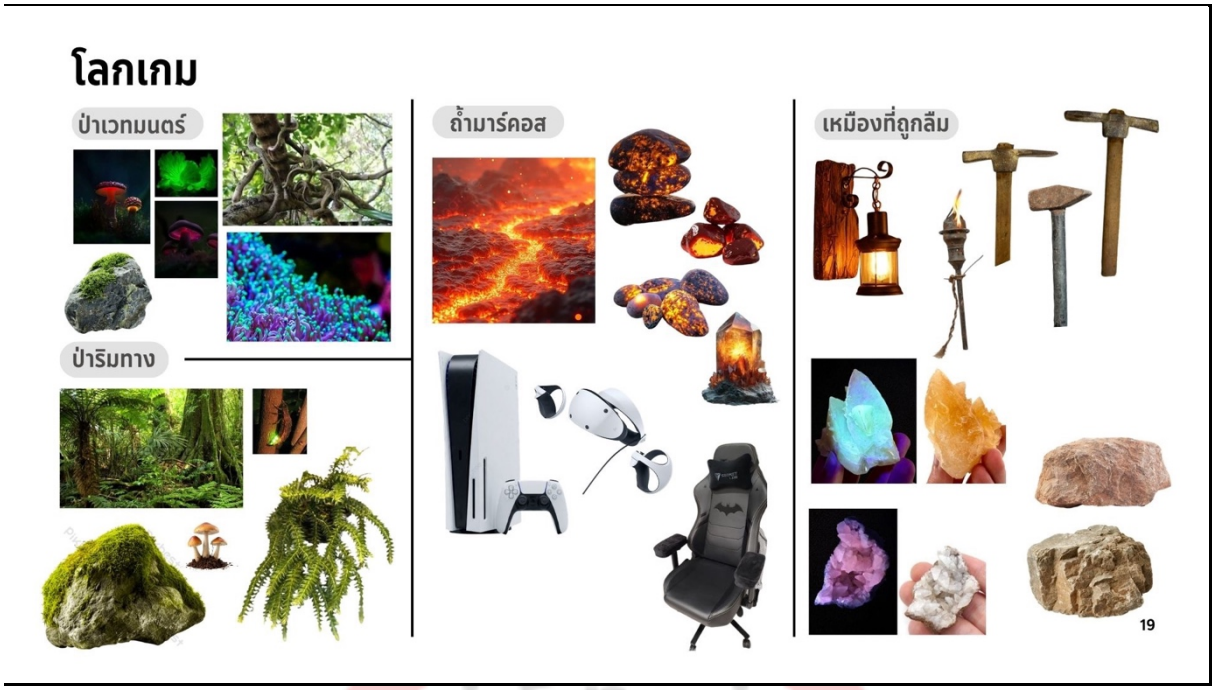
ภาพที่ 3.66 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า30% (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)



ภาพที่ 3.67 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 30% (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)



ภาพที่ 3.68 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 30% (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)

3.4.2.2 การส่งความคืบหน้า 50 %

กระบวนการออกแบบเกิดขึ้นผ่านการทำงานร่วมกันระหว่างทุกฝ่าย โดยได้กำหนดคำสำคัญร่วม ได้แก่ “การสะท้อน” “การยอมรับ” “ตัวตน” ซึ่งทำหน้าที่เป็นกรอบแนวคิดหลักในการต่อยอดและพัฒนาให้มีทิศทางที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ภายใต้กรอบแนวคิดดังกล่าว การออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากและเฟอร์นิเจอร์ถูกปรับให้มีลักษณะกระชับและอเนกประสงค์ โดยวัตถุหนึ่งชิ้นสามารถรองรับการใช้งานได้หลากหลาย เพื่อตอบสนองข้อจำกัดของพื้นที่การแสดง และเชื่อมโยงกับคำสำคัญที่กำหนดไว้ ทั้งในด้านความหมายและการใช้งาน



ภาพที่ 3.69 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 50% (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)



ภาพที่ 3.70 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 50% (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)



ภาพที่ 3.71 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 50% (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)

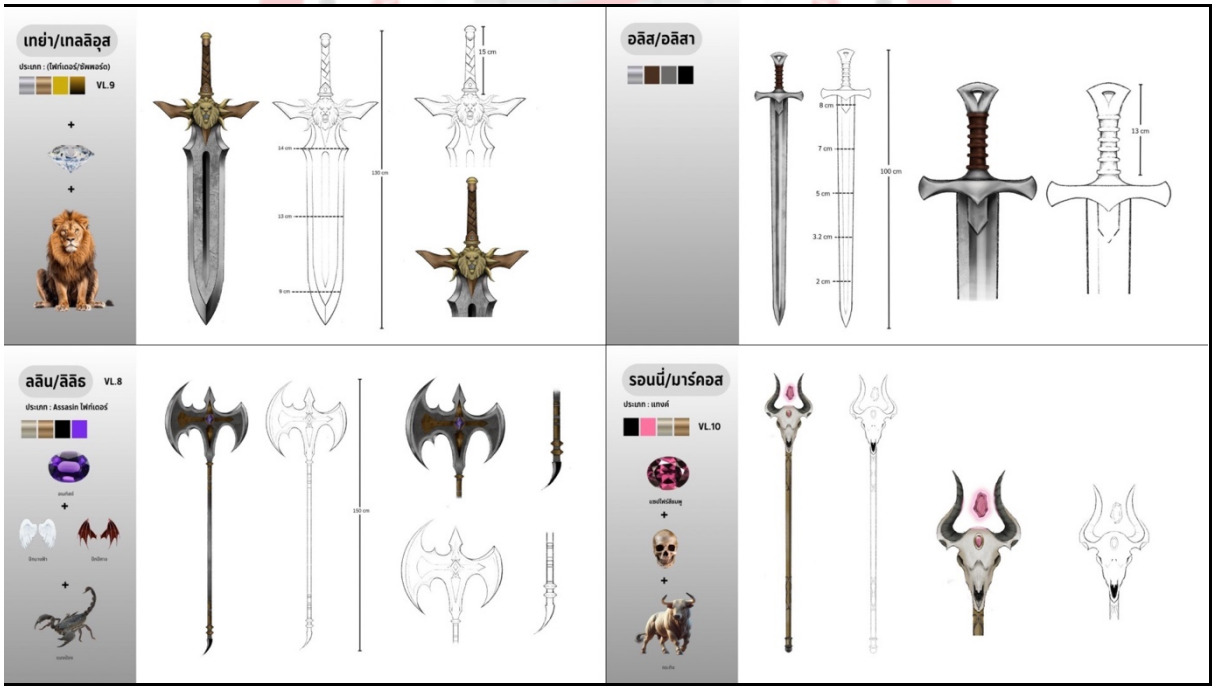
3.4.2.3 การส่งความคืบหน้า 70 %

กระบวนการออกแบบได้เข้าสู่ขั้นการพัฒนารายละเอียดเชิงรูปธรรม โดยมีการจัดทำแบบร่าง (sketch design) เพื่อกำหนดลักษณะ สี ขนาด และสัดส่วนของอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยเฉพาะอาวุธและองค์ประกอบหลักที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร ขณะเดียวกัน รูปแบบการออกแบบได้ถูกกำหนดบนฐานแนวคิดที่เชื่อมโยงกับสัญลักษณ์ของสัตว์และอัญมณี เพื่อสร้างความหมายและเอกลักษณ์เฉพาะให้กับวัตถุแต่ละชิ้น ในส่วนของเฟอร์นิเจอร์ ได้มีการปรับลดรูปแบบให้เหลือองค์ประกอบหลักเพียงชิ้นเดียว คือ “โต๊ะ” ซึ่งถูกออกแบบให้สามารถทำหน้าที่ได้ทั้งในโลกความเป็นจริงและโลกเสมือนภายในเรื่อง วัตถุดังกล่าวจึงถูกพัฒนาให้มีลักษณะอเนกประสงค์และสามารถปรับเปลี่ยนบทบาทได้ตามบริบทของฉาก ทั้งในด้านการใช้งานและความหมาย เพื่อให้สอดคล้องกับข้อจำกัดของพื้นที่และแนวคิดหลักของการออกแบบ



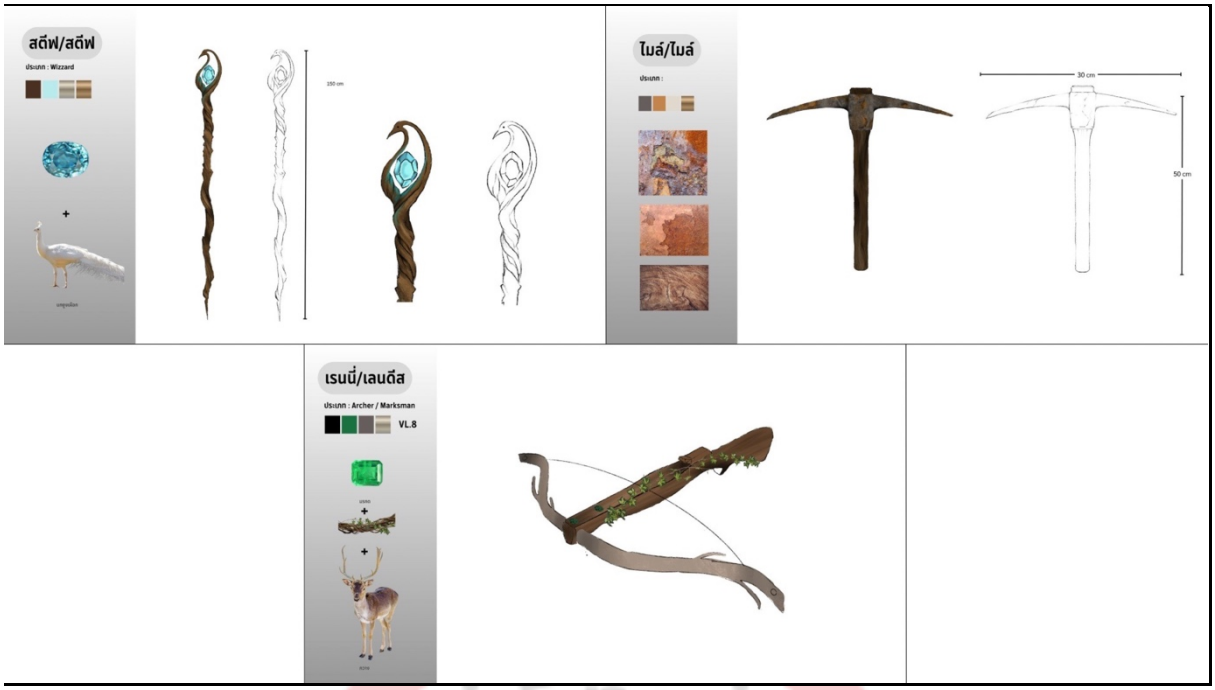
ภาพที่ 3.72 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 70% (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)



ภาพที่ 3.73 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 70% (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)

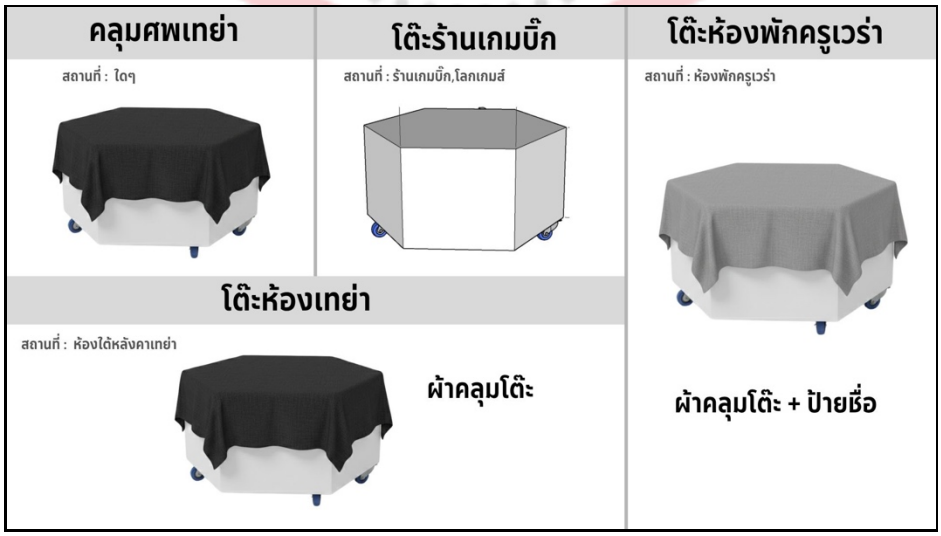


ภาพที่ 3.74 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 70% (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)

3.4.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

การออกแบบได้รับการพัฒนาอย่างสมบูรณ์ ทั้งในด้านรูปแบบ การใช้งาน และความสอดคล้องกับแนวคิดหลัก พร้อมสำหรับการนำไปใช้จริงในการแสดง



ภาพที่ 3.75 : นำเสนอการส่งความคืบหน้า 100% (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)



ภาพที่ 3.76 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 100% (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)



ภาพที่ 3.77 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 100% (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)



ภาพที่ 3.78 : ภาพการนำเสนอการส่งความคืบหน้า 100% (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)

3.4.2.5 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ผู้ศึกษาได้ทดสอบการใช้งานอุปกรณ์ประกอบฉากในสถานการณ์จริง เพื่อประเมินความพร้อม ความปลอดภัย และความสอดคล้องกับการแสดง พบปัญหาเกี่ยวกับอุปกรณ์อาวุธที่มีระบบไฟ เช่น แบตเตอรี่หมดและชิ้นส่วนหลุด จึงได้ปรับปรุงโดยเพิ่มขั้นตอนตรวจสอบและเสริมความมั่นคงของอุปกรณ์ก่อนการแสดง

3.4.2.6 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางที่แก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ไม่พบปัญหาที่ส่งผลต่อการออกแบบ	-
หลังส่งความคืบหน้า 30%	พบปัญหาเกี่ยวกับความไม่สอดคล้องของแนวทางการออกแบบระหว่างแต่ละฝ่าย โดยแนวคิดในการสร้าง “โลกของเกม” ถูกพัฒนาไปในทิศทางที่แตกต่าง	ผู้ศึกษาได้กำหนดกรอบแนวคิดร่วมกันและคำสำคัญ ได้แก่ “ตัวตน” “ความแตกต่าง” และ “การยอมรับ” เพื่อใช้เป็น

	กัน ส่งผลให้ภาพรวมของงานขาดเอกภาพ	ทิศทางในการออกแบบร่วมกัน
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	ไม่พบปัญหาที่ส่งผลต่อการออกแบบ	-
หลังส่งความคืบหน้า 50%	รูปแบบการออกแบบเฟอร์นิเจอร์ยังมีความซ้ำซ้อน โดยมีการแยกอุปกรณ์ตามแต่ละสถานที่ ส่งผลให้จำนวนชิ้นมากเกินความจำเป็น และไม่สอดคล้องกับข้อจำกัดของพื้นที่การแสดง	ผู้ศึกษาได้ปรับลดองค์ประกอบให้เหลือเฟอร์นิเจอร์หลักเพียงชิ้นเดียวที่สามารถใช้งานได้ในหลายบริบท พร้อมทั้งตัดอุปกรณ์ที่มีหน้าที่เพียงสร้างบรรยากาศออก เพื่อให้การออกแบบมีความกระชับและสอดคล้องกับแนวคิดหลักของการแสดง
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	แม้เฟอร์นิเจอร์จะถูกลดทอนให้เหลือเพียงอย่างละชิ้นเดียวแล้ว แต่ยังพบข้อกังวลเกี่ยวกับความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วน ว่าจะสามารถใช้งานได้สอดคล้องกับพื้นที่การแสดงและบริบทของฉากในทุกสถานการณ์หรือไม่	ผู้ศึกษาได้ประสานงานและหารือร่วมกับผู้ออกแบบฉาก เพื่อกำหนดขนาดและสัดส่วนของเฟอร์นิเจอร์ให้สอดคล้องกับองค์ประกอบของฉาก และสามารถใช้งานได้อย่างเหมาะสมในพื้นที่การแสดง

หลังส่งความคืบหน้า 70%	ภายหลังการปรับลดเฟอร์นิเจอร์ให้เหลือองค์ประกอบหลัก พบว่ารูปแบบการใช้งานยังไม่ชัดเจน และการเชื่อมโยงระหว่างแต่ละสถานที่ยังไม่ต่อเนื่อง ส่งผลให้บทบาทของวัตถุในแต่ละฉากยังขาดความเป็นเอกภาพ	ผู้ศึกษาได้ปรับเฟอร์นิเจอร์ให้เหลือองค์ประกอบหลักเพียง “โต๊ะ” โดยตัดส่วนที่ซ้ำซ้อนออก และออกแบบให้สามารถใช้งานได้ทั้งในโลกความเป็นจริงและโลกเกม เพื่อให้เกิดความกระชับและเอกภาพของฉาก
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ไม่พบปัญหาที่ส่งผลต่อการออกแบบ	-
การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)	ในวันซ้อมใหญ่ พบว่าอุปกรณ์อาวุธที่มีระบบไฟฟ้าบางชิ้นเกิดปัญหาแบตเตอรี่หมดและชิ้นส่วนหลุด เนื่องจากข้อจำกัดในการประกอบที่ต้องดำเนินการก่อนการแสดงเท่านั้น เช่น ขวานของตัวละครลิลิธที่ต้องเปิดไฟก่อนจึงล็อกชิ้นส่วนได้ ส่งผลให้ยึดไม่แน่น	ตรวจสอบและชาร์จอุปกรณ์ล่วงหน้า พร้อมทั้งเสริมความมั่นคงของชิ้นส่วนด้วยวัสดุยึดชั่วคราว และกำหนดการตรวจสอบก่อนเข้าฉากเพื่อลดความผิดพลาดระหว่างการแสดง

ตารางที่ 3.23 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (Production)

3.4.3.1 ขั้นตอนการเตรียมผลิตผลงานช่วงการแสดง

(1) ช่วงก่อนการผลิต ในขั้นตอนก่อนการผลิต ผู้ศึกษาได้จัดทำต้นแบบ (mock-up) ของอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยกำหนดขนาดและน้ำหนักให้ใกล้เคียงกับอุปกรณ์จริง เพื่อให้นักแสดงสามารถทดลองใช้งานและปรับตัวกับอุปกรณ์ โดยเฉพาะอาวุธที่ต้องอาศัยความคุ้นเคยในการควบคุม



ภาพที่ 3.79 : ภาพแบบจำลองอุปกรณ์ประกอบฉากก่อนการผลิตจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)



ภาพที่ 3.80 : ภาพแบบจำลองอาวุธก่อนการผลิตจริง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)



ภาพที่ 3.81 : ภาพแบบจำลองอาวุธก่อนการผลิตจริง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)

(2) ช่วงผลิต ดำเนินการสร้างอุปกรณ์ประกอบฉากจริง โดยเริ่มจากการเลือกวัสดุที่เหมาะสมกับลักษณะการใช้งานและความปลอดภัยของนักแสดง จากนั้นจึงดำเนินการขึ้นรูป ประกอบชิ้นงาน และลงรายละเอียดในด้านสีและพื้นผิว เพื่อให้สอดคล้องกับแนวคิดการ ออกแบบที่กำหนดไว้



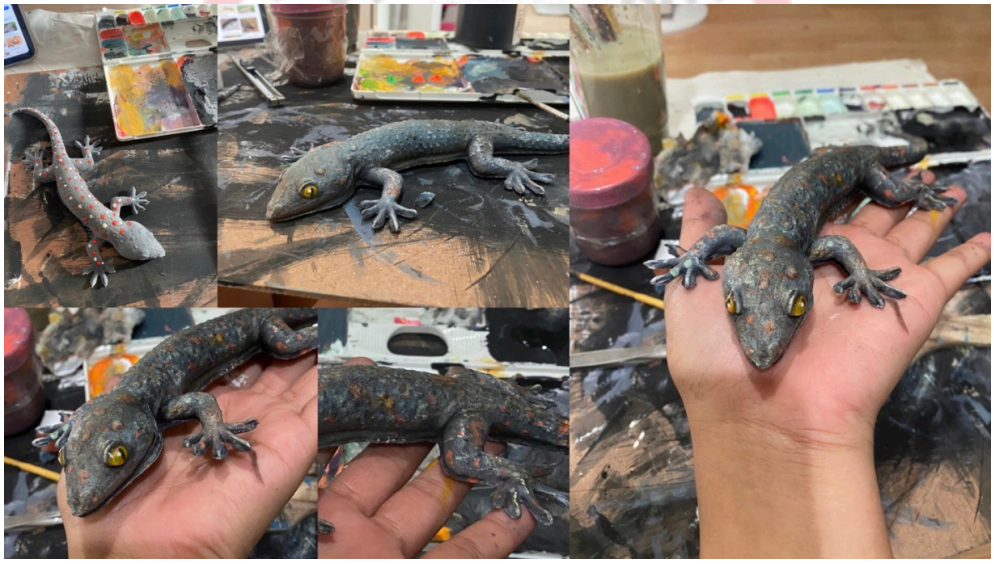
ภาพที่ 3.82 : ภาพกระบวนการสร้างดาบยักษ์ของเทย่า

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่3.83 : ภาพกระบวนการสร้างอีเตอร์ของมาร์ค

ที่มา : ผู้ศึกษา (กมลชนก กุลพนาเวศ)



ภาพที่ 3.84 : ภาพกระบวนการสร้างจิ้งจกปลอมในส่วนของที่ช๊อตจิ้งจก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.85 : ภาพกระบวนการสร้างอุปกรณ์ฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

นอกจากนี้ อุปกรณ์บางชิ้นที่มีระบบไฟฟ้า เช่น อาวุธ ได้มีการติดตั้งแหล่งกำเนิดแสงและทดสอบการทำงานควบคู่กับการใช้งานจริง โดยคำนึงถึงความสอดคล้องกับการออกแบบแสงของการแสดง เพื่อหลีกเลี่ยงการรบกวนหรือทับซ้อนของแสงระหว่างอุปกรณ์กับระบบแสงหลักบนเวที

(3) ช่วงการแสดง ผู้ศึกษาได้จัดเตรียมอุปกรณ์ประกอบฉากและจัดวางประจำตำแหน่งบริเวณปีกเวที (Wing A และ Wing B) ตามลำดับการใช้งานในแต่ละฉาก พร้อมจัดทำตารางตรวจสอบอุปกรณ์ (prop checklist) เพื่อควบคุมการเตรียมและการเข้า–ออกของนักแสดงอย่างเป็นระบบ นอกจากนี้ ยังมีการตรวจสอบความพร้อมของอุปกรณ์ โดยเฉพาะอุปกรณ์ที่มีระบบไฟฟ้า ด้วยการชาร์จและทดสอบการทำงานล่วงหน้า เพื่อป้องกันข้อขัดข้องและลดความผิดพลาดระหว่างการแสดง



ภาพที่ 3.86 : ภาพวันแสดงจริง

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต

THE DUNGEON OF GEEKS

Checklist props ตามฉากที่ผมเล่น by ฟิว

1

ฉากที่ 1 : ปัญหาของเธอ
สถานที่ : ไอโล
ช่วงเวลา : ปัจจุบัน

PROPS	เข้า	W-IN	ออก	W-OUT	หมายเหตุ
ไซรัสพร่(เอลิธ)	อลิสยืนเข้า	B	อยู่ต่อในฉาก	-	เซตว่าอยู่กับนักแสดงต่อเครื่อง
ที่จับหนึ่งจอก	เหย่าเมืองเข้า	A	เหย่าเมืองออก	กลาง	เข้าในที่เวทีก่อน WING B
กระโปรงเขาง		A		กลาง	เข้าในที่เวทีก่อน WING B
หนังสือเดง		A		กลาง	ถูมีต่อในที่ใช้ WING A

2

ฉากที่ 2 : Packing Up
สถานที่ : ห้องใต้หลังคาของเหย่า
ช่วงเวลา : ตอนสายของอีกวัน และต่อเนื่อง

PROPS	เข้า	W-IN	ออก	W-OUT	หมายเหตุ
กล่องของต้องเหย่า	มาร์คมือเข้า	B	มาร์คมือออก	B	ต้องมีกระโปรงเขาง+ที่ใช้งานจริง
หนังสือมังกร	อยู่ในที่ใช้ก่อนเริ่ม	-	อยู่ต่อในฉาก	-	**เซตว่าอยู่ในที่ใช้ก่อนเริ่ม**
ไข้คนุ้ดเหย่า	อยู่ในที่ใช้ก่อนเริ่ม	-		-	**เซตว่าอยู่ในที่ใช้ก่อนเริ่ม**

3

ฉากที่ 3 : ประตูสู่ดันเจี้ยน
สถานที่ : ร้านกลนนิก
ช่วงเวลา : กลางวัน

PROPS	เข้า	W-IN	ออก	W-OUT	หมายเหตุ
กล็อควบกลนนิก)	บิ๊กมือเข้า	กลาง	บิ๊กมือออก		
ไข้คนุ้ดนิก)					
ขุดิ้งนิก					
ไซรัสพร่(นิก)					
ไซรัสพร่(เอลิธ)	ดิสตัวเอลิส	-	ดิสตัวเอลิสเข้าฉาก 4 (ต่อไป)	-	-
ไข้คนุ้ดเหย่า	อลิสยืนต่อจากฉาก 2	-	ดิสตัวเอลิสเข้าฉาก 4 (ต่อไป)	-	-
ขุดักที่ใช้ไข้คนุ้ดเหย่า	อลิสยืนต่อจากฉาก 2	-	ดิสตัวเอลิสเข้าฉาก 4 (ต่อไป)	-	-
ลานริมต้น	NPC (N)	A	ดิสตัวเอลิสเข้าฉาก 4 (ต่อไป)	-	-
อาวุธขวาน(อลิธ)	อลิธมือเข้า	A	ดิสตัวเอลิธเข้าฉาก 4 (ต่อไป)	-	เซตไฟอาวุธ
อาวุธหน้าไม้(เอนดิส)	เอนดิสมือเข้า	B	ดิสตัวเอนดิสเข้าฉาก 4 (ต่อไป)	-	เซตไฟอาวุธ
อาวุธดาบ(เหย่า)	เหย่าเมืองเข้า	กลาง	ดิสตัวเหย่าเข้าฉาก 4 (ต่อไป)	-	เซตไฟอาวุธ

4

ฉากที่ 4 : วิญญาณที่หายไป
สถานที่ : ถ้ำบาลามาคอร์ส
ช่วงเวลา : ต่อเนื่องจากการเดินทาง

PROPS	เข้า	W-IN	ออก	W-OUT	หมายเหตุ
ไข้คนุ้ดเหย่า	บิ๊กมือเข้า	A	บิ๊กมือออก	B	
ลานริมต้น	ดิสตัวอลิสจากฉาก 3	-			
อาวุธดาบ(เหย่า)	อยู่ในฉากต่อจากฉาก 3	-	เหย่าเมืองออก		
คอลโซเดม(มาคอร์ส)	มาคอร์สมือเข้า	B	มาร์คอร์สมือออก	B	
อาวุธกระ(มาร์คร์ส)					
อาวุธกระ(สตีฟ)	สตีฟมือเข้า	B	สตีฟมือออก	B	
สมมิตมาคอส	มาคอร์สมือเข้า	B			

5

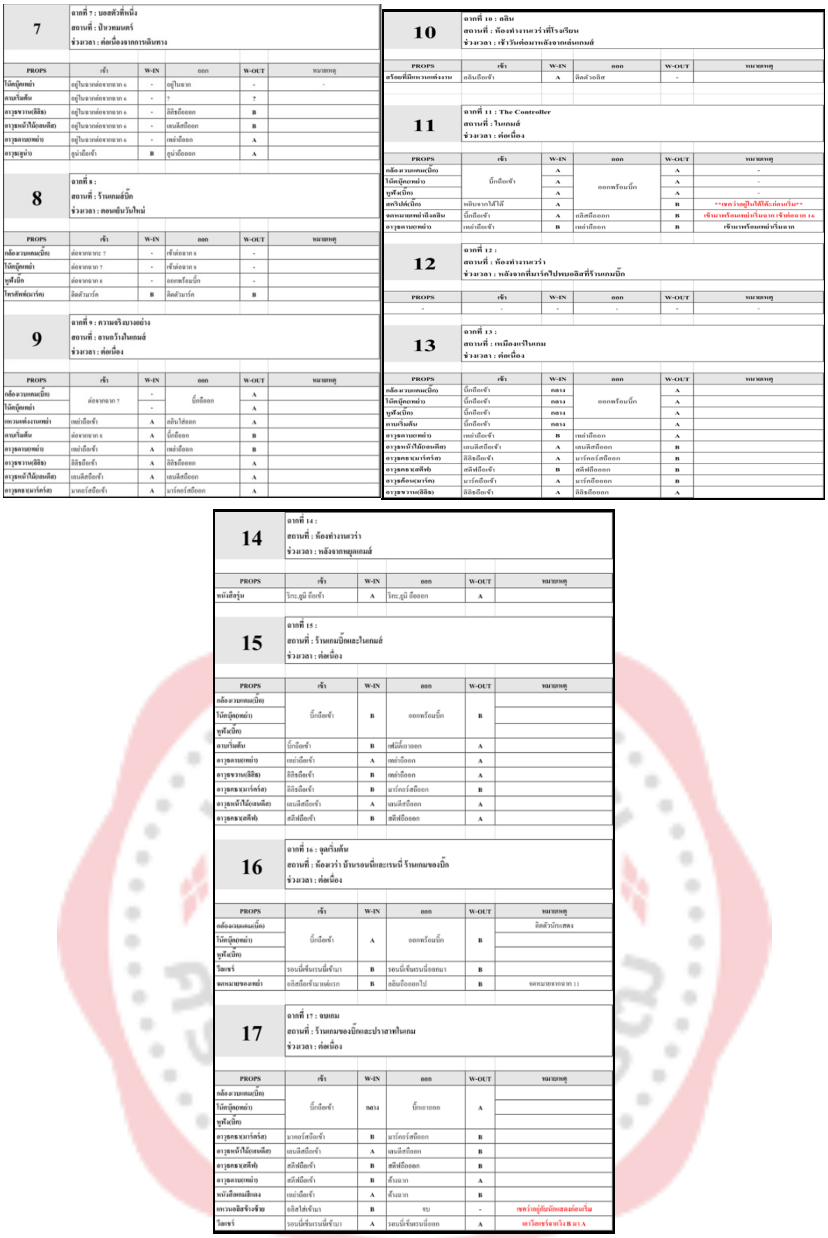
ฉากที่ 5 : พักเบรก
สถานที่ : ห้องทำงานของเวร่าที่โรงเรียน
ช่วงเวลา : เช้าวันถัดมาหลังจากพยุดเล่นเกม

PROPS	เข้า	W-IN	ออก	W-OUT	หมายเหตุ
ไข้คนุ้ดเหย่า	บิ๊กมือเข้ามา	A	อยู่ต่อเข้าฉาก 6	-	เข้ามาพร้อมกัน
ลานริมต้น					

6

ฉากที่ 6 :
สถานที่ : ลานกว้างทางเดินในเกม
ช่วงเวลา : ตอนยืนหลังอลิสเลิกงานแล้ว

PROPS	เข้า	W-IN	ออก	W-OUT	หมายเหตุ
ไข้คนุ้ดเหย่า	ค้างฉาก	-	ค้างฉาก	-	-
ลานริมต้น					
อาวุธขวาน(อลิธ)	อลิธถือเข้า	B	อลิธมือออก		
อาวุธหน้าไม้(เอนดิส)	เอนดิสมือเข้า	B	เอนดิสมือออก		
อาวุธดาบ(เหย่า)	เหย่าเมืองเข้า	A	เหย่าเมืองออก		
อาวุธกระ(มาร์คร์ส)	มาคอร์สมือเข้า	B	มาร์คอร์สมือออก		



ภาพที่ 3.87 : ภาพตารางตรวจสอบอุปกรณ์ประกอบฉากตามลำดับฉาก (prop checklist)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) ปัญหาที่และแนวทางแก้ไข ปัญหาที่พบระหว่างการแสดงจริงคืออุปกรณ์อาวุธบางชิ้นมีน้ำหนักและวัสดุที่แตกต่างจากต้นแบบ ส่งผลให้เกิดการชำรุดจากการใช้งานซ้ำ รวมถึงความไม่มั่นคงของจุดยึดและความไม่เสถียรของระบบไฟในบางกรณี ผู้ศึกษาจึงได้ปรับเปลี่ยนวัสดุให้มีความแข็งแรงมากขึ้น เสริมความแน่นของโครงสร้าง และเพิ่มขั้นตอนตรวจสอบอุปกรณ์ก่อนการใช้งานจริง เพื่อให้สามารถใช้งานได้อย่างปลอดภัยและต่อเนื่องในบริบทของการแสดง

3.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.5.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

เนื่องจากทีมนักออกแบบเครื่องแต่งกายมีทั้งหมด 3 คน ดังนั้นการศึกษา บทละคร และ การตีความบทละครในช่วงแรกจึงมีความแตกต่างกันตามความคิดของผู้ออกแบบแต่ละคน ดังนี้

(1) ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายอนันต์ วิชชุวาณิชย์

เริ่มจากการศึกษาบทละครเรื่อง She Kills Monsters ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์เนื้อหาจากบทละครดั้งเดิมเพื่อค้นหาแก่นสำคัญในการสื่อสาร โดยมุ่งเน้นการตีความผ่านสภาวะ “ความจริงที่ถูกเติมเต็มด้วยแฟนตาซี” ซึ่งพบความลักลั่นระหว่างโลกแห่งความเป็นจริงที่เต็มไปด้วยปมปัญหา และโลกในเกมเสมือนจริงที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อเยียวยาบาดแผลเหล่านั้น

จากการวิเคราะห์ดังกล่าว ผู้ออกแบบได้กำหนดคำสำคัญ (Keywords) ที่เป็นหัวใจหลักในการออกแบบ ได้แก่ การรื้อสร้าง (Deconstruction) ทวิภาวะ (Duality) และ ความหลากหลาย (Variety) โดยนำแนวคิดเหล่านี้มานำเสนอผ่านทิศทางหลัก (Theme) คือ “สองโลกสองด้าน ความจริงที่แฟนตาซี” เพื่อแสดงให้เห็นถึงภาพทับซ้อนระหว่างบาดแผลในชีวิตจริงและตัวตนในจินตนาการเพื่อถ่ายทอดสภาวะความจริงที่ถูกแต่งแต้มด้วยจินตนาการ และจินตนาการที่มีรากฐานมาจากความจริงให้สอดคล้องกันตลอดการแสดง



ภาพที่ 3.88 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายเกรียงไกร ตันตระชนิดา

เริ่มศึกษาจากบทละครเรื่อง She Kills Monster ผู้ศึกษาได้ตีความผ่านบทละครเรื่องนี้ เป็นเรื่องราวของการสูญเสียคนในครอบครัวจึงทำให้เกิดสองโลกคู่ขนานของโลกความเป็นจริงและโลกในเกม และได้เข้าไปเพื่อเรียนรู้ถึงความจริงบางอย่าง จึงทำให้รู้ความจริงและนำไปสู่การเติบโตในอนาคตต่อไป จึงเกิดเป็นคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า โลกคู่ขนาน การสูญเสีย และการเติบโต โดยได้นำคำเหล่านี้มาใช้ในการนำเสนอเครื่องแต่งกายผ่านธีม “โลกคู่ขนาน ทำให้เรียนรู้ถึงการสูญเสีย ไม่ใช่จุดจบ แต่คือหนทางสู่การเติบโต” จากการศึกษาบทละครเรื่องนี้ ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอให้เห็นถึง ความสัมพันธ์ของคู่พี่น้องในตอนที่ยังมีชีวิตอยู่ไม่ได้ดูแลเอาใจใส่แต่เมื่อเกิดการจากลา ทำให้เกิดความคิดถึง และต้องไปเจอกับความจริงที่ไม่สามารถพูดได้ด้วยตัวของตัวเอง แต่เล่าผ่านโลกอีกใบ ในความคิดจินตนาการ



ภาพที่ 3.89 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวศิรภัสสร เดชเดโช

จากการศึกษาบทละครเรื่อง She Kills Monsters ผู้ออกแบบได้วิเคราะห์โครงสร้างเนื้อหาเพื่อค้นหาหัวใจหลักในการสื่อสาร โดยมุ่งเน้นการนิยามสภาวะ “ความจริงที่ถูกเติมเต็มด้วยแฟนตาซี” ซึ่งสะท้อนภาพความย้อนแย้งระหว่างโลกทัศน์ในชีวิตจริงที่เต็มไปด้วยปมปัญหา และพื้นที่ในจินตนาการที่ถูกสร้างขึ้นเพื่อกอบกู้ตัวตน โดยถ่ายทอดสภาวะดังกล่าวให้เป็นรูปธรรม ผู้ออกแบบจึงได้สกัด

กลั่นคำสำคัญ (Keywords) ที่เป็นแกนกลางของการสร้างสรรค์ อันประกอบด้วย การรื้อสร้างและประกอบใหม่ (Reconstructed) การผสานสภาวะข้ามมิติ (Hybridized) การปรับอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล (Customized)



ภาพที่ 3.90 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย

ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายวราวุฒิ วรนาม

จากการศึกษาบทละครเรื่อง She Kills Monsters การตีความบทละครเรื่องนี้มุ่งเน้นไปที่การสำรวจสภาวะจิตใจของตัวละครผ่านการเดินทางในโลกสมมติ โดยมีหัวใจสำคัญอยู่ที่การ “เยียวยา” และการฟื้นฟู “ความสัมพันธ์” ที่แตกสลายไปแล้ว ในโลกแห่งความเป็นจริง ตัวละครมักสร้างเกราะกำบังขึ้นมาปกปิดความเปราะบางและความไม่เข้าใจกัน แต่บทละครได้ใช้เกม เป็นเครื่องมือในการพังทลายกำแพงเหล่านั้น เมื่อตัวละครก้าวเข้าสู่โลกในเกม พวกเขาไม่ได้เพียงแค่สวมบทบาทเป็นนักรบหรือปีศาจ แต่เป็นการปลดปล่อยตัวตนที่แท้จริงและเผชิญหน้ากับความขัดแย้งที่ติดค้างอยู่ในใจผ่านการต่อสู้ในจินตนาการ การยอมรับความจริงที่เกิดขึ้นในโลกสมมติจึงกลายเป็นจุดเริ่มต้นสำคัญที่ทำให้ตัวละครเกิดการยอมรับตัวตนของกันและกัน ซึ่งนำไปสู่การฟื้นฟูความสัมพันธ์ในชีวิตจริงให้กลับมาเข้มแข็งและเข้าใจกันได้อีกครั้งอย่างยั่งยืน



ภาพที่ 3.91 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.1.2 การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้เริ่มจากการที่ได้นำความคิดของผู้ออกแบบทั้ง 3 คน โดยในแต่ละคนได้แรงบันดาลใจ ดังนี้

(1) ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายอนันต์ วิชชุวาณิชย์ ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้นำคำสำคัญ (Keywords) จากการตีความบทละคร ได้แก่ การรื้อสร้าง (Deconstruction) ทวิภาวะ (Duality) และ ความหลากหลาย (Variety) มาเป็นหลักความคิดเพื่อต่อยอดสู่กระบวนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย ดังนี้

1.1) การรื้อสร้าง (Deconstruction) เป็นตัวแทนของการทำลายกรอบและภาพลักษณ์เดิมของเครื่องแต่งกายในชีวิตประจำวัน โดยผู้ออกแบบนึกถึงการนำองค์ประกอบของเสื้อผ้าในโลกแห่งความเป็นจริงมารื้อถอนโครงสร้าง (Dismantle) แล้วประกอบใหม่ให้เป็นเครื่องแต่งกายในโลกแฟนตาซี เช่น การปรับเปลี่ยนรูปทรงจากเสื้อเชิ้ตหรือกางเกงธรรมดาให้กลายเป็นส่วนประกอบของชุดเกราะที่มีความซับซ้อน จึงเปรียบเสมือนการที่ตัวละครได้ก้าวข้ามขีดจำกัดเดิมของตนเองเพื่อสร้างตัวตนใหม่ที่มีพลัง

1.2) ทวิภาวะ (Duality) เป็นตัวแทนของสภาวะการซ้อนทับกันระหว่างสองมิติ คือ "โลกแห่งความจริง" และ "โลกในเกม" ผู้ออกแบบจึงนึกถึงการใช้สีสันหรือวัสดุที่มีความย้อนแย้งกันในชุดเดียว (Contrast) เพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างปมปัญหาที่เจ็บปวดในโลกจริงและความกล้าหาญที่

ปรากฏในโลกจินตนาการ จึงเปรียบเสมือนภาพสะท้อนของจิตใจตัวละครที่มีความเปราะบางและแข็งแกร่งดำรงอยู่คู่กันในเวลาเดียวกัน

1.3) ความหลากหลาย (Variety) เป็นตัวแทนของการแสดงออกถึงเอกลักษณ์ประจำตัวที่มีความเฉพาะเจาะจง ผู้ออกแบบจึงนึกถึงการใช้สัญลักษณ์สัตว์ (Zoomorphism) และอัญมณีที่แตกต่างกันไปตามลักษณะนิสัยและปมปัญหาของตัวละครแต่ละตัว เพื่อสร้างความแตกต่างทางทัศนศิลป์ที่หลากหลายแต่ยังคงอยู่ภายใต้ระบบเดียวกัน จึงเปรียบเสมือนการยอมรับในความแตกต่างหลากหลายของมนุษย์ที่พยายามเยียวยาบาดแผลในใจผ่านบทบาทอวตารที่ตนเลือกเป็น



ภาพที่ 3.92 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.93 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นายเกรียงไกร ตันตระชนิดา

ในส่วนของแนวคิดที่นำมาใช้ในการออกแบบ ผู้ศึกษาได้นำคีย์เวิร์ดสำคัญในการออกแบบ คือ คำว่า โลกคู่ขนาน การสูญเสีย และการเติบโต มาเป็นหลักความคิด ที่จะนำไปใช้ต่อยอดในการออกแบบเครื่องแต่งกายโดยแต่ละคีย์เวิร์ดจะแบ่งแยกออกเป็น3ส่วน คือ โลกจริง แฟนตาซี ปีศาจ

2.1) โลกคู่ขนาน (Parallel World) โลกจริง (Real World) มีการนำลายสกอตมาประยุกต์ใช้ในรูปแบบเดียวกับแฟชั่นยุค 1995 เพื่อสื่อถึงการซ้อนทับของลวดลายที่คล้ายคลึงกับตัวละคร ทว่ามีการเลือกใช้สีของเครื่องแต่งกายในเฉดที่ตรงกันข้ามกับชุดภายในเกม โดยเน้นโทนสีเอิร์ธโทน (Earth Tone)และสีหม่น มีการจัดวางเลเยอร์ (Layer) ของชุดให้ดูมีมิติ พร้อมเสริมด้วยการผสมผสานวัสดุที่มีพื้นผิวแตกต่างกัน อาทิ ผ้าตาข่าย เพื่อเพิ่มความซับซ้อนให้แก่งานออกแบบ

แฟนตาซี (Fantasy World) ตัวละครหลักยังคงโครงสร้างเดิมแต่มีการประยุกต์ใช้สีคู่ตรงข้ามเพื่อสร้างความแตกต่าง รูปลักษณ์ของชุดมีความคล้ายคลึงกับต้นฉบับทว่าเปลี่ยนไปใช้วัสดุที่ต่างออกไป มีการเสริมเกราะป้องกันในบางจุด เช่นเดียวกับตัวละครอื่นๆ ที่มีการปรับเปลี่ยนวัสดุ แต่ยังคงเอกลักษณ์เฉพาะตัวไว้เพื่อให้สามารถระบุได้ว่าเป็นบุคคลเดิม

ปีศาจ (Monster) ออกแบบโครงสร้างชุดให้มีความอสมมาตร (Asymmetry) และดูไม่สมบูรณ์แบบ เลือกใช้โทนสีทูโทน (Two-tone) หรือสีคู่ตรงข้าม เช่น สีแดงและสีน้ำเงิน พร้อมเสริมด้วยสีเรืองแสงเพื่อให้ตัวละครดูโดดเด่นและแตกต่าง ผสมผสานวัสดุที่มีเนื้อสัมผัสต่างกันอย่างชัดเจน อาทิ การใช้ผ้าโปร่งคู่กับเกราะ หรือการใช้หนังคู่กับพลาสติกผิวมัน

2.2) การสูญเสีย (Loss) โลกจริง (Real World) เลือกใช้ชุดในโทนสีซีดและสีเอิร์ธโทน (Earth Tone) ตกแต่งด้วยรอยขาดในบางจุด พร้อมเสริมเทคนิคการเย็บและการกลัดผ้าเพื่อจำลองลักษณะของรอยร้าวหรือการแตกหัก นอกจากนี้ยังมีการออกแบบโครงสร้างชุดแบบอสมมาตร (Asymmetry) เพื่อสะท้อนถึงความไม่สมดุลและความไม่สมบูรณ์แบบที่เกิดขึ้นจากการสูญเสีย

แฟนตาซี (Fantasy World) ตกแต่งเพิ่มเติมด้วยผ้าที่ขาดเป็นริ้วและใช้เทคนิคการเผาไหม้ (Distressing) เพื่อสื่อถึงรอยไหม้และสายใยที่ถูกตัดขาดออกจากกัน มีการใช้เทคนิคการซ้อนทับเพื่อซ่อนเนื้อผ้าไว้ภายใน สะท้อนถึงความเปราะบางที่ถูกซ่อนเร้น

ปีศาจ (Monster) เลือกใช้กลุ่มสีหม่น เช่น สีเทา สีม่วงคล้ำ และสีแดงก่ำ เพื่อสื่อถึงความดุร้ายและการสะสมความเจ็บปวด ออกแบบรูปลักษณ์มังกรให้ไม่สมส่วน เช่น มีดวงตาที่พิการหรือมีจำนวนดวงตามากผิดปกติ เขามีรอยหัก หรือมีขนาดปีกที่ไม่เท่ากัน ตกแต่งด้วยร่องรอยบาดแผลและรอยฉีกขาด โดยใช้เทคนิคการเย็บปะวัสดุหลากหลายประเภทเข้าด้วยกัน

2.3) การเติบโต (Growth) โลกจริง (Real World)ในช่วงบทสรุปของเนื้อเรื่อง เครื่องแต่งกายของตัวละครจะปรากฏสีสันและลวดลายที่เพิ่มมากขึ้น เพื่อแสดงถึงวิวัฒนาการ การเรียนรู้และความเข้าใจต่อโลกที่มากขึ้น เปรียบเสมือนการเติบโตทางวุฒิภาวะที่สะท้อนผ่านรูปลักษณ์ภายนอก

แฟนตาซี (Fantasy World) เพิ่มความหลากหลายของสีสันและลวดลายลงบนชุด ใช้เทคนิคการร้อยเรียงห่วงเหล็กเข้าด้วยกันเป็นชั้นๆ เพื่อเปรียบเปรยถึงการสั่งสมประสบการณ์และการเรียนรู้ที่หลอมรวมจนเกิดเป็นความเข้าใจที่มั่นคง

ปีศาจ (Monster) ใช้เทคนิคการปะติดวัสดุที่หลากหลายบนตัวมังกร ผสมผสานกับองค์ประกอบของเถาวัลย์หรือรากไม้เพื่อสื่อถึงการเจริญเติบโตทางความคิดและจิตวิญญาณ ส่วนเขาอาจออกแบบให้มีลักษณะเป็นรากไม้ที่แตกกิ่งก้าน และแทรกสัญลักษณ์สำคัญประจำตัวของแต่ละตัวละครลงในชุดเพื่อแสดงถึงตัวตนที่ชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 3.94 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.95 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (2)

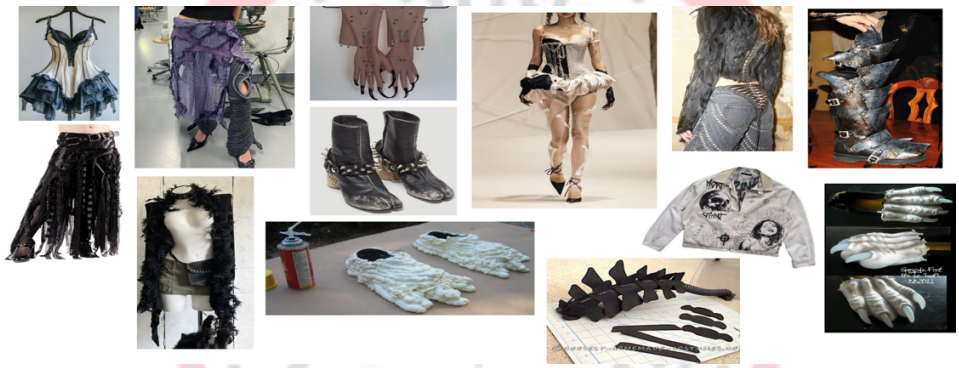
ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาวศิรภัสสร เดชเดโช

3.1) การรื้อสร้างและประกอบใหม่ (Reconstructed) การนำองค์ประกอบจากโลกแห่งความจริงมาจำแนกและจัดลำดับความสำคัญใหม่ ผ่านมุมมองของตัวละคร เพื่อสร้างโครงสร้างเชิงสัญลักษณ์ที่สื่อถึงการประกอบสร้างความทรงจำขึ้นใหม่

3.2) การผสานสภาวะข้ามมิติ(Hybridized) การหลอมรวมลักษณะเด่นของโลกแฟนตาซีและโลกทัศน์ในชีวิตจริงเข้าด้วยกัน จนเกิดเป็นภาพทางทัศนศิลป์ที่ไม่อาจแยกขาดจากกันได้ สะท้อนถึงสภาวะที่แฟนตาซีได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของตัวตนอย่างสมบูรณ์

3.3) การปรับอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล (Customized) การถ่ายทอดการเติบโตและการแก้ไขปมปัญหาภายในจิตใจ ผ่านการปรับเปลี่ยนรายละเอียดของเครื่องแต่งกายที่สะท้อนถึงการสร้างอำนาจใหม่ (Empowerment) ให้แก่ตัวละครในพื้นที่เสมือน



ภาพที่ 3.96 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.97 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.5.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

ในการดำเนินงานสร้างสรรค์ ผู้ศึกษาได้จำแนกกลุ่มตัวละครออกตามบริบทของพื้นที่และสถานะทางสังคม โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่มหลัก ดังนี้

(1) โลกแห่งความเป็นจริง (The Reality Group)

1.1) กลุ่มสังคมภายในสถานศึกษา (The School Context)

กลุ่มนักเรียน

กลุ่มตัวละครที่อยู่ภายใต้กฎระเบียบและบรรทัดฐานของโรงเรียนนานาชาติ ซึ่งเครื่องแต่งกายทำหน้าที่บ่งบอกสังกัดและชนชั้นทางสังคม



ภาพที่ 3.98 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย

ที่มา : ผู้ศึกษา

เทย่า น้องสาวของอลิส นักเรียนในโรงเรียนนานาชาติผู้หลงใหลในวัฒนธรรมเกมกระดานและการจำลองบทบาทสมมติ (Tabletop RPG) เธอเป็นตัวละครที่เป็นผู้กำหนดทิศทางและสร้างโลกแห่งจินตนาการขึ้นเพื่อเป็นพื้นที่ปลอดภัยให้กับตนเอง น้องสาวของอลิส นักเรียนในโรงเรียนนานาชาติผู้หลงใหลในวัฒนธรรมเกมกระดานและการจำลองบทบาทสมมติ (Tabletop RPG) เธอเป็นตัวละครที่เป็นผู้กำหนดทิศทางและสร้างโลกแห่งจินตนาการขึ้นเพื่อเป็นพื้นที่ปลอดภัยให้กับตนเอง เทย่ามีสถานะเป็น

"คนนอก" (Outsider) ในสังคมโรงเรียนนานาชาติที่ให้คุณค่ากับความมั่งคั่งและรูปลักษณ์ทางสังคม เธอต้องเผชิญกับความรู้สึกโดดเดี่ยวและการถูกเมินเฉย (Marginalization) จากกลุ่มเพื่อนร่วมรุ่น ซึ่งสภาวะการขาดตัวตนในโลกจริงนี้เองที่ผลักดันให้เธอสร้าง "เทลิอุส" (Tillius) ร่างอวตารที่มีอำนาจเหนือผู้อื่นขึ้นมาเพื่อชดเชยสิ่งที่เธอขาดหาย



ภาพที่ 3.99 : เทย่า (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

สตีฟ เยาวชนเพศชาย อายุ 15 ปี ปัจจุบันกำลังศึกษาอยู่ในสถานศึกษานานาชาติ มีบุคลิกลักษณะเป็นบุคคลที่มีความซื่อตรง ขาดประสบการณ์ชีวิต และมีลักษณะนิสัยยียวนเป็นเอกลักษณ์ส่วนตัว ซึ่งส่งผลให้มักเผชิญกับสถานการณ์ปัญหาหรือข้อขัดแย้งอยู่เป็นประจำ เครื่องแต่งกายจึงนำเสนอผ่านชุดยูนิฟอร์มที่สวมใส่ที่ค่อนข้างเป็นระเบียบ ทำตามกฎกติกาของโรงเรียน



ภาพที่ 3.100 : สตีฟ (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ลลิน นักเรียนหญิง เพื่อนเทย่า และเป็นคนที่เทย่าแอบรัก ลลินรู้ว่าเทย่าแอบรักแต่ไม่กล้ายอมรับเพราะเธอไม่กล้าตัดสินใจทำอะไรแปลกแตกต่างจากบรรทัดทัดฐานสังคม ในที่นี้คือรักเพศเดียวกัน เป็นคนเรียบร้อย เก็บตัว เรียนเก่ง



ภาพที่ 3.101 : ลลิน (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ยูมิ&ริกะ เชียร์ลีดเดอร์สาวสุดฮอตของโรงเรียน (The Alpha Females) บุคลิกภาพ มั่นใจในตัวเองสูง ชอบเหยียดหยามคนอื่น และทำตัวเป็นศูนย์กลางของจักรวาลความมั่นใจในตัวเองที่สูงเกินพอดีแฝงไปด้วยความเอาแต่ใจตามวัย 16 ปี พวกเธอใช้การ "เหยียดหยาม" (Bullying) เป็นเครื่องมือในการสื่อสารเพื่อปกปิดความเปราะบางภายใน การทำตัวเป็นศูนย์กลางของจักรวาลสะท้อนผ่านกิริยาท่าทางที่ถูกฝึกฝนมาอย่างดีจากการเป็นเชียร์ลีดเดอร์ ทุกย่างก้าวมีความมั่นใจแต่แฝงไปด้วยความจิกกัด สายตาที่มองคนอื่นจะเต็มไปด้วยการตัดสินและประเมินค่าอยู่ตลอดเวลา



ภาพที่ 3.102 : ยูมิ&ริกะ (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

1.2) กลุ่มบุคลากรทางการศึกษา

อลิส พี่สาวของเทย่า ปฏิบัติหน้าที่เป็นครูในโรงเรียนนานาชาติ ซึ่งเป็นภาพแทนของวัยรุ่นตอนปลายที่ก้าวเข้าสู่โลกของผู้ใหญ่ (Adulthood) อย่างเต็มตัวเป็นผู้ที่ยึดถือระเบียบแบบแผนและบรรทัดฐานทางสังคมอย่างเคร่งครัด (Rigid Conformist) การแต่งกายและกิริยามักถูกควบคุมให้ดูเป็นมืออาชีพอยู่เสมอ เพื่อใช้เป็นเกราะกำบัง (Defense Mechanism) ในการปกปิดความอ่อนแอ ความรู้สึกผิด และความเศร้าโศกจากการสูญเสียครอบครัวที่เธอไม่เคยได้สะสาง



ภาพที่ 3.103 : อลิส (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

มาร์ค ชายหนุ่มผู้เป็นคนรักของอลิส และเป็นภาพแทนของบุคคลที่ประสบความสำเร็จในเชิงสถานะทางสังคม (Social Success) เป็นคนที่มีบุคลิกมั่นใจ เข้าถึงง่าย และเป็นที่ชื่นชอบของคนรอบข้าง (Popularity) แม้มาร์คจะเป็นสัญลักษณ์ของความสุขและความปกติในโลกแห่งความจริง แต่ในสายตาของเทย่า มาร์คกลับกลายเป็น "ผู้บุกรุก" ที่เข้ามาแย่งชิงความรักและความสนใจไปจากพี่สาวของเธอ ความไม่ชอบพอนี้ไม่ได้เกิดจากนิสัยของมาร์คโดยตรง แต่เกิดจากสภาวะความหึงหวงและกลัวการถูกทอดทิ้งของเทย่า



ภาพที่ 3.104 : มาร์ค (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

เวร่า สตรีอายุ 25 ปี ประกอบวิชาชีพครูแนะแนว ณ สถานศึกษานานาชาติ มีบุคลิกภาพที่เปี่ยมด้วยความมั่นใจ มีทักษะความเป็นผู้นำ และมีความมุ่งมั่นที่จะให้คำชี้แนะแก่บุคคลที่มีปัญหา ทว่ามีลักษณะการสื่อสารที่ตรงไปตรงมาและดุดัน (Frank and Sharp) แต่แฝงด้วยความเมตตาครูเวร่าเป็นบุคคลที่ปฏิบัติงานภายใต้ระเบียบแบบแผนอย่างเคร่งครัด ในขณะเดียวกันยังคงให้ความสำคัญกับอิสรภาพส่วนบุคคล ด้วยเหตุนี้ การออกแบบเครื่องแต่งกายจึงเน้นไปที่ชุดเครื่องแบบ (Uniform) ของทางสถานศึกษาที่มีตราสัญลักษณ์ชัดเจน เพื่อสะท้อนถึงภาพลักษณ์ความเป็นผู้นำที่มีความน่าเชื่อถือ และพร้อมเป็นที่ปรึกษาให้แก่ผู้อื่นอย่างสง่างาม



ภาพที่ 3.105 : เวร่า (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

1.3) กลุ่มสังคมภายนอกสถานศึกษา กลุ่มตัวละครที่ปรากฏตัวในพื้นที่สาธารณะหรือพื้นที่ส่วนตัว ซึ่งเครื่องแต่งกายมีความเป็นอิสระจากกฎระเบียบสถาบัน ได้แก่ บิ๊ก, รอนนี่ และเรนนี่ โดยผู้ออกแบบมุ่งเน้นการนำเสนอแฟชั่นแนว Streetwear ที่ได้รับอิทธิพลจากกระแส Y2K และความสะดวกสบาย (Comfort-First) เพื่อสะท้อนถึงรสนิยมและความเป็นอิสระของวัยรุ่นยุคปัจจุบัน



ภาพที่ 3.106 : การศึกษาบทละครดั้งเดิมของเครื่องแต่งกาย

ที่มา : ผู้ศึกษา

รอนนี่ เยาวชนเพศชาย อายุ 15 ปี นักเรียนสถานศึกษานานาชาติ ผู้มีบุคลิกภาพแบบกลุ่มผู้มีความสนใจเฉพาะทาง (Nerd) รอนนี่เติบโตมาในครอบครัวที่มีระเบียบวินัยเคร่งครัด ส่งผลให้เขามีลักษณะนิสัยสำรวม อยู่ในระเบียบแบบแผน ทว่าขาดความมั่นใจในตนเอง และมีความปรารถนาที่จะได้รับอิสระในโลกที่เขาสามารถควบคุมได้ด้วยตนเอง ในด้านเครื่องแต่งกาย รอนนี่มักสวมใส่ชุดที่มีความเรียบร้อยและมิดชิด เพื่อปกปิดตัวตนและสะท้อนถึงความประหม่าที่เกิดขึ้นภายในจิตใจ



ภาพที่ 3.107 : รอนนี่ (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

เรนนี่ เด็กหญิงพิการทางขา ไม่สามารถเดินได้ เป็นน้องสาวของรอนนี่ ใช้ชีวิตอยู่บนรถเข็นคนพิการ เป็นคนสุภาพเรียบร้อยอ่อนโยน ถ่อมตัวเสมอ มองโลกในแง่ดี



ภาพที่ 3.108 : เรนนี่ (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

บิ๊ก เป็นคนมีพลังล้นเหลือช่วยเหลือเพื่อนยามยากเข็ญและช่วยสืบต่อเจตนารมณ์ของเทย่า เปรียบเสมือนกับสะพานที่เชื่อมระหว่าง 2โลกไว้ นักแคสเกม เพศชาย สตรีมเมอร์ชื่อดัง เป็น1ในเพื่อนสนิทของเทย่า และเป็นคนที่สอนอลิสเล่นเกม พร้อมทั้งคอยดำเนินเรื่องให้ผ่านไปด้วยดี บุคลิคร่าเริง ไม่มีตัวละครนี้ในโลกเกม เพราะเป็นผู้ดำเนินเกม



ภาพที่ 3.109 : บิ๊ก (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) โลกแห่งจินตนาการในเกม (The Dungeon/Fantasy Group)

เป็นกลุ่มตัวละครที่ถูกรื้อสร้างโครงสร้าง (Deconstruct) จากภาพลักษณ์ในโลกจริง สู่ตัวตนสมมติ โดยเน้นการใช้สัญลักษณ์แฟนตาซียุคกลางเพื่อสื่อสารถึงสภาวะทางจิตใจ ได้แก่ เทลิอุส, ลิลิธ, มาร์คอส, ซอมบี้มาร์ค และเหล่าอสุรกายในดันเจียน ในกลุ่มนี้เครื่องแต่งกายจะเปลี่ยนหน้าที่จากการบ่งบอกสถานะทางสังคม ไปสู่การบ่งบอกอาชีพ (Class) และระดับพลัง (Level) ในเกม โดยใช้เกราะ หนังสัตว์ และรูปทรงที่บิดเบี้ยว เพื่อสะท้อนถึงการก้าวข้ามขีดจำกัดทางกายภาพและบาดแผลในใจของตัวละครแต่ละตัว



ภาพที่ 3.110 : โลกเกม(30%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.111 : โลกเกม(30%) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

เทลิอุส อัศวินพลาดีน (Paladin) ระดับสูงสุด ซึ่งเป็นตัวแทนของ "ตัวตนในอุดมคติ" (Ideal Self) ที่เทย่าสร้างขึ้นเพื่อทดแทนสภาวะการขาดอำนาจในโลกแห่งความเป็นจริง



ภาพที่ 3.112 : เทลิอุส (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

อลิส ผู้แปลกถิ่น (Stranger/Outsider) ที่ก้าวเข้าสู่พื้นที่สมมติในฐานะผู้เล่นใหม่ที่เป็นอัศวินฝึกหัด ซึ่งต้องเผชิญกับบททดสอบในการก้าวข้ามความเจ็บปวดจากการสูญเสียครอบครัว



ภาพที่ 3.113 : อลิส (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

มาร์คอส อดีตเป็นเจ้าแห่งปีศาจผู้ทรงอิทธิพลและเปี่ยมด้วยพลานุภาพแห่งขุมนรก ในปัจจุบันได้ละทิ้งเกียรติยศและอำนาจเนื่องจากความเบื่อหน่ายในวิถีแห่งการต่อสู้ เขามีลักษณะนิสัยรักความสบาย ยียวน และมักสื่อสารด้วยถ้อยคำประชดประชัน อีกทั้งยังมีความหลงใหลในการเล่นเกมเป็นงานอดิเรกหลัก อย่างไรก็ตาม ภายใต้บุคลิกที่ดูเฉื่อยชา มาร์คอสยังคงมีคุณธรรมและพร้อมที่จะหยิบยื่นความช่วยเหลือให้แก่ผู้อื่นตามสมควร



ภาพที่ 3.114 : มาร์คอส (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

สตีฟ ปรากฏตัวในฐานะมหาจอมเวทย์ผู้เปี่ยมด้วยความกล้าหาญ พร้อมเผชิญหน้ากับอุปสรรคและอันตรายในทุกภารกิจโดยปราศจากความเกรงกลัว ทว่าลักษณะที่โดดเด่นคือเขามักประสบความล้มเหลวในการปฏิบัติภารกิจ และต้องเผชิญกับจุดจบ (Death) ในทุกลำดับขั้นของเกม ทั้งนี้บุคลิกของมหาจอมเวทย์สตีฟยังคงสะท้อนเอกลักษณ์จากโลกแห่งความเป็นจริง คือความซื่อตรงและความไร้เดียงสา (Innocence) ซึ่งกลายเป็นทั้งจุดแข็งและจุดอ่อนที่ทำให้ตัวละครนี้มีเสน่ห์และเป็นที่จดจำ



ภาพที่ 3.115 : สตีฟ (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

เลนดีส ประเภทเอลฟ์ อัญมณีประจำตัวคือสีเขียว ว่องไว รวดเร็ว สายตากว้างไกล เคลื่อนที่คล่องแคล่ว สดใส เชื่อมั่นในทีม เป็นผู้ฟังที่ดี กล้าได้กล้าเสีย จนอลิสคิดว่าเป็นเด็กผู้ชายซนๆมาเล่นตัวละครนี้ แต่จริงๆไม่ใช่เป็นแค่เด็กหญิงพิการเรียบร้อยคนหนึ่งเท่านั้น



ภาพที่ 3.116 : เลนดีส (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ลิลิธ คือร่างจำลองของ ลลิน ที่ถูกรื้อสร้างใหม่จากวัยรุ่นธรรมดา ให้กลายเป็นราชินีปีศาจผู้ทรงพลัง เพื่อให้ เทย่า สามารถเข้าถึงหรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วยในแบบที่โลกจริงทำไม่ได้ ความดุดัน กล้าหาญมั่นใจในตัวเอง กล้าคิดกล้าพูด ถึกบึกบึน เป็นผู้หญิงสวยแต่บุคลิก ลุยๆ ห้าวๆ เป็นตัวละครพิเศษที่เทย่าสร้างขึ้นมา เพราะเทย่าอยากให้เธอในโลกจริงมีความกล้าเหมือนโลกเกม ดังนั้นตัวละครนี้จึงไม่มีผู้เล่น เล่นอยู่ คล้ายกับ npcตัวพิเศษที่โดนสร้างขึ้นมาให้มันเล่นเองตามบท ตามกฎที่ตั้งไว้



ภาพที่ 3.117 : ลิลิธ (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

อีวิลยูริ&อีวิลริกะ ปรากฏกายในฐานะ "สมุนปีศาจชั้นสูง" (High-ranking Succubus/Dark Fairies) ที่คอยรับใช้เจ้าแห่งความมืด พวกเธอไม่ใช่สัตว์ประหลาดที่ใช้พละกำลังเข้าหักหาญ แต่เป็นปีศาจที่ใช้ “รูปลักษณ์ที่บิดเบี้ยว” และ “จิตวิทยา” ในการหลอกล่อและปั่นประสาทผู้เล่น โดยเฉพาะทิลลี่ ความร้ายกาจของพวกเธอในโลกนี้คือการเปลี่ยนเสียงหัวเราะเยาะเย้ยให้กลายเป็นพลังทำลายล้าง



ภาพที่ 3.118 : อีวิลยูมิ&อีวิลริกะ (30%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาพบว่างานออกแบบเครื่องแต่งกาย ในส่วนของโลกเกมยังขาดความเป็นเอกภาพ (Unity) และยังไม่สามารถสื่อสารระดับความสามารถ (Level) หรือทักษะพิเศษของตัวละครได้ชัดเจนเพียงพอ ผู้ศึกษาจึงได้ดำเนินการปรับปรุงแนวทางการออกแบบเพื่อให้งานสร้างสรรค์สอดคล้องกับแนวคิดหลักดังนี้

ผู้ศึกษาได้แบ่งกลุ่มของตัวละครออกเป็น 2 กลุ่มได้แก่

(1) กลุ่มตัวละครในโลกแห่งความเป็นจริง (The Reality) เป็นตัวแทนของกลุ่มสังคมวัยรุ่นในยุคปัจจุบัน (21st Century / Post-Pandemic) ที่มีบริบทความสัมพันธ์และแรงกดดันจากสังคมรอบข้าง เครื่องแต่งกายเน้นความสมจริงตามยุคสมัย (Contemporary Fashion) เพื่อสร้างจุดเชื่อมโยงกับผู้ชม และใช้เป็นฐานในการเปรียบเทียบเมื่อตัวละครก้าวเข้าสู่โลกเกม

(2) กลุ่มตัวละครในโลกเกม (The Dungeon World) เป็นกลุ่มตัวละครในโลกสมมติที่เกิดจากจินตนาการของเทย่า โดยได้รับแรงบันดาลใจหลักจากเครื่องแต่งกาย ยุคกลาง (Medieval Period) ผสมผสานกับแนวทาง แฟนตาซีสัจนิยม (Realistic Fantasy)

ในการปรับปรุงครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้กำหนดคีย์เวิร์ดสำคัญ (Keywords) 3 ประการ เพื่อใช้เป็นกรอบในการออกแบบและแก้ปัญหาจากขั้นตอนที่ผ่านมา ได้แก่ ปกปิด ค้นพบ และ ยอมรับ

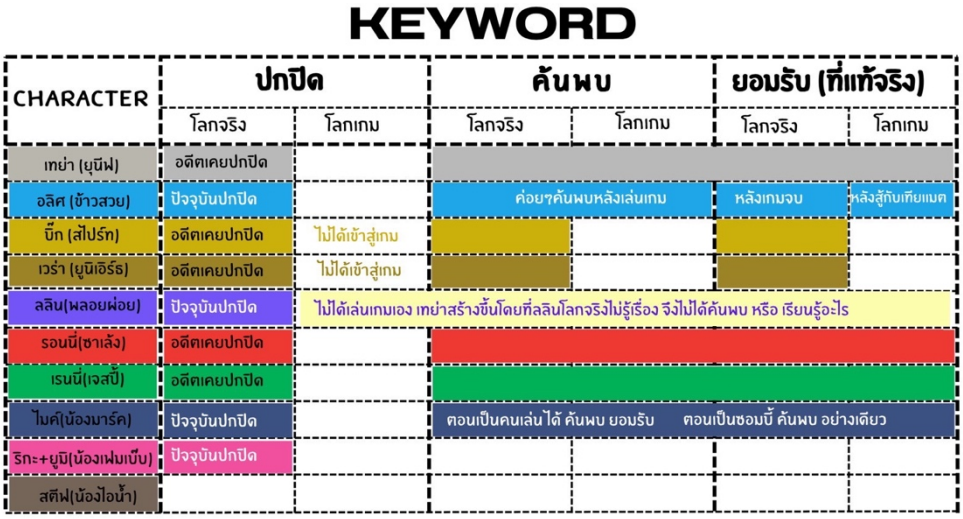
ปกปิด (Concealment) คือการใช้เครื่องแต่งกายในโลกจริงเพื่อเก็บซ่อนสภาวะอารมณ์และบาดแผลทางใจ โดยใช้องค์ประกอบของสีที่หม่นและเลเยอร์เสื้อผ้าที่ซ้อนทับกันหลายชั้นเพื่อแสดงถึงเกราะกำบังตนเองจากสังคม

ค้นพบ (Discovery) คือการเปิดเผยอัตลักษณ์ผ่านการสวมบทบาทในโลกเกม ผู้ออกแบบได้เพิ่มรายละเอียดที่บ่งบอกถึง คลาสตัวละคร (Class), สัตว์ประจำตัว และ สีประจำตัว ที่มาจากปมปัญหาในโลกจริง

ยอมรับ (Acceptance) คือการสร้างความชัดเจนในเชิงกลุ่มและการยอมรับตัวตน โดยมีการกำหนด “สีน้ำเงิน” เป็นสีประจำกิลด์ (Guild Color) สำหรับกลุ่มพันธมิตร เพื่อสร้างเอกภาพและความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของทีมอัศวิน สื่อถึงการยอมรับซึ่งกันและกันและการร่วมมือเพื่อก้าวข้ามอุปสรรค

นอกจากนี้ เพื่อสร้างระบบนิเวศของโลกเกมให้สมบูรณ์ ผู้ศึกษาได้บูรณาการรายละเอียดด้าน เผ่าพันธุ์ (Race) สีประจำตัว และ สัญลักษณ์สัตว์ (Animal Sign) ลงในงานออกแบบ พร้อมทั้งใช้เกณฑ์ความซับซ้อนของวัสดุเพื่อจำแนก ระดับทักษะ (Level) ของตัวละคร ซึ่งช่วยสะท้อนพัฒนาการและสร้างบรรยากาศแบบเกม RPG นอกจากนี้ เพื่อสร้างระบบนิเวศของโลกเกมให้สมบูรณ์ ผู้ศึกษาได้บูรณา

การรายละเอียดด้าน เผ่าพันธุ์ (Race), สีประจำตัว, และ สัญลักษณ์สัตว์ (Animal Sign) ลงในงานออกแบบ พร้อมทั้งใช้เกณฑ์ความซับซ้อนของวัสดุเพื่อจำแนก ระดับทักษะ (Level) ของตัวละคร ซึ่งช่วยสะท้อนพัฒนาการและสร้างบรรยากาศแบบเกม RPG ที่สมจริงตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์อย่างเป็นรูปธรรม

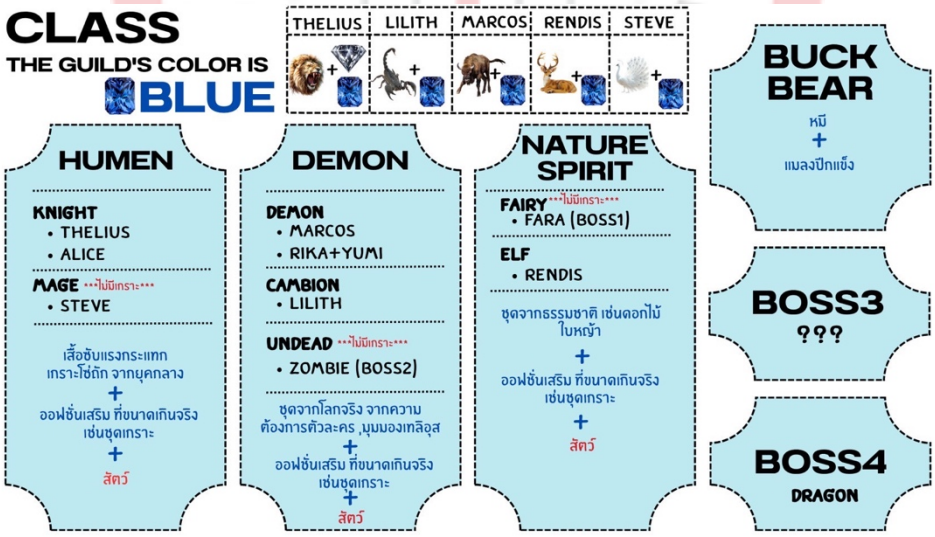


KEYWORD

CHARACTER	ปกปิด		ค้นพบ		ยอมรับ (ที่แท้จริง)	
	โลกจริง	โลกเกม	โลกจริง	โลกเกม	โลกจริง	โลกเกม
เทย่า (ยูนีฟ)	อดีตเคยปกปิด					
อลิศ (ข้าวสวย)	ปัจจุบันปกปิด		ค่อยๆค้นพบหลังเล่นเกม		หลังเกมจบ	หลังสู้กับเทียแมต
บิ๊ก (สไปร์ท)	อดีตเคยปกปิด	ไม่ได้เข้าสู่เกม				
เวร่า (ยูนิเอิร์ธ)	อดีตเคยปกปิด	ไม่ได้เข้าสู่เกม				
ลลิน(พลอยผ่อย)	ปัจจุบันปกปิด	ไม่ได้เล่นเกมเอง เทย่าสร้างขึ้นโดยที่ลลินโลกจริงไม่รู้เรื่อง จึงไม่ได้ค้นพบ หรือ เรียนรู้อะไร				
รอนนี่(ชาเล้ง)	อดีตเคยปกปิด					
เรนนี่(เจสปี้)	อดีตเคยปกปิด					
ไมค์(น้องมาร์ค)	ปัจจุบันปกปิด		ตอนเป็นคนเล่นได้ ค้นพบ ยอมรับ	ตอนเป็นซอมบี้ ค้นพบ อย่างเดียว		
ริกะ+ยูมิ(น้องเฟมเบ็บ)	ปัจจุบันปกปิด					
สตีฟ(น้องไอน้ำ)						

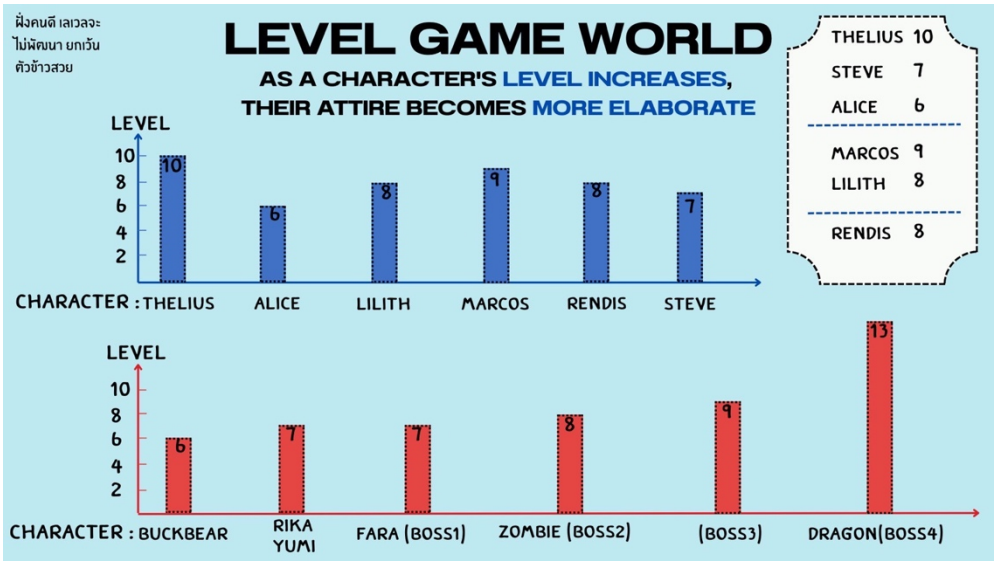
ภาพที่ 3.119 : ตารางคีย์เวิร์ดที่ใช้ของตัวละคร (50%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



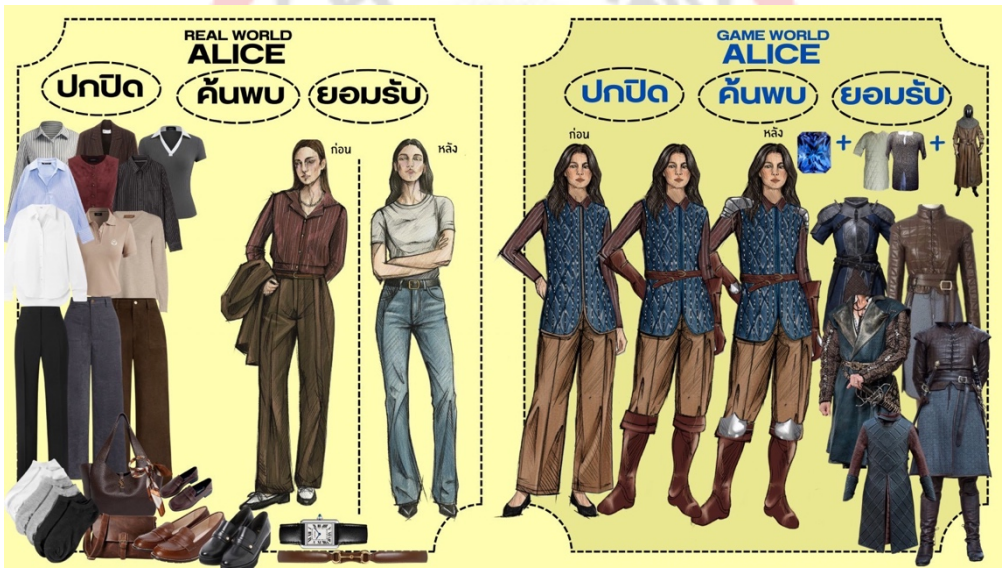
ภาพที่ 3.120 : ตารางการแบ่งประเภทของตัวละคร (50%) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



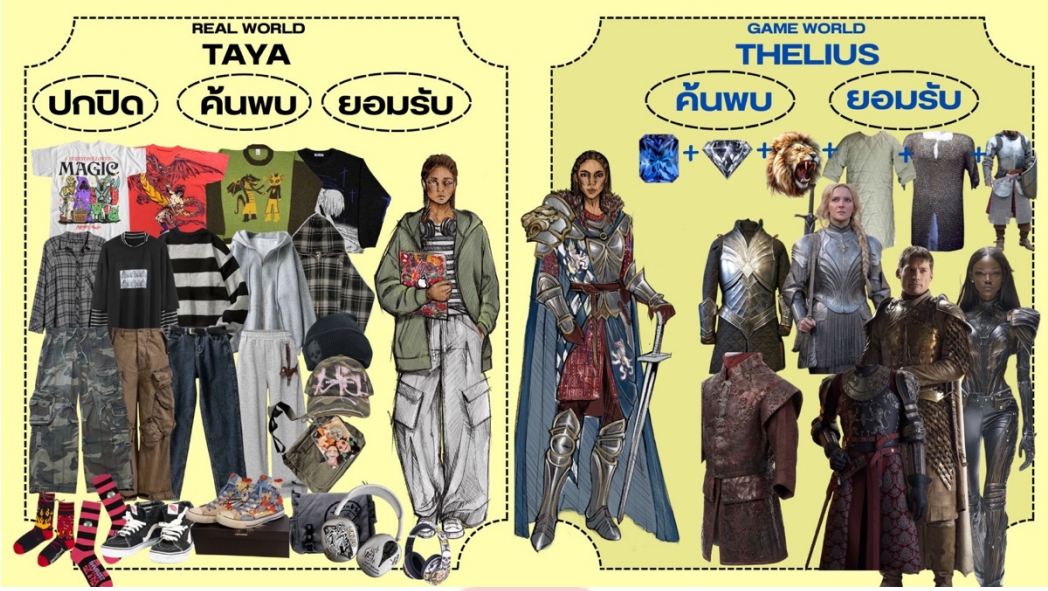
ภาพที่ 3.121 : เลเวลของตัวละคร (50%) (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



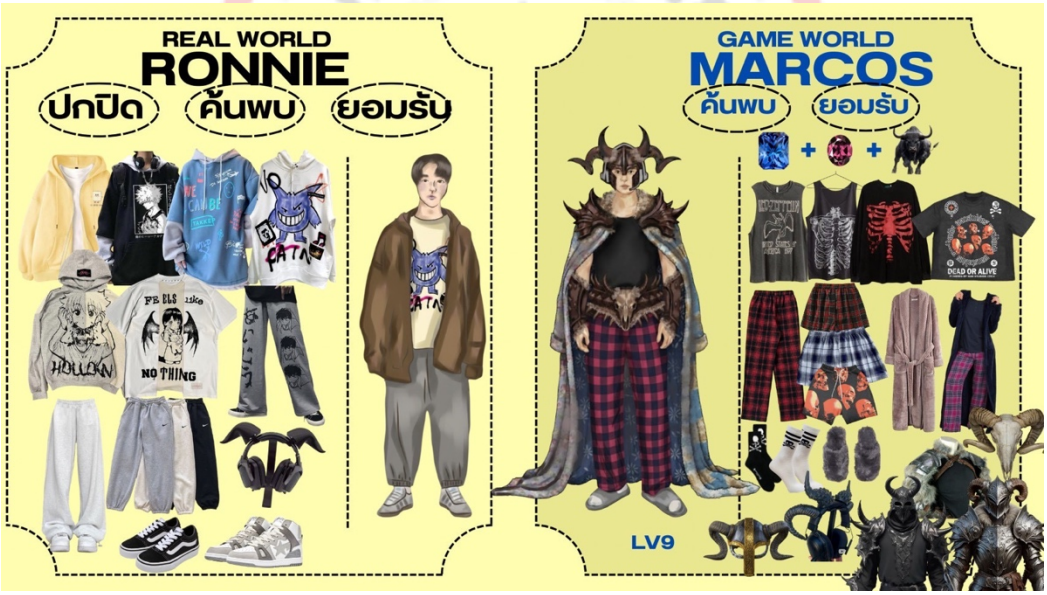
ภาพที่ 3.122 : อลิส (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.123 : เทย่า&เทลิอุส (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



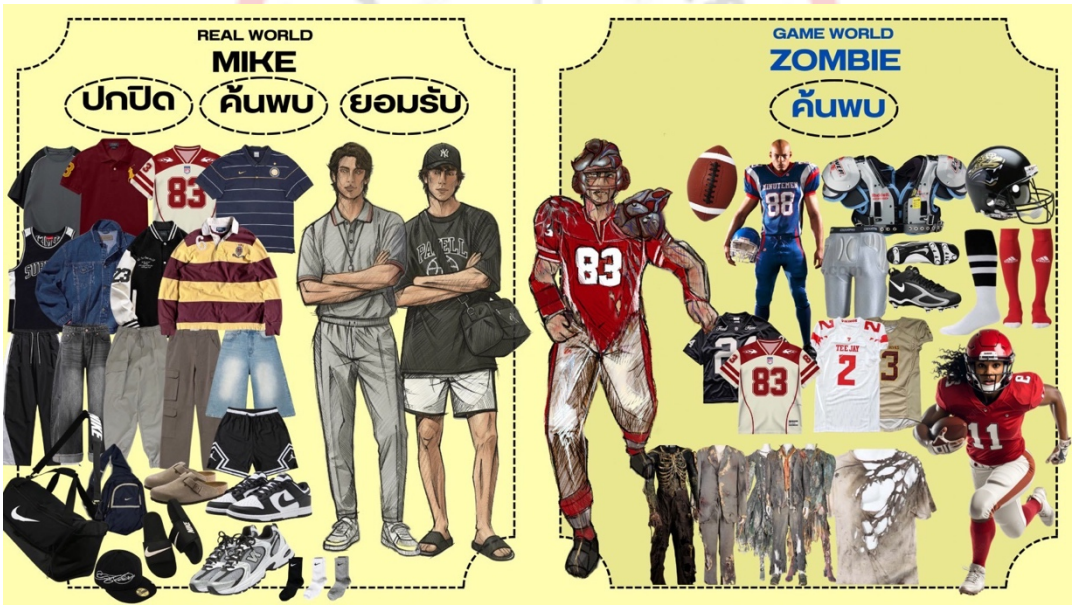
ภาพที่ 3.124 : รอนนี่&มาร์คอส (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



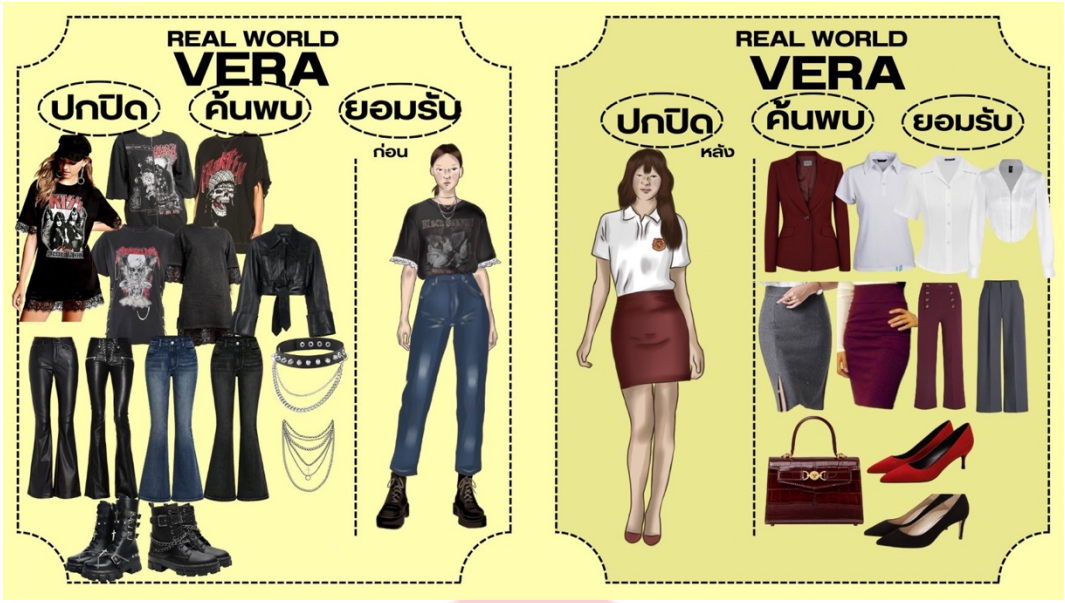
ภาพที่ 3.125 : สตีฟ (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.126 : มาร์ค (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.127 : เวร่า (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.128 : ลลิน&ลิลิธ (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.129 : เรนนี่&เลนดีส (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.130 : บิ๊ก (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.131 : อีวิลยูมิ&อีวิลริกะ (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.132 : ปล่อยผี (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.133 : ปล่อยผี (50%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

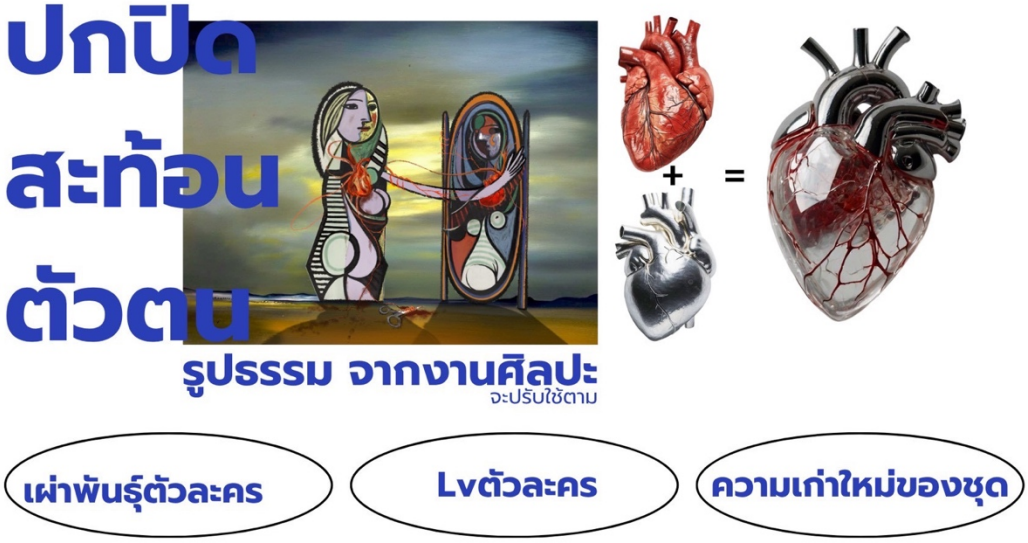
3.5.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

หลังการพัฒนารูปแบบในขั้นตอน 50% ผู้ศึกษาได้สรุปแบบร่างสมบูรณ์ (Final Sketch) และจัดทำชุดต้นแบบเพื่อทดลองสวมใส่จริงบางชิ้นส่วน โดยขัดเกลาแนวคิดผ่านคีย์เวิร์ด “ปกปิด สะท้อน และตัวตน” เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ตัดสินความสมบูรณ์ของงาน

(1) ปกปิด (Concealment) นำเสนอผ่านเครื่องแต่งกายในโลกแห่งความเป็นจริง โดยใช้โครงสร้างเสื้อผ้าที่มิดชิด (Closed Structure) และโทนสีหม่น เพื่อสื่อถึงการเก็บซ่อนบาดแผลทางใจ และสภาวะการสร้างเกราะกำบังตนเองจากสังคม

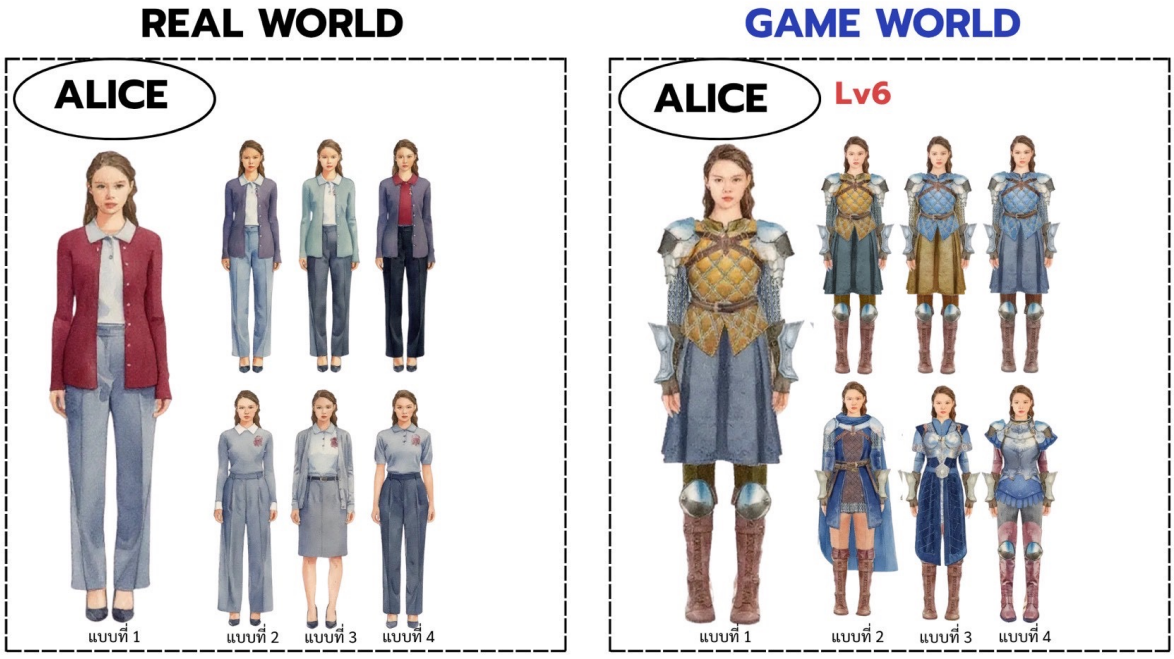
(2) สะท้อน (Reflection) นำเสนอผ่านเครื่องแต่งกายในโลกเกมที่ทำหน้าที่ “สะท้อน” อัตลักษณ์ภายในออกมาเป็นรูปธรรม ผ่านการใช้สัญลักษณ์สัตว์ (Animal Sign), สีประจำตัว และสีน้ำเงินประจำกิลด์ เพื่อแสดงมิติทางอารมณ์และความสัมพันธ์ของกลุ่มตัวละคร

(3) ตัวตน (Identity) คือผลลัพธ์สุดท้ายของการออกแบบที่มุ่งเน้นการประกาศ “ตัวตนที่แท้จริง” ซึ่งได้รับการปลดปล่อยจากพันธนาการทางสังคม สื่อสารผ่านความสง่างามของชุดเกราะ (Full Plate Armor) และความชัดเจนของวัสดุที่สะท้อนถึงความแข็งแกร่งภายในใจ



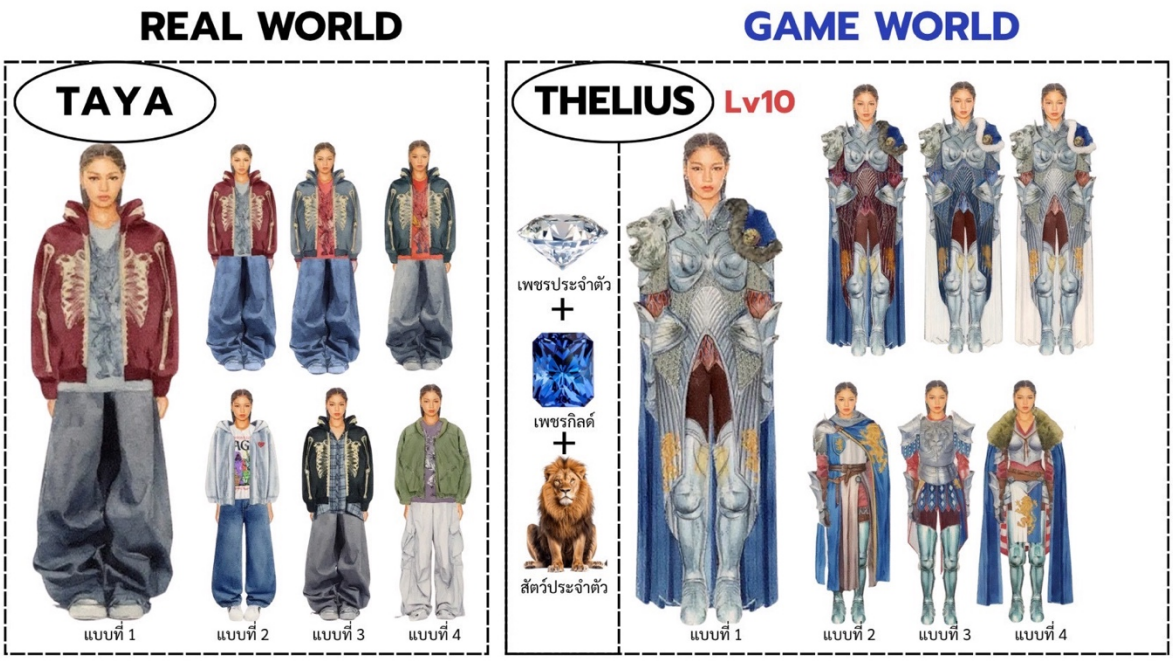
ภาพที่ 3.134 : คีย์เวิร์ดที่ใช้ของตัวละคร (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



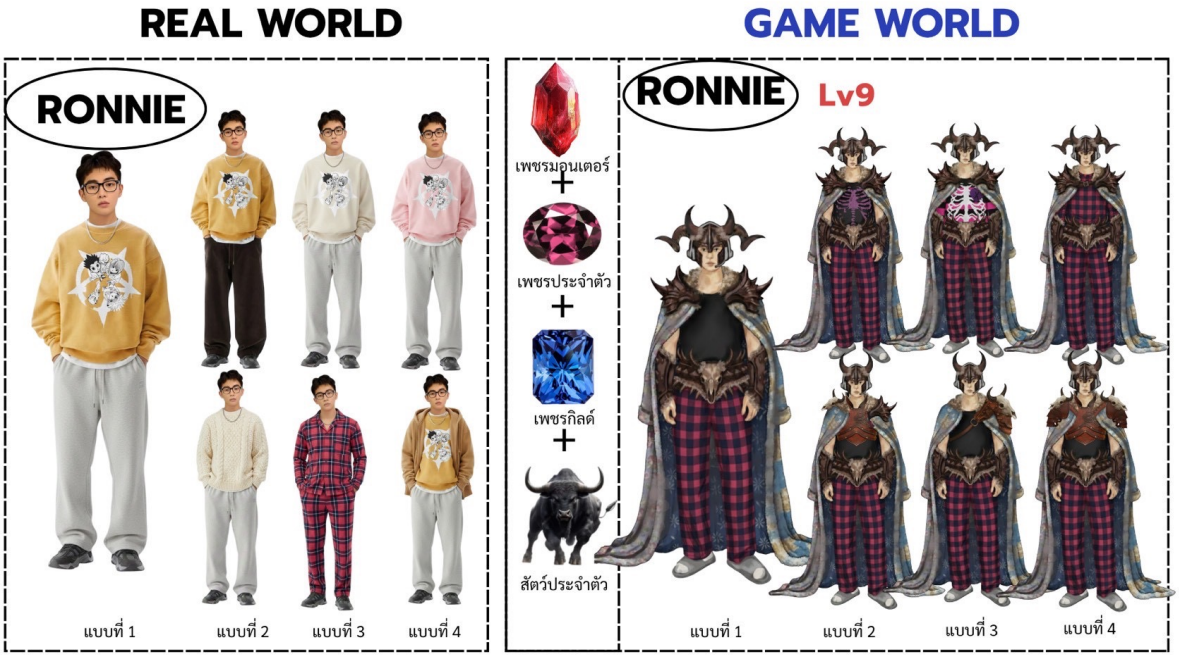
ภาพที่ 3.135 : ภาพสเก็ตซ์ - อลิส (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.136 : ภาพสเก็ตซ์ - เทย่า&เทลิอุส (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



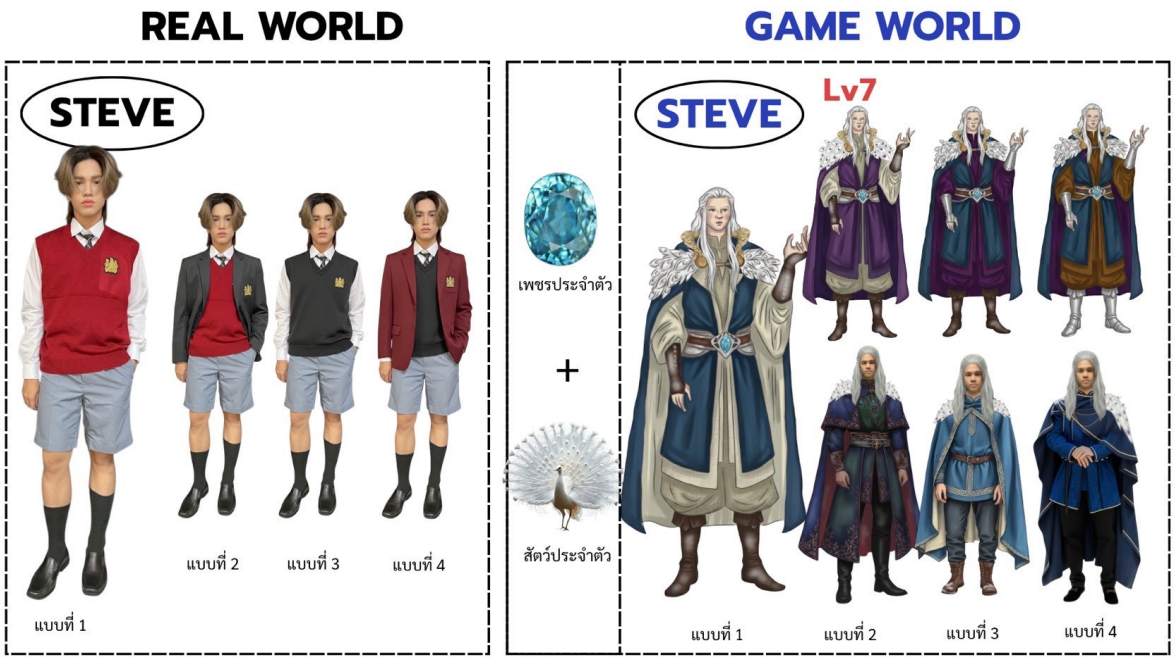
ภาพที่ 3.137 : ภาพสเก็ตซ์ - รอนนี่&มาร์คอส (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



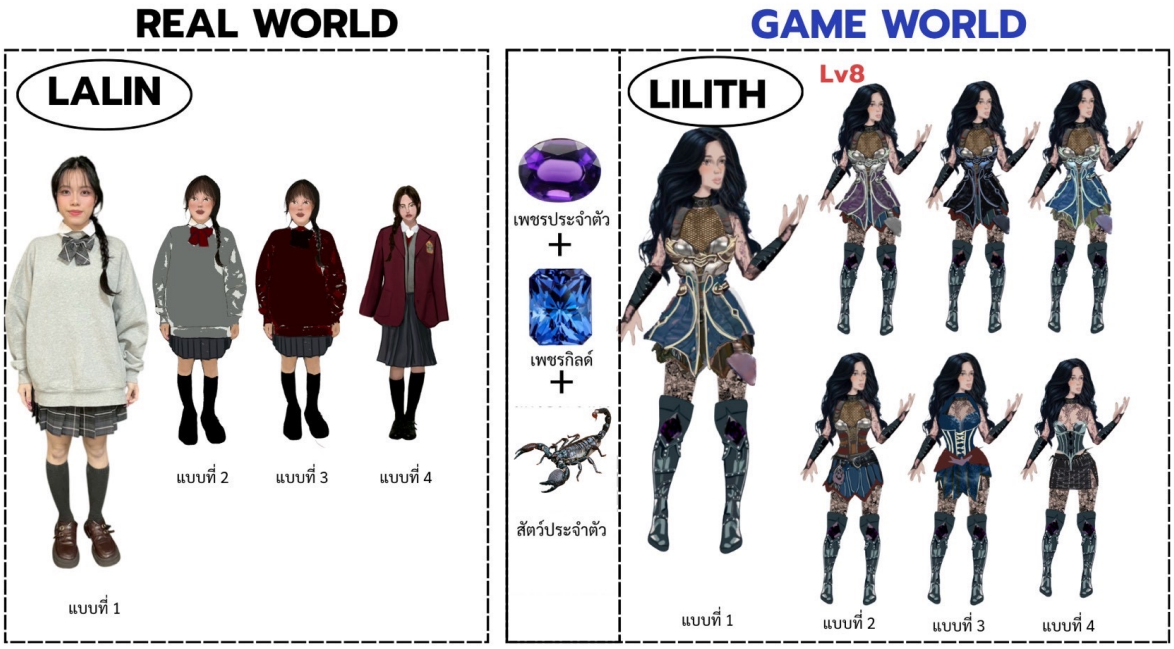
ภาพที่ 3.138 : ภาพสเก็ตซ์ - เวร่า (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



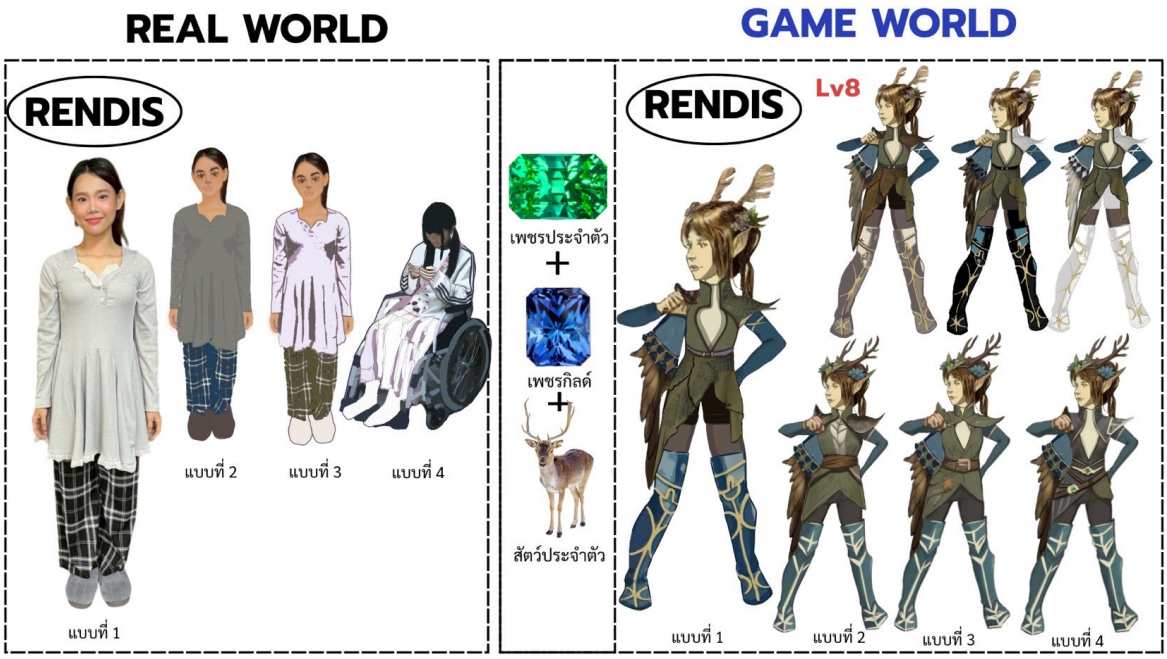
ภาพที่ 3.139 : ภาพสเก็ตซ์ - สตีฟ (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.140 : ภาพสเก็ตซ์ - ลลิน&ลิลิธ (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



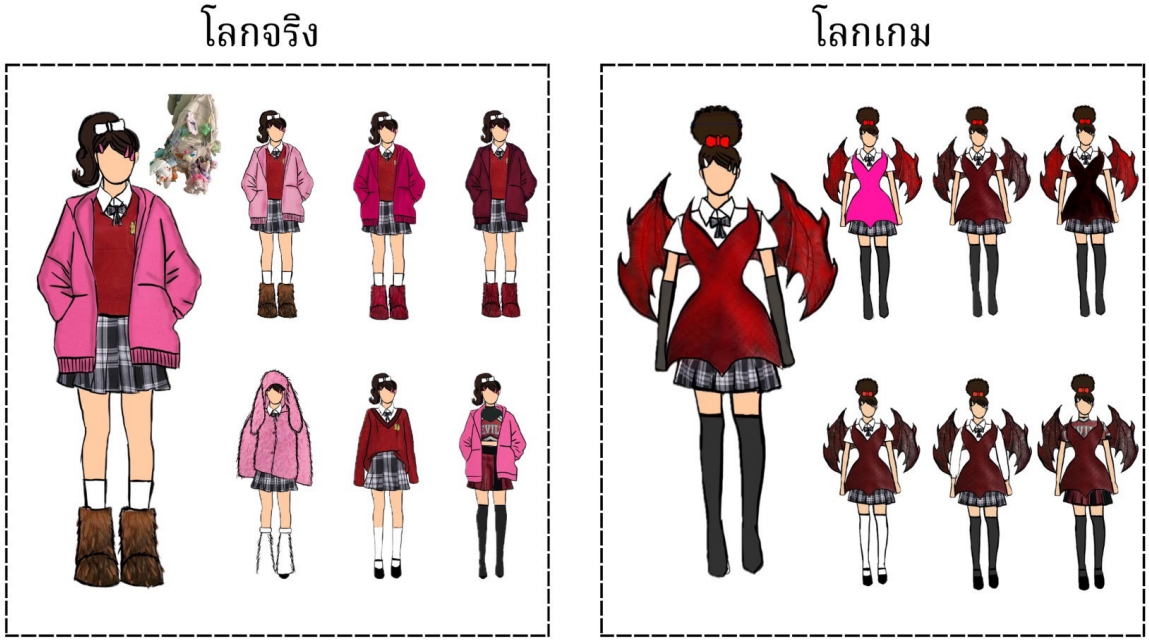
ภาพที่ 3.141 : เรนนี่&เลนดีส (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



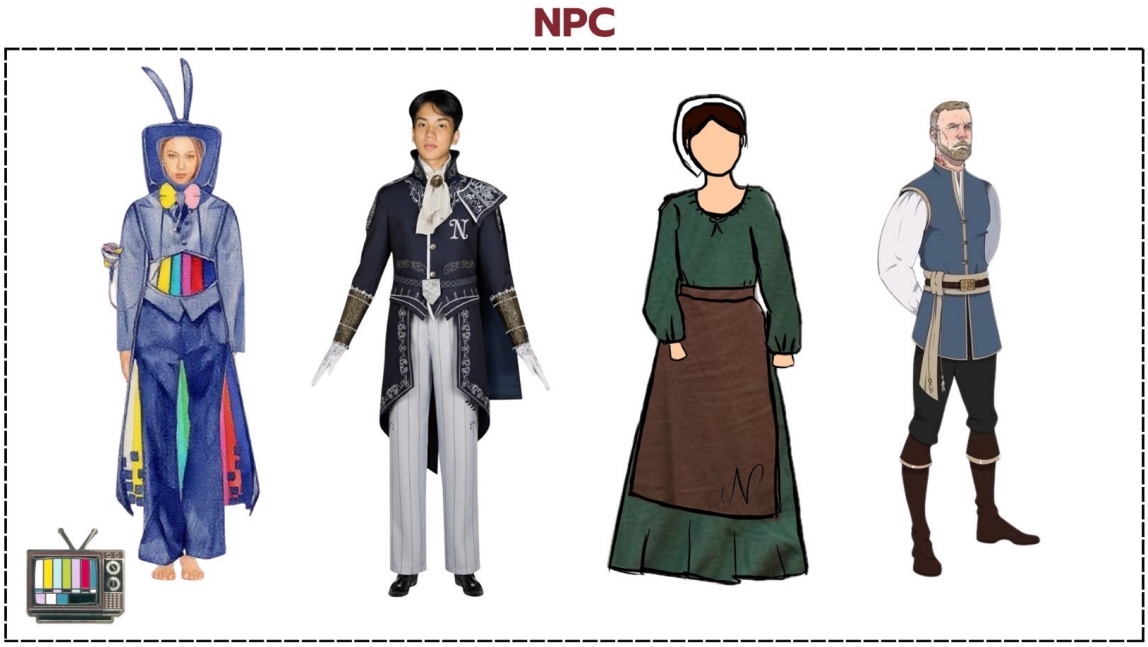
ภาพที่ 3.142 : ภาพสเก็ตช์ - อีวิลยูมิ (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



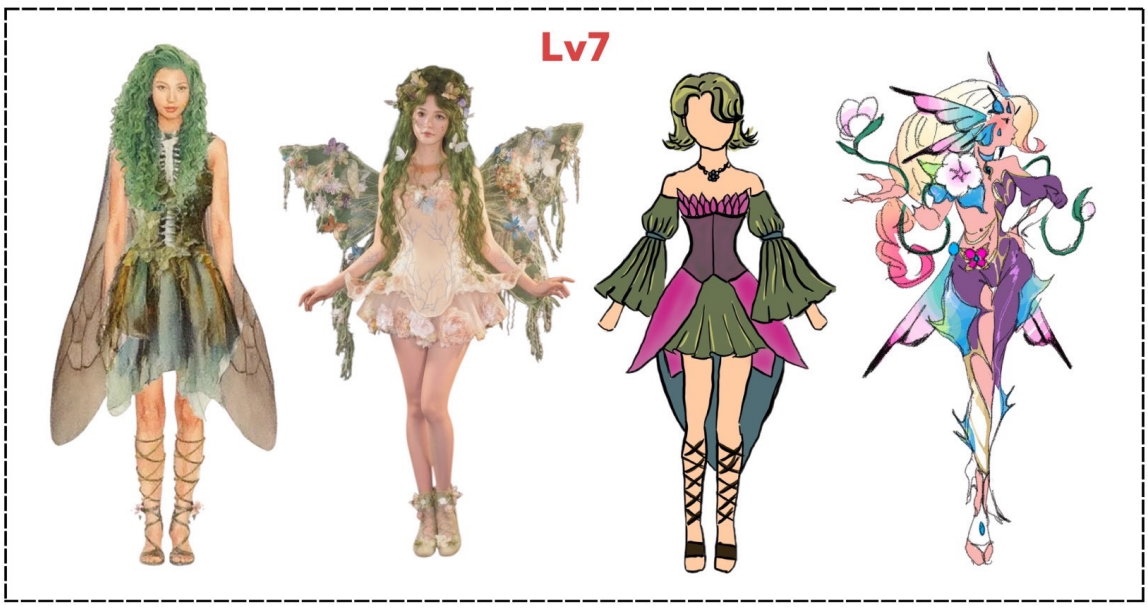
ภาพที่ 3.143 : ภาพสเก็ตช์ - อีวิลริกะ (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



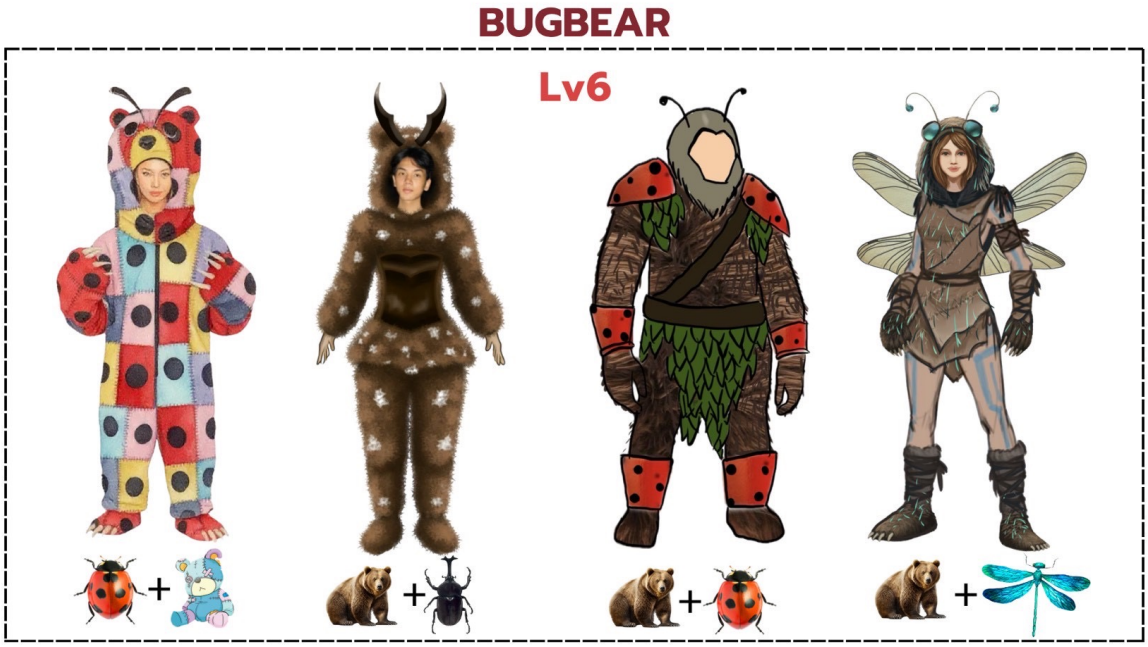
ภาพที่ 3.144 : ภาพสเก็ตช์ - NPC (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.145 : ภาพสเก็ตช์ - นางฟ้าลูน่า (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.146 : ภาพสเก็ตช์ - บักแบร์ (Bugbear) (70%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

ภายหลังจากกระบวนการขัดเกลาแนวคิดในขั้นตอน 70% ผู้ศึกษาได้ดำเนินการสรุปแบบร่างเครื่องแต่งกาย (Final Rendering) และรายละเอียดทางเทคนิคอย่างเสร็จสมบูรณ์ และสอดคล้องกับบุคลิกภาพตัวละครที่มีความเป็นไปได้จริงในการสร้างสรรค์เพื่อการแสดงโดยได้รับความเห็นชอบจากอาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อให้ขั้นตอนการผลิตเป็นไปตามเป้าหมายที่วางไว้ ผู้ศึกษาจึงได้กำหนดวิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์ออกเป็น 2 รูปแบบหลัก ดังนี้

(1) การจัดหาและการดัดแปลงเครื่องแต่งกาย (Sourcing & Customizing)

สำหรับกลุ่มตัวละครมิติโลกแห่งความเป็นจริง ผู้ศึกษาเลือกใช้วิธีการจัดหาเครื่องแต่งกายสำเร็จรูป (Ready-to-wear) ทั้งจากแหล่งจำหน่ายสินค้าใหม่และสินค้ามือสอง เพื่อความคล่องตัวในการบริหารจัดการเวลาและเพื่อความสมจริงของบริบทสังคมร่วมสมัย โดยมุ่งเน้นการเสะลือกเสื้อผ้าสะท้อนบุคลิกภาพเฉพาะตัว (Character Identity) จากนั้นจึงนำมาผ่านกระบวนการดัดแปลง (Alteration) และตกแต่งรายละเอียดเพิ่มเติม

(2) การตัดเย็บและสร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบ (Custom Tailoring & Prop Making) สำหรับกลุ่มตัวละครมิติโลกเกม ผู้ศึกษาดำเนินการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ทั้งหมดโดยเริ่มจากการทำหุ่นจำลองย่อส่วน (Prototype) เพื่อตรวจสอบความเป็นไปได้ของรูปทรง ก่อนขยายแบบสู่แพทเทิร์นขนาดจริงที่อิงตามโครงสร้างชุดนักรบยุคกลาง ในด้านวัสดุได้เลือกใช้ "โฟมยาง" (EVA Foam) เป็นวัสดุหลักในการขึ้นรูปชุดเกราะ เนื่องจากมีน้ำหนักเบาและมีความยืดหยุ่นสูงต่อการเคลื่อนไหวบนเวที จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการสร้างพื้นผิวและทำสีเสมือนโลหะจริงโดยเทคนิคต่างๆ



ภาพที่ 3.147 : ภาพสเก็ตช์ - เทย่า&เทลิอุส (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.148 : ภาพสเก็ตช์ - อลิส (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



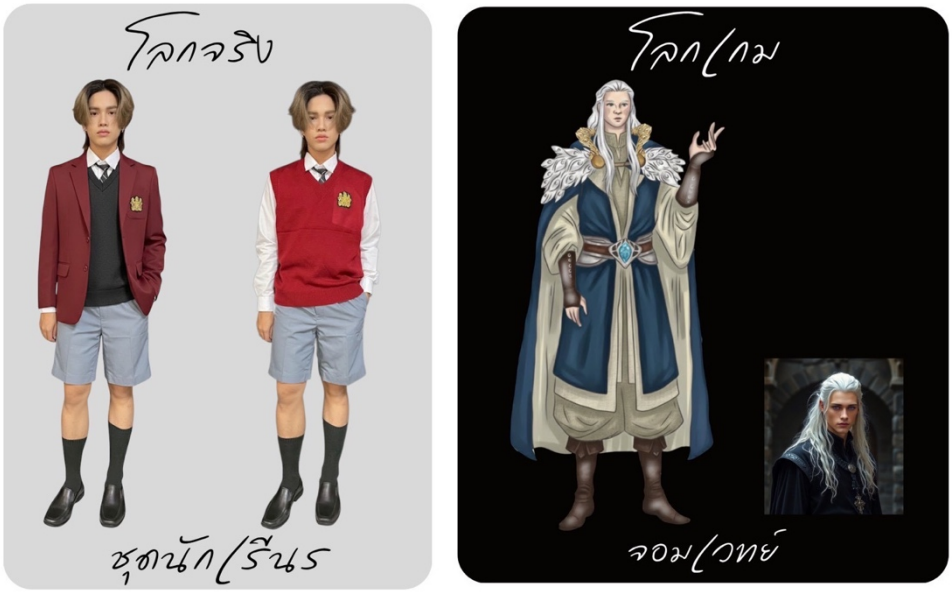
ภาพที่ 3.149 : ภาพสเก็ตช์ - มาร์ค (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.150 : ภาพสเก็ตช์ - รอนนี่&มาร์คอส (100%

ที่มา : ผู้ศึกษา



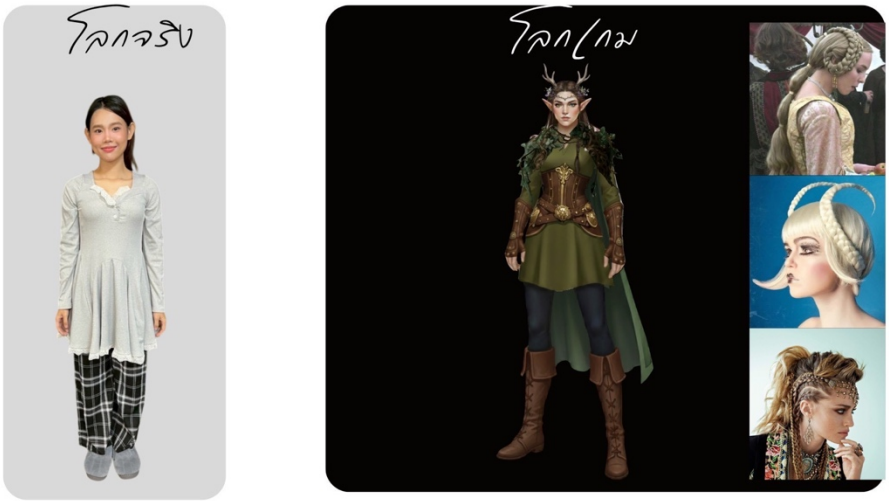
ภาพที่ 3.151 : ภาพสเก็ตช์ - สตีฟ (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.152 : ภาพสเก็ตช์ชื่อ – ลลินและลิลิธ (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.153 : ภาพสเก็ตช์ชื่อ - เรนนี่และเลนดีส (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที3.154 : ภาพสเก็ตช์ - บิ๊ก (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.155 : ภาพสเก็ตช์ - อีวิลริกะ และอีวิลยูมิ (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.156 : ภาพสเก็ตช์เทียแมต(100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.157 : ภาพสเก็ตช์ NPC - (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.158 : ภาพสเก็ตช์ บักแบร์ (100%)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.5 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

(1) ช่วงก่อนการแสดง (Pre-Show) ผู้ศึกษาได้จัดทำตารางการเข้า-ออกของนักแสดง (Entrance/Exit Chart) และมีการเตรียมความพร้อมของเครื่องแต่งกาย (Garment Maintenance) ให้พร้อมสวมใส่ ทุกครั้งก่อนเริ่มการแสดงและตรวจสอบความเรียบร้อยของการสวมใส่เครื่องแต่งกาย (Fitting Supervision) รวมถึงเตรียมอุปกรณ์ซ่อมแซมฉุกเฉิน (Emergency Repair Kit) หากเกิดกรณีวัสดุชำรุดจากการเคลื่อนไหวที่รุนแรงบนเวที



ภาพที่ 3.159 : เทย่า เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.160 : เทย่า เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดงเป็นเทลิอุส (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.161 : เทย่า เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดงเป็นเทียแมต (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.162 : อลิส เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.163 : อลิส เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.164 : มาร์ค เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.165 : ซอมบี้มาร์ค เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.166 : มาร์คอส เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.167 : รอนนี่ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.168 : เวร่า เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.169 : สตีฟ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.170 : สตีฟ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.171 : บิ๊ก เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.172 : ลลิน เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.173 : ลิลิธ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.174 : เรนนี่ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.175 : เลนดีส เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.176 : ยูมิ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.177 : อีวิลยูมิ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.178 : ริกะ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.179 : อีวิลริกะ เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.180 : NPC เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.181 : บักแบร์ (bugbear) เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.182 : NPC เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.183 : บักแบร์ (bugbear) เช็คความเรียบร้อยไปแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.184 : NPC เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.185 : นางฟ้าลูน่า เช็คความเรียบร้อยในแต่ละซีนก่อนเริ่มการแสดง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.2.6 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางที่แก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ทิศทางการออกแบบโลกเกมยังขาดเอกภาพ (Unity) ระหว่างทีมออกแบบและผู้กำกับ ทำให้ภาพรวมไม่สะท้อนความเป็นเกมอย่างชัดเจน	ประชุมร่วมกับทีมงานเพื่อกำหนดแนวทางของเกม (Game Ecology) โดยเลือกใช้ยุคกลางผสมแฟนตาซี (Medieval Fantasy) เป็นแกนหลัก
หลังส่งความคืบหน้า 30%	- บริบทของโลกเกมยังไม่มีความแข็งแรงเพียงพอ เนื่องจากภาพรวมงานออกแบบของทีมคอสตูมแต่ละคนยังมีความแตกต่างกันสูง และยังขาดกลิ่นอายของความเป็นเกม (Gamification) ทำให้ดูไม่ออกว่าตัวละครใดมีความสามารถพิเศษหรือระดับเลเวลที่แตกต่างกัน - บริบทของโรงเรียนในโลกจริงยังมีความคลุมเครือระหว่างกฎระเบียบของโรงเรียนรัฐบาลและโรงเรียนนานาชาติ ส่งผลต่อความชัดเจนของฐานะและบุคลิกตัวละคร	- กลับไปหารือร่วมกับกำกับเพื่อลงรายละเอียดเชิงลึกในมิติของโลกเกม โดยตกลงใช้ระบบกติกาการออกแบบภาพรวม เช่น การออกแบบสายอาชีพ (Class) และท่าไม้ตาย เพื่ออุดช่องโหว่และทำให้โลกเกมดูสมจริงและเป็นเอกภาพมากขึ้น - ลงพื้นที่ศึกษาชุดยูนิฟอร์มและกฎระเบียบจากโรงเรียนนานาชาติชั้นนำ 3 แห่งในกรุงเทพฯ เพื่อนำมาเป็นฐานข้อมูลในการเลือกสีและแมตช์ชุดให้ตรงตามคาแรกเตอร์และฐานะของตัวละคร

ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	เมื่อแยกกันออกแบบรายตัวละคร พบว่าโครงสร้างชุด (Structure) มีความกระจัดกระจาย ไม่เห็นถึงความเชื่อมโยงของกลุ่มปาร์ตี้ (The Party)	กำหนด "กติกาการออกแบบ" (Design Rules) ร่วมกันในแต่ละตัวละคร เช่น การใช้สีน้ำเงินประจำกิลด์ การระบุเลเวล และการใช้สัญลักษณ์สัตว์มาควบคุมทิศทางภาพรวม
หลังส่งความคืบหน้า 50%	ชุดเกราะที่ใช้ในการซ้อมมีขนาดไม่พอดี (หลวม/หลุด) และโครงสร้างเกราะไหล่ขัดขวางการเคลื่อนไหวของนักแสดงในท่าทางต่างๆ	ดำเนินการขึ้นรูปเกราะ (Molding) โดยใช้เทคนิคเทปพันรอบตัวนักแสดงจริงเพื่อให้ได้สัดส่วนที่แม่นยำ และปรับดีไซน์ช่วงข้อต่อให้รองรับการเคลื่อนไหว (Mobility)
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	เมื่อนักแสดงทดลองสวมใส่ชุดที่มีรูปทรง (Silhouette) ตามสเก็ต พบว่าไม่ส่งเสริมสรีระของนักแสดงจริง เนื่องจากสัดส่วนในภาพร่างมีความแตกต่างจากรูปร่างของนักแสดง	ปรับแก้รายละเอียดชุดให้เข้ากับสรีระรายบุคคล และแก้ไขภาพร่าง (Sketch) ใหม่โดยอิงจากสัดส่วนจริงของนักแสดง เพื่อให้เห็นภาพรวมของความสวยงามบนเวทีที่ใกล้เคียงความเป็นจริงที่สุด

หลังส่งความคืบหน้า 70%	การวางน้ำหนักสีภาพรวมบนเวทีมีความกลมกลืนกันมากเกินไป จนทำให้ตัวละครบางตัวดูขาดจุดเด่นเมื่ออยู่ภายใต้แสงไฟ	พิจารณาจัดซื้อวัสดุหรือชุดใหม่ที่มีค่าสีและผิวสัมผัสที่ชัดเจนขึ้น แทนการฝืนแก้ไขชุดเดิม เพื่อความสวยงามที่มีคุณภาพและประหยัดเวลาในการทำงาน
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	รายละเอียดของอุปกรณ์ประกอบชุด (Props) ในโลกเกมบางชิ้นมีน้ำหนักมากเกินไป ส่งผลให้นักแสดงเกิดความล้าจากการสวมใส่เป็นเวลานาน	ปรับลดความหนาของวัสดุภายในและเปลี่ยนมาใช้เทคนิคการทำสีเพื่อสร้างมิติความหนักแน่นแทนการใช้วัสดุที่มีน้ำหนักจริง
หลังส่งความคืบหน้า 100%	ไม่มี	ไม่มี
การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)	- พบปัญหาวัสดุตกแต่งบางจุดหลุดลอกง่ายเมื่อเกิดการเสียดสีระหว่างการซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal) - ความสมบูรณ์ของภาพรวมเครื่องแต่งกายต้องรองรับสภาวะหน้างานที่อาจเกิดความเสียหายได้ตลอดเวลา	- ดำเนินการเสริมความแข็งแรงด้วยกาวอุตสาหกรรมและพ่นเคลือบพื้นผิว (Top Coat) เพื่อความทนทานต่อการใช้งานจริงตลอดรอบการแสดง - จัดเตรียมอุปกรณ์ซ่อมแซมฉุกเฉิน (Backstage Kit) และตรวจสอบความเรียบร้อย

		ของจุดยึดติดทุกจุดก่อนนักแสดงขึ้นเวทีทุกครั้ง

ตารางที่ 3.24 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกาย)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย (Production)

3.5.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานช่วงการแสดง

(1) ช่วงก่อนการผลิต ในขั้นตอนเตรียมการผลิต ผู้ศึกษาได้ดำเนินการจัดหาเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะใกล้เคียงกับแบบร่าง (Sketch) เพื่อนำมาทดลองสวมใส่จริงโดยนักแสดง (Fitting) ทั้งนี้เพื่อวิเคราะห์ความเหมาะสมด้านสรีระ การเคลื่อนไหว และประเมินความเป็นไปได้ในการผลิตชุดจริงให้สอดคล้องกับบทบาทของตัวละคร



ภาพที่ 3.186 : ภาพทดลองชุดก่อนการผลิต (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.187 : ภาพทดลองชุดก่อนการผลิต (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

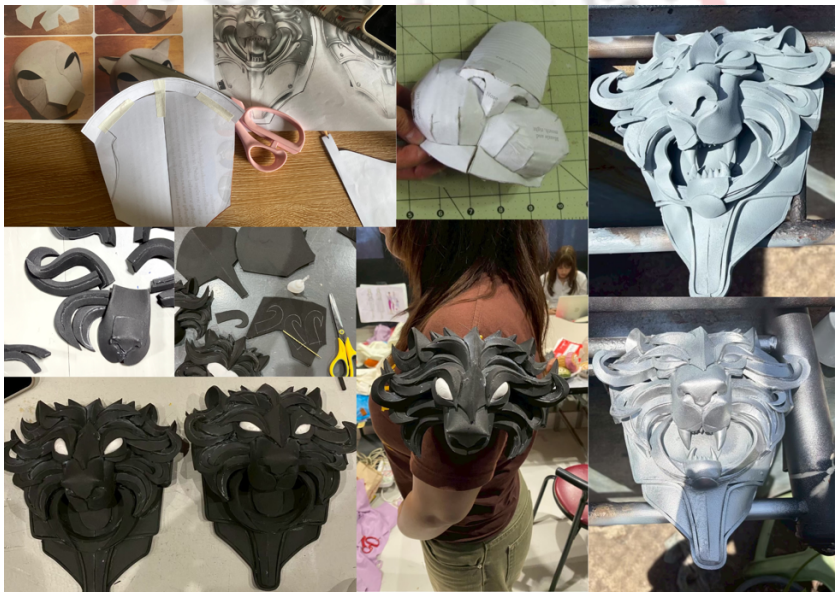
(2) ช่วงผลิต ในระยะของการผลิตเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลจากการทดลองสวมใส่ (Fitting) มาปรับปรุงโครงสร้างและรายละเอียดของชุดให้มีความเหมาะสมยิ่งขึ้น โดยมุ่งเน้นการใช้เทคนิคเฉพาะทางในการสร้างสรรค์ เพื่อให้ผลลัพธ์ที่ได้สามารถสะท้อนบุคลิกภาพของตัวละครออกมาได้อย่างชัดเจนและคงทนต่อการใช้งานในระหว่างการแสดง

เทลิอุส



ภาพที่ 3.188 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเทลิอุส (100%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.189 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเทลิอุส (100%) (2)

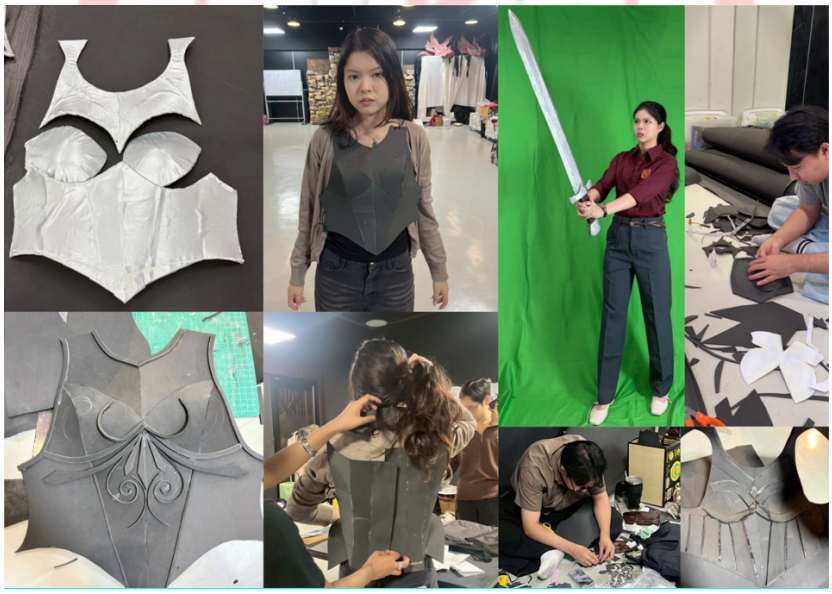
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.190 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเทลิอุส (100%) (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

อลิส



ภาพที่ 3.191 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายอลิส (100%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

มาร์ค



ภาพที่ 3.192 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายซอมบี้มาร์ค (100%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.193 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายซอมบี้มาร์ค (100%) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

มาร์คอส



ภาพที่ 3.194 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายมาร์คอส (100%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.195 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายมาร์คอส (100%) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.196 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายมาร์คอส (100%) (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.197 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายมาร์คอส (100%) (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา

สตีฟ



ภาพที่ 3.198 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตีฟ (100%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.199 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตีฟ (100%) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ลิลิธ



ภาพที่ 3.200 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายลิลิธ (100%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.201 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายลิลิธ (100%) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

เลนดีส



ภาพที่ 3.202: ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเลนดีส (100%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

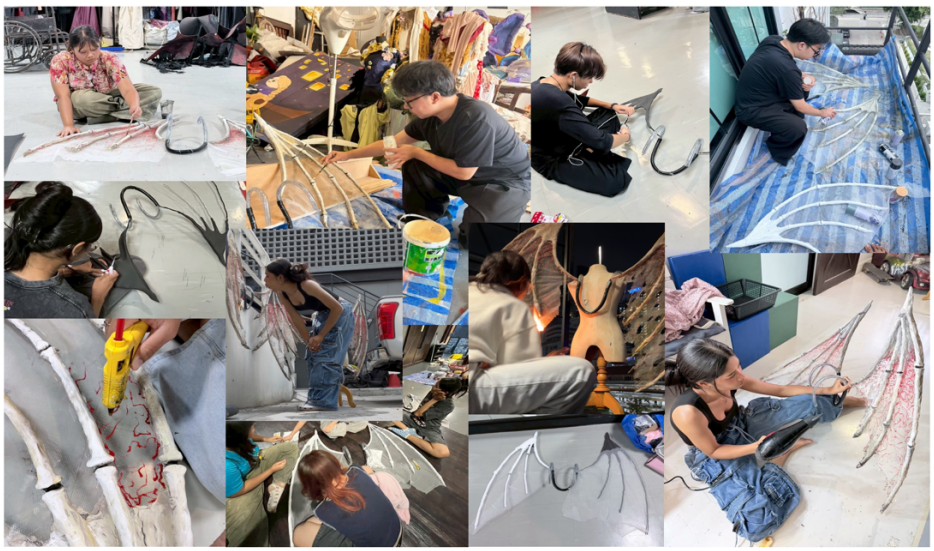
บิ๊ก



ภาพที่ 3.203 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายบิ๊ก (100%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

อีวิลยูมิ & อีวิลริกะ



ภาพที่ 3.204 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย อีวิลยูมิ&อีวิลริกะ (100%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.205 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย อีวิลยูมิ&อีวิลริกะ (100%) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

NPC



ภาพที่ 3.206 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย NPC (100%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.207 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย NPC (100%) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

นางฟ้าลูน่า



ภาพที่ 3.208 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย นางฟ้าลูน่า (100%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

เทียแมต



ภาพที่ 3.209 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เทียแมต (100%) (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.210 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เทียแมต (100%) (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.211 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เทียแมต (100%) (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.212 : ขั้นตอนการสร้างสรรค์เทียแมต (100%) (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) ช่วงการแสดง เมื่อเข้าสู่ช่วงการแสดง หน้าที่หลักคือการรักษาสภาพความสมบูรณ์ของคอสตูมตลอดเวลา ตั้งแต่การจัดเตรียมความเรียบร้อยและรีดชุดให้คงรูปทรงที่สวยงาม ไปจนถึงการช่วยนักแสดงสวมใส่และเปลี่ยนชุดอย่างรวดเร็วภายใต้เงื่อนไขของเวลา เพื่อสนับสนุนให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดบทบาทได้อย่างเต็มศักยภาพโดยไม่กังวลเรื่องเครื่องแต่งกาย

(4) ปัญหาที่เกิดขึ้นและแนวทางการแก้ไข ในระหว่างการแสดงจริง พบปัญหาด้านความสมบูรณ์ของเครื่องแต่งกาย โดยรายละเอียดบางส่วนของชุดเกิดการชำรุดหรือหลุดออกเนื่องจากการใช้งานที่ต่อเนื่องประกอบกับการที่เย็บที่ไม่มั่นคงเพียงพอ ผู้ศึกษาจึงดำเนินการเสริมสร้างความแข็งแรงของโครงสร้างชุดในจุดต่าง ๆ พร้อมทั้งตรวจสอบความเรียบร้อยของเครื่องแต่งกายทุกชุดก่อนเริ่มการแสดงในแต่ละรอบเพื่ออุดช่องว่างของความบกพร่องที่อาจเกิดขึ้น นอกจากนี้ ได้มีการจัดเตรียมอุปกรณ์ซ่อมแซมชุดฉุกเฉินไว้บริเวณจุดเปลี่ยนเครื่องแต่งกายทั้งสองฝั่งเวที เพื่อรองรับการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างทันท่วงที ในขณะที่นักแสดงสามารถร่วมแก้ไขปัญหาในเบื้องต้นระหว่างการแสดงบนเวที เพื่อให้การแสดงดำเนินต่อไปได้อย่างต่อเนื่องและราบรื่น

3.5.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

หลังการแสดงเสร็จสิ้น ผู้ศึกษาได้ดำเนินการบริหารจัดการเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบทั้งหมดอย่างเป็นระบบ โดยมีรายละเอียดการดำเนินงานดังนี้ผู้ศึกษาได้ทำการสำรวจและคัดแยกเครื่องแต่งกายตามสภาพการใช้งาน โดยเครื่องแต่งกายที่มีความสมบูรณ์และเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าของนิสิตรุ่นถัดไป อาทิ ชุดยูนิฟอร์มสถานศึกษาและผ้าคลุมตัวละครสมมติ ผู้ศึกษาได้นำไปเก็บไว้ในห้องเครื่องแต่งกายของสาขาวิชา (Costume Stock) เพื่อใช้เป็นทรัพยากรในการฝึกซ้อมและการสร้างสรรค์งานในอนาคต สำหรับเครื่องแต่งกายที่มีคุณค่าทางจิตใจและเป็นสัญลักษณ์สำคัญของตัวละคร เช่น ชุดเกราะพลาดีน (Tillius) ผู้ศึกษาได้อนุญาตให้นักแสดงจัดเก็บเป็นที่ระลึกตามความประสงค์ นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการคืนสภาพพื้นที่ใช้สอย (Area Restoration) ทั้งบริเวณพื้นที่เตรียมตัวข้างเวที (Wing A & B) ห้องปฏิบัติการประจำส่วนงานผลิต และห้องคลังเครื่องแต่งกาย รวมถึงการทำความสะอาดพื้นที่ส่วนหน้ากระจกและอุปกรณ์แต่งหน้าทำผมให้กลับมาอยู่ในสภาวะเรียบร้อย พร้อมสำหรับการใช้งานในลำดับต่อไป เพื่อเป็นการส่งมอบพื้นที่คืนแก่ภาควิชาอย่างสมบูรณ์

3.6 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานด้านการออกแบบแสง

3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (Pre-Production)

3.6.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ละครเรื่อง The Dungeon of Geeks ถูกดัดแปลงมาจากบทละครเรื่อง She Kills Monsters โดย Qui Nguyen โดยนำโครงเรื่องมาปรับบริบทให้เข้ากับยุคปัจจุบัน เนื้อเรื่องเล่าถึงผู้หญิงคนหนึ่งที่สูญเสียน้องสาวต่างพ่ออย่างกระทันหัน สิ่งเดียวที่น้องสาวเหลือทิ้งไว้คือโน้ตบุ๊กเครื่องหนึ่งพร้อมกับวิดีโอเกมที่ถูกสร้างทิ้งไว้โดยน้องสาว และเกมนั้นมีชื่อว่า The Dungeon of Geeks เธอตัดสินใจเล่นวิดีโอเกมนั้นเพื่อทำให้ตัวเธอได้เข้าใจว่าน้องสาวที่เสียชีวิตไปนั้นเป็นคนอย่างไร และทำให้เธอก้าวข้ามผ่านช่วงเวลาสูญเสียนั้นไปได้ในที่สุด

จากโครงเรื่องนี้ได้นำไปสู่แก่นของเรื่องที่ผู้ศึกษาต้องการจะสื่อ นั่นคือ “ไม่มีตัวตนใดสมบูรณ์ในสายตาคนอื่น จนกระทั่งเราจะมองมันด้วยหัวใจ” และเกิดคำจำกัดความ ซึ่งนำไปเป็นแนวทางการออกแบบแสง ได้แก่ ตัวตน แตกต่าง และยอมรับ



ภาพที่ 3.213 : การศึกษาบทละครเดิมของแสง (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.214 : การศึกษาบทละครเดิมของแสง (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอการออกแบบแสง

การกำหนดทิศทางการนำเสนอแสงละครเรื่อง The Dungeon of Geeks ผู้ศึกษาและผู้ศึกษาคนอื่น ๆ ที่ทำงานร่วมกันได้ปรึกษาเกี่ยวกับสถานที่ตั้งภายในเรื่องทั้งหมด ได้ปรับเปลี่ยนบริบทสถานที่และช่วงเวลาปัจจุบัน มาไว้ที่ประเทศไทย จังหวัดนนทบุรี เป็นหมู่บ้านนิชดาธานี โดยเรื่องราวจะเกิดขึ้น

สลับกันระหว่าง โลกของความจริงและโลกภายในเกม ผู้ศึกษาได้แบ่งแสงของสถานที่ออกเป็น 2 โลกหลัก ๆ ได้แก่ โลกของความจริงและโลกภายในเกม

(1) โลกของความจริง ผู้ศึกษาได้ศึกษาแสงโดยอ้างอิงจากสถานที่จริง ซึ่งบทละครในเรื่องมีสถานที่หลายแห่ง โดยแต่ละสถานที่ผู้ศึกษาต้องสร้างความแตกต่างโดยจำแนกแหล่งกำเนิดแสงจากหลอดไฟแต่ละสถานที่ในบรรยากาศนั้น เพื่อเป็นการบอกว่าที่นี่คือสถานที่ใด รวมถึงแสงของวันและช่วงเวลาเพื่อใช้แสงบรรยากาศ บอกวันเวลาที่เปลี่ยนช่วงไปเรื่อย ๆ อีกทั้ง ใช้สร้างความรู้สึกของสถานที่เกิดขึ้นในเรื่อง โดยสถานที่ในโลกของความประกอบไปด้วย บ้านของอลิสและเทย่า ห้องนอนใต้หลังคาของเทย่า โรงเรียน บ้านเรนนี่และรอนนี่ และร้านเกมของบิ๊ก

(2) โลกภายในเกม สถานที่ในเรื่องประกอบไปด้วย ป่าริมธาร ถ้ำมาร์คอส ป่าเวทมนตร์ เหมืองร้าง และซากปราสาท ผู้ศึกษาได้แบ่งสถานที่และบรรยากาศแตกต่างกันออกไปในแต่ละด่าน โดยมีแนวคิดการกำเนิดแสงได้แรงบันดาลใจมาจากปรากฏการณ์ธรรมชาติ เช่น เห็ดเรืองแสง ลาวา และแร่อเมทิสต์ นอกจากนี้ การสร้างพลัง (Skill) ของตัวละครภายในโลกเกม ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจมาจากปรากฏการณ์ธรรมชาติเช่นเดียวกัน ได้แก่ ดาวตกสีเขียว (Green Fireball) และฟ้าผ่า (Lightning)

3.6.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงประกอบการออกแบบแสง

หลังจากได้กำหนดสถานที่ ผู้ศึกษาได้ค้นคว้า บรรยากาศของแต่ละสถานที่เพื่อสร้างความแตกต่าง โดยนำทฤษฎีแนวคิดประเภทของหลอดไฟ ที่ใช้ในแต่ละสถานที่เพื่อบอกแหล่งกำเนิดแสงนั้น ๆ และโทนแสงสีในเรื่อง The Dungeon of Geeks ผู้ศึกษาได้แบ่งแสงของสถานที่ออกเป็น 2 โลกหลัก ๆ คือ ในโลกของความจริง และโลกภายในเกม การสร้างพลัง และ เทคนิคพิเศษ ซึ่งผู้ศึกษาวิเคราะห์บรรยากาศของแต่ละสถานที่เอาไว้ดังนี้

(1) โลกของความจริง แบ่งออกเป็น 5 สถานที่ ได้แก่

1.1) บ้านของอลิสและเทย่า จากการวิเคราะห์บทละคร สองพี่น้องที่มีมุมมองความคิด การใช้ชีวิตที่แตกต่างกัน การตัดสินในมุมมองของตนเองฝ่ายเดียว บรรยากาศภายในบ้าน จึงมีโทนแสงวอร์มไวท์ (Warm White) ซึ่งเป็นแสงสีเหลืองเข้มไปจนถึงสีส้มที่ให้ความสว่างไม่มากนัก แสงบรรยากาศที่ดูอึมครึม สว่างน้อย ทำให้น่าอึดอัด สื่อถึงความขัดแย้ง ไม่เข้าใจกัน ดังนั้นผู้ศึกษาจึงวางให้บ้านของสองพี่น้องนี้ ใช้แสงประดิษฐ์จากหลอดไฟแบบฟลูออเรสเซนต์ (Fluorescent Lamp) ที่เป็นหลอดไฟที่ใช้ภายในอาคาร บ้านเรือน เป็นต้น

1.2) ห้องนอนใต้หลังคาเทย่า จากการวิเคราะห์บทละคร ตัวละครเทย่าเป็นเด็กวัยรุ่นที่เก็บตัว และมีปัญหากับเพื่อนที่โรงเรียนเพราะความเป็นตัวของตัวเองที่ไม่มีใครเข้าใจ ห้องของเทย่าจึงเปรียบเสมือนพื้นที่ส่วนตัว บรรยากาศภายในห้องจึงมีความมืดหม่น ผู้ศึกษาเลือกใช้แสงโทนเย็น เพื่อสื่อถึงสภาวะอารมณ์ของตัวละครที่ต้องปกปิด หลบซ่อน และโดดเดี่ยว จากปัญหาที่ตัวเทย่าต้องพบเจอ และเลือกใช้แสงธรรมชาติอย่างพระอาทิตย์ที่สาดส่องเข้ามาจากภายนอกผ่านหน้าต่างห้องใต้หลังคาเพียงเล็กน้อย เพื่อสื่อถึงตัวตนของเทย่าที่มีต่อสังคมส่วนใหญ่ โดยการแทนค่าแสงจากพระอาทิตย์เป็นเสมือนกับสังคม และห้องใต้หลังคาเปรียบเสมือนตัวตนของเทย่านั้น สื่อถึงตัวตนที่ยังไม่ถูกยอมรับจากสังคม ทำให้เกิดเงามืดภายในห้องเป็นจุด ๆ ไปนั่นเอง

1.3) โรงเรียน/ห้องคุณครูเวร่า จากการวิเคราะห์บทละคร ตัวละครคุณครูเวร่านั้นเปรียบเสมือนพื้นที่ปลอดภัยเล็ก ๆ ให้กับตัวละครหลักอย่าง อลิส รวมถึงตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อง ผู้ศึกษาจึงเลือกออกแบบแสงให้เข้ากับลักษณะนิสัยตัวละครโดยเลือกใช้แสงประเภท คูลไวท์ (Cool Light) ที่ให้ความรู้สึกสบาย และรู้สึกปลอดภัย และใช้แสงประดิษฐ์จากหลอดไฟฟลูออเรสเซนต์ (Fluorescent Lamp) เป็นแสงหลักสำหรับห้องคุณครูเวร่าเนื่องจากหลอดไฟฟลูออเรสเซนต์นั้น มีอายุการใช้งานที่สูงและยังเป็นที่นิยมในสถานศึกษาและสถานที่ที่ต้องเปิดไฟไว้ตลอดเวลาอีกด้วย

1.4) ร้านเกมของบิ๊ก จากการวิเคราะห์บทละคร ตัวละครบิ๊กนั้น มีความร่าเริง เป็นกันเอง เข้ากับผู้อื่นได้ง่าย เป็นเจ้าของร้านเกมและยังทำอาชีพสตรีมเมอร์ แสดงให้เห็นว่าตัวละครมีความเป็นคนสมัยใหม่ที่เชี่ยวชาญด้านเทคโนโลยีเป็นอย่างมาก การออกแบบแสงสำหรับร้านเกมของบิ๊กนั้นผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจมาจากกลุ่มคนที่ชื่นชอบในการเล่นวิดีโอเกมที่เรียกว่า “เกมเมอร์” และ “สตรีมเมอร์” ผู้ศึกษาได้ค้นพบว่าเหล่าเกมเมอร์และสตรีมเมอร์นั้นมักจะนิยมนำไฟเส้นแอลอีดีมาประดับตกแต่งตามอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ไม่ว่าจะเป็น คีย์บอร์ด เมาส์ หูฟัง และขอบจอ รวมไปถึงการใช้ไฟเส้นแอลอีดีในการตกแต่งห้องเพื่อสร้างบรรยากาศในการเล่นเกมให้สมจริงมากขึ้น และผู้ศึกษายังใช้หลอดไฟประเภทฟลูออเรสเซนต์ (Fluorescent Lamp) โทนวอร์มไวท์ (Warm White) เป็นไฟสำรองเพื่อเพิ่มความรู้สึกผ่อนคลาย และยังทำให้ร้านเกมของบิ๊กเป็นเหมือนประตูแรกสำหรักตัวละครหลักที่จะค่อย ๆ ดื่มด่ำกับเรื่องราวในวิดีโอเกมมากขึ้นอีกด้วย

1.5) บ้านเรนนี่และรอนนี่ จากการวิเคราะห์บทละคร ตัวละครเรนนี่และรอนนี่นั้นเป็นพี่น้องกัน โดยรอนนี่ (พี่ชาย) ถูกกดดันจากพ่อและแม่ในเรื่องการเรียน ทำให้ภายนอกของตัวละครนั้นดูสุภาพ เรียบร้อย มีระเบียบและตั้งใจเรียน ซึ่งแตกต่างจากตัวตนที่แท้จริงของตัวเรนนี่ที่มีความเป็นกันเอง และขี้เกียจบ้างในบางครั้ง ส่วนตัวละครเรนนี่(น้องสาว) เป็นเด็กที่เป็นผู้พิการทางการเคลื่อนไหวทำให้เธอต้องใช้วีลแชร์ในการไปไหนมาไหนตลอด ความใฝ่ฝันของเรนนี่จึงเป็นการที่เธอจะกลับมาเดินได้เหมือนกับ

เด็กคนอื่น ๆ การออกแบบแสงในบ้านของเรนนี่และรอนนี่นั้นผู้ศึกษาเลือกใช้ไฟประเภทฟลูออเรสเซนต์ และหลอดทังสเตน-ฮาโลเจน (Tungsten Halogen) ที่ให้โทนแสงแบบคลูไวท์ (Cool light) และวอร์มไวท์ (Warm White) เพื่อสื่อถึงสภาวะของตัวละครทั้งสองที่อาศัยอยู่ในบ้านของพ่อและแม่ ไฟในบ้านก็เปรียบเสมือนสายตาของพ่อและแม่ รวมถึงสายตาของคนในสังคมส่วนใหญ่ที่สาดส่องตัวละครอยู่ตลอดเวลา แต่ในขณะเดียวกันตัวละครก็เก็บซ่อนความเป็นตัวตนที่แท้จริงของตัวเองภายใต้แสงสว่างที่เกิดขึ้น

(2) โลกภายในเกม ผู้ศึกษาได้แรงบันดาลใจในการออกแบบแสงและบรรยากาศของสถานที่ภายในเกมจากปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ นำมาต่อยอดให้ดูเหนือจริงขึ้น โดยการใช้โทนสีที่มีความจัดจ้านและมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวไม่ซ้ำกัน เพื่อให้ง่ายต่อการจดจำสถานที่ โดยสถานที่ในเกมจะแบ่งออกเป็น 5 สถานที่ ได้แก่

2.1) ป่าริมธาร ลานกว้าง ป่าริมธาร เป็นสถานที่ที่ตัวละครใช้รวมตัวกันก่อนที่จะเริ่มออกเดินทาง เปรียบเสมือนจุดพักย่อม ๆ ให้ความรู้สึกปลอดภัยและผ่อนคลายผู้ศึกษาจึงเลือกออกแบบแสงโดยใช้แสงธรรมชาติจากดวงอาทิตย์เป็นหลัก และใช้แสงสีน้ำเงิน ฟ้า เขียวและเหลืองในการย้อมบรรยากาศโดยรอบ

2.2) ถ้ำมาร์คอส ถ้ำมาร์คอส เป็นสถานที่ที่ผู้ชมจะได้พบเจอกับตัวละครมาร์คอส เป็นครั้งแรก เวลาที่คนส่วนใหญ่ได้ยินคำว่า “ปีศาจ” ก็มักจะนึกถึงความชั่วร้าย เปลวไฟ และนรก แต่ในขณะเดียวกัน ตัวละครมาร์คอสนั้นกลับมีลักษณะนิสัยที่ตรงกันข้ามกับความเป็นปีศาจอย่างมาก ผู้ศึกษาจึงนำ ลาวา มาใช้เป็นแหล่งกำเนิดแสงหลัก แต่เปลี่ยนจากโทนสีส้ม-แดงสดของลาวา ให้กลายเป็นสีแดง-ชมพู สีแดงที่สื่อถึงความน่ากลัว อันตราย ร้อนแรง และสีชมพูที่สื่อถึงความอ่อนโยน เป็นมิตร ซึ่งเป็นสีประจำตัวของตัวละคร และยังสะท้อนถึงสิ่งที่ตัวละครต้องพบเจอทั้งในชีวิตจริง (รอนนี่) และภายในเกมที่คนมักมองปีศาจจากภายนอกว่าชั่วร้าย และคนมักจะคิดว่ารอนนี่เป็นคนขยันและตั้งใจเรียน แต่เนื้อแท้นั้นอาจไม่ชั่วร้ายอย่างที่เห็น และอยากมีช่วงเวลาที่ปล่อยให้ตัวเองได้พักและไม่ถูกกดดันจากพ่อและแม่ก็เป็นได้

2.3) ป่าเวทมนตร์ ป่าเวทมนตร์เป็นที่อยู่ของนางฟ้าลูน่าและบักแบร์ โดยทั่วไปนั้น “นางฟ้า” มักมาในรูปลักษณ์ของตัวละครฝ่ายดี คอยช่วยเหลือและไม่ทำร้ายใคร กลับกันนางฟ้าลูน่านั้นเป็นนางฟ้าที่ไม่ใจดีและพร้อมจะโจมตีใครก็ตามที่เข้ามาในป่าเวทมนตร์ ผู้ศึกษาจึงได้เลือกออกแบบแสงของสถานที่นี้จะเน้นไปที่สีสันที่หลากหลายไม่ว่าจะเป็น สีม่วง เขียว น้ำเงิน แดง ส้มและสีเหลือง สื่อถึงธรรมชาติที่เหนือจริง ดูสวยงาม โดยแหล่งกำเนิดแสงจากธรรมชาติที่นำมาใช้สร้างบรรยากาศป่าเวทมนตร์นั่นคือ เห็ดเรืองแสง เพื่อสร้างบรรยากาศของความแฟนตาซีเหนือจริงเข้าสู่โลกของเกม และยังเป็นการทำให้ตัวละครหลักอย่าง อลิส ได้เข้าใจถึงจินตนาการและความเหนือจริงของโลกในเกมเพิ่มขึ้นอีกด้วย

2.4) เหมืองร้าง ผู้ศึกษาได้รับแรงบันดาลใจในการออกแบบแสงมาจากเหมืองร้างในชีวิตจริง โดยผู้ศึกษาได้นำสีสนิม ดิน ชั้นหิน และอเมทิสต์ (Amethyst) ที่เป็นแร่ที่สามารถสะท้อนแสงเมื่อฉายไฟใส่ นำมาต่อยอดให้เหมืองร้างในโลกของเกมมีความเหนือจริงและแฟนตาซีมากขึ้น และใช้เทคนิคการจัดไฟแบบ โลว์คีย์ไฮคอนทราสต์ (Low key High Contrast) ให้ความรู้สึกอึมครึม อึดอัด เหมือนกับเหมืองร้างในชีวิตจริง

2.5) ซากปราสาท ซากปราสาทตามเนื้อเรื่องเป็นสถานที่สุดท้ายที่ตัวละครหลักจะได้พบ เป็นสถานที่ที่ตัวละครหลักจะต้องต่อสู้กับบอสตัวสุดท้ายอย่างเทียแมต ผู้ศึกษาออกแบบสถานที่นี้ให้มีความรู้สึกยิ่งใหญ่ ความรู้สึกถึงสถานที่ที่ถูกทิ้งร้างเป็นเวลานาน แต่ในขณะเดียวกันก็มีความรู้สึกของความไม่ปลอดภัยแฝงอยู่ด้วย ผู้ศึกษาเลือกใช้แสงบรรยากาศเป็นสีน้ำเงิน เพื่อแสดงถึงความรู้สึกทิ้งร้าง และใช้แสงสีเหลือง เพื่อแสดงถึงความยิ่งใหญ่ของสถานที่ และใช้การจัดไฟที่สว่างไม่เท่ากันทั้งเวที เพื่อแสดงถึงความรู้สึกไม่ปลอดภัยของสถานที่ และเพื่อสื่อถึงการหลบซ่อนอีกด้วย

(3) การสร้างพลังของแต่ละตัวละคร (Characters Skill)

ตัวละครภายในโลกของเกม The Dungeon of Geeks ถูกออกแบบให้มีทักษะที่สะท้อนถึงพลังอำนาจของปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ โดยกระบวนการสร้างสรรค์เอฟเฟคทางสายตา (Visual Effects) นั้น ได้บูรณาการร่วมกับทฤษฎีการเคลื่อนไหว (Motion Design) และจิตวิทยาการใช้สี (Color Psychology) เพื่อสร้างเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่สอดคล้องกับบุคลิกภาพของตัวละครแต่ละตัว ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์และการสร้างอารมณ์ร่วมให้แก่ผู้เล่นอย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้ศึกษาได้วิเคราะห์และกำหนดอัตลักษณ์ทางทัศนศิลป์ของพลังให้แก่ตัวละครต่าง ๆ ตามตารางดังนี้

ตัวละคร	แนวคิดหลัก (Concept)	แรงบันดาลใจ	การใช้สี (Color)	ลักษณะเอฟเฟค (Visual Effect)
เทลิอุส	เกียรติยศ สง่าผ่าเผย ความหวัง	ลำแสงอาทิตย์ (Sunray)	สีน้ำเงิน และสีเหลือง	รูปทรงการเคลื่อนไหวเป็นเส้นแสงพุ่งกระจายจากศูนย์กลางแบบรัศมี
ลิลิธ	เจ้าอารมณ์ อ่อนไหว เยือกเย็น	สายฟ้า (Lightning)	สีม่วงอ่อน	รูปทรงและการเคลื่อนไหวแบบทรงโดมปกคลุมทั่วบริเวณรวดเร็วและสวยงาม

เรนดีส	สงบ สันติภาพ ศรัทธา	ดาวตกสีเขียว (Green Fireball)	สีเขียว	รูปทรง และการเคลื่อนไหวแบบวงรีค่อย ๆสว่างและค่อย ๆมืด
มาร์คอส	เป็นมิตร ไร้เดียงสา สันโดษ	ลาวา (Lava)	สีชมพู	รูปทรงและการเคลื่อนไหวเป็นแบบวงกลมกว้าง การกระพริบแบบสลับรวดเร็ว (Strobe)
ซัคคิวบัส (ยูมิ & ริกะ)	เจ้าเล่ห์ ควบคุม	ลูกเปลวไฟ (Will-O'-The-Wisp)	สีม่วงเข้ม	รูปทรงและการเคลื่อนไหวแบบเป็นทรงกลม ปกคลุมทั่วบริเวณรวดเร็ว
นางฟ้าลูน่า	ธรรมชาติ ผู้พิทักษ์	ดอกไม้และต้นไม้ในป่า	สีเขียวและสีชมพู	รูปทรงและการเคลื่อนไหวเป็นแบบอิสระอ่อนช้อยและฟุ้งฝัน
เทียแมต	ทรงพลัง อันตราย ปัญหา	เพลิงไฟ	สีแดง	รูปทรงและการเคลื่อนไหวแบบแผ่กว้างคืบคลานรวดเร็วทั้งทันทีทันใด

ตารางที่ 3.25 : ตารางการกำหนดวิเคราะห์ทางทัศนศิลป์ของพลังตัวละคร

ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) กลุ่มบรรยากาศของแสงพิเศษ (Special Techniques) ผู้ศึกษาเลือกใช้องค์ประกอบแนวคิดทฤษฎีการสะท้อนแสง และ การนำแนวคิดเกี่ยวกับไฟพิเศษไฟเส้นแอลอีดี (LED Strip Light) ที่ติดซ่อนกับฉาก เพื่อช่วยขับเน้นมิติของฉากและช่วยสร้างบรรยากาศที่นำพาทั้งนักแสดงและคนดูให้เชื่อและเข้าสู่โลกของเกมได้อีกด้วย

4.1) ไฟเส้นแอลอีดี (LED Strip Light) จากการวิเคราะห์บทละคร ผู้ศึกษาเลือกใช้ไฟเส้น LED (LED Strip Light) ติดตามขอบและส่วนต่าง ๆ ของฉาก โดยควบคุมการเปิด–ปิด เปลี่ยนสี และเอฟเฟกต์ผ่านโทรศัพท์มือถือ

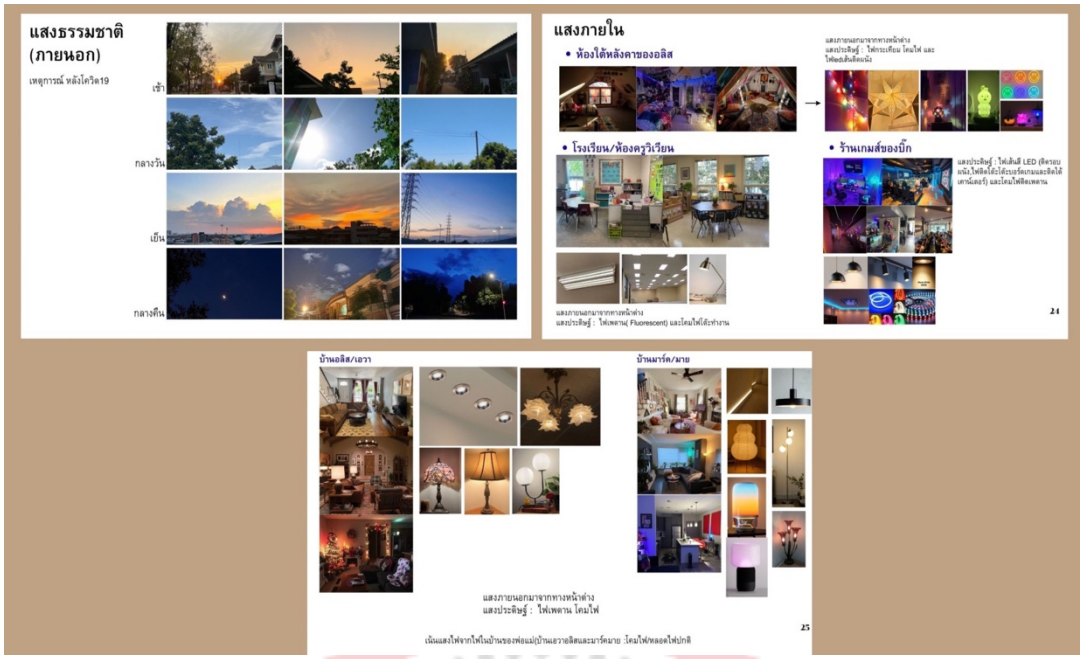
ผู้ศึกษาเลือกนำไฟเส้นแอลอีดี (LED Strip Light) มาใช้โดยมีแนวคิดในเรื่องของการเป็นส่วนหนึ่งในการเสริมสร้างบรรยากาศและขับเน้นความเหนือจริงของฉาก ไฟจะถูกใช้เป็นหลักในช่วงที่เรื่องดำเนินในโลกของเกม เช่น ฉากเข้าเกม ป่าริมธาร ถ้ำมาร์คอส ป่าเวทมนตร์ เหมืองร้าง และซากปราสาท เพื่อให้ผู้ชมแยกแยะด่านในโลกเกมได้ชัดเจน อีกทั้งยังใช้ประกอบจังหวะการใช้ความสามารถ (Skill) ของตัวละคร เพื่อช่วยสื่อว่าความสามารถ (Skill) นั้นเป็นของใคร

4.2) การสะท้อนแสง (Reflection) จากการวิเคราะห์บทละคร ผู้ศึกษาได้เลือกใช้องค์ประกอบจากแนวคิดทฤษฎีการสะท้อนแสง กับวัตถุที่เรียกว่า “แผ่นโฮโลแกรม” ในการที่แสงส่องกระทบกับวัตถุที่เป็นตัวกลาง แสงที่สะท้อนจะออกไปจะมีลักษณะตามพื้นผิวที่ตกกระทบ ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดมาเชื่อมโยง วิเคราะห์แนวคิดดังกล่าว “แสงที่สะท้อน” คือ แสงแห่งความทรงจำและตัวตนของเทย่าที่มีทั้งเรื่องดี ๆ และปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นแสงที่สะท้อนความรู้สึกในส่วนลึกของจิตใจ แสงนี้จะถูกใช้เป็น 3 เหตุการณ์ ได้แก่ ตอนเทลิอุสใช้พลังช่วยฮีลให้อลิสฟื้นคืนชีพ (Healing Skill) ตอนอลิสฆ่าบอสในด่านต่างๆได้สำเร็จ (Level Up) และตอนที่อลิสต่อสู้กับเทียแมตในด่านสุดท้าย (Final Boss) โดยให้น้องฝ่ายผู้ช่วยในทีมเปิดไฟฟอลโล่ และนำแผ่นโฮโลแกรมไปจ่อกับแสงไฟเพื่อให้เกิดแสงเงาสะท้อนออกไปบริเวณหน้าเวที

3.6.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (Pre-Production)

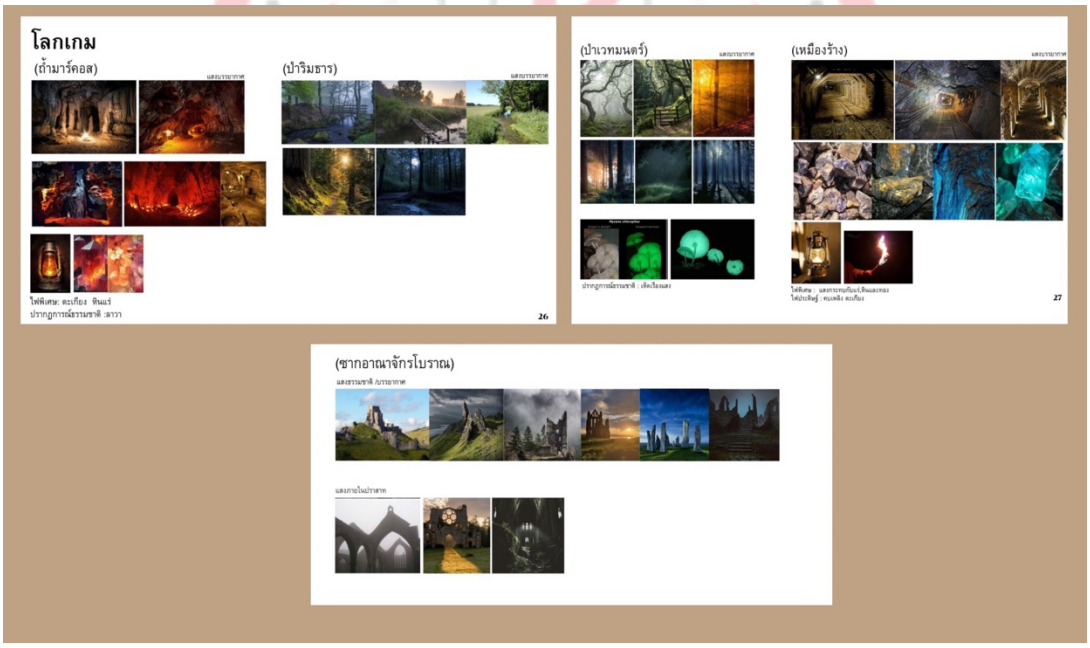
3.6.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

ในขั้นตอนแรก ผู้ศึกษาได้สืบค้นสภาพแวดล้อมจริงของแต่ละสถานที่ตั้งเพื่อศึกษาลักษณะของแสงธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลาผ่าน Google Maps และภาพจากอินเทอร์เน็ต พร้อมทั้งศึกษาประเภทหลอดไฟและแสงบรรยากาศภายในสถานที่ต่าง ๆ ได้แก่ บ้านอลิสและเทย่า ห้องนอนใต้หลังคาของเทย่า โรงเรียน บ้านเรนนี่และรอนนี่ และร้านเกมของบิ๊ก ควบคู่กับการวิเคราะห์องค์ประกอบแสงในโลกเกมเพื่อระบุแหล่งกำเนิดแสงโดยอ้างอิงจากปรากฏการณ์ธรรมชาติ ทั้งนี้เพื่อรวบรวมข้อมูลประกอบการออกแบบและพัฒนาต่อยอดผลงานให้สอดคล้องกับแนวคิดและบรรยากาศของบทละครอย่างเหมาะสม



ภาพที่ 3.215 : ภาพการนำเสนอความคืบหน้า 30% (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.216 : ภาพการนำเสนอความคืบหน้า 30% (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

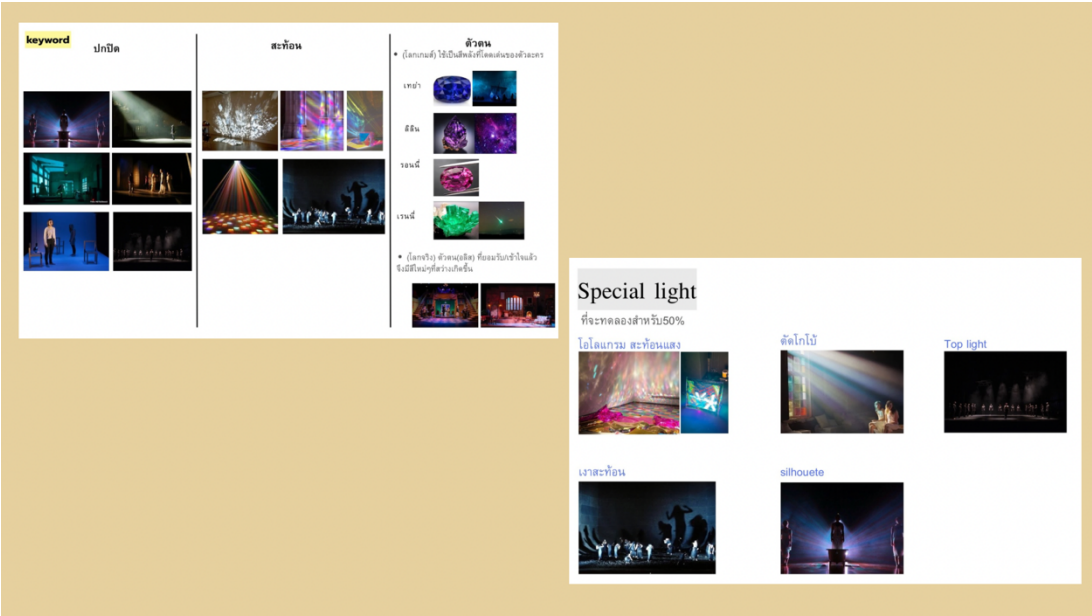
3.6.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

หลังจากส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้จำกัดขอบเขตของคำจำกัดความ เพื่อนำมาตีความร่วมกับอาจารย์ ผู้กำกับ และผู้ศึกษาฝ่ายออกแบบทุกฝ่าย ได้ทราบความเห็นทุกองค์ประกอบที่ตรงกัน เพื่อนำคำจำกัดความไปต่อยอดกับงานของทุกฝ่าย โดยผู้ศึกษาและผู้ศึกษาฝ่ายออกแบบทุกฝ่าย ได้เลือกคำจำกัดความ และนำมาตีความตามตำแหน่งหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย
ประกอบไปด้วยคำว่า ปกปิด สะท้อน ตัวตน ผู้ศึกษาได้นำคำจำกัดความทั้งสามมาตีความได้ดังนี้

(1) ปกปิด การปกปิดตัวตนในเรื่อง The Dungeon of Geeks เกิดจากหลายปัจจัย ทั้งความคาดหวังจากสังคม ความสนใจหรือความปรารถนาที่ไม่เป็นที่ยอมรับ และความเป็นตัวของตัวเอง เช่น เทย่า น้องสาวของอลิส อายุ 15 ปี มีความสนใจแตกต่างจากเพื่อน จึงถูกบูลลี่จนกลายเป็นเด็กเก็บตัว ความสัมพันธ์กับอลิสก็ไม่ใกล้ชิด เพราะมุมมองชีวิตต่างกัน ทำให้ทั้งสองไม่เข้าใจกันเพื่อเห็นถึงความโดดเดี่ยวและการปกปิดตัวตนของเทย่า ผู้ศึกษาจึงออกแบบไฟโดยกำหนดทิศทาง พื้นที่ และความสว่างให้จำกัดอยู่แค่ในพื้นที่ของตัวละครเพียงเท่านั้น เพื่อสื่อถึงสภาวะปกปิดของตัวละครที่เกิดขึ้นในเรื่อง

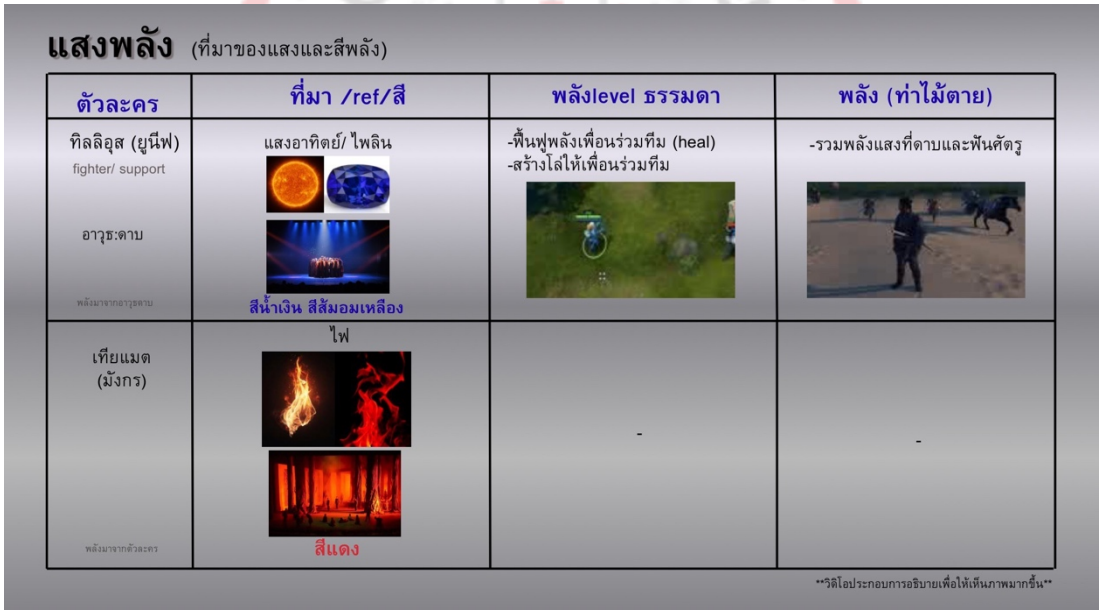
(2) สะท้อน การสะท้อนที่เกิดขึ้นส่วนใหญ่ภายในเรื่องมาจากฉากในโลกเกม โลกเกมของเทย่าเป็นพื้นที่ส่วนตัวที่เธอสามารถแสดงตัวตนได้เต็มที่และไร้ข้อจำกัด เธอยังหยิบยืมองค์ประกอบจากชีวิตจริงมาสร้างด่าน ตัวละคร หรือเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้น และเพิ่มจินตนาการหรือความเหนือจริง เพื่อให้พี่สาวอย่างอลิสเข้าใจตัวตน ความเจ็บปวด และความรู้สึกของเธอ
ผู้ศึกษาจึงออกแบบแสงในเกมให้เหนือจริง ทั้งโทนสีสดจัด แสงเงาตัดกันชัดเจน และใช้เทคนิคแสงพิเศษ เช่น การฉายไฟกระทบวัตถุตัวกลาง แสงสะท้อนเปลี่ยนตามพื้นผิวจริง ใช้ในฉากที่อลิสผ่านด่าน กำจัดบอสแต่ละด่าน และบอสใหญ่สุดอย่างเทียแมต แสงสะท้อนจึงเป็นเหมือนเศษเสี้ยวความทรงจำที่เทย่าสร้างขึ้น

(3) ตัวตน จากการวิเคราะห์ ผู้ศึกษาเลือกออกแบบแสงภายในเกมให้สอดคล้องกับตัวตนของตัวละคร โดยการใช้สีประจำตัว เช่น ลิลิธใช้สีม่วง เทย่าใช้สีน้ำเงิน และมาร์คอสใช้สีชมพู เป็นต้น นอกจากนี้ นอกเหนือจากการใช้แสงในรูปแบบปกติ ผู้ศึกษายังเลือกใช้เทคนิคแสงพิเศษ ได้แก่ ไฟเส้นแอลอีดี (LED Strip Light) เพื่อช่วยขับเน้นอัตลักษณ์ของตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผ่านการแสดงสีในขณะที่ตัวละครใช้ความสามารถ (Skill) อีกทั้งยังนำมาใช้ในช่วงที่ตัวละครอลิสเข้าสู่โลกเกมเป็นครั้งแรก เพื่อเสริมการรับรู้ถึงการเปลี่ยนผ่านของโลกและประสบการณ์ของตัวละคร



ภาพที่ 3.217 : ภาพจากการนำเสนอตอน 50%

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.218 : ภาพการนำเสนอแนวคิดไฟพลังของแต่ละตัวละคร (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.219 : ภาพการนำเสนอแนวคิดไฟพลังของแต่ละตัวละคร (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



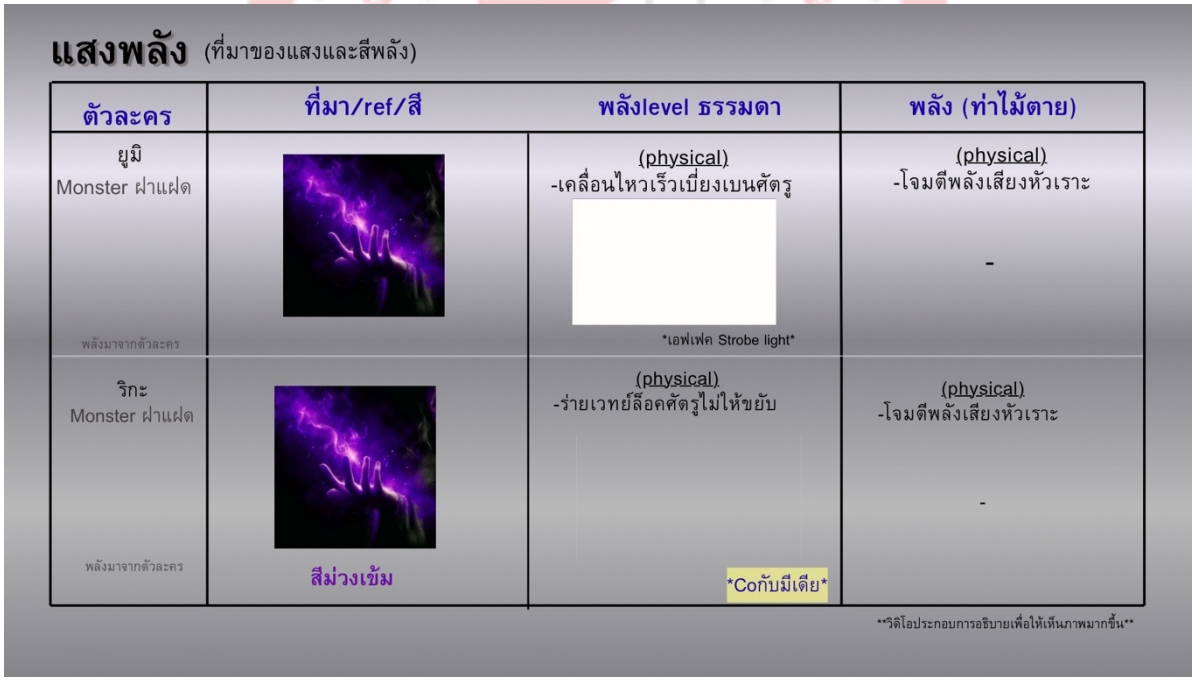
ภาพที่ 3.220 : ภาพการนำเสนอแนวคิดไฟพลังของแต่ละตัวละคร (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



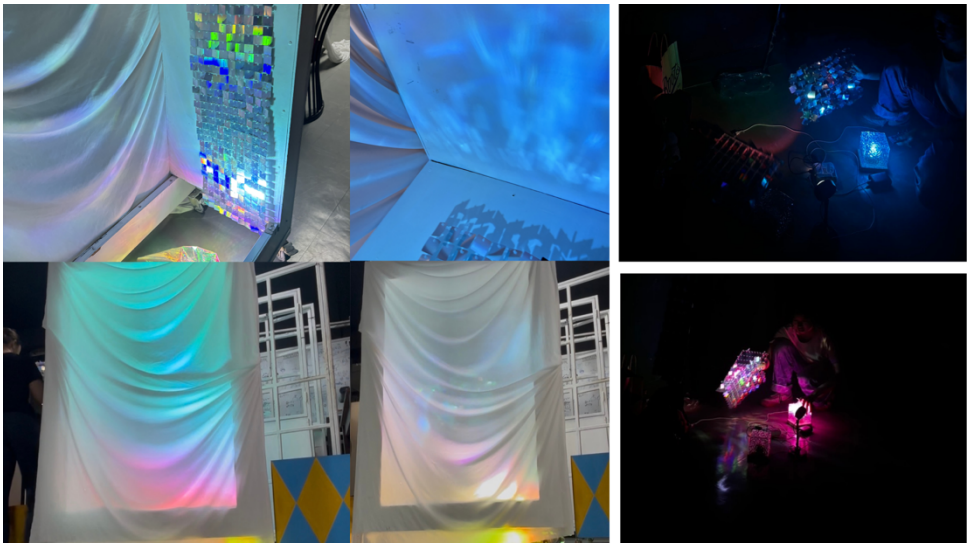
ภาพที่ 3.221 : ภาพการนำเสนอแนวคิดไฟพลังของแต่ละตัวละคร (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.222 : ภาพการนำเสนอแนวคิดไฟพลังของแต่ละตัวละคร (5)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.223 : ภาพการทดลองเทคนิคพิเศษช่วงก่อนเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.224 : ภาพรวมการนำเสนอแสงตอนเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา



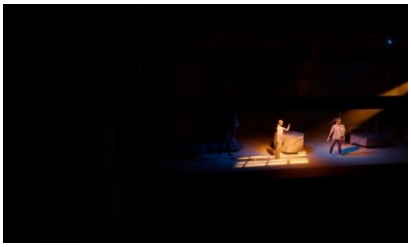
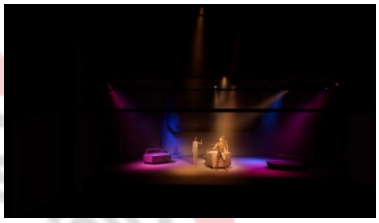
ภาพที่ 3.225 : ภาพรวมการนำเสนอแสงในเทศกาลปล่อยผี

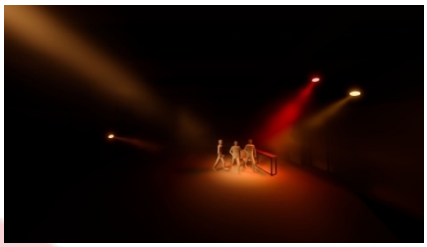
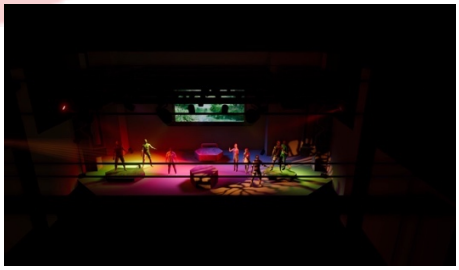
ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต

3.6.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

ผู้ศึกษาได้ใช้โปรแกรม แคปเจอร์ (Capture) ในการออกแบบแสง เพื่อดูทิศทางของแสงและจำลองบรรยากาศภาพรวมแต่ละสถานที่ ผู้ศึกษาได้ใช้โปรแกรมออกแบบภาพรวมขนาดใหญ่ของบรรยากาศแต่ละสถานที่ในฉาก รวมทั้งการวางแปลนที่เป็นมาตรฐานเพื่อใช้ร่วมกับผู้ออกแบบโปรดักชันอื่น ๆ และได้ร่วมดูการซ้อมเพื่อติดตามความเปลี่ยนแปลงรูปแบบการแสดง เพื่อแก้ปัญหาที่อาจจะเกิดขึ้น การส่งความคืบหน้า 70% ตั้งแต่ฉากที่ 1 ถึง 7

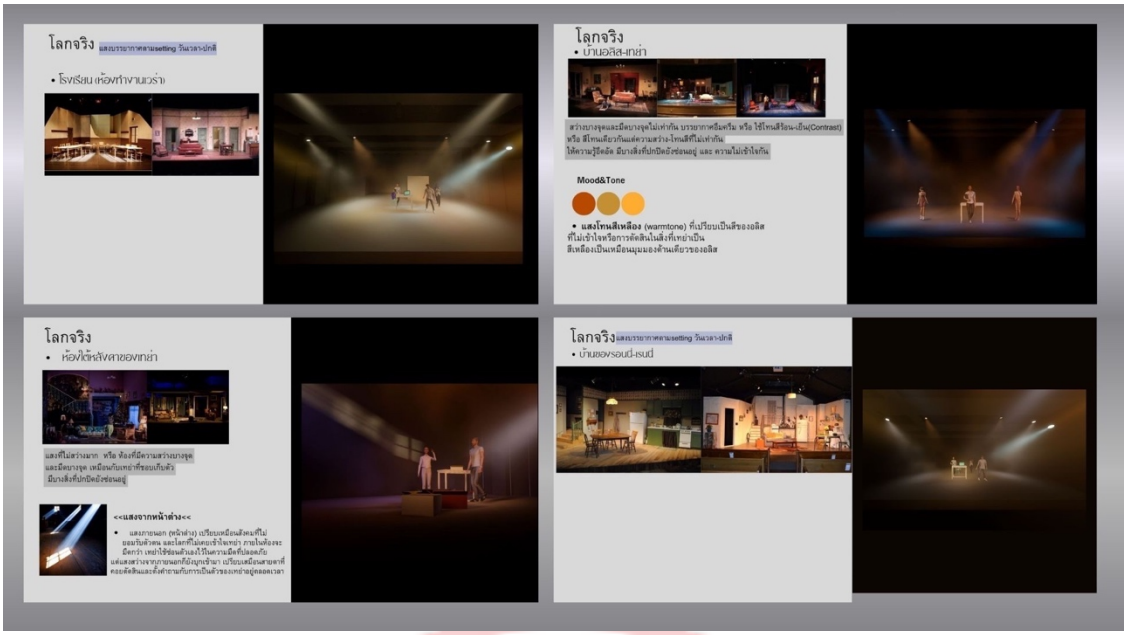
ซีน	**ฉาก**	**ภาพรวม**
1	ใดๆ เปิดซีนเวร่า	

	บ้านอลิสและเทย่า	
	ห้องนอนใต้หลังคาเทย่า	
2	ร้านเกมของบิ๊ก	
3	หน้าเข้าเกม	
	แนะนำลิลิธ	
	แนะนำเลนดีส	

	แนะนำเทลิอุส	
4	ถ้ำมาร์คอส	
5	โรงเรียน	
6	ป่าริมธาร (ลานกว้าง)	
7	ป่าเวทมนตร์ (บอสตัวที่1 นางฟ้าลูน่า+บัก แบร์)	

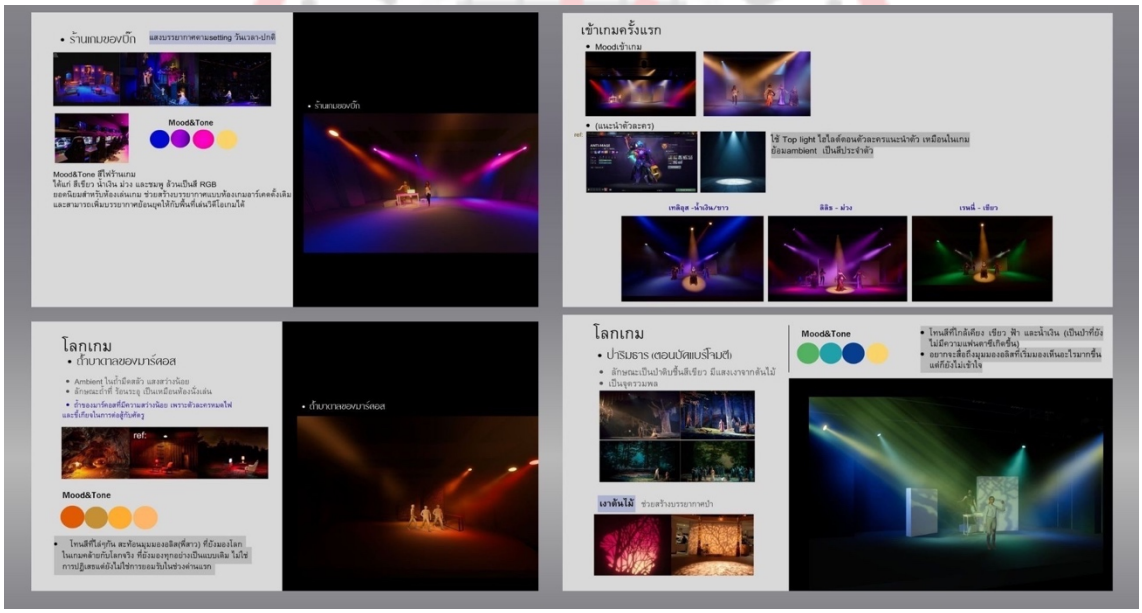
ตารางที่ 3.26 : ตารางกำหนดภาพรวมแสงในฉาก 1 ถึง 7 (สุวดี สุพบุตร)

ที่มา : ผู้ศึกษา



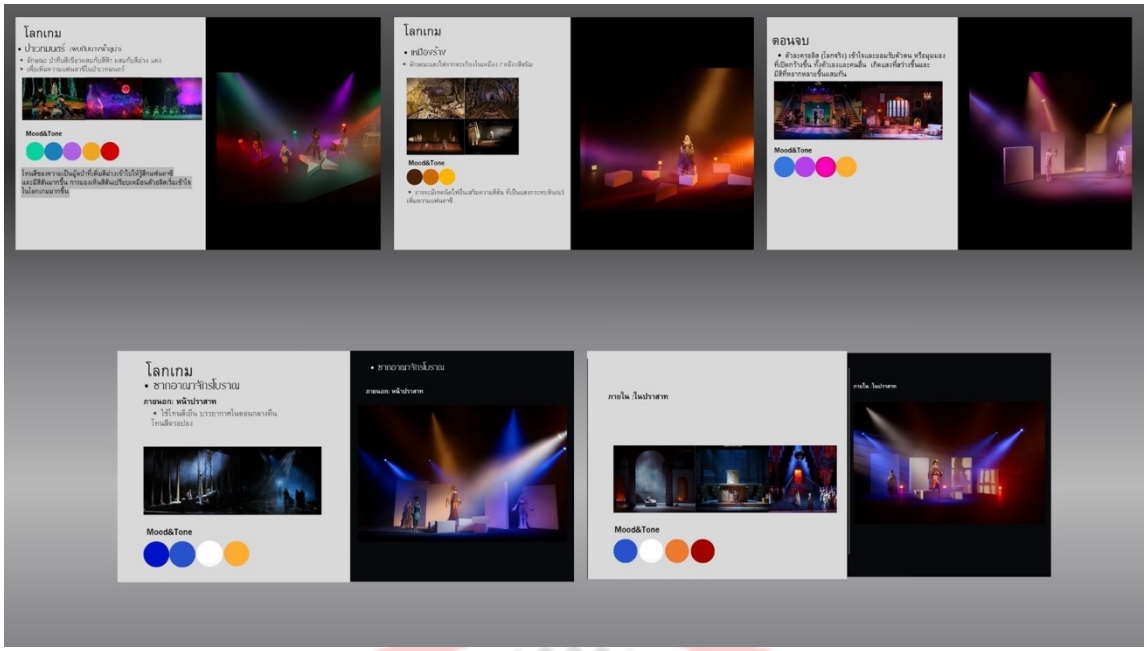
ภาพที่ 3.226 : ภาพรวมแสงแต่ละฉาก (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.227 : ภาพรวมแสงแต่ละฉาก (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

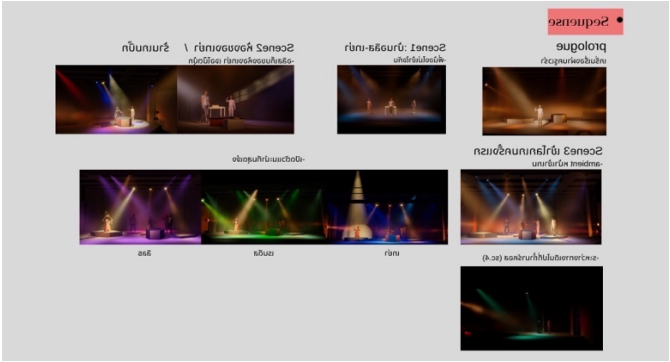


ภาพที่ 3.228 : ภาพรวมแสงแต่ละฉาก (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา

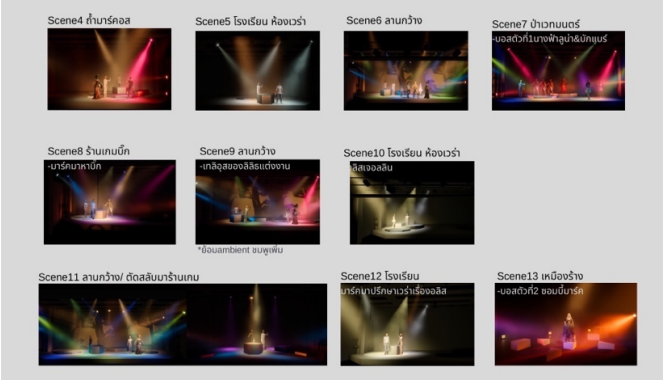
3.6.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

หลังจากส่งความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาได้ใช้โปรแกรม Capture ออกแบบแสงเพิ่มเติมในฉากที่ 8–17 และเข้าร่วมสังเกตการซ้อมตั้งแต่ฉากเปิดถึงตอนจบ เพื่อจดจำคิวแสงและการใช้เทคนิคพิเศษ โดยได้ทดลองปรับการสะท้อนแสง เนื่องจากแสงหน้าเวทีไม่เกิดเงา จึงเปลี่ยนมาใช้ไฟฟอลโล่แทน ไฟพาร์ (Par 64) ส่องย้อนยิงตรงหลังกำแพงจากห้องคอนโทรล ทำให้เงาบนเวทีชัดเจนขึ้น โดยมอบหมายงานให้ผู้ช่วยนักศึกษาชั้นปีที่ 3 เป็นผู้ทำหน้าที่แทน



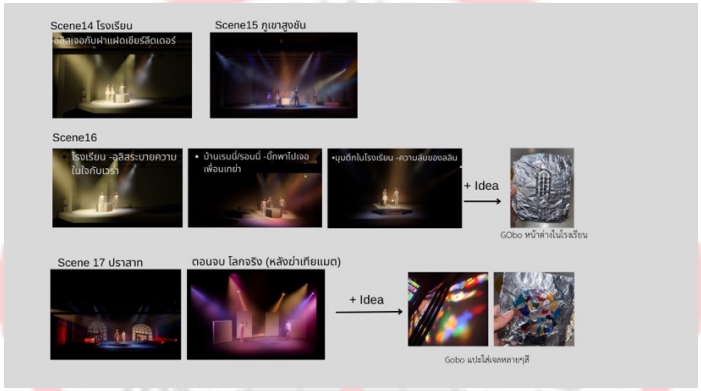
ภาพที่ 3.229 : การนำเสนอภาพรวมแสงตั้งแต่ ฉากที่1ถึง17 (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.230 : การนำเสนอภาพรวมแสงตั้งแต่ ฉากที่1ถึง17 (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.231 : การนำเสนอภาพรวมแสงตั้งแต่ ฉากที่1ถึง17 (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.232 : ภาพดูซ้อมนักแสดงเพื่อจำคิวการแสดง

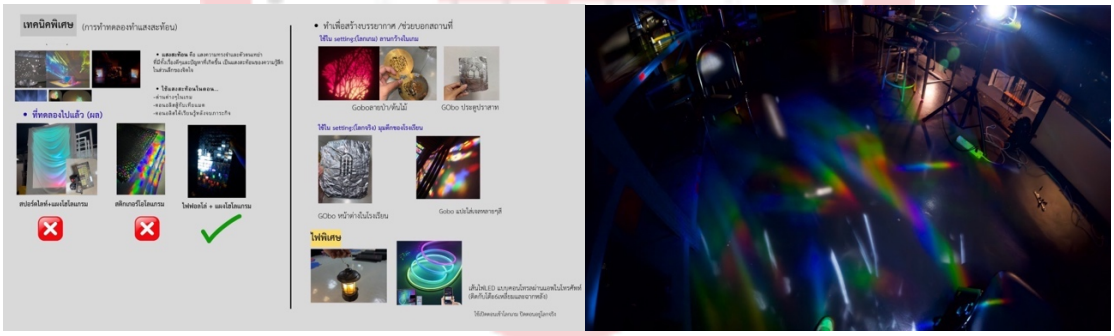
ที่มา : ผู้ศึกษา

นอกจากนี้ได้ทำโกโบ้ลายต้นไม้และหน้าต่าง จากแผ่นฟอยล์อะลูมิเนียม เพื่อเสริมบรรยากาศและระสถานที่ของฉากให้ชัดเจนยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.233 : ภาพโกโบ้จากแผ่นฟรอยล์อลูมิเนียม

ที่มา : ผู้ศึกษา





ภาพที่ 3.234 : ภาพผู้ช่วยทดลองการสะท้อนแสงกับไฟฟอลโล่ส่องจากห้องคอนโทรล

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.235 : ภาพปรึกษาแปลนไฟรวมร่วมกับทีมไฟโปรดักชันอื่น (สุวดี สุพบุตร)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่3.236 : ภาพผู้ศึกษาทำไฟช่วงซ้อมการแสดงช่วงก่อนส่ง 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.2.5 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ในช่วงซ้อมใหญ่ ปัญหาที่ผู้ศึกษาได้พบเจอคือ เทคนิคพิเศษอย่างไฟเส้นแอลอีดีน้ำแข็งแห้ง และแสงสะท้อนจากโฮโลแกรม ไม่ได้ถูกใช้ในการซ้อมใหญ่เนื่องจากข้อจำกัดทางด้านเวลา การจำคิวไฟที่พึ่งเพิ่ม-ลดเข้ามาใหม่ในช่วงสัปดาห์ก่อนเล่นและการเจาะซีนจากปัญหาก่อนหน้าเลยทำให้การทำงานไม่ราบรื่นอย่างที่คาดไว้

3.6.2.6 ปัญหาและแนวทางแก้ไข

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางที่แก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	1. ข้อมูลแต่ละสถานที่มีอยู่ไม่มากพอ แหล่งข้อมูลที่ชัดเจนมีน้อยมาก 2. สถานที่ภายในเรื่องที่หลากหลายมากๆ	1.ปรึกษาและฟังคำแนะนำจากอาจารย์เพื่อกำหนดแนวทางการหาข้อมูลที่ชัดเจนขึ้น ร่วมกับปรึกษาผู้ศึกษาฝ่ายฉากเพื่อหาข้อมูลของสถานที่ไปในทิศทางเดียวกัน
หลังส่งความคืบหน้า 30%	1. ภาพรวมที่หามา ยังดูไม่เข้ากับในบริบทประเทศไทย	1. ศึกษาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับประเภทหลอดไฟที่เหมาะสมแต่ละสถานที่ 2. จำแนกและจัดเรียงข้อมูลที่เลือกศึกษามาสนุบสนุนแนวคิดการออกแบบแสงให้ตรงกับบริบทในประเทศไทยมากที่สุด
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	1. ก่อนเทศกาลปล่อยผี ได้ทดลองเทคนิคพิเศษที่ต้องทำร่วมกับฉากที่เป็นบล็อกเข็นต้องหาไฟที่เคลื่อนที่ (แบบไม่เสียบปลั๊ก) เพราะมีน้ำหนักมากและหลายชิ้น 2. แผงโฮโลแกรมที่ติดหลังบล็อกไม่ค่อยเห็นแสงสะท้อน ตรงฝั่งคนดู 3. ช่วงเวลาทำคิวไฟที่เวลาไม่มากและจำกัด	1. ทำฐานรับน้ำหนักและช่องใส่ไฟกับตัวบล็อกให้แข็งแรงไม่เป็นอุปสรรคในการเคลื่อนย้าย 2. ต่อเติมเจาะสกรูน็อตและใช้เชือกร้อยต่อเพื่อยึดแผงโฮโลแกรมให้ขยับไปมาตอนเคลื่อนย้ายบล็อก 3.ถ่ายคลิปวิดีโอเวลานักแสดงซ้อม และจดคิว ดูBlocking เพื่อนำมาทำงานต่อ

หลังส่งความคืบหน้า 50%	1.การออกแบบสีของพลัง (Skill) แก่ตัวละครภายในโลกเกม สีที่นำมาใช้ไม่เพียงพอและ1 ตัวละครมีหลายพลัง 2. หา Reference พลังจากวิดีโอเกมที่สอดคล้องกับลักษณะพิเศษของตัวละคร	1.ตัวละครภายในโลกเกมบางตัว ต้องแบ่งโทนสีอ่อนกับเข้ม หรือผสม2สีขึ้นไป เพื่อสร้างความแตกต่างให้ไม่ซ้ำ 2. ออกแบบแสงพลังเชิงVisual และทิศทางแสงให้เห็นที่มาของตัวละคร
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	1.ระยะเวลาในการซ้อมในโรงละครมีจำกัด รวมถึงมีการย้ายBlockingบ่อย และคิวไฟที่ต้องทำร่วมกับนักแสดงเปลี่ยนบ่อย	1.เข้าดูซ้อม ถ่ายวิดีโอการแสดงบ่อยๆ เพื่อให้จำคิวและคอยจดอัพเดตคิวที่เปลี่ยนไปตลอด
หลังส่งความคืบหน้า 70%	1.บนเวทีนักแสดงเยอะ และกระจายอยู่พื้นที่ ทำให้ความสว่างไม่เท่ากันในบางจุด 2.แสงไฟและจากแสงจากโปรเจคเตอร์กลืนแสงทำให้มองไม่เห็น	1.โฟกัสแค่นักแสดงที่ซีนสำคัญก่อน 2.ลดเปอร์เซ็นต์ความสว่างเพื่อให้มีเดียได้เห็นชัดขึ้น
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	1.ทดลองเทคนิคพิเศษไฟสะท้อนแล้วผลลัพธ์ไม่ตรงตามที่คิด 2.จำนวนดวงไฟและสายไฟไม่เพียงพอ 3.คิวไฟกับนักแสดงที่ตัดสลับรวดเร็วมากๆ 4.ยังไม่ได้ทดลองติดไฟเส้นกับฉาก เพราะฉากยังไม่มี ทำให้ติดไม่ได้	1.เปลี่ยนวัสดุ เปลี่ยนลักษณ์ของแสงที่คมและสว่างมาก จนเจอ อย่างไฟฟอลโล่กับแผงโฮโลแกรม 2. ซ้อมสายไฟและเปลี่ยนหลอดไฟเท่าที่ได้และวางแปลนมีได้ฟังชั่นเยอะ ๆ 3. ฝึกความเคยชิน ทวนคิวกับบอร์ดไฟก่อนส่งจริงโดยมีผู้ช่วยคอยบอกคิวควบคู่ไปด้วย

หลังส่งความคืบหน้า100%	1.การระบุสถานที่โดยใช้เทคนิคโกโบ้เยอะเกินไปและมีเปลี่ยนสลับกันระหว่างช่วงส่งจริง 2. เทคนิคและคิวที่หลากหลายเยอะมาก ๆ	1.ตัดและลดอันที่คิดว่าจำเป็นน้อยที่สุดออกเพื่อลดคิวเทคนิค 2.หาน้องผู้ช่วยหลาย ๆ คนดูแลฝ่ายเทคนิค
วันซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)	1.ไม่สามารถรันคิวไฟได้ทันเวลา	1.ด้นสดหน้างาน เพื่อให้เห็นภาพรวมเท่าที่เป็นไปได้มากที่สุด

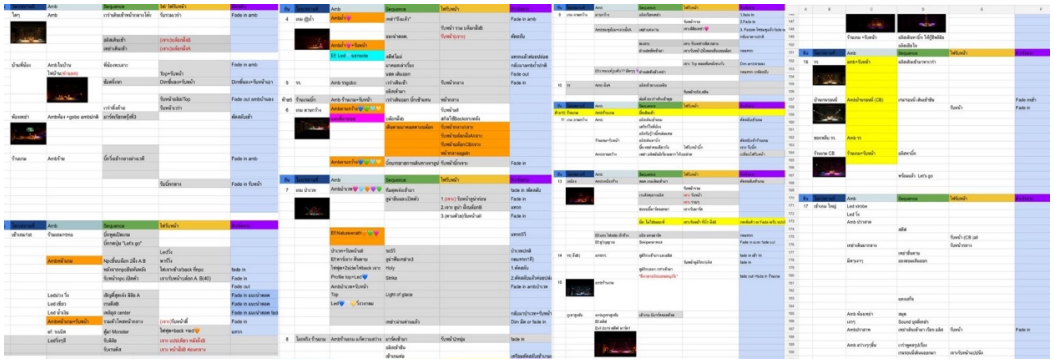
ตารางที่ 3.27 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบแสง)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.6.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบแสง (Production)

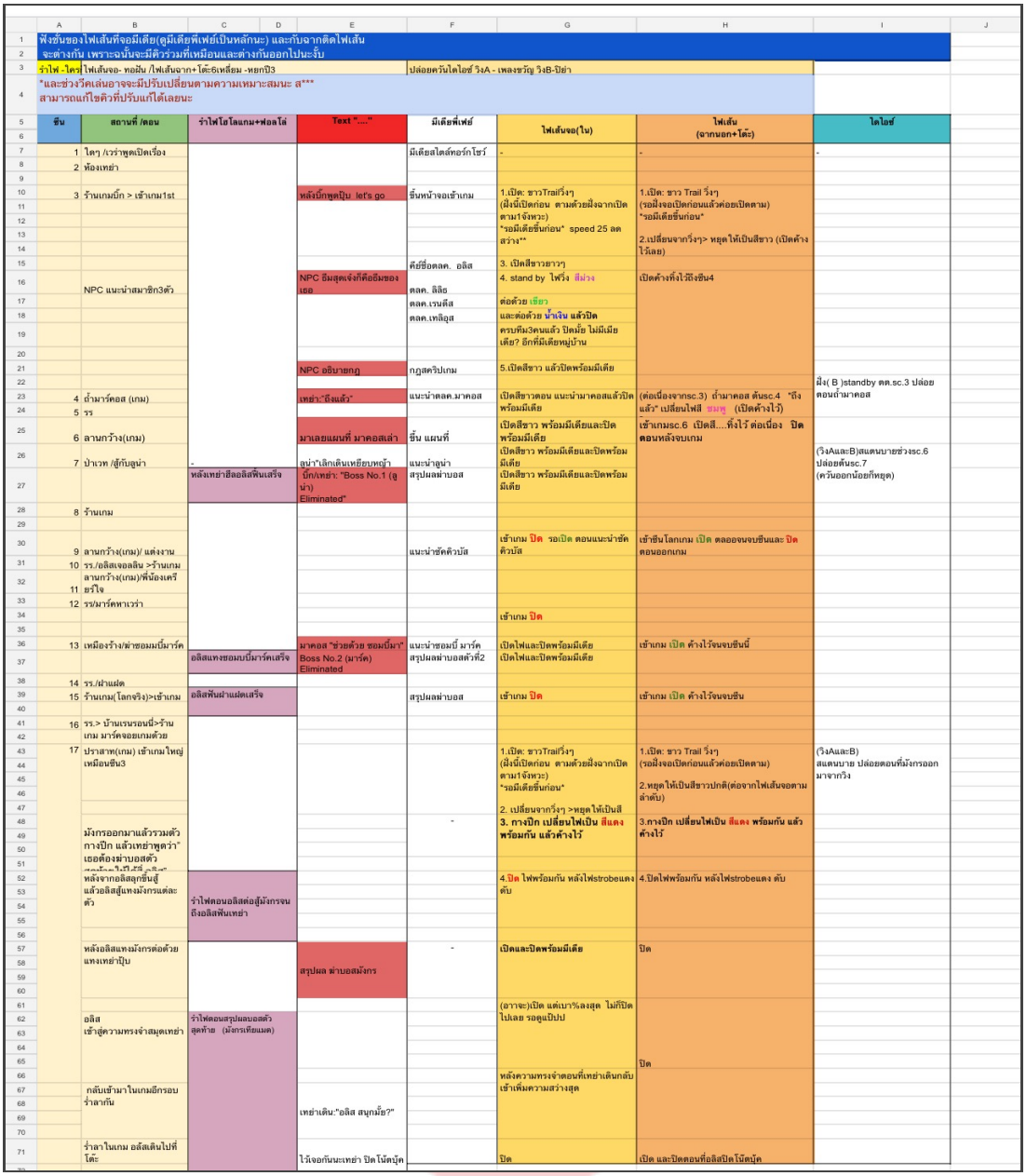
3.6.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานช่วงการแสดง

(1) ช่วงก่อนการผลิต ในช่วงก่อนการแสดงจริง ผู้ศึกษาจะต้องเตรียมความพร้อมในหลาย ๆ ด้านเพื่อรับมือกับปัญหาที่อาจจะตามมา โดยเริ่มจากการทำตารางคิวในส่วนของไฟ และคิวเทคนิคพิเศษอื่น ๆ รวมถึงการบริหารจัดการทรัพยากรจำนวนดวงไฟที่ใช้ได้ ออกแบบแสงจากโปรแกรม แคปเจอร์เพิ่มเติม หลังจากรอดีไซน์ฉากผ่านจากอาจารย์



ภาพที่ 3.237 : ภาพตารางการควบคุมคิวไฟ 17 ซีน

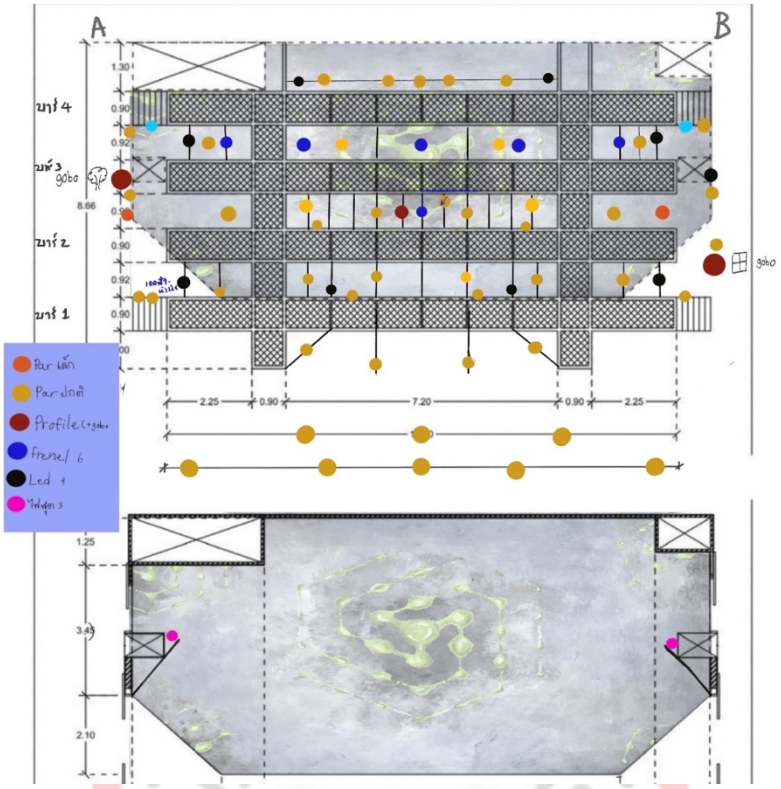
ที่มา : ผู้ศึกษา



	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	ฟังชั่นของไฟเส้นที่จอมีเดีย(ดูมีเดียพีเพย์เป็นหลักนะ) และกับฉากติดไฟเส้น									
2	จะต่างกัน เพราะฉนั้นจะมีคิวร่วมที่เหมือนและต่างกันออกไปนะจ๊ับ									
3	ร่าไฟ -โดร	ไฟเส้นจอ- ทอฝัน /ไฟเส้นจาก+โต๊ะ6เหลี่ยม -หยกปี3				ปล่อยควันไดไอซ์ วิงA - เพลงชวัญ วิงB-ปิย่า				
4	*และช่วงวีคเล่นอาจจะมีปรับเปลี่ยนตามความเหมาะสมนะ ส*** สามารถแก้ไขคิวที่ปรับแก้ได้เลยนะ									
5	ชิน	สถานที่ /ตอน	ร่าไฟโฮโลแกม+ฟอลโล่		Text "...."	มีเดียพีเพย์	ไฟเส้นจอ(ใน)	ไฟเส้น (จากนอก+โต๊ะ)	ไดไอย์	
6										
7	1	ไดๆ /เวร่าพูดเปิดเรื่อง				มีเดียสไตล์ทอร์กโชว์	-	-	-	
8	2	ห้องเทย่า								
9										
10	3	ร้านเกมบิ๊ก > เข้าเกม1st			หลังบิ๊กพูดปุ๊บ let's go	ขึ้นหน้าจอเข้าเกม	1.เปิด: ขาวTrailวิ่งๆ (ฝั่งนี้เปิดก่อน ตามด้วยฝั่งฉากเปิดตาม1จังหวะ) *รอมีเดียขึ้นก่อน* speed 25 ลดสว่าง**	1.เปิด: ขาว Trail วิ่งๆ (รอฝั่งจอเปิดก่อนแล้วค่อยเปิดตาม) *รอมีเดียขึ้นก่อน* 2.เปลี่ยนจากวิ่งๆ> หยุดให้เป็นสีขาว (เปิดค้างไว้เลย)		
11										
12										
13										
14										
15						คีย์ชื่อตลค. อลิส	3. เปิดสีขาวยาวๆ			
16		NPC แนะนำสมาชิก3ตัว			NPC อีมสุดเจ๋งก็คืออีมของเธอ	ตลค. ลิลิธ	4. stand by ไฟวิ่ง สีม่วง	เปิดค้างทิ้งไว้ยังขึ้น4		
17						ตลค.เรนดีส	ต่อด้วย เขียว			
18						ตลค.เหลิอส	และต่อด้วย น้ำเงิน แล้วปิด			
19							ครบทีม3คนแล้ว ปิดมั้ย ไม่มีเมียเดีย? อีกทีมีเดียหมู่บ้าน			
20										
21					NPC อธิบายกฎ	กฎสคริปเกม	5.เปิดสีขาว แล้วปิดพร้อมมีเดีย			
22									ฝั่ง(B)standby ตค.sc.3 ปล่อยตอนถ้ำมาคอส	
23	4	ถ้ำมาร์คอส (เกม)			เทย่า:"ถึงแล้ว"	แนะนำตลค.มาคอส	เปิดสีขาวตอน แนะนำมาคอสแล้วปิด พร้อมมีเดีย	(ต่อเนื่องจากsc.3) ถ้ำมาคอส สันsc.4 "ถึงแล้ว" เปลี่ยนไฟสี ชมพู (เปิดค้างไว้)		
24	5	รร								
25	6	ลานกว้าง(เกม)			มาเลยแผนที่ มาคอสเล่า	ขึ้น แผนที่	เปิดสีขาว พร้อมมีเดียและปิด พร้อมมีเดีย	เข้าเกมsc.6 เปิดสี....ทิ้งไว้ ต่อเนื่อง ปิดตอนหลังจบเกม		
26	7	ป่าเวท /สู้กับลูน่า	-		ลูน่า"เล็กเล็กเหยียบหญ้า	แนะนำลูน่า	เปิดสีขาว พร้อมมีเดียและปิดพร้อมมีเดีย		(วิงAและB)สแตนบายช่วงsc.6 ปล่อยพ้นsc.7 (ควันออกน้อยก็หยุด)	
27			หลังเทย่าฮีลอลิสฟื้นเสร็จ		บิ๊ก/เทย่า: "Boss No.1 (ลูน่า) Eliminated"	สรุปผลฆ่าบอส	เปิดสีขาว พร้อมมีเดียและปิดพร้อมมีเดีย			
28	8	ร้านเกม								
29										
30	9	ลานกว้าง(เกม)/ แต่งงาน				แนะนำรัคคิวบัส	เข้าเกม ปิด รอเปิด ตอนแนะนำรัคคิวบัส	เข้าซีนโลกเกม เปิด ตลอดจนจบซีนและ ปิดตอนออกเกม		
31	10	รร./อลิสเจอลลิน >ร้านเกม								
32	11	ลานกว้าง(เกม)/พี่น้องเครียวใจ								
33	12	รร/มาร์คหาเวร่า								
34							เข้าเกม ปิด			
35										
36	13	เหมืองร้าง/ฆ่าซอมบี้มาร์ค			มาคอส "ช่วยด้วย ซอมบี้มา"	แนะนำซอมบี้ มาร์ค	เปิดไฟและปิดพร้อมมีเดีย	เข้าเกม เปิด ค้างไว้จนจบซีนนี้		
37			อลิสแทงซอมบี้มาร์คเสร็จ		Boss No.2 (มาร์ค) Eliminated	สรุปผลฆ่าบอสตัวที่2	เปิดไฟและปิดพร้อมมีเดีย			
38	14	รร./ฆ่าแฝด								
39	15	ร้านเกม(โลกจริง)>เข้าเกม	อลิสฟันฝ่าแฝดเสร็จ			สรุปผลฆ่าบอส	เข้าเกม ปิด	เข้าเกม เปิด ค้างไว้จนจบซีน		
40										
41	16	รร.> บ้านเรนรอนนี่>ร้านเกม มาร์คจอยเกมด้วย								
42										
43	17	ปราสาท(เกม) เข้าเกมใหญ่เหมือนซีน3					1.เปิด: ขาวTrailวิ่งๆ (ฝั่งนี้เปิดก่อน ตามด้วยฝั่งฉากเปิดตาม1จังหวะ) *รอมีเดียขึ้นก่อน*	1.เปิด: ขาว Trail วิ่งๆ (รอฝั่งจอเปิดก่อนแล้วค่อยเปิดตาม)	(วิงAและB) สแตนบาย ปล่อยตอนที่มังกรออกมาจากวิง	
44										
45								2.หยุดให้เป็นสีขาวปกติ(ต่อจากไฟเส้นจอตามลำดับ)		
46										
47							2. เปลี่ยนจากวิ่งๆ >หยุดให้เป็นสี			
48						-	3. กางปีก เปลี่ยนไฟเป็น สีแดง พร้อมกัน แล้วค้างไว้	3.กางปีก เปลี่ยนไฟเป็น สีแดง พร้อมกัน แล้วค้างไว้		
49		มังกรออกมาแล้วรวมตัว กางปีก แล้วเทย่าพูดว่า" เธอต้องฆ่าบอสตัว								
50										
51										
52		หลังจากอลิสถูกซีนนี่					4.ปิด ไฟพร้อมกัน หลังไฟstrobeแดงดับ	4.ปิดไฟพร้อมกัน หลังไฟstrobeแดง ดับ		
53		แล้วอลิสสู้แทงมังกรแต่ละตัว	ร่าไฟตอนอลิสต่อสู้มังกรจนถึงอลิสฟันเทย่า							
54										
55										
56										
57		หลังอลิสแทงมังกรต่อด้วยแทงเทย่าปุ๊บ				-	เปิดและปิดพร้อมมีเดีย	ปิด		
58					สรุปผล ฆ่าบอสมังกร					
59										
60										
61							(อาจจะ)เปิด แต่เบา%ลงสุด ไม่ก็ปิดไปเลย รอดูแป๊ปป			
62		อลิส เข้าสู่ความทรงจำสมุดเทย่า	ร่าไฟตอนสรุปผลบอสตัวสุดท้าย (มังกรเทียมแมค)							
63										
64										
65								ปิด		
66							หลังความทรงจำตอนที่เทย่าเดินกลับเข้าเพิ่มความสว่างสุด			
67		กลับเข้ามาในเกมอีกรอบร่าลากัน								
68					เทย่าเดิน:"อลิส สนุกมั้ย?"					
69										
70										
71		ร่าลาในเกม อลิสเดินไปที่โต๊ะ			ไว้เจอกันนะเทย่า ปิดโน๊ตบุ๊ค		ปิด	เปิด และปิดตอนที่อลิสปิดโน๊ตบุ๊ค		

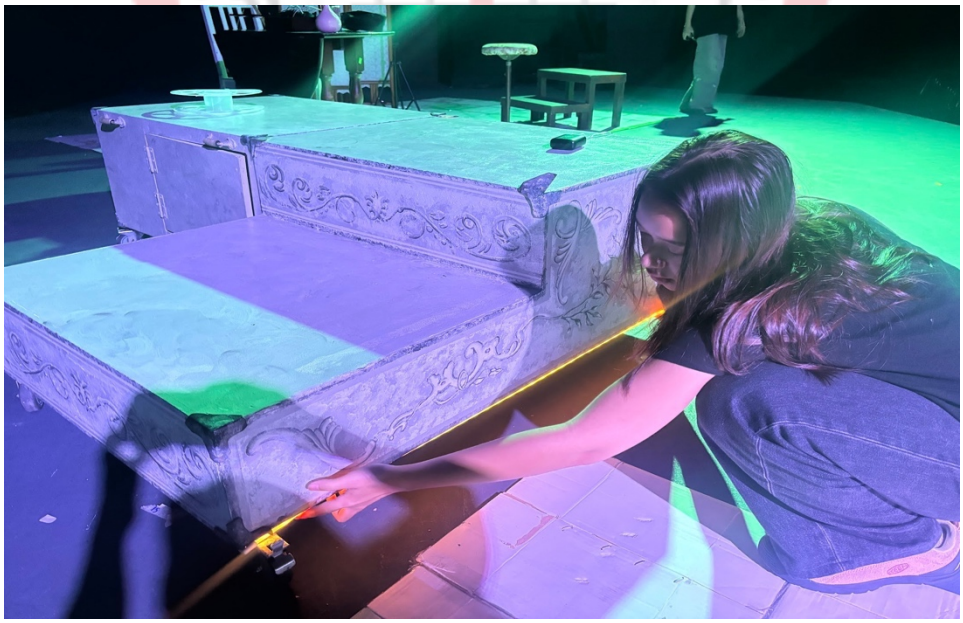
ภาพที่ 3.238 : ภาพตารางการจดคิวเทคนิคพิเศษต่าง ๆ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.239 : ภาพแปลนการติดตั้งดวงไฟ

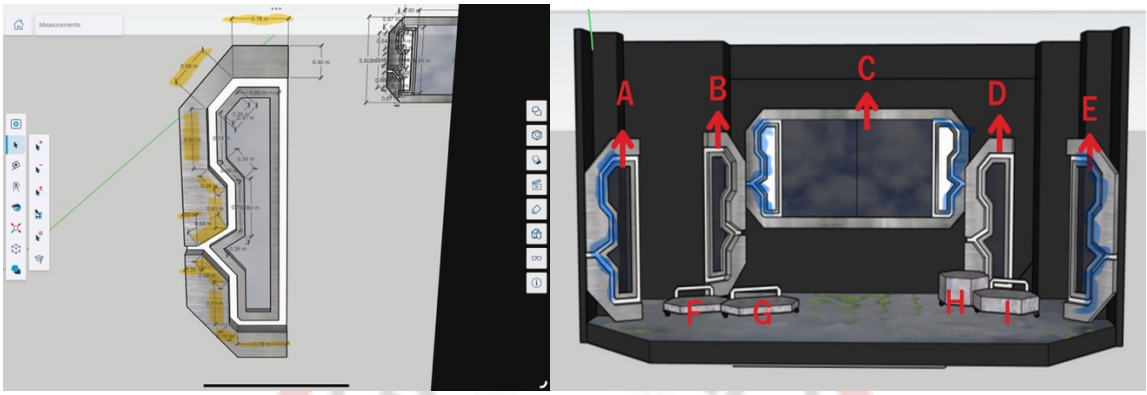
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.240 : ภาพทดลองความสว่างและความเสถียรของไฟเส้นแอลอีดี

ที่มา : ผู้ศึกษา

ผู้ศึกษาได้คำนวณขนาดความของฉากเพื่อติดไฟเส้นแอลอีดี และหาฟังชันการควบคุมไฟ ที่คำนึงถึงข้อจำกัดต่าง ๆ ช่วงก่อนการแสดงผู้ศึกษาได้ทดลองระยะทางและเวลาการเปิดปิดของไฟผ่านแอพพลิเคชั่นในโทรศัพท์มือถือ และเพื่อดูความเสถียรในการเชื่อมต่อแบบบลูทูธ โดยไปที่แหล่งซื้อสินค้าประเภทอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ ที่ตลาดบ้านหม้อ โดยผู้ศึกษาได้ขอคำปรึกษากับอาจารย์แนวทางการเลือกไฟเส้นส่วนไหนของฉากโดยคำนึงถึงขนาดความยาวและคำนึงถึงน้ำหนักในการยึดเกาะกับผนังฉาก



ภาพที่ 3.241: ภาพคำนวณความยาวและจุดที่เลือกติดไฟในฉาก

ที่มา : อรพรรณ จันทะรัง



ภาพที่ 3.242: ภาพผู้ศึกษาซื้ออุปกรณ์ไฟพิเศษที่ตลาดบ้านหม้อ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.243 : ภาพเตรียมอุปกรณ์ไฟเทคนิคพิเศษที่ใช้ประกอบฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.244 : ภาพเตรียมอุปกรณ์เช็คดวงไฟและซ่อมสายไฟเพิ่ม

ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) ช่วงผลิต ผู้ศึกษาได้เตรียมความพร้อมด้านอุปกรณ์เพื่อให้ง่ายต่อการดำเนินงาน โดยเริ่มจากแขวนไฟตามแปลนที่วางไว้ โดยรื้อดวงไฟแค่บางตัวจากตำแหน่งที่โปรดักชันก่อนหน้าได้วางไว้ ระหว่างรอทีมงานฝ่ายฉากดำเนินการติดตั้งโครงฉาก ผู้ศึกษา และทีมผู้ช่วยไฟได้การทำการโฟว์ตำแหน่งไฟไว้อย่างคร่าว ๆ ระหว่างนี้ ผู้ศึกษาได้ลองบอร์ดไฟแต่ละซีนในสถานที่บรรยากาศเตรียมไว้ หลังจากที่ทีมฉากดำเนินการติดตั้ง ทาสีฉากเสร็จ ผู้ช่วยจากทีมโปรดักชันอื่น ๆ ได้เข้ามาช่วยติดตั้งไฟเส้นแอลอีดีที่หลังฉากและโต๊ะหกเหลี่ยม



ภาพที่ 3.245 : ภาพทีมโปรดักชันอื่นเข้ามาช่วยติดตั้งไฟกับฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.246 : ภาพผู้ศึกษาลงมือทำ

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) ช่วงการแสดง ผู้ศึกษาทำหน้าที่ควบคุมบอร์ดไฟและกระจายงานหน้าที่ต่าง ๆ ให้ผู้ช่วยปี 3 ทำหน้าที่ดูแลควบคุมการเปิดไฟเทคนิคพิเศษไฟเส้นแอลอีดี นอกจากนี้มีผู้ช่วยปี1และปี 2 รับหน้าที่ดูแลต่าง ๆ ได้แก่ ผู้ช่วยบอกคิวเปิดไฟการแสดง ผู้ช่วยปล่อยควันไดไอซ์ที่ข้างวิง Aวิงและ B อีกทั้งมีผู้ช่วยส่องไฟเทคนิคการสะท้อนแสงจากแผ่นโฮโลแกรม

ในแต่ละฉากจะมีการปรับแก้การออกแบบแสงในจุดที่พัฒนาต่อได้อีกให้ดีขึ้นกว่าเดิม ก่อนที่การแสดงจะเริ่มขึ้น ทีมผู้ช่วยก็จะคอยตรวจความเรียบร้อยของระบบไฟทุกจุด เพื่อป้องการการเกิดอุบัติเหตุและความผิดพลาดทางเทคนิคระหว่างช่วงการแสดงเริ่ม

(4) ปัญหา และแนวทางแก้ไข ปัญหาที่พบและผู้ศึกษาหาแนวทางแก้ไข มีดังนี้

4.1) ผู้ศึกษาไม่สามารถจำลำดับการเปิดไฟในบางฉากได้แม่นยำ และบอร์ดไฟช่วงฉายท้ายเรื่องที่เกือบไม่ทัน เนื่องด้วยระยะเวลาที่จำกัด มีหลายลำดับการเปิดและปิด อีกทั้งมีการลดเพิ่มคิวและเทคนิค ผู้ศึกษาต้องทวนลำดับการเปิดไฟตลอดก่อนช่วงการแสดง โดยให้ผู้ช่วยคอยบอก จดเพิ่มเติมตรงที่ผู้ศึกษายังไม่แม่นยำ รวมถึงขอให้ผู้ช่วยไฟกดบอร์ดร่วมด้วย ตอนที่ฉากนั้นมีคิวที่ซับซ้อน เกินกว่าผู้ศึกษาจะบอร์ดได้

4.2) แสงส่วนใหญ่ยังแข็ง ไม่ละมุน เนื่องด้วยไฟในบางฉากบันทึกไว้แต่ยังไม่ได้รับการแก้ไข เพิ่มเติมเนื่องจากเวลามีไม่เพียงพอ ผู้ศึกษาได้ทำการติดดวงไฟเพิ่มเติมเพื่อปรับความละมุนของแสงให้สมจริงมากยิ่งขึ้น

4.3) มีเทคนิคพิเศษ เช่น ควันไดไอซ์ ปล่อยจากฝั่งเข้า-ออกของนักแสดง ทำให้จราจรเกิดความติดขัดเล็กน้อย และการปล่อยควันประเภทนี้ ทำให้เกิดไอน้ำที่พื้นเวที เสี่ยงต่อนักแสดงเกิดอุบัติเหตุได้ ผู้ศึกษาตัดสินใจยกเลกเทคนิคไดไอซ์ออกไปและใช้ควันสโมค(Smoke) แทน

4.4) ช่วงที่มีการฉายจอโปรเจอร์เตอร์จากมีเดียร่วมด้วย ทำให้แสงบรรยากาศรบกวนและมองไม่เห็นมีเดีย ผู้ศึกษาได้แก้ไขโดยการควบคุมเปอร์เซ็นต์แสงไฟลดลดเพื่อให้มีเดียเห็นชัดขึ้น

4.5) ไฟเส้นแอลอีดีขาดความเสถียรขาดบ้าง ทำให้บางฉากไฟเปิดไม่ติด โดยผู้ช่วยฝ่ายเทคนิคแก้ไขโดยรีเซ็ตการเชื่อมต่อตลอดระยะการแสดง



ภาพที่ 3.247 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 27 มีนาคม 2569

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่ 3.248 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่27 มีนาคม 2569

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่3.249 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 27 มีนาคม 2569

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่ 3.250 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 27 มีนาคม 2569

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่ 3.251 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 28 มีนาคม 2569

ที่มา : โยธิน อ่วมเรืองศรี



ภาพที่ 3.252 : ภาพการแสดงรอบวันที่ 29 มีนาคม 2569

ที่มา : nininininanp

3.6.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (Post-Production)

เมื่อหลังการแสดงจบ ผู้ศึกษาและทีมโปรดักชันได้ทำการปิดบอร์ดไฟ ตู้ดิมเมอร์ และคัตเอาท์ จัดเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิมให้เรียบร้อย เพื่ออำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ใช้งานต่อไป

3.7 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียง และมัลติมีเดีย

3.7.1. ขั้นตอนการทำงานก่อนแสดง (Pre-Production)

3.7.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ในการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย ผู้ศึกษาได้อ่านและวิเคราะห์บทละครเรื่อง She kills Monster และได้ตีความออกมาเป็น คำสำคัญ (Keyword) คือ “หวนนึกถึง จิตนาการ การยอมรับ” โดยผู้เขียนได้ใช้องค์ประกอบเชิงแฟนตาซีและจินตนาการเป็นกลวิธีในการสร้างโลกคู่ขนานที่ช่วยให้ผู้อ่านเข้าใจความหมายได้มากขึ้น ซึ่งท้ายที่สุดแล้วบทละครนี้มิได้นำเสนอเพียงความขัดแย้งเชิงโครงสร้าง แต่ยังมุ่งเน้นไปที่การทำลายกำแพงแห่งอคติเพื่อสร้างพื้นที่แห่งการยอมรับในคุณค่าและตัวตนที่แตกต่างของปัจเจกบุคคล

3.7.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

เพื่อให้การออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่วางไว้ โดยอาศัยข้อมูลพื้นฐานของตัวละคร เหตุการณ์ และสถานที่เป็นหลัก ผู้ศึกษาจึงได้นำเสนอสื่อมัลติมีเดียให้ลักษณะของการถ่ายทอดจินตนาการให้ปรากฏเป็นภาพเคลื่อนไหว (Animation) และเสียงในการสื่อสาร เพื่อให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงลำดับเหตุการณ์ สถาณที่ และการดำเนินเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

จากการอ่านและวิเคราะห์บทละครเรื่อง “The Dungeon of Geeks” ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าหาข้อมูลอ้างอิงจากวิดีโอเกม (Video Game)ในหลายรูปแบบ โดยเฉพาะวีดิโอเกมแนว RPG (Role-Playing Game) ว่ามีรูปแบบอย่างไร และสามารถนำมาใช้ในงานเสียงและสื่อมัลติมีเดียได้อย่างไร และนำไอเดียนั้นมาต่อยอดในงานออกแบบของผู้ศึกษาต่อไป

3.7.2 ขั้นตอนการทำงานช่วงการแสดง

3.7.2.1 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 1 (30%)

ผู้ศึกษาได้มุ่งเน้นไปที่การศึกษาและค้นหาข้อมูลอ้างอิง (Reference) จากวิดีโอเกมต่างๆ โดยแบ่งเป็น 3 รูปแบบดังนี้

(1) การออกแบบ UI (User Interface Design) การออกแบบ UI คือการออกแบบองค์ประกอบภาพในเกม เน้นความสวยงาม (Visual Deaign) ส่วนโต้ตอบ (Interaction) สีสัน ฟอนต์ (Font) เพื่อสร้างความสวยงาม และความเป็นเอกลักษณ์ ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลที่ได้ค้นคว้ามาปรับใช้ให้เข้ากับบริบทของละครเวที

(2) การศึกษาพื้นฐานการสร้างสรรค์ภาพเคลื่อนไหว2มิติแบบวาดมือ (Fundamentals of 2D Hand-drawn Animation) The Dungeon of Geeks เป็นเรื่องที่มีองค์ประกอบภาพบรรยากาศภายในเกมเป็นส่วนใหญ่ ผู้ศึกษาจึงได้ค้นคว้าข้อมูลและตีความว่า สื่อมัลติมีเดียควรทำเป็นภาพแบบเคลื่อนไหว(Animation)

เพื่อให้สามารถสื่อสารออกมาได้ตรงตามบริบทของเรื่อง และเพื่อให้ตรงตามคีย์เวิร์ดตามที่ตีความมา ผู้ศึกษาจึงได้เลือกใช้การวาดด้วยมือ แทนการหาภาพที่มีอยู่ในอินเตอร์เน็ตมาใช้ เพื่อให้เห็นถึงความเป็นธรรมชาติและจิตวิญญาณของตัวละคร

(3) การวิเคราะห์ประเภทแนวดนตรีประกอบวิดีโอเกมเพื่อประยุกต์ใช้ในงานสร้างสรรค์ ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าและวิเคราะห์โครงสร้างดนตรีประกอบวีดิโอเกม โดยส่วนมากนั้นจะเป็นประเภทซิมโฟนิกออร์เคสตรา (Symphonic Orchestration) ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญที่ใช้สร้างบรรยากาศในวีดิโอเกมหลายประเภท แต่ด้วยขอบเขตและอารมณ์ของผลงาน ที่ต้องการเน้นความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ผู้ศึกษาจึงตัดสินใจลดทอนความยิ่งใหญ่ในรูปแบบเดิม และเพิ่มอัตลักษณ์ของดนตรีแนวร็อค (Rock Music) เพื่อการสร้างบรรยากาศที่ร่วมสมัย และเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้อย่างชัดเจนและเหมาะสมกับเนื้อหา

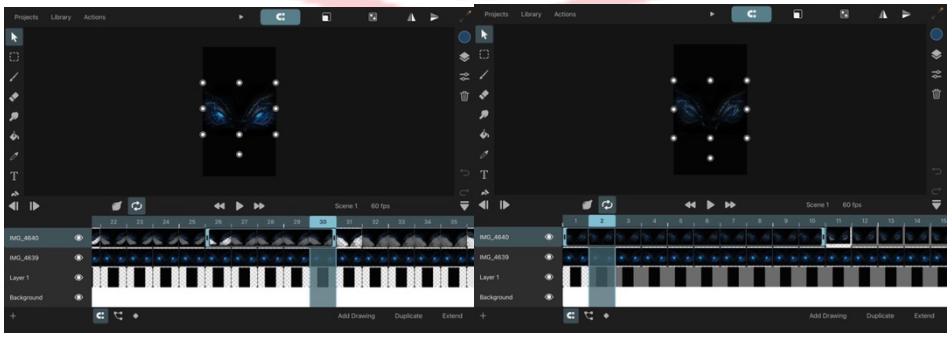


ภาพที่ 3.253 : ตัวอย่างการออกแบบ UI ภายในเกม

ที่มา : Pinterest

3.7.2.2 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 2 (50%)

หลังจากส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้พูดคุยถึงแนวคิด และข้อมูลต่างๆร่วมกับเพื่อนในทีมออกแบบ เพื่อให้ข้อมูลที่ได้รับตรงกัน จึงได้ข้อสรุปออกมาเป็น Keyword สำหรับงานออกแบบ คือ “ปกปิด สะท้อน ตัวตน” นำไปสู่การตีความเป็น Theme ของเรื่อง คือ “การเรียนรู้ตัวตนผู้อื่น เพื่อค้นพบตัวเองที่แท้จริง” เพราะตัวตนที่แท้จริงมักซ่อนอยู่ในจุดที่เรามองไม่เห็น การเรียนรู้คนอื่นจึงเปรียบเสมือนการใช้กระจกสะท้อน เพื่อให้เรามองเห็นภาพร่างของตัวเองได้ชัดเจน และสมบูรณ์ที่สุด ผู้ศึกษาได้ทดลองลงมือทำในส่วนของเสียงเป็นหลัก และได้ทดลองเทนิคและวิธีการใช้งานระบบโปรเจคเตอร์ รวมทั้งได้ทดลองใช้โปรแกรมในการทำแอนิเมชั่น (Animation) เพื่อใช้แสดงในงานเทศกาลปล่อยผี



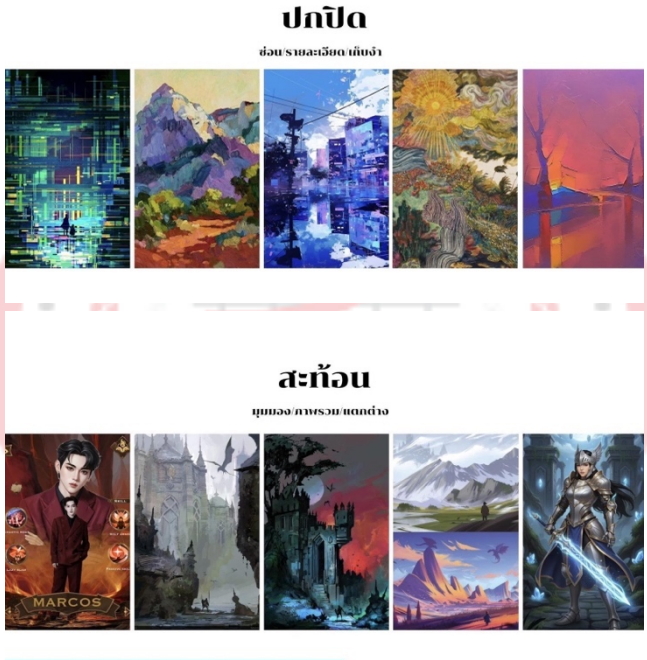
ภาพที่ 3.254 โปรแกรมที่ทำภาพเคลื่อนไหว ToonSquid ใช้ในการแสดง 50%

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.255 : การแสดงในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.256 : สไลด์การนำเสนอเสียงและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 50% (1)

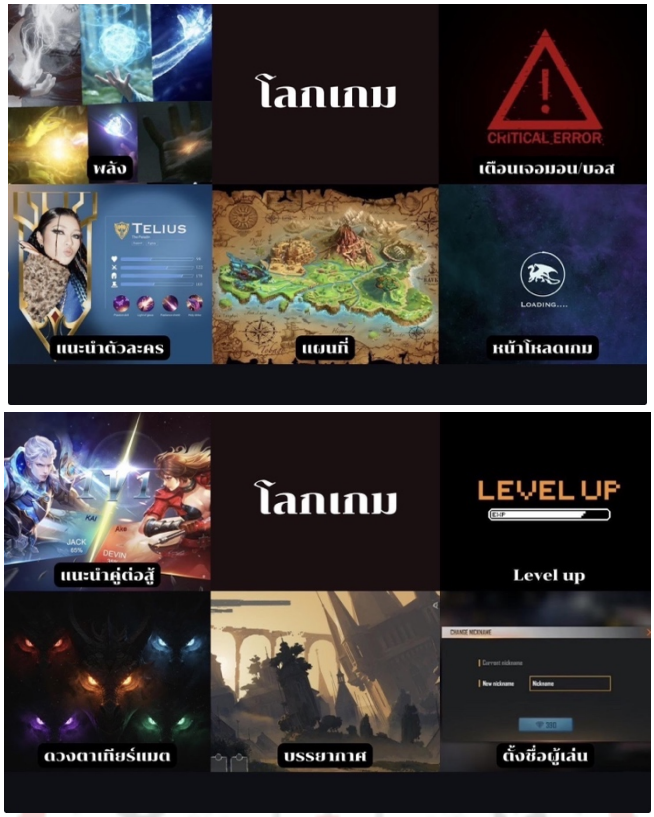
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.257 : สไลด์การนำเสนอเสียงและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 50% (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ในการส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้กำหนดองค์ประกอบที่จำเป็นในการทำงาน โดยอิงตาม Keyword ที่ตั้งไว้ และได้หารูปภาพอ้างอิง และได้ทดลองทำขึ้นมาใหม่ในบางส่วนเพื่อให้เห็นภาพที่ตรงตามความคิดมากที่สุด



ภาพที่ 3.258 : สไลด์การนำเสนอเสียงและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 50% (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.259 : ภาพการออกแบบการฉายภาพโปรเจคเตอร์บนฉาก

ที่มา : ผู้ศึกษา

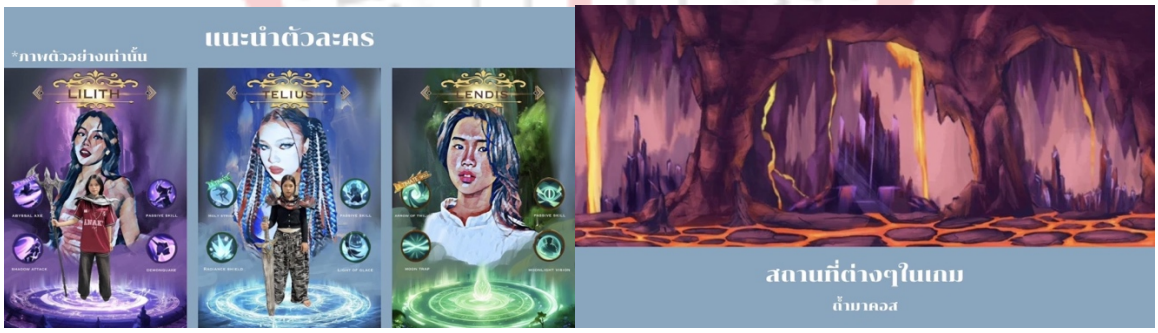
3.7.2.3 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 3 (70%)

ผู้ศึกษาได้นำข้อมูลและความเห็นจากอาจารย์ สิ่งที่ใช้และทดลองทำในช่วง 50% มาต่อยอดเป็นงานในการนำเสนอความคืบหน้า 70% มีการลงมือวาดและทำภาพเคลื่อนไหวเพิ่มขึ้นมาจาก 50% ที่มีแค่อ้างอิงเท่านั้น หาไอเดีย (Idea) และศึกษาวิธีทำเพิ่ม เนื่องจากเปลี่ยนโปรแกรมที่ใช้ทำงาน จึงต้องเริ่มทำความเข้าใจใหม่ ผู้ศึกษาได้ทำการวาดภาพสถาณที่ภายในเกม ไอคอน (Game Icons) ขึ้นมาใหม่ทั้งหมด อีกทั้งยังศึกษาวิธีการสร้างสื่อมีเดียในรูปแบบพลังวิเศษ (Magic power) ของตัวละครต่างๆให้ออกมาสมจริงตามที่วางไว้ แต่ในขณะที่อยู่ในขั้นตอนศึกษาอยู่ ผู้ศึกษาได้วาดแบบจำลองขึ้นมาเพื่อให้เห็นภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.260 : สไลด์การนำเสนอเสียงและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 70% (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



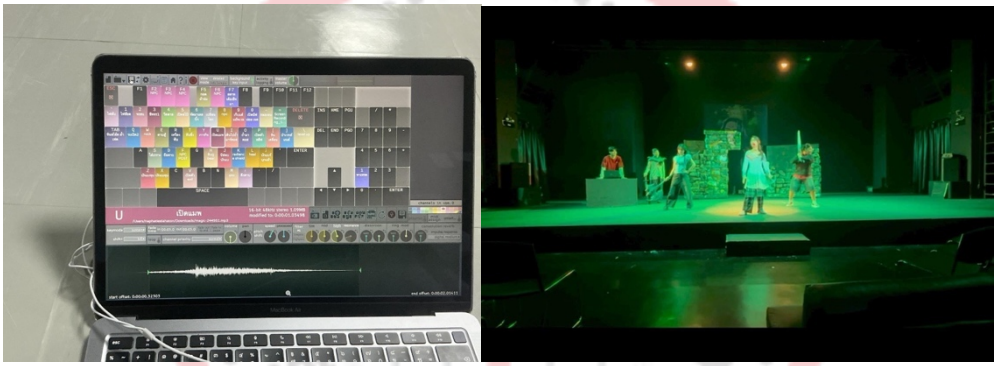
ภาพที่ 3.261 : สไลด์การนำเสนอเสียงและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 70% (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.262 : สไลด์การนำเสนอเสียงและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้ในการส่งความคืบหน้า 70% และภาพในการส่งการแสดงช่วง 70% (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา และสุวดี สุพบุตร

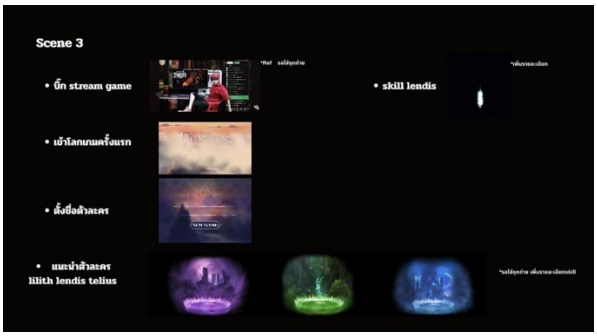


ภาพที่ 3.263 : ภาพการส่งซ้อม 70% และภาพโปรแกรม SoundPlant 70%

ที่มา : ผู้ศึกษา และสุวดี สุพบุตร

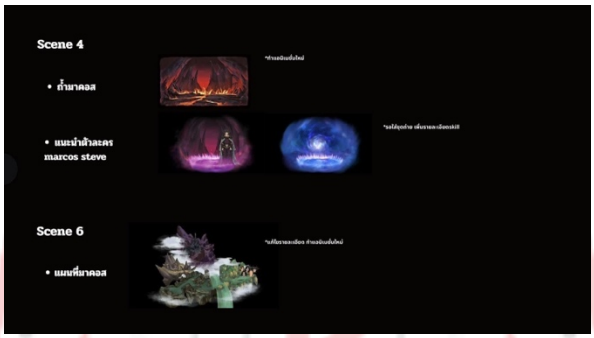
3.7.2.4 การส่งความคืบหน้าช่วงที่ 4 (100%)

ในการส่งความคืบหน้า 100% ผู้ศึกษาได้มีการเพิ่มทั้งเสียงและสื่อมีเดีย เพื่อให้เพิ่มบรรยากาศภายในเรื่อง ทั้งในเรื่องของเสียงเอฟเฟค (Sound Effects) ในการต่อสู้ หรือซาวน์แอมเบียน (Ambient Sound) ในการช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องราวและบรรยากาศภายในเรื่อง และได้มีการอัดเสียงตัวละครนำไปใส่เอฟเฟคเสียงเพื่อเพิ่มการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตัวละครในแบบที่การใช้เสียงจริงของนักแสดงไม่สามารถทำได้ แต่ได้มีการลดในเรื่องของเอฟเฟคพลังวิเศษของตัวละครลง เนื่องจากข้อจำกัดในการฉายของโปรเจคเตอร์ ที่ไม่สามารถครอบคลุมไปถึงนักแสดงได้ทุกพื้นที่บนเวที



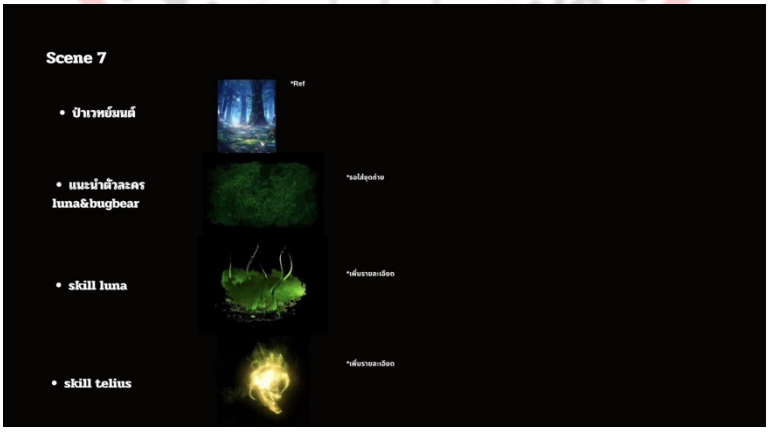
ภาพที่ 3.264 : ภาพสไลด์การนำเสนอมีเดียตั้งแต่ฉาก 1 ถึง 17 100% (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



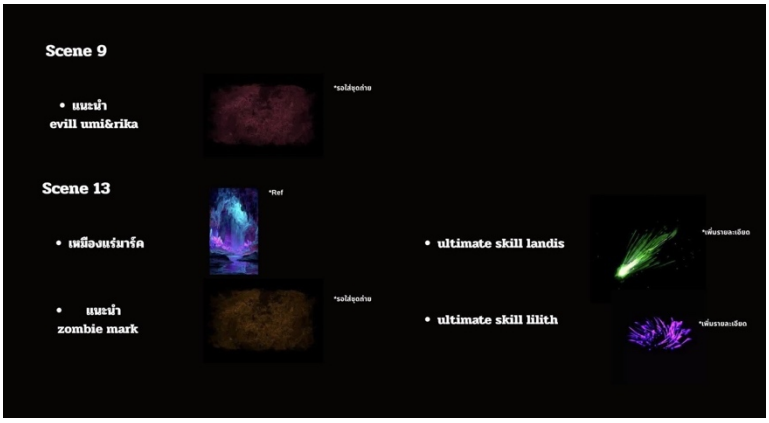
ภาพที่ 3.265 : ภาพสไลด์การนำเสนอมีเดียตั้งแต่ฉาก 1 ถึง 17 100% (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.266 : ภาพสไลด์การนำเสนอมีเดียตั้งแต่ฉาก 1 ถึง 17 100% (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



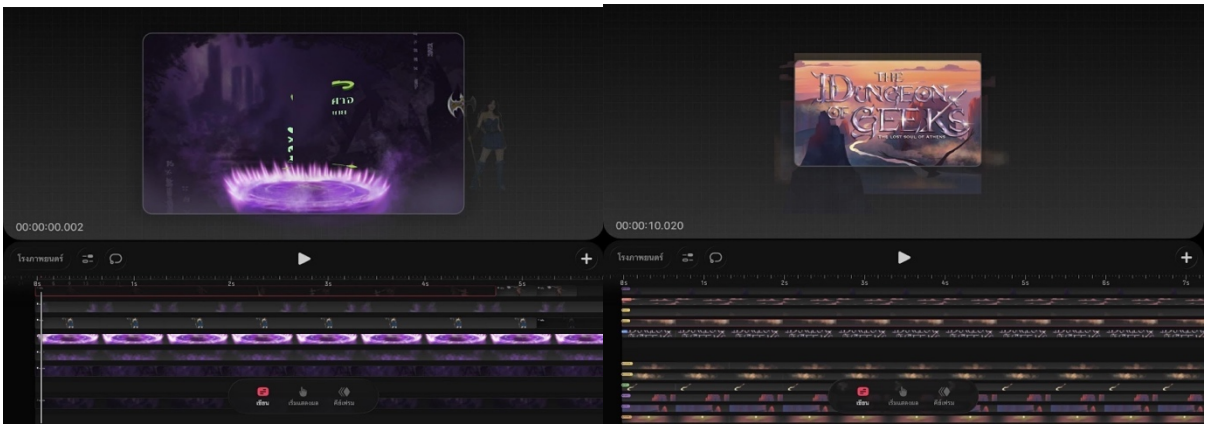
ภาพที่ 3.267 : ภาพสไลด์การนำเสนอมีเดียตั้งแต่ฉาก 1 ถึง 17 100% (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา



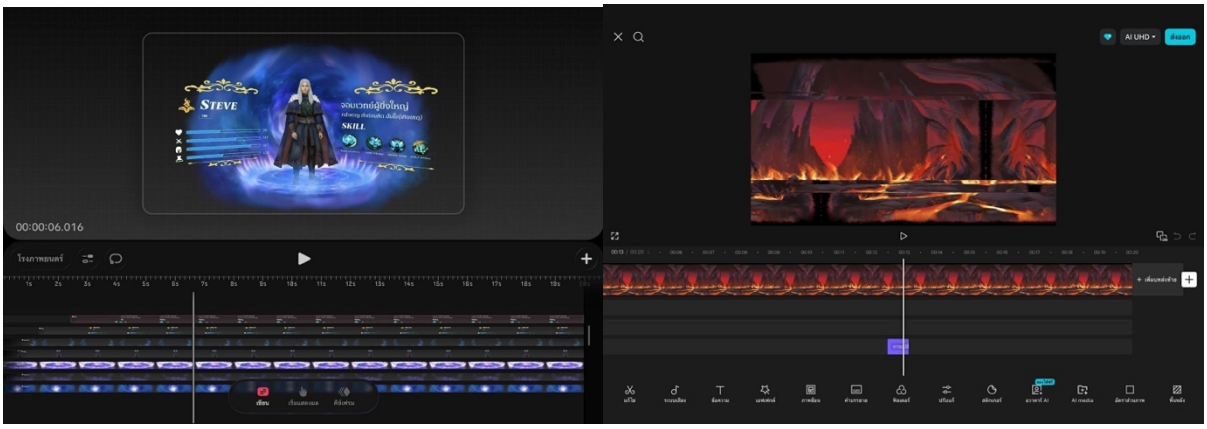
ภาพที่ 3.268 : ภาพสไลด์การนำเสนอมีเดียตั้งแต่ฉาก 1 ถึง 17 100% (5)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.269 : การใช้โปรแกรมทำภาพเคลื่อนไหว Procreate Dream (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.270 : การใช้โปรแกรมทำภาพเคลื่อนไหว Procreate Dream (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.271 : ภาพหน้าเข้าเกมครั้งแรก

ที่มา : ผู้ศึกษา



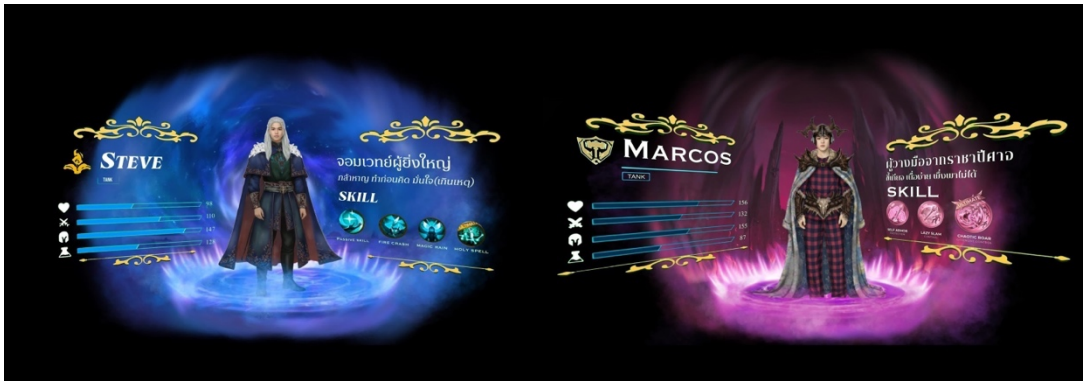
ภาพที่ 3.272 : ภาพหน้าตั้งชื่อตัวละคร

ที่มา : ผู้ศึกษา



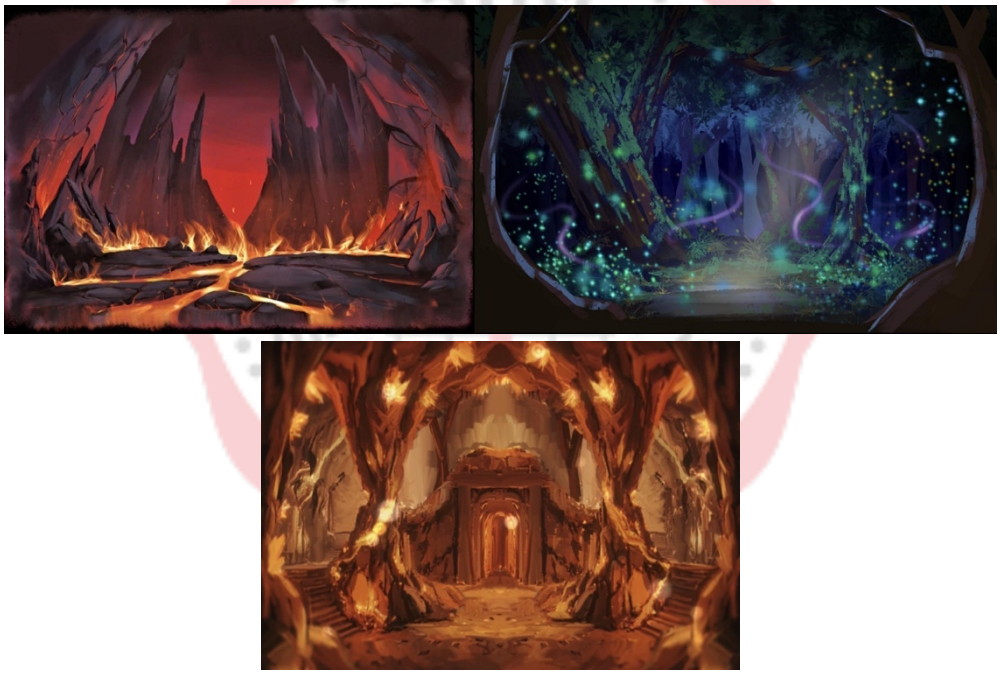
ภาพที่ 3.273 : ภาพแนะนำตัวละคร ลิลิธ เลนดีส และเทลิอุส

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.274 : ภาพแนะนำตัวละคร มาร์คอส และสตีฟ

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.275 : ภาพฉากภายในเกมที่วาดขึ้นเอง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.276 : ภาพฉากแผนที่มาร์คอส

ที่มา : ผู้ศึกษา



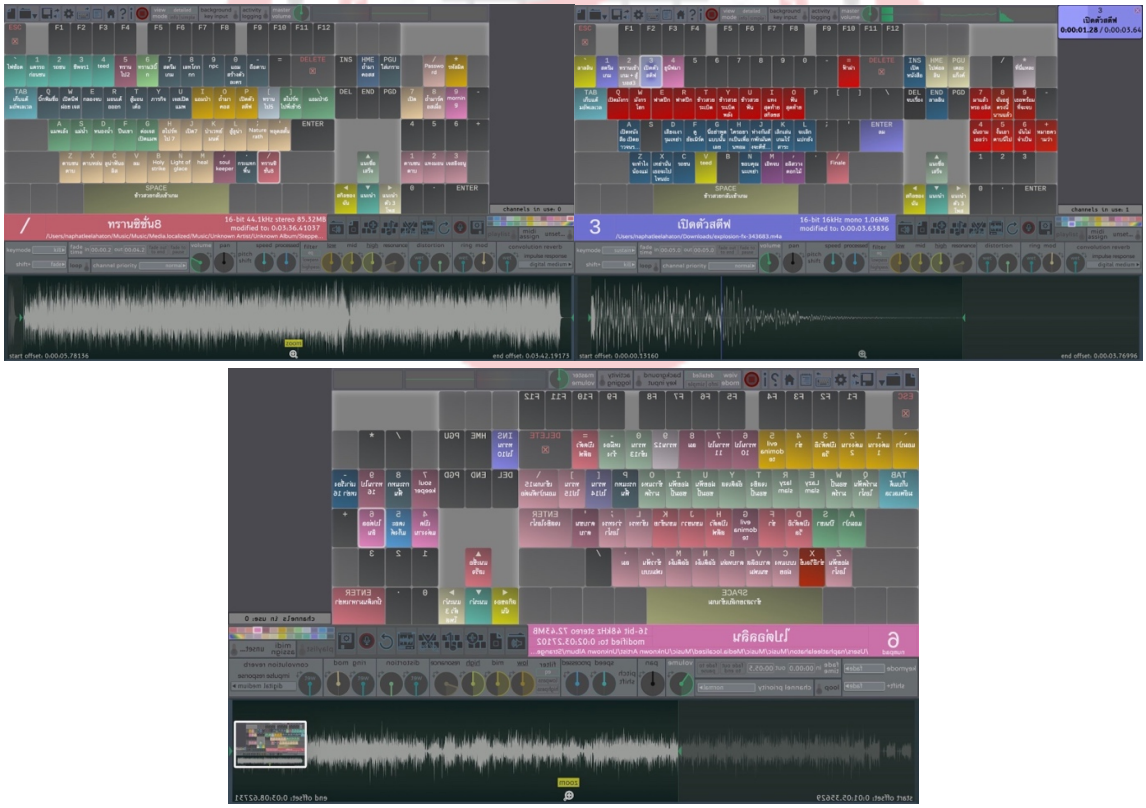
ภาพที่ 3.277 : ภาพแนะนำบอส นางฟ้าลูน่า บักแบร์ อีวิลยูมิ/ริกะ และซอมบี้มาร์ค

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.278 : ภาพสัญลักษณ์บอส นางฟ้าลูน่า ซอมบี้มาร์ค เทียแมต

ที่มา : ผู้ศึกษา

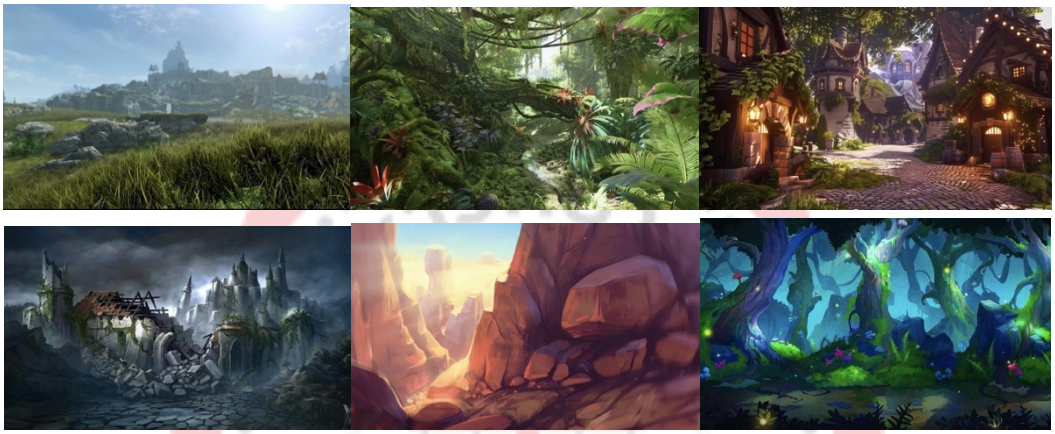


ภาพที่ 3.279 : ภาพเสียงจากโปรแกรม SoundPlant ที่ใช้ส่งในความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

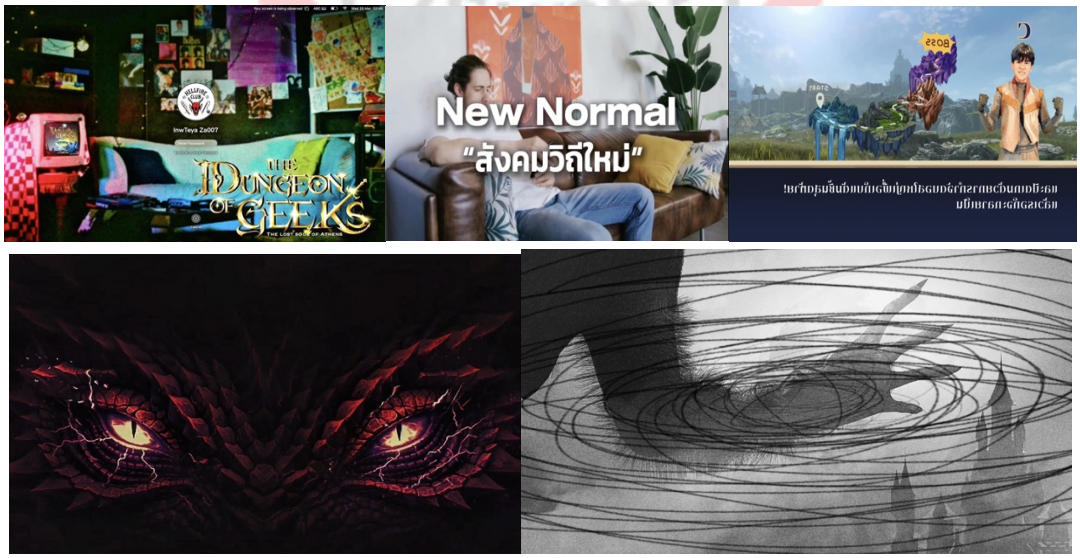
3.7.2.5 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ในช่วงการซ้อมใหญ่ ปัญหาที่ผู้ศึกษาได้พบคือ ข้อมูลที่จะช่วยในเรื่องความเข้าใจกับผู้ชมมีน้อยเกินไป ทำให้ผู้ศึกษาต้องเพิ่มฉากและข้อมูลเพื่อให้ผู้ชมสามารถติดตามและมีอารมณ์ร่วมไปกับสถานการณ์ภายในเรื่องได้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังเกิดปัญหาเรื่องของวิธีการฉายโปรเจคเตอร์ที่ต้องการฉายให้เป็นภาพใหญ่ และต้องใช้โปรเจคเตอร์ทั้งหมด 3 ตัว และข้อจำกัดคือการฉายภาพอย่างไรให้เวลาของการฉายภาพตรงกันทั้งหมด เนื่องจากโปรเจคเตอร์ด้ายซ้ายและขวา ฉากเป็นภาพเดียวกัน และเพื่อให้ต่อเป็นภาพเดียวกันจึงจำเป็นอย่างมากที่จะต้องฉายขึ้นให้พร้อมกันมากที่สุด



ภาพที่ 3.280 : ภาพฉากภายในเกมที่หาเพิ่มจากอินเตอร์เน็ต

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.281 : ภาพที่ให้ข้อมูลกับผู้ชม

ที่มา : ผู้ศึกษา

นอกจากนี้ ในส่วนของการแนะนำตัวละครต่างๆ จำเป็นจะต้องใช้ภาพจริงของนักแสดงที่แต่งกายเป็นตัวละครตามบทบาท ผู้ศึกษาจึงได้ประสานงานกับฝ่ายคอสตูม เพื่อวางแผนช่วงเวลาในการทำงาน และประเภทชุดของตัวละครแต่ละตัว หลังจากนั้นผู้ศึกษาจึงได้เซ็ทฉากที่ใช้ถ่ายภาพตัวละครทุกตัวด้วยกรีนสกรีน (Green Screen) เพื่อใช้ในการตัดต่อสื่อมัลติมีเดียต่อไป



ภาพที่ 3.282 : ภาพถ่ายตัวละครบนกรีนสกรีน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.283 : ภาพหลังนำไปตัดต่อเป็นสื่อมีเดีย

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.284 : ภาพหลังนำไปตัดต่อเป็นสื่อมีเดีย

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7.2.6 ปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ข้อมูลที่ต้องศึกษามีเยอะ และต้องฝึกใช้โปรแกรมที่ไม่เคยใช้	ปรึกษาอาจารย์ และฝึกใช้โปรแกรมให้ได้ในระดับพื้นฐาน
หลังส่งความคืบหน้า 30%	ภาพที่มองโลกในเกมระหว่างทีมออกแบบและผู้กับกับยังไม่ตรงกัน ยังมีส่วนที่เหมือนเกมกระดานมากกว่าเกม RPG	ประชุมและวางแผนอย่างเป็นระบบ โดยมีการจัดทำภาพอ้างอิง (Visual Reference) ใช้ยุคกลาง (Medieval) และความแฟนตาซี (Fantasy) เป็นกรอบแนวทางในการกำหนดทิศทางของการสร้างสรรค์ผลงานให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน

ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	หาซาวน์เอฟเฟคให้ตรงกับที่ต้องการไม่ได้	อัดเสียงด้วยอุปกรณ์และวิธีหลายรูปแบบ นำมามิกซ์เสียง(Mixing)จนได้เสียงที่ตรงตามความต้องการ
หลังส่งความคืบหน้า 50%	ภาพของมีเดียมีน้อยมากเกินไป อาจารย์ไม่เห็นความคืบหน้าของงาน	เนื่องด้วยในช่วง50%เป็นการเน้นไปทางซาวน์มากกว่า จึงต้องพยายามหาจังหวะแทรกมีเดียในงานให้มากกว่าเดิม
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	ไม่สามารถทำภาพเคลื่อนไหวได้ทันทุกอัน เนื่องจากเปลี่ยนโปรแกรมที่ใช้ทำให้ต้องใช้เวลาในการศึกษามากขึ้น	เนื่องด้วยข้อจำกัดด้านเวลา จึงเลือกใช้วิธีนำเสนอผ่านภาพนิ่งผสมกับบางส่วนที่เป็นภาพเคลื่อนไหว
หลังส่งความคืบหน้า 70%	อาจาร์มีความเห็นว่ามีปริมาณเนื้อหาที่ไม่เพียงพอต่อการวิเคราะห์ เนื่องจากสื่อที่ใช้จัดแสดงยังเป็นเพียงภาพนิ่ง ส่งผลให้ไม่สามารถความแตกต่างของผลงานช่วง 50% และ 70% ได้อย่างชัดเจน ระดับเสียงซาวน์ดังจนกลบเสียงของนักแสดง	ผู้ศึกษาต้องเร่งดำเนินการผลิตต้นแบบที่เป็นภาพเคลื่อนไหว เพื่อแสดงประสิทธิภาพและทำให้เห็นความแตกต่างของชิ้นงานยิ่งขึ้นในขั้นตอนถัดไป ควบคุมและเช็คระดับเสียงให้ดีในทุกรอบก่อนทำการแสดง
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	มีเดียบางซีนต้องอิงจากนักแสดงในตอนที่แต่งกายตามคาแรคเตอร์แล้ว	สร้างภาพนักแสดงที่ใส่เสื้อผ้าตามสเก็ตช์ของฝ่ายคอสตูมเพื่อให้เห็นภาพได้ชัดเจนมากขึ้น
หลังส่งความคืบหน้า 100%	การกำหนดระยะสิ้นสุดของมีเดีย เนื่องจากโปรเจคเตอร์มีระยะการฉากที่ไม่ครอบคลุมในตำแหน่งที่ต้องการ	เพิ่มจำนวนโปรเจคเตอร์ และเบลอขอบภาพของมีเดียเพื่อให้ไม่ดูเป็นภาพตัดขาด

วันซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)	ต้องการฉายโปรเจคเตอร์ให้เป็นภาพใหญ่ และต้องใช้โปรเจคเตอร์ทั้งหมด 3 ตัว และข้อจำกัดคือการฉายภาพอย่างไรให้เวลาของการฉายภาพตรงกันทั้งหมด	ซื้อกล่องแยกสัญญาณภาพ HDMI (HDMI Splitter) อุปกรณ์ที่ทำหน้าที่จำลองสัญญาณภาพและเสียงจากแหล่งเดียว ออกไปยังจอแสดงผล 2 จอพร้อมกัน โดยแสดงผลเป็นภาพเดียวกัน และทำการสะท้อนภาพ (Mirror Image) ทั้งสองฝั่ง และใช้เทคนิคการวาดภาพแบบสมมาตร (Symmetry Drawing) และเบลอขอบด้านข้างของภาพให้เข้าหากัน
	ภาพบรรยากาศฉากภายในเกมและข้อมูลที่จะขยายความเข้าใจของผู้ชมมีน้อยเกินไป	วาดภาพเคลื่อนไหวและหาภาพเคลื่อนไหวที่มีลายเส้นคล้ายภาพที่วาดในอินเตอร์เน็ต (Internet)เพิ่ม และหาช่วงที่สามารถแทรกข้อมูลเข้าไปในมีเดียได้เพิ่มอีก

ตารางที่ 3.28 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไข (ผู้ออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.7.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการออกแบบเสียงและมัลติมีเดีย (Production)

3.7.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานช่วงการแสดง

ตรวจเช็คอุปกรณ์ต่างๆ เช่น โปรเจคเตอร์ให้เชื่อมกับไอแพด จัดระเบียบสายไฟให้เรียบร้อย เช็คไฟล์ภาพและคิวในการเปิดสไลด์ เช็คและปรับแก้ตำแหน่งโปรเจคเตอร์ ในบางช่วงโปรเจคเตอร์อาจจะดับเนื่องจากต้องเปิดไว้ตลอดช่วงการแสดง ทำให้โปรเจคเตอร์ร้อนและดับ จึงต้องมีพัดลมพกพาคอยเป่าเพื่อลดความร้อนของเครื่อง ในส่วนของเสียง ผู้ศึกษาต้องคอยตรวจสอบความพร้อมของระบบและเครื่องมือที่ใช้ในการแสดง และคอยตรวจสอบระดับเสียงว่าดังเกินไป หรือเบาเกินไปหรือไม่



ภาพที่ 3.285 : ภาพเช็คอุปกรณ์และตำแหน่งของภาพก่อนเริ่มการแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา, จิร อังศุธรรมทัต

3.7.3.2 ช่วงการแสดงจริง

(1) รอบที่1 วันพฤหัสบดีที่ 26 มีนาคม 2569

ช่วงที่ทำการแสดงผู้ศึกษาจะทำหน้าที่เปิดสื่อมัลติมีเดียพร้อมผู้ช่วยอีกสองคน ส่วนของเสียงจะเป็นผู้ช่วยกดคิวและมีผู้กำกับช่วยดูคิว ในวันแรกยังมีการแก้มีเดียและมีผิดคิวในบางช่วง และระดับเสียงยังดังมากเกินไป ทำให้ต้องลดระดับเสียงลง และทวนคิวให้แม่นกว่าเดิม



ภาพที่ 3.286 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 26 มีนาคม 2569

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต

(2) รอบที่ 2 วันศุกร์ที่ 27 มีนาคม 2569

เกิดข้อผิดพลาดที่โปรแกรมทำให้คิวมีเดียเร็วกว่าปกติ แต่ไม่ได้ส่งผลกับการแสดงมาก และยังสามารถย้อนกลับคิวโดยที่ไม่ต้องปิดและเริ่มใหม่ จึงสามารถเล่นต่อไปได้อย่างปกติ



ภาพที่ 3.287 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 27 มีนาคม 2569

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) รอบที่ 3 วันเสาร์ที่ 28 มีนาคม 2569

การแสดงราบรื่น และไม่มีข้อผิดพลาดใดๆ มีการเพิ่มเนื้อหาในมีเดียเล็กน้อย



ภาพที่ 3.288 : ภาพการแสดงจริงรอบวันที่ 28 มีนาคม 2569

ที่มา : ผู้ศึกษา, ru ok

3.7.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดงด้านเสียงและสื่อมัลติมีเดีย (Post-Production)

เมื่อทำการแสดงจบ ผู้ศึกษาได้ทำการเก็บอุปกรณ์ทั้งหมดที่นำมาใช้ทั้งในส่วนของระบบเสียง และอุปกรณ์โปรเจคเตอร์ ส่งคืนอุปกรณ์ที่ยืมสาขาวิชามา เคลียร์ระบบไฟทุกอย่าง และทำความสะอาดพื้นที่ทำงานให้เรียบร้อย

บทที่ 4
สรุปผลจากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

4.1.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

จากการได้รับหน้าที่เป็นผู้กำกับในเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ของละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้บทบาทสำคัญของการเป็นผู้กำกับในฐานะ “ผู้นำทาง” ที่ไม่ได้เพียงกำหนดทิศทางของเรื่องเท่านั้น แต่ยังต้องเป็นผู้ประคับประคองและนำพาทีมงานทุกฝ่ายให้ก้าวไปในทิศทางเดียวกัน ผู้กำกับจึงเปรียบเสมือนผู้ถือ “เข็มทิศ” ที่เกิดจากการรวมพลังของความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์ และศักยภาพของทุกคนในทีม เพื่อนำพาการเดินทางไปสู่ปลายทางที่ตั้งไว้ร่วมกัน อย่างไรก็ตาม เส้นทางของการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ไม่ได้ราบรื่นเสมอไป ผู้ศึกษาได้เผชิญกับอุปสรรคหลากหลาย ทั้งในด้านการตัดสินใจ ความกดดัน ความไม่มั่นใจในตนเอง รวมถึงความคาดหวังจากทั้งภายในและภายนอก ซึ่งในบางช่วงเวลาได้กลายเป็น “กำแพง” ที่ทำให้เกิดความลังเลและตั้งคำถามกับศักยภาพของตนเอง แต่เมื่อได้เผชิญหน้ากับปัญหาเหล่านั้น ผู้ศึกษาจึงตระหนักได้ว่า อุปสรรคทุกอย่างล้วนเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ “การก้าวข้าม” ที่สำคัญ ทั้งในฐานะผู้กำกับและในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง

ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่าการไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรค และการคงไว้ซึ่ง “ความพยายาม” คือสิ่งสำคัญที่ทำให้สามารถก้าวผ่านช่วงเวลาที่ยากลำบากมาได้ ไม่ว่าจะเป็นการตัดสินใจในสถานการณ์ที่ไม่แน่นอน การสร้างกำลังใจให้กับทีมงาน หรือแม้กระทั่งการค้นหาจินตนาการใหม่ ๆ เพื่อพัฒนางานให้ดียิ่งขึ้น สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นบทเรียนที่หล่อหลอมให้ผู้ศึกษามีความเข้มแข็ง มีสติ และสามารถรับมือกับปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างมีเหตุผลมากยิ่งขึ้น

ในขณะเดียวกัน กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องนี้ยังสะท้อนถึง “การเปลี่ยนผ่าน” ของผู้ศึกษาในฐานะนิสิตชั้นปีที่ 4 ซึ่งเป็นช่วงเวลาสำคัญของการก้าวสู่ปลายทางของการศึกษา และกำลังก้าวเข้าสู่การเปลี่ยนแปลงครั้งใหญ่ในชีวิต ละครเรื่องนี้จึงไม่ได้เป็นเพียงผลงานทางวิชาการ แต่เป็นเสมือนภาพสะท้อนของการเติบโต การเรียนรู้ และการ “จากลา” กับช่วงเวลาหนึ่งของชีวิต

การทำงานร่วมกันกับทีมงานทุกฝ่ายตลอดระยะเวลาที่ผ่านมา เปรียบเสมือนการเดินทางที่เต็มไปด้วยทั้งความสุข ความเหนื่อยล้า ความกดดัน และความทรงจำที่มีคุณค่า ทุกคนได้ร่วมกันสร้างผลงานจากความตั้งใจ ความพยายาม และความรักที่มีต่อศิลปะการแสดง จนกลายเป็นผลงานที่ไม่ใช่เพียงสิ่งที่เกิดขึ้นบนเวที แต่เป็นประสบการณ์ที่หล่อหลอมตัวตนของผู้ศึกษาและทีมงานทุกคน

ท้ายที่สุด สิ่งที่ผู้ศึกษาได้รับจากการเป็นผู้กำกับในครั้งนี้ ไม่ได้มีเพียงทักษะหรือความรู้ด้านการสร้างสรรค์ผลงานเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการได้เรียนรู้ที่จะยอมรับความไม่สมบูรณ์ของตนเอง การกล้าเผชิญหน้ากับความจริง และการก้าวข้ามความกลัวภายในใจ ละครเรื่อง The Dungeon of Geeks จึงเปรียบเสมือน “ก้าวสุดท้าย” ของการเป็นนิสิต และเป็น “จุดเริ่มต้น” ของการเติบโตในเส้นทางชีวิตต่อไป และสิ่งที่ยังคงหลงเหลืออยู่หลังจากทุกอย่างจบลง ไม่ใช่เพียงแค่ผลงานละครเวทีหนึ่งเรื่อง แต่คือ “ความทรงจำ” ของการเดินทางร่วมกัน ที่ครั้งหนึ่งผู้ศึกษาและทีมงานทุกคนได้เคยสร้าง เติบโต และก้าวข้ามไปพร้อมกัน

หากสิ่งนี้คือปลายทางของการเดินทางในช่วงหนึ่งของชีวิตแล้ว ทุกสิ่งที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้ล้วนเป็น “ระหว่างทาง” ที่มีความหมายอย่างยิ่ง แต่เมื่อเส้นทางนี้สิ้นสุดลง ก็ย่อมมีเส้นทางใหม่รอคอยอยู่เสมอ ผู้ศึกษายังคงต้องออกเดินทางต่อไป ในสถานที่ที่ไม่คุ้นเคย ในโลกที่ยังไม่รู้จัก เพื่อเรียนรู้ ทำความเข้าใจ และเติบโตไปกับตัวเองอย่างไม่สิ้นสุด

4.1.2 ปัญหาและแนวทางแก้ไขปัญหาด้านกำกับการแสดง

ปัญหาที่เกิดขึ้น	ผลที่ตามมา	แนวทางการแก้ไข
1. การสื่อสารระหว่างการทำงาน	เมื่อเกิดการสื่อสารที่ผิดพลาดหรือการสื่อสารที่ไม่เข้าใจซึ่งกันและกัน ทำให้การทำงานในบางครั้ง แต่ละคนมีความเห็นไม่ตรงกันกัน จนทำให้มีผลกระทบทางด้านจิตใจ และความรู้สึก อีกทั้งทำให้ในการที่ต่างฝ่ายต่างตัดสินใจนั้น การสร้างสรรค์ผลงานจึงไม่เป็นไปในทิศทางเดียวกัน	เปิดโอกาสให้ทุกคนได้พูดคุยกันมากขึ้น มีการรับฟังข้อเสนอแนะของทุกคนทุกครั้งหลังจากการซ้อมหรือเกิดการเปลี่ยนแปลงประเด็นต่าง ๆ ในโปรดักชันหลังจากรับฟังข้อเสนอแนะจึงพูดคุยเพื่อหาข้อสรุปตรงกลาง และอธิบายสิ่งต่าง ๆ ให้ชัดเจน ให้กับทุกคน
2. เวลาในการซ้อม	เนื่องจากระยะเวลาในการซ้อมนั้นใช้ระยะเวลาร่วมหลายเดือน อีกทั้ง นักแสดงในโปรดักชันมีจำนวนค่อนข้างเยอะ ทำให้ในบางครั้งเมื่อเกิดการลากระทันหันหรือ ไม่ตรงต่อเวลา เป็นจำนวนมาก จึงทำให้ไม่สามารถซ้อมตามแผนที่กำหนดไว้ได้ มีผลกระทบ	พูดคุยถึงปัญหาร่วมกัน เพื่อหาข้อตกลงในเรื่องของเวลา อธิบายให้เกิดความเข้าใจรวมทั้ง ต้องเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน ในเพื่อร่วมโปรดักชันเดียวกัน เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานนั้นดำเนินไปได้อย่างราบรื่น

	ให้การทำงาน และการซ้อมนั้นล่าช้าออกไป	

ตารางที่ 4.1 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขด้านกำกับการแสดง
ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks
ที่มา : ผู้ศึกษา

4.1.3 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านกำกับการแสดง

ภาพรวมของละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks ได้รับเสียงตอบรับและคำชื่นชมจากผู้ชมเป็นอย่างดี ทั้งในด้านวิธีการนำเสนอภาพบนเวที การผสมผสานองค์ประกอบศิลป์ที่มีความลงตัว และรูปแบบการเล่าเรื่องที่มีความน่าสนใจ สามารถดึงดูดให้ผู้ชมติดตามตัวละครและเรื่องราวได้อย่างต่อเนื่อง ตัวละครทุกตัวมีบทบาทที่ชัดเจนในการขับเคลื่อนเรื่อง และสามารถถ่ายทอดสารสำคัญของเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะประเด็นของการเติบโต การก้าวข้าม และการเผชิญหน้ากับความสูญเสีย ซึ่งผู้ชมสามารถรับรู้และเชื่อมโยงกับอารมณ์ของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง อย่างไรก็ตาม ในช่วงต้นของเรื่องมีจังหวะการดำเนินที่ค่อนข้างช้า เนื่องจากเป็นส่วนสำคัญในการปูพื้นฐานและสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับโลกของเกมและความสัมพันธ์ของตัวละคร เมื่อผู้ชมเข้าใจบริบทดังกล่าวแล้ว การดำเนินเรื่องในช่วงถัดไปสามารถสร้างความเข้มข้นและอารมณ์ร่วมได้อย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้ชมสามารถติดตามเรื่องราวได้อย่างเพลิดเพลินโดยไม่รู้สึกถึงระยะเวลาการแสดงที่ยาวประมาณ 2 ชั่วโมง ทั้งนี้ ด้วยระยะเวลาการแสดงที่ค่อนข้างยาว ประกอบกับข้อจำกัดของพื้นที่รับชม อาจส่งผลให้ผู้ชมบางส่วนเกิดความเมื่อยล้า หากมีการเพิ่มจำนวนรอบการแสดงหรือปรับรูปแบบพื้นที่ให้เหมาะสมมากยิ่งขึ้น จะช่วยเสริมประสบการณ์การรับชมให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4.1.4 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านกำกับการแสดง

จากกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks ผู้ศึกษาได้ตระหนักถึงบทบาทของผู้กำกับในมิติที่ลึกมากยิ่งขึ้นว่า การกำกับการแสดงไม่ได้เป็นเพียงการถ่ายทอดเรื่องราวตามสิ่งที่ตนเองต้องการจะเล่าเท่านั้น แต่คือการมองภาพรวมของผลงานทั้งหมด และการเติบโตไปพร้อมกับทีมงานทุกฝ่ายในโปรดักชัน ผู้กำกับจึงไม่ได้เป็นเพียง “ผู้เล่าเรื่อง” แต่เป็น “ผู้ประคับประคอง” ที่ต้องคำนึงถึงทั้งทิศทางของละคร กระบวนการทำงาน และพัฒนาการของผู้ร่วมงานทุกคน ไม่ว่าจะเป็นนักแสดงหรือทีมออกแบบ การเปิดพื้นที่ให้ทุกคนได้มีส่วนร่วมในการเสนอความคิดเห็น ทดลอง และพัฒนาศักยภาพของตนเอง จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้ผลงานชิ้นนี้ไม่ได้เป็นเพียงผลลัพธ์ของผู้กำกับเพียงคนเดียว แต่เป็นผลลัพธ์ของการเติบโตร่วมกันของทั้งทีม ในขณะเดียวกัน กระบวนการนี้ยังเป็นเสมือน “ด่านสุดท้าย” ของการศึกษาในฐานะนิสิตชั้นปีที่ 4

ที่เปิดโอกาสให้ผู้ศึกษาได้ทดลอง ค้นหา และตัดสินใจในแนวทางการสร้างสรรค์ของตนเองอย่างเต็มที่ ทั้งในด้านรูปแบบการเล่าเรื่อง วิธีการทำงานกับนักแสดง และการผสมผสานองค์ประกอบต่าง ๆ บนเวที ซึ่งล้วนเป็นประสบการณ์สำคัญที่จะนำไปต่อยอดในเส้นทางวิชาชีพในอนาคต ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่าการทำหน้าที่ผู้กำกับไม่ใช่การควบคุมทุกอย่างให้เป็นไปตามความต้องการของตนเอง แต่คือการ “รับฟัง” “ปรับปรุง” และ “เติบโต” ไปพร้อมกับทุกคนในโปรดักชัน การยอมรับความหลากหลายของความคิด และการนำสิ่งเหล่านั้นมาหลอมรวมให้เกิดเป็นผลงานที่มีเอกภาพ คือหัวใจสำคัญของการทำงานในครั้งนี้ ท้ายที่สุด กระบวนการสร้างสรรค์ The Dungeon of Geeks จึงไม่ได้เป็นเพียงการสร้างผลงานละครเวทีหนึ่งเรื่อง แต่เป็นพื้นที่ของการเรียนรู้ การเปลี่ยนผ่าน และการก้าวข้าม ทั้งในระดับของตัวผู้ศึกษาเองและทีมงานทุกคน ซึ่งจะกลายเป็นรากฐานสำคัญในการเติบโตและก้าวต่อไปในเส้นทางของชีวิตและการทำงานในอนาคต

4.2 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

4.2.1 ผลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

จากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานตั้งแต่เริ่มกระบวนการจนถึงวันแสดงจริงของละครเรื่อง “The Dungeon of Geeks” ผู้ศึกษาได้นำองค์ความรู้ทางศิลปะการแสดงมาประยุกต์ใช้ในการทำงานครั้งนี้ ได้เรียนรู้และพัฒนาทักษะในหลายด้าน ทั้งด้านการแสดง และกระบวนการทำงานในฐานะตัวละคร โดยผู้ศึกษาได้ทำการสรุปผลออกมา ดังนี้

4.2.1.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้ในฐานะนักแสดง

จากกระบวนการฝึกซ้อมและการแสดง ผู้ศึกษาได้พัฒนาทักษะด้านการวิเคราะห์และตีความบทละครในเชิงลึกมากยิ่งขึ้น ทั้งในมิติของเบื้องหลังความคิด แรงจูงใจ และความรู้สึกของตัวละครในแต่ละสถานการณ์ ส่งผลให้สามารถถ่ายทอดบทบาทได้อย่างมีความสมจริงและสอดคล้องกับบริบทของเรื่อง อีกทั้งยังเปิดโอกาสให้ได้เรียนรู้และเข้าใจมุมมองชีวิตที่หลากหลาย ผ่านการสวมบทบาทเป็นตัวละครที่มีช่วงวัย ประสบการณ์ และข้อจำกัดแตกต่างกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการทำความเข้าใจทัศนคติของบุคคลที่มีข้อจำกัดทางร่างกาย

ในด้านการปฏิบัติ ผู้ศึกษาได้พัฒนาความสามารถในการจัดการอารมณ์ของตนเองในฐานะนักแสดง รวมถึงการรับมือกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดหรือไม่เป็นไปตามที่วางแผนไว้ ผ่านการฝึกความยืดหยุ่นทางความคิด การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และการปล่อยวางต่อสิ่งที่ไม่สามารถควบคุมได้ นอกจากนี้ยังได้ฝึกสมาธิและความสามารถในการจดจ่อ เพื่อรักษาคุณภาพของการแสดงให้คงที่ตลอดกระบวนการ

ผู้ศึกษายังได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับผู้อื่นในลักษณะของการแสดงแบบหมู่คณะ (Ensemble) ซึ่งต้องอาศัยความร่วมมือ การสื่อสาร และความเข้าใจซึ่งกันและกันเป็นสำคัญ ควบคู่ไปกับการพัฒนาวินัยและความรับผิดชอบในบทบาทหน้าที่ของตนเอง อีกทั้งยังสามารถจัดลำดับความสำคัญและประเมินระดับความยากง่ายของปัญหาที่เกิดขึ้นได้อย่างเป็นระบบ

ในส่วนของทักษะทางกายภาพ ผู้ศึกษาได้เพิ่มพูนความสามารถในการใช้ร่างกายเพื่อสื่อสารความเป็นตัวละคร ไม่ว่าจะเป็นการเคลื่อนไหว การใช้ท่าทาง การแสดงฉากการต่อสู้ รวมถึงการประสานการเคลื่อนไหวในภาพรวมของกลุ่มนักแสดง ซึ่งล้วนเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างความสมบูรณ์ของการแสดงในเชิงศิลปะ และการสื่อสารต่อผู้ชมอย่างมีประสิทธิภาพ

4.2.1.2 สิ่งที่ได้เรียนรู้ในฐานะตัวละคร

จากการสวมบทบาทเป็นตัวละคร ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และพัฒนาความเข้าใจต่อทัศนคติและพฤติกรรมของบุคคลในบริบทที่เกี่ยวข้องกับ “เกม” และผู้ที่มีส่วนร่วมในเกมดังกล่าว ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายของแรงจูงใจ วิธีคิด และการตัดสินใจของมนุษย์ในสถานการณ์ต่าง ๆ ส่งผลให้ผู้ศึกษามีมุมมองที่เปิดกว้างมากยิ่งขึ้น สามารถยอมรับและเข้าใจความแตกต่างระหว่างบุคคลได้อย่างลึกซึ้ง นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังได้เรียนรู้ทักษะในการเข้าสังคม การสื่อสาร และการปรับตัวให้เหมาะสมกับบุคคลและสถานการณ์ที่แตกต่างกัน รวมถึงวิธีการเข้าหาผู้อื่นอย่างเหมาะสม ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการดำรงอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคม อีกทั้งยังได้ตระหนักถึงความสำคัญของการตัดสินใจและการลงมือกระทำในช่วงเวลาที่เหมาะสม โดยเฉพาะในขณะที่ยังมีโอกาส

ในด้านการพัฒนาตนเอง ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การเผชิญหน้ากับความกลัว การสร้างสมดุลระหว่างความต้องการส่วนบุคคลกับกรอบหรือมาตรฐานของสังคม ตลอดจนการยอมรับและก้าวข้ามความผิดพลาดในอดีต โดยนำประสบการณ์เหล่านั้นมาเป็นบทเรียนเพื่อการเติบโต และหลีกเลี่ยงการกระทำผิดซ้ำในอนาคต

ท้ายที่สุด ผู้ศึกษาได้ตระหนักถึงความสำคัญของการยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน และการดำรงอยู่กับปัจจุบันขณะอย่างมีสติ ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาทั้งในระดับตัวละครและระดับชีวิตจริง

4.3 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก

4.3.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบฉาก

ในฐานะผู้ออกแบบฉากสำหรับละครเรื่อง The Dungeon Of Geeks ความท้าทายหลักอยู่ที่กระบวนการออกแบบเพื่อรองรับการเปลี่ยนผ่านของสถานที่และบรรยากาศที่หลากหลายภายในพื้นที่จำกัด ประกอบกับข้อจำกัดด้านขนาดของผลงานและปัญหาเฉพาะหน้าในขั้นตอนการติดตั้ง ซึ่งสร้างแรงกดดันต่อทั้งตัวผู้ศึกษาและกระบวนการทำงานเป็นอย่างมากประสบการณ์ในครั้งนี้ได้ส่งเสริมให้ผู้ศึกษาเกิดการเรียนรู้อย่างรอบด้าน ทั้งในด้านการบริหารจัดการปัญหาเฉพาะหน้า การกล้าตัดสินใจภายใต้สภาวะวิกฤตเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปอย่างต่อเนื่อง รวมถึงการพัฒนาทักษะการสื่อสารและประสานงานร่วมกับช่างเทคนิคและคณะทำงาน นอกจากนี้ยังเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์และเสริมสร้างการทำงานร่วมกันเป็นทีมที่มีประสิทธิภาพท้ายที่สุด ประสบการณ์เหล่านี้ได้ส่งผลให้ผู้ศึกษาเกิดความเข้าใจในบทบาทของการเป็นผู้นำ และการเติบโตในฐานะนักออกแบบอย่างมีวิชาชีพ

สุดท้ายนี้ ตั้งแต่วันที่แรกจนถึงวันที่ผลงานชิ้นนี้ได้ปรากฏ ตัวผู้ศึกษานั้นรู้สึกเหมือนได้เติบโตไปพร้อม ๆ กับ ฉากที่เกิดขึ้น ระยะทางของกระบวนการอาจจะมีช่วงเวลาที่กดดันและเครียดบ้าง แต่สิ่งเหล่านั้นล้วนเป็นประสบการณ์ให้ตัวผู้ศึกษาได้เก็บเกี่ยวและเรียนรู้จากข้อผิดพลาดต่าง ๆ และนำมาต่อยอดเป็นงานออกแบบในชิ้นนี้ ผลงานชิ้นนี้ไม่ใช่เพียงตัวผู้ศึกษาคนเดียวที่ทำให้เกิดขึ้น แต่มันหมายถึงทุก ๆ คนที่ช่วยทำให้ผลงานชิ้นนี้ได้เกิดขึ้น ไม่ว่าจะเป็นครู เพื่อน ๆ และ น้อง ๆ ที่เข้ามาช่วยทำให้ฉากเรื่องนี้ได้ปรากฏออกมาสู่สายตาคนดู ถึงแม้ตลอดระยะเวลาการทำงาน อาจจะมีบางครั้งที่ไม่มั่นใจว่าสิ่งที่ทำอยู่นั้นใช่ตัวตนของตนเองหรือเปล่า แต่ผู้ศึกษาคิดว่าผลลัพธ์ที่ออกมานั้นเป็นที่น่าพึงพอใจ และยังเป็นตัวตนของผู้ศึกษาอยู่

4.3.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบฉาก

(1) ฉากที่เสมือนโลกสองขั้วระหว่างโลกจริง กับ โลกเกม

(2) การเปลี่ยนฉากไม่ใช่แค่เปลี่ยนเพื่อเล่าเรื่อง แต่มันเหมือนคนดูได้อยู่ในนั้นด้วยจริง ๆ

(3) ฉากมีความสื่อสารของแก่งเรื่องได้อย่างชัดเจน

4.3.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก

เนื่องจากงานออกแบบฉากในโครงการนี้มีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับฝ่ายอื่น ๆ การสื่อสารแนวความคิดด้านการออกแบบจึงจำเป็นต้องมีความชัดเจนและมั่นคง พร้อมทั้งต้องมีการถ่ายทอดข้อมูลอย่างครบถ้วนแก่ทีมงานและผู้ช่วย เพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกันและกำหนดแนวทางในการปฏิบัติงานให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันอย่างมีประสิทธิภาพ

4.4 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง

4.4.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง

ผู้ศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากผ่านการดัดแปลงบทละคร The Dungeon of Geeks จากบริบทของเกมกระดานสู่โลกของเกมออนไลน์ร่วมสมัย ทำให้ต้องศึกษารูปแบบการออกแบบในสื่อเกมมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านอาวุธ การออกแบบของใช้ของตัวละคร และองค์ประกอบทางภาพที่ใช้สื่อถึงตัวตน ระดับ หรือบทบาทของตัวละคร ก่อนนำมาประยุกต์ใช้กับการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากสำหรับการแสดง

นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังได้เรียนรู้ว่าอุปกรณ์ประกอบฉากไม่ได้มีหน้าที่เพียงสร้างความสวยงามหรือสนับสนุนการใช้งานบนเวทีเท่านั้น แต่ยังเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องและการสื่อสารตัวตนของตัวละครผ่านรูปทรง สี วัสดุ และรายละเอียดของวัตถุ อีกทั้งยังได้เรียนรู้การทำงานร่วมกับฝ่ายต่าง ๆ เพื่อให้แนวทางการออกแบบสามารถพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งด้านเครื่องแต่งกาย ฉาก และแสง รวมถึงการปรับแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างการใช้งานจริง เพื่อให้อุปกรณ์มีความเหมาะสมทั้งในด้านการใช้งาน ความปลอดภัย และความสอดคล้องกับภาพรวมของการแสดง

4.4.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง

(1) ผู้ชมส่วนใหญ่มองว่าสามารถแยกโลกความเป็นจริงและโลกในเกมได้ผ่านอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยเฉพาะอาวุธและวัตถุแฟนตาซี

(2) อุปกรณ์บางชิ้นช่วยสะท้อนบุคลิกและตัวตนของตัวละคร ทำให้ผู้ชมเข้าใจลักษณะของตัวละครได้ชัดเจนขึ้น

(3) ผู้ชมบางส่วนให้ข้อเสนอแนะว่ารายละเอียดของอุปกรณ์บางชิ้นอาจมองเห็นได้ไม่ชัดจากระยะไกล

(4) อุปกรณ์ประกอบฉากสามารถทำงานร่วมกับแสงและเครื่องแต่งกายได้อย่างสอดคล้อง ช่วยเสริมบรรยากาศของเรื่องได้มากขึ้น

4.4.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง

ผู้ศึกษามองว่าการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากควรอาศัยการสื่อสารและการทำงานร่วมกันระหว่างแต่ละฝ่ายตั้งแต่ช่วงต้น เพื่อให้แนวทางการออกแบบสามารถพัฒนาไปในทิศทางเดียวกัน ทั้งในด้านรูปแบบ การใช้งาน และความสอดคล้องกับภาพรวมของการแสดง รวมถึงควรคำนึงถึงความเหมาะสมในการใช้งานจริงและความแข็งแรงของอุปกรณ์ควบคู่กันไป

4.5 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

4.5.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

การได้ก้าวเข้ามาทำหน้าที่ผู้ออกแบบเครื่องแต่งกายในละครเรื่อง The Dungeon of Geeks เปรียบเสมือนการได้ร่วมเดินทางไปในดันเจี้ยนแห่งความทรงจำที่แสนพิเศษพร้อมกับตัวละคร จากพื้นฐานของเรื่องที่พูดถึงความแปลกแยก บาดแผลทางใจ และการสร้างโลกสมมติขึ้นมาปกป้องตัวเอง เป็นสิ่งที่สะท้อนกลับมาสู่ตัวผู้ศึกษาอยู่เสมอ ในช่วงเริ่มต้นของการทำงาน ความท้าทายที่ยิ่งใหญ่ที่สุดไม่ใช่เพียงแค่การออกแบบชุดเกราะให้ดูแข็งแกร่งแต่คือการ ค้นหา ว่าเราจะสะท้อนความเจ็บปวดที่มองไม่เห็นให้ออกมาเป็นรูปธรรมได้อย่างไร หลายครั้งที่ต้องจมอยู่กับกองวัสดุ โครงสร้างเกราะที่ไม่ลงตัว และความกดดันในการสร้างโลกสองมิติที่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง แต่นั่นกลับเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่า ความสวยงามที่แท้จริงของงานออกแบบไม่ได้อยู่ที่ความสมบูรณ์แบบ แต่อยู่ที่ความหมายที่ซ่อนอยู่ภายใต้งานออกแบบเหล่านั้น

จากการเรียนรู้ตลอดระยะเวลาการทำงาน ปัญหาและอุปสรรคที่ถาโถมเข้ามา หรือความไม่สอดคล้องกันของทิศทางการออกแบบในตอนแรก ล้วนเป็นบททดสอบที่ทำให้ผู้ศึกษาได้ เติบโต และ ยอมรับ ในข้อผิดพลาด การต้องสวมบทบาทเป็นตัวละครที่เล่นตำแหน่งทีมคอสตูมครั้งนี้ทำให้ได้เรียนรู้ทักษะการตัดสินใจ การเจรจา และความสำคัญของการทำงานเป็นทีมที่แน่นแฟ้น เหมือนกลุ่มนักผจญภัยในเกม RPG ที่หากขาดใครคนใดคนหนึ่งไป ภารกิจนี้คงไม่อาจสำเร็จลงได้ ประสบการณ์เหล่านี้ทำให้ผู้ศึกษาแข็งแกร่งขึ้น กล้าที่จะลองผิดลองถูกกับการทำงาน จนสามารถเปลี่ยนความกลัวในตอนเริ่มต้นให้กลายเป็นความภาคภูมิใจในตอนท้ายได้

สุดท้ายนี้ ผลงานที่ปรากฏออกมาสู่สายตาผู้ชมไม่ใช่เพียงแค่ผลลัพธ์ของคะแนนหรือรายวิชา แต่มันคือบันทึกการเดินทางตลอด 4 ปีในรั้วมหาวิทยาลัยที่หล่อหลอมให้ผู้ศึกษากลายเป็นนักออกแบบอย่างเต็มตัว

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ที่ให้คำปรึกษาและมอบแนวทางสร้างสรรค์ ขอบคุณครอบครัวที่เป็นกำลังใจสำคัญ

และขอบคุณเพื่อนร่วมทีมทุกคนที่ร่วมต่อสู้กับภารกิจสุดท้ายในดันเจี้ยนแห่งนี้มาด้วยกันจน ผู้ศึกษาหวังว่าผลงานชิ้นนี้จะสร้างแรงบันดาลใจและเป็นข้อพิสูจน์ถึงความพยายามที่ทุ่มเทไปทั้งหมด ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้นั้นเป็นที่น่าพึงพอใจและสร้างความภาคภูมิใจอย่างยิ่งสำหรับก้าวแรกในวิชาชีพนักออกแบบต่อจากนี้

4.5.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

(1) เครื่องแต่งกายช่วยส่งเสริมคาแรคเตอร์ของตัวละครได้อย่างชัดเจน

(2) เครื่องแต่งกายตัวละครในโลกจริงมีความเหมาะสมกับนักแสดง ช่วยสร้างคาแรคเตอร์ให้ดูสมจริง

(3) เครื่องแต่งกายตัวละครในโลกเกม มีความเหมาะสมกับคาแรคเตอร์ของนักแสดง และทำให้บทบาทชัดเจน

(4) เครื่องแต่งกายของตัวละครเทย่า เห็นถึงความยิ่งใหญ่ ดูเป็นคนสร้างเกมขึ้นมาสำหรับตัวเอง

(5) เครื่องแต่งกายตัวละครของอลิส ในตอนต่อสู้ เห็นถึงการเพิ่มเติมของตัวชุด เพิ่มเกาะ ทำให้มีความขนลุกและเหมาะสมกับการต่อสู้ในจบของเรื่อง

(6) เครื่องแต่งกายในด้านของการแสดง ตัวชุดในแต่ละโลก ช่วยส่งเสริมให้นักแสดงเข้าถึงบทบาทมากขึ้น ทำให้แบ่งบทบาทแต่ละตัวได้ชัดเจน

(7) ตัวละครเทย่าในร่างสุดท้ายตัวชุดมังกร เห็นถึงความยิ่งใหญ่ของตัวชุด และผ้าคลุม และใช้สีพิเศษที่ตัวชุด และหัวมังกร เห็นถึงความยิ่งใหญ่ ขนลุก และความสวยงาม

4.5.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

ผู้ศึกษาได้เรียนรู้บทเรียนที่มีค่าอย่างมาก โดยเฉพาะความท้าทายในการเปลี่ยนความเจ็บปวดที่มองไม่เห็นให้กลายเป็นงานออกแบบที่เป็นรูปธรรม แม้ต้องเผชิญกับอุปสรรคด้านวัสดุหรือโครงสร้างชุดเกราะที่ซับซ้อน แต่สิ่งเหล่านี้กลับทำให้ผู้ศึกษาเข้าใจว่าคุณค่าของงานออกแบบไม่ได้อยู่ที่ความสมบูรณ์แบบเพียงอย่างเดียว แต่อยู่ที่ความหมายที่ซ่อนอยู่ในชุดเหล่านั้น นอกจากนี้ การทำงานร่วมกับทีมยังเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้งานสำเร็จลุล่วง แม้การทำงานในช่วงแรกก็สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระในรูปแบบของแต่ละคนในทีม แต่สุดท้ายเมื่อใกล้เวลาแสดงก็จะต้องช่วยกันสร้างสรรค์ชุดให้ไปในทิศทางเดียวกัน จัดการเรื่องระยะเวลาได้ดีชุดทุกชุดสามารถเสร็จทันก่อนการแสดง แต่จะมีจังหวะการทำงานของสมาชิกในทีมที่รวดเร็วช้าแตกต่างกัน รวมถึงการสื่อสารระหว่างทีมออกแบบและอาจารย์ที่ปรึกษาที่บางครั้งอาจมีมุมมองไม่สอดคล้องกันร้อยเปอร์เซ็นต์ จนต้องเกิดการเจรจาและเลือกแนวทางที่เหมาะสมที่สุดร่วมกัน

อย่างไรก็ตาม ความสำเร็จที่น่าภาคภูมิใจคือการจัดการระบบการเปลี่ยนชุดแบบรวดเร็ว ซึ่งแม้ในช่วงแรกจะพบปัญหาเรื่องความยากในการสวมใส่ แต่ทีมงานได้ช่วยกันปรับปรุงและออกแบบกลไกชุดใหม่ให้ใช้งานได้ง่ายขึ้น จนทำให้การแสดงในวันจริงเป็นไปอย่างราบรื่นไม่มีสะดุด ประสบการณ์ทั้งหมดนี้พิสูจน์ให้เห็นว่า การสื่อสารภายในทีมและการทำงานประสานกับฝ่ายอื่นๆ อย่างใกล้ชิด คือกุญแจสำคัญที่ทำให้งานออกแบบเครื่องแต่งกายสามารถแสดงศักยภาพออกมาได้อย่างเต็มรูปแบบและสร้างความประทับใจให้แก่ผู้ชมได้อย่างสมบูรณ์

4.6 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

4.6.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากการทำงานด้านการออกแบบแสง

เดิมทีนั้นบทละครเรื่อง The Dungeon of Geeks เป็นเรื่องราวที่ใช้การเล่นเกมประเภทเทเบิ้ลท็อป (Tabletop) โดยอิงจากเกมเกมที่มีชื่อว่า Dungeons & Dragons ที่จะให้ผู้เล่นสามารถสร้างตัวละครและสวมบทบาทเป็นอะไรก็ได้ในการเล่นเกมกระดานนั้น แต่เมื่อได้พูดคุยกับผู้ศึกษาคนอื่น ๆ ในโปรดักชันก็ได้ข้อตกลงว่าจะมีการเปลี่ยนจากเกมประเภทเทเบิ้ลท็อป กลายเป็นเกมประเภท RPG แบบออนไลน์ (Online) โดยมีระบบการเล่นที่คล้ายคลึงกับเกมประเภทเทเบิ้ลท็อป แทบทุกประการ แค่เปลี่ยนมาอยู่ในรูปแบบที่เล่นในโน้ตบุ๊ก ผู้ศึกษาต้องค้นคว้าข้อมูลหลาย ๆ อย่างไม่ว่าจะเป็น ระบบเกม ระบบสายประเภท ตำแหน่งตัวละครของผู้เล่น และการออกแบบแสงภายในเกม ความรู้สึกของผู้ศึกษาและบุคคลอื่น ๆ เปรียบเสมือนตัวละคร อลิส ที่ไม่เคยเข้าใจระบบเกี่ยวกับเกมแม้แต่นิดเดียว การศึกษาข้อมูลส่วนใหญ่มาจากนักแคสเกมในยูทูป (Youtube) ศึกษาจากคลิปวิดีโอการเล่นวิดีโอเกม และคลิปวิดีโอสอนการออกแบบเกมขั้นเบื้องต้น ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ว่าการทำความเข้าใจข้อมูลทั้งหมดนี้ต้องใช้เวลาเป็นอย่างมาก

จากการเรียนรู้ในครั้งนี้ มีทั้งเรื่องที่ดี และเรื่องที่ผิดพลาด ในมุมมองของความผิดพลาดในที่กลับกัน มันยิ่งดีเสียอีกเพราะเราได้แก้ปัญหา หาทางแก้ไขมัน ยิ่งทำให้ผลลัพธ์ออกมาดีกว่าเดิม ทุกสถานการณ์ที่เจอแต่อุปสรรค เราจะสามารถก้าวข้ามผ่านไปได้แน่นอน บางครั้งในสถานการณ์ที่อาจจะยังไม่พร้อมและไม่มีเวลาเหลือก็ทำให้ได้เรียนรู้ว่าทำทั้ง ๆ ที่ทำยังไม่พร้อมแบบนี้ เดี๋ยวสถานการณ์จะนำพาทุกอย่างออกมาเสร็จสมบูรณ์

สุดท้ายนี้ การทำงานในกระบวนการตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ ได้รู้จักวิธีคิด กล้าตัดสินใจ กล้าที่จะผิดพลาด การบริหารบุคคลในทีม มิตรภาพที่คอยช่วยเหลือ ที่คอยให้คำปรึกษา หาแนวทางการแก้ไขไปด้วยกันเสมอ แม้จะอยู่โปรดักชัน อื่น ๆ ช่วยเหลือเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ ทำให้ผู้ศึกษาได้รับประสบการณ์ที่ดีตลอดระยะการทำงาน ซึ่งทั้งหมดได้สอนให้เราได้เรียนรู้เพื่อเติบโต และเจอทั้งมิตรภาพเพื่อนร่วมงานที่ได้เข้ามามีส่วนร่วมในโปรดักชันเรื่อง The Dungeon of Geeks

4.6.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบแสง

(1) แสงช่วยบอกสถานที่ในเรื่องว่าอยู่ที่ไหน

(2) แสงที่ใช้เทคนิคพิเศษ จากเฟรมโกโบ้ ลายต้นไม้และหน้าต่าง มีเงาตกกระทบลงพื้นหรือลงนักแสดงสวยมาก

(3) แสงสีพลังของตัวละครช่วยให้ภาพดูสมจริง

(4) ไฟเส้นแอลอีดีเป็นสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่ค่อยเห็น และเนียนไปกับฉากในช่วงแรก

(5) แสงไฟแถวแถบจอให้ความรู้สึกที่ดูล้ำเหนือจริง

4.6.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

ในฐานะที่เป็นผู้ออกแบบแสง ในการทำงานที่เห็นได้ชัดเจน คือเรื่องเวลาที่มีอย่างจำกัด ต้องวางแผนและคิดทุกอย่างมาอย่างดีที่สุด และผู้ศึกษาได้เลือกเทคนิค รวมถึงวิธีการการจัดการที่นำมาใช้หลังจากที่ได้ทดลอง คิดวิเคราะห์มาอย่างถี่ถ้วนแล้ว เพื่อลดข้อผิดพลาด งานออกแบบแสงไม่สามารถดำเนินการต่อได้อย่างสมบูรณ์จนกว่าจะถึงวันที่ได้เข้าใช้พื้นที่โรงละคร และหลังจากรอให้ฝ่ายฉากได้ดำเนินงานภาพรวมเกือบเสร็จสมบูรณ์ ผู้ออกแบบฝ่ายไฟจึงจะสามารถดำเนินงานต่อ หากมีการล่าช้าก็ยิ่งทำให้เวลาของผู้ศึกษามีจำกัดมากยิ่งขึ้นเท่านั้น หากมีสิ่งไหนที่คิดว่าจัดการก่อนได้ก็จะรีบจัดการโดยทันที เพราะหน้างานเราไม่สามารถทำตามแผนที่วางไว้ได้เกือบทุกอย่าง ต้องประเมินสถานการ์ณหน้างานตามความเหมาะสม อีกทั้งต้องวางเป้าหมายของความคืบหน้าของงานในแต่ละวัน ระหว่างการฝึกซ้อมของผู้ศึกษาที่ต้องอาศัยกับความคุ้นชินกับคิวไฟและนักแสดง อีกทั้งเทคนิคบางอย่างที่ต้องอาศัยผู้ช่วยฝ่ายไฟในการทำงานควบคู่ไปด้วยเช่นกัน ปัจจัยของการเป็นโปรดักชันที่มีเนื้องานที่ค่อนข้างใหญ่ เป็นแนวแฟนตาซี และเป็นเกม ที่มีการต่อสู้ ซึ่งต้องอาศัยความเหนือสมจริงในการสร้างผลลัพธ์ให้แก่ผู้ชมที่ทำให้มีอารมณ์ร่วมและเชื่อในแบบเดียวกัน ทำให้ผู้ศึกษา ต้องเพิ่มทีมฝ่ายผู้ช่วยจากน้อง ๆ ทุกชั้นปี ที่มีความสนใจและอยากทดลองงาน

สิ่งสำคัญในการทำงานร่วมกับบุคคลที่มีจำนวนมาก คือเรื่องของ การสื่อสาร เพื่อให้ทุกฝ่ายต้องเข้าใจตรงกันและการทำงานของทุกฝ่ายดำเนินไปได้อย่างราบรื่น พร้อม ๆ กัน

ท้ายที่สุดสิ่งที่เราคิดคาดหวังไว้ หรือออกแบบไว้ อาจไม่ได้เป็นไปที่วางไว้แต่ไม่ได้แปลว่าสิ่งนั้นไม่ถูกยอมรับหรือมีผลลัพธ์ไม่ดี แต่อาจจะมีทางออกอีกทางที่ดีกว่าและเป็นไปได้มากกว่านี้เช่นกัน เราไม่มีทางรู้ว่าสิ่งที่เราเลือกมันจะดีกว่าอีกแบบหนึ่งหรือไม่ ทุกสิ่งที่เกิดขึ้นคือการเรียนรู้ไปสู่สิ่งใหม่ ปรับเปลี่ยนทัศนคติระหว่างทาง ในทุกสิ่งย่อมมีอุปสรรค ปัญหา ข้อผิดพลาดให้เราต้องปรับปรุงแก้ไขเพื่อให้ผลลัพธ์ออกมาสวยงาม ทั้งหมดของกระบวนการและผลงานจะออกมาสมบูรณ์แบบไม่ได้ หากขาดทีมงานรุ่นน้องทุกชั้นปี ผู้ช่วยทุกคน

4.7 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

4.7.1 สิ่งที่ได้เรียนรู้จากกระบวนการทำงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

ผลการศึกษาศึกษาในนี้เกิดขึ้นจากการค้นคว้าและทดลองด้วยตนเองของผู้ศึกษาทุกขั้นตอน ตั้งแต่การสืบค้นทฤษฎีไปจนถึงการประยุกต์ใช้ ซึ่งพิสูจน์ให้เห็นว่าความตั้งใจในการลองผิดลองถูก เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้งานบรรลุวัตถุประสงค์ แม้ว่าพื้นฐานจากการศึกษาในระบบจะไม่ได้เอื้ออำนวยต่อการทำงานในส่วนนี้โดยตรง จนสามารถบูรณาการทักษะใหม่มาใช้ในงานวิจัยได้สำเร็จ ซึ่งถือเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ที่มีค่ามากกว่าเนื้อหาในบทเรียน ผู้ศึกษามีพื้นฐานในการทำในด้านของเสียงอย่างคล่องแคล่ว แต่ในทางกลับกันในด้านการทำแอนิเมชันผู้ศึกษามีพื้นฐานค่อนข้างน้อย จึงเหมือนกับว่าเป็นการเริ่มต้นเรียนรู้ใหม่ทั้งหมด ต้องไปศึกษาการทำUIของเกมที่ปกติใช้คนมากกว่า 1 คนในการทำงานและใช้เวลาในการทำมากกว่า8เดือน แต่ในงานนี้มีข้อจำกัดในเรื่องของเวลาในการเรียนรู้ ผู้ศึกษาจึงได้มีการนำวิธีการมาปรับใช้ให้เข้ากับเรื่องและเวลาที่มีอยู่ และนอกจากนี้ยังติดปัญหาในเรื่องของการใช้โปรเจคเตอร์ เนื่องจากวิธีการใช้งานที่ได้ไปขอคำแนะนำจากอาจารย์และรุ่นพี่ ไม่สามารถนำมาใช้กับงานนี้ได้ ผู้ศึกษาจึงต้องค้นคว้าข้อมูลและติดต่อสอบถามกับผู้เชี่ยวชาญในด้านนี้ด้วยตัวเอง และด้วยคำแนะนำนั้นทำให้งานที่ออกมาตรงกับความตั้งใจของผู้ศึกษา

4.7.2 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

(1) เสียงประกอบช่วยส่งเสริมให้ผู้ชมเห็นภาพบรรยากาศและสถาณที่ ตลอดจนช่วยให้เข้าถึงอารมณ์ของตัวละครได้ชัดเจนมากขึ้น

(2) มีเดียเข้าใจง่าย และช่วยสร้างบรรยากาศไม่ให้เกิดอารมณ์ที่นิ่งจนเกินไป

(3) มีเดียยังขาดความคล้องจองกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง

4.7.3 ข้อเสนอแนะจากผู้สร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย

ผู้ศึกษามองว่าการทำสื่อมีเดียที่เป็นแอนนิเมชันเป็นเรื่องใหม่สำหรับผู้ศึกษาและแต่ละฝ่ายมาก ดังนั้นจึงมีหลากหลายความคิดเห็นในการช่วยออกแบบมีเดีย ซึ่งผู้ศึกษาได้นำมาใช้และปรับแก้ตามความเห็นของคณะทำงานและอาจารย์ แต่ก็ยังคงไว้ซึ่งแนวทางของผู้ศึกษา และด้วยข้อจำกัดของเวลาที่ได้เรียนรู้และทดลองทำ ทำให้บางอย่างไม่สามารถทำออกมาได้ตามที่ตั้งใจไว้ได้ ด้วยขนาดของงานที่มีมากเกินกว่าที่คาดไว้ และในหน้าที่นี้ต้องทำงานร่วมกับหลายฝ่าย ทำให้ต้องมีการปรับเปลี่ยนแผนและวิธีการทำงานหลายครั้ง ทำให้ผู้ศึกษาต้องคำนึงถึงการวางแผนงานในหลาย ๆ ด้านให้มีประสิทธิภาพมากขึ้นกว่าเดิม

4.8 ข้อเสนอแนะ

ในการพัฒนาละครเวทีนั้นจำเป็นจะต้องได้รับข้อเสนอแนะ คำติชม ความรู้สึก และสิ่งที่ผู้ชมนั้นได้รับหลังจากการชมละครเวที ในกระบวนการละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks นั้นเมื่อการแสดงจบลงก็ได้รับข้อเสนอแนะมากมายไม่ว่าจะเป็น คณะอาจารย์ นิสิตชั้นปีที่ 1-4 และผู้ชมที่เข้ามาชมการแสดง

4.8.1 ข้อเสนอแนะจากผู้ชมออนไลน์

“ในเกมเราตายแล้วเริ่มใหม่ได้ แต่ในชีวิตจริง เราทำได้แค่ไปต่อ”

“ทำไมเธอต้องตั้งคำถามด้วยล่ะ” — TEYA

หนึ่งในเหตุผลที่ทำให้ The Dungeon of Geeks ตึงความสนใจได้ตั้งแต่ก้าวเท้าเข้าสู่โรงละครทันทีที่ก้าวเข้าไปในโรงละคร สิ่งแรกที่สะดุดตาคงหนีไม่พ้นฉากขนาดมหึมาที่จำลองมาจาก Nintendo Switch เครื่องเล่นเกมที่เราคุ้นเคยในฐานะเกมที่เป็นขนาดพกพา แต่เมื่อมันถูกขยายขึ้นจนเต็มพื้นที่เวที มันกลับไม่ใช่แค่ “เครื่องเล่นเกม” อีกต่อไป หากกลายเป็นเหมือนประตูบานใหญ่ ที่กำลังจะพาผู้ชมหลุดเข้าไปในอีกโลกหนึ่ง และเมื่อเรื่องค่อย ๆ ดำเนินไปคำถามที่ดูเรียบง่ายนั้นก็เริ่มขยายตัวจากแค่ “เหตุผลของการเล่นเกม”ไปสู่คำถามที่ใหญ่กว่านั้น เรากำลังหนีอะไรอยู่ หรือ กำลังพยายามเป็นใครกันแน่ในโลกใบนั้น

ละครเลือกเล่าเรื่องผ่าน “เคสของอลิซ”โดยมีครูแนะแนวอย่าง “VERA” เป็นคนกลางที่เธอค่อย ๆ พาเราเข้าไปทำความเข้าใจชีวิตของ “ALICE” ครูประวัติศาสตร์ที่พยายามทำความเข้าใจน้องสาวของตัวเอง “TEYA” เด็กสาวที่เลือกใช้ชีวิตอยู่ในโลกของเกม โลกที่เธอสามารถสร้างตัวตนใหม่ เป็นอะไรก็ได้ในแบบที่โลกความจริงไม่เคยเปิดพื้นที่ให้เธอเป็นแต่ในขณะที่อลิซเริ่มเข้าใจช้าเกินไป การสูญเสียก็เกิดขึ้นจริงและนั่นกลายเป็นจุดเริ่มต้นที่ทำให้เธอตัดสินใจก้าวเข้าไปในโลกเดียวกับเทย่าไม่ใช่เพื่อเอาชนะแต่เพื่อ “เข้าใจ” โลกในเกมที่ปรากฏบนเวทีจึงไม่ใช่แค่พื้นที่ของการผจญภัยแต่มันคือพื้นที่ของการซ่อนตัวการเยียวยาและการทิ้งร่องรอยของตัวตนเอาไว้และบางทีสิ่งที่อลิซกำลังตามหาอาจไม่ใช่แค่คำตอบของคำถามว่า “เราเล่นเกมไปทำไม”แต่คือคำตอบของคนคนหนึ่งที่เธอไม่มีโอกาสได้ถามอีกต่อไป

The Dungeon of Geeks ไม่ได้รีบบอกเราว่า “การเล่นเกมเป็นเรื่องดีหรือไม่ดี” แต่มันค่อย ๆ พาเราเข้าไปอยู่ในเหตุผลของคนที่เลือกจะเล่นมันในโลกของเกม เราสามารถเป็นใครก็ได้ตั้งชื่อใหม่ สร้างตัวตนใหม่ เลือกโลกที่อยากอยู่ในแบบที่ชีวิตจริงไม่เคยเปิดโอกาสให้ โลกเสมือนจริง 360 องศาในเรื่องจึงไม่ใช่แค่ “ของปลอม”แต่มันคือความจริงอีกแบบหนึ่งที่เกือบจะสมบูรณ์และอาจสมบูรณ์มากพอจนทำให้เราไม่อยากกลับออกมา

เทย่าไม่ได้แค่เล่นเกมเธอกำลังสร้าง “พื้นที่” ของตัวเองพื้นที่ที่ไม่มีใครตั้งคำถามไม่มีใครตัดสินและไม่มีใครนิยามว่าเธอควรเป็นอะไร “ฉันแค่สร้างพื้นที่ที่เป็นของฉัน”ประโยคสั้น ๆ แบบนั้นกลับหนักพอจะอธิบายทั้งชีวิตของใครบางคนได้โดยเฉพาะ ในโลกที่การเป็นตัวเองยังต้องมีคำอธิบาย “ตัวเธอในโลกจริง ๆ ชอบเพศเดียวกันหรอ?” “ทำไมเธอต้องตั้งคำถามด้วยล่ะ”คำถามที่ดูธรรมดาอาจไม่เคยธรรมดาสำหรับคนที่ถูกถามแต่ในขณะเดียวกันโลกของเกมก็ไม่ใช่พื้นที่ที่ปลอดภัยเสมอไป ยิ่งมันสมบูรณ์มากเท่าไหร่โลกความจริงก็ยิ่งดูขาดบางอย่างมากขึ้นเท่านั้น เราเริ่มอยากกลับเข้าไปซ้ำแล้วซ้ำเล่าจนบางครั้งเราอาจเผลอลืมไปว่าตัวตนไหนคือเราจริง ๆ บางทีคำถามที่เรื่องพยายามโยนให้ผู้ชมอาจไม่ใช่แค่เรื่องของ “เกม” แต่มันคือคำถามที่กว่านั้น แล้วถ้าโลกความจริง ไม่เคยเปิดพื้นที่ให้เราเป็นตัวเองเลยล่ะ? ในวันที่สังคมบอกเราว่าอะไร “ปกติ” และอะไร “ควรจะเป็น” การมีอยู่ของใครบางคน จึงต้องมาพร้อมคำอธิบายเสมอโดยเฉพาะเมื่อเรื่องของตัวตนยังถูกตั้งคำถามซ้ำแล้วซ้ำเล่า โลกของเกมใน The Dungeon of Geeks จึงไม่ใช่แค่พื้นที่หลบหนี แต่มันกลายเป็นพื้นที่เดียว ที่ใครบางคนสามารถ “มีอยู่” ได้อย่างเต็มที่ แล้วถ้าการเล่นเกมไม่ใช่การหนีโลกจริงแต่คือการเอาตัวรอดจากมันล่ะ?

เมื่อโลกหนึ่งไม่ยอมรับเราเราจึงต้องสร้างอีกโลกขึ้นมาเอง โลกที่เราไม่ต้องอธิบาย ไม่ต้องพิสูจน์และไม่ต้องถูกตั้งคำถามซ้ำ ๆ แต่ในขณะเดียวกันแล้วถ้าโลกที่เราสร้างขึ้นกลับกลายเป็นที่ที่เราอยากอยู่มากกว่าความจริงล่ะ? คำถามนี้อาจเป็นสิ่งที่น่ากลัวที่สุดในเรื่องเพราะยิ่งโลกในเกมสมบูรณ์มากเท่าไหร่ โลกความจริงก็ยิ่งพร่องมากขึ้นเท่านั้นและเราก็อาจค่อย ๆ หายไป จากโลกที่เราควรจะอยู่โดยไม่ทันรู้ตัว เรื่องของอลิซจึงไม่ใช่แค่การ “เข้าไปเล่นเกม” แต่มันคือการพยายามเข้าใจใครบางคนที่เธอไม่เคยเข้าใจเลยมาตลอด ยิ่งเธอพยายามเข้าใกล้ระยะห่างกลับยิ่งขัดขึ้นสิ่งที่เหลืออยู่มีเพียง ความทรงจำ กับ โลกในเกมที่เต็มไปด้วยสิ่งที่เธอไม่รู้จักแต่เธอก็ยังเลือกจะเข้าไปไม่ใช่เพื่อชนะแต่เพื่อเข้าใจ

นอกจากประเด็นของเรื่องบท สิ่งที่ The Dungeon of Geeks ทำได้โดดเด่นไม่แพ้กันคือการออกแบบแสงและมีเดียที่ไม่เคยปล่อยให้เวทีนิ่งภาพ เสียง และจังหวะการเปลี่ยนฉากทำงานต่อเนื่องราวกับเกมที่ไม่มีวันหยุดมันไม่ได้แค่ “เล่าเรื่อง” แต่มันทำให้เรารู้สึกว่าเรากำลัง “อยู่ในนั้น” จริง ๆและนั่นอาจเป็นสิ่งที่น่าสนใจที่สุดเพราะ ในขณะที่เรื่องกำลังพูดถึงโลกเสมือนตัวละครกำลังหลงอยู่ในเกมคนดูก็ถูกดึงเข้าไปอยู่ในสภาวะเดียวกันโดยไม่ทันรู้ตัวองค์ประกอบทั้งหมดจึงไม่ได้เป็นเพียงฉากประกอบ แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของการเล่าเรื่องที่ช่วยขยายความรู้สึกของตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น แม้บางช่วงการใช้มีเดียจะดึงสายตาจนกลบรายละเอียดเล็ก ๆ ของการแสดงไปบ้าง แต่มันก็สะท้อนให้เห็นถึงความตั้งใจของทีมโปรดักชั่นที่อยากพาผู้ชม “เข้าไปอยู่ในโลกนั้น” ให้ได้มากที่สุด

นี่ชั้นกล้าหาญแล้วใช่มั้ยนะ ขอบคุณที่ร่วมเดินทางมากับชั้นนะเทย่า และไว้ร่วมเดินทางกันใหม่ในด่านถัดไป - ALICE

และบางทีสิ่งที่เรื่องพยายามพาเราเดินทางผ่านมาตลอดอาจไม่ใช่แค่โลกของเกม หรือ ความสัมพันธ์ของตัวละครแต่คือการค่อย ๆ พาเรากลับมามองคำถามบางอย่างในชีวิตของตัวเองอีกครั้งและในบางความสัมพันธ์เราอาจไม่มีโอกาสได้ถามทุกอย่างในเวลาที่ควรจะเป็น เพราะบางครั้งคำถามที่เราไม่เคยตอบได้ในโลกความจริงอาจกำลังถูกตั้งใหม่อีกครั้งในอีกโลกหนึ่ง

ภาพที่ 4.1 : ภาพงานเขียนวิจารณ์ละครเรื่อง The Dungeon of Geeks (1)

ที่มา : ป๊อปคอร์น นิสิตชั้นปีที่ 3 เอกออกแบบเพื่อการแสดง

หยุดตั้งคำถาม แล้วลองเข้าใจ: เมื่อเกมกลายเป็นเสียงของคนที่เราไม่เคยฟัง

ถ้าเราสูญเสียใครบางคนไป โดยที่เราไม่เคย “เข้าใจ” เขาเลยจริงๆ เราจะยังมีโอกาสรู้จักตัวตนของเขาได้อีกไหม? The Dungeon of Geeks หยิบคำถามนี้ขึ้นมาตั้งไว้ตั้งแต่ต้นเรื่อง ผ่านการเดินทางของ “อลิส” พี่สาว ผู้เป็นครูสอนประวัติศาสตร์ที่อยู่แต่กับโลกของความเป็นจริง เธอต้องเผชิญกับการจากไปของ “เทย่า” น้องสาวที่เธอแทบไม่เคยพยายามทำความเข้าใจในช่วงเวลาที่น้องยังมีชีวิตอยู่ ความเงียบในบ้านหลังเดิมจึงไม่ใช่แค่ความว่างเปล่า แต่เป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยสิ่งที่ไม่เคยถูกพูดออกมา และสิ่งเหล่านั้นกลับถูกทิ้งร่องรอยเอาไว้ในสถานที่ที่ไม่น่าใช่ที่สุด และเป็นที่ ที่อลิสไม่เข้าใจมันมากที่สุด นั่นคือเกม The Dungeon of Geeks ที่เทย่าสร้างขึ้นก่อนจะหายไปจากโลกความจริง

ในช่วงแรกของการเดินทาง อลิสไม่ได้เข้าสู่เกมในฐานะ “ผู้เล่น” แต่เหมือน “คนนอก” ที่พยายามจะอธิบายทุกอย่างด้วยตรรกะของโลกจริง เธอตั้งคำถามกับกฎของเกม ตั้งคำถามกับพฤติกรรมของตัวละคร และพยายามหาความสมเหตุสมผล ในสิ่งที่ถูกออกแบบมาให้รู้สึกมากกว่าจะถูกอธิบาย ความไม่เข้าใจนี้ทำให้เธอเหมือนเดินอยู่ในโลกที่ไม่ใช่ของตัวเอง ทั้งที่ความจริงแล้ว เกมนี้ถูกสร้างขึ้นมา “เพื่อเธอ” ความย้อนแย้งจึงอยู่ตรงที่ คนที่ควรเข้าใจเกมนี้มากที่สุด กลับเป็นคนที่เข้าใจได้น้อยที่สุด เพราะเธอยังคงยึดติดอยู่กับความจริงแบบเดิมๆ และไม่ยอมเปิดรับภาษาที่เทย่าใช้สื่อสาร

แต่ยิ่งเข้าไปในเกมมากเท่าไร โครงสร้างของโลกนั้นก็ยิ่งบีบให้เธอต้อง “เลิกตั้งคำถาม” และเริ่ม “รับฟัง” แทน ทุกองค์ประกอบของโปรดักชันทำหน้าที่เหมือนระบบของเกมที่ค่อยๆ เปิดเผยข้อมูลให้ผู้เล่นรับรู้ ฉากถูกออกแบบให้มีความเป็นกรอบคล้ายหน้าจอ ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังมองผ่าน POVของตัวละคร แสงไฟถูกใช้เป็นตัวแบ่งระหว่างโลก สีไฟสีขาวเรียบๆ และค่อนข้างนิ่งในโลกความจริง ตัดกับแสงสีจัดจ้านในโลกเกมที่ให้ความรู้สึกแฟนตาซีและเกินจริง มีเดียที่ถูกฉายเข้ามาไม่ได้เป็นเพียงแบ็คกราวด์ แต่ทำหน้าที่เป็นแผนที่ และตัวบอกเลเวล ขยายพื้นที่ของเวทีให้กลายเป็นโลกที่กว้างออกไปอย่างไร้ขอบเขต ทั้งหมดนี้ค่อยๆ ดึงอลิสและคนดูให้เลิกมองเกมเป็นสิ่งที่ต้อง “เข้าใจด้วยเหตุผล” และเริ่มสัมผัสมันด้วย “จินตนาการและความรู้สึก” แทน

ยิ่งเรื่องดำเนินไป ผู้ชมจะเริ่มเห็นว่าเกมนี้ไม่ได้ถูกสร้างขึ้นเพื่อความสนุกเพียงอย่างเดียว แต่เป็นพื้นที่ที่เทย่าใช้ “บันทึก” ตัวตนของตัวเอง ทุกตัวละครที่พบเจอมีนัยบางอย่างซ่อนอยู่ โดยเฉพาะศัตรูอย่าง ชัคคิวบัสที่ไม่ได้เป็นเพียงปีศาจแฟนตาซี แต่สะท้อนภาพของกลุ่มคนที่เคยกลั่นแกล้งเธอในโรงเรียน เสื้อผ้า ท่าทาง และวิธีการแสดงออก ล้วนดึงเอาความทรงจำในโลกจริงมาบิดให้กลายเป็นศัตรูในเกมเพื่อให้พี่สาวของเธอเข้าใจในมุมนี้ เทย่าจึงไม่ได้แค่หนีจากความเจ็บปวด แต่เลือกจะ “เขียนมันใหม่” ให้อยู่ในรูปแบบที่เธอควบคุมได้ ในขณะเดียวกัน ตัวตนของเธอในเกมการเลือกแต่งงานในเกมกับตัวละครผู้หญิงเหมือนกับเธอ ก็ยิ่งตอกย้ำว่าโลกนี้คือพื้นที่เดียวที่เธอสามารถเป็นตัวเองได้โดยไม่ต้องถูกตั้งคำถาม

หนึ่งในฉากที่ทรงพลังที่สุดของเรื่อง คือฉากการต่อสู้กับ “Last boss” ที่อลิสต้องเผชิญหน้าเพื่อปลดปล่อยดวงวิญญาณของเทย่า ความน่าสนใจไม่ได้อยู่แค่การเฉลยว่าบอสตัวนั้นคือเทย่าเอง แต่คือวิธีที่ฉากนี้ถูกสร้างขึ้นให้ “ยิ่งใหญ่” ทั้งในเชิงภาพและอารมณ์ นักแสดงทุกคนรวมตัวกันกลายเป็นมังกรขนาดมหึมา ผ่านการทำงานร่วมกันของคอสตูมและพร็อพที่ทำให้แต่ละคนเป็นส่วนหนึ่งของร่างกายมังกร และทำให้ภาพที่ออกมามีพลังและมีชีวิต แสงไฟถูกใช้เพื่อขับเน้นความแฟนตาซี สีสันที่เคลื่อนไหวไปพร้อมกับการต่อสู้ ทำให้ผู้ชมรู้สึกราวกับกำลังสู้ไปกับพวกจริงๆ ขณะที่ choreography ของนักแสดงก็ช่วยเล่าเรื่องไปพร้อมกัน ทั้งจังหวะการโจมตี การล้มลง และการเปลี่ยนผ่านของตัวละคร โดยเฉพาะช่วงที่อลิสเปลี่ยนจากชุดครูในโลกความจริง กลายเป็นอัศวินต่อหน้าผู้ชมในทันที มันไม่ใช่แค่การเปลี่ยนคอสตูม แต่เป็นการเปลี่ยน “บทบาท” จากคนที่เคยเมินเฉยน้องสาว กลายเป็นคนที่พร้อมจะเผชิญหน้าและปกป้องเธอในแบบที่ควรจะเป็นมาตั้งแต่แรก

และเมื่อเรื่องราวดำเนินมาถึงจุดเฉลย เราจึงเข้าใจว่าเหตุผลที่เทย่าเลือกให้ตัวเองเป็นลาสบอส ไม่ใช่เพราะเธออยากเป็นศัตรู แต่เพราสิ่งที่ยากที่สุดสำหรับอลิสคือการเข้าใจเธอ การเอาชนะบอสจึงไม่ได้หมายถึงการทำลาย แต่คือการยอมรับและมองเห็นตัวตนของน้องสาวอย่างแท้จริง เช่นเดียวกับการเฉลยว่า “อัศวิน” ที่เทย่ารอคอยมาตลอด ไม่ใช่ใครอื่น แต่คืออลิสเอง เพราะในมุมมองของเทย่า อลิสเป็นเหมือนคนที่คอยปกป้องเธอได้เสมอไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้น ทำให้อลิสได้ย้อนมองและได้ทบทวนตัวเองไปพร้อมกับการเดินทางครั้งนี้ เกมนี้จึงไม่ใช่เกมสำหรับผู้เล่นทั่วไป แต่เป็นเกมที่ถูกสร้างขึ้นมาเพื่ออลิสเพียงคนเดียว เพื่อให้เธอได้เดินทางผ่านทุกสิ่งที่เธอเคยมองข้าม และได้ฟังสิ่งที่น้องสาวไม่เคยมีโอกาสพูดกับเธอ

ภาพที่ 4.2 : ภาพงานเขียนวิจารณ์ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks (2)

ที่มา : พราว นิสิตชั้นปีที่ 3 เอกออกแบบเพื่อการแสดง

ในโลกที่มนุษย์สามารถเดินทางเข้าไปในโลกเสมือนได้อย่างอิสระ เรากำลังเดินไปข้างหน้าเพื่อทำความเข้าใจชีวิต หรือเดินหนีจากความจริงโดยไม่รู้ตัว?

ในโลกปัจจุบันที่เทคโนโลยีโลกเสมือนจริง เข้ามามีบทบาทอย่างลึกซึ้งต่อวิถีชีวิตของมนุษย์ การ “เดินทาง” ไม่ได้จำกัดอยู่เพียงในโลกทางกายภาพอีกต่อไป แต่ได้ขยายไปสู่โลกที่ถูกสร้างขึ้นจากโค้ด จินตนาการ และความปรารถนา Dungeon of Geeks ไม่ใช่แค่พื้นที่แฟนตาซี แต่เป็น “พื้นที่ทางจิตใจ” ที่บันทึกชีวิต ความทรงจำ และบาดแผลของตัวละครน้องสาว (เทญ่า) และในขณะเดียวกันก็เป็นเส้นทางที่พี่สาว(อลิส) ต้องเดินเข้าไป เพื่อทำความเข้าใจในสิ่งที่เธอไม่เคยมองเห็นมาก่อน เรื่องมันคือความไม่เข้าใจกันภายในครอบครัว เทญ่าถูกมองว่าเป็นเด็กติดเกม ไม่มีสังคมในชีวิตจริง และแปลกแยกจากโลกความเป็นจริง ภาพจำเหล่านี้กลายเป็น “ความจริง” ในสายตาของพี่สาว แสดงให้เห็นว่าพี่สาวเองก็มี “โลกเสมือน” ของตนเองเช่นกัน นั่นคือ “ความทรงจำ” ที่เธอมีต่อน้องสาว ความทรงจำเหล่านี้ทำหน้าที่ไม่ต่างจาก Virtual Reality กล่าวคือ เป็นการสร้างภาพจำลองของความจริงที่ถูกคัดเลือกและตีความแล้ว จนเธอเชื่อว่านั่นคือความจริงทั้งหมดของตัวตนน้องสาว ทั้งที่แท้จริงแล้วเป็นเพียงมุมมองที่จำกัดและไม่สมบูรณ์ ดังนั้น พี่สาวจึงไม่ได้เข้าใจน้องจากตัวตนจริง แต่เข้าใจผ่าน “โลกเสมือนของความทรงจำ” ที่เธอสร้างขึ้นเอง

เหตุเกิดจากความต้องการที่ไม่ได้รับการตอบสนอง เทญ่าต้องการการยอมรับ ความรัก และพื้นที่ที่เธอสามารถเป็นตัวของตัวเองได้อย่างปลอดภัย โลกของเกมจึงถูกสร้างขึ้นเพื่อเติมเต็มสิ่งเหล่านี้ กลายเป็น safe zone ที่ไม่มีใครตัดสินเธอ ขณะเดียวกัน พี่สาวก็เดินเข้าสู่โลกนี้ด้วยความต้องการที่จะเข้าใจน้อง หลังจากที่สูญเสียโอกาสนั้นไปในโลกความจริง ด่านทั้งสี่ในเกมเทย่าโค้ดเป็น “แผนที่ชีวิต” ของตัวเธอเอง ด่านแรกซึ่งปรากฏตัวละครลักษณะคล้ายผู้พิทักษ์ป่าไม้ ทำหน้าที่เป็น ประตูสู่โลกดันเจียน และเป็นบททดสอบแรกของตัวละครพี่สาว ในเชิงโครงสร้าง ด่านนี้ถูกออกแบบให้สะท้อนสถานะของการเป็น “ผู้เล่นมือใหม่” ด่านนี้ไม่ได้พูดถึงเพียงการเริ่มต้นในเกม แต่สะท้อนประสบการณ์ของเทญ่าในโลกความเป็นจริง ที่เธอต้องเผชิญกับการถูกดูถูกหรือกีดกันตั้งแต่จุดเริ่มต้นของการเข้าสังคม การเป็น “มือใหม่” ในโลกจริง ไม่ว่าจะเป็นการเข้าสังคม การแสดงออก หรือการเป็นตัวของตัวเอง กลับกลายเป็นเหตุผลที่ทำให้เธอถูกลดคุณค่าและไม่ถูกยอมรับ ด่านที่สอง ซึ่งปรากฏชัคคิวบัสสองตน เป็นภาพแทนของการบูลลี่ผ่านมาตรฐานความงาม ตัวละครเหล่านี้พูดจาไพเราะ ให้ความหวัง แต่แฝงด้วยการตูถูก เปรียบเสมือนกลุ่มคนในชีวิตจริง(สองสาวcheerleader)ที่ทำให้เทญ่ารู้สึกไม่เป็นส่วนหนึ่งของสังคม ที่สำคัญ ในด่านนี้พี่สาวถูกโค้ดให้เป็นผู้ต่อสู้แทนน้อง ซึ่งสะท้อนความปรารถนาลึก ๆ ของเทญ่าที่อยากให้มีใครสักคนยืนเคียงข้างในช่วงเวลาที่เธออ่อนแอ ด่านที่สาม ซอมบี้ “มาร์ค” แสดงให้เห็นถึงปัญหาของการไม่สื่อสารและการด่วนตัดสิน มาร์คในฐานะแฟนของพี่สาว เลือกเชื่อความเข้าใจผิดโดยไม่เปิดโอกาสให้มีการพูดคุย ซึ่งสะท้อนพฤติกรรมเดียวกันกับที่พี่สาวมีต่อน้องของตนเอง ด่านนี้จึงทำหน้าที่เป็นกระจกสะท้อนให้พี่สาวเห็นข้อบกพร่องของตน ด่านที่สี่คือการเผชิญหน้ากับตัวตนของเทญ่าเอง ซึ่งเป็นจุดที่โลกเสมือนและโลกความจริงเริ่มทับซ้อนกัน ระหว่างการเดินทางนี้ ตัวละคร “ลิลลิธ” ได้เข้ามาเติมเต็มมิติของความรักและความเป็นไปได้ในโลกเสมือน ในชีวิตจริง ลลิน (ลิลลิธ) และเทญ่ามีความรู้สึกดีต่อกัน แต่ไม่เคยมีโอกาสได้เป็นคนรัก และในช่วงเวลาสำคัญ ลลินก็ไม่มีโอกาสปกป้องช่วยเหลือเทญ่าได้ อย่างไรก็ตาม ในโลกของเกม ลิลิทซึ่งควรเป็นเพียงตัวละครตามโปรแกรมกลับแสดงออกถึงเจตจำนงที่เกินกว่าหน้าที่ของตนเอง เธอตัดสินใจสละชีวิตเพื่อปกป้องเทญ่า ราวกับว่าความปรารถนาในโลกจริงได้ถูก “เขียนใหม่” ในโลกเสมือน การกระทำนี้จึงไม่ใช่เพียงฉากเสียสละ แต่เป็นการเติมเต็มสิ่งที่ไม่เคยเกิดขึ้น เป็นการสานความฝันของความรักและการปกป้องที่ไม่อาจเกิดขึ้นได้ในชีวิตจริง ส่วน“ศัตรู” ในเกมก็ไม่ใช่เพียงตัวร้าย แต่เป็นตัวแทนของประสบการณ์เจ็บปวดในชีวิตจริง ซึ่งเทญ่าเลือกนำมาเผชิญหน้าใหม่ในโลกที่เธอควบคุมได้กลายเป็น “กลไกของการเยียวยา” มากกว่าภัยคุกคาม ท้ายที่สุด พี่สาวได้เรียนรู้ที่จะก้าวข้ามกรอบของตนเอง และเข้าใจว่าโลกเสมือนจริงเป็นได้ทั้งที่หลบหนีและพื้นที่เยียวยา แต่ไม่ใช่จุดหมายปลายทาง มนุษย์ยังคงต้องกลับมาเผชิญโลกความจริง โดยมี “ความเข้าใจ” เป็นสิ่งสำคัญ

ดังนั้น การเดินทางครั้งนี้จึงไม่ใช่เพียงการเล่นเกม แต่คือการเรียนรู้ที่จะเข้าใจตนเองและผู้อื่น และบางทีการเดินทางที่สำคัญที่สุด อาจไม่ใช่การเดินเข้าไปในโลกเสมือน แต่คือการ “เดินกลับมา” พร้อมความเข้าใจที่ลึกซึ้งยิ่งกว่าเดิม

ภาพที่ 4.3 : ภาพงานเขียนวิจารณ์ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks (3)

ที่มา : ลิสา นิสิตชั้นปีที่ 3 เอกการแสดงและกำกับการแสดง

บรรณานุกรม

หนังสือ

Augé, M. (1995). *Non-places: Introduction to an Anthropology of Supermodernity* (J. Howe, Trans.). Verso.

Brockett, O. G., & Hildy, F. J. (2014). *History of the Theatre* (11th ed.). Pearson Education.

Carnegie, D. (2567). *วิธีชนะมิตรและจูงใจคน (How to Win Friends and Influence People).* กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แสงดาว.

Collins, K. (2008). *Game sound: An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design*. MIT Press.

Dondis, D. A. (1973). *A Primer of Visual Literacy.* Cambridge, MA: MIT Press.

Frith, S. (1981). *Sound effects: Youth, leisure, and the politics of rock'n'roll*. Pantheon Books.

Gee, J. P. (2003). *What Video Games Have to Teach Us About Learning and Literacy.* New York: Palgrave Macmillan.

Gennep, A. V. (1960). *The Rites of Passage* (M. B. Vizedom & G. L. Caffee, Trans.). University of Chicago Press. (Original work published 1909).

Grimshaw, M. (2011). *Game sound technology and player interaction: Concepts and developments*. IGI Global.

Hagen, U. (1973). *Respect for Acting.* New York: Macmillan Publishing.

Heathcote, D., & Bolton, G. (1995). *Drama for Learning: Dorothy Heathcote's Mantle of the Expert Approach to Education.* Heinemann.

Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture.* Beacon Press.

Hutcheon, L. (2006). *A Theory of Adaptation.* Routledge.

Isbister, K. (2016). *How Games Move Us: Emotion by Design.* Cambridge, MA: MIT Press.

Jackson, R. (1981). *Fantasy: The Literature of Subversion.* Routledge.

Jenniskens, P. (2006). *Meteor Showers and Their Parent Comets.* Cambridge University Press.

Lecoq, J. (2000). *The Moving Body (Le Corps Poétique)* (D. Bradby, Trans.). London: Methuen.

Lecoq, J. (2006). *The Moving Body (Le Corps Poétique).* Methuen Drama.

Malchiodi, C. A. (2012). *Handbook of Art Therapy.* New York: Guilford Press.

Perviz Sawoski. (ม.ป.ป.). *The Stanislavski System: Growth and Methodology* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ม.ป.ท.

Phillips, W. (2014). *A composer's guide to game music*. MIT Press.

Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals.* MIT Press.

Schechner, R. (2006). *Performance Studies: An Introduction* (2nd ed.). Routledge.

Schafer, R. M. (1994). *The soundscape: Our sonic environment and the tuning of the world*. Destiny Books.

Stanislavski, K. (1936). *An Actor Prepares.* New York: Theatre Arts Books.

Sullivan, L. H. (1896). *The Tall Office Building Artistically Considered.*

Turner, V. (1969). *The Ritual Process: Structure and Anti-Structure.* Aldine Publishing.

Whalen, Z. (2004). Play along: An approach to videogame music. *Game Studies, 4*(1).

ชุติมา มณีวัฒนา. (2546). *ศิลปะการแสดง.* กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสวนดุสิต.

สัจภูมิ ละออ. (2554). *เขียนอย่างนักเขียนมืออาชีพ.* กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์พิมพ์คำ.

สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2557). *หลักการแสดงละครเวที* (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิทยานิพนธ์

พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ. (2538). *งานกำกับการแสดง* (วิทยานิพนธ์). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.

เว็บไซต์

Adam Pasulka. (17 กันยายน 2567). *Everything You Need to Know About Improv.* สืบค้นจาก https://www.backstage.com/magazine/article/everything-know-improv-3218

Adminsaji. (01 กรกฎาคม 2564). *พฤติกรรมของแสง.* สืบค้นจาก https://sa-thai.com/พฤติกรรมของแสง/

American Psychological Association. (2020). *Grief and Loss.* สืบค้นจาก https://www.apa.org/topics/grief

Ates, A. (31 พฤษภาคม 2023). *The Definitive Guide to Uta Hagen's Acting Technique.* สืบค้นจาก https://www.backstage.com/magazine/article/the-definitive-guide-to-uta-hagens-acting-technique-68922/

BBC News Thai. (ม.ป.ป.). *ข่าวเกี่ยวกับการแข่งขันอีสปอร์ตและประเด็นความยุติธรรมในเกม.* สืบค้นจาก https://www.bbc.com/thai

Britannica. (ม.ป.ป.). *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG).* สืบค้นจาก https://www.britannica.com/topic/MMORPG

Chanathorn S. (31 กรกฎาคม 2567). *ความหมายของสี – แต่ละสีมีความหมายและผลเชิงจิตวิทยา.* สืบค้นจาก https://bangpleestationery.com/art-of-color/

Christopher Lyon. (ม.ป.ป.). *Acting (Theatrical Arts).* สืบค้นจาก https://kids.britannica.com/students/article/acting/272704#

Encyclopaedia Britannica. (ม.ป.ป.). *Coming-of-age.* สืบค้นจาก https://www.britannica.com

Folkplay. (1 มกราคม 2567). *รีวิว Geek Girl (Netflix) ซีรีส์รักวัยรุ่นที่สนุกแบบแปลกประหลาดจนต้องห้ามพลาด.* สืบค้นจาก https://www.playinone.com/folkplay/geek-girl-review-netflix/

Hailey Van Braam. (05 มีนาคม 2568). *Color Psychology Effects & Meaning: Psychological Insights.* สืบค้นจาก https://www.colorpsychology.org/

HelpGuide. (ม.ป.ป.). *Coping with Grief and Loss.* สืบค้นจาก https://www.helpguide.org/articles/grief/coping-with-grief-and-loss.htm

HumanSoft. (19 ธันวาคม 2566). *What is Feedback?* สืบค้นจาก https://www.humansoft.co.th/th/blog/what-is-feedback

Ilana Rapp. (1 พฤษภาคม 2567). *The Role of Critique in Acting: Receiving and Growing from Feedback.* สืบค้นจาก https://www.castingnetworks.com/news/the-role-of-critique-in-acting-receiving-and-growing-from-feedback/

KKP Advice Center. (06 มิถุนายน 2567). *7 วิธีสู่การฟังแบบ Active Listening.* สืบค้นจาก https://advicecenter.kkpfg.com/en/good-vibes/Active-Listening

Lognay Lauriane. (12 มกราคม 2569). *เสน่ห์อันสง่างามของอเมทิสต์.* สืบค้นจาก https://incolormagazine.com/th/

MasterClass. (2021). *Coming of Age Story: Definition and Examples.* สืบค้นจาก https://www.masterclass.com/articles/coming-of-age-story-guide

McCloud, S. (ม.ป.ป.). *Understanding Comics.* สืบค้นจาก https://scottmccloud.com/works/understandingcomics

Norman Quarrinton. (13 พฤศจิกายน 2566). *The Basics of Stage Acting: A Guide for New Performers.* สืบค้นจาก https://www.backstage.com/magazine/article/acting-on-stage-basics-tips-76126/

Tangpanitan Manjaiwong. (27 พฤศจิกายน 2568). *สรุปผังตัวละครและความสัมพันธ์ใน Stranger Things.* สืบค้นจาก https://thematter.co/entertainment/stranger-things-character-chart/252843

TechTarget. (ม.ป.ป.). *Online Game.* สืบค้นจาก https://www.techtarget.com/whatis/definition/online-game

The Actor's Craft. (ม.ป.ป.). *What is the Meisner Technique?* สืบค้นจาก https://www.actorscraft.co.uk/meisner-technique

Thananthorn. (03 กรกฎาคม 2563). *การเลือกหลอดไฟเพื่อให้แสงสว่าง.* สืบค้นจาก https://www.trueplookpanya.com/knowledge/content/82635-scieng-sci-

Wikipedia. (ม.ป.ป.). *Qui Nguyen.* สืบค้นจาก https://en.wikipedia.org/wiki/Qui_Nguyen

คมกฤษณ์ สุรินทร์. (1 ตุลาคม 2557). *นักแสดง คือ.* สืบค้นจาก https://www.gotoknow.org/posts/577839

คำศัพท์จิตวิทยา. (06 สิงหาคม 2561). *สีในแง่จิตวิทยา-Psychological Aspects Of Color.* สืบค้นจาก https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/psychological-aspects-of-color/

นอร์ริส แอนนา. (31 พฤษภาคม 2567). *10 Bioluminescent Fungi That Glow in the Dark.* Treehugger. สืบค้นจาก https://www.treehugger.com/bioluminescent-fungi-mushrooms-that-glow-in-the-dark-4868794/

วันวิสา พรมจีน และ อติเทพ แจ้นาวา. (27 ธันวาคม 2562). *การใช้แสงและสีทางจิตวิทยาเพื่อการออกแบบพัฒนาฉาก.* สืบค้นจาก https://he02.tci-thaijo.org/index.php/Veridian-E-Journal/article/download/152907/162136/

วิกิพีเดีย. (ม.ป.ป.). *ดาบพิฆาตอสูร.* สืบค้นจาก https://th.wikipedia.org/wiki/ดาบพิฆาตอสูร

สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ. (ม.ป.ป.). *สีของดาวตก.* สืบค้นจาก https://narit.or.th/th/AstronomyNews-20250804

สุมัยญา ยะก๊บ. (3 ธันวาคม 2564). *เคยสงสัยไหมว่า? แมกมากับลาวาต่างกันยังไง.* องค์การพิพิธภัณฑ์วิทยาศาสตร์แห่งชาติ. สืบค้นจาก https://www.nsm.or.th/nsm/th/node/4273

superadmin. (19 เมษายน 2564). *LIGHT BULBS ประเภทของหลอดไฟ เลือกใช้ให้เหมาะสม.* สืบค้นจาก https://sciplanet.org/content/7845/

ภาคผนวก ก

บทละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

The Dungeon of Geeks

The lost soul of Athens

ตัวละคร
อลิสา / อลิส
เทย่า / Tillius
บิ๊ก / Bigger: The Gamer Slammer
วรัญญา / เวร่า
ลลิน / Lilith
รอนนี่ / Marcos
เรนนี่ / Lendis
มาร์ค /
ริกะ / Evil Rika
ยูมิ / Evil Umi
สตีฟ

Reference







ฉากที่ 1 ปัญหาของเธอ

สถานที่ ใดใด
ช่วงเวลา ปัจจุบัน

ในความมืด แสงบนเวทีสว่างขึ้นสลัว ๆ พร้อมกับที่ผู้ชมจะเห็นร่างของผู้หญิงคนหนึ่งก้าวออกมา เธอยืนนิ่ง ถอนหายใจ ก่อนที่จะเริ่มพูด

เวร่า การระบาดของโควิด 19 ที่เกิดขึ้นในปี 2019 (อ่านว่า สอง ศูนย์ หนึ่ง เก้า) เปลี่ยนโลกของเราไปทั้งใบ (หยุด ข่าเบา ๆ กับตัวเอง) ไม่น่าเชื่อว่าโรคระบาดที่ทำให้คนทั้งโลกต้องกักตัวอยู่แต่ในบ้าน ทำให้เทคโนโลยีและนวัตกรรมต่าง ๆ พัฒนาแบบก้าวกระโดด (มองคนดู) จนเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้เราทุกคนได้ใช้ชีวิต แบบที่เรียกกันว่า (ยักไหล่ ทำนิ้ว Quotation) “สังคมวิถีใหม่” อย่างในปัจจุบัน (หยุด) เราใช้โทรศัพท์มือถือไม่ต่างจาก อวัยวะสำคัญของร่างกาย ทั้งที่จำเป็น และไม่จำเป็น (หยุด) จนบางที … เราก็ลืมไปว่า ตอนที่โทรศัพท์ถูกสร้างขึ้นเป็นครั้งแรก จุดประสงค์ของมันคือทำให้เรา ได้ติดต่อกันง่ายขึ้น ได้ยินเสียงกันง่ายขึ้น แล้วก็ (หยุด) ได้คุยกันมากขึ้น

เวร่าหยุด ก้าวเข้ามาที่ด้านหน้าของเวทีมากขึ้น เธอมองผู้ชม ขณะที่เริ่มพูดอีกครั้ง ราวกับแนะนำตัวและแนะนำเรื่องราวที่กำลังจะเกิดขึ้น

เวร่า ฉันชื่อวรัญญาค่ะ เป็นครูแนะแนวอยู่ที่โรงเรียนนานาชาติแห่งหนึ่ง ย่านชานเมืองกรุงเทพ
(ยิ้ม) อย่าเพิ่งถามฉันเลยนะคะ ว่าโรงเรียนนั่นอยู่ที่ไหน คือ มันมีประเด็นเรื่องกฎหมาย PDPA อะค่ะ (หยุดคิด มองซ้ายมองขวา ก่อนจะโน้มตัวมากระซิบกับคนดู) คือ ถ้าพวกคุณแกล้ง ๆ ลืมที่จะสงสัยว่าโรงเรียนนั่น อยู่ที่ไหน ฉันสัญญาว่า เรื่องที่กำลังจะเล่าให้พวกคุณฟังเนี่ย ฉันจะใช้ชื่อจริง ๆ ของทุก ๆ คนเลย (นึกได้)ชื่อจริง ๆ ของทุก ๆ ตัวละครอะค่ะ (กลับไปยืนตรงเหมือนเดิม) เด็ก ๆ ที่โรงเรียนเรียกฉันว่า เวร่า ค่ะ ฉันตั้งชื่อนี้เองนะคะ (ภูมิใจ) คือ มันเป็นโรงเรียนนานาชาติใช่ไหมคะ-ฉันก็เลยคิดว่า เวร่า เนี่ย น่าจะเรียกง่ายกว่า วรัญญา ที่เป็นชื่อจริง (ยิ้ม) ทุก ๆ วัน ฉันมีหน้าที่ต้องดีลกับปัญหาของเด็กเจนซี เช่น หนึ่ง ถ้าหน้าไม่จมอยู่กับจอมือถือ ก็ สอง มักจะเป็นโรคซึมเศร้า เพราะเข้ากับเพื่อนไม่ได้ (หยุด) คือแบบว่า ปัญหาของพวกเค้า มันซับซ้อนมากนะคะ จนผ่านไปสักพัก ฉันถึงเริ่มเข้าใจว่า จุดเริ่มต้นจริง ๆ น่ะ มันมาจากตรงไหน …

ในตอนนั้นเอง หญิงสาวคนหนึ่งเดินเข้ามาในฉาก เธอสวมชุดลำลอง เสื้อกับกางเกง เหมือนอยู่บ้าน กำลังพูดโทรศัพท์เงียบ ๆ อยู่กับใครสักคน เวร่าหยุดเมื่อเห็น ก่อนจะพูดต่อ

เวร่า แต่ว่า … เรื่องนี้น่ะ ไม่ใช่เรื่องของฉัน หรือนักเรียนของฉันหรอกนะคะ
(ชี้นิ้วไปที่ผู้หญิงคนนั้น) มันเป็นเรื่องของครูอีกคนในโรงเรียนต่างหาก (ถอนใจ) เพื่อนสนิทของฉันเองค่ะ เธอชื่อ อลิสา หรือว่า อลิส

อลิส (หงุดหงิด) แม่คะ ถ้าพอมีเวลาเบรกจากงานแล้ว แม่แวะกลับมาบ้านหน่อยได้ไหมคะ …

เวร่า ที่โรงเรียน อลิสสอนวิชาประวัติศาสตร์ค่ะ เธอเก่งมากเลยทีเดียว (หยุด)

อลิส หนูเข้าใจค่ะ ว่าวีคหน้า แม่ต้องบินไปอเมริกาเรื่องลูกค้า (หยุด) แล้วก็ …
จัดการเรื่องของพ่อ แต่ว่า …

เวร่า พ่อที่อลิสเพิ่งพูดถึง เป็นพ่อเลี้ยงค่ะ คือ อลิสเป็นลูกติดจากสามีคนไทย
ก่อนที่แม่จะแต่งงานใหม่ กับเจ้านายที่เป็นคนอเมริกันผิวสี (หยุด) พ่อเลี้ยงของอลิส …
เสียชีวิตที่อเมริกาเมื่อสองเดือนที่ผ่านมาค่ะ

อลิส คือ ตอนนี้ที่โรงเรียนยุ่งมาก แล้วหนูก็เบื่อที่จะดีลกับน้อง (หยุด) หลังจากข่าวเรื่องพ่อ
น้องแปลกขึ้นทุกวัน หนูไม่รู้ว่าจะต้องทำยังไง ?

เวร่า อลิสมีน้องสาวต่างพ่อค่ะ ชื่อ เทย่า เธอเป็นลูกครึ่ง เรียนอยู่เกรด 11
โรงเรียนเดียวกับที่ฉันและอลิสทำงานอยู่

อีกฟากของเวที เด็กผู้หญิงอีกคนเดินออกมา เธออายุ 17 สวมชุดคลุมแปลก ๆ ที่มีฮู้ดเป็นไดโนเสาร์ แล้ว
ก็สวมเกราะ ที่เหมือนกับทำเองจากโฟมยางแบบง่าย ๆ

เวร่า ฉันชอบสีผิวของเธอนะคะ มันสวยกว่าผิวซีด ๆ ของฉันตั้งเยอะ แต่พอฉันชมเธอทีไร
เธอก็จะหยุด จ้องหน้าฉัน แล้วก็พูดว่า เธอเกลียดมัน !!!

ทันใดนั้น ไฟบนเวที ก็ดิด ๆ ดับ ๆ พร้อมกับมีเสียงช็อตไฟฟ้า

อลิส นั่นเธอทำอะไรอ่ะ ?

เทย่า ใช้ไฟฟ้าช็อตจิ้งจกนี่ให้ฟื้นแบบแฟรงเกนสไตน์

อลิส มันไม่มีอะไรที่ดีกว่านี้ ให้ทำแล้วเหรอ ?

เทย่า (ไม่มอง) เช่นคุยกับเธออ่ะนะ ?!?

อลิส ให้ตายเถอะ !!! (ถอนใจ) แล้วนั่น เธอใส่ชุดอะไรอยู่อ่ะ ?

เทย่า (ไม่มอง) ชุดเกราะ

อลิส เพื่อ ?

เทย่า เผื่อจะต้องต่อสู้

อลิส กับอะไร ?

เทย่า (มองอลิส) กับความจุ้จี้ของเธอไง ยัยห่วย !!!

เทย่าเก็บของ เธอปิดหนังสือเล่มหนึ่งแล้วกอดมันไว้แน่น แล้วเดินออกไปจากเวที หงุดหงิด อลิสตะโกน
ไล่หลัง

อลิส (หยุดมอง) นั่นเธอจะไปไหนอ่ะ ? นี่เธอจะไปเล่นเกมอีกแล้วหรอเทย่า
…(เทย่าเดินหนี) ล้อจักรยานนั่นมันพังอยู่นะ … เทย่า !!!

เทย่า (ตะโกนกลับมาจากนอกเวที) อย่ามายุ่งกับชีวิตของชั้นได้มั้ย !!!

อลิส (นึกได้ว่ากำลังโทรศัพท์) แม่ได้ยินแล้วใช่มั้ยคะ หนูไม่รู้จริง ๆ ว่าจะต้องทำยังไง ?
(หยุด) แม่คะ … ฮัลโหล … ฮัลโหล !!!

อลิสมองโทรศัพท์ในมือ ก่อนจะกดปิด เมื่อรู้ว่าแม่วางสายไปนานแล้ว เธอไหล่ตก หมดหวัง

อลิส (เงยหน้าขึ้น) ได้โปรดเถอะ ใครก็ได้ ช่วยทำให้เด็กคนนั้น …
หายไปจากชีวิตของฉันสักที !!! (ถอนใจ)

เวร่า (มองอลิส) แล้วก็เหมือนใครสักคน จะได้ยินคำอธิษฐานของอลิส …

เสียงรถเบรคลั่น ตามมาด้วยเสียงรถที่ชนเข้ากับอะไรบางอย่าง อลิสหันขวับไปทางที่เทย่าเพิ่งเดินออก เธอวิ่งตามน้องสาวไปนอกเวทีทันที

เวร่า จักรยานของเทย่าถูกรถเก๋งพุ่งเข้าชนอย่างจังที่หน้าปากซอย
อลิสพยายามยื้อเธออยู่สองวัน แต่สุดท้าย … เทย่าก็หยุดหายใจ

เวร่าหันไปมองทางที่อลิสวิ่งออกไป ก่อนจะหันกลับมาหาผู้ชม

เวร่า นี่เป็นเรื่องของอลิสค่ะ (หยุด) ผู้หญิงที่ไม่เคยรู้เลยว่าทางออกของปัญหา
คือการย้อนกลับเข้าไปทำความเข้าใจ … กับตัวเอง

ไฟเปลี่ยน

ฉากที่ 2 Packing Up

สถานที่ ห้องใต้หลังคาของเทย่า
ช่วงเวลา ตอนสายของอีกวัน และต่อเนื่อง

เมื่อไฟเปิดขึ้นอีกครั้ง เราจะอยู่ในห้องของเทย่า โดยมี มาร์ค แฟนหนุ่มของอลิส ที่เป็นครูพละในโรงเรียนเดียวกันกับเธอ ยืนอยู่กลางห้อง มาร์คยืนเกาหัวอย่างไม่ค่อยเข้าใจในสิ่งที่เกิดขึ้น โดยเฉพาะสิ่งของต่าง ๆ ที่เรียงรายอยู่รอบตัว เขาค่อย ๆ เก็บบางส่วนที่กระจายอยู่ลงในกล่อง หยุดดูที่บางชิ้น จนกระทั่งอลิสเดินเข้ามาในฉาก พร้อมกับหอบกล่องและกระเป๋า เข้ามาด้วย

มาร์ค ทั้งหมดนี่ คือของเทย่า ที่เธอรื้อออกมาเหรอ ?

อลิส ใช่ (หยุดมอง) แล้วตอนนี้ เราต้องช่วยกันย้ายทั้งหมด ไปที่ห้องเก็บของ (เก็บของต่อ)

มาร์ค (เป็นห่วง) แม่ เธอเป็นไงบ้าง

อลิส เรื่อย ๆ

มาร์ค (ทวนคำ) เรื่อย ๆ ?

อลิส อืม แม่แข็งแกร่งเสมอ เวลาต้องเจอกับปัญหาอะไรแบบนี้ (หยุด) แล้วมันก็แย่มาก ที่ฉันได้พลังแบบนั้นมาแค่ครึ่งเดียว

มาร์ค (เอามือแตะไหล่อลิส) เธอโอเคนะ

อลิส (ยิ้ม พยักหน้า)

จากนั้น มาร์คจะลงมือเก็บของต่อ จนเจอหนังสือเล่มหนึ่ง เขาหยิบมันขึ้นมาดูด้วยความสงสัย

มาร์ค มังกรกับเหล่าอัศวินยุคกลาง ? (พลิกหนังสือไปมา) เทย่าชอบอะไรพวกนี้ด้วยเหรอ ?

อลิส ใช่ (ยิ้ม) อย่าลืมนะว่า ฉันสอนวิชาประวัติศาสตร์ พี่สาวกับน้องสาวน่ะ บางทีก็แชร์ความลับระหว่างกันอยู่บ่อย ๆ

มาร์ค ถ้าเธอรู้ความลับของเทย่า (มองไปรอบ ๆ) แล้วตอนที่รื้อของพวกนี้ออกมา เธออยากรู้ความลับอะไร ?

อลิส (ถอนใจ) ไม่รู้สิ … (หยุดคิด) สาเหตุมั้ง … ฉันเป็นพี่ที่แย่จริง ๆ เลย ใช่มั้ย ?!?!

มาร์ค สาเหตุ ?

อลิส อื้ม (หยุด) สาเหตุ ว่าทำไมวันนั้น เทย่าถึงต้องออกไปนอกบ้าน ? เธอจะรีบไปไหน ? ไปพบกับใคร ?

มาร์ค เรื่องแบบนั้น ทำไม เธอไม่ถามน้องไปตรง ๆ
อลิส ฉันพยายามแล้ว แต่สองเดือนที่ผ่านมา เทย่า เอาแต่จมอยู่กับเกมคอมพิวเตอร์

มาร์ค เธออาจจะพยายามส่งสัญญาณอยู่ก็ได้นะ

อลิส ส่งสัญญาณ ?

มาร์ค อลิส ถึงฉันจะเป็นครูพละ แต่บางครั้งฉันก็เห็น
เวลาเด็กบางคนทำตัวผิดปกติไปจากเดิม

อลิส ฉันไม่เข้าใจ

มาร์ค เด็กเดี๋ยวนี้อยู่แต่กับจอโทรศัพท์ พวกเขาไม่รู้วิธีการที่จะสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา
ซึ่งพอปัญหาเกิดขึ้น พวกเขาก็ทำได้แค่ … พยายามจะส่งสัญญาณ

อลิส ด้วยการเล่นเกมนั่น ?

มาร์ค เพื่อที่จะได้พูดกับเธอ

อลิส แต่ฉันเล่นเกมไม่เป็น

มาร์ค เธอไม่ต้องเล่นเป็น เธอแค่เข้าใจ

อลิส เกมมันเป็นเรื่องไร้สาระ

มาร์ค ไร้สาระตรงไหน เกมมันก็มีประโยชน์ของมัน

อลิส ไร้สาระสิ เด็กก็ควรที่จะต้องเรียนหนังสือ ไม่ใช่มัวแต่มาเล่นเกม ก็เพราะเกมนั่นแหละ
เลยทำให้เป็นคนปิดตัวแล้วก็ไม่ยอมสื่อสารเวลาเป็นอะไร

มาร์ค ก็เพราะเธอเป็นแบบนี้นั่นแหละ เธอเลยไม่เคยเข้าใจเทย่าเลย

อลิส มาร์ค ให้ตายเถอะ !!! (โกรธ) เธอมาที่นี่ เพื่อจะช่วยฉัน หรือว่าเพื่อซ้ำเติมกันแน่

มาร์ค เธอกำลังโกรธนะ (ตัดสินใจ) ฉันว่า ฉันกลับดีกว่า

อลิส มาร์ค

มาร์ค เอาเหอะ ฉันเข้าใจ

อลิส ฉัน … ขอโทษ

มาร์ค เอาไว้ เธอสบายใจขึ้นเมื่อไหร่ แล้วค่อยโทรหาฉันก็ได้ โอเคนะ

อลิสพยักหน้า ในขณะที่มาร์คค่อย ๆ เดินออกจากเวที ทิ้งให้อลิสอยู่เพียงลำพัง เธอเริ่มเก็บของต่อไป
เรื่อยๆ จนเธอได้เจอกับlabtopของเทย่า เธอหยิบมันขึ้นมาสำรวจมันสักพักแล้วก็นึกอะไรได้สักอย่าง เธอ
เดินออกไปพร้อมกับlabtopที่อยู่ในมือ

ฉากที่ 3 ประตูสู่ดันเจี้ยน

สถานที่ ร้านเกมส์ของบิ๊ก
ช่วงเวลา กลางวัน

ไฟเปลี่ยนเป็นร้านเกมส์ออนไลน์ คนดูจะเห็น บิ๊ก ชายหนุ่มเนิร์ด ๆ นั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ เขาสวมหูฟัง ในมือมีคอนโซลเกม และกำลังแคสเกมอยู่อย่างสนุกสนาน

บิ๊ก (สนุก) เพื่อน ๆ คือเกมนี้แม่ง เจ๋งสุดยอดเลยใช่ป่ะครับ เอาจริง ๆ คือ แบบ นอกจากมันจะไม่อ่อมมาตั้งแต่เปิดเรื่องแล้วเนี่ย ทั้งตัวละคร ทั้งเนื้อเรื่อง ทั้งเอฟเฟค แล้วก็ … (ตกใจ ลุกขึ้น) เชี่ย !!! ทุกคนค้าบ เห็นก้อนผลึกสีฟ้า ๆ ที่แม่งวูบวาบ วูบวาบ อยู่นั่นป่ะครับ มันชาร์จพลังดาบได้ด้วยว่ะ เพื่อน ๆ เจ๋งโคตร !!! คือแม่ง เตรียมพร้อมสุด ๆ คือแบบถ้าตอนนี้ ลาสบอสแม่งโผล่มา ผมก็ไม่กลัวล่ะครับ ให้โลกแม่งรู้ไปเลยว่า นี่ คือ บิ๊ก The Gamer Slammer !!! มาดิค้าบพี่ค้าบ ส่งลาสบอสของพี่มาตอนนี้เลย ไอ้สาดค้าบผม !!! …

อลิส เดินเข้ามาจากอีกฟากของเวที ในมือของเธอมีถุงผ้าที่ใส่คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ค อลิสหันซ้ายขวา ท่าทางดูไม่ค่อยแน่ใจกับสถานการณ์ เหมือนกับว่าทุกอย่างในร้าน เป็นเรื่องแปลกใหม่สำหรับเธอ อลิสหยุดเมื่อเห็นบิ๊ก ยืนฟังเขาอยู่ครู่หนึ่ง เธอขมวดคิ้ว ไม่เข้าใจ ก่อนจะจึงเดินตรงไปใกล้ ๆ

อลิส น้องคะ … (บิ๊กไม่ได้ยิน) น้องคะ (เอานิ้วจิ้มสะกิดไหล่บิ๊ก)

บิ๊ก (แคสเกมต่อ) โอ้โห สะกิดแบบนั้น มันทำอะไรผมไม่ได้หรอกครับ ไอ้อ่อนเอ๊ย !!!

อลิส (หยุด งง) คือ … ฉัน

บิ๊ก ฟาดพี่มาแรง ๆ เลยครับน้อง พลังพี่เต็มมากตอนนี้ มาเลยเต็ม ๆ

อลิสฟาดมือเข้าที่ไหล่บิ๊ก จนบิ๊กหน้าคว่ำลงกับจอคอมพิวเตอร์

บิ๊ก เฮ้ย !!! (ตกใจ) อะไรกันเนี่ย ?!?!

อลิส เอ่อ หวัดดี ฉันชื่ออลิส คือ ขอโทษที่ทำให้ตกใจ แต่ว่า

บิ๊ก (แก้ตัว) ใคร ตกใจ ไหน ๆ อย่างผมเนี่ยนะ ตกใจ

อลิส คือฉันพยายามทักนายแล้ว แต่นายบอกให้ฉันฟาดไปได้เต็ม ๆ

บิ๊ก โอ๊ยพี่คือ ผมแค่กำลังจอยอยู่กับ แปปนะพี่ (กดปิดสตรีม)

อลิส นายคือ บิ๊ก (จำไม่ได้ หยิบโทรศัพท์มาเปิดอ่านชื่อ) เดอะ เกมเมอร์ สแลมเมอร์ ใช่ไหม ?

บิ๊ก (ภูมิใจสุด) ตัวจริงเสียงจริงเลยครับ คุณผู้หญิง (หยุด นึกได้) นี่ คุณตามผมมาจากดิสคอร์ด หรือ ยูทูป อ่ะ (ถอยห่าง) บอกก่อนเลยนะว่าผมยังไม่รับสมัครแฟนเกิร์ลอะไรทั้งนั้น ตอนนี้ผมยังไม่สนใจเรื่องมีแฟน แล้วก็ …

อลิส (ตัดบท) ฉันอยากให้คุณช่วยดูนี่ให้หน่อย

บิ๊ก โว้ว โว้ววว พี่สาว ใจเย็นหน่อยครับ ของผิดกฎหมายเนี่ย ผมไม่เล่นนะ

อลิส นี่ โน๊ตบุ๊กของน้องสาวฉัน (วางโน๊ตบุ๊กลงบนโต๊ะเกม) นายช่วยใจเย็น ๆ ก่อนได้มั้ย

บิ๊กหยุด เดินเข้าใกล้โน๊ตบุ๊กที่อลิสวางลงบนโต๊ะ

บิ๊ก โน๊ตบุ๊ก ?

อลิส ใช่

บิ๊ก ของน้องสาว ?

อลิส ใช่

บิ๊ก แล้วผมจะต้องทำยังไง ?

อลิส ก็แค่เริ่มด้วยการเปิดฝา แล้วก็กดปุ่ม

บิ๊ก อันนี้พี่กำลัง … ? (ชี้นิ้วเข้าที่หน้าตัวเอง)

อลิส (ยิ้ม) อย่างที่นายคิดนั่นแหละ (เสียงจริงจัง) จะเปิดได้หรือยังอ่ะ ?

บิ๊ก (ว่าง่าย) ครับ

บิ๊กเดินมาหยิบโน๊ตบุ๊ค เขาตกใจขึ้นมา

บิ๊ก เชี่ยยยย! พี่ นี่โน๊ตบุ๊คของน้องสาวพี่อ่อ

อลิส ใช่ไง

บิ๊ก งี้แสดงว่า น้องสาวพี่ก็คือ เทย่าอ่ะดิ!

อลิส นี่นายรู้จักเทย่าด้วยหรอ

บิ๊ก เชี่ยยยยยยย !!! (หยุด มองอลิส) แสดงว่าพี่คือ อลิสคนนั้น

อลิส ห๊ะ! คือไงนะ

บิ๊ก (ปิดปาก) เอ่ออ ไม่มีไรพี่ช่างมันเหอะพี่ แต่พี่ไม่เห็นจะเหมือนกับ …

อลิส แม่เดียวกัน แต่คนละพ่ออ่ะ

บิ๊ก โคตรคูลลลลลลลเลย (หยิบโทรศัพท์ขึ้นมาพิมพ์แชท)

อลิส (ถอนใจ)โคตรคูล? แล้วนั่นทำไรอ่ะ?

บิ๊ก เอ่อ เปล่าแค่แชททหาเพื่อนอ่ะ…อ้อ!คือ ผมชอบเธอมากเลยนะ เทย่าหน่ะ (หยุด) ไม่ใช่ในแบบที่พี่คิดนะ คือ … ผมหมายความว่า ผมเคยได้ลองเล่นเกมของเธอเมื่อประมาณ 2 เดือนก่อน ตอนที่เธอ launched เกมออกมาใหม่ ๆ (ชื่นชม) คือ มันเป็นเกม MMORPG จากฝีมือของเด็กมอปลาย ที่แบบโคตรเจ๋งอ่ะ (มองอลิส) ผมไม่เคยนึกเลยว่าจะมีเด็กผู้หญิงมอปลายคนไหน ที่จะสามารถเขียนโค้ด เพื่อสร้างโลกแบบนี้ขึ้นมาได้ แล้วพี่รู้ปะว่า ไอเกมส์ในโน๊ตบุ๊คเครื่องนี้เนี่ยมันคือ masterpieces ของเทย่าเลยนะพี่

อลิส (นิ่งไปครู่หนึ่ง) ก่อนเธอจะเสีย เธอหมกมุ่นกับเจ้านี่มาก (หยุด) ฉันก็แค่คิดว่ามันอาจจะสำคัญ หรือไม่ก็ … (หยุด) ฉันแค่พยายามที่จะเข้าใจเธอ

บิ๊ก Password ช้ะพี่ …..(ตะโกนเสียงดัง) やった !!!!!!! (อ่านว่า ยัตต้าาาาาาา) เรียบร้อยพี่ !!!

อลิส หะ! ได้แล้วหรอ นี่นายแฮ๊กเร็วไปมั้ยเนี่ย

บิ๊ก (พยักหน้าภูมิใจ) ไม่มีอะไรที่ บิ๊ก เดอะ เกมเมอร์ สแลมเมอร์ ทำไม่ได้หรอกครับ

อลิส (หยุดดูในโน๊ตบุ๊คสักพัก) ข้างในนี้ มันเป็นแบบไหนกันเหรอ ?

บิ๊ก (งง) พี่หมายความว่ายังไง ?

อลิส คือ ฉันหมายถึง โลกในเกมนั่น (หยุด) ฉันไม่เคยเล่นเกมส์ แล้วก้อไม่เคยชอบมันเลยด้วยซ้ำ (คิด) ในชีวิตจริง … ฉันมีเรื่องที่จะต้องทำเยอะไปหมด จน (หยุด) ฉันไม่เคยเข้าใจเลยว่าบางคนถึงชอบเล่นเกมอะไรนั่น (หยุด ถอนใจ) หรือว่า … บางที ฉันอาจจะแก่เกินไป

บิ๊ก ลองเล่นมั้ยล่ะพี่ จะได้เข้าใจไง

อลิส (ดูนาฬิกา คิดสักพัก) โอเคฉันอยากเล่นมัน!!!

บิ๊ก (จัดของเตรียมสตรีม แล้วเริ่มสตรีม) โย่ว โย่วว โย่วววววว เหล่านักเดินทางและอัศวินผู้กล้าทั้งหลายค้าบ ผม “บิ๊ก เดอะ เกมเมอร์ สแลมเมอร์” ขอต้อนรับเพื่อน ๆ เข้าสู่ The Dungeon of Geeks The lost soul of Athens ดินแดนที่เราจะสามารถเป็นตัวของตัวเองได้ อย่างไม่ต้องสนใจว่า “ใคร” จะพูดถึงเราแบบไหน ที่นี่ เราจะร่วมกันออกเดินทางเพื่อฝ่าฟันอุปสรรค และต่อสู้กับมอนสเตอร์ ที่ทั้งโหดร้ายและ …

อลิส (ตัดบท) บิ๊ก !!! อีกนานมั้ย ?

บิ๊ก โอเคเลยค้าบ ถ้าเพื่อน ๆ ใจร้อน และไม่สามารถที่จะอดทนรอได้ (กับอลิส) งั้นเราก็ลุย กัน เลย!

แสงสว่างวาบปรากฏขึ้น พร้อม ๆ กับที่ทั้งเวทีกลายเป็นฉากเปิดของเกม เดอะ ดันเจี้ยน ออฟ กีกส์ จาก นั้น ตัวละครในเกมจะปรากฏขึ้น ที่ละคนพร้อม ๆ กัน

อลิส นี่มันบ้าอะไรเนี่ย…ฉันอยู่ที่ไหน

บิ๊ก Dungeon of Geeks !

แก็งค์ NPC เปิดตัวออกมาเป็นขบวน มาหยุดคุยกับอลิส

N สวัสดีนักผจญภัยใหม่

P ยินดีต้อนรับเข้าสู่ The Dungeon of Geeks

C เธอพร้อมที่จะออกผจญภัยหรือยัง

อลิส พวกเธอคือใคร

N ฉัน N

P ฉัน P

C ฉัน C

N และพวกเราคือ

NPC NPC ผู้พิทักษ์

อลิส ห๊ะพวกเธอเป็นตัวอะไรนะ

N ฉัน N

P ฉัน P

C ฉัน C

N และพวกเราคือ

NPC NPC ผู้พิทักษ์

อลิส เดี๋ยวทำไมพูดวกไปวนมาล่ะ บิ๊กพวกนี้คือใคร แล้วไอ้ NPC คืออะไร

บิ๊ก Non Player Character หรือง่ายๆก็พวกที่ถูกควบคุมโดยเกม ไม่มีความคิด
ไม่มีความรู้สึก แค่ทำตามสคริปต์ที่คนสร้างเกมวางไว้ แค่นั้น …..เล่นเกมต่อเถอะพี่

N พวกเรามีหน้าที่คอยชี้แนะเธอ ในฐานะผู้ช่วยของนักผจญภัยใหม่

P ก่อนอื่นนี่คือ Tips เล็กๆสำหรับเธอก่อนที่จะเริ่มเกม

C หากเธอจะชนะเกมนี้ละก็เธอจะต้อง เล่นให้ผ่านด่าน

N หลังจากนั้นเธอก็ต้องเก็บแต้มเพื่ออัพเลเวล

P โดยการผ่านด่านและเก็บแต้มนั้นแต่จะต้องสู้กับมอนส์เตอร์ให้ชนะ

C และปิดเกมด้วยการกำจัดบอสใหญ่! แล้วเธอก็จะกลายเป็น

NPC นักผจญภัยสุดเจ๋งเต็มตัว!!!

อลิส เคร..แล้วฉันจะเริ่มเกมได้รียัง?

N ก่อนที่เธอจะออกเดินทาง เธอจะต้องสร้างตัวละครก่อน

อลิส แล้วฉันต้องสร้างยังไง

P เธออยากเป็นอะไรล่ะ

อลิส ฉันต้องเป็นอะไร

N ในเกมแนว MMORPG เธอจะเป็นอะไรก็ได้ตามที่เธออยาก

อลิส ฉันอยากเป็นฉัน…เป็นคนหน่ะ

C เป็นคน… อัศวิน…เธอเลือกที่จะเป็นอัศวิน

อลิส หืะ

N เยี่ยมเลย เธอเลือกที่จะเป็นอัศวิน และนี่คืออุปกรณ์ของเธอ

แก็งค์ NPC ผู้พิทักษ์เริ่มกระบวนการการเปลี่ยนชุดและติดตั้งอุปกรณ์ตัวละคร โดยมีเกราะและอาวุธเริ่มต้นอย่างดาบมาให้อลิส อลิสโดนประกอบสิ่งต่างเข้าที่ร่างกายโดยที่เธอไม่ได้ทำเองแต่เป็น NPC ช่วยกันเหมือนสไตล์ลิสต์

P สุดยอด! ตอนนี้เธอกลายเป็นอัศวินแล้ว

C อัศวินผู้แข็งแกร่ง!

N ต่อไปก็จะเป็นขั้นตอนสุดท้ายสำหรับการสร้างตัวละครแล้วล่ะ

อลิส คืออะไร

P สร้างชื่อตัวละครของเธอ

บิ๊ก เอาไว้สำหรับให้คนเรียกเหมือนชื่อจริงๆของพี่นั่นแหละ ใส่ชื่อเลยพี่เดี๋ยวผมคีย์ให้

อลิส …ฉันชื่ออลิส

บิ๊ก ผมจำชื่อพี่ได้หน่า ผมขอชื่อตัวละคร

อลิส ไม่ใช่ ฉันจะใช้ชื่อว่าอลิส

บิ๊ก จิงเดะ

อลิส จริง!

บิ๊กถอนหายใจ เขาพิมพ์ชื่ออลิสไปที่ช่องใส่ชื่อตัวละคร

P โอ้ว ชื่อของเธอคืออลิส อัศวินอลิส

C อนาคตอัศวินผู้ยิ่งใหญ่!

N ยินดีด้วยอัศวินอลิสตอนนี้เธอได้สร้างตัวละครสำเร็จแล้ว
ต่อไปก็ถึงคราวที่เธอจะได้เจอกับทีมสุดเจ่งแล้วล่ะ

อลิส ทีมสุดเจ่งคือไร

N นักผจญภัยทุกคนต้องมีทีมเป็นของตัวเอง และทีมสุดเจ่งก็คือทีมของเธอ

เสียงอินโทรแนะนำตัวดังขึ้น ไฟบนเวทีเริ่มวิ่งรัวและไปสปอตที่ลิลิธ

ลิลิธ ฉัน ลิลิธ ปีศาจสาว ประเภท Assassin ผู้มีความรวดเร็วและแข็งแกร่งเป็นเลิศ
ฉันสามารถจัดการมอนสเตอร์ ได้อย่างรวดเร็วดุจเงา
ปีศาจผู้เต็มไปด้วยความมั่นใจ ฉันไม่เคยเกรงกลัวต่ออุปสรรคใดๆ
เพราะ ความรุนแรงทำให้ฉันเร่าร้อน!

เลนดีส ฉันเลนดีส เอลฟ์สาวสุดฉลาด ประเภท Marksman Archer
ผู้วางกลยุทธได้อย่างแม่นยำ และดักศัตรูด้วยกับดักสุดเจ่งของฉัน
ฉันเป็นเอลฟ์ที่ฉลาดเป็นกรด จงมาติดกับดักของฉัน

เทลิอุส แล้วสุดท้ายคือฉัน เทลิอุส เดอะพาลาดิน ฉันเป็นอัศวิน ประเภท
ไฟท์เตอร์และซัพพอร์ต ผู้ที่คอยรักษาผู้บาดเจ็บและผู้พิทักษ์แห่งแสง
และยังเป็นท็อปเซิร์ฟของเกมนี้อีกด้วย พวกเราจึงกลายเป็นทีมที่ไม่มีใครเอาชนะได้
ทีมสุดเจ่ง !!!

อลิส เทย่า! (วิ่งเข้าไปหา) นี่เธอจริงๆหรอ ทำไมเธอมาอยู่ที่นี่ล่ะ (เทย่านิ่ง) แล้ว….
(หยุด) …เธอดูแข็งแรงดีนะ (เทย่าห้นมอง)

เทย่า เธอมาทำอะไรที่นี่

อลิส คือฉัน-

เลนดีส หวัดดีผู้เล่นใหม่

ลิลิธ ผู้เล่นใหม่หรอ สภาพดูอ่อนแอจัง

อลิส นี่ เราไม่เคยรู้จักกันเลยนะทำไมถึงปากเสียแบบนี้ล่ะ

ลิลิธ ก็ฉันพูดจริงนิ ดูเธอสิแค่มองก็รู้แล้วว่าอ่อน

อลิส เธอดูมั่นใจจังเลยนะ ตะกี้ที่พวกเธอพูดกัน
ฉันก็ไม่เห็นว่าพวกเธอจะดูคล่องแคล่วหรือแข็งแกร่งอย่างที่ว่าเลย

ทันใดนั้นมอนส์เตอร์ก็ได้โผล่มา อลิสตกใจมากเธอวิ่งไปหลบอยู่ใกล้บิ๊กที่กำลังสตรีมเกม แต่ทีมสุดเข้าต่อสู้และสังหารพวกมันได้อย่างง่ายดาย

อลิส เดี๋ยวๆๆ Pause!!

บิ๊ก อะไรอ่ะพี่หยุดเกมไมอ่ะ

อลิส นี่มันอะไร ทำไมมีตัวอะไรประหลาดมาโจมตีด้วย ฉันไม่ชอบใช้ความรุนแรงนะ

บิ๊ก โห่พี่ นี่มันเกม เกมมันต้องต่อสู้แล้วพี่จะยืนเฉยๆอ่อ

อลิส ก็ฉันไม่ส่งเสริมการใช้ความรุนแรง

บิ๊ก นี่คุณครู (เน้นคำพูด) วิจารณญาณ…
เราแค่เล่นเกมไม่ได้แปลว่าเราจะใช้ความ
รุนแรงจริงๆซะหน่อย
แล้วอีกอย่างถ้าพี่เข้าใจเกมจริงๆละก็พี่อาจจะไม่ได้มองเกมว่าเป็นความรุนแรงก็ได้

อลิส แต่

บิ๊ก พี่จะเล่นมั้ยเนี่ย

อลิส โอเคๆ เล่นก็ได้ ต่อเลย

บิ๊ก เค ต่อเลย Let’s Go!

อลิส โอเค แล้วไงต่อ

เทลิอุส ออกเดินทางไงล่ะ

อลิส ไปไหน?

ลิลิธ ทำภารกิจ

แก็งค์ NPC ผู้พิทักษ์ปรากฏตัวอีกครั้ง

N ยินดีด้วย อัศวินอลิส ตอนนี้เธอได้รู้จักเพื่อนร่วมทีมครบหมดแล้ว
หวังว่าเธอคงจะเข้ากับเพื่อนได้ดีนะ

อลิสหันมองทีมสุดเจ่งที่เหลือราวกับคำพูดของ N นั้นมันตรงข้ามกันอย่างสุดขั้ว

N ต่อไปเธอจะได้เริ่มออกเดินทางแล้ว และภารกิจในครั้งนี้สำคัญมาก

อลิส ภารกิจอะไรหรอ

P ตอนนี้มีดวงวิญญาณของอัศวินในตำนานได้หายไปจากเมืองเอเธนส์
และเมื่อเราไม่มีดวงวิญญาณเหล่าชาวบ้านก็พาลกันล้มป่วยและมอนส์เตอร์ก็เริ่ม
ออกอาละวาดมากขึ้น

C เพราะฉะนั้นเราจะต้องรีบตามหาดวงวิญญาณของอัศวินในตำนานที่หายไปให้เจอ
เพื่อที่จะทำให้เมืองเอเธนส์ของเรากลับมาสงบสุข

N และนั่นคือภารกิจของเธอ อัศวินอลิส
เธอจะต้องออกเดินทางไปพร้อมกับทีมสุดเจ่งเพื่อตามหาดวงวิญญาณของอัศวินใน
ตำนานและนำกลับมาสถิตที่เมืองเอเธนส์ให้ได้ ฝากด้วยนะเหล่าทีมสุดเจ่ง

แก็งค์ NPC เดินออกไปเป็นขบวน

อลิส ตามหาดวงวิญญาณ…แล้วเราจะต้องเริ่มหาจากที่ไหนล่ะ

เทลิอุส ตามหาตำแหน่งของ มาร์คอส ตอนนี้เลยเลนดีส

เลนดีส รับทราบ

เลนดีสยิงศรขึ้นฟ้าไปทำให้ท้องฟ้าสว่างวาบ เลนดีสหลับตาลงสักพัก ในขณะที่เลนดีสหามาร์คอสคำ
ถามของอลิสก็ยังมีมาเรื่อยๆ

อลิส ใครคือมาร์คอส

เทลิอุส เขาคือราชาปีศาจผู้ที่ปกครอง Underworld
ถ้ามีดวงวิญญาณที่หายไปเขาจะต้องรู้แน่ว่าอยู่ที่ไหน…เลนดีสเจอรึยัง

เลนดีส เจอแล้ว มาร์คอสอยู่ที่ถ้ำโค้งถัดไป
แต่เทลิอุสเธอรู้ใช่มั้ยว่าพวกเราเข้าไปที่นั่นกับเธอไม่ได้

เทลิอุส รู้สิ ไม่เป็นไรตอนนี้ทีมเรามีคนเพิ่มมาคนนึงแล้ว (มองอลิส)

อลิส อะไร แล้วทำไมพวกเธอไปด้วยไม่ได้

ลิลิธ พวกฉันเป็นสิ่งมีชีวิตที่มีเวทย์มนต์ผสมอยู่ด้วยเลยเข้าไปที่นั่นไม่ได้
ไม่งั้นเราจะถูกขังอยู่ที่นั่น

อลิส ทำไมล่ะ ฉันไม่เห็นเข้าใจเลย

เทลิอุส เธอจะไปไหมอลิส

อลิสเงียบไปเธอกำลังคิดอย่างหนัก และนั่นทำให้บิ๊กร้อนรนและพยายามทำอะไรบางอย่าง เขาคิดอยู่แป
ปหนึ่งและกดไปที่คียบอร์ด

เทลิอุส (ยิ้มมุมปากราวกับคาดไว้แล้ว) หึ (หันไปหาลิลิธเลนดีส) นี่ลิลิธ เลนดีส
ฉันว่าพวกเราคงต้องไปกันแค่3คนแล้วล่ะ เพราะว่าสมาชิกใหม่น่ะเขา-

อลิส -ฉันไป!

เทย่าตกใจกับสิ่งที่ได้ยิน เธอหันไปมองอลิสทันที เขาจ้องตากันอยู่สักพัก

เทย่า -ตอนนี้เราต้องเดินทางแล้ว ลิลิธ เลนดีส
พวกเธอคอยดูลาดเลาข้างหน้าทางเข้าไว้ก็พอ ฉันกับอลิสจะเข้าไปหามาร์คอสเอง
โอเคนะ

ลิลิธ เลนดีส โอเค

อลิส โอเคๆ (ยื่นมือ ทุกคนบุมกันอย่างหึกเหิมโดยที่มีอลิสยืนงงอยู่กลางวง)

ฉากที่ 4 วิญญาณที่หายไป

สถานที่ ถ้ำบาดาลของมาร์คอส
เวลา ต่อเนื่องจากการเดินทาง

อลิสและเทลิอุสเดินเข้าถ้ำ Underworld ที่ร้อนระอุกันมาสองคน ในทางเดินที่มืดสนิทมีเพียงไฟจากตะเกียงนำทางเท่านั้นที่พวกเขาเห็นและในที่สุดพวกเขาก็ได้เจอกับที่พำนักของมาร์คอส

อลิส ในนี้ร้อนชมัด แล้วฉันต้องทำอะไรบ้าง

เทลิอุส อยู่เฉยๆระวังหลังให้ฉันก็พอ…ถึงแล้ว

ไฟค่อยๆสว่างขึ้นแสดงให้เห็นถึงบรรยากาศของถ้ำที่ถูกตกแต่งเหมือนห้องนั่งเล่นหรือห้องนอนและพวกเขาก็ได้พบกับมาร์คอสที่กำลังนั่งเล่นเกมอยู่

เทลิอุส ฉันคือเทลิอุสเดอะพาลาดิน ผู้รักษาผู้บาดเจ็บและผู้พิทักษ์แห่งแสง
และฉันมาสู้กับนายเพื่อที่จะปลดปล่อยดวงวิญญาณที่หายไป

มาร์คอส ฉันไม่สู้ (ขึ้นมีเดียแนะนำตัวละครมาร์คอส)

อลิส เราต้องสู้ด้วยหรอ?

เทลิอุส แต่เรามาที่นี่เพื่อสู้มาร์คอส ถ้านายไม่สู้ก็ส่งดวงวิญญาณของอัศวินในตำนานมา
ไม่งั้นเจ็บตัวแน่

มาร์คอส ฉันรู้ๆ ฉันรู้ว่าเธอแข็งแกร่งแล้วก็พร้อมที่จะสู้ แต่ตอนนี้ ฉัน ไม่ ว่าง!

อลิส นี่อะหรอคือราชาปีศาจที่ปกครอง Underworld… หึ ตอนแรกคิดว่าจะน่ากลัวซะอีก

มาร์คอส นี่ ราชาปีศาจอ่อ เหอะ ฉันเลิกเป็นละ

เทลิอุส เลิกเป็น! จะบ้าหรอนายเลิกเป็นไม่ได้

มาร์คอส โอ๊ย! นี่ทำไมจะเลิกเป็นไม่ได้ล่ะ เธอรู้มั้ยว่ามันน่ารำคาแค่ไหนที่จะต้องมา
นั่งรอให้พวกนักผจญภัยแบบพวกเธอมาโจมตีฉันทุกวัน

สตีฟบุกเข้ามาทันที เขาเปิดตัวอย่างยิ่งใหญ่

สตีฟ ข้าคือสตีฟ จอมเวทย์ผู้ยิ่งใหญ่ ข้ามาที่เพื่อที่จะสู้กับเจ้ามาร์คอส

มีเดียตัวละครสตีฟขึ้น

สตีฟ ข้ามาเพื่อครอบครองทรัพย์สมบัติของเจ้าทั้งหมด

มาร์คอส เอาไปเลย (ยื่นสมบัติให้)

สตีฟ แค่นี้เองอ่ะหรอ…คือฉันไม่ได้คาดหวังว่ามันจะง่ายขนาดนี้

มาร์คอส ง่ายขนาดนี้นี่แหละ ออกไปได้ละ

สตีฟออกไป

อลิส ฉันไม่เห็นจะเข้าใจโลกในเกมนี้เลย

เหยียดขาสบายตัวและหยิบจอยเกมขึ้นมาเล่นต่ออย่างสบายใจ

เทลิอุส นี่มาร์คอสเรายังคุยกันไม่จบนะ…นี่…มาร์คอส…มาร์คอสตอบฉันมา!

เทลิอุสเอาดาบขึ้นมา มาร์คอสตกใจและกลัวจึงรีบตอบกลับทันที

มาร์คอส วิญญาณของเธอหน่ะไม่ได้อยู่ที่นี่แล้ว!

เทลิอุส หืะ!!

อลิส หืะ!!! ดวงวิญญาณ ของเทย่า! หมายความว่าไง
ไหนตอนแรกเราบอกว่าจะไปตามหาวิญญาณของอัศวิน…

อลิสมองไปที่ตัวของเทย่า เธอเริ่มสังเกตุอุปกรณ์มากมายและการแต่งตัวที่ยิ่งใหญ่ของเทย่า

อลิส (ด้วยความประหลาดใจแบบสุดๆ) อัศวิน…ในตำนาน… (หยุด) คือเธอหรอเทย่า
แล้วทำไม-

มาร์คอส ถูกต้อง! นี่แหละอัศวินในตำนาน เธอไม่รู้หรอผู้เล่นใหม่

อลิส แล้วนายเอาวิญญาณน้องสาวไปไหน

มาร์คอส (กลัว) มีคนมาเอาไปแล้ว.

อลิส ใคร?

มาร์คอส เทียแมต!

เทลิอุส หืะ! เทียแมตหรอ!

อลิส เทียแมต?!! ใครคือเทียแมต

มาร์คอส (จริงจัง) เทียแมตหน่ะคือบอสใหญ่ของเกมนี้
ผู้ที่ทำให้เมืองเอเธนส์ต้องมืดหม่น
เขาคือมังกรห้าหัวที่ยังไม่เคยมีใครโค่นเขาได้…แม้แต่ท๊อปเซิรีฟของเกมนี้…

อลิส แล้วเขามาเอาวิญญาณไปทำไม

มาร์คอสจู่ๆก็กลัวขึ้นมา

มาร์คอส ก็เขาอยากได้หน่ะสิ
เขาเดินทางมาหาฉันแล้วก็บังคับให้ฉันส่งดวงวิญญาณของเทลิอุสให้เขา
ไม่งั้นเขาจะทำลายเมืองเอเธนส์รวมถึงฉันด้วยน่ะสิ!

มาร์คอสเล่นละครให้อลิสแลเทลิอุสดูตามที่เขาเล่าไป

อลิส นี่เทย่าหมายความว่าไงทำไมจู่ๆ
วิญญาณที่ต้องตามหาถึงกลายเป็นของเธอแล้วทำไมเทียแมตนั่นต้องเอา
วิญญาณเธอไปด้วยล่ะ!

เทลิอุส ฉันก็ไม่รู้! แต่ตอนนี้ฉันต้องไปเอาดวงวิญญาณของฉันคืน

อลิส แล้วเธอจะไปเอาคืนยังไง เท่าที่จอมมารนั่นบอกมา เทียแมตมันน่ากลัวมากเลยนะ
แล้วก็ไม่เคยมีใครชนะเขาด้วย

เทลิอุส ฉันไม่รู้แต่ถ้าเราเอาวิญญาณของฉันกลับมาไม่ได้เมืองเอเธนส์ก็จะไม่ปลอดภัย…
มาร์คอสนายต้องนำทางฉันไปหาเทียแมตเดี๋ยวนี้!

มาร์คอส ไม่เอาอ่ะ ฉันไม่ไป ฉันไม่ยอมเอาชีวิตไปเสี่ยงสู้กับเทียแมตหรอกนะ

เทลิอุสเดินไปลากมาร์คอส มาร์คอสโวยวาย

เทลิอุส เธอจะไป-

อลิส -ไป ฉันจะไป

เทลิอุสลากมาร์คอสออกจากถ้ำอลิสเดินตามออกไปด้วยท่าทีสับสน

ฉากที่ 5 พักเบรก

สถานที่ ห้องทำงานของเวร่าที่โรงเรียน
เวลา เช้าวันถัดมาหลังจากหยุดเล่นเกม

สตีฟเด็กชายวัย 13 ปี เข้ามาหาเวร่าเพื่อปรึกษาปัญหาส่วนตัวอันใหญ่หลวงของเขา

เวร่า นี่สตีฟเธอเพิ่งจะปรึกษาเรื่องนี้กับครูไปเมื่อวานเองนะ

สตีฟ ใช่ครับแต่…คือผมลองทำตามที่ครูบอกแล้วเพื่อนก็ยังไม่คุยกับผมอยู่ดี

เวร่า คนเราเนี่ยไม่เหมือนกันเพราะฉะนั้นเธอก็ควรที่จะต้องสังเกตุเพื่อนว่าเขาเป็นคนยังไง แล้วก็ค่อยๆเข้าหาเขา อย่าบุ่มบ่าม เข้าใจมั้ย กลับห้องไปเรียนได้แล้วสตีฟ

สตีฟ แต่ว่า-

เวร่า กลับไปเรียนได้แล้ว

สตีฟเดินออกไป แล้วอลิสก็สวนเข้ามาทันทีด้วยสภาพที่กระตือรือล้นแปลกๆ

เวร่า เป็นไรอ่ะ…ไม่ได้นอนมาอ่อ… หรือว่าเมื่อคืนแอบไปปาร์ตี้มา เดี๋ยวนี้เธอเที่ยวร้านเหล้าแล้วหรอ ไปกับใครมา มาร์คหรอ?

อลิส สุดเหวี่ยงเลยแหละ แต่ไม่ใช่กับมาร์คอ่ะ

เวร่า ห๊าา! ไม่ใช่กับมาร์ค แล้วกับหนุ่มปริศนาคนไหนอ่ะ

อลิส นี่ๆ พอเลยไม่ใช่แบบนั้น คือฉันแค่อยู่กับเด็กผู้ชายที่เป็นสตรีมเมอร์คนนึง

เวร่า สตรีมเมอร์?? ทำไมเธอถึงอยู่กับพวกสตรีมเมอร์ได้อ่ะ

อลิส คือเราเล่นบทบาทสมมติด้วยกันทั้งคืนเลย

เวร่า หัะ!! นี่เธอเล่นบทบาทสมมติกับเด็กสตรีมเมอร์อ่ะหรอ

อลิส เหัยๆๆ พักก่อนเลยไม่ใช่แบบนั้น มันคือเกม เราแค่เล่นเกม เดอะ ดันเจี้ยน ออฟ กีกส์ คือมันเป็นเกมที่มีบทบาทสมมติให้อ่ะ

เวร่า เกมที่มีบทบาทสมมติอ่อ?

อลิส อือ คือมันเป็นเกมแนว แบบ MMORPG อะไรนั่นแหละคือฉันก็ไม่ค่อยเก็ทเท่าไหร่ แต่พอมันสร้างโดยน้องสาวของฉัน เธอก็น่าจะรู้ว่ามันไม่ธรรมดาแน่ๆ

เวร่า แล้วมาร์คว่าไงกับไอ้เกมนี่

อลิส เขายังไม่รู้อ่ะ คือก่อนที่ฉันจะเล่นเราดันมีเรื่องไม่เข้าใจกันนิดหน่อย

เวร่า หึ ไม่แปลก หมอนั่นมันที่มจะตาย

อลิส นี่เวร่า เธอยังไม่ชอบมาร์คอยู่อีกหรอ

เวร่า ฟังนะอลิส พวกเธอคบกันมา5ปีแล้วนะ ย้ายไปอยู่ด้วยกันก็แล้ว
เขาก็ยังไม่ขอเธอแต่งงานสักที สรุปจริงใจกับเธอแน่ใช่มั้ย

อลิส นี่เวร่า เธอก็รู้ว่าฉันยังไม่พร้อมสำหรับเรื่องนั้น

เวร่า ช่างเหอะ แล้วเธอไปเล่นเกมนั่นได้ไงอ่ะ ปกติเธอไม่เคยคิดจะแตะเกมเลยด้วยซ้ำ

อลิส ฉันต้องตามหาดวงวิญญาณของเทย่า

เวร่า หัะ! คือไงนะ

อลิส ก็ในเกมนั้นฉันต้องตามหาวิญญาณของเทย่า ฉันถึงจะชนะเกมได้
นี่แล้วเธอรู้มั้ยว่าตอนแรกเนี่ยไอเกมนั่นบอกฉันว่าต้องตามหาวิญญาณของอัศวินอะไรสัก
อย่าง แต่สรุปเป็นวิญญาณของเทย่า (ถอนหายใจ) หลอกกันชัดๆ

เวร่า ตามหาดวงวิญญาณของน้องสาวที่หายไป (หยุด) น่าสนุกดีนะ

อลิส ไม่เห็นจะสนุกตรงไหนเลย วันๆก็แค่เดินไปรอบๆ พูดคุยกับสิ่งที่เจอ
แล้วก็ต้องสู้กับตัวประหลาดอะไรไม่รู้เต็มไปหมด

เวร่า บางทีนั่นอาจจะมีความหมายบางอย่างซ่อนอยู่ก็ได้นะ

อลิส (หยุด) ฉันก็คิดแบบนั้นแหละ ฉันถึงเล่นต่อ (เวร่าออกไป คนในเกมสวนเข้ามาทันที)

ฉากที่ 6 แผนที่มาร์คอส

สถานที่ ลานกว้างทางเดินในเกม
เวลา ตอนเย็นหลังอลิสเลิกงานแล้ว

อลิสกลับเข้ามาในเกม ตอนนี้ทีมสุดเจ่งกำลังปรึกษากันเรื่องมาร์คอส

ลิลิธ เธอล้อเล่นใช่มั้ยเทลิอุส เธอคงไม่พามาร์คอสไปด้วยหรอกใช่มั้ย

เลนดีส นั่นสิ การที่พาจอมมารที่ร้ายที่สุดในนรกไปด้วย
ฉันว่ามันคงเป็นความคิดที่ไม่ดีเท่าไหร่

มาร์คอส ฉันเห็นด้วยมากๆ ดูฉันสิฉันมีเขา ชั่วร้าย ชั่วร้ายมากๆด้วย
เธอคงไม่อยากพาฉันไปด้วยหรอก

เทลิอุส แกต้องมากับพวกเรามาร์คอส แกต้องพาฉันไปเอาดวงวิญญาณฉันคืน

เลนดีส แสดงว่าเขารู้ว่าวิญญาณอยู่ที่ไหนน่ะสิ

เทลิอุส ใช่ เขาให้เทียแมทไป

ลิลิธ หัะ! ว่าไงนะ นี่มาร์คอส (เดินตรงไปหา)
แกกล้าดียังไงถึงเอาวิญญาณของเทลิอุสไปให้เทียแมตหัะ!
ไอปีศาจงี่เง่า

มาร์คอส เธอก็เป็นปีศาจเหมือนกับฉันนี่ แสดงว่าเธอก็งี่เง่า (แลบลิ้นล้อเลียน)

ลิลิธกับมาร์คอสเถียงกัน

เทลิอุส พอได้แล้ว! พาเราไปหาเทียแมต เดี๋ยวนี้มาร์คอส!

มาร์คอส คือ…

เทลิอุส เดี๋ยวนี้!!!

มาร์คอส โอเค (กระแอม) มาเลยแผนที่มาร์คอส!! (แผนที่ยักษ์ปรากฏขึ้น)
และนี่คือเส้นทางที่เธอต้องเผชิญก่อนไปเจอเทียแมต ซึ่งฉันน่ะผ่านมาหมดแล้ว ขอเตือนว่ามันยากลำบากและอันตรายมากทางที่ดีอย่าไปเลยเหอะ (ทุกคนเงียบจ้องหน้ามาร์คอส) เคๆๆๆ ก็ได้ เธอจะต้องเดินทางลงไปตามแม่น้ำแห่งความเปียกชื้นไปยังหนองน้ำแห่งความเละเทะ

อลิส ใครคิดชื่อสถานที่? ห่วยแตกชะมัด

มาร์คอส จากนั้นเธอต้องปีนภูเขาแห่งความชัน ไปยังปราสาทแห่งความชั่วร้าย
เพื่อค้นหาเทียแมตให้เจอแต่ก่อนที่เธอจะเจอกับเทียแมตได้เธอจะต้องเผชิญหน้าและเอาชนะบิ๊กบอสให้ได้ก่อน ซึ่งแต่ละตัวเนี่ยโคตรโหดโคตรอันตราย แล้วก็เจ่งสุดๆ ดังนั้นเป็นไปได้ว่า คนใดคนนึงหรืออาจจะทั้งหมดอาจจะตายก่อนไปถึงที่นั่นก็ได้ ก็ประมาณ

นั้นแหละ เธอยังอยากไปอยู่มั้ย… หรือเราไปนั่งชิวๆในถ้ำของฉันแล้วก็นั่งเล่นเกมด้วยกัน ใครเห็นด้วยบ้าง (ทุกคนเงียบมองหน้ามาร์คอส) ไม่เลยอ่อ! ไม่มีใครอยากเล่นเกมเลยอ่อ เกมนั้นเจ๋งสุดๆไปเลยนะเว่ย!!!

เลนดีส สรุปคือเราต้แงสู้กับเทียแมตสินะลิลิธ แต่เทียแมตหน่ะร้ายกาจมากเลยนะ

เลนดีส นั่นน่ะสิ เราจะต้องสู้กับเขาจริงหรอ

เทลิอุส ทุกคนฉันรู้ว่ามันอันตรายมากและฉันโอเค
ถ้าพวกเธอจะไม่ไปกับฉันและอยู่ที่นี่อย่างปลอดภัย…ใครจะไปกับฉันบ้าง
(วางมือรอบูม)

ลิลิธ ฉันพร้อมไปกับเธอเสมอ (วางมือต่อ)

เลนดีส ไม่ว่าจะที่ไหนฉันก็จะไป (วางมือต่อ)

มาร์คอส เคร งั้นฉันขอกลับไปเล่นเกม

ทั้งหมดมองหน้ามาร์คอส

มาร์คอส เห้อออ…เคๆๆๆก่ได้ (วางมือต่อ ทั้งวงมองที่อลิสอีกแล้ว)

อลิส (ถอนหายใจ) ก็ได้ ฉันไม่เห็นจะเข้าใจเลยทำทำไม (วางมือไว้บนสุดของกอง)

ทั้งหมดบูมพร้อมกันเว้นอลิสที่ไม่พูดอะไร ทุกคนค่อยๆเริ่มออกเดินทางในขณะที่บิ๊กกำลังเล่าเรื่องราวให้ผู้ชมสตรีมฟัง

บิ๊ก เพื่อนค้าบบ แล้วตอนนี้ทีมสุดเจ๋งก็ได้ออกเดินทางเพื่อตามหาดวงวิญญาณของเทลิอุสอัศวินในตำนานด้วยกัน ถึงแม้เส้นทางที่มาร์คอสบอก
จะอันตรายแต่พวกเขาก็ลุยแหลกจริงๆ พวกเราก็ลุยและลุ้นไปกันต่อเลยค้าบเพื่อนๆ

ฉากที่ 7 บอสตัวที่หนึ่ง

สถานที่ ป่าเวทย์มนต์
เวลา ต่อเนื่องจากการเดินทาง

ตอนนี้ทีมสุดเจ่งค่อยเดินทางมาเรื่อยๆ แล้วตอนนี้เขาก็อยู่ที่ป่าเวทย์มนต์กันแล้ว และนั่นทำให้พวกเขาได้พบกับนางฟ้าลูน่า

เทลิอุส ถึงแล้ว

อลิส ที่นี่ดูแปลกๆนะ

ทันใดนั้นนางฟ้าลูน่าก็ปรากฏตัวเธอร่ายรำออกมาพร้อมกับสมุนบัคแบร์ของเธอ
และมาหยุดตรงหน้าทีมสุดเจ่ง

ลูน่า ไอพวกนักผจญภัย…เลิกเดินเหยียบหญ้าของฉันแล้ว
ออกไปจากป่าของฉันซะ ก่อนที่ฉันจะโมโหไปมากกว่านี้
ไอพวกนักผจญภัยไร้ประโยชน์

อลิส ปากร้ายชมัด…นี่ เธอเป็นนางฟ้านิ นางฟ้าควรจะต้องใจดีไม่ใช่หรอ

ลูน่า ใจดีหรอ? เธอเพ้ออะไรไม่ทราบ ฉันเป็นนางฟ้า (เน้นคำพูด) แค่นางฟ้า
ฉันจะเป็นนางฟ้าใจดีหรือจะใจร้ายมันก็เรื่องของฉัน ฉันไม่ชอบให้กำหนดว่าฉันต้องเป็นแบบไหน โดยเฉพาะนักผจญภัยเวลกระจอกแบบเธอ

อลิส ช่างเหอะ (กับทีม) ฉันว่าเราอ้อมไปทางภูเขาขันๆนั่นดีมั้ย ดูท่าเขาคงไม่ให้เราผ่านไป

ลูน่า ภูเขาหรอ? พวกแกจะไปภูเขาอะไร ภูเขาสูงชันหรอ

อลิส ใช่

ลูน่า ไปทำไม

อลิส ไปหาเทียแมต

ลูน่า ว่าไงนะ!! …. งั้นหรอ เธอเตรียมตัวตายได้เลยไอพวกนักผจญภัย

อลิส หัะ!!

ไฟเปลี่ยสับไปหาบิ๊กที่กำลังสตรีมเกมนี้อยู่

บิ๊ก เชรดด เพื่อนๆค้าบตอนนี้ทีมสุดเจ่งได้เจอกับบอสตัวแรกแล้วล่ะค้าบบ
พวกเขาจะทำไงละเนี่ย

ไฟตัดกลับมาในเกมที่ตอนนี้ทุกคนอยู่ในสภาวะตึงเครียดสุดๆ

เทลิอุส บอสตัวแรก…ลูน่า

อลิส บอส? คือตัวเดียวกับเทียแมทอะไรนั่นมั้ย

ลิลิธ ไม่เหมือน พวกนี้ก็แค่ลูกกระจ๊อกของเทียแมท

อลิส แสดงว่าก็คือตัวไม่เก่งใช่มั้ย

ลูน่า ดูถูกฉันมากนะไอพวกนักผจญภัย ได้!

ลูน่าเริ่มโจมตีทันที เธอร่ายมนต์และใช้สกิลของตัวเอง

ลูน่า Nature wrath (แรธ) !!!!

เหล่าสมุนดอกไม้พุ่งตัวเข้าไปหาทีมสุดเจ่งพวกมันกระทืบเท้าและนั่นทำให้ทีมสุดเจ่งสตั๊นไม่สามารถเคลื่อนไหวได้

อลิส เกิดอะไรขึ้น ฉันขยับตัวไม่ได้! (พยายามขยับตัว)

บิ๊ก พี่สตั๊นอยู่ พี่ขยับตัวไม่ได้หรอก มันคือเอฟเฟคจากสกิลของนางฟ้าลูน่า

อลิส แล้วต้องทำไง

เทลิอุส รอ 5 วิ เดี๋ยวเธอก็กลับมาขยับได้

อลิส หนึ่ง สอง สาม สี่ ห้า (ลองขยับตัว) ได้แล้ว!

ลูน่า พวกแกตายแน่ ไปเลยบัคแบร์ของฉัน

พวกบัคแบร์วิ่งเข้าโจมตีทีมสุดเจ่ง ทีมสุดเจ่งก็พยายามสู้กลับ อลิสยืนอยู่คนเดียวมองคนอื่นที่ต่อสู้อยู่

อลิส ทำไงต่อล่ะ

เทลิอุส สู้ไง

อลิส ฉันไม่สู้

เทลิอุส เธอต้องสู้อลิส กับลูน่า

อลิส ฉันไม่สู้ ฉันสู้ไม่เป็น

ลูน่า แกเอาชนะฉันไม่ได้หรอก

ลูน่าหยิบดาบออกมาเดินมาที่อลิส เธอโจมตีอลิส

อลิส โอ้ย!

บิ๊ก (ไฟเปลี่ยน) พี่สู้กลับสิไม่งั้นพี่จะตายนะ!

อลิส ตาย? ในเกมเนี่ยนะ

บิ๊ก จะเกมหรือในชีวิตจริงมันก็เหมือนกันนั่นแหละพี่

บิ๊ก/เทย่า ตายก็คือตาย

อลิส จะเหมือนกันได้ไง ตายในเกมมันก็ไม่ได้แปลว่าตัวจริงๆฉันจะตายซะหน่อย…โอ้ย!!

ลูน่าฟันอลิสอีกครั้ง

เทลิอุส เจ็บมั้ยล่ะ

อลิส เจ็บสิถามได้

เทลิอุส นี่แหละคำตอบของคำถามที่เธอถาม

อลิส คืออะไร

เทลิอุส ช่างมันเถอะ ตอนนี้เธอจะตายแล้วนะอลิส!

ลูน่า นี่น่ะหรอคนที่จะไปหาเทียแมท อ่อนแอชมัดแกไม่มีวันเอาชนะได้หรอกย่ะ

ทันใดนั้นลูน่าก็ใช้ดาบของเธอแทงไปที่อลิส อลิสบาดเจ็บสาหัสลงไปที่พื้น

เทลิอุส อลิส!!

เทลิอุสวิ่งเข้าเข้ามาเธอใช้สกิล

เทลิอุส สกิลของฉัน! Holy Strike!

เทลิอุสแทงลูน่าจากด้านหลัง ลูน่าตายลง แล้วบัคแบร์ก็ตายลงตามเจ้าของมันไป เทลิอุสรีบลงไปพูดกับอลิสที่กำลังนอนบาดเจ็บสาหัสมากๆอยู่

เทลิอุส เลือกมา! ว่าเธอจะเล่นเกมนี้ต่อรึเปล่า

อลิส ฉันอยากเล่น

เทลิอุส เพราะ?!...อลิส…ตอบ!

อลิส เพราะฉันยังหาดวงวิญญาณเธอไม่เจอ

เทลิอุสเงียบไปสักพัก

เทลิอุส งั้นสัญญากับฉันว่าเธอจะเล่นเกมนี้ให้ถูกวิธี

อลิส ยังไง

เทลิอุส เลิกตังค่าถาม แล้วกเลิกทำตัวมีปัญหากับทุกอย่าง ทำได้มั้ย

อลิสเงียบไป

เทลิอุส อลิส!

อลิส โอเค ฉันสัญญา

เทลิอุสชูดาบของเขาขึ้น เขาเริ่มใช้สกิล

เทลิอุส อัลติเมทสกิลของฉัน! Light of Glace! (โบกมือเหนืออลิส)

อลิส นี่เธอทำอะไรเทย่า (มองไปรอบข้าง) นี่มันอะไร…เวทย์มนต์…หรอ?

บิ๊ก อัลติของเทย่าหน่ะเขาเป็นอัศวินประเภท ไฟท์เตอร์กึ่งซัพพอร์ต สกิลที่ใช้ได้เลยมีทั้งโจมตีกายภาพแล้วก็สกิลช่วยเหลือ เขาเลยรักษาและฟื้นฟูค่าพลังให้พี่ได้ไง แต่อัลติเมทสกิลใช้ได้แค่รอบเดียวนะพี่

อลิส สกิล?

บิ๊ก ง่ายๆก็พลังวิเศษของตัวละครอ่ะพี่

อลิส ขอบคุณนะเทย่า

ทันใดนั้นก็มีเสียงเอฟเฟคเลเวลอัพดังขึ้นพร้อมกับไฟที่สว่างวาปตามขึ้นมา

บิ๊ก Boss number 1 Eliminated!

เทลิอุส เดินทางต่อเถอะ มาร์คอสจัดการเลย

มาร์คอสใช้สกิลเก็บดวงวิญญาณที่ตายไปและทั้งหมดเดินทางต่อ เหลือเพียงอลิสที่ยืนนิ่งเธอนิ่งไปสักพักก่อนเดินตามทีมออกไป

ฉากที่ 8 เข้าใจผิด

สถานที่ ร้านเกมของบิ๊ก
เวลา ตอนเย็นวันใหม่

มาร์คมาหาอลิสที่ร้านเกมที่อลิสบอกตอนคุยกันผ่านโทรศัพท์ และมาร์คก็ได้พบกับบิ๊ก

มาร์ค (มองหาอลิส) …(กับบิ๊กที่นั่งอยู่) หวัดดีครับ..น้องครับ..น้อง (สกิด)

บิ๊ก (ถอดหูฟัง) หวัดเดเพ่ มีไรให้ผมช่วยปะครับ?

มาร์ค เปล่า ฉันมาหาอลิส น้องรู้จักมั้ย คือเขาบอกว่าเขาอยู่ที่นี่

บิ๊ก พี่อลิสที่เป็นคุณครู ใช่มั้ยพี่ ยังไม่มาอ่ะแต่เดี๋ยวก็คงมามั้งวันนี้เขานัดผมไว้

มาร์ค นัดทำไรกัน

บิ๊ก (กับตัวเอง) เชี่ย… โทษพี่ลืมไปเลยว่าพี่อลิสไม่ให้บอกอ่ะ

มาร์ค เรื่องอะไรทำไมไม่ให้บอก

บิ๊ก เขาบอกว่าให้เก็บเรื่องของเราไว้เป็นความลับ

มาร์ค หืะ! น้อง…พี่เป็นแฟนของอลิส ถ้าน้องทำอะไรลับหลังอยู่ละก็เลิกซะ

บิ๊ก ไม่ได้หรอกพี่ ผมดีลกะพี่อลิสไว้แล้ว

อลิสเดินเข้ามาพอดี

อลิส อ้าวมาร์ค มาไวกว่าที่คิดอีก

มาร์ค (ทันที) นี่มันอะไรอลิส

อลิส หมายถึง..อะไร

มาร์ค ทั้งหมดนั่นแหละ รวมถึงไอหมอนี่ด้วย (ชี้ไปที่บิ๊ก)

อลิส นี่เธอรู้แล้วหรอ

บิ๊ก ผมเผลอหลุดไปนิดหน่อย โทษทีพี่

มาร์ค ฉันว่า ฉันควรไปแล้ว

บิ๊ก (เดินเข้ามาหามาร์ค) อย่ารีบดิพี่อยู่เล่นด้วยกันมั้ยล่ะ

มาร์ค (กระชากคอ) ออกไปให้ห่างฉันเลย ถ้าไม่อยากเจ็บตัว

อลิสวิ่งเข้ามาห้ามไว้

อลิส นี่มาร์ค ทำอะไรน่ะ เธอไม่เคยเป็นแบบนี้เลยนะ

มาร์ค (ปล่อยบิ๊ก ตอบสวนอลิสทันที) เธอก็ไม่เคยเป็นแบบนี้เหมือนกันอลิส!

อลิส ฟังก่อนมาร์ค ขอโทษที่ไม่ได้บอก คือฉัน-

มาร์ค - ฉันยังไม่อยากฟังอะไรทั้งนั้น…โทษทีแต่ฉันขอตัว

มาร์คเดินออกไป อลิสพยายามเรียก

บิ๊ก พี่เขาไม่ชอบเล่นเกมใช่มั้ย

อลิส เดี๋ยวฉันหาเวลาอธิบายเขาเอง เล่นเกมต่อเถอะ

บิ๊ก จัดไปพี่ (กดไปที่โน๊ตบุ๊ค)

กลับเข้าสู่โลกเกมอีกครั้ง

ฉากที่ 9 ความจริงบางอย่าง

สถานที่ ลานกว้างในเกม
เวลา ต่อเนื่อง

อลิส เทย่าา เทย่า เธออยู่ไหนน่ะ

ในขณะที่อลิสเดินหาเทย่า เธอก็ได้เห็นเทย่ากำลังคุกเข่าถือแหวนขอลิลิธแต่งงาน

อลิส นี่มันอะไร!

ลิลิธ มาแล้วหรอยัยที่ม ดีเลย งั้นมาช่วยเป็นพยานรักให้พวกฉันหน่อยแล้วกัน

อลิส อะไร นี่พวกเธอขอแต่งงานกันหรอ

ลิลิธ แล้วไงล่ะ ก็ในเกมนี้เขามีโหมดแต่งงานด้วยนี่

เอฟเฟคแต่งงานปรากฏขึ้น

เทลิอุส ฉันกำลังขอแฟนฉันแต่งงาน

อลิส แฟน! นี่เธอล้อเล่นอะไรอยู่

เทลิอุส เธอไม่พอใจหรออลิส

อลิส (หยุด)... อ่อ ฉันเข้าใจแล้ว เทลิอุสเป็นตัวละครผู้ชายใช่มั้ย
เธอเลือกตัวละครเป็นผู้ชายก็เลยคบกับผู้หญิงได้

เทลิอุส อะไรทำให้เธอคิดแบบนั้น

อลิส ก็เกมนี้มันจะเป็นอะไรก็ได้นิ เธอแค่เลือกตัวละครผู้ชาย
แต่ความจริงเธอเป็นผู้หญิงถูกมั้ย

เทลิอุส เทลิอุสเป็นผู้หญิง ตัวฉันก็เป็นผู้หญิง ลิลิธก็เป็นผู้หญิง แล้วเราก็รักกัน

อลิส แสดงว่าเธอ…หมายความว่าเธอตัวจริงๆ…ชอบ…เพศเดียวกันหรอ

มาร์คอส ฉันก็ชอบเพศเดียวกันนะ

เลนดีส ฉันด้วย

อลิส คือไร นี่ทุกคนในนี้ชอบเพศเดียวกันหมดเลยหรอ ทำไมล่ะ

เทลิอุส ทำไมล่ะ ทำไมเธอต้องตั้งคำถามด้วยอลิส

อลิส คือ…คือฉันขอเวลาก่อน

อลิสเดินออกมาจากทีม เทย่าตามเธอมาคนเดียว

เทลิอุส ฉันไม่คิดเลยว่าเธอจะปิดกั้นเรื่องเพศขนาดนี้

อลิส ฉันไม่ได้ปิดกั้น

เทลิอุส นั่นไม่ใช่สิ่งที่ฉันเห็นเลยสักนิด

อลิส ฉันมีเพื่อนที่เป็น LGBT เยอะจะตายแล้วทุกวันนี้ก็ยังเป็นเพื่อนกันอยู่
พวกเขาเป็นคนที่เก่งมาก ฉันไม่มีทางปิดกั้น

เทลิอุส แล้วทำไมเธอถึงตั้งคำถามกับฉันล่ะ

อลิส ไม่! ฉันแค่อยากเตือนเธอ ตอนฉันอายุเท่าเธอฉันก็เคยคิดอยากลองผิดลองถูก

เทลิอุส เธอกำลังล้ำเส้นฉันเกินไปแล้วอลิส

อลิส ฉันไม่ได้ล้ำเส้น เทย่านี่มันไร้สาระมากเลย ฉันเป็น**พี่สาว**ของเธอนะ
ฉันไม่ควรจะต้องมานั่งเรียนรู้เรื่องราวชีวิตเธอผ่านไอเกมพวกนี้ด้วยซ้ำ

เทลิอุส (ทันที) แต่เธอก็ได้เรียนรู้นิ! ไม่ใช่หรอ อลิส

อลิสเงียบ

เทลิอุส เราควรเดินทางต่อแล้ว จะมาอยู่มั้ยอลิส

อลิส (หยุด) ไป

ทันใดนั้นเสียงฆ่าสองเสียงก็ดังขึ้น เสียงนั้นมันก้องกังวาลไปทั่วทั้งเวที

เทลิอุส พวกซัคคิวบัส

อีวิลริกะกับอีวิลยูมิกับปรากฏตัวขึ้น

อลิส ปีศาจหรอ

เทลิอุส ใช่ แต่ไม่เหมือนลิลิธกับมาร์คอสหรอกนะ พวกนี้เป็นตัวร้าย

ยูมิ ดูสิอีวิลริกะ เราเจอตัวมันแล้วล่ะ จัดการมันเลยไหม

ริกะ ใจเย็น อีวิลยูมิ แค่นี้ท่านเทลิอุสผู้สูงส่ง ก็ขาสั้นจะแย่แล้ว

ทั้งสองฆ่า

อลิส เราต้องสู้กับเจ้าพวกนี้ใช่มั้ย (ตั้งท่าสู้)

เทลิอุส ไม่! เราต้องหนี

อลิส หืะ เราจะไม่สู้หรอ นี่เทย่าฉันสัญญาว่าจะไม่เป็นภาระเธอ

เทลิอุส ถ้าฉันให้สัญญาณ เราจะวิ่ง 3 2 1 ไป (จับมืออลิส)

ทั้งสองพยายามจะวิ่งหนีแต่พวกฝูงค้างคาวของซัคคิวบัสก็ดักไว้ซะก่อน พวกค้างคาวจับอลิสไว้

ยูมิ วิ่งหนีหรอ ให้ตายเถอะสิ้นคิดชะมัด

ริกะ น่าเสียดายที่เจ้าค้างคาวของฉัน มันไวกว่า…ดูเธอสิเทลิอุส
ท๊อปเซิร์ฟของเกมนี้เขาเป็นแบบนี้กันหรอ

ยูมิ มันมองหน้าเธอใหญ่เลยอีวิลริกะ
ฉันว่ายัยทอมนี่ตกหลุมรักความสวยของเธอให้แล้วล่ะ

เทลิอุส ไม่ใช่นะ

ริกะ เธอจะบอกว่าฉันขี้เหร่หรอ ยัยทอม

ริกะร่ายมนต์ พวกค้างคาวรัดตัวอลิสแน่น

อลิส โอ๊ย!

ริกะ ตอบมา ฉันสวยรึเปล่า (บีบอลิสอีกครั้ง)

เทลิอุส สวย! เธอสวยมาก

ริกะเดินเข้าไปหาเทลิอุส เขาจับไปที่ใบหน้าเทลิอุส

ริกะ งั้นแสดงว่า เธอก็ชอบฉันน่ะสิ

ริกะค่อยโน้มหน้าไปใกล้เทลิอุส และเมื่อใกล้มากพอเขาผลักเทลิอุสล้มลงกับพื้น

ริกะ หยี่! (ปัดมือและตัวเหมือนปัดฝุ่น)

ยูมิ ให้ตายสิ ฉันเกือบคิดว่าเธอจะจูบยัยนี่จริงๆซะแล้ว

ริกะ ใครจะทำลง แค่คิดก็หยี่จะแย่

อลิส นี่ อย่ามายุ่งกับน้องสาวฉันนะ แน่จริงเธอมาสู้กับฉันสิ! (กับพวกค้างคาว)
ปล่อยฉัน! (ดิ้น)

ริกะ ใจกล้าดีนิ คุณพี่สาว ดูเลเวลตัวเองด้วย

ยูมิ เธอสู้อีวิลริกะไม่ได้หรอกย่ะ

ริกะ **ฉันอยากเล่นกับพวกเธอต่อนะ แต่น่าเสียดายที่ฉันมีอย่างอื่นที่ต้องทำไว้เจอกันคราวหน้านะ พวกทอม**

ริกะและยูมิค่อยหายไปพร้อมเสียงหัวเราะกังวาลที่กดพวกเทลิอุสและอลิสไว้

อลิส **เทย่า เธอโอเครีเปล่า**

เทลิอุส **ไม่! (วิ่งออกไปจากเวที)**

ฉากที่ 10 ลลิน

สถานที่ ห้องทำงานเวร่าที่โรงเรียน
เวลา เช้าวันต่อมาหลังจากเล่นเกมส์

อลิสเดินเข้ามาในห้องเวร่าเพื่อมาเล่าให้ฟังกับสิ่งที่ได้เจอในเกมเมื่อวาน แต่คนที่อลิสเจอในห้องเวร่านั้นกลับทำให้อลิสต้องตกใจ

อลิส นี่เวร่า เธอจะต้องไม่เชื่อแน่ ฉัน-

ลลิน สวัสดีค่ะ ครูเวร่าเพิ่งออกไปเมื่อตะกี้เองค่ะ

อลิสตกใจกับใบหน้าที่คุ้นนั้น เธอพยายามเช็คบรรยากาศรอบข้าง
รวมถึงชุดที่เธอใส่เพื่อให้แน่ใจว่าเธอไม่ได้อยู่ในเกม

อลิส เธอมาที่นี่ได้ไง

ลลิน คือ หนูอาสามาช่วยครูเวร่าทำงานค่ะ ก็เลย-

อลิส เธอเป็นคนจริงๆหรอ (เข้ามาจับตัวลลินเช็คดู)

ลลิน หมายถึงอะไรหรอคะครู

อลิส (ปล่อย) เอ่อ ขอโทษที คือมันอาจจะฟังดูประหลาดไปหน่อย
คือเธอเหมือนคนที่ฉันรู้จักน่ะ ช่างเถอะ ครูขอโทษนะ ว่าแต่เวร่าไปไหนล่ะ

ลลิน เอ่อ หนูไม่ทราบเลยค่ะ ครูเวร่าไม่ได้บอกอะไร
บอกแค่ว่าฝากให้หนูจัดเอกสารพวกนี้เฉยๆค่ะ

อลิส เธอเรียนอยู่ห้องไหน ฉันสอนเธอรึเปล่า

ลลิน เปล่าค่ะ หนูเรียนห้อง8 วิชาประวัติศาสตร์เลยเรียนกับครูดีแลนค่ะ

อลิส ห้องเดียวกับเทย่า

ลลิน ใช่ค่ะ เอ่อ..ครูอลิสเป็นพี่สาวของเทย่าใช่ไหมคะ

อลิส เธอสนิทกับเทย่ามั้ย

ลลิน (หยุด) ก็ไม่เชิงค่ะเราเคยไปไหนมาไหนด้วยกันช่วงนึง
ก่อนที่เทย่าจะ…คือเราเป็นเพื่อนกันค่ะ

อลิส เทย่าเคยเล่าเรื่องเขาให้เธอฟังรึเปล่า หรือ เธอรู้เรื่องอะไรของเทย่าบ้างไหม

ลลิน ไม่รู้เลยค่ะ ปกติเทย่าไม่ค่อยเล่าเรื่องอะไรให้หนูฟัง ขอโทษด้วยนะคะ

อลิส ก็ดูสมกับเป็นเทย่าดี (ถอนหายใจ)

ลลิน อ้อ ครูอลิสคะคือ.. (ถอดสร้อยออกจากคอ)
เทย่าเคยให้สิ่งนี่กับหนูไว้เขาบอกว่ามันสำคัญมาก แต่หนูคิดว่าคืนให้ครูอลิสดีกว่า
คือหนูเกรงใจน่ะค่ะมันดูเป็นของที่มีราคา

อลิสรับสร้อยมาจากลลิน เธอสำรวจดูสักพักและพบว่ามันคือแหวนวงเดียวกับที่เทลิอุสให้ลลิธในเกม

อลิส เดี่ยวนะ… เธอรู้จักลิลิธมั้ย

ลลิน เอ่อ ลิลิธ เป็นชื่อสมมติที่หนูเคยตั้งไว้ตอนเล่นละครสั้นในคาบเรียนกับเทย่าค่ะ
ครูอลิสเคยดูหรอคะ

อลิส พวกเธอสองคนเป็นแฟนกันใช่ไหม เธอกับเทย่า

ลลิน ไม่ค่ะ ทำไม-

อลิส (คว้ามือลลินมาจับ) นี่เธอไม่จำเป็นต้องปิดบังครูหรอกนะ บอกมาเถอะ

ลลิน หนูไม่ได้ปิดบังอะไรนะคะ

อลิส นี่ครูรู้ว่าเธอกับเทย่าคบกัน เพราะฉะนั้นเล่าให้ครูฟังเถอะนะ

ลลิน หนูพูดความจริงนะคะ ครูอลิส

เวร่าเดินเข้ามา

เวร่า นี่พวกเธอกำลังทำอะไรอยู่หน่ะ

อลิส เวร่า เด็กคนนี้เป็นแฟนของเทย่า

เวร่า หืะ!

ลลิน เปล่านะคะครูเวร่า คือ-

เวร่า ลลิน ไปชงกาแฟให้ครูหน่อยตอนนี้เลย (ยื่นแก้ว) นี่แก้วครูจ่ะ ขอบคุณนะ
(ลลินออกไป) (กับอลิส) เธอทำอะไรอยู่อลิส?

อลิส เขาเป็นแฟนของเทย่า

เวร่า โอเคอลิสข้อที่หนึ่ง ฉันไม่คิดแบบนั้น (อลิสพยายามพูดแต่ขัดไว้) ข้อสอง
การที่ครูคนนึงมาเค้นเรื่องส่วนตัวของนักเรียน ฉันว่ามันเป็นสิ่งที่ไม่ดีเท่าไหร่ ไม่ฉันว่า
มันไม่ดีเลยและข้อสาม เธอคิดว่าการทำแบบนี้
นักเรียนเขาจะยอมบอกความจริงเธอหรอ อลิส

อลิส แต่เขาอาจจะเป็นสิ่งสุดท้ายที่เหลืออยู่ เพื่อให้ฉันเข้าใจเทย่านะ

เวร่า ฉันเข้าใจว่าเธอคิดอะไรอยู่อลิส แต่เธอคือผู้ใหญ่ที่เป็นครูด้วยนะ
เธอจะทำอะไรก็ต้องคิดให้ดีอย่าเอาอารมณ์นำสิ
ถ้าเธอกำลังเล่นเกมนั่นเพื่อเข้าใจเทย่าล่ะก็ เธอก็ค่อยๆเล่นมัน แล้วก็ค่อยๆเข้าใจ
น่ะดีแล้ว

เวร่าจากไปบิ๊กเดินสวนเข้ามาเขายื่นอุปกรณ์ให้อลิส อลิสรับมันเธอค่อยๆสวมเกราะและจับดาบเริ่มต้น
ของเธอและกลับเข้าสู่เกมอีกครั้ง

ฉากที่ 11 The Controller

สถานที่ ในเกมส์
เวลา ต่อเนื่อง

อลิสกลับเข้ามาในเกมและพบเทย่าที่นั่งเศร้าอยู่ เธอเดินเขาไปหาน้องแล้วนั่งลงข้างๆ เทย่าเหลือบมองเล็กน้อย ทั้งสองนั่งข้างกันในความเงียบสักพัก ก่อนที่อลิสจะคลายความเงียบนั้นด้วยคำถาม

อลิส …พวกเชียร์ลีดเดอร์นั่นคอยรุมแกล้งเธอตลอดเลยหรอ

เทย่า แล้วมันดูเหมือนอะไรล่ะ

อลิส เรื่องพวกนี้เกิดขึ้นจริงๆหรอ..ฉันหมายถึงในชีวิตจริงๆ

เทย่ามองหน้าอลิสเขามองตาอลิสอยู่พักหนึ่งก่อนจะตอบ

เทย่า ฉันเป็นเด็กเนิร์ดเก็บตัวที่มีความชอบไม่เหมือนคนส่วนใหญ่ในสังคม
ฉันเป็นเลสเบี้ยนในท่ามกลางสังคมที่ดูเหมือนจะเปิดกว้างแต่ไม่เลย เธอคิดว่าไงล่ะ

อลิส เธอก็เลยสร้างเกมนี้เพื่อบอกเรื่องทุกอย่างนี้กับฉันหรอ

เทย่า ฉันแค่สร้างพื้นที่ให้ตัวเอง พื้นที่ที่เป็นของฉัน
ไร้คนตัดสินและเป็นตัวเองได้อย่างเปิดเผย

อลิสเงียบไป เทย่าก็เช่นกัน

อลิส ฉันเจอลิลิธด้วย เออะ! หมายถึงลลินน่ะ ที่เป็นคนจริงๆ

เทย่า เขาเป็นไงบ้าง

อลิส เดาว่าคงสบายดี คือ เขาเป็นผู้หญิงใช่ไหมแบบผู้หญิงที่ชอบผู้ชายน่ะ

เทย่า ฉันไม่รู้

อลิส (เงียบ เปลี่ยนเรื่องพยายามคลายความเครียด) แต่ในเกมเธอก็ได้เป็นแฟนของเขานี่

เทย่า ที่จริงลิลิธน่ะ ไม่มีตัวตนจริงๆหรอก

อลิส หมายความว่าไง

เทย่า ฉันสร้างตัวละครลิลิธขึ้นมาเองเขาเลยเป็นตัวละครที่ไม่มีผู้เล่นเล่นอยู่…คือ
จะพูดว่าฉันเป็นคนป้อนข้อมูลให้ลิลิธทำสิ่งต่างๆอย่างงั้นก็ได้

อลิส แสดงว่าลลินก็ไม่เคยรู้เรื่องเกมนี้เลยใช่มั้ย

เทย่า อื้ม
อลิส เรื่องนี้มัน…ยากมากเลย

เทย่า ฉันก็ว่างั้น

อลิส นี่เทย่าเธอมีอะไรก็บอกฉันได้เสมอนะ

เทย่านิ่งไปแบบผิดปกติ อลิสเริ่มสังเกตุสิ่งนั้นและพยายามเรียกเทย่าเรื่อยๆ

อลิส เทย่า…(จับตัว) เทย่า..

ระหว่างนั้นอีกฝั่งจะพบว่าบิ๊กพยายามหาอะไรสักอย่างอยู่เขาดูรีบร้อนอย่างมาก และอลิสที่พยายามเรียกเทย่าอยู่ก็ห้นมาเห็นเข้า เขาเดินเข้าไปหาบิ๊กโดยที่บิ๊กไม่รู้ตัวและพยายามหาอะไรสักอย่างอยู่

อลิส บิ๊ก นี่มันเกิดอะไรขึ้น…เกมค้างหรอ

บิ๊ก (ตกใจและหยุดหาทันที) เอ่อ..คือ..

อลิส แล้วนายหาอะไรอยู่

บิ๊ก เปล่านี่! คือผมกำลัง

อลิส กำลังปิดบังฉันอยู่ นี่นายกำลังหาอะไรบิ๊ก

บิ๊กไม่ตอบ อลิสไม่รอช้าเธอเริ่มค้นโต๊ะบิ๊กทันที
และทำให้เธอเจอกับกองกระดาษปึกหนึ่งและนั่นทำให้เธอสนใจมันมากๆ เธออ่านมันและเกิดการตั้งคำถามมากมายในหัวของเธอ

ถ้า

อลิส (ในขณะที่ยังอ่านกระดาษ) นี่มันอะไรบิ๊ก…(บิ๊กไม่ตอบ)
ทำไมในกระดาษพวกนี้ถึงมีคำพูดของเทย่า ที่พูดกับฉันตะกี้ด้วยล่ะ… บิ๊กตอบสิ (บิ๊กไม่ตอบ) บิ๊ก (บิ๊กไม่ตอบ) ฉันถามว่ามันคืออะไร บิ๊ก!!!

บิ๊ก ก็สคริปต์ไงพี่! ผมต้องทำสคริปต์เอาไว้ดำเนินเกมให้พี่เล่นไง

อลิส แล้วทำไมนายต้องมีสคริปต์พวกนี้ด้วย เกมนี้เทย่าเป็นคนสร้างไม่ใช่หรอ
(หยุดประติดประต่อเรื่องราว)
แสดงว่าที่ผ่านมานายหลอกฉันหรอบิ๊ก นายหลอกฉันว่านั่นคือเทย่าจริงๆ

บิ๊ก ผมไม่ได้หลอกพี่! แต่พี่จะผมทำไง
ถ้าผมไม่เล่นเป็นตัวละครของเทย่าแล้วพี่จะเล่นกับใครอ่ะ

อลิส แต่ฉันไม่ได้อยากเล่นเกมกับนาย ฉันอยากเจอน้องสาวของฉัน

บิ๊ก ก็นี่แหละน้องสาวพี่ ทุกอย่างที่เกิดขึ้นที่มันคือสิ่งที่เทย่าตั้งใจให้มันเกิด
แล้วเทย่าก็ฝากผมไว้ก่อนที่เขาจะ…ตาย

อลิสนิ่งไปสักพัก เธอเริ่มผ่อนอารมณ์ลง

อลิส แล้วทำไมนายไม่บอกฉันแต่แรก

บิ๊ก พี่อลิส ทุกอย่างมันคือเจตจำนงของเทย่า
แต่ผมสาบานได้เลยว่าทุกคำที่ผมคิดขึ้นมาพูดกับพี่ในเกมมันคือสิ่งที่เทย่าอยากพูดกับพี่
ตามเนื้อเรื่องที่สร้างขึ้นไว้แน่นอน …. แต่บางอันผมอาจจะอินไปหน่อย แหะๆ..

อลิส (หยุด) งั้นเอาสคริปต์ที่เหลือมาให้ฉันได้มั้ย

บิ๊ก (หยุด) ทุกครั้งผมอาจจะตามใจพี่นะ แต่คราวนี้ ไม่! เล่นเกมต่อเหอะพี่
(หาสคริปต์ต่อไป แล้วเจอมันแล้ว)

อลิส ถ้านายบอกมันคือเรื่องราวที่เทย่าวางไว้ก็ให้ฉันอ่านเลยสิ นายจะได้ไม่ต้องเหนื่อยไง

บิ๊ก ผมชอบที่จะเหนื่อย และที่สำคัญ ผมสัญญากับ**เพื่อน**ผมไว้แล้ว

บิ๊กกดไปที่โน๊ตบุ๊คเพื่อเล่นเกมต่อทันที

บิ๊ก/เทย่า อลิส! ฉันมีบางอย่างอยากให้เธอช่วย

อลิส (หันมองเทย่าสลับกับบิ๊ก บิ๊กผลักเธอเข้าไปในเกมฝั่งเทย่า) (กับเทย่า) อะไร

เทย่า ฉันมีของที่อยากฝากให้ลลิน มันเป็นจดหมายที่ฉันอยากให้เขาได้อ่านมัน

บิ๊กหยิบจดหมายนั่นขึ้นมา อลิสมองจดหมายนั่น

เทย่า ฉันฝากไปให้ลลินได้มั้ย

อลิสมองสลับไปที่จดหมาย หันกลับมามองหน้าน้องสาวของเธอ ก่อนที่จะตัดสินใจ

อลิส อื้ม ได้!

อลิสเดินไปหาบิ๊กเธอหยิบจดหมายนั่น เธอยืนนิ่งจ้องจดหมายไว้เฉยๆ ดูเหมือนเธอเศร้าและเสียใจ

บิ๊ก เป็นอะไรเปล่าพี่

อลิส ใครเป็นคนถามล่ะ นายหรือเทย่า

บิ๊ก ผมนี่แหละ…เป็นอะไรไหมพี่

อลิส ถ้าฉันไม่รู้เรื่องนี้ ฉันคงคิดว่านั่นเป็นเทย่าจริงๆไปแล้วล่ะเชื่อไหม…(ถอนหายใจ)
นายรู้จักเทย่าดีกว่าฉันอีก (ยิ้มปลอบใจตัวเอง)

บิ๊ก ไม่หรอกพี่…คือในเกมนั่นมันก็ไม่ได้มาจากผมอย่างเดียวหรอก

ในนั้นน่ะมันมีเทย่าอยู่ด้วยจริงๆ ส่วนไอเรื่องรู้จัก ผมแค่เข้าใจสิ่งที่เทย่าเป็นเฉยๆ อาจจะเพราะผมเป็นเพื่อนก็เลยอาจจะมีอะไรที่เหมือนกันมากกว่าจนเข้าใจกันอ่ะ…แต่ผมว่าถ้าพี่ได้เข้าใจเทย่าจริงๆยังไงพี่ก็ต้องรู้จักน้องสาวมากกว่าผมอยู่แล้ว จริงไหมพี่ (ชูหมัดขึ้น)

อลิส อะไร?

บิ๊ก ชนหมัดไง ตอนนี้พี่รู้ไต๋พวกผมหมดละ เพราะฉะนั้นพี่คือหนึ่งในแกงค์ผมแล้ว … มาลองดูพี่จะได้เป็นวัยรุ่นกับเขาบ้าง

อลิสเอาหมัดชนกับบิ๊ก

บิ๊ก (ข่า) (หยุด) ผมว่าพี่ต้องชนะเกมนี้ได้แน่ สู้ๆนะพี่

อลิส ขอบคุณนะ (มองจดหมายอีกครั้ง และเดินออกไป)

บิ๊ก เดี๋ยวพี่! (อลิสหันมา) ถ้าเป็นเทย่าอ่ะ เขาต้องถามพี่เหมือนกันนั่นแหละ ว่า **เป็นอะไรไหม**

ทุกอย่างหยุดนิ่ง บิ๊กเดินออกไป เหลือเพียงอลิสกับจดหมาย แล้วสักพักเธอก็เดินออกไป

ฉากที่ 12 ปัญหาของมาร์ค

สถานที่ ห้องทำงานเวร่า
เวลา หลังจากที่มาร์คไปพบอลิสที่ร้านเกมบิ๊ก

เวร่ากำลังจัดเอกสารอยู่ในห้องทำงานแล้วมาร์คก็เข้ามา

มาร์ค เวร่า! (หยุด) เอ่อ..หวัดดี ฉันขอคุยด้วยหน่อยได้มั้ย

เวร่า (ชูเอกสารปึกนึงขึ้นมา) ฉันไม่ว่าง

มาร์ค คือ ฉันอยากขอคำปรึกษาหน่ะ

เวร่า เกรดนายตกหรอ ถึงมาปรึกษาฉัน

มาร์ค เปล่า

เวร่า งั้นฉันคงให้คำปรึกษานายไม่ได้หรอก ฉันเป็นครูแนะแนวฝ่ายมัธยมไม่ใช่จิตแพทย์ เรื่องของนายน่าจะยากเกินไปสำหรับฉัน

มาร์ค นี่เราเป็นเพื่อนกันนะเวร่า

เวร่า ฉันเป็นเพื่อนอลิส ส่วนนาย (มองกวนๆ) ฉันไม่ค่อยชอบเท่าไหร่

ทันใดนั้นสตีฟก็เข้ามา

สตีฟ ครูคร้าบบ… (หยุดเห็นมาร์คกับเวร่าเหมือนคุยกันอยู่) เออะ..ผมเข้ามาขัดจังหวะอะไรรึเปล่าครับ

มาร์ค ใช่!

เวร่า ไม่! เข้ามาเลยสตีฟ

สตีฟ เอ่อ…ครับ (เข้ามาหาเวร่า)

เวร่า มีอะไรให้ครูช่วยล่ะ

มาร์ค (แทรก) อลิสนอกใจฉันไปหาเด็กผู้ชายที่ร้านเกม!

เวร่า ฉันกำลังคุยกับสตีฟ**นักเรียน**ของฉันอยู่ มีอะไรสตีฟ

สตีฟ คือ ผมกำลังคิดว่าจะลาออกจากชมรมการละครอ่ะครับเพราะว่าไม่ค่อยมีเวลา แต่ก็กลัวว่าจะกระทบกับการสมัครเข้ามหาลัยเพราะว่ามันเป็นกิจกรรมนอกหลักสูตรเดียวของผมเลย

มาร์ค นี่นักเรียนเรื่องนี้มันไม่สำคัญหรอก รู้มั้ยอะไรที่สำคัญ “แฟนของครูนอกใจไปหาคนอื่น”

เวร่า	(ทันที) มาร์ค! เงียบไปเลยนะ ช่วยมองสถานการณ์หน่อยว่าตอนนี้มันควรพูดเรื่องอะไรแบบนี้ต่อหน้านักเรียนรีเปล่า
สตีฟ	นั่นน่ะสิครับ
เวร่า	เงียบไปเลยสตีฟ!
มาร์ค	แล้วจะให้ฉันทำยังไง เธอไม่ยอมให้คำปรึกษาฉัน แล้วอลิสช่วงนี้ก็เป็นอะไรไม่รู้ แล้วฉันก็ไปเจอเขาทำตัวลับๆล่อๆกับเด็กผู้ชายที่ร้านเกม นี่เวร่าอลิสไม่เคยไปร้านเกม เธอก็รู้
เวร่า	(ถอนหายใจ) นี่สตีฟ สมมติว่าเธอมีแฟนแล้วมีเรื่องที่ไม่เข้าใจกัน เธอจะทำยังไง
สตีฟ	ก็จะคุยกับเขาครับว่าเกิดอะไรขึ้นจะได้เข้าใจกัน
เวร่า	(กับมาร์ค) นี่ไง เด็กยังรู้เลย
มาร์ค	แต่อลิสนอกใจฉัน
เวร่า	นายคุยกับอลิสแล้วหรอ
มาร์ค	ไม่! ก็ฉันได้ยินกับหู เห็นกับตา
เวร่า	-แต่ก็ไม่คุย (ถอนหายใจ) อลิสไม่ได้นอกใจนาย
มาร์ค	แต่ฉันเจอไอหมอนั่นแล้ว คนที่บอกฉันว่ามีเรื่องที่เป็นความลับกับอลิส
เวร่า	เขาเป็นสตรีมเมอร์
มาร์ค	เธอรู้จักมันหรอ นี่เธอก็รู้เรื่องนี้ด้วยหรอ
เวร่า	โอ้ย มาร์ค เขาเป็นสตรีมเมอร์ ที่กำลังสอนอลิสเล่นเกม Dungeon of Geeks อยู่
สตีฟ	เกมส์อะไรหรอครับ ฟังดูเจ่งจังเลย
เวร่า	เงียบสตีฟ
มาร์ค	เล่นเกมหรอ…อลิสเล่นเกมหรอ
เวร่า	ใช่ มันคือเกมที่เทย่าสร้างขึ้น
สตีฟ	โห ครูอลิสเล่นเกมกับเขาด้วยหรอครับ โคตรคูล..
เวร่า	ทีนี้เก๊ทยังมาร์ค กลับไปเคลียร์กับอลิสได้ละ

สตีฟ แล้วปัญหาของผมล่ะครับ

เวร่า ปัญหาอะไร

สตีฟ เรื่องชมรมครับ

เวร่า อ่อ เรื่องนั้นไม่สำคัญหรอก ไว้กลับมาหลังเลิกเรียนละกันนะสตีฟ ไปเรียนได้แล้ว

สตีฟ เอ่อ…ครับ

มาร์ค เธอนี่เป็นครูแนะแนวที่ไม่ได้เรื่องเลยเวร่า

เวร่า นายก็เป็นแฟนอลิสที่ไม่ได้เรื่องเลยเหมือนกัน

สตีฟ อืม ผมว่าครูทั้งคู่เหมือนกันเลยครับ

เวร่า/มาร์ค กลับไปเรียนสตีฟ!

ฉากที่ 13 ซอมบี้มาร์ค

สถานที่ เหมืองแร่ในเกม
เวลา ต่อเนื่องจากการเดินทาง

ตอนนี้ทีมสุดเจ่งได้เดินทางต่อจนมาพักกันอยู่ที่เหมืองร้างแห่งหนึ่ง ทั้งหมดวางของหาที่นั่งพักกันอย่างสบายใจ เหลือเพียงอลิสที่นั่งกลุ้มใจเหมือนคิดอะไรหนักหัวอยู่ตลอดเวลา
ถ้าถ้าพี่มี
เทลิอุส (ท่าทีปกติ) งั้นเราพักกันที่นี่แล้วกันนะ

อลิสยืนมองเทย่าสักพักก่อนที่จะนั่งลงอยู่ที่มุมหนึ่ง เลนดีสเดินเข้ามา

เลนดีส ดูจากบ่าที่ห่อเหี่ยวกับหน้าอมทุกข์ของเธอเนี่ย กำลังบ่งบอกว่า เธอเป็นไรหรอยัยที่ม

อลิสหันมอง

เลนดีส เอ่อ 5555 คือฉันเรียกตามลิลิธน่ะโทษที

อลิส ช่างสังเกตจังนะ นี่เธอเป็นไอ NPC หรือมีคนเล่นอยู่หลังจอจริงๆล่ะ

เลนดีสตกใจ

เลนดีส อะไร๊ เธอถามอะไรแปลกๆ คือ-

อลิส บางทีฉันก็อยากเป็น NPC นะ จะได้ไม่ต้องรู้สึกอะไรเยอะแบบภพนี้

เลนดีส (หยุด) เธอไม่อยากเป็นหรอกเชื่อเถอะ…แต่เธอแค่ต้องตัดสินใจให้ดีแค่นั้นเองอ่ะ

อลิส ฉันยอมเข้ามาที่นี่ ยอมผจญภัยในเกมนี้ เพื่อที่จะทำความรู้จักเทย่า…(ยิ้ม) แต่ดูเหมือนเขาเก่งเกินไปจนบางทีฉันก็คิดว่า ฉันไม่จำเป็นด้วยซ้ำ

เลนดีส ก็เทลิอุสหน่ะเป็นพาลาดินเวลตันเลยนี่ ก็ไม่แปลกหรอกนะ… (หยุด) นี่แต่รู้อะไรไหมว่าเทลิอุสหน่ะ เขาก็มีส่วนที่อ่อนแอเหมือนกันนะ เธอก็น่าจะรู้ (ยิ้ม) เราเลยต้องอยู่กันเป็นทีมไง จะได้ช่วยกัน

อลิส (ยิ้ม) ฉันไม่คิดเลยว่าจะได้ยินอะไรแบบนี้จากเธอ (ขำ) ขอบคุณนะ

เลนดีส ได้เสมอ พี่อลิส! (ตกใจเหมือนหลุดปากอะไรไป)

อลิส พี่อลิสหรอ?

เลนดีส เอ่อ…ก็เดาว่าเธอคงอายุมากกว่าเฉยๆหน่ะ….(หยุด)(รับเซนส์บางอย่างได้) เดี๋ยวนะ! (หันไปอีกทาง) มีอะไรบางอย่างกำลังมา… ทุกคน! ระวังตัว!

ซอมบี้มาร์คกำลังจะใช้ขวานเหมืองโจมตี แต่มารีคอสหลบทันและรีบวิ่งไปแอบ
ทันใดนั้นสตีฟโผล่เข้ามาทันทีด้วยท่าเปิดตัวแบบเดิม

สตีฟ ข้าคือสตีฟจอมเวทย์ผู้ยิ่งใหญ่ และข้ามาที่นี่เพื่อกำจัดเจ้า

ซอมบี้ห้นไปโจมตีสตีฟทันที และทำให้สตีฟตายลงทันที

อลิส ไม่จริงน่า

บิ๊ก/เทย่า บอสตัวที่สองซอมบี้มาร์ค

ลิลิธ เอาล่ะทุกคน รวมพลัง…มาร์คอส มานี่!

มาร์คอส โอ่ย เคๆ

ลิลิธ เลนดีส มาร์คอส รวมพลังกันเพื่อสู้กับซอมบี้

มาร์คอส สกิลของฉัน Lazy Slam

มาร์คอสใช้สกิล เขาใช้ไม้เท้าเข้าไปโจมตีซอมบี้ทำให้ซ้อมบี้ล้มลง แต่มันก็ลุกขึ้นมาใหม่ได้

มาร์คอส ไม่ได้ผล!

เลนดีส ฉันเอง อัลติเมทสกิล! Arrow of Twilight!

เลนดีสใช้อัลติต่อทันทีด้วยการยิงศรของเขาไปที่ซอมบี้ ซอมบี้ล้มลงอีกครั้งแต่แปปเดียวก็ลุกขึ้นมาได้ใหม่

เลนดีส ไม่จริง!

ลิลิธ หลบไปฉันเอง! อัลติเมทสกิล! Abyssal Axe!

ลิลิธปิดฉากด้วยอัลติของเธอเธอเหวี่ยงขวานพิฆาตไปที่ซอมบี้ ทำให้ซอมบี้มาร์คล้มลง ซักพักมันก็กลับขึ้นมายืนใหม่

ลิลิธ ทำไมมันไม่ตายสักทีล่ะ

เลนดีส งั้นเราลองโจมตีพร้อมกัน

อลิส ไม่!

ทุกคนหยุด

อลิส นี่มันอะไรเทย่า เธอตั้งใจใช่มั้ย

เทย่า ตั้งใจอะไร

อลิส ตั้งใจสร้างให้มันเป็นมาร์ค เพราะเธอไม่ชอบเขา

เทย่า ไม่ใช่ ฉันสร้างให้เหมือนเขาไม่ได้แปลว่าฉันไม่ชอบเขาซะหน่อย

อลิส เทย่า!

เทย่า โอเค ฉันไม่ชอบเขา จบมั้ย

อลิส แต่เขาเป็นแฟนฉันนะ

เลนดีส แฟนเธอเป็นซอมบี้หรอ?

เทย่า ก็เพราะอย่างงั้นแหละฉันเลยไม่ชอบ ไม่ชอบที่ทุกคนได้ความสนใจไปจากเธอ ยกเว้นฉัน…เธอลืมฉัน

อลิส ฉันไม่ได้ลืมเธอ

เทย่า พิสูจน์สิ! สู้กับซอมบี้มาร์ค

อลิสเงียบ

เทย่า ฉันคิดว่าเธอมาที่นี่เพื่อช่วยวิญญาณของฉัน แต่ฉันคงคิดผิด… ภารกิจจบแล้วทุกคน! เราแพ้แล้ว การผจญภัยครั้งสุดท้ายที่เราจะไม่มีวันชนะ ฉันยอมแพ้!

ไฟเปลี่ยนไปหาบิ๊ก

บิ๊ก อันนี้ไม่ใช่ผมนะพี่ (ยกมือมอบตัว)

ไฟสลับกลับมาในเกม

อลิส เดี๋ยวก่อน! (เทย่าหันมา) ฉันจะสู้!

เทย่านิ่งไป อลิสเดินไปหาซอมบี้มาร์ค

อลิส นายไม่ใช่มาร์คจริงๆหรอก ใช่มั้ย…

ซอมบี้เริ่มโจมตีอลิสทันที

อลิส มาร์คไม่มีวันทำร้ายฉัน!

อลิสสู้กลับและแทงไปที่ซอมบี้ได้สำเร็จ

ลิลิธ สำเร็จ

เลนดีส พี่ทำได้แล้ว!

มาร์คอส (ปิดปากเลนดีส) เจ่ง

แสงไฟว๊าบขึ้นอีกครั้งพร้อมเสียงเลเวลอัพ

บิ๊ก Boss Number 2 Eliminated!

เทย่า …ฉันไม่คิดว่าเธอจะสู้

อลิสหันมาตอบเทย่า อันที่จริงเธอก่โกรธอยู่พอสมควรแต่ก็ข่มไว้

อลิส เพราะว่าเขาไม่ใช่ตัวจริงไงล่ะ แล้วคราวนี้ ฉันเลือกเธอเทย่า

เทลิอุส เดินทางต่อกันเถอะ…มาร์คอส

มาร์คอสใช้กิลเก็บวิญญาณ ทุกคนเดินออกไปเหลือเพียงพี่น้องที่ยืนมองกัน สักพักหนึ่งเทย่าก็เดินออกไป อลิสเดินไปที่โต๊ะ เธอเข้นมันและตอนนี้บนเวทีกลายเป็นห้องของเวร่าแล้ว

ไฟเปลี่ยน

ฉากที่ 14 เชียร์ลีดเดอร์

สถานที่ ห้องทำงานเวร่า
เวลา หลังจากหยุดเกม

อลิสมาหาเวร่า แต่เวร่าไม่อยู่เธอจึงนั่งรอเวร่าอยู่ที่ห้อง และเธอก็ได้พบกับนักเรียนหญิง2คน

อลิส เวร่า…(มองไปรอบห้อง ดูนาฬิกา นั่งลงที่โต๊ะรอ)

ทันใดนั้นนักเรียนหญิงสองคนก็เดินเข้ามาพร้อมหนังสือรุ่น นั่นคือ ริกะและยูมิ พวกเธอเข้ามาและเห็นอลิสนั่งอยู่ เขามองหน้ากันพยักหน้าและเดินดุ่มเข้าไปหาอลิสทันที

ริกะ สวัสดีค่ะครูอลิส ครูเวร่าไม่อยู่หรอคะ

อลิสมองหน้าพวกเขาแล้วนิ่งไป เธอกำลังนึกถึงเรื่องในเกมที่เธอเคยเจอทั้งสอง เมื่อเธอรู้สึกตัวเธอรีบจัดแจงตัวเองใหม่ทันที

อลิส ไม่อยู่จ่ะ

ยูมิ แล้วครูเวร่าไปไหนหรอคะ

อลิส ไม่รู้เหมือนกัน ครูก็นั่งรอเวร่าอยู่เหมือนกัน พวกเธอมีอะไรหรอ

ริกะ คือพอดีพวกเราจะมาปรึกษาครูเวร่าเรื่องหนังสือรุ่นน่ะค่ะ แต่ไม่เป็นไรก็ได้ ไหนๆก็เจอครูอลิสแล้ว ครูสนใจซื้อหน้าโฆษณาในหนังสือรุ่นพวกเราไหมคะ

อลิส ครูไม่ได้จะขายอะไรนิ คงไม่ได้ซื้อหรอก

ริกะ มันไม่จำเป็นต้องเป็นโฆษณาก็ได้ค่ะ

ยูมิ คือครูจะเขียนว่า Congratulation รุ่นที่ 29 ก็ได้นะคะ

ริกะ หรือเขียนข้อความให้กำลังใจกับนักเรียน

ยูมิ หรืออุทิศแด่คนที่คุณรักที่กำลังจะจบการศึกษา

ริกะ (กระซิบ) ยูมิ!

อลิสนิ่งไปสักพัก เธอถามกลับ

อลิส พวกเธอสองคนเรียนอยู่ห้องเดียวกับน้องสาวฉันใช่ไหม เทย่าหน่ะ

ยูมิ ใช่ค่ะ

ริกะ เราสองคนรักเทย่ามากๆเลยนะคะ เขาเป็นคนที่ดีมากเลยค่ะ เนอะยูมิ

ยูมิ ใช่! เธอเป็นคนที่ทำให้คนอื่นยิ้มได้เสมอ

ริกะ พวกเราเสียใจมากเลยค่ะพอทราบข่าวของเทย่า
คือถึงแม้ว่าพวกเราจะไม่ได้ไปไหนมาไหนด้วยกันหลังเลิกเรียน แต่-

ยูมิ -แต่ พวกเราก็ถือว่าเป็นเพื่อนสนิทของเทย่าเลยล่ะค่ะ

อลิส งั้นหรอ

ริกะ ใช่ค่ะ คือหนูคิดว่าเพื่อเป็นการอุทิศให้กับเทย่าของเรา
ถ้าครูอลิสจะซื้อหน้าในหนังสือเล่มเต้มๆหนึ่งหน้าเลยก็ดีนะคะ

ยูมิ พวกเราช่วยได้นะคะ

อลิส ยังไงหรอ

ริกะ หนูเขียนข้อความหรือแต่งกลอนไว้อาลัย

ยูมิ ส่วนหนูก็วาดรูปและตกแต่งให้

ริกะ อย่างน้อยพวกเราจะได้ทำอะไรดีๆให้เทย่าได้บ้างค่ะ ครูอลิสคิดว่าไงหรอคะ

อลิส ครูขอดูหนังสือรุ่นพวกเธอหน่อยสิ

ยูมิยื่นหนังสือรุ่นให้อลิส อลิสเปิดดูทีละหน้า ทีละหน้า เมื่อดุไปสักพัก

อลิส ฉันจะซื้อหน้าในหนังสือรุ่นพวกเธอ1หน้า

เด็กทั้งสองยิ้ม

อลิส แล้วฉันก้จะเขียนว่า พวกเธอสองคน ริกะและยูมิ เชียร์ลีดเดอรีสาวสวยในโรงเรียนนี้
รุมบุลลี่น้องสาวฉัน!

ริกะ ครูพูดเรื่องอะไรหรอคะ คือ-

อลิส - เงียบ!! ฉันยังพูดไม่จบ แล้วฉันก็จะแจ้งฝ่ายปกครอง
และเรียกผู้ปกครองพวกเธอมาที่โรงเรียน
แล้วถ้าต่อจากนี้ฉันเห็นเธอแกล้งหรือบุลลี่ใครอีกล่ะก็ฉันจะเอาเรื่องให้ถึงที่สุดจำไว้!
ทีนี้กลับไปเรียนได้แล้ว ฉันไม่อยากเห็นหน้าพวกเธอ
แล้วก็เอาไอ้นี่กลับไปด้วยไม่มีใครเขาอยากร่วมสร้างความทรงจำ
กับคนอย่างเธอหรอก

อลิสวางกระแทกหนังสือไปที่โต๊ะ ยูมิริกะหยิบมันและรีบออกจากห้องไปทันที อลิสนั่งลงด้วยอารมณ์
โมโห สักพักเวร่าก็เข้ามา

เวร่า เกิดอะไรขึ้น เธอเป็นอะไรอลิส

อลิสกอดเวร่า เวร่ากอดรับกลับ

อลิส ฉันเหนื่อย

เวร่า พักมั้ยล่ะ เธอคิดอะไรเยอะไปรึเปล่าอลิส

อลิส ฉันเคยคิดว่าฉันรู้จักเทย่าดีมาก แต่เปล่าฉันไม่เคยรู้อะไรเลยเวร่า
ฉันเหมือนเป็นคนที่เพิ่งเริ่มทำความรู้จักเทย่าด้วยซ้ำ

เวร่า อย่างน้อยเธอก็กำลังรู้จักนี่ ก็ดีแล้วไม่ใช่หรอ ฉันไม่เคยเห็นเธอแบบนี้เลย
ซึ่งดีแล้ว (ข่า)

อลิส นี่ข่าอะไร ตอนนี้ชีวิตฉันวุ่นวายไปหมด ไหนจะเรื่องมาร์คอีก

เวร่า อ่อใช่ ฉันเล่าให้ตานั่นฟังไปแล้ว คือมาร์คมาหาฉันเมื่อวันก่อนอ่ะ คิดว่าเธอนอกใจ
ดูดิโคตรที่มเลิกเหอะ

อลิส เวร่า! พอเลย

เวร่า โอเคๆๆ ล้อเล่นหน่า มาร์คเขาก้เป็นคนดีแหละแต่ที่มไปหน่อย…(หยุด) นี่
ฉันรู้ว่าอาจจะยังไม่ควรถามนะ แต่เธอกับมาร์คหน่ะจะไม่แต่งงานกันจริงดิ
คือแบบเท่าที่ดู มาร์คเขาก้อยากจะขอแต่งเต็มทีละ

อลิส (หยุด) ฉันก็กลัวมาร์คเหนื่อยนะ แต่ ฉันยังไม่พร้อมเลยเวร่า
คือตอนนี้ฉันแค่รู้สึกว่ามันมีบางอย่างที่ฉันยังไม่สามารถเคลียได้ แล้วฉันก็ไม่อยากที่จะ
ต้องดำเนินชีวิตต่อทั้งๆที่มันยังมีอะไรดึงฉันไว้อีกแล้ว

เวร่า (แตะไหล่) ฉันเข้าใจ (กอดอลิส) แล้วฉันก็คิดว่ามาร์คก็ต้องเข้าใจแน่ๆ

อลิส ขอบคุณนะเวร่า (ดูนาฬิกา)

เวร่า ถึงเวลาที่ครูอลิสต้องไปผจญภัยต่อแล้วสิท่า

อลิส (ยิ้ม) ไว้เจอกันนะ

ฉากที่ 15 จุดแตกหัก

สถานที่ ร้านเกมบิ๊กและในเกมส์
เวลา ต่อเนื่อง

อลิสกลับมาที่ร้านเกมของบิ๊กเพื่อเล่นเกมต่อ

อลิส โอเค ตอนนี้เราถึงไหนกันแล้วนะ

บิ๊ก (เช็คที่โน๊ตบุ๊ค) ตอนนี้พี่กับทีมกำลังปีนภูเขาสูงชันอยู่ แล้วพี่ก็เจอกับ-

มาร์ค -หวัดดี

บิ๊ก แฟนพี่ เฮ้ยมาไงเนี่ย

อลิส มาร์ค!

มาร์ค เอ่อ.. ฉันมาขัดจังหวะอะไรรึเปล่า

บิ๊ก ใช่เลยพี่

มาร์ค นี่พวกเธอกำลังเล่น Dungeon of Geeks กันอยู่ใช่ไหม

อลิส ใช่ แบบที่เวร่าบอกเธอเลย

มาร์ค คือ ฉันขอโทษนะที่เข้าใจผิดไป แล้วก็ไม่ได้ถามด้วย

อลิส ฉันก็ขอโทษเหมือนกันที่ไม่ได้บอก

มาร์ค คือฉันแค่อยากจะถามว่า วันนี้เราไปกินข้าวเย็นด้วยกันไหม
ฉันเลี้ยงเองเป็นการไถ่โทษ

อลิส ขอบคุณนะมาร์ค แต่วันนี้ฉันไม่ว่างแล้ว ฉันต้องเล่นเกมต่อ

มาร์ค (หยุด) นี่เธอยังไม่หายโกรธฉันหรอ

อลิส ไม่ ฉันไม่ได้โกรธเธอนะมาร์ค แต่…แต่ฉันแค่ยังสนใจเรื่องอื่นไม่ได้
ฉันต้องเล่นเกมนี้ให้จบ

มาร์ค (หงอย) โอเค…งั้นฉันกลับก่อนก็ได้

อลิส ขอโทษนะมาร์ค

บิ๊กสวนขึ้นมา

บิ๊ก ขอโทษนะพี่ แต่พี่สนใจมาเล่นด้วยกันมั้ยล่ะ

อลิสกับมาร์คตกใจ

บิ๊ก คือ ผมแค่คิดว่าถ้าพี่มาเล่นเกมนี่ ก็จะได้ใช้เวลากับพี่อลิสด้วยไง
เป็นทางออกที่เจ๋งสุดๆ ไม่ต้องขอบคุณผมหรอกน้าา บิ๊ก เดอะ เกมเมอร์ แสลมเมอร์
พร้อมช่วยทุกคนเสมอ

อลิส ขอบคุณนะบิ๊ก แต่มาร์คเขาไม่อยากเล่นหรอก

มาร์ค ฉันอยากเล่น!

อลิส มาร์คอย่ามาล้อเล่นนะ

มาร์ค ฉันอยากเล่น คือ ถ้าเรื่องนี้มันสำคัญกับเธอ ฉันก็อยากเล่นด้วย

อลิส แต่เรื่องนี้มัน-

มาร์ค -นี่อลิส แต่ตั้งแต่เทย่าไม่อยู่ เธอก็เงียบไป
แล้วถ้าสิ่งนี้มันจะทำให้ฉันเข้าใจเธอมากขึ้น ฉันก็จะทำ ขอร้องล่ะอลิส

อลิส เธอแน่ใจหรอ

มาร์ค แน่ใจ

อลิสคิดสักพักก่อนตัดสินใจ

อลิส โอเค! บิ๊ก มาร์คจะเล่นเกมนี้กับฉัน

บิ๊ก เจ๋ง! เดี๋ยวผมสร้างตัวละครให้พี่ (ลงไปคีย์ตัวละครที่ดนัตบุ๊คทันที)
ยัดต้าาา! เรียบร้อยพี่ ทีนี้พร้อมเล่นเกมต่อยัง

อลิส (มองหน้ามาร์ค) อื้ม

บิ๊ก งั้น Let's Goo!!!

ไฟเปลี่ยน อลิสพามาร์คเข้ามาในเกมแล้วก็ได้พบกับทีมสุดเจ๋ง

มาร์คอส เห้ยย! ไอซอมบี้มันยังไม่ตายหรอ

ลิลิธ ทุกคนระวังตัว!

อลิส ใจเย็นๆ คือเขาอยากมาเล่นด้วย หมายถึงมาช่วยเราไง

ลิลิธ ทีมเรามีตังห้าคนละนะ ฉันว่ามันพอแล้ว

มาร์ค นี่คือ Dungeon of Geeks หรอ เจ๋งดีนะ

อลิส โอเคบิ๊กเราต้องสู้กับอะไรต่อ

บิ๊ก ต่อไปหรอ (ลงไปดูที่โน๊ตบุ๊ค)

เทลิอุส ต่อไปคือเทียแมตแล้ว

มาร์ค ไม่ต้องห่วงนะอลิสฉันต้องช่วยเธอได้แน่

ทันใดนั้นเสียงระเบิดก็ดังขึ้น หลังจากเสียงระเบิดนั้นก็มีเสียงหัวเราะดังขึ้นตามมา ปรากฏให้เห็น ซัคคิวบัสทั้งสอง

ริกะ เธอเสียมารยาทกับแขกของเราจังเลยนะอีวิลยูมิ

ยูมิ โทษทีอีวิลริกะ ก็มันน่าสนุกดีนี่

อลิส ฉันว่าพวกนี้น่ากลัวกว่าตัวบอสอะไรนั่นอีก…มาร์คถอยไปข้างหลัง

มาร์ค ทำไม

ทันใดนั้นอีวิลริกะยกมือของเธอขึ้น เธอใช้เวทย์มนต์ควบคุมมาร์คดึงเข้ามาหาตัวเอง

ริกะ สกิลของฉัน Evil Dominate

อลิส มาร์ค!!

ยูมิ เห้อแย่จัง ดูเหมือนเขาจะเป็นแฟนของคุณพี่สาวสินะ

อลิส นี่เทย่า ทำอะไรสักอย่างสิ

เทลิอุส ทำอะไร ฉันสู้กับพวกซัคคิวบัสไม่ได้

อลิส ทำไม

เทลิอุส ไม่รู้! แต่ฉัน…สู้ไม่ได้

อลิส เคงั้นฉันเองก็ได้

อลิสจับดาบแน่นเธอพยายามบุกเข้าไปหาซัคคิวบัส แต่ซัคคิวบัสก็ร่ายมนต์เอาพวกค้างคาวมาขวางเธอไว้

อลิส โอ้ย! ทำไงดีล่ะ ฉันเข้าไปช่วยมาร์คไม่ได้

ลิลิธ ฉันว่าเราต้องสู้ (ชูขวานขึ้น) พวกมันไม่มีอาวุธ ถ้าเราบุกพร้อมกันอาจจะสู้ได้ก็ได้

ไฟเปลี่ยน

บิ๊ก เห้ย ทำไมลิลิธมันตัดสินใจเองได้อ่ะ ตามเกมมันต้องไม่สู้ดิวะ (รีบเช็คในโน๊ตบุ๊ค)

อลิส หมายความว่าไง

บิ๊ก คือถ้าตามเกมมันต้องหนี แต่จู่ๆมันก็ตัดสินใจเองอ่ะพี่

อลิส แล้วทำไมต้องหนีด้วย

บิ๊ก ผมไม่รู้ ก็เทย่าเขียนมาเงี้ย

อลิส ไม่รู้ล่ะ จะเกมแฮ้งอะไรก็ช่าง ฉันจะสู้!

ไฟเปลี่ยนกลับมาในเกม

อลิส เรามาสู้กันทุกคน!

ยูมิ อีวิลริกะ พวกนั้นจะสู้กับเราล่ะ ทำยังไงดี

สตีฟบุกเข้ามา

สตีฟ ข้าคือสตีฟจอมเวทย์ผู้ยิ่งใหญ่และข้ามาที่นี่เพื่อกำจัดเจ้า ซัคคิวบัส

ซัคคิวบัสปล่อยพลังใส่สตีฟแล้วสตีฟก็หายไป ซัคคิวบัสทั้งสองมองหน้ากันและพวกเขาก็ส่งเสียงหัวเราะที่เป็นสกิลของพวกเขาออกมา

ริกะ/ยูมิ จบเกมเลยละกัน อัลติของพวกเรา Evil Echo!

เสียงข่านั้นทรงพลังและนั่นทำให้ทีมสุดเจ่งหยุดการเคลื่อนไหวและทรุดลงไปกับพื้น

อลิส ข่าอะไรกัน ไม่เห็นจะตลกตรงไหนเลย

ยูมิเดินมาหยิบดาบของอลิสที่หล่นอยู่ที่พื้น

ริกะ เก่งดีนี่

ริกะชูมือขึ้น

ริกะ Evil Dominate!

คราวนี้ริกะร่ายมนต์ไปควบคุมเทลิอุส เธอลากเขาเข้ามาหาตัว เทลิอุสทรุดลงกับพื้น

ริกะ ถ้าน้องสาวต้องตายด้วยดาบของพี่สาว ก็น่าสนุกดีแฮะ ว่ามั้ยอีวิลยูมิ

ยูมิ น่าสนุกมากๆเลยล่ะ อีวิลริกะ เอาเลยมั้ยล่ะ

ริกะยังคงควบคุมเทลิอุสอยู่ ยูมิเธอชูดาบขึ้นและกำลังจะแทงไปที่เทลิอุส และทันใดนั้น ลิลิธก็เข้ามากัน
ไว้ ดาบนั่นถูกแทงไปที่ลิลิธแทนที่จะเป็นเทลิอุส ลิลิธนอนแน่นิ่งลงไป

เทลิอุส ลิลิธ!!

อลิส ลิลิธ..

เทลิอุสเข้าไปกอดลิลิธเธอกอดแน่นมากๆ เธอเสียใจที่คนรักของเธอถูกฆ่า

ไฟเปลี่ยน

บิ๊ก (กับตัวเอง) ไม่ๆๆ นี่มันไม่ได้ตามเกมนี่
(ลงไปเช็คที่โน๊ตบุ๊ค สลับกับพิมพ์แชทในมือถือ)

ไฟสลับกลับมา เทลิอุสยังคงกอดลิลิธไว้

ยูมิ ไม่นะนี่ฉันแทงผิดคนหรอเนี่ย

ริกะ น่าเศร้าจัง

อลิส ฉันไม่อภัยให้พวกแกแน่

ริกะ เรายังไม่ได้ขอโทษแกเลยนะ

ยูมิ สงสัยมันคงจะอยากตามแฟนน้องสาวไป

อลิสมองไปที่ดาบของเทย่าแล้วก็มองไปที่มาร์คอสก่อนจะพูดต่อ

อลิส ใช่! ฉันเหนื่อยแล้ว ฉันอยากเลิกเล่นเกมนี้แล้ว

ทุกคนตกใจกับสิ่งที่อลิสพูด

มาร์คอส จริงดิ

เลนดีส พี่อลิส

บิ๊ก พี่ใจเย็น

อลิสเดินเข้าไปหาซัคคิวบัสที่มีน้องสาวและลิลิธนอนนิ่งอยู่ด้วย

อลิส เธอฆ่าฉันเลยสิ เกมนี้มันจะได้จบ

อลิสคุกเข่าลงไปห้นหลังให้ซัคคิวบัส ริกะหยิบดาบของอลิสที่ใช้แทงลิลิธขึ้นมา

ริกะ งั้นฉันจะช่วยเธอก็แล้วกันถ้าเธออยาก

ริกะชูดาบขึ้นและกำลังจะแทงไปที่อลิส แต่ทว่า

อลิส ฝันไปเถอะ!

อลิสคว้าดาบของเทลิอุสที่อยู่ด้านหน้ามา เธอเอามากันดาบที่ริกะใช้

อลิส มาร์คอสเอาเลย!

มาร์คอสใช้สกิล

มาร์คอส อัลติเมทสกิล! Chaotic Roar

มาร์คอสส่งเสียงหาวออกมาใส่ซัคคิวบัสที่ไม่ได้ตั้งตัว และนั่นทำให้ซัคคิวบัสขยับไม่ได้

ริกะ/ยูมิ แย่ล่ะ

อลิส เธออยากขอโทษฉันรึยังล่ะไอปีศาจ

อลิสฟันซัคคิวบัสทั้งสองทิ้งอย่างรุนแรง และนั่นทำให้พวกซัคคิวบัสตายในที่สุด

มาร์คอสใช้สกิลเก็บวิญญาณทันที

อลิส เทย่า! เธอเป็นอะไรรึเปล่า

เทลิอุสเงียบ อลิสหันซ้ายหันขวา

อลิส เธอใช้สกิลของเธอได้มั้ยแบบที่ใช้คืนชีพให้ฉัน

เลนดีส ไม่ได้หรอก เพราะว่าเทลิอุสใช้สกิลนั้นไปกับเธอแล้ว อัลติเมทสกิลใช้ได้ครั้งเดียว

อลิส งั้น มาร์คอสนายดูแลวิญญาณนิ นายทำอะไรได้บ้าง

มาร์คอส ฉันแค่เก็บวิญญาณแต่ทำให้วิญญาณฟื้นไม่ได้หรอกนะ

ไฟเปลี่ยน อลิสเดินกลับมาที่โต๊ะของบิ๊ก มาร์คเดินตามมา

อลิส บิ๊ก! นายพาลิลิธกลับมาได้มั้ย

บิ๊ก ไม่ได้ผมทำไม่ได้

อลิส ทำสิจะแฮ็กเกมจะเขียนโค้ดใหม่หรืออะไรก็ได้

บิ๊ก พี่จะให้ผมแฮ็กเกมของเทย่าหรอพี่บ้ารึเปล่า ผมไม่ทำแน่ๆ

อลิส แล้วทำไมนายไม่บอกฉันก่อนว่าจะมีเรื่องแบบนี้

บิ๊ก ไม่! คือผมไม่รู้ด้วยซ้ำว่าทำไมเป็นแบบนี้ คือจู่ๆผมก็ควบคุมเกมไม่ได้แล้วลิลิธที่เป็น NPC จู่ๆก็ตัดสินใจเอง เป็นไปได้ว่านี่ก็อาจจะเป็นเจตจำนงของเทย่า

อลิส ไม่! ลิลิธเป็นคนสำคัญของเทย่านะ เทย่าจะทำแบบนี้ทำไม
ฉันจะไม่ปล่อยให้เรื่องราวของน้องสาวฉันต้องทนทุกข์อยู่แบบนี้

บิ๊ก พี่ใจเย็นก่อน นี่พี่ไม่ฟังอะไรเลย

อลิส ฉันจะฟังแค่น้องสาวฉัน

บิ๊ก ได้! (กดไปที่โน๊ตบุ๊ค)

ไฟสลับกับมาในเกม

เทลิอุส พอเถอะอลิส
อลิส บิ๊ก! นายเล่นอะไร หยุดนะ

เทลิอุส นี่มันคือเกม ลิลิธไม่ใช่ตัวจริง

อลิส เธอก็ไม่ใช่ตัวจริงเหมือนกัน

เทลิอุส แต่นี่คือเรื่องราวของฉัน อลิส

อลิส ใช่ไง ฉันก็กำลังทำความรู้จักเธอ ฉันเพิ่งจะเริ่มทำความรู้จักเธอเอง

เทลิอุส ตัวละครของฉันยังไม่ตาย

อลิส (ทันที) แต่เธอตายแล้ว…

ทุกอย่างเงียบไป

อลิส นี่มันงี่เง่าที่สุด เธอตายแล้วแล้วเธอก็ไม่ใช่ตัวจริงด้วยซ้ำ
ทั้งหมดนี้มันไม่สำคัญอะไรเลย เพราะว่าเธอ **ตายแล้ว**

เทลิอุส อลิส

อลิส ฉันพอแล้ว! ขอบคุณทุกคนมากที่พยายามจะช่วยฉัน แต่ฉันพอแล้ว

บิ๊ก พี่! อย่ายอมแพ้ดิพี่ใกล้จะจบเกมแล้วนะ

อลิส (ทันที) ฉันไม่อยากคุยกับร่างทรงเทย่าแล้ว! ลาก่อน…

อลิสเดินออกไปทันที ทุกคนยืนมองตามอลิสสักพักแล้วก็เดินตามออกไป ไฟเฟด

ฉากที่ 16 จุดเริ่มต้น

สถานที่ ห้องเวร่า บ้านรอนนี่และเรนนี่ ร้านเกมของบิ๊ก
เวลา เช้าวันถัดมา

อลิสมาที่ห้องของเวร่าหลังจากการเล่นเกมล่าสุด เธอยังโกรธและสับสนอยู่กับเรื่องทั้งหมดที่เกิดขึ้น
อลิสเดินมานั่งเงียบๆไม่ได้พูดอะไร เวร่ามองอลิสก่อนที่จะลุกเข้าไปนั่งข้างๆ เธอแตะไหล่อลิสเบาๆ

เวร่า มาร์คบอกว่าเธอกำลังอารมณ์เสีย ซึ่งเป็นครั้งแรกที่ฉันเชื่อเขา

อลิส พวกเธอสองคนไปสนิทกันตั้งแต่เมื่อไหร่

เวร่า เขาแวะมาเพราะว่าเขาเป็นห่วงเธอ…ฉันก็เป็นห่วงเธอ

อลิส ฉันแค่อารมณ์ไม่ดี เดี๋ยวก็หาย

เวร่า ถ้าเธอยังไม่อยากพูดก็ไม่เป็นไร ฉันจะนั่งอยู่ข้างๆเป็นเพื่อเธอเอง โอเคมั้ย

อลิส (นิ่งไปสักพัก) …เกมนั้นมันคือทั้งหมดที่ฉันมีเกี่ยวกับเทย่า
มันคือเกมที่ตอนแรกฉันคิดว่ามันก็แค่ออกผจญภัยไปหาวิญญาณ
แต่ทุกอย่างมันคือเรื่องโกหก เทย่าไม่บอกว่าวิญญาณนั่นคือของเขา
เขาไม่บอกฉันด้วยซ้ำว่าเขาไม่ใช่ตัวจริงๆ ฉันไม่รู้อะไรเลย
ฉันเหมือนคนโง่ที่คอยให้อะไรบางอย่างน่าทางฉันไปไหนก็ไม่รู้

เวร่า นี่อลิส เธอไม่ได้เป็นคนโง่หรอก เธอตัดสินใจเองได้ เธอมีความคิด เธอมีความรู้สึก
แล้วเธอก็มีความทรงจำ…เทย่าก็เหมือนกัน
เทย่าอาจกำลังเล่าความทรงจำของเขาให้เธอฟัง ในแบบของเขา

อลิส แต่ความทรงจำของฉันมันห่วยแตก
เธออยากรู้ไหมว่าความทรงจำของฉันเกี่ยวกับเทย่าคืออะไร
มันเป็นภาพเด็กผู้หญิงที่เนิร์ดๆคนนึง คนที่ฉันไม่อยากคุยด้วย
คนที่ฉันพยายามที่จะเมิน คนที่ฉันคิดว่าเขาไม่ได้อยู่โลกใบเดียวกับฉัน
โลกของเทย่าเต็มไปด้วยเวทย์มนต์ การผจญภัยและการต่อสู้ ในขณะที่โลกของฉันคือ
ต้องพยายามทำตัวเป็นพี่สาวที่ดีดูแลน้องแทนแม่ได้ในขณะที่แม่ไม่อยู่
แล้วก็ได้แต่หวังว่าสักวันเทย่าจะโตมาแล้วก็เข้าใจ
ฉันอยากนั่งกินข้าวบนโต๊ะกับเทย่าแล้วสามารถคุยกันเรื่องชีวิตในแต่ละวันได้
แต่ไม่เลยยิ่งฉันพยายามเรียนรู้เหมือนเทย่าก็ยิ่งห่างฉันไปเรื่อยๆ

เวร่า ไม่เป็นไรนะอลิส

อลิส เป็นสิ ฉันไม่รู้จักเทย่าเลย เวร่า แล้วสิ่งนั้นมันทำให้ฉันรู้สึกใจสลาย
ฉันจำเทย่าได้แค่ตอนที่เขายังเป็นเด็ก เด็กตัวเล็ก ที่ฉันอุ้มตั้งแต่เขาเพิ่งคลอด
กอดเขาทุกวันก่อนเข้านอน.. แต่ฉันจำเด็กคนนั้นตอนเป็นวัยรุ่นไม่ได้เลย
แล้วฉันก็ไม่มีโอกาสได้จำเขาตอนเขาโตเป็นผู้ใหญ่ด้วยซ้ำ ตอนนี้สิ่งที่ฉันมีอยู่ก็คือ
โน๊ตบุ๊คกับเกมผจญภัยที่แต่งขึ้นมาเกี่ยวกับการตามหาวิญญาณแล้วก็
ฆ่าสัตว์ประหลาดงี่เง่าอะไรก็ไม่รู้

บิ๊กเข้ามาหลังที่อลิสพูดเสร็จทันที

บิ๊ก พี่อลิส…เอ่อ…ครูอลิสครับ พอจะมีเวลาสักครู่ไหมครับ

อลิส นายมาทำอะไรที่นี่บิ๊ก

บิ๊ก ผมแค่..อยากเอาเจ้านี่มาให้ (ยื่นโน๊ตบุ๊คให้)

อลิส (มองสักพัก) นายเก็บไว้เถอะ

บิ๊ก โอเคครับ…แต่ว่า

เวร่า นายไม่ได้มาแค่คืนไอโน๊ตบุ๊คนี่ถูกมั้ย

บิ๊ก เอ่อ…คือ…

อลิส นายต้องการอะไร

บิ๊ก (ตัดสินใจ) คือผมอยากพี่ไปที่ที่นึง
แล้วหลังจากนั้นพี่ค่อยตัดสินใจอีกทีได้มั้ยว่าจะเล่นเกมต่อรึเปล่า

อลิสเงียบไป

บิ๊ก ผมสัญญาว่าถ้าพี่ตัดสินใจคราวนี้แล้วผมจะไม่มาวุ่นวายกับพี่อีก

อลิสยังคงเงียบ

เวร่า อลิสว่าไง

อลิส ทำไมฉันต้องเชื่อนายด้วย

บิ๊ก เพราะว่าที่นั่นคือจุดเริ่มต้นของ Dungeon of Geeks

ทุกอย่างนิ่งไป เวร่าเดินออกไปจากเวที เหลือเพียงอลิสและบิ๊ก พวกเขาสองคนเดินไปที่อีกจุดของเวที

อลิส ที่นี่ที่ไหน

บิ๊ก บ้านของเดอะแก็งค์

อลิส เดอะแก็งค์?

รอนนี่เดินเข้ามา

รอนนี่ อ้าวว่าไงเพื่อน

รอนนี่กับบิ๊กชนหมัดกันแบบปกติ เหมือนทั้งสองทำแบบนี้ด้วยกันมานับไม่ถ้วนแล้ว

อลิส มาร์คอส!

บิ๊ก ถ้าจะให้ถูกเขาชื่อว่า

รอนนี่ รอนนี่! … ได้เจอกันสักทีนะครับ (ชูหมัด)

อลิสชนหมัดกลับแบบเกร็งๆ รอนนี่หัวเราะเบาๆ

บิ๊ก แล้วน้องนายล่ะอยู่มั้ย

รอนนี่ อ่อ อยู่สิ เดี๋ยวฉันไปตามแปป นั่งรอกันก่อนนะ

รอนนี่ออกไป บิ๊กและอลิสนั่งลง

อลิส นายพาฉันมาเจอมาร์คอสตัวจริงแล้วไงต่อ

บิ๊ก คืออย่างน้อยพี่อุตส่าห์เล่นเกมนี้กับพวกเรามาเกือบจบแล้ว
ผมเลยคิดว่าถ้าพี่ได้รู้จักทีมสุดเจ่งจริงๆก็น่าจะดี

อลิส งั้นแสดงว่าน้องสาวของรอนนี่นั่นก็คือเลนดีสถูกมั้ย

บิ๊ก ใช่ พี่คิดว่าเขาเป็นคนไงอ่ะ ลองเดาดูมั้ย

อลิส (ถอนหายใจ) ก็คงเป็นเด็กผู้หญิง ไม่อ่ะ เผลอๆน่าจะเป็นผู้ชาย
ที่ดูห้าวๆพูดจาแปลกๆแบบนาย ก็เลยเป็นทีมเดียวกันได้ไง

รอนนี่กลับมาอีกครั้ง แต่คราวนี้เขาเข็นรถเข็นที่มีเด็กผู้หญิงคนนึงที่แต่งตัวดูเรียบร้อย มาด้วยนั่นคือ เรนนี่ ที่หน้าตาเหมือนเลนดีส

รอนนี่ มาแล้วว

อลิสห้นไปแล้วจ้องที่เรนนี่ค้างไว้ เธอเดินเข้าไปใกล้ๆ คำนิยามที่เธอเคาไว้เกี่ยวกับผู้เล่นตัวละครเลนดีสได้ถูกหักล้างไปในพริบตา

เรนนี่ ได้เจอกันแล้วนะคะพี่อลิส…หนูเรนนี่…หรือ เลนดีสที่พี่รู้จักนั่นแหละค่ะ

อลิส นี่เธอโดนบังคับให้เล่น Dungeon of Geeks รีเปล่า

เรนนี่ อะไรทำให้พี่คิดแบบนั้นหรอคะ

อลิส คือเธอดู…แบบว่า ไม่ใช่คนที่จะเล่นเกมอะไรพวกนั้น (หยุด)
โทษทีฉันไม่ควรตัดสินเธอเลย

เรนนี่ ไม่เป็นไรหรอกค่ะ… ในชีวิตของหนู หนูโดนตัดสินมาโดยตลอดอยู่แล้วล่ะค่ะ

(มองไปที่ขา) หนูไม่สามารถวิ่งเล่นเหมือนกับเด็กคนอื่นได้
หนูต้องพึ่งเจ้ารถเข็นนี่รวมถึงพี่ชายของหนู หนูไม่สามารถช่วยเหลือตัวเองได้ในบาง
เรื่อง เพราะว่าหนูเดินไม่ได้ หนูเคยท้อมากๆกับสิ่งเหล่านี้ แต่พี่อลิสคะ
ตั้งแต่หนูได้รู้จักกับเทย่า หนูก็สามารถก้าวข้ามสิ่งเหล่านั้นมาจนถึงทุกวันนี้

รอนนี่ เทย่าหน่ะเข้ามาเติมเต็มชีวิตพวกเรา ให้มีความสุขขึ้น

บิ๊ก เขาสร้างเกมขึ้นก็เพราะอยากให้ทุกคนมีความสุข

อลิส คือ พวกนายจะบอกว่าความสุขของพวกนายคือการได้เล่นเกมของเทย่าหรอ

บิ๊ก ไม่ใช่พี่ พวกเราไม่ได้เล่นเกมเพราะว่ามันสนุก แต่เราเล่นเพราะว่ามันเจ๋ง
มันเกี่ยวกับการผจญภัยไปเจอสิ่งใหม่ๆ ได้กอบกู้โลกด้วยตัวเราเอง
แล้วบางทีสิ่งที่เกิดขึ้นเหล่านั้นมันก็เติมเต็มพวกเราที่เป็นเราจริงๆ
ที่มันอาจจะดูเล็กน้อย แต่มันยิ่งใหญ่มากสำหรับพวกเรา

รอนนี่ ผมได้ใช้ชีวิตขี้เกียจๆบ้างหลังจากต้องอ่านหนังสือแล้วก็เรียนพิเศษทั้งวัน

เรนนี่ หนูได้กลับมาวิ่งได้อีกครั้ง ในขณะที่ทั้งชีวิตของหนูคงทำแบบนั้นไม่ได้

บิ๊ก ผมได้ช่วยเทย่า เพราะว่าผมก็อยากเป็นประโยชน์ให้ใครสักคนได้บ้าง…
แล้วสิ่งนี้จะไม่มีวันสำเร็จ…ถ้าเราขาดพี่ไป…มาจบเกมกันเถอะพี่
ปลดปล่อยวิญญาณของเทย่าให้ได้ออกเดินทาง

อลิสนิ่งไปสักพัก บิ๊กมองอลิสก่อนจะพูด

บิ๊ก ใครจะไปกับฉันบ้าง (วางมือคว่ำลงบนอากาศ)

เรนนี่ หนูไปด้วย (วางมือซ้อนบิ๊กขึ้นไป)

รอนนี่ เคร ก็อยากทำตัวขี้เกียจอ่ะนะแต่ ฉันเอาด้วย (วางมือ)

ทั้งสามหันมองอลิส อลิสมองพวกเขาเช่นกัน

บิ๊ก รู้หน่าว่าตัดสินใจได้แล้ว **มาเหอะพี่(พร้อมเสียงเทย่า)**

อลิสตกใจกับเสียงนั่นสักพักเหมือนเสียงนั่นจู่ๆมันก็ดังขึ้นมาในหัว อลิสยิ้มเธอเดินเข้ามาในวง

อลิส นี่เรายังไม่ได้เข้าเกมถูกมั้ย (วางมือไว้บนสุด)

หลังจากนั้นทุกคนในวงก็มองหน้ากัน พวกเขาพูดบูมตามธรรมเนียมของทีม “ ทีมสุดเจ๋ง เฮ้! ”

ทั้งหมดนิ่งไปเหลือเพียงอลิส ไฟเปลี่ยนไปที่อีกด้านของเวที อลิสเดินไปที่นั่งคนเดียวแล้วก็ได้พบกับลลินอีกครั้ง

อลิส ลลิน..

ลลิน สวัสดีค่ะครูอลิส

อลิส ครูขอคุยกับเธอหน่อยได้ไหม

ลลิน ได้ค่ะ

อลิส คือครูขอโทษเรื่องเมื่อวันนั้นในห้องของเวร่าด้วยนะ
คือครูแค่กำลังสับสนแล้วก็จัดการอะไรบางอย่างอยู่

ลลิน ไม่เป็นไรเลยค่ะ หนูเข้าใจค่ะ

อลิส (หยุด) คือครูไม่รู้หรอกนะว่าสรุปแล้วเธอจะชอบเพศอะไรหรือเป็นอะไรกับเทย่า แต่ว่า
(หยิบจดหมายออกมา) ครูมีบางอย่างอยากให้เธอ

ลลิน มันเขียนว่าอะไรบ้างหรอคะ

อลิส จดหมายนี้ครูไม่ได้เขียนหรอกนะ เทย่าเป็นคนเขียน เขาเขียนถึงเธอ

ลลินเปิดจดหมายอ่าน เธอยิ้มแล้วก็เศร้าในคราวกัน

ลลิน ขอบคุณนะคะครูอลิส

อลิส อื้ม

อลิสกำลังจะเดินออกไป แต่ลลินก็หยุดไว้

ลลิน ครูอลิสคะ!

อลิส ว่าไง

ลลิน คือ…หนูเป็นเพื่อนกับเทย่าค่ะ

อลิส ครูรู้แล้ว ขอบคุณนะ

ลลิน ไม่ค่ะ หมายถึง…พวกเราสนิทกันมากๆ คือเราไม่ได้เป็นแฟนกันนะคะ
แต่หนูก็รู้มาโดยตลอดว่าเทย่าชอบหนู แล้วบางทีหนูก็คิดว่าหนูก็ชอบเทย่าเหมือนกัน
แต่แค่ …หนูไม่รู้ คือ ยังไงก็ตามหนูแค่อยากจะบอกครูว่า หนูรักเทย่ามากๆเลยค่ะ
แล้วก็อยากบอกกับเทย่าตัวจริงๆด้วยเหมือนกัน

อลิสเดินเข้ามาหาลลินเธอจับไปที่ไหล่ของนักเรียนอย่างเบามือ

อลิส ขอบคุณนะลลิน แล้วครูก็คิดว่าเทย่าต้องได้ยินด้วยแน่นอน

ลลิน (พยักหน้า)ค่ะ…แล้วก็หนูมีเรื่องอยากจะขอครูอลิสด้วยได้ไหมคะ

อลิส ถ้าเธอจะขอให้ครูไม่เอาเรื่องนี้ไปบอกใคร คำตอบคือ ได้จ่ะ…ครูจะไม่บอกใคร

ลลิน ขอบคุณนะคะ…หนูรักเทย่าค่ะ

อลิส ครูก็รักเทย่าเหมือนกัน…ครูขอกอดเธอได้มั้ย

ลลินไม่ตอบอะไรเธอกอดอลิสทันทีอลิสกอดกลับ หลังจากนั้นลลินก็เดินออกไป ไฟเปลี่ยนมาที่ร้านเกมของบิ๊ก

ฉาก 17 จบเกม

สถานที่ ร้านเกมของบิ๊กและปราสาทในเกม
เวลา ต่อเนื่อง

อลิสเดินมาที่ร้านเกมของบิ๊ก

อลิส ฉันพร้อมแล้ว!

บิ๊กเริ่มสตรีมอีกครั้ง

บิ๊ก เจ่ง!!! แต่ผมมีบางอย่างจะต้องบอกพี่ไว้ก่อน

อลิส อะไร

บิ๊ก คือในช่วงสุดท้ายของเกมนี้ ผมจะไม่ได้เล่นตัวละครเทย่าแล้วนะพี่

อลิส แล้วใครเป็นคนเล่นล่ะ

บิ๊ก เทย่าเป็นคนเล่น

อลิสนิ่งไปสักพัก

อลิส โอเค ลุยเลย!

บิ๊กยิ้ม

บิ๊ก เอาล่ะคร้าบบ ถ้าเพื่อนๆพร้อมจบเกมกันแล้วล่ะก็…Let's Go!!

ทุกอย่างค่อยๆเปลี่ยนเข้าเกมอีกครั้ง

บิ๊กพยายามเรียกมาร์คอสและเลนดีสแต่พวกเขาไม่อยู่ในเกมแล้ว

อลิส เกิดไรขึ้นอ่ะ

บิ๊ก คือ เกมของรอนนี่กับเรนนี่มันขึ้นว่าจบแล้วอ่ะพี่

อลิส แล้วเทย่าล่ะ

บิ๊ก เอ่อ เอาจริงผมก็ยังไม่รู้เลย ก็อย่างที่บอกช่วงท้ายของเกมผมไม่ได้เล่นแล้ว แล้วมันก็เป็นความลับของเทย่า ที่ยังไม่มีใครรู้

อลิส เค แล้วเทียแมตล่ะอยู่ที่ไหน

บิ๊ก เท่าที่รู้นะ เทียแมตเป็นคนที่สามารถเปลี่ยนรูปร่างได้ ซึ่งแปลว่า อาจจะเป็นใครในเกมนี้ก็ได้

แล้วบางทีเทย่าอาจจะจงใจให้พี่ทำภารกิจที่เหลือนี้…คนเดียว

สตีฟเข้ามาทันที

สตีฟ ข้าคือสตีฟผู้ยิ่งใหญ่และข้ามาที่นี่เพื่อกำจัดเทียแมต

อลิส นี่นายรู้หรอเทียแมตอยู่ไหน

สตีฟ ข้าคือสตีฟผู้ยิ่งใหญ่และข้ามาที่นี่เพื่อกำจัดเทียแมต

อลิส โอ้ย ทำไม NPC ตัวนี้ไม่มีประโยชน์เลย … (กับตัวเอง) โอเค ใจเย็นอลิส เธอทำได้ (หลับตา สูดหายใจเข้าลึก) เทียแมตตต!!!!

บิ๊ก เห้ย ตะโกนเรียกเนี่ยนะ

อลิสยังคงตะโกนเรียกเทียแมตอยู่เรื่อย และในขณะที่อลิสตะโกนอยู่นั้น เสียงเทย่าก็ดังขึ้น

เทลิอุส มาแล้วหรอ อลิส

อลิส เทย่า เธออยู่ไหน

เทลิอุส ฉันอยู่ตรงนี้แหละ

อลิส ไหนล่ะ ฉันไม่เห็นเธอ เธออยู่ที่ไหน

เทลิอุส เธอพร้อมที่จะจบเกมนี้แล้วหรอ

อลิสนิ่งไป

อลิส …ฉันอยากจบเกมนี้แล้ว

เทลิอุส ฉันถามว่าเธอ**พร้อม**ที่จะจบเกมนี้แล้วใช่มั้ย

อลิสนิ่งไปอีกสักพักก่อนจะตอบ

อลิส พร้อม ฉันพร้อม!

เทย่ายิ้ม เธอเดินเข้ามาหาอลิสเธอยื่นดาบให้เขา

เทย่า เอานี่ไป เธอต้องใช้มัน

อลิส แล้วเธอล่ะ

เทย่า ฉันไม่ต้องใช้ดาบหรอก…เพราะว่าเธอต้องเอาดาบนี่ แทงฉันให้ได้

อลิส หมายความว่าไง

เทย่า หมายความว่าเทียแมตอยู่ตรงหน้าเธอแล้วนี่ไง

อลิสนิ่งไป เทย่าเดินไปที่หลังเวที ไฟบนเวทีค่อยมืดลงเหลือเพียงแสงที่ส่องไปที่อลิสที่กำลังยืนนิ่งอยู่สักพักก่อนจะรู้สึกตัว

อลิส เทย่า เทย่าา เทย่าาา

เทย่า ถ้าเธอพร้อมที่จะจบเกมแล้วล่ะก็ เธอก็ต้องฆ่าบอสตัวสุดท้ายให้ได้อลิส!

ไฟสว่างวาบขึ้นพบกับมังกรห้าหัวที่มีเทย่าเป็นใจกลางของมัน

อลิส (ตกใจ มองไปรอบๆ) นี่มันอะไรกัน เธอเป็นอะไรกันแน่เทย่า

เทย่า สู้กับฉันอลิส!

อลิส ฉันไม่เข้าใจ ทำไมเธอถึงกลายเป็นบอสตัวสุดท้ายนี่ด้วย

เทย่า ฉันเป็นบอสตัวสุดท้ายของเธออยู่แล้วอลิส

มังกรเริ่มโจมตีอลิส อลิสได้รับบาดเจ็บแต่เธอไม่สู้ตอบ เธอพยายามวิ่งหนี
อลิส ฉันไม่สู้กับเธอ!

เทย่า เธอต้องสู้!

มังกรโจมตีอีกครั้ง

อลิส ไม่! เธอเป็นน้องสาวของฉันนะ ฉันไม่สู้กับเธอ

เทย่า เธอต้องสู้อลิส สู้กับฉัน ในโลกของฉัน!

มังกรกระจายตัวออกพวกมันค่อยๆกลืนกินอลิสทีละส่วน

เงา เธอต้องสู้อลิส

เงา สู้กับสิ่งที่เธอไม่เคยสู้

เงา ทำสิ่งที่เธอต้องการจริงๆ

เงา เผชิญหน้ากับมัน

ทั้งหมด แล้วผ่านมันไปให้ได้

เสียงเทย่าดังขึ้นอีกครั้ง แต่คราวนี้เสียงของเธอไม่ได้ดูโหดร้ายเหมือนคราวแรก

เทย่า เธอไม่ได้สู้กับฉัน เธอสู้กับตัวเองอลิส

ตอนนี้มังกรกลืนกินร่างอลิสไปหมดแล้ว…สักพักหนึ่งอลิสส่งเสียงออกแรงแล้วจู่ๆพวกมังกรที่คลุมอลิสอยู่ก็ระเบิดออกและกระจายไป เราจะเห็นอลิสที่ยืนอย่างมั่นคงจับดาบแบบมั่นใจ ดาบของเทย่าที่เคยมอบไว้ให้กับอลิสมันส่องแสงออกมา

อลิส โอเค เทย่า ฉันจะสู้!

มังกรกลับไปรวมตัวอีกครั้ง อลิสเข้าสู้กับมังกรด้วยความมั่นใจและกล้าหาญ และเธอก็สามารเอาชนะมันได้ เธอปักดาบสุดท้ายไปที่มังกร และนั่นทำให้ทุกอย่างนิ่งไป อลิสนิ่งไปสักพักกับความเงียบที่เกิดขึ้น เธอหยิบจิ๊กซอตัวสุดท้ายขึ้นมา ไปประกอบที่โต๊ะ สักพักนึงแสงไฟก็เริ่มเปลี่ยนไป จิ๊กซอทั้งสี่มารวมกันเผยให้เห็นภาพหนึ่งสือสีแดงเล่มหนึ่ง มันคือหนังสือเกมเล่มแรกที่เทย่าเคยเขียนไว้ อลิสเปิดมันออกและวางไว้ที่โต๊ะ และนั่นทำให้พวกมังกรค่อยๆสลายตัวออกไป เผยให้เห็นเทย่าที่ไม่มีเกราะเธอแต่งตัวปกติวิ่งเข้ามาที่โต๊ะเธอหยิบหนังสือนั่นมาเขียนและวาดรูปด้วยความสุข เสียงคำพูดของเดทย่าในตอนนั้นก็ดังขึ้น

เสียงเทย่า ฉันจะออกเดินทางไปกับพี่สาวเพื่อพิชิตเกมและทำให้เราทั้งคู่มีความสุข
การผจญภัยมันแสนยากลำบากและเต็มไปด้วยอันตราย
มีทั้งสัตว์ประหลาดและผู้ร้ายที่คอยโจมตีเรา
แต่ฉันไม่กลัว เพราะพี่สาวฉันเป็นอัศวิน
พี่สาวฉันจะต้องปกป้องฉันจากอันตรายได้แน่!
ถ้าฉันอยู่กับพี่จะไม่มีอะไรมาทำร้ายฉันได้

หลังจากนั้นเทย่าก็ชูหนังสือขึ้นเธออ่านมันในใจด้วยความสุข และทันใดนั้นเสียงและเงาต่างๆก็บุกเข้ามาพวกมันเหมือนกำลังมาแย่งหนังสือนั่นแต่เทย่าปกป้องมันไว้อย่างดี

อลิสเริ่มตกใจ

เสียงยูมิ“ดูยัยเนิร์ดนี่สิ เขียนการ์ตูนอะไรอยู่ไร้สาระชมัด”

เสียงริกะ “นี่อย่าพูดแบบนั้นเลย คนไม่มีเพื่อนคบก็แบบนี้แหละ”

เสียงยูมิ“แน่สิใครจะอยากเป็นเพื่อนกับทอม”

เสียงลลิน “ฉันขอตัวก่อนนะเทย่า”
“เทย่า ฉันว่าเราห่างกันหน่อยจะดีกว่านะ”

เสียงอลิส “นี่เทย่า เธอเลิกเล่นเกมไร้สาระพวกนี้ได้มั้ย เกรดเธอตกละนะ”
“นี่เทย่าได้ยินฉันมั้ยเนี่ย”
“นี่ เธอช่วยเลิกทำตัวแปลกได้มั้ย”
เสียงอลิส “แม่หนูไม่รู้ว่าจะต้องทำไงกับน้องแล้ว”
“โอ้ยนี่เวร่า เธอก็รู้ว่าน้องฉันน่ะแปลก”
“เทย่า นั่นเธอจะไปไหนหน่ะ ล้อจักรยานนั่นมันพังอยู่นะเทย่า”

เสียงแตรรถดังขึ้นพร้อมกับเสียงรถชน โลกในความทรงจำหายไปทันทีกลับมาเป็นเกมปกติ

อลิส เทย่า! เทย่าา! เทย่าาาา!!!....(ทรุดลงไปที่พื้น) ฉันขอโทษเทย่า

เทย่าเดินออกมาด้านหลังอลิส

เทย่า อลิส

อลิสหันไป เธอตกใจที่เห็นเทย่า เธอรีบลุกขึ้น

อลิส เทย่า!

เทย่า สนุกมั้ย

อลิส อะไรนะ

เทย่า ฉันถามว่า เกมนี้สนุกมั้ย

อลิสพยักหน้า

เทย่า เกมจบแล้วล่ะ เธอชนะแล้วอลิส วิญญาณของฉันถูกปลดปล่อยแล้ว (ยิ้ม)

อลิส แล้วฉันต้องทำอะไรต่อ
เทย่า (ส่ายหน้า) ไม่แล้วอลิส…ถึงเวลาจากกันแล้ว

อลิส แต่ฉันเพิ่งได้รู้จักเธอเองนะเทย่า…ฉันเล่นเกมนี้ซ้ำได้มั้ย

เทย่า ถ้าเธอเล่นซ้ำเธอก็จะไม่สนุกเหมือนคราวนี้หรอก…เธอหน่ะต้องเล่นเกมใหม่แล้ว

อลิส เธอจะสร้างเกมอีกหรอ

เทย่า เปล่า ฉันสร้างเกมไม่ได้แล้วอลิส เกมนี้ออกมาจากจิตวิญญาณของฉัน
และเมื่อมันได้รับลมหายใจฉันเลยได้หายใจอีกครั้ง…(หยุด)
เธอต้องเป็นคนสร้างเกมเองแล้ว
สร้างมันด้วยจิตวิญญาณกับลมหายใจของเธอทั้งหมดที่มี

อลิสนิ่งไปสักพัก เธอค่อยๆยิ้มออกมา

อลิส ขอบคุณนะเทย่า

เทย่า ฉันจะอยู่กับเธอเสมอ ถึงแม้จะไม่ใช่ข้างๆก็ตาม…ฉันรักเธอ พี่สาวของฉัน

ทั้งคู่กอดกัน ในขณะเดียวกันทุกอย่างด้านหลังก็ค่อยเคลื่อนที่เปลี่ยนกลับเป็นโลกจริง โลกเกม Dungeon of Geeks ค่อยสลายไปอย่างช้าๆ

อลิส ฉันรักเธอ น้องสาวของฉัน…(มองไปรอบๆ)ได้เวลาจากกันแล้วใช่มั้ย

เทย่ายิ้ม

เทย่า ไว้เจอกันนะ

หลังจากนั้นเทย่าก็ค่อยๆเลือนหายไป ทุกอย่างค่อยแปรเปลี่ยนกลับมาเป็นห้องลับของบิ๊กตามเคย บิ๊กยืนอยู่ที่โต๊ะเกมเช่นเคย อลิสมองไปรอบๆอีกครั้ง เธอค่อยๆเดินมาที่โต๊ะเกม ข้างๆบิ๊กเธอมองไปที่โน๊ตบุ๊คก่อนจะปิดมันลงอย่างช้าๆด้วยตัวเอง

อลิส ไว้เจอกันนะ เทย่า

หลังจากนั้นผู้หญิงคนนึงก็เดินออกมา เธอคือเวร่าในคาบ Narrator เหมือนตอนแรกอีกครั้ง

เวร่า และแล้ว เกม The Dungeon of Geeks ก็ถูกพิชิตได้สำเร็จ วิญญาณของเทลิอุสอัสวินในตำนานได้ถูกปลดปล่อย และ**ชาวบ้าน**ในเมืองเอเธนส์ก็กลับมาสงบสุขอีกครั้ง…

สมาชิกทีมสุดเจ่งอย่าง **รอนนี่ เรนนี่ และ บิ๊ก**ก็ปรากฏตัวขึ้นตามที่เวร่าเล่า

เวร่า สมาชิกทีมสุดเจ่ง หลังจากจบภารกิจพวกเขาก็ยังใช้ชีวิตต่อไปตามปกติ รอนนี่และเรนนี่ก็ยังคงเป็นพี่น้องที่คอยซัพพอร์ตกันและตั้งใจกับการเรียนเสมอถึงแม้บางครั้งอาจจะแอบพ่อแม่เล่นเกมบ้างก็ตาม … ส่วน บิ๊ก เดอะ เกมเมอร์ สแลมเมอร์ สตรีมเมอร์สุดกวนของเราก็ยังคงสตรีมและพูดคุยกับแฟนๆของเขาต่อไปแล้วตอนนี้เหมือนเขาก็มีพี่สาวคนใหม่ซะแล้ว…

อลิสปรากฏตัวขึ้นบนเวทีอีกครั้ง

อลิส นี่เด็กๆฉันซื้อขนมมาฝาก

อลิสเข้าไปยืนในวงเล่นเกมกับเด็กและพูดคุยกัน

เวร่า ส่วนพี่สาวอลิส อัศวินหน้าใหม่สุดทึ่ม เธอได้ปลดปล่อยดวงวิญญาณของน้องสาว (หยุด) **แล้วเธอก็ได้ปลดปล่อยตัวเองเช่นกัน…(มองไปที่กลุ่มและหันลับมาหาผู้ชม)** ในที่สุดมาร์คก็ขออลิสแต่งงานสักที แล้วดูเหมือนว่าอลิสก็จะตอบตกลงด้วย… แต่ก็นั่นแหละค่ะ เมื่อหนึ่งเส้นทางจบลงมันก็จะมีเส้นทางใหม่รอเราอยู่เสมอ….(หันไปมองกลุ่มเด็กๆและอลิส)

อลิส สวัสดีเทย่า … สบายดีไหม…ฉันเจอเกมของฉันแล้วนะ มันยากมากๆเลย…ยากซะจนฉันก็ไม่รู้ว่าฉันจะชนะเกมนี้รึเปล่า แต่ถึงมันจะยาก ฉันก็จะเล่นมันต่อนะ …เล่นมันด้วยจิตวิญญารกับลมหายจทั้งหมดที่ฉันมี… ฉันกล้าหาญแล้ว ใช่ไหม…….ขอบคุณนะเทย่าแล้วเจอกันใหม่ ในด่านถัดไปนะ

เวร่า และนี่คือเรื่องราวของอลิสค่ะ ผู้หญิงที่เพิ่งรู้ว่า
ทางออกของปัญหาคือการย้อนกลับมาทำความเข้าใจกับตัวเอง

ไฟบนเวทีค่อยๆเปลี่ยนไปหลังจากนั้นเธอก็เดินออกมาที่ด้านข้างของโต๊ะเธอเอามือตบไปที่โต๊ะเบาๆก่อนจะเดินจากไป ไฟค่อยๆเฟดลงและดับไป…End

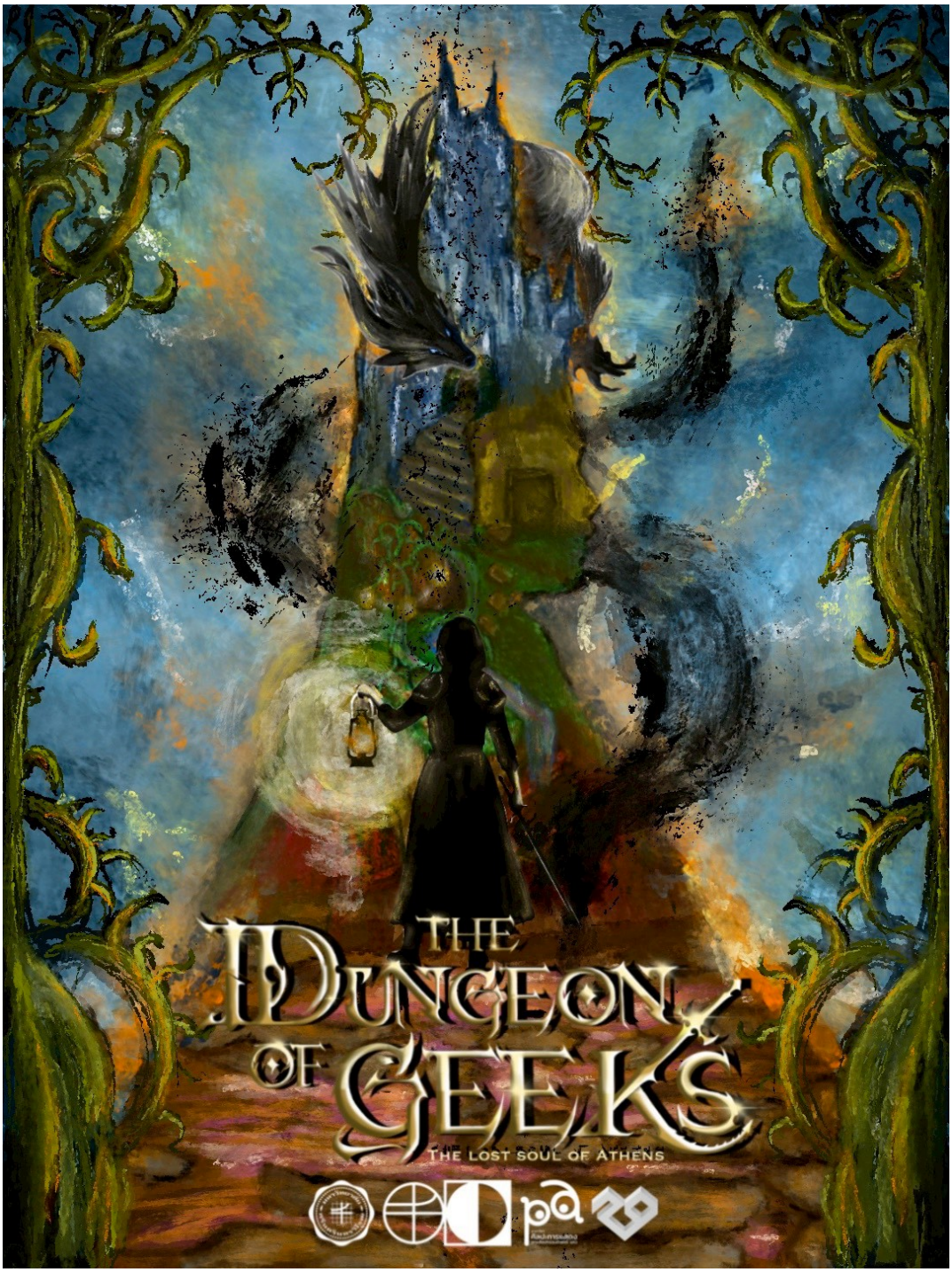


ภาคผนวก ข

เอกสารประกอบการประชาสัมพันธ์

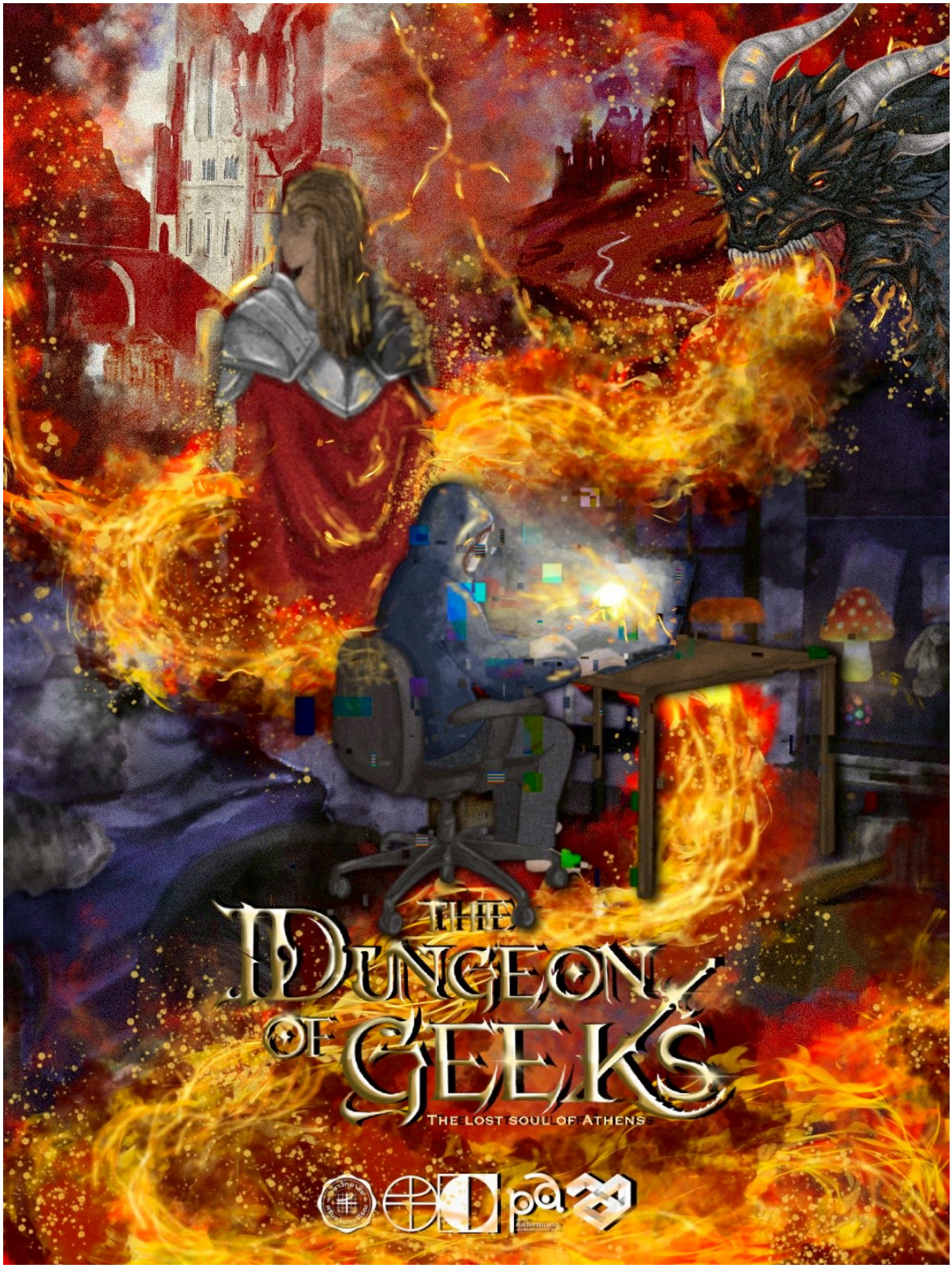
ภาพโปสเตอร์โปรโมท

ละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks



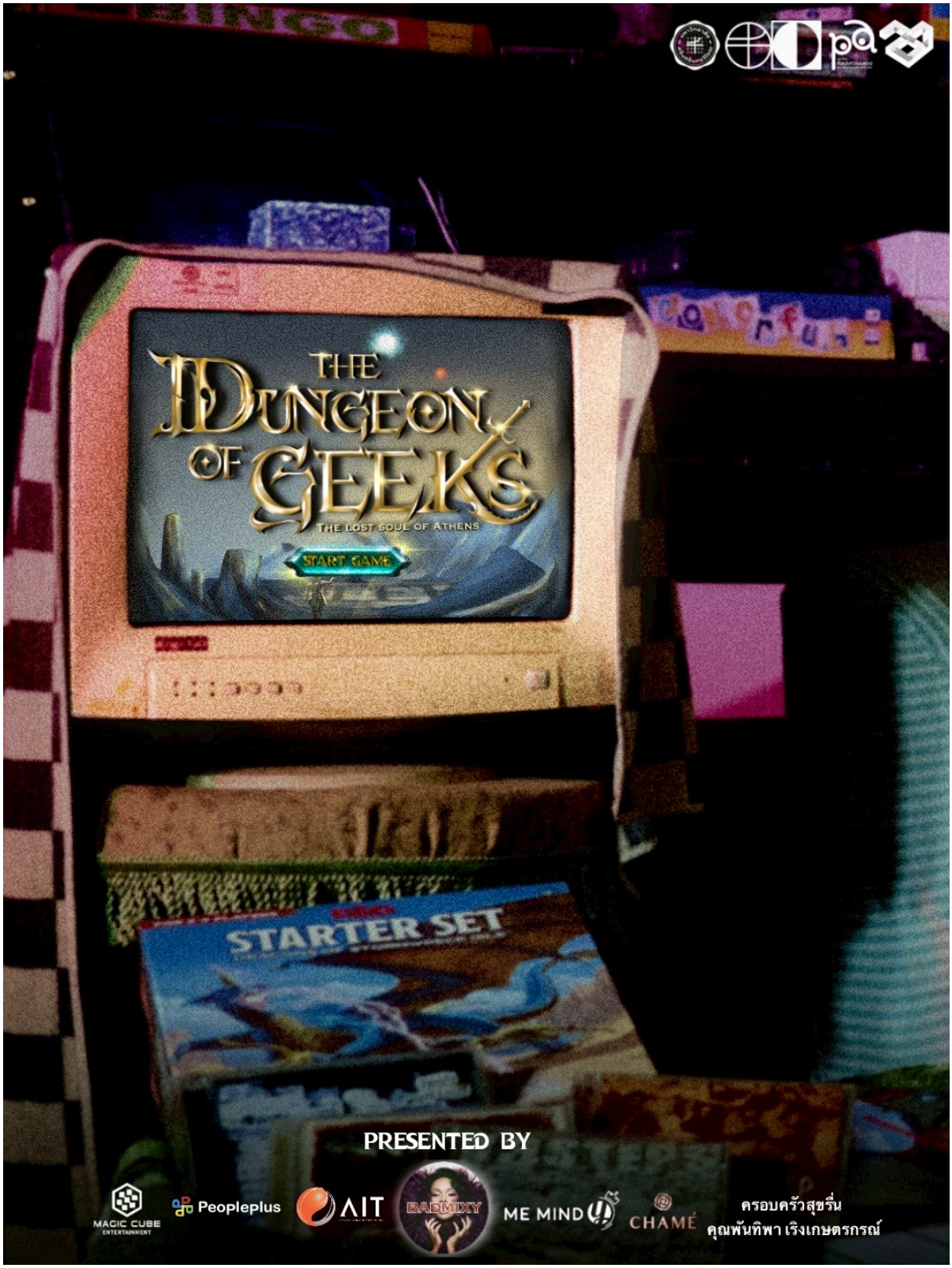
ภาพที่ 4.4 : ภาพโปสเตอร์โปรโมทละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 4.5 : ภาพโปสเตอร์โปรโมทละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 4.6 : ภาพโปสเตอร์โปรโมทละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks (3)

ที่มา : ผู้ศึกษา



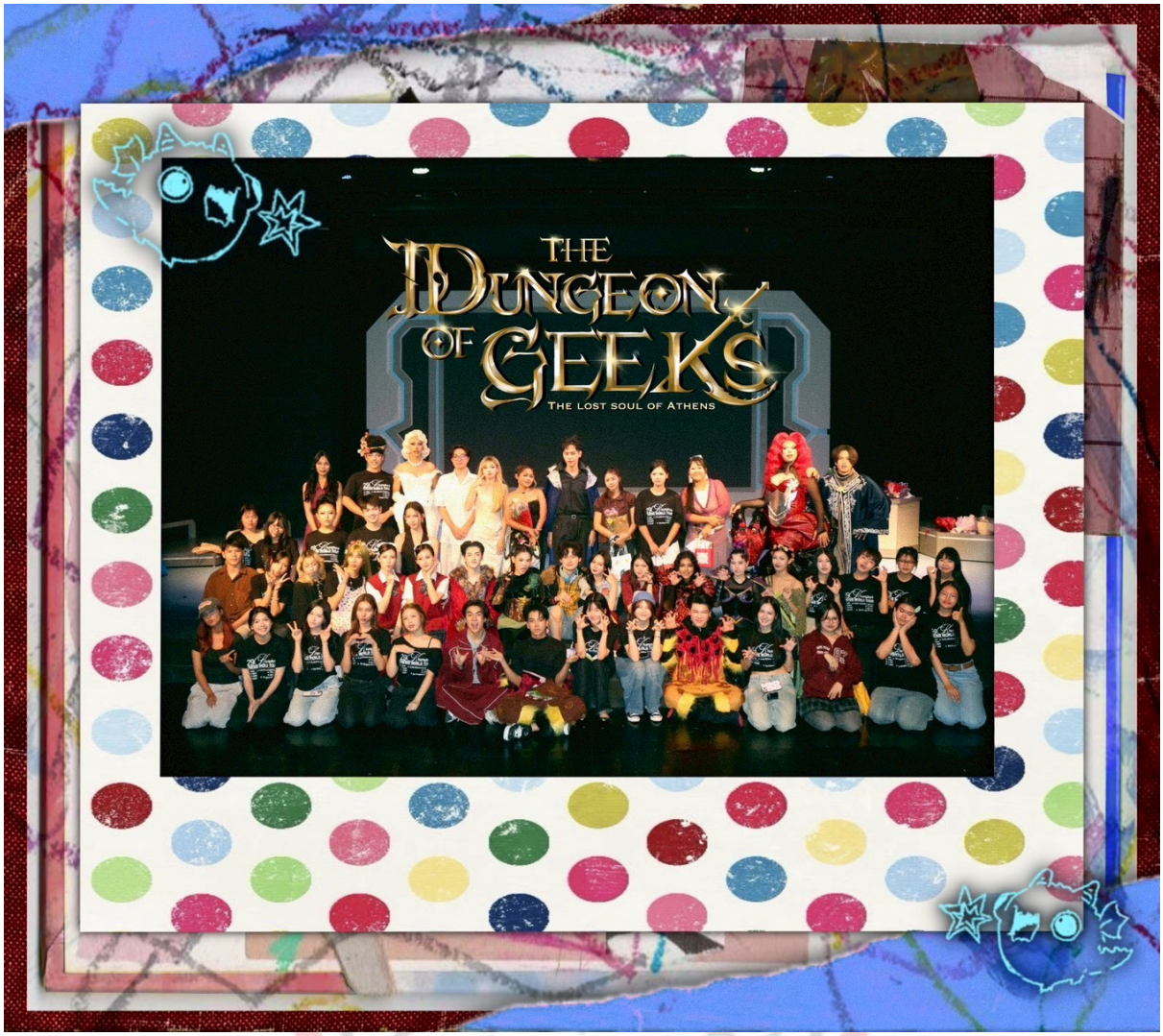
ภาพที่ 4.7 : ภาพโปสเตอร์โปรโมทละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks (4)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 4.8 : ภาพสมาชิกในโปรดักชันละครเวทีเรื่อง The Dungeon of Geeks

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 4.9 : ภาพ The Dungeon of Geeks

ที่มา : ผู้ศึกษา