

THE FINDING ERRORS LINCOLN

Adapted from William Shakespeare's play
"the comedy of Errors"

"คุณครับ คือผมอยากจะบอกว่า
ผมคิดคำโปรยไม่ออกแล้ว ขอบายตรงได้งา
มาดูแลครเราเถอะนะครับ (โอไมจ้ออมา)"

ละครเรื่องนี้ดูแล้วรอย

ไปเสเตอร์นี้สับสนพว่อน

ดีเออเรอร์-เอ้อแอ่อ?...อ้อแอ่อ...?

13-14 MARCH 2026



บทกวี เรื่องฮิลลิวเวก . ชัยรัช ไควนัทสกูล . ดาวิออน จันทาสโซ . ปิธิดา ตันขลิล . บุญญาดา เชนมาปะชัย . ภัรดา ธนคุณโสธา
อัสระ สังจวิบิจสกูล . กักยิลล สุนใจบุญ . พิศดา พรหมนารถ . สุพิชญา อัมพรจิต . ณิชานันท์ เสวตศิริกาญจน์
COSTUME ฌีฏฐ์กาญจน์ จันทรหอม . สรรณ บวลประดิษฐ์ . SCENE DESIGN กุลกิสสร ช้างสี . LIGHTING เมกาวีร์ อยู่บำรุง . SOUND/GRAPHIC DESIGN ทิฏฐิตาณัฐ พรหมศักดิ์ . กำกับการแสดง อุบลฤทธิ ลาภยงไพศาล



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง The Errors เอ้อเธอ อ้อเธอ

นางสาว กุลภัสสร ช้างสี
นางสาว ทิตติธิดาณัฐ พรหมภักดี
นางสาว ณัฏฐ์กานต์ จันทร์หอม
นางสาว นภาวีร์ อยู่บำรุง
นางสาว รสริน นวลประดิษฐ์
นางสาว ภัรดา ธนคุณโยธา
นาย ชัยธัช โกวินันท์สกุล
นาย ฌภัทร เรืองชัยคิวเวท
นางสาว ดาลีออน จันทาลีไซ
นางสาว บุญญาดา เตชมานะชัย
นางสาว ปิยธิดา ต้มขลิบ
นาย อุกกฤษฎ์ กาญจโนภาส

สาขาศิลปการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2568



โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...?

นางสาว กุลภัสสร ช้างสี
นางสาว ชิตธิธิดาณัฐ พรหมภักดี
นางสาว ณัฐกานต์ จันทร์หอม
นางสาว นภาวีร์ อยู่บำรุง
นางสาว รสริน นวลประดิษฐ์
นางสาว ภีรดา ธนคุณโยธา
นาย ชัยธัช โกวินท์สกุล
นาย ณภัทร เรืองชัยวิเวท
นางสาว ดาลีวอน จันทาลีไซ
นางสาว บุญญาดา เตชมานะชัย
นางสาว ปิยธิดา ตี๋มขลิบ
นาย อุกกฤษฎ์ กาญจโนภาศ

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2568

ศิลปะการแสดงนิพนธ์
โครงการศึกษากระบวนการผลิตละครเวที
เรื่อง The Errors เอ้อเธอ?...อ้อเธอ...?

ของ

- | | | | |
|-----|---------------------|----------------|--------------------------|
| 1. | นางสาว กุลภัสสร | ช่างสี | รหัสประจำตัว 65110010216 |
| 2. | นางสาว ทิตติดาณัฏฐ์ | พรหมภักดี | รหัสประจำตัว 65110010221 |
| 3. | นางสาว ณัฏฐ์กานต์ | จันทร์หอม | รหัสประจำตัว 65110010222 |
| 4. | นางสาว นภาวีร์ | อยู่บำรุง | รหัสประจำตัว 65110010226 |
| 5. | นางสาว รสริน | นวลประดิษฐ์ | รหัสประจำตัว 65110010230 |
| 6. | นางสาว ภริดา | ธนคุณโยธา | รหัสประจำตัว 65110010247 |
| 7. | นาย ชัยรัช | โกนันทสกุล | รหัสประจำตัว 65110010248 |
| 8. | นาย ณภัทร | เรืองชัยคิวเวท | รหัสประจำตัว 65110010250 |
| 9. | นางสาว ดาลิออน | จันทาลิไซ | รหัสประจำตัว 65110010254 |
| 10. | นางสาว บุญญาดา | เตชมานะชัย | รหัสประจำตัว 65110010257 |
| 11. | นางสาว ปิยธิดา | ดีมขลิบ | รหัสประจำตัว 65110010259 |
| 12. | นาย อุกกฤษฎ์ | กาญจน์ภาส | รหัสประจำตัว 65110010271 |

ศิลปะการแสดงนิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร์บัณฑิต
สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

หัวหน้าสาขาวิชาศิลปะการแสดง

อาจารย์ที่ปรึกษา

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์	2
1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า	2
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ	3
บทที่ 2	4
2.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการกำกับการแสดง	4
2.1.1 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับบทละคร The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ?...	4
2.1.1.1 ประวัติผู้เขียนบทละครเรื่อง The Comedy of Errors	4
2.1.2 ความหมายของผู้กำกับการแสดง.....	5
2.1.3 บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง	5
2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ?...	6
2.1.4.1 แนวคิดการดัดแปลงบริบท	6
2.1.4.2 จำแนกตามลักษณะของเรื่อง	6
2.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการแสดง.....	7
2.2.1 หน้าที่ของนักแสดง	7
2.2.2 เครื่องมือของนักแสดง	7
2.2.2.1 ร่างกาย	7
2.2.2.2 เสียง.....	7
2.2.2.3 อารมณ์และความรู้สึก	8
2.2.2.4 การวิเคราะห์ทำความเข้าใจบทละคร.....	8
2.2.3 ทฤษฎีในการแสดง.....	8
2.2.3.1 เทคนิควิพอยต์ (Viewpoints Technique).....	8

สารบัญ (ต่อ)

หน้า

2.2.3.2	แปดประเภทตัวละครสุขนาฏกรรม (The Eight Characters of Comedy).....	9
2.2.3.3	คอมมีเดีย เดลลาร์เต (Commedia dell'arte).....	9
2.2.3.4	การด้นสด (Improvisation)	10
2.3	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง	10
2.3.1	แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบฉาก.....	10
2.3.1.1.	ทฤษฎีความสมมาตร (Symmetry and Balance)	11
2.3.1.2	จังหวะเวลาและพลวัตเชิงกลไกของพื้นที่ (Tempo and Mechanical Dynamics of Space).....	11
2.4	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง.....	12
2.4.1	แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	12
2.4.1.1	พร็อพในฐานะ "ผู้เล่าเรื่อง" ที่แยกขาดจากตัวละคร (Props as Independent Narrators).....	12
2.4.1.2	ทฤษฎีนามนัยทางภาพ (Visual Metonymy)	12
2.5	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง	13
2.5.1	ทฤษฎีสี (Color Theory) และจิตวิทยาของสี (Color Psychology)	13
2.5.2	จิตวิทยาการแต่งกาย (Fashion Psychology).....	14
2.5.3	สัญวิทยา (Semiotics)	14
2.5.4	หลักความสมดุลและความกลมกลืนในการออกแบบ (Balance and Harmony in Design).....	15
2.5.5	แนวคิดเรื่องการสะท้อนและอัตลักษณ์ (Mirror and Identity)	16
2.6	ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง	16
2.6.1	แนวคิดและทฤษฎีสรีรวิทยา.....	17
2.6.2	บทบาทของแสงในการแสดง.....	17
2.6.3	คุณสมบัติของแสง	18

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
2.6.3.1 ความเข้มของแสง (Intensity).....	18
2.6.3.2 สีของแสง (Color).....	18
2.6.3.3 ทิศทางของแสง (Direction).....	18
2.6.3.4 คุณภาพของแสง (Quality of Light).....	18
2.6.4 กระบวนการออกแบบแสง.....	18
2.6.4.1 แนวคิดการใช้แสง.....	19
2.6.5 การออกแบบแสงในเชิงสัญลักษณ์.....	19
2.6.5.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้พลังงานไฟฟ้า.....	20
2.7 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเสียงและมัลติมีเดียเพื่อการแสดง.....	20
2.7.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเสียงเพื่อการแสดง.....	21
2.7.1.1 ไดเจติก ซาวนด์ (Diegetic Sound).....	21
2.7.1.2 นอน-ไดเจติก ซาวนด์ (Non-Diegetic Sound).....	21
2.7.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง.....	21
2.7.2.1 มัลติมีเดีย (Multimedia).....	21
2.7.2.2 ภาพตัดปะ (Collage Art).....	22
2.7.2.3 การจัดวางตัวอักษร (Typography).....	22
บทที่ 3.....	24
3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง.....	24
3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง.....	24
3.1.1.1 การคัดเลือกบทละคร.....	24
3.1.1.2 การวิเคราะห์บทละคร.....	25
3.1.1.3 การคัดเลือกนักแสดง.....	29
3.1.1.4 การคัดเลือกนักออกแบบ.....	33

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.1.2 ขั้นตอนการกำกับกับการแสดง	35
3.1.2.1 การซ้อมอ่านบท	35
3.1.2.2 กระบวนการซ้อม	36
3.1.3 สรุปปัญหาและแนวทางการแก้ไข	45
3.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง	47
3.2.1 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงครั้งที่1 (30%)	47
3.2.1.1 การเตรียมตัวก่อนการคัดเลือกนักแสดง.....	47
3.2.1.2 การทำความเข้าใจ การค้นคว้าหาข้อมูลอ้างอิงและสร้างบทละครร่วมกัน	49
3.2.1.3 การวิเคราะห์ตัวละคร.....	49
3.2.1.4 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%)	58
3.2.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงครั้งที่2 (50%)	61
3.2.2.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง.....	61
3.2.2.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%)	63
3.2.3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงครั้งที่3 (70%)	65
3.2.3.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง.....	65
3.2.3.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)	68
3.2.4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงครั้งที่4 (100%)	70
3.2.4.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง.....	70
3.2.4.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%)	73
3.2.5 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal).....	76
3.2.5.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง.....	76
3.2.5.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่.....	81
3.2.6 ผลงานการแสดง.....	84

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.2.6.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1 (รอบครอบครัว)	84
3.2.6.2 ผลงานการแสดงรอบที่2 (วันศุกร์)	85
3.2.6.3 ผลงานการแสดงรอบที่3 (วันเสาร์)	85
3.3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก	85
3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนทำการแสดง (Pre-production)	85
3.3.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม	85
3.3.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	86
3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบฉาก	86
3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (pre-production)	86
3.3.2.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากครั้งที่ 1 (30%)	86
3.3.2.2 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากครั้งที่ 2 (50%)	89
3.3.2.3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากครั้งที่ 3 (70%)	91
3.3.2.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากครั้งที่ 4 (100%) ...	92
3.3.3 ขั้นตอนการผลิตงานด้านการออกแบบ (Production)	94
3.3.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง	94
3.3.3.2 ช่วงรอบการแสดงจริง	97
3.3.3.3 หลังจากจบการแสดง	97
3.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก	98
3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (pre - production)	98
3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิมและการดัดแปลงบริบท	98
3.4.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	98
3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ	99
3.4.2 ขั้นตอนการทำงานช่วงการแสดง	99

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30 %.....	99
3.4.2.2 การส่งความคืบหน้า 50 %.....	100
3.4.2.3 การส่งความคืบหน้า 70 %.....	101
3.4.2.4 ส่งความคืบหน้า 100 %.....	104
3.4.3 ผลงานการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (production)	105
3.4.3.1 ขั้นตอนการเตรียมผลงานการแสดง	105
3.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย	106
3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดงจริง (Pre – Production)	106
3.5.1.1 การศึกษาบทละครเดิม	106
3.5.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	106
3.5.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย	107
3.5.2 การส่งความคืบหน้า 30%	107
3.5.2.1 แนวคิดการออกแบบ	108
3.5.3 การส่งความคืบหน้า 50%	110
3.5.3.1 การแต่งกายของ “เทวินทร์ เมืองฝั่งนี้” ในเทศกาลปล่อยผี	111
3.5.3.2 การแต่งกายของ “ศรรัก เมืองฝั่งนี้” ในเทศกาลปล่อยผี	111
3.5.3.3 การแต่งกายของ “อรัญญา” ในเทศกาลปล่อยผี	112
3.5.3.4 การแต่งกายของ “ลลนา” ในเทศกาลปล่อยผี	113
3.5.3.5 การแต่งกายของ “เทวินทร์ เมืองฝั่งโน้น” ในเทศกาลปล่อยผี	113
3.5.3.6 การแต่งกายของ “ศรรัก เมืองฝั่งโน้น” ในเทศกาลปล่อยผี	114
3.5.3.7 การแต่งกายของ “ตัวละครหมู่มวล (Ensemble)” ในเทศกาลปล่อยผี	115
3.5.4 การส่งความคืบหน้า 70%	117

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.5.4.1 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “เทวินทร์” เมืองผึ่งนี้.....	118
3.5.4.2 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “ศรรัก” เมืองผึ่งนี้.....	118
3.5.4.3 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “อรัญญา”	118
3.5.4.4 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “ลลนา”	118
3.5.4.5 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “เทวินทร์” เมืองผึ่งโน้น	119
3.5.4.6 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “ศรรัก” เมืองผึ่งโน้น.....	119
3.5.4.7 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ ตัวละครหมู่รวม (Ensemble).....	120
3.5.5 การส่งความคืบหน้า 100%	122
3.5.5.1 “เทวินทร์” เมืองผึ่งนี้และเมืองผึ่งโน้น	123
3.5.5.2 “ศรรัก” เมืองผึ่งนี้และเมืองผึ่งโน้น	126
3.5.5.3 “อรัญญา”	128
3.5.5.4 “ลลนา”	130
3.5.5.5 ตัวละครหมู่รวม (Ensemble).....	132
3.5.6 การทำงานในช่วงก่อนการแสดงจริง	135
3.5.6.1การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกาย.....	135
3.5.6.2 การทำงาน-เตรียมงานในวันแสดงจริงทั้ง 3 รอบการแสดง	148
3.5.7 การทำงานหลังการแสดงจบ (Post production)	156
3.6 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง	156
3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดงจริง (Pre – Production).....	156
3.6.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม.....	156
3.6.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ	156
3.6.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อการออกแบบแสง	157
3.6.2 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบแสงครั้งที่ 1 (30%)	158

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.6.2.1 แนวคิดเบื้องต้นของการออกแบบแสง	158
3.6.2.2 การค้นคว้าข้อมูลแสงในสภาพแวดล้อมจริง	158
3.6.2.3 การจัดทำลำดับเวลาของแสง	158
3.6.2.4 การรวบรวมภาพอ้างอิง	158
3.6.3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบแสงครั้งที่ 2 (50%)	159
3.6.3.1 การพัฒนาแนวคิดหลักของการแสดง	159
3.6.3.2 แนวคิดการออกแบบแสง “ศิลปะสู่ความเหนือจริง”	160
3.6.3.3 การทดลองใช้แสงในกระบวนการแสดงจริง	161
3.6.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบแสงครั้งที่ 3 (70%)	162
3.6.4.1 การทดลองออกแบบแสงในโรงละครจริง	162
3.6.4.2 การทดลองรูปแบบแสงในช่วงก่อนเริ่มการแสดง	163
3.6.4.3 การทดลองการใช้แสงร่วมกับเสียงและอารมณ์ตัวละคร	163
3.6.4.4 การทดลองใช้แสงเฉพาะจุดตามตำแหน่งตัวละคร	163
3.6.4.5 การสลับระหว่างแสงกว้างและแสงปกติ	164
3.6.4.6 การพัฒนาแบบจำลองแสงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์	165
3.6.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบแสงครั้งที่ 4 (100%)	167
3.6.5.1 การทดลองออกแบบแสงในโรงละครจริง	167
3.6.5.2 การพัฒนาเทคนิคการใช้แสง	168
3.6.5.3 กระบวนการเตรียมและปรับปรุงอุปกรณ์แสง	168
3.6.5.4 การพัฒนาแบบจำลองและองค์ประกอบเพิ่มเติม	169
3.6.6 ผลงานการออกแบบแสงช่วงแสดงจริง	172
3.6.6.1 การเตรียมอุปกรณ์และองค์ประกอบแสง	172
3.6.6.2 กระบวนการเตรียมงานก่อนติดตั้ง	173

สารบัญ (ต่อ)

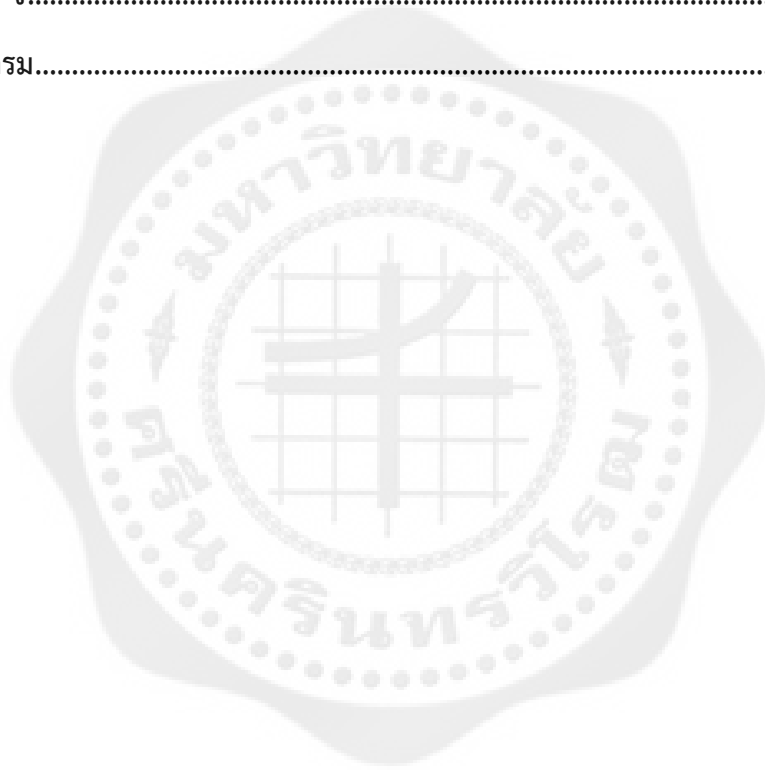
	หน้า
3.6.6.3 กระบวนการติดตั้งและทดลองแสง	174
3.6.6.4 การทดลองในรอบซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)	176
3.6.6.5 ข้อเสนอแนะจากผู้สอน	177
3.6.6.6 สรุปกระบวนการพัฒนา	177
3.6.7 การปรับปรุงแก้ไขก่อนการแสดงจริง (Pre-show Adjustment).....	178
3.6.7.1 การปรับระดับความสว่างของไฟหน้าบ้าน	178
3.6.7.2 การปรับอุณหภูมิสีของแสง (Color Temperature Adjustment)	178
3.6.7.3 การพัฒนาแสงเงาหลังฉาก (Silhouette Lighting).....	179
3.6.7.4 การตรวจสอบระบบและการทดลองรันจริง	180
3.6.8 การดำเนินงานในช่วงการแสดงจริง (Performance Execution).....	180
3.6.8.1 วันแสดงจริงวันแรก	180
3.6.8.2 วันแสดงจริงวันที่สอง.....	181
3.6.8.3 วันแสดงจริงวันที่สาม	182
3.6.9 การทำงานหลังการแสดงจบ (Post production)	184
3.7 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง	185
3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (pre-production)	185
3.7.1.1 ศึกษาบทละครดั้งเดิม	185
3.7.1.2 การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ	185
3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ.....	186
3.7.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (pre-production).....	186
3.7.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%	186
3.7.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%	188
3.7.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%	191

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.7.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%	194
3.7.2.5 ปัญหาและแนวทางแก้ไข	196
3.7.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production).....	197
3.7.3.1 ช่วงก่อนการแสดงจริง	197
3.7.3.2 ช่วงรอบการแสดงจริง	199
3.7.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (post-production).....	200
บทที่ 4	201
4.1 สรุปผลการศึกษาระบบการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงและการกำกับแสดง ในรูปแบบละครเวที เรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ?...	201
4.1.1 สรุปผลการศึกษาด้านการกำกับแสดง	201
4.1.2 สรุปผลการศึกษาด้านการแสดง	202
4.2 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าหาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง อันประกอบด้วย การออกแบบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบแสง และ การออกแบบมีเดีย ในรูปแบบของละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ?...	203
4.2.1 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการทำงานของการสร้างสรรค์ฉากเพื่อการแสดง	203
4.2.2 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการทำงานของการสร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบฉาก	203
4.2.3 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการทำงานของการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย	204
4.2.4 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการทำงานของการสร้างสรรค์การออกแบบแสง	205
4.2.5 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการทำงานของการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย	206
4.2.5.1 กระบวนการก่อนการแสดง (pre-production)	206
4.2.5.2 กระบวนการช่วงการแสดงจริง.....	207
4.3 ข้อเสนอแนะ	207
4.3.1 ข้อเสนอแนะของผู้ชม	207

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
ภาคผนวก ก.....	215
ภาคผนวก ข.....	299
ภาคผนวก ค.....	305
ภาคผนวก ง.....	313
ภาคผนวก จ.....	324
บรรณานุกรม.....	326



สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 2.1 : William shakespeare	5
ภาพที่ 2.2: Johann Wolfgang von Goethe	13
ภาพที่ 2.3: Jacques Lacan	16
ภาพที่ 3.1: ทีมงาน นักแสดงและครูประจำโปรดัคชั่น	35
ภาพที่ 3.2: อ่านบทร่วมกันครั้งแรก	36
ภาพที่ 3.3: การซ้อมวางบท	37
ภาพที่ 3.4: ภาพโปรแกรม Soundplant	38
ภาพที่ 3.5: ตัวอย่างตารางการซ้อมรายเดือน	39
ภาพที่ 3.6: ตัวอย่างตารางการซ้อมสัปดาห์ ...?	39
ภาพที่ 3.7: ภาพการส่งความคืบหน้า 30%	41
ภาพที่ 3.8: ภาพการส่งความคืบหน้า 50%	42
ภาพที่ 3.9: ภาพการส่งความคืบหน้า 70%	43
ภาพที่ 3.10: ภาพการส่งความคืบหน้า 100%.....	45
ภาพที่ 3.11: ภาพตัวอย่างการนำเสนอการออกแบบฉาก 30%	88
ภาพที่ 3.12: ภาพกระบวนการทำงาน การออกแบบฉาก 50%	89
ภาพที่ 3.13: ภาพการส่ง การออกแบบฉาก 50%	90
ภาพที่ 3.14: ภาพแปลน ส่งความคืบหน้า 50%	90
ภาพที่ 3.15: ภาพแปลน ส่งความคืบหน้า 70%	91
ภาพที่ 3.16: ภาพโมเดล 3 มิติส่งความคืบหน้า 70%.....	91
ภาพที่ 3.17: ภาพโมเดล 3 มิติส่งความคืบหน้า 100%.....	92
ภาพที่ 3.18: ภาพโมเดล 3 มิติส่งความคืบหน้า 100%.....	93
ภาพที่ 3.19: ภาพการใช้พื้นที่และการใช้ประตูจำลอง.....	94
ภาพที่ 3.20: ภาพตัวแบบโครงสร้างสำหรับส่ง ซัพพลายเออร์ (Supplier).....	95
ภาพที่ 3.21: ภาพการทำงานก่อนการแสดงจริง	96
ภาพที่ 3.22: ภาพถ่ายก่อนวันแสดงจริง	96
ภาพที่ 3.23: ภาพวันแสดงจริง	97
ภาพที่ 3.24: การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก	99
ภาพที่ 3.25: ภาพการทำงานวันงานปล่อยผี.....	100
ภาพที่ 3.26: ภาพวันงานปล่อยผี.....	101

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.27: ภาพการทำงาน	102
ภาพที่ 3.28: ภาพการทำงาน	102
ภาพที่ 3.29: ภาพการเสริมความแข็งแรงให้อุปกรณ์	103
ภาพที่ 3.30: ภาพการทำงาน	103
ภาพที่ 3.31: ภาพรวมบนเวที	104
ภาพที่ 3.32: ภาพกล่องเก็บรวมอุปกรณ์	105
ภาพที่ 3.33: ภาพวันแสดงจริง	105
ภาพที่ 3.34: ภาพวันแสดงจริง	106
ภาพที่ 3.35: การแต่งกายของ “เทวินทร์ เมืองฝั่งนี้” ในเทศกาลปล่อยผี	111
ภาพที่ 3.36: การแต่งกายของ “ศรรัก เมืองฝั่งนี้” ในเทศกาลปล่อยผี	112
ภาพที่ 3.37: การแต่งกายของ “อรัญญา” ในเทศกาลปล่อยผี	112
ภาพที่ 3.38: การแต่งกายของ “ลลนา” ในเทศกาลปล่อยผี	113
ภาพที่ 3.39: การแต่งกายของ “เทวินทร์ เมืองฝั่งโน้น” ในเทศกาลปล่อยผี	114
ภาพที่ 3.40: การแต่งกายของ “ศรรัก เมืองฝั่งโน้น” ในเทศกาลปล่อยผี	114
ภาพที่ 3.41: การแต่งกายของ “ตัวละครหมู่มวล (Ensemble)” ในเทศกาลปล่อยผี	115
ภาพที่ 3.42: ภาพรวมการแต่งกายเมื่ออยู่บนเวทีเทศกาลปล่อยผี	117
ภาพที่ 3.43: ภาพรวมการ Sketch ตัวละครหลัก (Stage 1)	119
ภาพที่ 3.44: ภาพรวมการ Sketch ตัวละครหลัก (Stage 2)	120
ภาพที่ 3.45: ภาพรวมการตัดปะ (Collage) ตัวละครหมู่มวล (Ensemble)	121
ภาพที่ 3.46: ภาพการ Sketch เปรียบเทียบระหว่าง “เทวินทร์”	125
ภาพที่ 3.47: ภาพการ Sketch เปรียบเทียบระหว่าง “ศรรัก” เมืองฝั่งนี้และเมืองฝั่งโน้น	128
ภาพที่ 3.48: ภาพการ Sketch “อรัญญา” สำหรับส่ง 100%	130
ภาพที่ 3.49: ภาพการ Sketch “ลลนา” สำหรับส่ง 100%	132
ภาพที่ 3.50: ภาพการ Sketch “ตัวละครหมู่มวล” (Ensemble) สำหรับส่ง 100%	134
ภาพที่ 3.51: ภาพชุดของ “เทวินทร์” ทั้งสองเมือง และการเลือกผ้า	135
ภาพที่ 3.52: ภาพการทำผ้าคาดหมวกของ “เทวินทร์” เมืองฝั่งโน้น และ การตัดผ้าทำเสื้อเชิ้ต	136
ภาพที่ 3.53: ภาพการแก้ไขเอี๊ยม และการตัดต่อผ้าทำเสื้อเชิ้ตด้านใน ของ “ศรรัก” เมืองฝั่งนี้	137
ภาพที่ 3.54: ภาพการแก้ไขเอี๊ยม ของ “ศรรัก” เมืองฝั่งโน้น และฝั่งนี้	138
ภาพที่ 3.55: ภาพกระบวนการทำคอร์เซ็ต (Corset) ของ “อรัญญา” (1)	140

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.56: ภาพกระบวนการทำคอร์เซ็ต (Corset) ของ “อริญญา” (2).....	141
ภาพที่ 3.57: ภาพกระบวนการทำกระโปรง ของ “อริญญา”	142
ภาพที่ 3.58: ภาพกระบวนการทำผ้าคลุมไหล่ ของ “อริญญา”	143
ภาพที่ 3.59: ภาพการเย็บเสื้อกั๊กด้านนอก ของ “ลลนา”	144
ภาพที่ 3.60: กระบวนการทำเครื่องแต่งกายตัวละครหม่อมวล.....	146
ภาพที่ 3.61: ภาพรวมด้านการแต่งหน้าและทำผมของนักแสดงทั้งหมด.....	148
ภาพที่ 3.62: บรรยากาศการแต่งหน้าแต่งตัวก่อนขึ้นแสดง	149
ภาพที่ 3.63: ภาพรวมการแต่งกายของ “เทวินทร์” และ “ศรรัก” ในวันแสดงจริง.....	150
ภาพที่ 3.64: ภาพรวมการแต่งกายของ “เทวินทร์” เมืองผังนี้ ในวันแสดงจริง	151
ภาพที่ 3.65: ภาพรวมการแต่งกายของ “เทวินทร์” เมืองผังโน้น ในวันแสดงจริง	151
ภาพที่ 3.66: ภาพรวมการแต่งกายของ “ศรรัก” เมืองผังนี้ ในวันแสดงจริง.....	152
ภาพที่ 3.67: ภาพรวมการแต่งกายของ “ศรรัก” เมืองผังโน้น ในวันแสดงจริง.....	152
ภาพที่ 3.68: ภาพรวมการแต่งกายของ “อริญญา” ในวันแสดงจริง.....	153
ภาพที่ 3.69: ภาพรวมการแต่งกายของ “ลลนา” ในวันแสดงจริง	153
ภาพที่ 3.70: ภาพรวมการแต่งกายของ “นักแสดงหม่อมวล” ในวันแสดงจริง (1).....	154
ภาพที่ 3.71: ภาพรวมการแต่งกายของ “ผู้เล่าเรื่อง” ในวันแสดงจริง	155
ภาพที่ 3.72: ภาพรวมเครื่องแต่งกายของ “นักแสดงหม่อมวล” ในวันแสดงจริง (2)	155
ภาพที่ 3.73: ภาพแนวความคิดการออกแบบแสง.....	157
ภาพที่ 3.74: ภาพจากสไลด์นำเสนอครั้งที่ 1	159
ภาพที่ 3.75: ภาพจากสไลด์นำเสนอครั้งที่ 2	160
ภาพที่ 3.76: ภาพงานแสดงเทศกาล “ปล่อยผี”	161
ภาพที่ 3.77: ภาพงานแสดงเทศกาล “ปล่อยผี”	162
ภาพที่ 3.78: ภาพกระบวนการทำงาน 70%.....	164
ภาพที่ 3.79: ภาพการทดลองไฟเวทีของตัวละคร	165
ภาพที่ 3.80: ภาพจากสไลด์นำเสนอครั้งที่ 3	166
ภาพที่ 3.81: ภาพกระบวนการทำงานในช่วง 100%	167
ภาพที่ 3.82: ภาพกระบวนการซ่อมแซมไฟและสายไฟ	169
ภาพที่ 3.83: ภาพจากสไลด์นำเสนอครั้งที่ 4 (1).....	170
ภาพที่ 3.84: ภาพจากสไลด์นำเสนอครั้งที่ 4 (2).....	171

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.85: ภาพการจัดซื้ออุปกรณ์สำหรับใช้แสดง.....	173
ภาพที่ 3.86: ภาพแผงควบคุมแสง.....	173
ภาพที่ 3.87: ภาพแผนผังแสงเบื้องต้น.....	174
ภาพที่ 3.88: ภาพการแก้ไขตำแหน่งไฟ.....	175
ภาพที่ 3.89: ภาพการติดตั้งไฟกริ่ง.....	175
ภาพที่ 3.90: ภาพการไฟกัสไฟ.....	176
ภาพที่ 3.91: ภาพการทดลองทำเงาหลังฉาก.....	177
ภาพที่ 3.92: ภาพห่อโคมไฟกริ่งด้วยกระดาษ.....	178
ภาพที่ 3.93: ภาพติดแผ่นเจล (Gel) ที่หลอดไฟ.....	179
ภาพที่ 3.94: ภาพการแก้ไขไฟเงา.....	179
ภาพที่ 3.95: ภาพการเตรียมพร้อมเพื่อการแสดง (1).....	180
ภาพที่ 3.96: ภาพการเตรียมพร้อมเพื่อการแสดง (2).....	181
ภาพที่ 3.97: ภาพบรรยากาศวันแสดงจริง.....	182
ภาพที่ 3.98: ภาพรวมวันแสดงจริง (1).....	183
ภาพที่ 3.99: ภาพรวมวันแสดงจริง (2).....	184
ภาพที่ 3.100: สไลด์นำเสนอสำหรับอดีตชั้นโปรดักชั่น The Comedy Of Errors.....	185
ภาพที่ 3.101: สไลด์นำเสนอความคืบหน้า 30%.....	187
ภาพที่ 3.102: สไลด์นำเสนอ (2), คิวและบอร์ดชววินในการส่งความคืบหน้า 30%.....	188
ภาพที่ 3.103: สไลด์นำเสนอความคืบหน้า 50%.....	189
ภาพที่ 3.104: สไลด์นำเสนอมีเดียสำหรับฉายในการส่งความคืบหน้า 50%.....	190
ภาพที่ 3.105: บอร์ดชววินด์ และ ภาพขณะฉายมีเดียระหว่างการแสดงในเทศกาลปล่อยผี.....	190
ภาพที่ 3.106: คิวชววินด์สำหรับการส่งความคืบหน้า 50%.....	191
ภาพที่ 3.107: สไลด์สำหรับการนำเสนอความคืบหน้า 70%.....	192
ภาพที่ 3.108: ภาพขณะซ้อมและส่งความคืบหน้า 70%.....	193
ภาพที่ 3.109: สไลด์นำเสนอมีเดียสำหรับฉายในการส่งความคืบหน้า 70%.....	193
ภาพที่ 3.110: คิวชววินด์สำหรับการส่งความคืบหน้า 70%.....	194
ภาพที่ 3.111: สไลด์สำหรับการนำเสนอความคืบหน้า 100%.....	195
ภาพที่ 3.112: สไลด์นำเสนอมีเดียสำหรับฉายในการส่งความคืบหน้า 100%.....	195
ภาพที่ 3.113: ภาพขณะซ้อมและส่งความคืบหน้า 100%.....	196

สารบัญรูปภาพ (ต่อ)

	หน้า
ภาพที่ 3.114: ภาพขณะทดลองมีเดียสำหรับการแสดงจริง.....	197
ภาพที่ 3.115: คิวและบอร์ดชาวนด์สำหรับรอบการแสดงจริง	198
ภาพที่ 3.116: สไลด์นำเสนอมีเดียสำหรับฉายในรอบการแสดงจริง (1)	198
ภาพที่ 3.117: สไลด์นำเสนอมีเดียสำหรับฉายในรอบการแสดงจริง (2)	199
ภาพที่ 3.118: สไลด์นำเสนอมีเดียสำหรับฉายในรอบการแสดงจริง (3)	199
ภาพที่ 3.119: ภาพขณะฉายมีเดียในรอบการแสดงจริง	200
ภาพที่ 4.1: การแสดงความคิดเห็นของผู้ชม.....	210
ภาพที่ 4.2: ภาพแสดงข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้ชม.....	212
ภาพที่ 4.3: ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์	212
ภาพที่ 4.4: ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์	213
ภาพที่ 4.6: ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์	214
ภาพที่ 4.5: ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์	214
ภาพที่ 4.7: ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์	214

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 3.1 : ตารางการวิเคราะห์โครงเรื่อง.....	26
ตารางที่ 3.2 : ตารางลักษณะเฉพาะของตัวละคร	31
ตารางที่ 3.3 : ตารางปัญหาและการแก้ไข (ผู้กำกับการแสดง)	45
ตารางที่ 3.4 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครอัญญา	50
ตารางที่ 3.5 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครลลนา.....	51
ตารางที่ 3.6 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครศรรัก	53
ตารางที่ 3.7 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครศรรักษ์	54
ตารางที่ 3.8 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครเทวิน	55
ตารางที่ 3.9 : ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครเทวินทร์.....	57
ตารางที่ 3.10 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%) ของตัวละครอัญญา	58
ตารางที่ 3.11 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%) ของตัวละครลลนา.....	59
ตารางที่ 3.12 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%) ของตัวละครศรรัก	59
ตารางที่ 3.13 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%) ของตัวละครศรรักษ์.....	59
ตารางที่ 3.14 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%) ของตัวละครเทวิน.....	60
ตารางที่ 3.15 : ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%) ของตัวละครเทวินทร์	60
ตารางที่ 3.16 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครอัญญา	63
ตารางที่ 3.17 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครลลนา.....	64
ตารางที่ 3.18 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครศรรัก	64
ตารางที่ 3.19 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครศรรักษ์	64
ตารางที่ 3.20 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครเทวิน	65
ตารางที่ 3.21 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครเทวินทร์.....	65
ตารางที่ 3.22 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครอัญญา	68
ตารางที่ 3.23 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครลลนา.....	68
ตารางที่ 3.24 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครศรรัก	69
ตารางที่ 3.25 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครศรรักษ์.....	69
ตารางที่ 3.26 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครเทวิน.....	69
ตารางที่ 3.27 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครเทวินทร์.....	70
ตารางที่ 3.28 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครอัญญา	73
ตารางที่ 3.29 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครอัญญาลลนา.....	74

สารบัญตาราง (ต่อ)

	หน้า
ตารางที่ 3.30 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครศรรัก.....	74
ตารางที่ 3.31 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครศรรัก.....	75
ตารางที่ 3.32 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครเทวิน.....	75
ตารางที่ 3.33 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%)ของตัวละครเทวินทร์.....	76
ตารางที่ 3.34 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครอรัญญา.....	81
ตารางที่ 3.35 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครลลนา.....	81
ตารางที่ 3.36 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครศรรัก.....	82
ตารางที่ 3.37 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครศรรัก.....	82
ตารางที่ 3.38 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครเทวิน.....	83
ตารางที่ 3.39 : ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครเทวินทร์.....	84
ตารางที่ 4.1 : แบบประเมินโครงการและกิจกรรมจากผู้ชม (1)	208
ตารางที่ 4.2 : แบบประเมินโครงการและกิจกรรมจากผู้ชม (2)	211

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

มนุษย์ถูกนิยามและดำรงอยู่ภายใต้โครงสร้างของ “ชื่อ” และ “บทบาท” มาโดยตลอดดังที่ วิลเลียม เชกสเปียร์ (William Shakespeare) เคยเขียนเปรียบเทียบไว้ว่า “โลกใบนี้คือโรงละครขนาดใหญ่ และชายหญิงทุกคนเป็นเพียงตัวละครที่แสดงบทบาทของตน” ซึ่งในทางจิตวิทยาสังคมแนวคิดนี้ สอดคล้องกับการมองว่า ตัวตนของคนเราประกอบขึ้นจาก “อัตลักษณ์ทางบทบาท” อันหมายถึง ลักษณะนิสัยหรือพฤติกรรมที่บุคคลแสดงออกเมื่อต้องเข้าสวมบทบาทในตำแหน่งทางสังคมที่ เฉพาะเจาะจง (McAdams, 2026) บทบาทเหล่านี้เปรียบเสมือนเครื่องมือที่ช่วยกำหนดทิศทางว่าเรา ควรปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นอย่างไรภายใต้สถานการณ์ที่แตกต่างกัน โดยอัตลักษณ์ทางบทบาทจะมีความสำคัญมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับว่าคุณค่าหรือมีความผูกพันทางสังคมกับบทบาทดังกล่าวเพียงใด (McAdams, 2026) การสวมบทบาทเหล่านี้จึงเปรียบเสมือนการนำเสนอตัวตนผ่าน “หน้ากาก” หรือ “ฉากหน้า” เพื่อจัดการภาพลักษณ์ให้เป็นไปตามความคาดหวังของสังคม

อย่างไรก็ตาม ในกระบวนการสร้างตัวตนนี้ มนุษย์ต้องผ่านช่วงเวลาสำคัญของการแสวงหา และตั้งคำถาม ซึ่งส่งผลให้เกิดสภาวะที่เรียกว่า “วิกฤติตัวตน” โดยเฉพาะในช่วงวัยรุ่นที่เป็นจุดเปลี่ยนผ่านสำคัญระหว่างวัยเด็กและวัยผู้ใหญ่ สภาวะดังกล่าว ส่งผลให้บุคคลเกิดความสับสนอย่างรุนแรงเกี่ยวกับบทบาทในสังคมและจุดมุ่งหมายของชีวิต หากบุคคลไม่สามารถสำรวจหรือตัดสินใจเลือกเส้นทางที่สอดคล้องกับคุณค่าภายในของตนเองได้ ก็อาจติดอยู่ในสภาวะสับสนในบทบาท ซึ่งนำไปสู่ความรู้สึกแปลกแยกและขาดความมั่นคงในตัวตนไปจนถึงวัยผู้ใหญ่ (McAdams, 2026)

จากประเด็นความสับสนในตัวตนข้างต้น ทางผู้วิจัยจึงสนใจที่จะนำบทละครคลาสสิก เรื่อง “The Comedy of Errors” ของ วิลเลียม เชกสเปียร์ (William Shakespeare) ซึ่งว่าด้วยเรื่องราวของฝาแฝดที่พลัดพราก และ การเข้าใจผิดในตัวตน มาดัดแปลงใหม่ในรูปแบบละครเวทีร่วมสมัย โดยเปลี่ยนบริบทให้ไม่ชัดเจน ทั้งเวลา และ สถานที่ เพื่อสะท้อนถึงความไม่แน่นอนในตัวตน ภายใต้ชื่อผลงานละครเวที เรื่อง “The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...?” โดยใช้รูปแบบการนำเสนอที่ผสมผสานการใช้บทละคร เพื่อนำไปสู่การตั้งคำถามในแง่ของ “บทบาท” เพื่อให้เกิดแนวคิดใหม่ทั้งในการนำเสนอละครเวทีและการรับชมละครเรื่องนี้

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที เรื่อง “The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...?” จึงมีความสำคัญในฐานะของการเป็น พื้นที่ทดลองที่ใช้ “ความผิดพลาดและความเข้าใจผิด” เป็นกลไกสะท้อนภาวะวิกฤติตัวตนของคนรุ่นใหม่ ผ่านการเล่าเรื่องที่ผสมผสานด้วยอารมณ์ขัน ทำให้ละครเวทีเรื่องนี้ไม่เพียงให้เฉพาะแค่ความบันเทิง และยังเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมและผู้ศึกษาสำรวจความจริงของตัวเอง และตั้งคำถามว่า “ตัวตนของเราเกิดจากสิ่งที่เรากำหนดเอง หรือเกิดจากการสะท้อนของสังคมที่มองเรา?” เพื่อกระตุ้นให้เกิดการตระหนักรู้ในมิติของสังคมร่วมสมัยเช่นในปัจจุบัน

1.2 วัตถุประสงค์

1.2.1 เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงและการกำกับการแสดงในรูปแบบละครเวที เรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...?

1.2.2 เพื่อศึกษาค้นคว้าหาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง อันประกอบด้วย การออกแบบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบแสง และ การออกแบบมีเดีย ในรูปแบบของละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...?

1.3 ขอบเขตการศึกษาค้นคว้า

1.3.1 นาย อุกกฤษฎ์ กาญจโนภาศ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการกำกับการแสดงละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...?

1.3.2 นางสาว บุญญาดา เตชมานะชัย ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...? ตัวละคร อรัญญา และ ลลนา

1.3.3 นางสาว ภีรดา ธนคุณโยธา ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...? ตัวละคร ลลนา และ อรัญญา

1.3.4 นางสาว ปิยธิดา ตี๋ขลิบ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...? ตัวละคร ศรีรักเมืองฝิ่งโน้น และ ศรีรักเมืองฝิ่งนี้

1.3.5 นางสาว ดาลีวอน จันทาลีไซ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...? ตัวละคร ศรีรักเมืองฝิ่งนี้ และ ศรีรักเมืองฝิ่งโน้น

1.3.6 นาย ฌภัทร เรืองชัยวิเวท ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...? ตัวละคร เทวินทร์เมืองฝิ่งโน้น และ เทวินทร์เมืองฝิ่งนี้

1.3.7 นาย ชัยธัช โกวนันท์สกุล ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการแสดงละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...? ตัวละคร เทวินทร์เมืองฝิ่งนี้ และ เทวินทร์เมืองฝิ่งโน้น

1.3.8 นางสาว กุลภัสสร ช้างสี ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการทำฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากในละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...?

1.3.9. นางสาว ณัฏฐ์กานต์ จันทร์หอม ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อใช้ประกอบละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...?

1.3.10 นางสาว รสริน นวลประดิษฐ์ ศึกษากระบวนการและขั้นตอนในการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อใช้ประกอบละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...?

1.3.11 นางสาว นภาวีร์ อยู่บำรุง ศึกษากระบวนการและเทคนิคการใช้แสงเพื่อประกอบละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...?

1.3.12 นางสาว ชิตติตาณัฏฐ์ พรหมภักดี ศึกษากระบวนการและเทคนิคการใช้สื่อบันทึกและการตัดต่อเพื่อประกอบละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...?

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.4.1 ได้เข้าใจกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงและการกำกับการแสดงในรูปแบบละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...?

1.4.2 ได้เข้าใจในการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดง อันประกอบด้วย การออกแบบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบแสง และ การออกแบบมีเดีย ในรูปแบบของละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเหรอ?...อ้อหรือ...?

บทที่ 2

ข้อมูลสัมพันธ์

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอข้อมูลตามหัวข้อดังนี้

- 2.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการกำกับแสดง
- 2.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการแสดง
- 2.3 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง
- 2.4 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง
- 2.5 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง
- 2.6 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง
- 2.7 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเสียงและมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

2.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการกำกับแสดง

2.1.1 ข้อมูลสัมพันธ์เกี่ยวกับบทละคร The Errors เอ้อเธอ?...อ้อเธอ...?

บทละคร The Errors เอ้อเธอ?...อ้อเธอ...? ดัดแปลงมาจากบทละครเรื่อง “The Comedy of Errors” ประพันธ์โดยวิลเลียม เชกสเปียร์ (William Shakespeare) เป็นเรื่องราวของฝาแฝดที่มีชื่อว่า แอนติโฟลัส (Antipholus) ทั้งคู่ รวมถึงคนรับใช้ฝาแฝดที่มีชื่อว่า โดรมิโอ (Dromio) ทั้งคู่ ฝาแฝดสองคู่ได้ถูกแยกจากกันด้วยเหตุการณ์เรือล่ม แอนติโฟลัส (Antipholus) กับโดรมิโอ (Dromio) คู่หนึ่งจึงต้องไปตามหาฝาแฝดของตนในที่ที่แฝดของทั้งคู่อยู่ ทำให้คนรอบข้างเข้าใจผิด จากโครงเรื่องของการสลับตัวและความเข้าใจผิดในตัวบุคคลดังกล่าว ถือเป็นจุดเชื่อมโยงสำคัญที่นำไปสู่ประเด็น การศึกษาและสำรวจตัวตน ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้ศึกษาให้ความสำคัญ เพราะหากลองมองดูในแง่ของการจะเข้าใจตัวตนจริง ๆ อาจจะต้องมองมันจากระยะที่ห่างออกมา เพื่อให้เห็นภาพรวมของบทบาทที่ตนเองสวมใส่และปฏิบัติกริยาจากสังคครอบข้างที่สะท้อนกลับมา

2.1.1.1 ประวัติผู้เขียนบทละครเรื่อง The Comedy of Errors

วิลเลียม เชกสเปียร์ (William Shakespeare) เป็นกวีและนักเขียนบทละครผู้ทรงอิทธิพล ซึ่งเริ่มมีชื่อเสียงในกรุงลอนดอนในช่วงปี ค.ศ. 1592 เป็นช่วงเวลาเดียวกับที่ประพันธ์บทละครเรื่อง The Comedy of Errors จุดเด่นอยู่ที่ทักษะการแสดงและการใช้ภาษาที่มีชั้นเชิง โดยเฉพาะการเล่นคำที่เปลี่ยนโครงเรื่อง

ความเข้าใจผิดให้สะท้อนความผิดพลาดของมนุษย์ได้อย่างลึกซึ้ง จนต่อมาได้รับการยกย่องเป็นกวีเอก (Shakespeare Birthplace Trust, ม.ป.ป.)



ภาพที่ 2.1 : William shakespeare

ที่มา : <https://www.americanplayers.org/about/people/william-shakespeare>

2.1.2 ความหมายของผู้กำกับการแสดง

ผู้กำกับการแสดง คือ ศิลปินผู้ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางในการเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ของละครเวทีเข้าด้วยกัน ไม่ว่าจะเป็นบทละคร การแสดง การออกแบบฉาก แสงเสียง และเครื่องแต่งกาย โดยมีหน้าที่หลักในการตีความบทละคร และกำหนดวิสัยทัศน์เพื่อนำพานักแสดงและทีมงานฝ่ายผลิตไปในทิศทางเดียวกันโดยสามารถสื่อสารประเด็นของบทละครไปยังผู้ชมได้ด้วยวิธีการที่เฉพาะตัว

2.1.3 บทบาทและหน้าที่ของผู้กำกับการแสดง

ผู้กำกับการแสดงมีบทบาทสำคัญในการประสานงานและกำหนดทิศทางของละครเวที โดยทำหน้าที่ตัดสินใจ วางแผน และสื่อสารให้ทุกฝ่ายดำเนินงานสอดคล้องกับวิสัยทัศน์เดียวกัน ดังที่ ดังกมล ณ ป้อมเพชร์ ได้กล่าวถึงกระบวนการทำงานของผู้กำกับการแสดงไว้ดังนี้

- (1) เลือกเรื่องที่จะทำงานร่วมกับฝ่ายอำนวยการผลิต
- (2) วิเคราะห์บทและตีความบทเพื่อการกำกับแสดง ซึ่งอาจทำงานร่วมกับผู้เขียนบทหรือดรามาทูร์ก (dramaturg) ซึ่งเป็นครูที่ปรึกษาเชิงวิชาการของผู้กำกับการแสดง
- (3) กำหนดแนวทางในการนำเสนอ
- (4) ทำงานร่วมกับนักแสดงในขั้นตอนการซ้อม เพื่อเชื่อมโยงนักแสดงเข้ากับตัวละคร สร้างความสมจริงในละคร และแก้ไขปัญหาด้านการแสดง

- (5) ทำงานร่วมกับทุกฝ่ายในการซ้อมระยะต่าง ๆ เพื่อพัฒนางานให้มีความเป็นเอกภาพและสื่อสารได้อย่างสัมฤทธิ์ผล
- (6) จัดการแสดง สรุปรงาน และรับฟังความคิดเห็นเพื่อพัฒนางานในอนาคต (ดังกมล ณ ป้อมเพชร, 2553)

กล่าวโดยสรุปคือ หน้าที่ของผู้กำกับที่ดีนั้น ต้องเป็นศูนย์กลางในการประสานงานและสื่อสาร เพื่อให้ผลงานมีเอกภาพและถ่ายทอดเนื้อหาได้อย่างชัดเจนสู่ผู้ชม

2.1.4 แนวคิดและทฤษฎีในการกำกับการแสดงเรื่อง The Errors เอ้อเธอ?...อ้อเธอ...?

2.1.4.1 แนวคิดการดัดแปลงบริบท

ดิไวซ์เธียเตอร์ (Devised Theater) คือการสร้างละครจากการร่วมพัฒนาของทีม แทนการใช้บทสำเร็จรูป โดยอาศัยการทดลอง อภิปราย และค้นคว้าร่วมกัน เน้นการมีส่วนร่วมของทุกคน ทำให้ผลงานมีเอกลักษณ์ และมักท้าทายรูปแบบเดิมผ่านการผสมสื่อและรูปแบบใหม่ เพื่อสื่อสารประเด็นได้อย่างลึกซึ้ง (Bera, 2024)

2.1.4.2 จำแนกตามลักษณะของเรื่อง

(1) ละครประเภทสุขนาฏกรรม (Comedy)

คือละครที่เน้นการนำเสนอเหตุการณ์ผ่านอารมณ์ขันและความสุขสมหวัง โดยเฉพาะตามขนบของเซกสเปียร์ที่นิยมใช้ “ความเข้าใจผิด” เพื่อสร้างความโกลาหลให้แก่ตัวละครในเรื่อง แต่ในท้ายที่สุดเหตุการณ์จะถูกคลี่คลายไปในทางที่ดี เพื่อชี้ให้เห็นถึงความเมตตาและการให้อภัยในความผิดพลาดของมนุษย์

(2) ละครประเภทเมตต้า (Meta-theatre)

คือรูปแบบการนำเสนอที่จงใจทำลายความสมจริง เพื่อย้ำเตือนผู้ชมว่าสิ่งที่กำลังรับชมอยู่นั้นคือ “การแสดง” ละครประเภทนี้มักมีลักษณะของการวิพากษ์ตนเอง เช่น การให้ตัวละครพูดคุยกับผู้ชมโดยตรง หรือการซ้อนบทบาทละครลงไปในเรื่อง เพื่อสำรวจพรมแดนระหว่างความจริงกับการสวมบทบาทในสังคม

(3) ละครประเภทเอพิค (Epic Theatre)

คือละครที่มุ่งเน้นการกระตุ้นการตั้งคำถามมากกว่าอารมณ์ความรู้สึกตามแนวคิดของ แบร์โทลท์ เบรชท์ (Bertolt Brecht) โดยใช้เทคนิค การทำให้แปลกแยก (Alienation Effect) เพื่อสร้างระยะห่างระหว่างผู้ชมกับการแสดง เปิดโอกาสให้เกิดการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์ต่อ

ประเด็นทางสังคม ผ่านวิธีการ เช่น การทำลายกำแพงที่สี่ หรือการใช้ป้ายประกาศ และการเปิดเผยองค์ประกอบทางเทคนิคบนเวทีให้เห็นอย่างชัดเจน (BBC, 2024) ซึ่งล้วนเน้นย้ำว่าผู้ชมกำลังรับชมการแสดง และกระตุ้นให้เกิดการตั้งคำถามถึงบทบาทที่ปรากฏในเรื่องแทนการรับชมเพื่อความบันเทิงเพียงอย่างเดียว

2.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการแสดง

2.2.1 หน้าที่ของนักแสดง

บุคคลที่แสดงบทบาท ถ่ายทอดเรื่องราว หรือสื่อสารอารมณ์ ความคิด และพฤติกรรมของตัวละคร ผ่านการแสดงออก เช่น การพูด การเคลื่อนไหวร่างกาย สีหน้า และน้ำเสียง เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจและเกิดอารมณ์ร่วมกับเนื้อเรื่อง (Schechner, 2006) เป็นการถ่ายทอดพฤติกรรมของมนุษย์ภายใต้สภาวะสมมติ โดยนักแสดงต้องอาศัยจินตนาการและการรับรู้จากภายใน (จตุรชัย เอี่ยมสะอาด, 2561)

2.2.2 เครื่องมือของนักแสดง

2.2.2.1 ร่างกาย

ทักษะการใช้ร่างกายของนักแสดงทำหน้าที่เป็นสื่อกลางสำคัญในการถ่ายทอดความหมาย อารมณ์ และสถานการณ์ของตัวละครรวมถึงเป็นโครงสร้างหลักที่ทำให้การแสดง “ถูกมองเห็น” และ “ถูกรับรู้” การใช้ร่างกายในการแสดงยังเกี่ยวข้องกับการจัดการองค์ประกอบต่าง ๆ ได้แก่ ท่าทาง การเคลื่อนไหว จังหวะ พลังงาน และการใช้พื้นที่ นักแสดงจึงจำเป็นต้องพัฒนาความสามารถในการควบคุมร่างกายเพื่อจะช่วยให้นักแสดงสามารถกำหนดรูปแบบการเคลื่อนไหวที่มีความชัดเจน สอดคล้องกับเจตนาทางการแสดง และสร้างความแตกต่างของอารมณ์และบุคลิกตัวละครได้ นำไปสู่การถ่ายทอดการแสดงที่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.2.2 เสียง

นักแสดงต้องรู้จักการใช้เสียง ซึ่งเป็นเครื่องมือสำคัญสำหรับการสื่อสารในละครเวที โดยเสียงต้องสัมพันธ์กับร่างกาย และความรู้สึกนึกคิด เพื่อให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจสิ่งที่ต้องการจะสื่อสารได้ โดยเริ่มจากการฝึกการหายใจ, การทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างเสียงและพื้นที่, การฝึกการออกเสียงให้มีความกังวาน, การ

ออกเสียงและควบกล้ำให้ถูกต้องเพื่อความชัดเจน, การคำนึงถึงระดับเสียง และการฝึกจังหวะในการพูด สิ่งสำคัญคือการฝึกฝนให้นักแสดงไม่บาดเจ็บจากการใช้เสียงที่ผิดวิธี ซึ่งอาศัยความสม่ำเสมอในการฝึกฝน

2.2.2.3 อารมณ์และความรู้สึก

เป็นองค์ประกอบภายในที่ช่วยให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดตัวละครได้อย่างมีชีวิตชีวา นักแสดงจำเป็นต้องทำความเข้าใจสภาวะทางอารมณ์ ความต้องการ และแรงจูงใจของตัวละครในแต่ละสถานการณ์ เพื่อนำมาปรับใช้กับการแสดงออกผ่านสีหน้า น้ำเสียง และพฤติกรรมบนเวที การทำงานกับอารมณ์ยังเกี่ยวข้องกับการใช้จินตนาการและการสร้างความเชื่อในสถานการณ์สมมติ ซึ่งช่วยให้นักแสดงสามารถตอบสนองต่อเหตุการณ์ในการแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ เมื่ออารมณ์ภายในของนักแสดงสอดคล้องกับการกระทำและบทสนทนา การแสดงที่เกิดขึ้นจะมีความน่าเชื่อถือและช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงความรู้สึกของตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

2.2.2.4 การวิเคราะห์ทำความเข้าใจตัวละคร

การวิเคราะห์ทำความเข้าใจตัวละครเวทีเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้ผู้แสดงและผู้กำกับเข้าใจเนื้อเรื่อง ตัวละคร และเจตนาของผู้เขียนได้อย่างลึกซึ้ง โดยต้องพิจารณาทั้งโครงเรื่อง ลักษณะนิสัยตัวละคร แรงจูงใจของตัวละครและบริบทแวดล้อมของเหตุการณ์ ในเรื่องเพื่อนำไปสู่การถ่ายทอดการแสดงบนเวทีที่มีความสมจริงเป็นธรรมชาติและสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.2.3 ทฤษฎีในการแสดง

2.2.3.1 เทคนิควิวพอยต์ (Viewpoints Technique)

คือวิธีการทำงานทางการแสดงที่เน้นการใช้เวลาและพื้นที่เป็นเครื่องมือหลัก นักแสดงจะสร้างความหมายผ่านการเคลื่อนไหว จังหวะ และความสัมพันธ์กับสิ่งรอบตัว เทคนิคดังกล่าวนี้ ถูกพัฒนามาจาก ซิกซ์ วิวพอยต์ (Six Viewpoints) ของ แมรี โอเวอร์ลี (Marie Overlie) โดยสามารถแบ่งเป็น 6 หัวข้อ ดังนี้

- (1) พื้นที่ (Space) ร่างกายสัมพันธ์กับพื้นที่อย่างไร เคลื่อนที่อย่างไร
- (2) รูปทรง (Shape) รูปทรงที่ร่างกายสร้างได้ เช่น เส้นตรง เส้นโค้ง
- (3) เวลา (Time) การทำให้เกิดความ เร็ว-ช้า ยาว-สั้น เกิดจังหวะ
- (4) อารมณ์ (Emotion) ความรู้สึกเกิดจากการกระทำ อารมณ์เป็นเพียงผลลัพธ์

(5) การเคลื่อนไหว (Movement) การเคลื่อนไหวด้วยคุณสมบัติที่ต่างกัน เช่น หน้า-เบา ต่อเนื่อง-หยุด

(6) เรื่องราว (Story) สิ่งที่คุณดูตีความอันเกิดจากการจัดเรียง (Bogart & Landau, 2005)

2.2.3.2 แปรประเภตตัวละครสุขนาฏกรรม (The Eight Characters of Comedy)

เป็นแนวคิดของ สกอตต์ เซดิต้า (Scott Sedita) ที่อธิบายว่าความตลกในชีทคอมเกิดจากการปะทะกันของตัวละครที่มีลักษณะแตกต่างกัน โดยแบ่งตัวละครออกเป็น 8 ประเภทหลัก เมื่อแต่ละตัวละครมีเป้าหมายและความต้องการที่ขัดแย้งกัน จะก่อให้เกิดสถานการณ์ ความพยายาม และความล้มเหลว ซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดของอารมณ์ขัน อันได้แก่

(1) The Logical Smart One ตัวละครที่มีเหตุผล ทำหน้าที่เป็นศูนย์กลางของความปกติในโลกที่วุ่นวาย

(2) The Lovable Loser ผู้พยายามแต่ล้มเหลว เป็นตัวแทนของความไม่สมบูรณ์แบบที่น่าเอาใจช่วย

(3) The Neurotic ตัวละครที่วิตกกังวลและคิดมากเกินไป

(4) The Dumb One ผู้ไร้เดียงสาหรือขาดความเข้าใจ ซึ่งสร้างความตลกจากความไม่รู้

(5) The Bitch/Bastard ตัวละครที่มีความเหี้ยมโหดทางคำพูด มักใช้การเสียดสีหรือประชดประชัน

(6) The Womanizer/Manizer ผู้มีพฤติกรรมเจ้าชู้และมองโลกผ่านมิติของความสัมพันธ์

(7) The Materialistic One ตัวละครที่ให้ความสำคัญกับวัตถุ สถานะ และภาพลักษณ์

(8) In Their Own Universe ตัวละครที่มีโลกความคิดเฉพาะตัวและแตกต่างจากผู้อื่นอย่างชัดเจน (Sedita, 2006)

2.2.3.3 คอมมีเดีย เดลลาร์เต (Commedia dell'arte)

เป็นรูปแบบการแสดงละครตลกที่เกิดขึ้นในประเทศอิตาลีตั้งแต่ช่วงคริสต์ศตวรรษที่ 16 และได้รับความนิยมแพร่หลายไปทั่วยุโรป การแสดงลักษณะนี้มักใช้โครงเรื่องอย่างคร่าว ๆ แทนบทละครที่กำหนดตายตัว นักแสดงจึงต้องอาศัย

ทักษะการเต้นสด และการตอบสนองต่อสถานการณ์บนเวทีเป็นสำคัญ ลักษณะเด่นของการแสดงคือการใช้ ตัวละครต้นแบบ (stock characters) ซึ่งเป็นตัวละครที่มีบุคลิกเฉพาะ และปรากฏซ้ำในหลายเรื่อง เช่น พ่อค้าแก่ คนรับใช้ หรือตัวละครคู่รัก ตัวละครจำนวนมากสวมหน้ากากเพื่อแสดงลักษณะนิสัยที่ชัดเจนและเกินจริง การแสดงมักเน้นการเคลื่อนไหวร่างกาย การแสดงท่าทางตลก และเหตุการณ์ที่รวดเร็ว เพื่อสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชม ลักษณะดังกล่าวทำให้ คอมมีเดีย เดลลาร์เต (Commedia dell'arte) เป็นรูปแบบละครที่ให้ความสำคัญกับทักษะของนักแสดง การทำงานร่วมกันของคณะ และการสร้างสถานการณ์ตลกผ่านการแสดงสดบนเวที (Britannica, ม.ป.ป.)

2.2.3.4 การเต้นสด (Improvisation)

เป็นเทคนิคการแสดงที่นักแสดงสร้างบทสนทนา การกระทำ หรือสถานการณ์ขึ้นในขณะนั้นโดยไม่ได้กำหนดบทล่วงหน้าอย่างตายตัว นักแสดงจึงต้องใช้จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ และการตอบสนองต่อสถานการณ์บนเวทีอย่างรวดเร็ว เพื่อให้การแสดงดำเนินต่อไปอย่างเป็นธรรมชาติ แนวคิดเรื่องการเต้นสดได้รับการพัฒนาโดย วิโอลา สโพลิน (Viola Spolin) ซึ่งเสนอวิธีการฝึกผ่านกิจกรรมที่เรียกว่า “เกมการละคร” (Theatre Games) เพื่อให้นักแสดงเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง วิธีการนี้ช่วยให้นักแสดงกล้าแสดงออก เปิดรับสถานการณ์ใหม่ และสามารถทำงานร่วมกับผู้แสดงคนอื่นได้ดีขึ้น อีกทั้งการฝึกเต้นสด ยังช่วยพัฒนาทักษะสำคัญของนักแสดง เช่น การฟัง การตอบสนองต่อคู่แสดง และการอยู่กับเหตุการณ์ในปัจจุบัน ส่งผลให้นักแสดงสามารถปรับตัวกับสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดบนเวทีได้อย่างสร้างสรรค์ (Spolin, 1999)

2.3 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบฉากเพื่อการแสดง

2.3.1 แนวคิดและทฤษฎีการออกแบบฉาก

บทละคร The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ?... นำเสนอเรื่องราวของฝาแฝดสองคู่ที่พลัดพรากจากเหตุเรือล่ม และออกเดินทางค้นหาอัตลักษณ์ภายในเมืองลึกลับในช่วงเวลาหนึ่งวัน ซึ่งตรงกับปรากฏการณ์สุริยุปราคา ผู้ศึกษาใช้แนวคิด “ความเหมือนที่แตกต่าง” (Similarity in Difference) ถ่ายทอดผ่านการออกแบบฉากด้วยความสมมาตร (Symmetry) และภาพลวงตา (Illusion) ผสานกับจังหวะเวลาและพลวัตเชิงกลไกของพื้นที่ (Tempo and Mechanical Dynamics of Space)

2.3.1.1. ทฤษฎีความสมมาตร (Symmetry and Balance)

ความสมมาตร (Symmetry) เป็นพื้นฐานของการรับรู้ ด้านระเบียบ (Order) และ ความสมบูรณ์ (Perfection) ตามทฤษฎีของเกสตัลต์ (Gestalt Theory) ที่ระบุว่า มนุษย์มีแนวโน้มทางวิวัฒนาการในการมองหาความสมดุลเพื่อสร้างสภาวะความปลอดภัยทางจิตใจ

อย่างไรก็ตาม ในการออกแบบฉาก ความสมมาตรถูกใช้มากกว่าความงามเชิงทัศนศิลป์ แต่เป็นกลไกในการกำหนดการรับรู้ของผู้ชม ผ่านเรขาคณิตเชิงสัญลักษณ์ที่สะท้อนโชคชะตาและสภาวะจิตใจ (Lemley, 2019)

ในบทละครเรื่อง The Errors เอ้อเธอ?...อ้อหรือ...? ความสมมาตรแบบกระจกเงา ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือทางวาทศิลป์ (Rhetorical Tool) ที่ทรงพลังในการสื่อสารถึงสภาวะ 'ความเป็นเอกภาพ' (Unity) ของฝาแฝดทั้งสองคู่ ขณะเดียวกันมันกลับกลายเป็น 'กับดักทางสายตา' (Visual Trap) ที่จงใจสร้างภาพลวงตา (Illusion) เพื่อบิดเบือนการรับรู้ของผู้ชม สภาวะความสมบูรณ์แบบที่เท่ากันทั้งสองด้านนี้เองที่ทำให้เกิดความคลุมเครือ (Ambiguity) จนผู้ชมไม่สามารถแยกแยะความแตกต่างระหว่าง 'เทวิน' และ 'ศรรัก' กับคู่แฝดของตนได้

2.3.1.2 จังหวะเวลาและพลวัตเชิงกลไกของพื้นที่ (Tempo and Mechanical Dynamics of Space)

ในละครฟาร์ซ (Farce) “ประตู” และ “ทางเข้า-ออก” ไม่ได้เป็นเพียงจุดเปลี่ยนผ่าน (Liminal Space) แต่ทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนเรื่อง (Mechanical Agent)

- (1) ตรรกะแห่งความโกลาหลและการแยกส่วนความจริง (Logic of Chaos: Spatial Segregation) ประตูสร้างสภาวะการรับรู้ที่ไม่เท่ากัน (Information Asymmetry) ทำให้เกิดความย้อนแย้งทางสายตา (Visual Irony) โดยผู้ชมรู้มากกว่าตัวละคร (Davis, 2016)
- (2) ฉากในฐานะศัตรู (The Scenographic Antagonist) ประตูมีอำนาจในการขัดขวาง (Material Agency) เปลี่ยนฉากจากองค์ประกอบพื้นหลังเป็นผู้กระทำ (Active Participant) ในการดำเนินเรื่อง (Barnett, 2018)

2.4 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อการแสดง

2.4.1 แนวคิดและทฤษฎีในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

จากการที่ละครเรื่องนี้มีลักษณะวุ่นวายโกลาหลจากการเข้าใจผิดในอัตลักษณ์และการสูญเสียตัวตนผู้ออกแบบจึงต้องการนำเสนอผ่านการระบุนัยของอุปกรณ์ประกอบฉากอย่างตรงไปตรงมา (Literal Identification) เป็นวิธีสร้างระยะห่างทางความรู้สึก (Critical Distance) โดยเปิดเผยตัวตนของวัตถุผ่านข้อความหรือป้าย แทนการสร้างภาพสมจริง ทำให้อุปกรณ์เปลี่ยนบทบาทจากฉากสู่สื่อกลางเชิงวิพากษ์ กระตุ้นความแปลกแยก (Alienation Effect) และเน้นสาระที่ต้องการสื่อ

2.4.1.1 พร็อพในฐานะ "ผู้เล่าเรื่อง" ที่แยกขาดจากตัวละคร (Props as Independent Narrators)

พร็อพที่ใช้ตัวอักษรและป้าย (Gestus & Text) ทำหน้าที่ “ขัดจังหวะ” เพื่อสื่อข้อมูลเชิงวิพากษ์โดยตรง ลดการใช้อารมณ์ร่วม (Empathy) และกระตุ้นการคิดวิเคราะห์ (Reason) ผ่านพร็อพแบบใจไม่สมจริง (Representational Props)

แนวคิด Material Performance อธิบายว่าการเปิดเผยตัวตนของวัสดุอย่างตรงไปตรงมา ช่วยสร้างระยะห่างให้ผู้ชมไม่จมกับอารมณ์ แต่หันมาวิเคราะห์สถานการณ์ เช่น พร็อพแบบ Brechtian ได้แก่ แผนที่ จดหมาย หนังสือ หนังสือพิมพ์ และกระเป๋าเดินทาง (McKinney & Palmer, 2021)

2.4.1.2 ทฤษฎีนามนัยทางภาพ (Visual Metonymy)

ในทางการออกแบบฉาก (Scenography) ลายทาง ทำหน้าที่เป็นส่วนเสี้ยวมาแทน ภาพรวม (Metonymy) ซึ่งเราไม่จำเป็นต้องยกทรายหรือน้ำทะเลมาไว้บนเวที เพียงแค่ใช้ ผ้าใบลายทาง ซึ่งเป็นส่วนประกอบของเก้าอี้ชายหาด ผู้ชมจะใช้จินตนาการเติมเต็มส่วนที่เหลือ (Closure) จนรับรู้ว่าเป็นสถานที่ริมทะเล

ในหนังสือ Scenography Expanded McKinney & Palmer (2021) พูดถึงการใช้อย่าง "Graphic Elements" ว่าลวดลายที่มีความชัดเจนสูง (High Legibility) เช่น ลายทาง สามารถระบุประเภทของสถานที่ (Locality) ได้รวดเร็วและมีประสิทธิภาพมากกว่าการจัดฉากแบบสมจริง

การเลือกใช้ ลายทาง เป็นนามนัยทางภาพ (Visual Metonymy) คือการลดทอนรูปทรง (Abstraction) เพื่อมุ่งเน้นไปที่การสร้างนัยเชิงสัญลักษณ์ ผู้ออกแบบไม่ได้นำเสนอ สถานที่ ในเชิงกายภาพ แต่เลือกนำเสนอ คุณลักษณะเด่นของสถานที่ผ่านอุปกรณ์ประกอบฉาก ซึ่งลายทางทำหน้าที่เป็นรหัสทางสายตาที่ระบุ

ความเป็นชายฝั่งได้อย่างแม่นยำ กระตุ้นให้ผู้ชมใช้ประสบการณ์ส่วนตัวในการประกอบสร้างภาพรวมของหมู่เกาะขึ้นมาในใจ ส่งผลให้การจดจำมีความหมายที่ลึกซึ้งกว่าการจำลองความจริงเพียงอย่างเดียว และพร็อพที่ใช้ลายทาง ได้แก่ แก้วชายนาค แก้วอีกลม และผ้าลายทาง

2.5 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดง

เครื่องแต่งกาย เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเล่าเรื่องและการสร้างบุคลิกภาพของตัวละคร โดยทำหน้าที่ถ่ายทอดอารมณ์ แนวคิด และนัยที่ไม่สามารถสื่อสารได้ด้วยบทสนทนาโดยตรง แต่สามารถรับรู้ได้ผ่านการมองเห็นและการตีความของผู้ชม (Mulcolm, 2016) อันนำไปสู่การสร้างระบบการออกแบบที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ ความแตกต่าง และพัฒนาการของตัวละครผ่านองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ได้อย่างเป็นรูปธรรม (Kaiser B. And Green N., 2021)

ในบริบทของละครเวทีที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับความสับสน ความคลาดเคลื่อน และอัตลักษณ์ เช่น ในละครเรื่อง *The Comedy of Errors* ของเชกสเปียร์ (Shakespeare) เครื่องแต่งกายจึงมิได้ทำหน้าที่เพียงด้านความงาม แต่เป็นกลไกสำคัญในการสื่อความหมายของเรื่อง โดยเฉพาะในกรณีของตัวละครแฝด ซึ่งต้องสะท้อนทั้ง ความเหมือน และความแตกต่าง ในเวลาเดียวกัน (Akdemir, 2018)

2.5.1 ทฤษฎีสี (Color Theory) และจิตวิทยาของสี (Color Psychology)

ทฤษฎีจิตวิทยาของสีมีรากฐานจากงานศึกษาของโยฮันน์ โวล์ฟกัง ฟอน เกอเธ่ (Johann Wolfgang von Goethe) ซึ่งอธิบายถึงความสัมพันธ์ของสี และผลกระทบของสีต่ออารมณ์และการรับรู้ของมนุษย์ (Eiseman, 2017) ซึ่งสีเป็นเครื่องมือสำคัญในการถ่ายทอดบุคลิกและพัฒนาการภายในของตัวละคร (Kendra, 2026)



ภาพที่ 2.2: Johann Wolfgang von Goethe

ที่มา : <https://www.britannica.com/biography/Johann-Wolfgang-von-Goethe>

งานศึกษาด้านจิตวิทยาของสีร่วมสมัย ได้ชี้ให้เห็นว่าสีสามารถกระตุ้นความรู้สึกและสร้างบรรยากาศที่แตกต่างกัน โดยโทนสีร้อน เช่น สีแดง สีส้ม สื่อถึงพลัง และความเคลื่อนไหว ในขณะที่โทนสีเย็นเช่น สีน้ำเงิน สีม่วง สื่อถึงความสงบ และระยะห่างทางอารมณ์ (Pantone, ม.ป.ป.,)

ผู้ศึกษานำหลักการนี้มาใช้ในเครื่องแต่งกาย เพื่อสร้างความแตกต่างของสองเมือง และกำหนดบุคลิกตัวละคร พร้อมปรับและผสมโทนสีตามพัฒนาการของเรื่อง เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์และอัตลักษณ์

2.5.2 จิตวิทยาการแต่งกาย (Fashion Psychology)

จิตวิทยาการแต่งกาย (Fashion Psychology) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างเครื่องแต่งกายกับกระบวนการทางจิตวิทยา ทั้งด้านการรับรู้ (Perception) อัตลักษณ์ (Identity) พฤติกรรม (Behavior) และการปฏิสัมพันธ์ทางสังคม (Social Interaction) โดยมองว่า “เสื้อผ้า” มิได้เป็นเพียงสิ่งที่ใช้ปกคลุมร่างกาย แต่เป็นเครื่องมือสื่อสารตัวตนของผู้สวมใส่ (Entwistle, 2015)

แนวคิดดังกล่าวชี้ว่า การเลือกสวมใส่เสื้อผ้าเป็นกระบวนการทั้งแบบตระหนักรู้และไม่รู้ตัว (Conscious & Unconscious Process) และทำหน้าที่เป็น ภาษาทางสังคม (Social Language) ที่สื่อสารเพศ วัย สถานะ และทัศนคติ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการรับรู้ของผู้อื่น (Balestrieri, 2024)

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดง ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดนี้มาใช้ในการพัฒนา “เส้นทางของตัวตน” โดยเริ่มอัตลักษณ์ที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน (Extremity of Identity) ก่อนจะค่อย ๆ ผสมผสาน (Integration) ผ่านความสัมพันธ์ของตัวละคร จนนำไปสู่ “ความสมดุลของตัวตน” (Balanced Identity) ในท้ายที่สุด

ดังนั้น เครื่องแต่งกายจึงไม่ได้เป็นเพียงองค์ประกอบทางสุนทรียภาพ แต่เป็น “กลไกทางจิตวิทยา” ที่ช่วยสะท้อนและขับเคลื่อนพัฒนาการของตัวละครอย่างเป็นรูปธรรม

2.5.3 สัญญาวิทยา (Semiotics)

แนวคิดสัญญาวิทยา (Semiotics) ซึ่งพัฒนาโดย เฟร์ดีนันด์ เดอ ซ็อสซูร์ (Ferdinand de Saussure) และ โรแลนด์ บาร์ตส์ (Roland Barthes) อธิบายว่า สัญญาประกอบด้วย รูปสัญญะ และ ความหมายที่เกิดขึ้นจากการตีความภายใต้บริบททางสังคมและวัฒนธรรม โดยมองว่าสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์รับรู้สามารถทำหน้าที่เป็นตัวแทนของความหมายบางอย่างได้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2561)

ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย สี รูปทรง และลวดลายทำหน้าที่เป็น “สัญญาณ” ที่สื่อสารบุคลิกภาพ สถานะ และอารมณ์ของตัวละคร โดยไม่ต้องใช้ถ้อยคำ (Kaiser B. And Green N., 2021)

ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดนี้มาใช้ ดังนี้ 1) กำหนดซิลูเอท (Silhouette) เดียวกัน เพื่อสื่อถึงความเหมือน และ ใช้สีเสื้อผ้าและลวดลาย เพื่อสื่อถึงความต่างของตัวตน (identity) 2) ลวดลายที่ซ้อนทับกัน (Layering Patterns) ทำหน้าที่สื่อถึงความสับสนภายในเรื่อง นอกจากนี้ โทนสีร้อนและลวดลายแบบรูปธรรมสื่อถึงพลัง และการแสดงออก ในขณะที่โทนสีเย็นและลวดลายเรขาคณิตสะท้อนถึงความเป็นระเบียบ และข้อจำกัด เพื่อให้เครื่องแต่งกายสามารถทำหน้าที่เป็น “โครงสร้างความหมาย” ที่สนับสนุนการเล่าเรื่องอย่างเป็นระบบ

2.5.4 หลักความสมดุลและความกลมกลืนในการออกแบบ (Balance and Harmony in Design)

หลักความสมดุล (Balance) และความกลมกลืน (Harmony) เป็นพื้นฐานของการออกแบบ โดย หวูเซี่ยะ หว่อง (Wucius Wong) อธิบายว่า ความสมดุล คือการจัด “น้ำหนักทางสายตา” (Visual Weight) ส่วนความกลมกลืนคือการทำให้องค์ประกอบอยู่ร่วมกันได้อย่างไม่ขัดแย้ง (Wong, 2016) ซึ่งในเครื่องแต่งกาย องค์ประกอบอย่างสัดส่วน (Proportion) สี (Color) และลวดลาย (Pattern) มีบทบาทต่อการรับรู้ “ความพอดีของความแตกต่าง” (Kaiser B. And Green N., 2021)

แนวคิดดังกล่าวสอดคล้องกับกรอบแนวคิดทางปรัชญาเรื่อง “วิภาษวิธี” (Dialectics) ซึ่งได้รับการพัฒนาโดย เกออร์ค วิลเฮล์ม ฟรีดริช เฮเกิล (Georg Wilhelm Friedrich Hegel) อธิบายการพัฒนาจากความแตกต่าง ได้แก่ ภาวะตั้งต้น (Thesis) ภาวะตรงข้าม (Antithesis) และภาวะสังเคราะห์ (Synthesis) ซึ่งนำไปสู่ผลลัพธ์ใหม่ (Inwood, ม.ป.ป.)

ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดนี้มาประยุกต์ใช้ในการออกแบบที่เริ่มจากความแตกต่าง (Contrast) ผ่านโทนสี รูปแบบ และลวดลายที่ขัดแย้งกัน นำไปสู่การปะทะ (Chaos) ปรากฏผ่านความสับสนและความไม่ลงตัวขององค์ประกอบ และพัฒนาไปสู่ความกลมกลืน (Harmony) ผ่านการปรับน้ำหนักสี รูปแบบ และรายละเอียดให้สัมพันธ์กันมากขึ้น จนเกิดสมดุลใหม่ที่ยังคงความแตกต่าง แต่เกิดความลงตัวในภาพรวมของเครื่องแต่งกายอย่างเป็นเอกภาพทั้งในเชิงภาพลักษณ์และความหมาย

2.5.5 แนวคิดเรื่องการสะท้อนและอัตลักษณ์ (Mirror and Identity)

แนวคิดเรื่องการสะท้อนและอัตลักษณ์ (Mirror and Identity) มีรากฐานจากทฤษฎีระยะกระจก (Mirror Stage) ของ ฌาคส์ ลากอง (Jacques Lacan) ที่มองว่าอัตลักษณ์ถูกสร้างผ่านภาพสะท้อน และเปลี่ยนแปลงไปตามบริบททางสังคม ประสบการณ์ และการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น (กุสุมา ภูใหญ่, 2556)



ภาพที่ 2.3: Jacques Lacan

ที่มา : <https://www.versobooks.com/en-gb/blogs/authors/lacan-jacques?srsId=AfmBOoofRmTud4vG0kOd6VLU-yd4g75RiaLXDe3DgKE57koGtZBflcF9>

ในบริบทของแฟชั่น เครื่องแต่งกายเป็นทั้ง “สื่อสะท้อน” และ “เครื่องมือสร้าง” ตัวตน โดยเฉพาะตัวละครแฝดที่ทำหน้าที่เป็น “กระจก” ที่สะท้อนและตั้งคำถามต่ออัตลักษณ์ของกันและกัน (กาญจนา แก้วเทพ, 2561)

ในการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีเรื่องนี้ ใช้ซิลูเอท (Silhouette) เดียวกัน เพื่อแสดง “ความเหมือนในความต่าง” ก่อนพัฒนาไปสู่องค์ประกอบเมื่อเกิดปฏิสัมพันธ์ สะท้อนการรับรู้ผ่านผู้อื่น และนำไปสู่อัตลักษณ์ใหม่ที่ต่อยอดจากตัวตนเดิม

ดังนั้น เครื่องแต่งกาย จึงทำหน้าที่เป็น “เครื่องมือเชิงสื่อสาร” ที่ถ่ายทอดอัตลักษณ์ ความสัมพันธ์ และพัฒนาการของตัวละครอย่างเป็นรูปธรรม และเครื่องแต่งกายนี้ยังสามารถทำหน้าที่สร้างทั้งความเหมือนและความแตกต่างของตัวละครได้อย่างมีนัยสำคัญอีกด้วย

2.6 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบแสงเพื่อการแสดง

การออกแบบแสง (Lighting Design) สำหรับละครเวทีเรื่อง The Comedy of Errors ฉบับดัดแปลงนี้ มีบทบาทในการกำหนดโครงสร้างการเล่าเรื่อง อารมณ์ และการรับรู้ของผู้ชมให้เข้าถึง ทั้งในด้านการรับรู้เวลา (Time) พื้นที่ (Space) บรรยากาศ (Atmosphere) และความสัมพันธ์ของตัวละครภายในเรื่อง โดยพัฒนาแนวคิดจากการตีความบทละคร (Script Analysis) ร่วมกับเงื่อนไขด้าน

เวลาและพื้นที่ เพื่อให้แสงทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสื่อสารและขับเคลื่อนการแสดงอย่างมีประสิทธิภาพ (Stage Lighting Design, 2020)

การกำหนดบริบทเป็นหมู่เกาะในประเทศไทยที่ไม่ระบุสถานที่ชัดเจน ทำให้แสงกลายเป็นองค์ประกอบหลักในการสร้างโลกของเรื่อง (World-building) และกำหนดเส้นแบ่งระหว่างความจริงกับความผิดเพี้ยน (Reality vs. Distortion) โดยออกแบบให้รองรับทั้งความสมจริง (Realism) และความเป็นนามธรรม (Abstraction) ภายในระบบเดียว เพื่อเพิ่มความยืดหยุ่นในการเล่าเรื่อง (TheatreCrafts, 2021)

2.6.1 แนวคิดและทฤษฎีสूरียุปราคา

แนวคิดการออกแบบแสงเริ่มจากการสร้างสภาวะ “กลางคืนในตอนกลางวัน” โดยใช้ปรากฏการณ์สุริยุปราคา (Solar Eclipse) เป็นกลไกทางกายภาพในการกำหนดช่วงเวลาที่เกิดปฏิกิริยา (Temporal Disruption) และขับเคลื่อนโครงสร้างเวลาในเรื่อง (สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ, 2565)

สุริยุปราคาเกิดเมื่อดวงจันทร์บดบังแสงอาทิตย์ ทำให้ความเข้มของแสงลดลงจนมีลักษณะคล้ายช่วงพลบค่ำ แม้ยังเป็นเวลากลางวัน (สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ, 2565) คุณสมบัตินี้จึงถูกนำมาใช้เป็นกลไกการเปลี่ยนผ่านเวลา (Temporal Transition) และสัญญาณของจุดเปลี่ยน (Turning Point) และความไม่แน่นอน (Uncertainty) ที่นำไปสู่ความสับสนของเหตุการณ์ในการแสดง

2.6.2 บทบาทของแสงในการแสดง

แสง (Lighting) เป็นองค์ประกอบสำคัญของละครเวทีที่ทำหน้าที่มากกว่าการให้ความสว่าง โดยเป็นเครื่องมือสื่อสารอารมณ์ ความหมาย และสนับสนุนการเล่าเรื่อง ควบคู่กับองค์ประกอบอื่นอย่างเป็นระบบ

ในเชิงการเล่าเรื่อง แสงช่วยกำหนดจุดสนใจ (Focus) ลำดับภาพ (Visual Hierarchy) รวมถึงเวลา (Time) และพื้นที่ (Space) ผ่านความเข้ม สี และทิศทางของแสง อีกทั้งยังสร้างบรรยากาศ (Mood and Atmosphere) มิติของภาพและเงา (Shadow) และสื่อความหมายเชิงสัญลักษณ์ (Symbolism)

ดังนั้น แสงจึงมีบทบาททั้งด้านเทคนิคและการสื่อความหมาย ช่วยให้การแสดงสมบูรณ์และถ่ายทอดเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.6.3 คุณสมบัติของแสง

จากการศึกษาพบว่า การออกแบบแสงจำเป็นต้องอาศัยความเข้าใจในคุณสมบัติของแสง (Properties of Light) ได้แก่ ความเข้มของแสง (Intensity) สีของแสง (Color) ทิศทางของแสง (Direction) และคุณภาพของแสง (Quality of Light) ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อการมองเห็นและการตีความของผู้ชม (Stage Lighting Design, 2020)

2.6.3.1 ความเข้มของแสง (Intensity)

ถูกใช้ในการกำหนดจุดเด่นและลำดับของภาพ โดยเฉพาะการค่อย ๆ ลดระดับความสว่างในช่วงก่อนเกิดสุริยุปราคา เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนผ่านของเวลา

2.6.3.2 สีของแสง (Color)

ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือหลักในการสื่อสารอารมณ์และความหมาย รวมถึงใช้ในการแบ่งแยกโลกของเรื่อง และสร้างความสัมพันธ์ของตัวละคร โดยใช้โทนสีที่แตกต่างกันในการกำหนดบริบทของแต่ละโลก เพื่อให้ผู้ชมสามารถรับรู้ได้ว่าฉากนั้นอยู่ในพื้นที่ใด ขณะเดียวกันยังใช้สีของแสงในการเน้นและเชื่อมโยงตัวละคร เช่น การใช้สีที่แตกต่างเพื่อแยกแยะตัวละครแฝด และการใช้สีที่อยู่กึ่งกลางเพื่อสื่อถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครที่เชื่อมโยงกัน

2.6.3.3 ทิศทางของแสง (Direction)

ถูกใช้ในการสร้างมิติและความลึกของภาพ เช่น การใช้แสงด้านข้าง (Side Light) เพื่อเน้นรูปทรงของนักแสดง และแสงด้านหลัง (Back Light) เพื่อสร้างเงาและเพิ่มความลึก

2.6.3.4 คุณภาพของแสง (Quality of Light)

ถูกกำหนดให้สอดคล้องกับลักษณะของฉาก โดยใช้แสงนุ่ม (Soft Light) ในช่วงที่ต้องการความสมจริง และแสงแข็ง (Hard Light) ในช่วงที่ต้องการเน้นความตึงเครียดหรือความผิดเพี้ยน

2.6.4 กระบวนการออกแบบแสง

กระบวนการออกแบบแสงเริ่มต้นจากการอ่านและวิเคราะห์บทละครอย่างละเอียด (Script Analysis) เพื่อระบุจังหวะของเหตุการณ์และจุดเปลี่ยนสำคัญ (Dramatic Beats) จากนั้นผู้ศึกษานำมาจัดเรียงโครงสร้างใหม่ให้สัมพันธ์กับลำดับของปรากฏการณ์สุริยุปราคา (Stage Lighting Design, 2020) โดยโครงสร้างของแสงถูกแบ่งออกเป็น 3 ช่วงหลัก ได้แก่

- (1) ช่วงก่อนเกิดสุริยุปราคา (pre-eclipse)
- (2) ช่วงขณะเกิดสุริยุปราคา (Eclipse)
- (3) ช่วงหลังเกิดสุริยุปราคา (post-eclipse)

โดยในแต่ละช่วง ผู้ศึกษาได้กำหนดค่าของแสง เช่น ความเข้ม สี และทิศทาง ให้เปลี่ยนแปลงอย่างมีนัยสำคัญ เพื่อให้แสงทำหน้าที่เป็นตัวกำหนดเวลาและอารมณ์ของการแสดง

2.6.4.1 แนวคิดการใช้แสง

การออกแบบแสงแบ่งเป็น 2 ลักษณะหลัก ได้แก่ แสงในโลกความเป็นจริง และแสงนอกกรอบความเป็นจริง

- (1) แสงในโลกความเป็นจริง (Naturalistic Lighting) อ้างอิงแสงธรรมชาติ ตั้งแต่เช้าถึงเย็น โดยการใช้การไล่ระดับความสว่าง (Gradation) เพื่อแสดง การเปลี่ยนผ่านของเวลา และค่อยลดลงสู่ช่วงสุริยุปราคา เน้นความนุ่ม และทิศทางตามธรรมชาติเพื่อความสมจริง (TheatreCrafts, 2021)
- (2) แสงนอกกรอบความเป็นจริง (Non-realistic Lighting) ใช้ในช่วงโครง เรื่องย้อนกลับและการสลับบทบาทตัวละคร เพื่อสะท้อน “การค้นหา ตัวตน” (Identity Exploration) ผ่านสีเข้มตัวสูงและผิดธรรมชาติ สร้าง ความแปลกแยกและไม่มั่นคง โดยได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปะ สมัยใหม่ (Tate, 2021; MoMA, 2022)

2.6.5 การออกแบบแสงในเชิงสัญลักษณ์

การออกแบบแสงเชิงสัญลักษณ์อาศัยแนวคิด Symbolism และ Semiotics เพื่อสื่อ ความหมายเชิงนามธรรม โดยเฉพาะประเด็น “การค้นหาตัวตน” (Identity Exploration) ซึ่งมองว่าแสงและสีทำหน้าที่เป็นตัวแทนความหมาย (Signifier) ที่ผู้ชมตีความผ่านบริบทการ แสดง (Tate, 2021)

โครงเรื่องถูกแบ่งเป็น “เมืองฝั่งนี้” และ “เมืองฝั่งโน้น” ผ่านการใช้สี (Color Symbolism) โดยเมืองฝั่งนี้ใช้โทนสีร้อน (Warm Tone) สื่อพลัง ความชัดเจน และ เสถียรภาพ เชื่อมโยงกับพระอาทิตย์และพลังงานแสง (Motivated Light) ส่วนเมืองฝั่งโน้น ใช้โทนสีเย็น (Cool Tone) สื่อความลึกลับ ไม่แน่นอน และเชิงจิตวิทยา (Psychological Lighting) (Stage Lighting Design, 2020; TheatreCrafts, 2021)

เมื่อเกิดสุริยุปราคา แสงหลักถูกบดบังจนเกิดภาวะ Blackout ซึ่งสะท้อนทั้งตรรกะ ของแสงในเรื่อง (Motivation of Light) และสัญลักษณ์ของการสูญเสียเสถียรภาพและอัตลักษณ์

2.6.5.1 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการใช้พลังงานไฟฟ้า

การใช้พลังงานไฟฟ้าอธิบายผ่านระบบพลังงาน (Energy System) ซึ่งการผลิตไฟฟ้าจากพลังงานแสงอาทิตย์ (Solar Energy) ขึ้นอยู่กับปริมาณแสงที่ได้รับ ดังนั้นเมื่อเกิดสุริยุปราคา แสงลดลงจึงอาจนำไปสู่ภาวะไฟดับ (Blackout) โดยเฉพาะในระบบที่พึ่งพาพลังงานแหล่งเดียว สอดคล้องกับแนวคิดความมั่นคงทางพลังงาน (Energy Security) (กรมพัฒนาพลังงานทดแทนและอนุรักษ์พลังงาน, 2563)

ภายใต้สภาวะนี้ ตัวละครใช้แสงทางเลือก เช่น ไฟฉาย (Flashlight) และเทียน (Candle) ในฐานะ Practical Light โดยไฟฉายเป็นแสงมีทิศทาง สื่อถึง “การค้นหา” และ “การระบุตัวตน” ส่วนเทียนสื่อถึง “ความเปราะบาง” และข้อจำกัดของมนุษย์ในการรับรู้ความจริง

นอกจากนี้ การเปิดไฟบ้านทีละจุดก่อนสุริยุปราคา แสดงการเปลี่ยนผ่านจากแสงธรรมชาติสู่แสงประดิษฐ์ (Natural to Artificial Light Transition) ตามแนวคิด Visual Progression และเป็นสัญลักษณ์ของ “ความปกติ” ก่อนการล่มสลาย

ด้านสี ใช้คู่สีตรงข้าม (Complementary Colors) เพื่อสร้างความตึงเครียดและแยกโลกทั้งสอง รวมถึงใช้สีม่วงอมชมพู (Magenta / Pink-Violet) กับตัวละคร “ลลนา” เพื่อสื่อพื้นที่กึ่งกลาง (In-between Space) และความคลุมเครือของอัตลักษณ์ (Tate, 2021; MoMA, 2022)

ดังนั้น แสงจึงทำหน้าที่เป็น “ระบบความหมาย” (System of Meaning) ที่มีทั้งมิติทางเทคนิคและการตีความ (Stage Lighting Design, 2020)

2.7 ข้อมูลสัมพัทธ์ด้านการออกแบบเสียงและมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

จากการที่ผู้ศึกษาได้อ่านและวิเคราะห์บทละครเรื่อง The Errors เอ้อเธอ?...อ้อเธอ?... ร่วมกับผู้กำกับ นักแสดงและทีมออกแบบให้มีแนวทางการนำเสนอเป็นรูปแบบ Meta Theatre ที่มีการปลุกคนดูให้รู้สึกตัวว่าเป็นเพียงการชมละครอยู่ไม่ใช่เรื่องจริง เสียงและมัลติมีเดียมีความสำคัญในการดำเนินเรื่องเป็นอย่างมาก เช่น มีหน้าที่ช่วยให้ผู้ชมรับรู้ถึงช่วงเวลา เหตุการณ์ในเรื่อง มู้ด-โทน (Mood-Tone) ของแต่ละฉาก รวมถึงมีหน้าที่ช่วยปลุกคนดูให้รู้ว่าเป็นการชมละครไม่ใช่เรื่องจริง โดยแนวคิดและทฤษฎีที่ผู้ศึกษาเลือกใช้มีดังนี้

2.7.1 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบเสียงเพื่อการแสดง

เสียงและดนตรีประกอบในละครเวทีนั้นเป็นองค์ประกอบสำคัญที่มีหน้าที่ช่วยบ่งบอก เหตุการณ์ เวลา สถานที่ ที่เกิดขึ้นในแต่ละฉาก อีกทั้งเสียงเป็นส่วนสำคัญในการช่วยประกอบบรรยากาศ อารมณ์ โทน และความลึกซึ้งของเรื่องราว รวมถึงช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ที่แตกต่างกันออกไปของแต่ละบุคคล ด้วยเหตุนี้เสียงและดนตรีประกอบจึงมีบทบาทสำคัญสำหรับการสร้างละครเวทีอย่างมาก โดยประเภทเสียงที่นำมาใช้กับการแสดงสามารถแบ่งเป็นหมวดหมู่ ดังนี้

2.7.1.1 ไตเจติก ซาวนด์ (Diegetic Sound)

ไตเจติก ซาวนด์ (Diegetic Sound) คือ เสียงที่ตัวละครในเรื่องได้ยิน ไม่ว่าจะป็นภาพยนตร์หรือละครเวที โดยไม่เฉพาะเจาะจงว่าจะต้องเป็นเสียงประเภทไหน อาจเป็นเสียงการสนทนาของตัวละคร เสียงการกระทำจากตัวละคร เสียงวัตถุ ซาวนด์เอฟเฟกต์ (Sound Effect) หรือกระทั่งดนตรีหรือเพลงที่ตัวละครในเรื่องได้ยิน เช่น ตัวละครเปิดเพลงร้องคาราโอเกะ (Karaoke) (Suzy Woltmann, 2022)

2.7.1.2 นอน-ไตเจติก ซาวนด์ (Non-Diegetic Sound)

นอน-ไตเจติก ซาวนด์ (Non-Diegetic Sound) คือ เสียงใดๆที่ในโลกละครนั้นตัวละครไม่สามารถได้ยิน หรือในด้านภาพยนตร์คือเสียงที่ถูกเพิ่มเข้ามาหลังตัดต่อ เพื่อเสริมสร้างประสบการณ์ อารมณ์ บรรยากาศ ที่ผู้ชมจะได้รับมากขึ้น เช่น ซาวนด์แทร็ก(Soundtrack) ดนตรีประกอบ (Score) ไม่ว่าจะป็นเพลงที่มีเนื้อร้องหรือไม่มีเนื้อร้องก็ตาม รวมถึงซาวนด์เอฟเฟกต์บางอย่างที่ตัวละครในโลกละครไม่สามารถได้ยิน (Suzy Woltmann, 2022)

2.7.2 ข้อมูลสัมพันธ์ด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

เนื่องจากละคร The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...? นำเสนอในรูปแบบเมตาเธียเตอร์ (Meta Theatre) ที่เน้นให้ผู้ชมตระหนักถึงความเป็นการแสดง มัลติมีเดียจึงมีบทบาทสำคัญในการสื่อคอนเซ็ปต์ดังกล่าว ควบคู่กับการบ่งบอกเวลาของสุริยุปราคาอย่างต่อเนื่องในแต่ละฉาก เพื่อให้บรรลุทั้งสองเป้าหมาย ผู้ศึกษาจึงเลือกใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องดังนี้

2.7.2.1 มัลติมีเดีย (Multimedia)

มัลติมีเดีย (Multimedia) คือ ระบบการสื่อสารที่มีหลากหลายชนิด ประกอบด้วย ข้อความ ฐานข้อมูล ข้อมูลเชิงตัวเลข กราฟิก (Graphic) รูปภาพ เสียง และวีดีโอ (Video) ซึ่งมัลติมีเดียในที่นี้คือการใช้สื่อรูปแบบข้างต้นมากกว่าหนึ่งรูปแบบ (Jeffcoate, 1995)

โดยองค์ประกอบของมัลติมีเดียมี ดังนี้

- (1) ข้อความ หรือ ตัวอักษร (Text) คือ ชุดตัวอักษร ตัวเลข หรือ เครื่องหมายที่สามารถอ่านได้
- (2) ภาพนิ่ง (Still Image) คือ ภาพนิ่งที่ไม่มีการเคลื่อนไหว เช่น ภาพถ่าย ภาพวาด ภาพลายเส้น
- (3) ภาพเคลื่อนไหว (Animation) คือ ภาพกราฟิกที่มีการเคลื่อนไหวเพื่อแสดงขั้นตอนหรือปรากฏการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง
- (4) เสียง (Audio) คือ คลื่นเสียงแบบออดิโอ (Audio) ซึ่งมีฟอร์แมตเป็น .wav, .au โดยจะบันทึกตามคลื่นเสียง
- (5) วิดีโอ (Video) คือ ข้อความ หรือ รูปภาพ (ภาพนิ่ง หรือ ภาพเคลื่อนไหว) ที่ประกอบด้วยเสียง

2.7.2.2 ภาพตัดปะ (Collage Art)

ภาพตัดปะ (Collage Art) เป็นทัศนศิลป์ที่นำองค์ประกอบหลากหลายมาสร้างและตีความใหม่ คำว่า “collér” มาจากภาษาฝรั่งเศส แปลว่า การติดกาว และเป็นเทคนิคที่สื่อถึงจิตใต้สำนึกได้อย่างตรงไปตรงมา (Stezaker, 2017) โดยแบ่งเป็น 4 ประเภท ได้แก่

- (1) Papier collé: การแปะกระดาษลงบนพื้นผิว
- (2) Découpage: การตัด ซ้อน และเคลือบผิว
- (3) Photomontage: การตัดต่อภาพถ่าย
- (4) Assemblage: การประกอบวัตถุเพื่อสร้างงานสามมิติ (Masterclass, 2021)

2.7.2.3 การจัดวางตัวอักษร (Typography)

การจัดวางตัวอักษร (Typography) คือการออกแบบและจัดวางตัวอักษรในงานกราฟิก เพื่อให้อ่านง่าย สื่อความหมาย อารมณ์ และลำดับความสำคัญ ผ่านการเลือกฟอนต์ ขนาด สี และการจัดวาง (ดิจิมส์คีเทียร์ส, 2567) องค์ประกอบหลักได้แก่

- (1) Typeface: รูปแบบตัวอักษร 5 ประเภท
 - Serif ฟอนต์แบบมีหัว
 - San-Serif ฟอนต์แบบไม่มีหัว
 - Script ฟอนต์แบบลายมือ

- Monospaced ฟอนต์แบบมีสัดส่วนการเว้นที่เท่ากัน
 - Display ฟอนต์แบบมีพื้นที่หน้ากว้าง
- (2) Font Size: ขนาดตัวอักษร ใช้เน้นหรือจัดลำดับเนื้อหา
 - (3) Line Spacing: ระยะห่างบรรทัด เพื่อความอ่านง่าย
 - (4) Letter Spacing (Kerning): ระยะห่างตัวอักษร มีผลต่อการรับรู้
 - (5) Alignment: การจัดวางให้สมดุลและเป็นระเบียบ
 - (6) Color: สีของตัวอักษร ใช้สื่ออารมณ์และความหมาย



บทที่ 3

การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงาน

3.1 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการกำกับการแสดง

3.1.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการกำกับการแสดง

3.1.1.1 การคัดเลือกบทละคร

กระบวนการคัดเลือกบทละครถือเป็นขั้นตอนแรกที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เนื่องจากเป็นจุดเริ่มต้นและรากฐานสำคัญสำหรับการดัดแปลงและสอดแทรกตัวตนของผู้สร้างสรรค์ผลงาน การคัดเลือกบทละครเรื่อง The Errors เอ้อเธอ?... อ้อเธอ?... มาศึกษาในครั้งนี้เริ่มมาจากการคัดเลือกผู้กำกับการแสดงประจำเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ประจำปีการศึกษา 2568 ซึ่งกระบวนการคัดเลือกบทละคร มีดังนี้

(1) เลือกจากการสำรวจตัวเอง

ผู้ศึกษาได้เริ่มต้นกระบวนการด้วยการค้นหาบทละครจากความสนใจในด้านรูปแบบการนำเสนอ โดยมุ่งเน้นไปที่บทละครที่มีวิธีสื่อสารและสไตล์ (Style) ที่แปลกใหม่ ทว่าในระยะแรกของการสืบค้น ผู้ศึกษาพบว่าตนเองให้ความสำคัญกับ "วิธีการ" มากกว่า "ประเด็นของเรื่อง" จนทำให้ขาดจุดเชื่อมโยงระหว่างผู้กำกับการแสดงกับตัวบทละคร กระบวนการนี้ทำให้ผู้ศึกษากลับมาสำรวจตัวเองในด้านของความสนใจหลายด้าน ร่วมกับความช่วยเหลือจากอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการเพื่อให้เข้าใจและหาประเด็นที่เหมาะสมกับผู้ศึกษา หลังจากกระบวนการค้นหาก็พบว่า ประเด็นที่ผู้ศึกษาสนใจและเป็นสภาวะที่ผู้ศึกษาให้ความสำคัญในขณะนั้น คือ การแสวงหาคำตอบเกี่ยวกับตัวตนและการนิยามบทบาทของเราในสังคม กระบวนการนี้จึงทำให้ผู้ศึกษาเลือกบทละครเรื่องนี้

(2) เลือกจากปัจจัยและตัวแปรอื่น ๆ

เนื่องจากบทละครเรื่อง The Errors เอ้อเธอ?...อ้อเธอ?... เป็นผลงานละครเวทีที่ผู้ศึกษาได้สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อจุดประสงค์ทางการศึกษา ทำให้มีปัจจัยอื่น ๆ ที่ต้องคำนึงถึง ดังนี้

(2.1) นักแสดง

นักแสดงเป็นปัจจัยสำคัญอย่างยิ่งกับกระบวนการสร้างสรรค์นักแสดงหลักที่ต้องมารับบทเป็นนิสิตชั้นปีที่ 4 ซึ่งจะต้องศึกษากระบวนการเป็นนักแสดง บทที่เลือกจึงต้องมีความน่าสนใจ ทำท่ายและสะท้อนตัวตนของแต่ละคนออกมาได้อย่างเห็นได้ชัด บทละครเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...? นั้นมีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างจากละครทั่วไป อิงตามบทดั้งเดิมแต่เปลี่ยนบริบทให้เป็นพื้นที่ที่เปิดกว้างด้านความคิดสร้างสรรค์และการทดลอง โดยนักแสดงหลักในเรื่องมีทั้งหมด 6 คน ซึ่งจะมีสภาวะทับซ้อนระหว่าง “บทบาทนักแสดง” และ “ตัวละคร” ตลอดทั้งเรื่อง ส่วนตัวละครที่ไม่ใช่กลุ่มตัวละครหลักจะต้องรับบทเป็นตัวละครอื่น ๆ มากกว่า 1 ตัว ซึ่งมีทั้งตัวละครคนใช้ นักบวช พ่อค้า และอีกมากมาย จึงทำให้นักแสดงที่จะมารับบทแต่ละคนมีโจทย์ที่ต้องศึกษาแตกต่างจากละครเวทีทั่วไป

(2.2) ข้อกำหนดจากบทละคร

เนื่องจากละครต้นฉบับมีการเล่าเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในเมืองเอเฟซัส (Ephesus) ในยุคโบราณ ซึ่งมีหลายสถานที่ภายในเมือง ผู้ศึกษาและทีมงานออกแบบจึงร่วมกันประเมินว่า การจำลองสถานที่ทั้งหมดให้สมจริงบนเวทีย่อมมีข้อจำกัดทั้งด้านงบประมาณและการเปลี่ยนฉาก ด้วยเหตุนี้ ผู้ศึกษาจึงเลือกแนวทางการลดทอนรายละเอียดของสถานที่และใช้พื้นที่บนเวทีให้เกิดประโยชน์สูงสุดผ่านการออกแบบฉากเชิงสัญลักษณ์ ประกอบกับการดัดแปลงบริบทของเรื่องให้เกิดขึ้นในเมืองที่ไม่ระบุยุคสมัยและสถานที่อย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับแก่นเรื่องเรื่องความสับสนในตัวตนที่ผู้ศึกษาต้องการนำเสนอ

3.1.1.2 การวิเคราะห์บทละคร

เมื่อผู้ศึกษาได้ทำการคัดเลือกบทที่ต้องการศึกษาแล้ว ขั้นตอนถัดมาคือการวิเคราะห์บทละคร ซึ่งบทละครเรื่องนี้ เดิมทีเป็นบทละครต่างประเทศที่เล่าในบริบทของยุโรปยุคโบราณ ผู้ศึกษาจึงนำมาแปลและดัดแปลงให้เข้ากับบริบทร่วมสมัย โดยยังคงโครงเรื่องหลักเรื่องการสลับตัวและความเข้าใจผิดในตัวบุคคลของฝาแฝดสองคู่

ไว้ เพื่อให้สามารถสื่อสารประเด็นการสำรวจตัวตนสู่ผู้ชมได้อย่างชัดเจน โดยขั้นตอนในการวิเคราะห์บท มีดังนี้

(1) โครงเรื่อง

บทละครเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?... อ้อหรือ...? หยิบจับแค่ช่วงเหตุการณ์สำคัญ และแบ่งเส้นเรื่องหลักของละครเป็น 8 ฉาก และ RE:0 ที่เป็นฉากสรุปจบของเรื่อง เพื่อให้ง่ายต่อการทำงานและให้ทุก ๆ ฝ่ายเข้าใจไปในทิศทางเดียวกัน ผู้ศึกษาจึงแบ่งลำดับเหตุการณ์ในการดำเนินเรื่องไว้ ดังนี้

ตารางที่ 3.1: ตารางการวิเคราะห์โครงเรื่อง

ฉาก	เหตุการณ์	สาร(message) และ หน้าที่(function)
1	All the World is setting the Stage	เปิดตัวนักแสดงและแนะนำโลกของละครผ่านกรอบเมตาเธียเตอร์ (Meta-theatre) / แสดงให้ผู้ชมเข้าใจว่าตนกำลังรับชม "การแสดง" / ปูเรื่องราวสุริยุปราคาเมื่อ 25 ปีที่แล้ว และเหตุการณ์เรื้อรังที่เป็นจุดเริ่มต้นของเรื่อง
2	The Newcomers	อธิบายภูมิหลังของตัวละครเทวินทร์ผิงโน้นและศรรักผิงโน้น / เปิดประเด็นการตามหาตัวตนผ่านการเดินทางของเทวินทร์ผิงโน้น / จุดเริ่มต้นของความเข้าใจผิดในตัวละคร
3	I need to be in Love	ขยายปมความรักและความเชื่อตัวละครอรรณูญา / ลลนาตั้งคำถามต่อความเชื่อของพี่ความรัก การแต่งงาน / วางปมเรื่องความเชื่อด้านความรักของลลนา
4	A Family Business	อรรณูญาเข้าใจผิดว่าเทวินทร์ผิงโน้นคือสามีของตน และสั่งมัดตัวเข้าบ้าน / จุดเริ่มต้นของความรักแรกพบระหว่างเทวินทร์ผิงโน้นและลลนา / ความเข้าใจผิดเริ่มขยายตัวจากระดับบุคคลสู่ระดับครอบครัว

ฉาก	เหตุการณ์	สาร(message) และ หน้าที่(function)
5	Husband at the Door	เทวินทร์ฝั่งนี้และศรรักฝั่งนี้กลับมาที่บ้านของตนแต่เข้าบ้านไม่ได้ และพบว่ามิใคร่สักคนเข้ามาแทนที่ / สะท้อนประเด็นการสูญเสียพื้นที่และตัวตนของตนเอง / สร้างจุดวิกฤติในชีวิตของเทวินทร์ฝั่งนี้
6	The Other Guys	เทวินทร์ฝั่งโน้นและลลนาตกหลุมรักกัน / ลลนาสับสนระหว่างชายที่หน้าตาเหมือนพี่ชาย แต่ให้ความรู้สึกแตกต่างไปอย่างสิ้นเชิง / ศรรักเริ่มสับสนในตัวตนที่คนรอบข้างบอกว่าศรรักเป็น
7	Confusion of Misunderstanding	เทวินทร์และศรรักฝั่งนี้ตัดสินใจเผชิญหน้ากับความจริง / เทวินทร์และศรรักฝั่งโน้นยอมแพ้และเตรียมหนีจากเมือง / ตัวละครเริ่มเปิดใจต่อความเป็นไปได้ของการมี "ตัวตนอีกคน" ที่ตนหลงลืมไป
8	Eclipse	สุริยุปราคาเกิดขึ้นเต็มดวง ความมืดปกคลุมเมือง ทุกตัวละครสับสนวุ่นวายจากความเข้าใจผิดที่พุ่งสูงสุด / สุริยุปราคาทำหน้าที่เป็นกลไกพาเรื่องเข้าสู่จุดสับสนสูงสุดก่อนคลี่คลายเมื่อแสงกลับมา / ฝ่าฝืนทั้งสองคู่ได้พบกันและความเข้าใจผิดทั้งหมดถูกคลี่คลาย
RE:0	Body Snatchers	ผู้กำกับเข้ามาแทรกแซง สลับบทบาทของนักแสดงทั้งหมด ตั้งคำถามว่า "ถ้าทุกการตัดสินใจเริ่มใหม่ได้ ตอนจบจะเปลี่ยนไหม" / นักแสดงค่อย ๆ ถอดเครื่องแต่งกายของตัวละคร กลับสู่ความเป็นตัวเอง / สรุปแก่นเรื่องผ่านการที่ตัวละครจำชื่อจริงของตนเองได้ "นักแสดง" ทุกคนกลับมารับบทบาทเป็นตัวเองในรูปแบบของตัวเองจริงๆ

(2) ตัวละคร

การวิเคราะห์ตัวละครนั้นเป็นส่วนสำคัญในการที่จะเข้าใจการดำเนินเรื่องราว ผู้ศึกษาจึงได้เลือกที่จะแบ่งหน้าที่สำคัญของตัวละครในเรื่องดังนี้

(2.1) ตัวละครหลัก (Protagonist)

ในบทละครต้นฉบับเรื่อง The Comedy of Errors ตัวละครหลักคือคู่นายบ่าวอย่าง แอนติโฟลัส (Antipholus) และโดรมิโอ (Dromio) ทั้งสองคู่ ซึ่งสลับกันมีบทบาทเด่นในแต่ละฉาก อย่างไรก็ตาม ในบทละคร The Errors เอ้อเหอ?...อ้อเหอ?...? ที่ดัดแปลงขึ้นใหม่นี้ ผู้ศึกษาให้ความสนใจกับตัวละครพี่น้องอย่าง อะเดรียนา (Adriana) และ ลูเซียนา (Luciana) ซึ่งในต้นฉบับมีปมของตัวเองและสามารถขับเคลื่อนประเด็นเรื่องตัวตนได้ในมุมมองที่แตกต่างออกไป ผู้ศึกษาจึงดัดแปลงโดยเพิ่มน้ำหนักให้ทั้งสองตัวละครมีบทบาทมากขึ้น ทำให้ตัวละครหลักของเรื่องมีทั้งหมด 6 ตัว ได้แก่ เทวินทร์เมืองฝ่งนี้ เทวินทร์เมืองฝ่งโน้น ศรรักเมืองฝ่งนี้ ศรรักเมืองฝ่งโน้น อรัญญา และ ลลนา นอกเหนือไปจากตัวละครหลักทั้ง 6 ตัวในเรื่องแล้ว ผู้ศึกษายังถือว่านิสิตชั้นปีที่ 4 ทั้ง 12 คน ซึ่งเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ก็เป็นตัวละครหลักอีกชั้นหนึ่งของละคร เนื่องจากกระบวนการแสดงและการสร้างสรรค์ผลงานเรื่องนี้คือพื้นที่ที่ทุกคนต้องร่วมกันค้นหาคำตอบเกี่ยวกับตัวตนของตนเอง อันเป็นแก่นเรื่องสำคัญที่ผู้ศึกษาต้องการสื่อสารผ่านโครงสร้าง Meta-theatre ของละคร

(2.2) ตัวละครตรงข้าม (Antagonist)

บทละคร The Comedy of Errors และบทละครฉบับดัดแปลง The Errors เอ้อเหอ?...อ้อเหอ?...? ไม่มีตัวละครตรงข้ามที่ปรากฏเป็นรูปธรรมจับต้องได้ หากแต่ตัวละครตรงข้ามในเรื่องนี้คือ "สภาวะความสับสนในตัวตน" ที่ตัวละครหลักแต่ละตัวต้องเผชิญ ทั้งจากมุมมองที่ตนเองมีต่อตนเอง และจากความเชื่อของผู้คนรอบข้างที่มีต่อตน ดังเช่นเทวินทร์เมืองฝ่งโน้นที่ถูกยึดเย็ดให้สวมบทบาทที่ตนไม่ได้เป็น หรือเทวินทร์เมืองฝ่งนี้ที่ถูกแย่งชิงตำแหน่งและพื้นที่ที่ตนเคยครอบครอง การมองสภาวะความสับสนในฐานะตัวละครตรงข้ามจึง

สะท้อนกระบวนการค้นหาตัวตน ที่ตัวละครหลักต้องพยายามตอบคำถามที่ดูเหมือนไม่มีคำตอบ เพื่อกลับมาเข้าใจว่าตนเองคือใคร

(3) แก่นเรื่อง

ในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที แก่นเรื่องถือเป็นหัวใจสำคัญของการสร้างผลงาน เนื่องจากเป็นสิ่งที่กำหนดทิศทาง การนำเสนอของทุกฝ่าย ในกระบวนการสร้างสรรค์ และยังเป็นสิ่งที่ทำงานกับผู้ชมในระหว่าง การรับชม โดยการตีความแก่นเรื่องของผู้ชมแต่ละคนจะแตกต่างกันไป ตามชุดประสบการณ์ของแต่ละบุคคล แก่นเรื่องที่ผู้ศึกษาสนใจคือ ประเด็นเกี่ยวกับ "การตามหาตัวตน" ซึ่งเป็นสภาวะที่มนุษย์ทุกช่วงวัย ล้วนเคยประสบ โดยเริ่มต้นจากการเผชิญกับ "ความไม่รู้" ใน ชีวิตประจำวัน ไม่ว่าจะเป็นความไม่แน่ใจในตำแหน่งงานที่ทำอยู่ คณะ ที่กำลังศึกษา หรือคำถามว่าตนเองกำลังทำในสิ่งที่ชอบจริงหรือไม่ ความไม่รู้เหล่านี้ล้วนวนกลับมาสู่การตั้งคำถามถึงบทบาทของตนเองที่มีต่อสถานที่และสถานการณ์ในแต่ละช่วงชีวิต เปรียบดังโลกที่ทุกคน ต่างใช้ชีวิตอยู่ในบทบาทของตน และต้องเปลี่ยนบทบาทไปเรื่อย ๆ ตามเวที กล่าวคือ สถานที่หรือสถานการณ์ที่ตนกำลังเผชิญ เมื่อต้องเผชิญกับความไม่รู้ มนุษย์มักพยายาม "หาคำตอบชั่วคราว" ให้กับตัวเอง เพื่อให้สามารถดำเนินชีวิตต่อไปได้ในแต่ละช่วงเวลา อย่างไรก็ตาม ยังพยายามตอบคำถามหรือสร้างคำตอบมากเท่าใด ก็ดูเหมือนว่า คำตอบที่แท้จริงนั้นจะยิ่งห่างไกลออกไป

ผู้ศึกษาจึงเสนอมุมมองว่า "ตัวตน" ไม่ใช่สิ่งตายตัวที่คงอยู่ตลอดไป หากแต่เป็นผลรวมของ ประสบการณ์ที่หล่อหลอมการตัดสินใจของบุคคลในแต่ละช่วงเวลา การยอมรับความเปลี่ยนแปลงและ ความไม่แน่นอนของตัวตน จึงอาจเป็นคำตอบที่มีความหมายมากกว่าการพยายามค้นหาคำตอบที่ตายตัว ซึ่งอาจไม่มีอยู่จริง

3.1.1.3 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงเป็นส่วนสำคัญของละครเวทีและเป็นส่วนที่จำเป็นต้องทำงานเข้าหากันทางด้านการแสดงเพราะพื้นฐานต้องมีจังหวะทางการแสดงที่ดี มีไหวพริบและมี เซนส์ออฟคอเมดี้ (sense of comedy) ที่ดี เข้าใจบทบาทที่ได้รับ กล้าทดลองและเปิดรับกับสิ่งใหม่ เนื่องจากละครเรื่องนี้มีกระบวนการตีไวรัส

(Devised) ผสมอยู่ จึงต้องการความธรรมชาติในคาแรคเตอร์ (Character) กับ ทักษะของนักแสดงค่อนข้างสูง

- (1) โดยเบื้องต้นตัวละครหลักทั้งหมดในเรื่องมี เทวินทร์เมืองผึ่งโน้น, เทวินทร์เมืองผึ่งนี้, ศรรักเมืองผึ่งโน้น, ศรรักเมืองผึ่งนี้, อรัญญา และ ลลนา รวมทั้งหมด 6 ตัวละครหลัก และอีก 5 คนเป็นตัวละครแวดล้อม ที่สามารถเปลี่ยนบทบาทได้ตามสถานการณ์ โดยผู้ศึกษาจะเปิด คัดเลือกนักแสดงแบบเปิด (Open Audition) จากผู้ร่วมศึกษาใน ตำแหน่งนักแสดง ซึ่งเป็นนิสิตเอกการแสดงและกำกับการแสดงตั้งแต่ ชั้นปีที่ 1-4 ทั้งหมด
- (2) ข้อจำกัดทางด้านเวลา เนื่องจากศิลปะการแสดงนิพนธ์ในปี 2568 มี ละครทั้งหมด 4 เรื่อง การบริหารเวลาในการซ้อมจึงเป็นเรื่องสำคัญ โดยเปิดการคัดเลือกนักแสดงเป็นสองรอบ ในวันแรกจะเป็นวันที่ผู้ ศึกษากับครูประจำโปรดักชั่นช่วยกันคิดคำถาม และสถานการณ์สมมุติ เพื่อให้นักแสดงทดลอง อิมโพรไวส์(Improvise) และลองเปลี่ยนคู่แสดง ไปเรื่อยๆ เพื่อให้เห็นความเข้ากันของคู่นักแสดงแต่ละคร
- (3) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ในปี 2568 เนื่องจากในการออดิชั่นปีนี้มีละครทั้งหมด 4 เรื่องโดยผู้กำกับ 4 คน ผู้กำกับทุกคนจึงต้องจัดลำดับความสำคัญและคำนึงถึงผลประโยชน์ที่ นักแสดงแต่ละคนจะได้พัฒนาศักยภาพผ่านบทบาทของตัวละครเป็น อันดับแรก จึงต้องพูดคุยหาข้อสรุปกัน ณ ที่ประชุม เมื่อสรุปบทบาท ของนักแสดงทั้งหมดแล้ว จึงถือว่าเป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการคัดเลือก นักแสดงในปีนี้

จากขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดงและคุณสมบัติในการคัดเลือกนักแสดง ข้างต้น ผู้ศึกษาได้นำมาวิเคราะห์ถึงแนวทางและลักษณะเฉพาะของตัวละคร ใน เบื้องต้นผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ตัวละครจากการอ่านบทและนำมาสร้างเป็นตารางไว้ จำแนกตัวละครและศึกษารายละเอียดเฉพาะของตัวละครแต่ละตัว ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2: ตารางลักษณะเฉพาะของตัวละคร

นักแสดง	ตัวละคร	ลักษณะเฉพาะที่โดดเด่น
ชาย	เทวินทร์เมืองฝ่งโน้น	ชายหนุ่มผู้เดินทางจากต่างเมืองเพื่อตามหาครอบครัวที่พลัดพรากกันไป มีความเป็นศิลปินในตัว เปิดรับสิ่งใหม่และพร้อมตั้งคำถามต่อสภาพแวดล้อม มีบุคลิกอ่อนโยน สื่อต่อโลก
ชาย	เทวินทร์เมืองฝ่งนี้	ชายหนุ่มผู้มีบทบาททางสังคมชัดเจน ทั้งในฐานะสามีของอรัญญา เป็นคนมีฐานะในเมือง มีบุคลิกมั่นใจในตนเอง ยึดติดกับสถานะที่ตนสร้างขึ้น คิดไวทำไว
ไม่ระบุเพศ	ศรรักเมืองฝ่งโน้น	ผู้ติดตามและที่ปรึกษาของเทวินทร์เมืองฝ่งโน้น มีบุคลิกซื่อตรง สนับสนุนนายเหมือนพี่น้องท้องเดียวกัน ซื่อสัตย์ พูดจาตรงไปตรงมา ช่างตั้งคำถามต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น
ไม่ระบุเพศ	ศรรักเมืองฝ่งนี้	ผู้ติดตามและคนสนิทของเทวินทร์เมืองฝ่งนี้ มีบุคลิกที่คุ้นเคยกับสภาพแวดล้อมของเมือง รู้จักทุกซอกทุกมุม มีอารมณ์ขันและคารมเย้ยหยัน ช่วยจัดการปัญหาทุกเรื่องของเทวินทร์เมืองฝ่งนี้
หญิง	อรัญญา	ภรรยาของเทวินทร์เมืองฝ่งนี้ มีบุคลิกเข้มแข็ง มั่นใจ ยึดมั่นในความเชื่อเรื่องความรักและสถาบันการแต่งงาน มีความหวังและพร้อมจะปกป้องสิ่งที่ตนรัก
หญิง	ลลนา	น้องสาวของอรัญญา มีบุคลิกอ่อนโยน ช่างคิด ตั้งคำถามต่อความรักและบทบาทของผู้หญิงในสังคม ไม่เชื่อในรูปแบบความรักแบบที่พี่สาวยึดถือ

โดยนักแสดงที่ผ่านการคัดเลือกให้เป็นนักแสดงในเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?... อ้อหรือ...? หลังจบกระบวนการออกดิฉัน ได้นักแสดงมาดังนี้

(1) เทวรินทร์เมืองฝ่งโน้น รับบทโดย นาย ฌภัทร เรืองชัยศิวเวท

เหตุผลที่เลือกคือ นักแสดงมีเสน่ห์เฉพาะตัวสำหรับตัวละครนี้ มีความไม่เข้าใจแต่ทดลองไปกับความไม่เข้าใจกับสถานการณ์ตรงหน้า มีทัศนคติที่ดี และมีเคมีที่เล่นคู่กับนักแสดงที่เลือกมาเป็นศรีรักเมืองฝ่งโน้นได้ดีและน่าสนใจในการนำไปพัฒนาต่อ

(2) เทวรินทร์เมืองฝ่งนี้ รับบทโดย นาย ชัยธัช โกวินันท์สกุล

เหตุผลที่เลือกคือ เห็นความสามารถในการใช้เครื่องมือและ เซนส์ ออฟคอเมดี้ (sense of comedy) ที่ดี รวมถึงความสามารถในการทำให้ซีนมีความน่าดูเพิ่มขึ้นด้วยพลังงานและจังหวะที่ชัดเจน และมีเคมีที่เล่นคู่กับนักแสดงที่เลือกมาเป็นศรีรักเมืองฝ่งนี้ได้ดีและน่าสนใจในการนำไปพัฒนาต่อ

(3) ศรีรักเมืองฝ่งโน้น รับบทโดย นางสาว ปิยธิดา ตัมขลิบ

เหตุผลที่เลือกคือ เป็นคนที่มีทัศนคติที่ดีในการทำงาน กล้าที่จะลองทำอะไรใหม่ๆ เป็นคนที่สามารถดึงดูดให้ทุกคนได้โดยไม่ต้องพยายาม คาแรคเตอร์เหมาะกับตัวละครนี้ มีความเป็นผู้สนับสนุนที่ดี และมีเคมีที่สามารถให้เห็นมิติเหมือนอยู่คู่กับนักแสดงที่เลือกมารับบทเทวรินทร์เมืองฝ่งโน้นได้ดี

(4) ศรีรักเมืองฝ่งนี้ รับบทโดย นางสาว ดาลิวน จันทาลิไซ

เหตุผลที่เลือกคือ มีพื้นฐานทางด้านการแสดงละครประเภท Comedy ที่ดี ทั้งจังหวะ พลังงาน ไอเดียและวิธีการที่หลากหลาย มีทัศนคติที่ตรงกันในการทำงาน และที่สำคัญคือมีพลังงานและวิธีการที่สามารถยืนคู่กับนักแสดงที่รับบทเทวรินทร์เมืองฝ่งนี้โดยที่ยังโดดเด่นออกมาได้

(5) อรัญญา รับบทโดย นางสาว บุญญาดา เตชมานะชัย

เหตุผลที่เลือกคือ วิเคราะห์ตัวละครได้ดี มีความซื่อตรงต่อความรู้สึกสามารถนำไปพัฒนาต่อได้ง่าย มีภาวะความเป็นพี่มากที่สุดจากนักแสดงที่มาคัดเลือกบทเป็นอรัญญา สามารถจับความเชื่อของตัวละครออกมาได้ตรงกับที่วางไว้

(6) ลลนา รับบทโดย นางสาว ภิรดา ธนคุณโยธา

เหตุผลที่เลือกคือ มีคาแรคเตอร์ที่คล้ายกับที่วางไว้ และมีเสน่ห์ที่สามารถนำมาพัฒนาต่อได้อย่างน่าสนใจ และหลังจากได้เห็นการเล่นคู่กับนักแสดงที่จะต้องรับบทริฎยาทำให้เห็นความแตกต่างของความเชื่ออย่างน่าสนใจ

3.1.1.4 การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกทีมงานในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...? ผู้กำกับพิจารณาจากการตีความบทละคร แนวคิดและทัศนคติที่มีต่อละคร คอนเซ็ปต์การออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์ และความเป็นไปได้จริงที่จะเกิดขึ้นบนเวที โดยนักแสดงในแต่ละฝ่ายเป็นส่วนสำคัญในการเข้ามาเติมเต็มองค์ประกอบของละครเวทีเรื่องนี้ ผู้ศึกษามีขอบเขตในการคัดเลือกนักแสดง ดังนี้

(1) ในเบื้องต้น ละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...? ต้องการนักแสดงทั้งหมด 4 ฝ่าย ได้แก่ นักออกแบบฉาก นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นักออกแบบแสง นักออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง ซึ่งการคัดเลือกเริ่มต้นจากความสนใจและความสมัครใจของนักแสดงเป็นอันดับแรก

(2) ข้อจำกัดของสถานที่จัดแสดง เนื่องจากเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปี 2568 จะถูกจัดแสดงขึ้น ณ หอนาฏลักษณ์ ชั้น 5 คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ผู้ศึกษาจึงมีเกณฑ์การคัดเลือกจากความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์ทั้งหมดให้สามารถเกิดขึ้นจริงได้บนพื้นที่ดังกล่าว ส่งเสริมแก่นเรื่องของละคร และสามารถผลักดันประสิทธิภาพของโรงละครได้มากที่สุด

(3) การคำนึงถึงภาพรวมของเทศกาลศิลปะการแสดงนิพนธ์ ปี 2568 เนื่องจากในเทศกาลปีนี้มีละครทั้งหมด 4 เรื่อง โดยผู้กำกับ 4 คน ผู้กำกับทุกคนจึงต้องจัดลำดับความสำคัญและคำนึงถึงผลประโยชน์ที่นักแสดงแต่ละคนจะได้พัฒนาศักยภาพผ่านชิ้นงานของตนเป็นอันดับแรก จึงต้องพูดคุยและหาข้อสรุปร่วมกันในที่ประชุม และเมื่อสรุปตำแหน่งของนักแสดงทั้งหมดแล้ว จึงถือว่าเป็นอันเสร็จสิ้นกระบวนการคัดเลือกนักแสดงในปี

นักแสดงที่ผ่านการคัดเลือกเป็นทีมออกแบบเพื่อการแสดงในละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...? หลังจบกระบวนการคัดเลือกนักแสดงได้ทีมนักแสดง ดังนี้

(1) นักออกแบบฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก นางสาว กุณัฏฐ์ ช้างสี

เหตุผลที่เลือกคือ มีการนำเสนอภาพรวมของการใช้เวทีซึ่งสอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของผู้กำกับเรื่องการไม่ระบุอะไรชัดเจนมีความเป็นไปได้ที่จะนำมาพัฒนาชิ้นงานต่อไป

(2) นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาว ญัณฐ์กานต์ จันทร์หอม

เหตุผลที่เลือกคือ คอนเซ็ปต์และแนวคิดการนำไปต่อยอดซึ่งสามารถจับคาแรคเตอร์ของตัวละครฝาแฝดสองคู่ให้มีทั้งความเหมือนและความแตกต่างได้อย่างชัดเจน และนำเสนอภาพรวมและคอนเซ็ปต์ที่สามารถพัฒนาต่อยอดได้

(3) นักออกแบบเครื่องแต่งกาย นางสาว รสริน นวลประดิษฐ์

เหตุผลที่เลือกคือ มีการมองภาพในส่วนของการละเอียดได้น่าสนใจซึ่งสามารถจับคาแรคเตอร์ของตัวละครฝาแฝดสองคู่ให้มีทั้งความเหมือนและความแตกต่างได้อย่างชัดเจน และสนับสนุนแก่นเรื่องเรื่องการสำรวจตัวตน

(4) นักออกแบบแสง นางสาว นภาวีร์ อยู่บำรุง

เหตุผลที่เลือกคือ มีวิสัยทัศน์และภาพที่น่าสนใจโดยเฉพาะแนวคิดในการนำเสนอในงานศิลปะมาดัดแปลง ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่สามารถจับอารมณ์และสามารถนำเสนอลูกเล่นและเทคนิคที่สอดคล้องกับวิสัยทัศน์ของผู้กำกับ

(5) นักออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

นางสาว ทิติธิตาญญ์ พรหมภักดี

เหตุผลที่เลือกคือ มีคลังไอเดียที่ความแตกต่างในด้านการใช้ภาพซึ่งช่วยสร้างบรรยากาศที่แปลกใหม่และสนับสนุนจังหวะของเรื่องได้ดีสามารถเสริมให้ภาพรวมออกมาดีขึ้นได้



ภาพที่ 3.1: ทีมงาน นักแสดงและครูประจำโปรตกชั้น
ที่มา ผู้ศึกษา

3.1.2 ขั้นตอนการกำกับการแสดง

3.1.2.1 การซ้อมอ่านบท

การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก (First Read) ถือเป็นจุดเริ่มต้นที่สำคัญของกระบวนการซ้อม เนื่องจากเป็นโอกาสที่ผู้กำกับ นักแสดง และทีมออกแบบทุกฝ่ายจะได้ทำความเข้าใจสารและมุมมองของเรื่องร่วมกัน ถือเป็นการเรียนรู้บทละครไปพร้อม ๆ กัน ได้เห็นพัฒนาการของตัวละคร ทิศทาง และสารที่บทต้องการสื่อตั้งแต่ต้นจนจบ อีกทั้งยังเป็นพื้นที่ในการช่วยกันมองหาช่องโหว่หรือนำเสนอความคิดเห็นเพิ่มเติมเกี่ยวกับบทละคร ตัวละคร และการออกแบบ ระหว่างผู้กำกับ นักแสดง และทีมออกแบบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...? ที่เป็นการดัดแปลงบทละครต้นฉบับเรื่อง The Comedy of Errors ของวิลเลียม เชกสเปียร์ การอ่านบทร่วมกันจึงเป็นโอกาสสำคัญที่ทุกฝ่ายจะได้ร่วมกันตีความบทดัดแปลง สร้างความเข้าใจในบริบทใหม่ของเรื่อง และตกลงทิศ

ทางการสร้างสรรค์ผลงานร่วมกัน เพื่อให้กระบวนการทำงานในขั้นต่อไปเป็นไปในทิศทางเดียวกัน



ภาพที่ 3.2: อ่านบทร่วมกันครั้งแรก ในละครเวทีเรื่อง *The Errors* เอ้อหรือ?... อ้อหรือ...? ที่มา ผู้ศึกษา

3.1.2.2 กระบวนการซ้อม

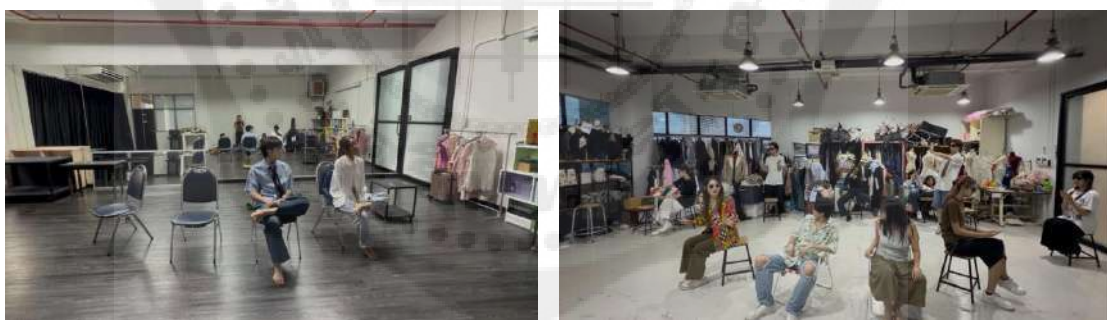
(1) การซ้อมแบบถือบท

ในช่วงแรกของการซ้อมการแสดง การซ้อมแบบถือบทจะช่วยให้นักแสดงสามารถจดจำบทได้ง่ายและรวดเร็วยิ่งขึ้น ในขณะเดียวกันยังช่วยให้ผู้กำกับสามารถมองเห็นภาพรวมของการแสดงในแต่ละฉากได้พร้อม ๆ กับนักแสดง นอกจากนี้ การซ้อมแบบถือบทยังเปิดพื้นที่ให้นักแสดงได้ค้นหาความเป็นไปได้ในการตีความตัวละคร การกระทำ และสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่อง โดยในช่วงนี้ผู้กำกับจะปล่อยให้นักแสดงได้ทดลองและสำรวจความเป็นไปได้ของสถานการณ์ในแต่ละฉาก เพื่อให้นักแสดงได้คิดและวิเคราะห์ภายใต้พื้นฐานความคิดและความต้องการหลักของตัวละคร โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับละครเวทีเรื่อง *The Errors* เอ้อหรือ?... อ้อหรือ...? ที่ตัวละครฝาแฝดทั้งสองคู่ต้องสร้างความเหมือนและความแตกต่างไปพร้อมกัน การให้นักแสดงได้ค้นหาความเป็นไปได้ของตัวละครจึงเป็น

กระบวนการสำคัญที่ทำให้ผู้กำกับได้พบกับมุมมองใหม่ ๆ จากนักแสดง อีกทั้งยังเป็นการเพิ่มความเข้าใจในภาพรวมของแต่ละฉากให้กับทั้งนักแสดงและผู้กำกับ

(2) การซ้อมแบบวางบท

ในขั้นตอนนี้เป็นขั้นตอนที่นักแสดงสามารถจดจำบทของตนเองได้แล้วในระดับหนึ่ง สิ่งที่คุณศึกษาต้องการคือการลงรายละเอียดในการกระทำและสถานการณ์แวดล้อมที่เกิดขึ้นบนพื้นที่เวทีจริง ไม่ว่าจะเป็นการใช้พื้นที่ การใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก การทำความเข้าใจตัวละคร การรับส่งของนักแสดง และสารที่ต้องการสื่อในแต่ละฉาก โดยผู้ศึกษาเลือกลงรายละเอียดที่ตัวละครเป็นอันดับแรก เพื่อเพิ่มความละเอียดในการกระทำของตัวละครให้มีความสมเหตุสมผลและสามารถสื่อสารต่อผู้ชมได้อย่างมีความหมาย ซึ่งจะนำไปสู่เอกภาพในการแสดงของนักแสดงบนเวที จากนั้นจึงจัดวางตำแหน่งและการเคลื่อนไหวบนเวทีจากความเป็นเหตุเป็นผลและแรงจูงใจของตัวละคร เพื่อให้การแสดงมีความสมจริงและสื่อความหมายได้ชัดเจนยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.3: การซ้อมวางบท ในละครเวทีเรื่อง *The Errors* เอ้อหรือ?... อ้อหรือ...?
ที่มา ผู้ศึกษา

(3) การซ้อมเทคนิค

ผู้ศึกษาให้ความสำคัญกับการซ้อมในส่วนขององค์ประกอบศิลป์ และนักออกแบบทุกฝ่าย เนื่องจากองค์ประกอบเหล่านี้เป็นส่วนสำคัญที่จะเข้ามาเติมเต็มให้ละครเรื่องนี้มีประสบการณ์มากยิ่งขึ้น เนื่องจากละครเวทีเรื่อง *The Errors* เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...? มีองค์ประกอบศิลป์ที่หลากหลาย ทำให้มีคิว (Cue) ค่อนข้างมาก ทั้งในส่วนของฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก

เครื่องแต่งกาย แสง และเสียงที่ใช้ในการเชื่อมฉาก (Transition) รวมถึง การสร้างบรรยากาศต่าง ๆ บนเวที โดยเฉพาะอย่างยิ่งในฉากปรากฏการณ์ สตรีบุรุษ ซึ่ง เป็นจุดสำคัญของเรื่องที่ต้องอาศัยการประสานงานระหว่าง ฝ่ายแสง เสียง และนักแสดงอย่างใกล้ชิด สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งที่ผู้กำกับ นักแสดง และนักออกแบบจะต้องจดจำทุกเหตุการณ์ในละครให้ได้ อย่างละเอียด เพื่อลดความผิดพลาดในการใช้องค์ประกอบศิลป์บนเวที และต้อง ใช้เวลาและสมาธิในการฝึกซ้อมให้คุ้นชิน รวมถึงการวางแผนการทำงาน เพื่อให้สามารถซ้อมเทคนิคไปพร้อมกันหลายฝ่าย และเห็นภาพรวมของ การแสดงที่จะเกิดขึ้นจริงให้ได้มากที่สุด เพื่อให้เกิดเอกภาพในละคร



ภาพที่ 3.4: ภาพโปรแกรม Soundplant ในละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเธอ?... อ้อเธอ?...
ที่มา ผู้ศึกษา

(4) การซ้อมอย่างต่อเนื่อง

ขั้นตอนนี้จะเกิดขึ้นหลังจากที่ผู้ศึกษาและนักแสดงได้ทำการซ้อม ในแต่ละฉากเรียบร้อยแล้ว โดยจะนำแต่ละฉากที่ซ้อมมาประกอบรวมกัน เพื่อให้เห็นทิศทางและภาพรวมของสารที่ต้องการจะสื่อ ผู้ศึกษาได้วางแผน และแบ่งช่วงของการแสดงตามการส่งความคืบหน้าของชิ้นงาน ดังนี้ การส่ง 30% คือ ฉากที่ 1 ถึง 2, การส่ง 50% คือการนำเสนอแนวคิดและทิศทาง ของเรื่องในเทศกาลละครเวที "ปล่อยผี" ความยาวประมาณ 12 นาที, การ ส่ง 70% คือ ฉากที่ 1 ถึง 3 และการส่ง 100% คือ ฉากที่ 1 ถึง 6 โดยใน การซ้อมต่อเนื่องนี้จะไม่มีการหยุด ถึงแม้จะเกิดข้อผิดพลาดก็ตาม เพื่อให้ผู้

ศึกษาและทีมงานทุกฝ่ายเห็นถึงภาพรวมและปัญหาที่อาจเกิดขึ้นบนเวที เช่น การเปลี่ยนเครื่องแต่งกายของนักแสดง การจัดการอุปกรณ์ประกอบฉาก และการประสานคิวเทคนิค ซึ่งจะนำไปสู่การสรุปร่วมกันของทีมงาน และคณะครูที่ปรึกษา โดยในการส่งงานทุกครั้ง จะมีการพูดคุยและให้ข้อเสนอแนะแนวทางการทำงานของทุกฝ่ายเพื่อนำไปพัฒนาในขั้นตอนต่อไป

Month	Week		SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
OCT	1					1	2	3	4
		Time				10:00-18:30		13:30-19:00	
		Place				หอนาฏ		คอสตูม	
		Cast				All		All	
		Crew				-		-	
		Note				characters	วางวางทำไรทำทำ		
	2		5	6	7	8	9	10	11
		Time		9:00 - 11:00, 12:30 -	10:00-18:30	*10:00-18:30		13:00 - 19:30	
		Place		หอนาฏ	หอนาฏ	คอสตูม		คอสตูม	
		Cast		All	pd	p4		All	
		Crew		-	-	All		-	
	3		12	13	14	15	16	17	18
		Time			10:00-18:30	10:00-18:30	13:30-18:30	10:00 - 19:00	
		Place			คอสตูม	คอสตูม	สตูดิโอ 1, คอสตูม	ช หอนาฏ, คอสตูม	
		Cast			All	All	All	All	
		Crew			Sound	All	Sound	All	
	4		19	20	21	22	23	24	25
		Time		8:30 ถึง 10:15-11:00	9:30-18:30	9:30-18:30		9:00-19:30	
		Place		คอสตูม หอนาฏ	ช หอนาฏ, บ ย คอส	ช อา, ย คอส		ช หอนาฏ, บ ย คอส	
		Cast		All	All	All		All	
		Crew		Sound	Light, Sound, Cos	Sound		All	
	5		26	27	28	29	30	31	
		Time		10:00 - 18:00	10:00, 17:00-18:00	10:00-19:30	?	?	
		Place		คอสตูม หอนาฏ	คอสตูม หอนาฏ	คอสตูม หอนาฏ	?	หอนาฏ	
		Cast		All	All	All	All	All	
		Crew		All	All	All	All	All	

ภาพที่ 3.5: ตัวอย่างตารางการซ้อมรายเดือน ในละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?... อ้อหรือ...? ที่มา ผู้ศึกษา

เวลา / วัน	จันทร์	อังคาร (วัน dress)	พุธ	พฤ ศุกร์	เสาร์ D-1	เสาร์ D-2
7:00						
7:30	ฉาก โฟ นักร้อง เข้า		เคลียร์โต๊ะ lighting	lighting เข้าพบนาง		
8:00		โถงรับแขก บังกละ				
8:30		เข้าโถงรับแขก				
9:00						เจ้าสัวเดิน ขึ้นเวที
9:30						
10:00	เจ้านาย 2 3 6 7 (นักแสดง 4, คอสตูม)	รวม 8 คนไปรับไฟ	เสียง 6-7 REO (หญิง)	เจ้านาย 6 7 REO		เริ่มเล่นเจ้านาย
10:30		REO คนไปรับไฟ				
11:00						
11:30	พัก	พัก	พัก	out call		
12:00	จัดโต๊ะหอนาฏ (ทุกคน)					
12:30		เจ้านาย 6				warm + stand by
13:00						
13:30						
14:00	ฉาก + เจ้านาย 4 5 6 REO (นักแสดง, หอนาฏ)	ฉากหน้าฉาก + คอสตูมรับแขก (นักแสดง)	เสียง 6 5 6 7 (นักแสดง 4 คน)	ทำความสะอาดหอนาฏ + คอสตูม sound check + เคลียร์เวที	เริ่มเล่นฉาก (นักแสดงเสียงฉาก) (sound check curtain call)	
14:30						D-2 (1.40hr)
15:00						
15:30						
16:00						
16:30	นักแสดงรับแขก	stand by		warm + stand by	set group + stand by + warm	
17:00	ทุกคนลง stand by		พัก			
17:30			stand by			
18:00						
18:30	คน through (1.40hr)	คน through (1.40hr)		รอบคอสตูม (1.30hr)	D-1 (1.30hr)	เคลียร์เวที ล้างเวที
19:00						
19:30						
20:00						

ภาพที่ 3.6: ตัวอย่างตารางการซ้อมสัปดาห์ ในละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?... อ้อหรือ...? ที่มา ผู้ศึกษา

(5) การส่งความคืบหน้า 30%

การส่งความคืบหน้า 30% ในด้านการกำกับกับการแสดง สิ่งที่ต้องทำคือการนำเสนอแนวทางและวิธีการเล่าเรื่องของผู้กำกับ ตลอดจนแสดงให้เห็นถึงการทำงานร่วมกันระหว่างนักแสดงกับบทละคร และทีมออกแบบในแต่ละฝ่าย โดยผู้ศึกษาเลือกนำเสนอ 2 ฉากแรกของเรื่องหลัก ซึ่งในขณะนั้นใช้วิธีเริ่มต้นด้วยการที่นักแสดงออกมาอวอร์มเสียง ก่อนเข้าสู่บทพูด "All the world's a stage" ของตัวละครออร์ญญา และเชื่อมต่อ (transition) เข้าสู่เนื้อเรื่อง อีกทั้งในการส่ง 30% นี้ ผู้ศึกษาได้ทดลองใช้วิธีการกำกับที่หลากหลายในรูปแบบลองผิดลองถูก เพื่อค้นหาแนวทางที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนางานในขั้นต่อไป

ในการส่งความคืบหน้า 30% ผู้ศึกษาได้รับข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไขจากคณะครู ดังนี้

(5.1) ควรมีการ Set Up หรือกำหนดกรอบในการเปิดเรื่องให้ชัดเจนก่อนเข้าสู่เนื้อเรื่องหลัก เนื่องจากในการนำเสนอครั้งนี้ ผู้ชมยังเกิดความสับสนต่อการเข้าสู่เรื่อง

(5.2) เกิดปัญหาในการบล็อกกิ้ง (Blocking) ของฉากแรก เนื่องจากการจัดวางตำแหน่งนักแสดงเป็นรูปวงกลม ส่งผลให้เกิดมุมมองบังการมองเห็นของผู้ชมในบางตำแหน่ง

(5.3) ฉากแรกยังไม่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชมเข้าสู่เรื่องได้อย่างต่อเนื่อง การดำเนินเรื่องในช่วงต้นมีการแวะพักไปยังประเด็นอื่นมากเกินไป ทำให้ผู้ชมเสียจังหวะในการติดตามเรื่อง

(5.4) ฉากที่สองสามารถเข้าสู่เนื้อเรื่องหลักได้ดี และเริ่มเห็นทิศทางการพัฒนางานในขั้นต่อไป

(5.5) ควรนำเสนอความแตกต่างของคาแรคเตอร์ตัวละครให้ชัดเจน โดยเฉพาะความสัมพันธ์ระหว่างนายและบ่าวที่ตัวละครบ่าวมีความฉลาดกว่านาย

(5.6) ความเชื่อของตัวละครแต่ละตัวยังไม่ชัดเจนเพียงพอ จำเป็นต้องพัฒนาให้แต่ละตัวละครมีจุดยืนและมุมมองต่อโลกที่แตกต่างกันอย่างเด่นชัดโดยเฉพาะในละครประเภทนี้



ภาพที่ 3.7: ภาพการส่งความคืบหน้า 30%

ที่มา : ผู้ศึกษา

(6) การส่งความคืบหน้า 50%

การส่งความคืบหน้า 50% ในด้านการกำกับแสดง ผู้ศึกษาได้เลือกทดลองนำเสนอผลงานความยาวประมาณ 12 นาที ในเทศกาลละครเวที "ปล่อยผี" โดยเลือกใช้วิธีการเล่าย้อนเหตุการณ์ก่อนเข้าสู่เรื่อง และทดลองใช้เครื่องมือทางการละครที่ผู้ศึกษาสนใจนำมาใช้ในการเล่าเรื่อง โดยเฉพาะแนวคิด Epic Theatre ของแบร์ทอลท์ เบรชท์ (Bertolt Brecht) ซึ่งมีลักษณะของการใช้ป้ายข้อความ การพูดสื่อสารกับผู้ชมโดยตรง รวมถึงการแนะนำตัวนักแสดงและบทบาทที่ตนรับผิดชอบในช่วงเปิดเรื่อง

ในการส่งความคืบหน้า 50% ผู้ศึกษาได้รับข้อเสนอแนะและข้อสังเกต ดังนี้

(6.1) เครื่องมือที่ใช้ทดลองมีความน่าสนใจและสามารถพัฒนาต่อได้ เพราะทำให้การเล่าเรื่องตรงประเด็น เข้าใจง่าย และสนุก

(6.2) จังหวะของอารมณ์ขันและการล้อเลียน สามารถทำงานกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ และเป็นเครื่องมือสำคัญที่ควรใช้ต่อไปในการพัฒนาการแสดง



ภาพที่ 3.8: ภาพการส่งความคืบหน้า 50%

ที่มา : ผู้ศึกษา

(7) การส่งความคืบหน้า 70%

การส่งความคืบหน้า 70% ในด้านการกำกับการแสดง ผู้ศึกษาได้พัฒนางานต่อเนื่องจากการส่ง 30% โดยขยายการนำเสนอจาก 2 ฉากแรกเพิ่มเติมจนถึงฉากที่ 3 พร้อมทั้งลงรายละเอียดในส่วนที่เคยได้รับข้อเสนอแนะ ในขั้นตอนนี้ฉากม็อคอัพ (Mock-up) เริ่มเข้ามามีบทบาทในการซ้อม ผู้ศึกษาจึงทำงานเชิงลึกกับนักแสดงในด้านระบบความเชื่อของตัวละคร และทดลองวางกติกากในการเล่าเรื่องช่วงก่อนเข้าฉากที่ 1 ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยคัดเลือกแนวทางที่ใช้ได้จากกระบวนการทดลองในขั้นตอนนี้

ในการส่งความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาได้รับข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข ดังนี้

(7.1) จังหวะการเปลี่ยนบียภายในฉากมีจำนวนมากเกินไป ทำให้การดำเนินเรื่องไม่ลื่นไหล ควรพิจารณาคัดเลือกเฉพาะจังหวะที่จำเป็นต่อการเล่าเรื่อง

(7.2) ฉากที่ 1 ยังคงมีรายละเอียดที่ผู้ชมตามไม่ทัน และมีการให้น้ำหนักกับองค์ประกอบที่ไม่จำเป็นมากเกินไป จนดึงความสนใจออกจากสถานการณ์หลักของเรื่อง

(7.3) ควรเลือกสไตล์การนำเสนอ (Style) ที่เหมาะสมกับเรื่องและไม่หลากหลายเกินความจำเป็น เพื่อให้เกิดเอกภาพในการเล่าเรื่อง

(7.4) ผู้ชมต้องการสัญญาณบ่งชี้ที่ชัดเจนในการเข้าสู่เรื่อง ในการส่งครั้งนี้ ช่วงก่อนเข้าฉากที่ 1 ยังคงใช้การวอร์มเสียงของนักแสดง แต่จำเป็นต้องทำให้กระบวนการดังกล่าวมีความชัดเจนมากขึ้น เนื่องจากปัจจุบันการนำเสนอกระโดดไปยังเนื้อหาอื่นเร็วเกินไป จนทำให้ผู้ชมเกิดความสับสน



ภาพที่ 3.9: ภาพการส่งความคืบหน้า 70%

ที่มา : ผู้ศึกษา

(8) การส่งความคืบหน้า 100%

การส่งความคืบหน้า 100% ในด้านการกำกับการแสดง ผู้ศึกษาได้ปรับแก้ไขและพัฒนางานต่อจากการส่ง 70% โดยการนำเสนอในครั้งนี้สามารถดำเนินเรื่องได้ถึงฉากที่ 6 พร้อมทั้งเพิ่มช่วงก่อนเริ่มเรื่อง โดยแสดงให้เห็นการเตรียมตัวบนเวทีของนักแสดง เพื่อ Set Up กรอบของการเล่าเรื่องก่อนเข้าสู่เนื้อเรื่องหลัก เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจกติกาของละครได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น และผู้ศึกษาได้ทดลองนำการพูดเปิดเรื่องในรูปแบบที่ใช้ในเทศกาลละครเวที "ปล่อยผี" มาปรับใช้ในการนำเสนอครั้งนี้ด้วย ทั้งนี้ในขณะที่ส่งความคืบหน้า 100% บทละครยังอยู่ในกระบวนการพัฒนาและยังไม่ได้เขียนฉากปิดเรื่อง เนื่องจากบทในขณะนั้นยังคงต้องตัดสินใจเรื่องวิธีการจบที่แตกต่างจากบทต้นฉบับ อย่างไรก็ตาม โดยภาพรวมสามารถเห็นพัฒนาการของตัวละครแต่ละตัวได้อย่างชัดเจน ทั้งในด้านระบบความเชื่อ การใช้ Sense of Comedy จังหวะการแสดง ตลอดจนการทำงานร่วมกับฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีความสลับซับซ้อนมากขึ้น

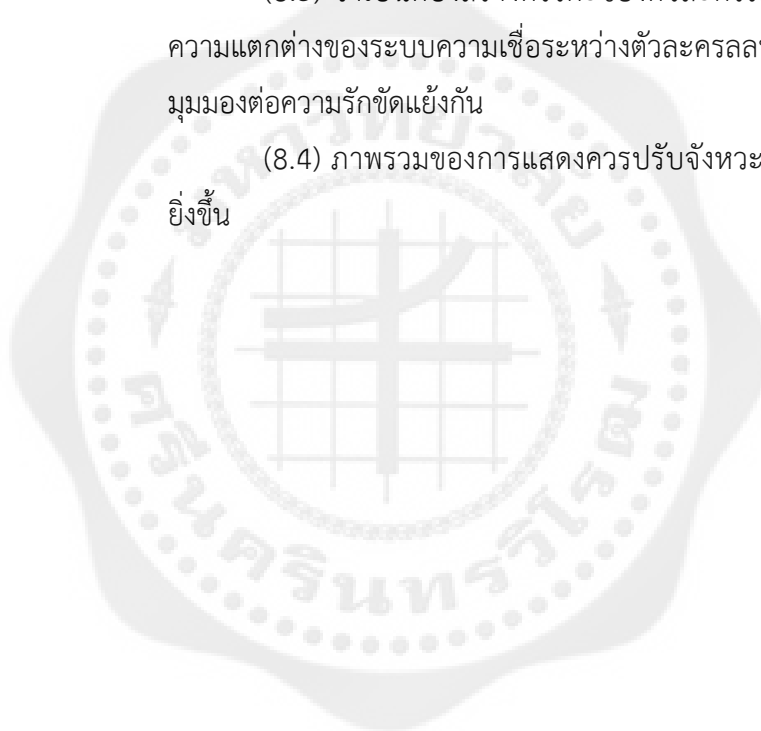
ในการส่งความคืบหน้า 100% ผู้ศึกษาได้รับข้อเสนอแนะและแนวทางแก้ไข ดังนี้

(8.1) ควรขยายพื้นที่การแสดง (Acting Area) เนื่องจากในการนำเสนอครั้งนี้ นักแสดงยังคงใช้พื้นที่เพียงบริเวณกลางเวทีและฝั่งขวาของเวทีเป็นหลัก

(8.2) ช่วงก่อนเข้าเรื่องยังมีความกำกวมระหว่างการเป็น Set Up ของละคร และการเป็นช่วงที่นักแสดงเป็นตัวของตัวเองจริง ๆ ควรกำหนดให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

(8.3) จำเป็นต้องสร้างตรรกะของตัวละครให้ชัดเจน โดยเฉพาะความแตกต่างของระบบความเชื่อระหว่างตัวละครลลนาและอรุณญา ซึ่งมีมุมมองต่อความรักขัดแย้งกัน

(8.4) ภาพรวมของการแสดงควรปรับจังหวะให้สะอาดและดูง่ายยิ่งขึ้น





ภาพที่ 3.10: ภาพการส่งความคืบหน้า 100%
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.1.3 สรุปปัญหาและแนวทางการแก้ไข

ผู้กำกับการแสดง นาย อุกกฤษฎ์ กาญจโนภาศ

ตารางที่ 3.3: ตารางปัญหาและการแก้ไข (ผู้กำกับการแสดง)

ขั้นตอนการ สร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ก่อนส่งความคืบหน้า 30%	ยังไม่รู้ว่าวิธีการกำกับรูปแบบไหนที่ ส่งผลออกมาได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด	ตั้งสมมุติฐาน ทดลอง และบันทึกผล เพื่อให้เกิดผลที่ดีที่สุด

ขั้นตอนการ สร้างสรรค์ผลงาน	ปัญหาที่เกิดขึ้น	แนวทางการแก้ไข
ส่งความคืบหน้า 30%	ฉากเปิดเรื่องยังไม่มี การ Set Up ที่ชัดเจน ทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนต่อการเข้าสู่เรื่อง	ลองศึกษาเครื่องมือที่ทำงานกับผู้ชมมาใช้เพิ่มเติมเพื่อเปิดความเชื่อมโยงให้มากขึ้นโดยยึดตามวิธีการนำเสนอของเรื่อง
ก่อนส่งความคืบหน้า 50%	ความไม่ต่อเนื่องของเรื่องราว	การเพิ่มจุดเชื่อมโยงของเรื่องราวและพารามิเตอร์ของฉากต่อเนื่องไปเรื่อยๆ ไม่นอกเรื่องจนลืมเรื่องหลัก
ส่งความคืบหน้า 50%	เครื่องมือที่ทดลองมีความน่าสนใจ แต่ต้องคัดเลือกว่าจะนำส่วนใดมาใช้ต่อการแสดงจริง เพื่อรักษาเอกภาพของการเล่าเรื่อง	เลือกผลลัพธ์ที่ทำงานกับคนดูมาใช้ต่อด้วยการดัดแปลงให้เหมาะสมกับเรื่องหลัก
ก่อนส่งความคืบหน้า 70%	เวลาในการพัฒนางานต่อการส่ง 50% ค่อนข้างจำกัด	จัดสรรเวลาและวางแผนการทำงานที่เป็นระเบียบและจัดลำดับความสำคัญของสิ่งที่กำลังทำ
ส่งความคืบหน้า 70%	ยังคงมีรายละเอียดที่ผู้ชมตามไม่ทัน และให้น้ำหนักกับองค์ประกอบที่ไม่จำเป็นมากเกินไป จนดึงความสนใจออกจากสถานการณ์หลัก	หาจุดโฟกัสของการดำเนินเรื่องหลักและยึดสิ่งนั้นเป็นจุดสำคัญที่ผู้ชมต้องรู้ ก่อนเรื่องอื่น
ก่อนส่งความคืบหน้า 100%	ฉากที่มีตัวละครจำนวนมากปรากฏพร้อมกัน เกิดความวุ่นวายจนผู้ชมไม่สามารถจับจุดโฟกัสของฉากได้	กำกับให้เหตุการณ์เกิดขึ้นทีละจุด ลงรายละเอียดให้จังหวะต่อเนื่องและไม่ทับกัน
ส่งความคืบหน้า 100%	ตรรกะและคาแรคเตอร์ของตัวละครยังไม่ชัดเจน โดยเฉพาะความแตกต่างของระบบความเชื่อระหว่างตัวละครกับตัวละคร	ลงรายละเอียดในแง่ของการแสดงเจาะเป็นรายคนสำหรับแต่ละตัวละครแบบละเอียดและทำความเข้าใจร่วมกัน

3.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดง

3.2.1 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงครั้งที่1 (30%)

3.2.1.1 การเตรียมตัวก่อนการคัดเลือกนักแสดง

(1) นางสาวบุญญาดา เตชมานะชัย รับบท อริญญา

เริ่มจากการศึกษาบทละคร The comedy of Errors และหาข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับละคร เช่นบทวิเคราะห์ และบันทึกการแสดงต่างๆ สิ่งที่ทำให้สนใจละครเรื่องนี้ คือประเด็นเรื่องการตามหาตัวตน สนใจว่าการดำเนินเรื่องอย่างตลกขบขันจะนำพากระบวนการไปถึงการตามหาตัวตนนี้ได้อย่างไร

เนื่องด้วยตัวละครหญิงในเรื่องนี้มีสองตัว บท ‘อาตริอานน่า’ เปรียบเทียบกับตัวนางสาวอย่าง ‘ลูเซียน่า’ มีความเชื่อมโยงกับตัวเองในแง่พลังงานมากกว่า การเป็นคนมีปากเสียงและการจัดการกับความวุ่นวายที่เกิดขึ้น แม้ตัวละครจะจัดการสิ่งเหล่านั้นได้ไม่ตึงเครียด แต่ส่วนนั้นก็เป็นมุมท้าทายที่ตัวนักแสดงมีความอยากทดลองและเอาชนะตัวเองให้ได้

(2) นางสาวภริดา ธนคุณโยธา รับบท ลลนา

เริ่มจากการศึกษาบทละคร และเจาะจง 2คาแรคเตอร์พี่น้องผู้หญิงในเรื่องเป็นพิเศษ รวมถึงหาข้อมูลจากคลิปบันทึกการแสดงในออนไลน์ (Online) จึงเริ่มสนใจตัวละคร “ลูเซียน่า” เพราะลักษณะบุคลิกของตัวละครมีความสอดคล้องกับตัวเองและแนวทางการแสดงของตัวเอง จึงตีบุคลิกตัวละครไปคร่าวๆ รวมถึงได้อ่านบทความที่ทางผู้กำกับส่งมาเล็กน้อย และเริ่มมองว่าละครเรื่องนี้เป็นความท้าทายใหม่ทางการแสดงจึงตัดสินใจก้าวเข้าสู่การอดิชนครั้งนี้ด้วยความตั้งใจที่จะทดลอง เรียนรู้ และทุ่มเทต่อการแสดงอย่างเต็มศักยภาพ

(3) นางสาวปิยธิดา ตัมขลิบ รับบท ศรรัก

เริ่มจากการอ่านบทละครเรื่อง The Comedy of Errors เพื่อทำความเข้าใจเนื้อเรื่อง และตัวละคร ควบคู่กับการดูบันทึกการแสดงละครเวที เรื่อง The Comedy of Errors จากยูทูป (YouTube) เพื่อให้เห็นทิศทาง สีของเรื่อง และความสัมพันธ์ตัวละครที่ชัดเจนขึ้นไปอีก โดยหลังจากการได้ดู และได้ศึกษาแล้ว รู้สึกสนใจเรื่องนี้อย่างมาก ด้วยความแปลกใหม่ ความอล

มาน และความสัมพันธ์ที่ชวนสับสนของตัวละคร จึงได้ตัดสินใจเข้าคัดเลือกนักแสดงเรื่องนี้ในบท “Dromio” ที่เป็นชื่อตัวละครเดิมก่อนจะเปลี่ยนเป็น “ศรรัก” โดยส่วนตัวรู้สึกสนใจในตัวละครนี้มาตั้งแต่เริ่มแรกที่ได้ดู เป็นตัวละครที่สร้างสีสันควบคู่ไปกับทำฟังก์ชัน (Function) ให้กับเรื่อง และรู้สึกว่า จะท้าทายมากถ้าได้เล่นบทนี้ในธีสิส (Thesis)

(4) นางสาวดาสิวอน จันทาสีไช รับบท ศรรักซ์

เริ่มจากการอ่านบทละครเรื่อง The Comedy Of Errors และดูบันทึกการแสดงจากยูทูป (YouTube) ซ้ำสองครั้ง เห็นตัวละครที่เป็นบ่าวมีคาแรคเตอร์ (Character) สีสันชัดเจน ส่วนตัวชอบตัวละครที่มีบทบาทและสีสันจากตัวเองชัด เลยเกิดความสนใจที่อยากจะลองเล่นและอยากที่จะลองสร้างสรรค์ให้ตัวละครนี้มีมิติที่แตกต่างจากต้นฉบับ เลยพยายามทำความเข้าใจตัวละครตัวนี้เป็นพิเศษ

(5) นายณภัทร เรื่องชัยวิเวท รับบทเป็น เทวิน

เริ่มจากการอ่านบทละครเรื่อง The Comedy Of Errors ทำให้เกิดความสนใจในเรื่องนี้กับตัวละคร Antipholus of Syracuse ซึ่งเป็นตัวละครแฝดน้อง เรื่องราวในเรื่องมีความสนุกและความท้าทาย เป็นสิ่งใหม่สำหรับตัวเองเป็นอย่างมาก เนื่องจากละครเรื่องนี้เป็นละครแนวสุขนาฏกรรม (Comedy) ที่มีความยากและห่างไกลกับตัวเอง เนื่องจากไม่เคยได้รับบทบาทละครแนวนี้มาก่อน และตัวละครนี้ก็ยังมีความคิดในการใช้ชีวิตหรือมองโลกที่ตรงข้ามกับตัวเองอย่างมาก จึงยังต้องทำการบ้านเพื่อทำความเข้าใจตัวละครด้วยการมองโลกอีกแบบหนึ่ง

(6) นายชัยธัช โกวนันท์สกุล รับบทเป็น เทวิทร์

เริ่มจากการศึกษาละครเรื่องนี้ผ่านบทอย่างละเอียด เพื่อทำความเข้าใจโครงเรื่อง บริบท และลักษณะของตัวละครแต่ละตัว หลังจากอ่านบทแล้ว ผู้ศึกษาเกิดความสนใจในตัวละครแฝดพี่ เนื่องจากตัวละครดังกล่าวมีลักษณะความตลกที่ชัดเจนในเชิง “มีฟอร์ม” และมีจังหวะที่แม่นยำ ไม่ใช้ความตลกแบบเล่นพริ้งเพรื่อ ซึ่งลักษณะดังกล่าวถือว่าแตกต่างจากแนวทางการแสดงของผู้แสดงในปัจจุบัน จึงทำให้เกิดความสนใจและความทำ

ทายในการพัฒนาทักษะการแสดง โดยเฉพาะในด้านการแสดงละครตลกในรูปแบบที่มีโครงสร้างและการควบคุมจังหวะอย่างชัดเจน

3.2.1.2 การทำความเข้าใจ การค้นคว้าหาข้อมูลอ้างอิงและสร้างบทละครร่วมกัน

เริ่มต้นจากการทำความเข้าใจบทละครต้นฉบับ ผ่านการอ่านร่วมกันเพื่อสร้างจินตภาพของสถานการณ์ และบริบทแวดล้อมให้ตรงกัน ควบคู่ไปกับการศึกษาข้อมูลอ้างอิงจากบันทึกการแสดงและบทวิเคราะห์ เพื่อให้ผู้ศึกษาเห็นถึงความเป็นไปได้ที่หลากหลายในการนำเสนอ และนักแสดงจะเข้าสู่ขั้นตอนการ “ด้นสด” เพื่อสำรวจมิติของตัวละครรวมถึงความเป็นไปได้ในเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น และนักแสดงทำหน้าที่เป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์โดยการนำเสนอแนวทางหรือ “ขายไอเดีย” ให้แก่ผู้กำกับผ่านการด้นสด ซึ่งผู้กำกับจะทำหน้าที่คัดเลือกสิ่งที่มีประสิทธิภาพที่สุดไปใช้ในบทละคร

3.2.1.3 การวิเคราะห์ตัวละคร

(1) บุญญาดา เตชมานะชัย รับบท อรัญญา

(1.1) ลักษณะภายนอก

ผู้หญิง อายุ 25 ปี เป็นภรรยาที่มีหน้าที่ดูแลบ้าน อู๋ฟู ไอ้อา ตีนตุ่ม มีความเป็นผู้หญิงสูง มีความชัดเจนทั้งในการกระทำและการแต่งกาย

(1.2) ลักษณะภายใน

เชื่อมั่นในความรักสุดหัวใจ มีความหวังในชีวิตครอบครัว รักสามีที่สุด ซื่อตรงต่อความรักและคนที่เชื่อใจ ไม่ทันเล่ห์เหลี่ยม ซื่อตรง คิดไวทำไว

(1.3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการให้สามียืนยันความรักที่มีต่อตนเอง

(1.4) ภูมิหลังของตัวละคร

เป็นลูกสาวคนโตของครอบครัว “อาทิตยสกุล” ครอบครัวนี้นี้เป็นครอบครัวที่รักใคร่กันอย่างอบอุ่น เธอมีน้องสาวคนเดียวชื่อ “ลลนา” กิจการของคุณพ่ออาทิตยสกุลคือการดูแลธุรกิจกลางคืน วันหนึ่ง “เทวินทร์” กับ “ศรัทธา” ได้เข้ามาเป็นเพื่อนบ้าน พวกเขาได้ช่วยคุณพ่ออาทิตยสกุลทำงานอย่างขยันขันแข็งจนเมื่อคุณพ่อกำลังจะตายจากไป ท่านได้ฝากฝังให้เทวินทร์แต่งงานกับอรัญญาและช่วยกันสืบทอดกิจการต่อไป

(1.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.4: ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครอริญา

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ อริญา	ความสัมพันธ์
เทวินทร์	เป็นสามีภรรยา กัน เธอตกหลุมรักเขาตั้งแต่แรกพบ การแสดงออกถึงความรักของเทวินทร์เป็นยาใจหล่อเลี้ยงให้อริญนามีชีวิต อยู่อย่างมีความสุข ไม่ว่าจะเป็นการให้ดอกไม้ ของมีค่า หรือคำหวานต่างๆ อริญาเชื่อว่าเขารักเธอเท่ากันกับที่เธอรักเขา
เทวิน	เห็นเป็นเทวินทร์ ที่จำตัวเองไม่ได้เพราะสุริยุปราคาที่ทำให้ผีเข้า
ศรรัักษ์	บ่าวที่ลอยติดแพชูชีพมาพร้อมกับเทวินทร์ กลายมาเป็นบ่าวของอริญา เช่นกัน หลายครั้งเธอใช้ศรรัักษ์เป็นสื่อกลางในการติดตามพฤติกรรม หรือปรึกษา เรื่องต่างๆเกี่ยวกับเทวินทร์ ฟังพาได้ ไว้วางใจได้ สั่งอะไรก็ทำตาม
ศรรัก	เห็นเป็นศรรัักษ์ ที่จำตัวเองไม่ได้
ลลนา	น้องสาวคนเดียวของอริญา มักจะเห็นต่างกับพี่สาวโดยเฉพาะมุมมอง ความรัก เป็นคนที่คอยตัดสินใจสิ่งต่างๆแทนเวลาที่อริญาฟุ้งซ่าน เป็น ที่พึ่งพาและให้คำแนะนำกับอริญาในทุกๆเรื่อง

(2) นางสาวกิริดา ธนคุณโยธา รับบท ลลนา

(2.1) ลักษณะภายนอก

ผู้หญิง วัย 25 ปี เป็นนักศึกษาปริญญาโท คณะอักษร ผนยาว มีเสน่ห์
แต่งตัวดูหวาน เรียบร้อย แต่ทะมัดทะแมง

(2.2) ลักษณะภายใน

ใช้ตรรกะมากกว่าอารมณ์ มีแนวคิดความเชื่อเป็นของตัวเอง เชื่อในสิ่งที่
เห็น ชอบอ่านหนังสือ ให้ความสำคัญกับพี่สาว มีความกวนเล็กน้อย ไม่
เชื่อในความรัก

(2.3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการให้พิสูจน์พี่สาวตระหนักถึงความจริงของความรักและ
ความสัมพันธ์

(2.4) ภูมิหลังของตัวละคร

เป็นเด็กผู้หญิงที่เกิดและโตมาในครอบครัวที่อบอุ่นและมีฐานะ สนิทกับพี่สาวมาตั้งแต่เกิด ใช้ชีวิตในวัยเด็กใกล้ชิดกับพี่สาวมาโดยตลอด แต่ในครอบครัวจะรู้สึกใกล้ชิดกับแม่มากกว่าพ่อ เพราะจะคอยรับฟังความไม่พอใจที่แม่มีต่อพ่ออยู่เสมอ ส่งผลให้เริ่มต้นตั้งคำถามต่อความรักความสัมพันธ์ในเวลาโตขึ้น และไม่ได้สนใจที่จะมีความรัก จุดเปลี่ยนเกิดขึ้นเมื่อพ่อได้ไปช่วยเหลือเด็กกำพร้ามาจากเหตุการณ์เรืออัปปาง ทำให้เด็กชายคนหนึ่งเติบโตขึ้นมาใกล้ชิดกับพี่สาว ทั้งสองตกหลุมรักและแต่งงานสร้างครอบครัวด้วยกัน หลังจากแต่งงานก็ยังอยู่บ้านเดียวกับพี่สาว ทำให้ได้เห็นชีวิตคู่ของพ่ออย่างใกล้ชิดในทุกแง่มุม

(2.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.5: ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครลลนา

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ ลลนา	ความสัมพันธ์
อรัญญา	เป็นพี่สาวลลนา พ่อแม่เดียวกัน เติบโตมาด้วยกันสนิทกันตั้งแต่เล็ก
เทวินทร์	เป็นพี่เขยลลนา ไม่ค่อยถูกกัน เพราะเห็นทุกการกระทำที่ทำได้กับพี่สาว
เทวิน	ผู้ชายที่เหมือนพี่เขยลลนาทุกประการ แต่มีวิธีการแสดงออกบางอย่างที่ไม่เหมือน เป็นผู้ชายคนแรกที่ทำให้ลลนาตกหลุมรัก
ศรรัักษ์	บ่าวคนสนิทของเทวินทร์ที่มาจากเหตุการณ์เรือแตก อยู่ในบ้านเดียวกัน ชอบทำตัวมีพิธี แต่รู้ใจลลนาหลายเรื่อง
ศรรัก	ผู้หญิงที่หน้าตาเหมือนศรรัักษ์ บ่าวในบ้านทุกประการ จนบางทีลลนาก็สับสน แต่ก็มีบางบุคลิกและวิธีการแสดงออกที่ดูแตกต่างออกไป

(3) นางสาวปิยธิดา ต้มขลิบ รับบท ศรรัก

(3.1) ลักษณะภายนอก

เพศหญิง อายุ 25 ปี ผมสั้นหยิกสีบลอนด์น้ำตาล หน้าม้าเต๋อ รูปร่างทรงกลม มีรูปร่างเล็ก ผิวขาวเหลือง ท่าทางทะมัดทะแมง ทำอะไรร้องไห้ คิดอะไรก็พูด/ทำ มีความเด็ดเดี่ยว มักจะแสดงออกความรู้สึกชัด

(3.2) ลักษณะภายใน

จริงจัง ตรงไปตรงมา มีความคิดเป็นของตัวเอง จะรู้สึกไม่ปลอดภัยเมื่ออยู่ในสถานการณ์ที่ไม่คุ้นชิน คิดเยอะ ไม่ชอบเพื่อน อยู่ในโลกของความเป็นจริง เชื่อในสิ่งที่เห็น ไม่มโน

(3.3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการช่วยเหลือในภารกิจตามหาฝาแฝดที่พลัดพราก ถึงแม้ในใจจะคิดว่าเป็นการตามหาลมๆแล้งๆก็ตาม

(3.4) ภูมิหลังของตัวละคร

ศรรัก เติบโตมากับเทวินตั้งแต่เด็กที่เมืองฝ่งโน้น คอยช่วยเหลือทุกอย่างเกี่ยวกับเทวิน จนเหมือนเป็นทั้งพ่อและเพื่อนคู่คิด จนอยู่มาวันหนึ่ง ก่อนพ่อของเทวินตาย เขาได้เขียนจดหมายส่งเสียไว้ก่อนจากไปว่า มีพี่น้องฝาแฝดที่ถูกแยกออกจากกันด้วยเหตุเรือล่มเมื่อ 25 ปีที่แล้ว ในวันที่มหาสมุทรคลื่นคลั่งและก็เป็นวันที่อาทิตย์ดับอีกด้วย หลังจากอ่านจดหมายพวกเขาก็ได้รู้ความจริง จึงได้ออกเดินทางไปตามหาฝาแฝดที่พลัดพรากของตนที่เมืองฝ่งนี้

(3.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.6: ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครศรรัก

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ ศรรัก	ความสัมพันธ์
เทวิน	เป็นเจ้านายของศรรัก เติบโตมาด้วยกันตั้งแต่เด็ก ศรรักเป็นทั้งบ่าวและเพื่อนคู่คิดของเทวิน คอยช่วยเหลือดูแลกันในทุกเรื่อง ชีวิตส่วนใหญ่ของศรรักมีแต่เทวิน อยู่ข้างกันตลอดไม่เคยห่าง ทำให้ทั้งคู่สนิทกันมากๆ ศรรักมักจะเป็นห่วงเทวิน และบางครั้งก็ช่วยเหลือจนสติ ทำให้เทวินคิดได้ เพราะบางครั้งที่เทวินมีความคิดนอกกรอบ หรือให้ศรรักทำเรื่องที่ไม่อยากทำบ้าง ในตอนแรกศรรักอาจมีบ่น แต่สุดท้ายแล้วก็ตามใจทำให้ตลอด
ศรรักษ์	เป็นฝาแฝดที่ถูกพลัดพรากของศรรัก ไม่มีข้อมูล ไม่เคยเห็นหน้าตา รู้แค่ว่าต้องออกตามหา
เทวินทร์	เป็นฝาแฝดที่ถูกพลัดพรากของเทวิน ไม่มีข้อมูล ไม่เคยเห็นหน้าตา รู้แค่ว่าต้องออกตามหา
อรัญญา	เป็นคนที่พึ่งเคยเจอที่เมืองผิงนี้ แล้วอ้างว่าเป็นเมียเทวิน ทำทางแปลกคนดูอารมณ์ขึ้นๆลงๆ เดาทางไม่ถูก มักจะพูดจาแปลกๆจึงรู้สึกไม่ปลอดภัยตั้งแต่แรกเห็น
ลลนา	เป็นคนที่พึ่งเคยเจอที่เมืองผิงนี้ มองออกว่าเป็นคนที่เทวินหลงรัก แต่ศรรักรู้สึกไม่ไว้วางใจ เพราะเป็นคนต่างเมืองกัน จึงเป็นห่วง อยากหาทางให้เทวินอยู่ห่างๆ

(4) นางสาวดาลีวอน จันทาลีไซ รับบท ศรรักษ์

(4.1) ลักษณะภายนอก

เป็นผู้หญิง อายุ 25 ปี ผมสั้นสีน้ำตาลทอง ปิดเป็หน้าม้า พุดแก่ง ตัวเล็ก ทำทางห้าว มีความคล่องแคล่วว่องไว เป็นม้าเร็วและเป็นบ่าวรับใช้ให้กับนายที่ชื่อ เทวินทร์

(4.2) ลักษณะภายใน

สดใส เอาใจเก่ง เป็นนักจัดแจง ชี้สั่งสยชอบจับสังเกตและหาเหตุผล คิดเยอะมาก ๆ มองโลกในแง่บวก ตามใจนาย รักบอสเทวินทร์และนายหญิงในบ้านมาก ๆ

(4.3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการหาเหตุผลที่แท้จริงเกี่ยวกับสิ่งแปลกๆที่เกิดขึ้น

(4.4) ภูมิหลังของตัวละคร

ศรรัชช์เป็นบ่าวรับใช้ในบ้านครอบครัวเศรษฐีเมืองฝ่งนี้ มีแฟนสาวสองคน เป็นแม่บ้านทั้งคู่ และยังเป็นมือขวาคนรู้ใจของบอสเทวินทร์ที่สนิทกันมาตั้งแต่เด็ก คอยแก้ปัญหาให้กับนายของตัวเองอยู่บ่อยๆ ศรรัชช์มีพี่น้องฝาแฝดที่พลัดพรากออกจากกันจากเหตุการณ์เรือล่มเมื่อ 25 ปีที่แล้วที่กลางทะเล และนั่นทำให้ศรรัชช์เองไม่รู้ว่าตัวเองมีน้องสาวฝาแฝด จนกระทั่งเกิดเรื่องราวแปลกๆขึ้นที่เมืองฝ่งนี้

(4.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.7 ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครศรรัชช์

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ ศรรัชช์	ความสัมพันธ์
เทวินทร์	เป็นทั้งนายและเพื่อนสนิท ร่วมทุกข์ร่วมสุขกันมาตั้งแต่เด็กยันโต
อรัญญา	ภรรยาเทวินทร์ เป็นนายหญิงของศรรัชช์อำนาจใหญ่ที่สุดในบ้าน
ลลนา	นายหญิงอีกคนของศรรัชช์เป็นน้องสาวของ อรัญญา วัน ๆ ชอบอ่านหนังสือแล้วก็ชอบดู
เทวิน	น้องชายฝาแฝดของบอสเทวินทร์ ศรรัชช์สับสนแยกไม่ออก
ศรรัก	น้องสาวฝาแฝดของศรรัชช์ที่พลัดพรากจากกัน

(5) นายณภัทร เรืองชัยศิวเวท รับบทเป็น เทวิน

(5.1) ลักษณะภายนอก

เป็นผู้ชาย อายุ 26 ปี อาชีพศิลปินนักเขียน ดุสุภาพ มีเสน่ห์ มีความเจ้า
บทเจ้ากลอน ช่างพูด รสนิยมการแต่งตัวชุดแฟชั่นโทนเย็น

(5.2) ลักษณะภายใน

มีความสร้างสรรค์และจินตนาการสูง มีอารมณ์สุนทรี รักความอิสระ ชอบ
มองหาสิ่งใหม่ๆ เรื่องราวใหม่ๆ รอบตัวอยู่เสมอ มีเป้าหมายชัดเจน ชอบ
ตั้งคำถาม ชี้แนะ มักทำตามความต้องการตัวเอง มีความไม่มั่นใจหากอยู่
ห่างจากศรรัก ใช้อารมณ์ความรู้สึกนำในการใช้ชีวิต

(5.3) ความต้องการของตัวละคร

ต้องการตามหาฝาแฝดพี่ที่พลัดพรากจากกันไปเมื่อ 25 ปีที่แล้ว ใน
เหตุการณ์เรือล่มอัปปางที่กลางทะเล

(5.4) ภูมิหลังของตัวละคร

เทวินประกอบอาชีพเป็นศิลปินนักเขียนหนังสือ อาศัยอยู่ที่เมืองฝั๋งนุ่น อยู่
กับพ่อและศรรัก(คนรับใช้ที่เติบโตมาด้วยกันเหมือนเพื่อนสนิท) ใช้ชีวิตที่
เมืองฝั๋งนุ่นจนเติบโต โดยที่ไม่รู้มาก่อนว่าตนเองมีฝาแฝดพี่ จนกระทั่งพ่อ
ป่วยหนักใกล้ตาย ก่อนตายพ่อจึงบอกความจริงทั้งหมดผ่านจดหมายว่า
แท้จริงแล้วตนเองมีฝาแฝดพี่ที่พลัดพรากจากกันไปเมื่อ25ปีที่แล้ว ใน
เหตุการณ์เรือล่มอัปปางที่กลางทะเล หลังจากพ่อตายจึงเริ่มออกเดินทาง
ตามหาฝาแฝดพี่โดยที่ไม่รู้จุดหมายปลายทาง และออกทางไปตามเมือง
ต่างๆ มาแล้วหลายเมืองจนกระทั่งมาแวะพักที่เมืองฝั๋งนี้

(5.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.8ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครเทวิน

ตัวละครที่มี ความสัมพันธ์กับเทวิน	ความสัมพันธ์
เทวินทร์	ฝาแฝดพี่ที่พลัดพรากจากกันตั้งแต่เด็กตอนยังจำความไม่ได้และพยายามออก เดินทางตามหาเพื่อให้ได้พบเจอกันอีกครั้ง

ตัวละครที่มี ความสัมพันธ์กับเทวิน	ความสัมพันธ์
ศรรัก	บ่าว คนรับใช้ ที่เติบโตมาด้วยกันตั้งแต่เด็กเป็นเหมือนคนในครอบครัวที่รู้จักกันทุกเรื่อง ฟังพากันมาตลอด และยังเป็นเพื่อนร่วมเดินทางในการตามหาฝาแฝดครั้งนี้
ศรรักซ์	ฝาแฝดอีกคนของศรรักที่แยกจากกันตั้งแต่เป็นเด็ก แต่เราไม่รู้คิดวาคือศรรักคนเดียวกันกับที่มาด้วยกัน เลยทำให้เกิดความโกลาหลขึ้นในเรื่อง
อรัญญา	คนแปลกหน้าที่บังเอิญเจอที่เมืองฝ่งนี้ มาทำตัวแปลกๆ ใส่ทำเหมือนเราเป็นสามีตัวเอง ทั้งที่เพิ่งเคยเจอกันครั้งแรก
ลลนา	คนแปลกหน้าที่บังเอิญเจอที่เมืองฝ่งนี้ แต่เรตกหลุมรักตั้งแต่ครั้งแรกที่เจอ ชอบลลนามาก ๆ พยายามตามจีบ อยากได้เป็นคนรัก

(6) นายชัยธัช โกวินันท์สกุล รับบทเป็นเทวินทร์

(6.1) ลักษณะภายนอก

เทวินทร์เป็นเพศชาย อายุ 26 ปี มีผมสีดำ ดวงตาสีดำ ผิวโทนเหลือง และมีโครงหน้าเหลี่ยม มีความสูง 176 เซนติเมตร ลักษณะทางกายภาพโดยรวมสะท้อนถึงบุคลิกที่มั่นใจและมีอำนาจในตนเอง

ในด้านภาษากาย เทวินทร์มักยืนในท่ากอดอก ซึ่งเป็นท่าทางที่แสดงถึงการปิดกั้นและการควบคุมสถานการณ์ การเคลื่อนไหวของร่างกายมีลักษณะชัดเจน ตรงไปตรงมา และรวดเร็ว สื่อถึงบุคลิกของบุคคลที่มีความมั่นใจและตัดสินใจอย่างเด็ดขาด ในด้านการใช้เสียง เทวินทร์มีน้ำเสียงหนักแน่น ชัดถ้อยชัดคำ แสดงถึงความเป็นผู้นำและความน่าเชื่อถือ

ในด้านการแต่งกาย ตัวละครมีสไตล์ที่ได้รับอิทธิพลจากมาเฟียอิตาลี ซึ่งช่วยเสริมภาพลักษณ์ของอำนาจ ความน่าเกรงขาม และสถานะทางสังคม

(6.2) ลักษณะภายใน

เทวินทร์เป็นบุคคลที่มีความคิดเป็นระบบ ชอบวางแผนล่วงหน้าในทุกสถานการณ์ มีความเฉียบคมและสามารถปรับตัวเพื่อเอาตัวรอดได้อย่างรวดเร็ว อีกทั้งยังมีทักษะในการโน้มน้าวและควบคุมผู้อื่น

ตัวละครมีความเชื่อหลักว่า “อำนาจและเงินตราเป็นสิ่งที่อยู่เหนือทุกอย่าง” ซึ่งเป็นแรงขับเคลื่อนสำคัญในการดำเนินชีวิต

อย่างไรก็ตาม ภายใต้บุคลิกที่เข้มแข็ง เทวินทร์มีความกลัวลึกภายใน คือ ความกลัวการสูญเสียการควบคุม และการสูญเสียบุคคลอันเป็นที่รัก ความขัดแย้งภายในนี้ส่งผลให้ตัวละครมีพฤติกรรมที่พยายามควบคุมทุกสิ่งรอบตัวอยู่เสมอ

(6.3) ความต้องการของตัวละคร

เป้าหมายหลักของเทวินทร์ คือ การควบคุมสถานการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้น และค้นหาบุคคลที่อยู่เบื้องหลังเหตุการณ์ความวุ่นวายดังกล่าว ความต้องการนี้สะท้อนถึงความพยายามของตัวละครในการรักษาอำนาจและความมั่นคงในชีวิตของตนเอง

(6.4) ภูมิหลังของตัวละคร

เทวินทร์เติบโตมาพร้อมกับศรัทธาภายหลังเหตุการณ์เรือแตกในช่วงวัยทารก โดยมารดาได้พาทั้งสองคนมายังเมืองผังนี้ และใช้ชีวิตเติบโตจนสามารถสร้างธุรกิจและครอบครัวได้

อย่างไรก็ตาม เหตุการณ์เรือแตกในอดีตได้กลายเป็นบาดแผลทางจิตใจที่สำคัญ ส่งผลให้เทวินทร์เกิดความหวาดกลัวต่อการสูญเสีย และเป็นปัจจัยที่หล่อหลอมให้ตัวละครมีความต้องการควบคุมทุกสิ่งในชีวิต

(6.5) ความสัมพันธ์ของตัวละคร

ตารางที่ 3.9 ตารางแสดงความสัมพันธ์ของตัวละครเทวินทร์

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ เทวินทร์	ความสัมพันธ์
ศรัทธา	มีความสัมพันธ์ในลักษณะ “เพื่อนร่วมชีวิต” แม้ศรัทธาจะมีอายุน้อยกว่า ทั้งสองมีความเข้าใจซึ่งกันและกันในระดับสูง สามารถสื่อสารกันได้โดยไม่ต้องใช้คำพูด แม้ในที่สาธารณะ เทวินทร์จะแสดงบทบาทในลักษณะเจ้านายและลูกน้อง โดยศรัทธาเปรียบเสมือนเลขานุการส่วนตัว แต่ในเชิงลึก เทวินทร์มีความห่วงใยศรัทธาอย่างแท้จริง สะท้อนถึงความสัมพันธ์ที่ผสมผสานระหว่างอำนาจและความผูกพันทางอารมณ์

ตัวละครที่มีความสัมพันธ์กับ เทวินทร์	ความสัมพันธ์
เทวิน	เป็นบุคคลที่เทวินทร์เพิ่งรู้จักภายหลังการเข้ามาในเมืองผิงนี้ จึงยังไม่มี ความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งในช่วงเริ่มต้น
ศรรัก	เป็นบุคคลที่เทวินทร์เพิ่งรู้จักภายหลังการเข้ามาในเมืองผิงนี้ จึงยังไม่มี ความสัมพันธ์ที่ลึกซึ้งในช่วงเริ่มต้น
อรัญญา	ภรรยาของเทวินทร์ ซึ่งมีลักษณะนิสัยเอาแต่ใจและจู้จี้จุกจิก แต่ใน ขณะเดียวกันก็เป็นบุคคลที่มอบความอบอุ่นและความรู้สึกปลอดภัย ให้แก่ตัวละคร แม้เทวินทร์จะมีพฤติกรรมเจ้าชู้ในบางครั้ง แต่โดย แท้จริงแล้ว อรัญญาเป็นบุคคลที่ไม่สามารถถูกแทนที่ได้ในชีวิตของเขา
ลลนา	น้องสาวของอรัญญา มีความสัมพันธ์ในเชิงขัดแย้งกับเทวินทร์ เนื่องจากลลนามองว่าเขาเป็นบุคคลที่ไม่จริงจังต่อพี่สาวของตน ลลนา มักมีบทบาทในการจับผิดและเปิดเผยพฤติกรรมของเทวินทร์ ส่งผลให้ เกิดความตึงเครียดในความสัมพันธ์ระหว่างทั้งสอง

3.2.1.4 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%)

(1) นางสาวบุญญาดา เตชมานะชัย รับบท อรัญญา

ตารางที่ 3.10 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%) ของตัวละครอรัญญา

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ยังหาวิธีการพูดประโยคแรกของเรื่องไม่เจอ	ทดลองหาประโยคแรกในแบบต่างๆที่สอดคล้องทิศทาง ของผู้กำกับ
ยังดูเล่นเป็นคิว เป็นบล็อกกิ้ง เล่น ที่สไตล์ มากกว่า เส้นเรื่องความต้องการ	ทำความเข้าใจกับเส้นเรื่องในฉาก1 ร่วมกับนักแสดงคน อื่น ๆ เล่นความต้องการให้ชัด ทดลองซ้อมหาความ เป็นไปได้ต่าง ๆ ภายใต้อารมณ์ที่แข็งแกร่งขึ้น
แว่นดำที่ใส่อาจจะมีส่วนทำให้ไม่เห็นสีหน้า	หาทางเลือกที่ทำให้ถอดแว่นตาเร็วขึ้น

(2) นางสาวกิริดา ธนคุณโยธา รับบท ลลนา

ตารางที่ 3.11 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%) ของตัวละครลลนา

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ยังหาคาแรคเตอร์ (Character) ตัวละครไม่เจอ ไม่มีมิติ รู้สึกว่าตัวละครถูกนำเสนอแบบ สเตอริโอไทป์ (Stereotype)	ค่อยๆ ค้นหาตัวละคร ศึกษาความต้องการ ความสัมพันธ์ และหาแรงจูงใจในฉากนั้นๆ ทดลองคิดในหลายๆ มิติ โดยไม่ยึดกับภาพจำ คาแรคเตอร์ (Character) มากเกินไป
กังวลเรื่องความคมจังหวะ และแนวทางการเล่น มากเกินไป	โฟกัสที่การกระทำและความต้องการตัวละคร รวมถึงสิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้าให้มากขึ้น

(1) นางสาวปิยธิดา ต้มขลิบ รับบท ศรรัก

ตารางที่ 3.12 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%) ของตัวละครศรรัก

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ยังเล่นแล้วดูออกว่ามีไต่เรคชั่น (Direction) และบล็อกกิ้ง (Blocking) อยู่	ลองเพิ่มทัศนคติ เพิ่มความสนุก และต้องซ้อมบ่อยๆ อาศัย การทำซ้ำ
ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ในแง่ของฟังก์ชัน (Function) สามารถลดความ เด็ดกลงได้ ให้ฉลาดรู้มากกว่าเทวิน	ปรับความเชื่อ ความคิดของตัวละคร

(2) นางสาวดาลีวอน จันทาลีไซ รับบท ศรรักซ์

ตารางที่ 3.13 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%) ของตัวละครศรรักซ์

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ภาษาพูดไม่ชัด สื่อสารโฟกัสไม่เป็นจุดทำให้ แนวคิดตัวละครดูแปลก	วอร์มล้นและเสียงก่อนพูดบทรูทุกครั้ง กลับมาทำความเข้าใจกับบทดี ๆ รู้จุดโฟกัสที่จะพูดว่าจะส่งสารถึงใคร
ตัวละครดูพยายามคิดและดูสงสัยเกินไป จังหวะในการเล่นฉาก 2 เลยดูแปลก	ลดท่าทางการใช้สีหน้าที่แสดงถึงอาการสงสัยน้อยลง กลับมาสร้างความเชื่อความเข้าใจให้กับตัวละคร มากกว่า การแอกติ้ง (Acting) ออกไป

(3) นายณภัทร เรืองชัยศิวเวท รับบทเป็น เทวิน

ตารางที่ 3.14 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%) ของตัวละครเทวิน

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
แบกความต้องการในการตามหาฝาแฝดมากเกินไป จนทำให้รับ-ส่งสถานการณ์ตรงหน้าปัจจุบันไม่อยู่กับคู่แสดงเท่าที่ควร	ให้อยู่กับเหตุการณ์ปัจจุบันกับคู่แสดงมากขึ้น มีการปรับความต้องการระหว่างขึ้นให้ถูกจังหวะเหมาะสมไม่ให้เทวินให้ความสำคัญเพียงเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
บทพูดคนเดียว (Monologue) ความต้องการในการประโยคยังไม่ออก	ต้องตั้งคำถามพร้อมคิดตามกับสิ่งที่พูดในช่วงบทพูดคนเดียว (Monologue) อยู่ตลอด เพื่อจะทำให้การแสดงนี้ทำงานกับผู้ชมให้เกิดความรู้สึกดังกล่าว

(4) นายชัยธัช โกวนนท์สกุล รับบทเป็น เทวินทร์

ตารางที่ 3.15 ตารางแสดงปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่1 (30%) ของตัวละครเทวินทร์

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ความต้องการของตัวละครยังไม่ชัดเจน การสื่อสารบทพูดยังไม่แสดงให้เห็นถึงเป้าหมายที่ชัดเจนของตัวละคร ส่งผลให้แรงจูงใจในแต่ละการกระทำยังไม่เด่นชัดเท่าที่ควรและยังติดอยู่กับวิธีการเล่นเดิม	ผู้แสดงกลับไปวิเคราะห์เป้าหมาย (Objective) ของตัวละครในแต่ละฉากและแต่ละประโยคอย่างชัดเจน โดยตั้งคำถามว่า “ตัวละครต้องการอะไรจากคู่สนทนา” และ “ต้องการให้เกิดผลลัพธ์ใด” เพื่อนำไปกำหนดการกระทำ (Action) ที่สอดคล้องกับบทพูด
จังหวะการเล่นและการใช้พลังงาน จังหวะการแสดงยังมีการเพิ่มจังหวะเกินความจำเป็น เช่น การเกริ่นก่อนเข้าสู่ประเด็น แม้ในช่วงที่ไม่ใช่จุดตก ส่งผลให้จังหวะโดยรวมขาดความคมชัด นอกจากนี้ การใช้พลังงานยังมีลักษณะกระจายและสูงเกินไป มากกว่าการส่งพลังไปข้างหน้า ทำให้ภาพลักษณ์ของตัวละครออกมาในลักษณะคล้ายการแสดงอารมณ์แบบเด็กที่โวยวาย	ผู้แสดงฝึกควบคุมจังหวะการแสดงโดยตัดทอนจังหวะที่ไม่จำเป็น เช่น การเกริ่นก่อนเข้าสู่ประเด็น เพื่อให้การสื่อสารมีความกระชับและคมชัดมากขึ้น ควบคู่ไปกับการฝึกกำหนด “จุดพุ่งของพลังงาน” (Focus) ให้ส่งไปยังคู่แสดงหรือเป้าหมายของฉาก

3.2.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงครั้งที่2 (50%)

3.2.2.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง

(1) นางสาวบุญญาดา เตชมานะชัย รับบท อรัญญา

ลองนำบทบาทที่1มาตีความใหม่ร่วมกัน รวมถึงได้ลองทำฉาก3 ทำให้เห็นความสัมพันธ์ตัวละครพี่น้องมากขึ้น พอกลับมาเล่นฉากที่1ทำให้เข้าใจง่ายมากขึ้น ได้ลองใช้เครื่องมือต่างๆในการทำฉากเข้าใจตัวละคร เช่นการสัมภาษณ์ ลองสำรวจมุมมองที่ตัวเราและผู้อื่นมีต่อตัวละคร ซึ่งผู้กำกับได้นำความเป็นไปได้เหล่านี้ที่พบ ไปใช้พัฒนาบทต่อการแสดง 50%

จาก monologue ที่ได้เล่น และการปรากฏตัวที่ชัดเจนทำให้เห็นจุดยืนในการเป็นตัวละครชัดเจนมากยิ่งขึ้น

(2) นางสาวกิริดา ธนคุณโยธา รับบท ลลนา

หลังจากที่ได้ทดลองศึกษาคาแรคเตอร์ของ “ลลนา” แบบคร่าว ๆ ในช่วงแรก ต่อมาคือการพัฒนาตัวละครให้มีมิติมากขึ้น และพยายามไม่ยึดติดกับภาพจำเดิมที่เป็นผู้หญิงเรียบร้อย อ่อนหวานเพียงด้านเดียว

ในกระบวนการนี้ ได้เริ่มจากการใช้แบบฝึกหัดการดันสด (improvise) จากผู้กำกับและครู เพื่อค้นหาตัวละครและตัวเองไปพร้อมกัน ทั้งการตั้งคำถามเกี่ยวกับภูมิหลัง ความชอบ ความสัมพันธ์ รวมถึงการลองเข้าไปอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ นอกบท สิ่งเหล่านี้ไม่ได้ช่วยแค่ให้เข้าใจตัวละครของตัวเอง แต่ยังทำให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างลลนากับตัวละครอื่น ๆ ชัดขึ้น โดยเฉพาะคนในบ้าน ทำให้เริ่มเข้าใจความสัมพันธ์แบบหลายมิติ และเห็นวิธีที่ตัวละครเลือกปฏิบัติต่อแต่ละคน ซึ่งสะท้อนถึงตรรกะและความคิดภายในของตัวละครได้ชัดเจนขึ้น

อีกพาร์ทหนึ่งที่ใช้เวลาไปค่อนข้างมากคือการซ้อมสำหรับ “เทศกาลปล่อยผี 2025” ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ได้ทดลองเล่นนอกเหนือจากบทที่สืบทอด เหมือนได้ทดลองเล่นภูมิหลังตัวละคร การทำงานในส่วนนี้ค่อนข้างสนุกและเปิดโอกาสให้ได้สำรวจหลายอย่าง ทั้งภาพรวมของเรื่อง มู้ดแอนด์โทน (Mood&Tone) เห็นวิธีเล่าเรื่องของผู้กำกับ นำไปสู่แนวทางการแสดงของตัวเอง รวมถึงได้ลองสำรวจตัวละครลลนาในมุมที่ชัดขึ้น โดยเฉพาะมุมมองของการปกป้องพี่สาวอย่างเต็มตัว

สิ่งที่ได้จากการซ้อมในพาร์ทนี้คือ “พลัง” (energy) ในการแสดงที่เพิ่มขึ้นอย่างชัดเจน รวมถึงทัศนคติของตัวละครที่มองพี่สาวเป็นศูนย์กลาง สำคัญรวมถึง ความขัดแย้งกับตัวละคร “เทวินทร์” (พี่เขย) ที่เด่นชัดขึ้น

(3) นางสาวปิยธิดา ตี๋มขลิบ รับบท ศรีรัก

เนื่องจาก 50% จะเป็นการแสดงในเทศกาลปล่อยผี จึงจะเล่าเหตุการณ์ก่อนที่เกิดเรื่องนี้ขึ้น ทำให้ไม่ได้ทำชิ้นในการแสดงจริงๆ ต่อ แต่ในช่วงกระบวนการนี้เราได้ลองเวิร์คช็อป (Workshop) ในหลายๆ อย่าง เช่น การได้ทำความสัมพันธ์ตัวละครกับเทวินมากขึ้น ทำภูมิหลังตัวละครศรีรัก และทดลองหาเวย์ (Way) การแสดงของศรีรักในหลายๆ แบบ ซึ่งทำให้รู้สึกว่ามีสิ่งที่ให้จับ และเห็นความเป็นไปได้กับตัวละครนี้มากขึ้น อีกทั้งการแสดงในเทศกาลปล่อยผีครั้งนี้ ยังได้ทดลองทำหลายสิ่ง อย่างการต้องเปลี่ยนคาแรคเตอร์ (Character) ไปมา มีทั้งการเป็นศรีรักตอนเด็ก, ศรีรักตอนโต, ไตเรคเตอร์ และเป็นนักแสดงที่กำลังจะสวมบทบาท จากที่กล่าวมาทำให้ช่วงเวลานี้เป็นเหมือนสนามทดลอง เพราะไม่มีผิดถูก อีกทั้งทำให้รู้จักกับตัวเองมากขึ้น เห็นทิศทางที่เราจะไปต่อและสามารถพัฒนาเป็นได้อีกหลายแบบ ในช่วงกระบวนการนี้จึงผ่านไปได้อย่างดีดีมาก และสนุกที่ได้ทำ

(4) นางสาวดาสิวอน จันทาสีไซ รับบท ศรีรักษ์

ผู้กำกับให้ทำเวิร์กช็อป (Workshop) ดันสดด้วยการสร้างสถานการณ์แล้วโยนให้กับนักแสดง เพื่อให้นักแสดงได้เจออะไรใหม่ๆ ที่จะสามารถนำมาพัฒนาตัวละครในขั้นตอนต่อ ๆ ไป ตัวนักแสดงเองก็ต้องเตรียมตัวให้พร้อมในการรับสิ่งใหม่ๆ เข้ามา ทำสมาธิทุกครั้งก่อนจะเข้าฉาก เพราะสมาธิมีผลต่อทุกอย่างที่อยู่ในฉาก ไม่ว่าจะเป็นการพูดบทหรือเดินบล็อก (Block) พยายามลองหาอะไรใหม่ ๆ เพื่อขยายแนวคิดให้กับผู้กำกับ ผึกซ้อมจังหวะที่มีในฉากนั้น ๆ กับนักแสดงคนอื่น ๆ เพื่อความไหลลื่น

(5) นายณภัทร เรืองชัยคิวเวท รับบทเป็น เทวิน

เริ่มจากการศึกษาลักษณะนิสัยของตัวละคร ด้วยวิธีการวิเคราะห์จากบทละคร มีการทำกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ด้วยวิธีการดันสด (Improvisation) เพื่อทดลองค้นหาทิศทางของลักษณะนิสัยตัวตนของตัวละคร ความเป็นไปได้จากบท มีการทำกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ

(Workshop) ด้วยวิธีการแลกเปลี่ยนมุมมองระหว่างนักแสดงที่รับบทบาทอื่นๆ ในเรื่อง แลกเปลี่ยนสะท้อนมุมมองความสัมพันธ์ที่มีต่อแต่ละตัวละคร เพื่อให้เข้าใจมุมมองที่ตัวละครอื่นๆ เมื่อมองเข้ามา และยังทำให้เห็นถึงความสัมพันธ์ตัวละคร เทวิน ที่มีต่อตัวละครอื่นๆ ในเรื่องให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ซึ่งจะสามารถนำไปใช้ในการส่งการแสดงครั้งที่2 (50%) ของเทศกาลปล่อยผี ที่ผู้กำกับเลือกนำเสนอในส่วนของภูมิหลัง (Background) ของตัวละคร โดยนำเสนอในสถานการณ์ที่พ่อป่วยใกล้ตายจึงบอกความจริงทั้งหมดกับเทวินว่าแท้จริงแล้วลูกมีฝาแฝดที่พลัดพราก แม้จะเป็นสถานการณ์สั้นๆ แต่มีความสำคัญสำหรับตัวละครเทวินเป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นจุดเริ่มต้นทั้งหมดของเรื่องราวในเรื่องนี้ แล้วในการแสดงยังมีการสลับบทบาทเป็นตอนโต และเป็นตัวนักแสดงที่กำลังสวมบทบาทอีกด้วย จึงแสดงให้เห็นทิศทางการนำเสนอของเรื่องนี้ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

(6) นายชัยธัช โกวนันท์สกุล รับบทเป็น เทวินทร์

ในช่วงการฝึกซ้อมก่อนถึงระดับ 50% ผู้ศึกษาได้ใช้กระบวนการค้นสด (Improvisation) เพื่อสำรวจแนวทางในการนำเสนอและสร้างรูปแบบการเล่าเรื่องให้มีความกระชับมากยิ่งขึ้น ขณะเดียวกัน ในฐานะตัวละคร เทวินทร์ยังอยู่ในขั้นตอนของการค้นหาทิศทางที่ชัดเจน ทั้งในด้านบุคลิก แนวทางการแสดง และความสัมพันธ์กับคู่แสดง

กระบวนการค้นสด (Improvisation) จึงมีบทบาทสำคัญในการเปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้ทดลองและค้นหาความเป็นไปได้ที่หลากหลาย ทั้งในด้านการตีความตัวละครและการสร้างปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นในเรื่อง

3.2.2.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%)

(1) นางสาวบุญญาดา เตชมานะชัย รับบท อรัญญา

ตารางที่ 3.16 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครอรัญญา

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
จังหวะที่สามารถอ้อมกับมันได้อีกเล็กน้อยก่อนจะไปต่อ ถ้าทำได้จะทำให้คมชัดขึ้นมาก	ถ่วงรอยต่อระหว่างแต่ละปีทให้รู้สึกก่อน อ้อมขึ้น ช้าลงแล้วค่อยไปต่อ

(2) นางสาวกิริดา ธนคุณโยธา รับบท ลลนา

ตารางที่ 3.17 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครลลนา

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
การแสดงของตัวละครดู บอกรตรง ๆ มากกว่า “กระทำผ่านบท” ส่งผลให้ความน่าสนใจและความลึกของตัวละครลดลง	ฝึกใช้บทพูดเป็น การกระทำให้มากขึ้น ปรับกายภาพให้สอดคล้องกับสถานการณ์ และทำการบ้านความต้องการในแต่ละบท (Text) ที่ต้องการสื่อสารออกไป ทดลองใช้น้ำหนักในคำพูดหลายๆอัน หรือลองเปลี่ยนระดับความต้องการเพื่อทดลองดูสิ่งที่เข้ากับตัวละครที่สุด

(3) นางสาวปิยธิดา ตัมขลิบ รับบท ศรรัก

ตารางที่ 3.18 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครศรรัก

ตารางที่ 3.18 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครศรรัก

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
เนื่องจากเป็นรอบที่ออกสู่สายตาคนดู จึงมีการตอบโต้ของคนดูเช่นการส่งเสียงหัวเราะ ทำให้ในบางบทที่พูดเสียงทัก ไม่ค่อยได้ยินบท	เก็บประสบการณ์ไปแก้ไขในรอบหน้า อย่างการ ได้รู้ว่าสามารถเว้นจังหวะให้นานกว่านี้เพื่อไม่ให้ทับกับเสียงคนดูได้

(4) นางสาวดาลีวอน จันทาลีไซ รับบท ศรรัักษ์

ตารางที่ 3.19 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครศรรัักษ์

ตารางที่ 3.19 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครศรรัักษ์

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
จังหวะในการเล่นและพูดเร็ว ทำให้สื่อสารได้ไม่ชัดเจน	ไม่เร่งตัวเอง คิดตามสิ่งที่พูดมากกว่าจำจังหวะในการเล่น

(5) นายณภัทร เรืองชัยคิวเวท รับบทเป็น เทวิน

ตารางที่ 3.20 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครเทวิน

ตารางที่ 3.20 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครเทวิน

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
รอบนี้เป็นรอบที่มีผู้ชมจากภายนอกครั้งแรกจึงมีปัจจัยภายนอก ที่เหนือการควบคุมของนักแสดง เช่น เสียงหัวเราะ การโต้ตอบของคนดู (React) ที่ทำให้จังหวะการแสดงที่ซักซ้อมมีคลาดเคลื่อนไปบ้าง	การที่ต้องมีการรับรู้ (Awareness) กับผู้ชมมากยิ่งขึ้น การแก้ไขปัญหานี้เฉพาะหน้าที่นักแสดงทุกคนต้องใช้ทักษะนี้ในการจัดการปัญหาระหว่างการแสดงบนเวที

(6) นายชัยธัช โกวินันท์สกุล รับบทเป็น เทวินทร์

ตารางที่ 3.21 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครเทวินทร์

ตารางที่ 3.21 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่2 (50%) ของตัวละครเทวินทร์

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ยังไม่กล้าทุ่มตัวเข้าสู่ตัวละครอย่างเต็มที่ ส่งผลให้เมื่อเริ่มแสดงเกิดความไม่เป็นธรรมชาติ และขาดความจริงใจในการถ่ายทอดตัวละคร	กลับมาทบทวนและทำความเข้าใจตัวละครอย่างลึกซึ้ง โดยวิเคราะห์แรงจูงใจและเหตุผลของการกระทำในแต่ละสถานการณ์ เพื่อสร้างความเชื่อมั่นในการแสดง นอกจากนี้ยังค้นหาจุดเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับตัวละคร เพื่อให้สามารถเข้าถึงตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติและน่าเชื่อถือมากยิ่งขึ้น

3.2.3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงครั้งที่3 (70%)

3.2.3.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง

(1) นางสาวบุญญาดา เตชมานะชัย รับบท อรัญญา

หลังจาก50% ได้นำตัวละครที่ซัดขึ้นไปใช้ต่อในเรื่อง โดยเฉพาะมุมมองความรักที่มีต่อเทวินทร์

ระหว่างการซ้อมได้ลองหาวิธีการต่าง ๆ ในการมีปากเสียงกับน้องสาว ทำความเข้าใจกับจุดยืนในเรื่องความรักที่ต่างกัน รวมถึงพัฒนาเพลง I need to be in love ว่าจะสามารถทำออกมาในรูปแบบไหนได้บ้าง ในแรงจูงใจไหน ใช้เวลากับการหาและเลือกร่วมกันกับผู้กำกับ

(2)นางสาวกิริดา ธนคุณโยธา รับบท ลลนา

หลังจากจบการแสดงในส่วนของ “ปล่อยผี” ได้มีการพูดคุยกับผู้กำกับเพื่อทบทวนกระบวนการทำงานที่ผ่านมา ทั้งในด้านพัฒนาการของตัวละครลลนา และสิ่งที่สามารถนำไปต่อยอดได้ในขั้นต่อไป จากการพูดคุยครั้งนี้ ได้รับโจทย์ที่ทำหายและน่าสนใจ คือการปรับการแสดงของตัวละครให้ “นิ่ง” มากขึ้น แต่ปัญหาที่พบมาตลอดของตัวเองคือ เมื่อพยายามลดการแสดงลงให้มีความนิ่ง พลัง (energy) ของการแสดงจะลดลงตามไปด้วย จึงจำเป็นต้องพัฒนาสมดุลระหว่าง “ความนิ่งของคาแรคเตอร์” กับ “พลัง” ให้ไปพร้อมกันได้

เมื่อเริ่มทำงานกับบทในแต่ละซีนมากขึ้น ทำให้เห็นชัดเจนว่าความแตกต่างระหว่างตัวเองกับลลนามีค่อนข้างมาก จึงเริ่มให้ความสำคัญกับการโพกัสและทำความเข้าใจ “ตรรกะ” และ “ความคิด” ของตัวละครมากขึ้น โดยเฉพาะประเด็นเรื่องมุมมองความรักของลลนา ซึ่งเป็นแกนหลักสำคัญในซีนที่ 3 ในกระบวนการฝึกซ้อม จำเป็นต้องทำซ้ำและทดลองหลายครั้ง เพื่อสร้างน้ำหนักให้กับมุมมองความรักของตัวละคร ให้มีความชัดเจนและน่าเชื่อถือมากพอที่จะไปเผชิญหน้ากับมุมมองของตัวละครพี่สาวในซีนเดียวกัน เพื่อให้เหตุการณ์และความขัดแย้งในซีนมีความสมเหตุสมผลมากยิ่งขึ้น

(3) นางสาวปิยธิดา ตีมขลิบ รับบท ศรรัก

70% ครั้งนี้ ในส่วนของตัวละครศรรักส่งจำนวนซีนเท่าเดิมเหมือนตอน30% คือแค่ซีน2 แต่ในช่วงกระบวนการนี้ ได้ทำให้ตัวละครข้างในของศรรักเปลี่ยนไปเยอะพอสมควร เพราะเราเก็บจากก้อนตอนปล่อยผีมาด้วย พยายามลองเอาตัวละครที่เคยทดลองทำมาปรับใช้ในซีน มีทั้งเปลี่ยนและเพิ่มความเชื่อของตัวละคร อย่างการต้องเด็ดขาดมากขึ้น แสดงออกให้ศรรักดูฉลาดขึ้นเพื่อจะได้เปลี่ยนวิธีรับมือกับเทวิน อีกทั้งได้ลองเล่นซีนกับ

พื้นที่จริงบนเวที และลองวางบล็อกประตูทางเข้าออกคร่าว ๆ มีการทำเวิร์คช็อป (Workshop) ให้เห็นภาพสถานที่เมืองฝั่งนี้ตรงกันมากขึ้น ได้ทดลองทำขึ้นเปิดก่อนคนดูเข้า เพื่อหาวิธีที่ดีที่สุด ซึ่งอาจจะยังไม่เจอในช่วงกระบวนการนี้ แต่ก็ได้ลองทำ เพราะช่วยเรื่องการสับเปลี่ยนบทบาทของตัวละคร ให้รู้ว่าประมาณไหนถึงจะพอเหมาะ กระบวนการนี้ผ่านไปได้อย่างดี ไม่มีอะไรน่าห่วงมาก

(4) นางสาวดาลีวอน จันทาลิไซ รับบท ศรรักษ์

หลังจากส่ง 50% ได้นำวิธีการคิดจากช่วงปล่อยผีมาพัฒนาต่อ ทำให้ตัวคาแรคเตอร์ (Character) เริ่มมีมิติเพิ่มขึ้น ได้เห็นภาพรวมของเรื่องชัดขึ้น ภูมิหลังของตัวละครเริ่มแน่นขึ้นด้วยการเชื่อมโยงในสิ่งที่ตัวละครเชื่อ และได้ลองกระโจนเข้าไปแบบไม่ต้องกลัวผิดกลัวถูก กล้าที่จะขายแนวคิดของตัวเองให้กับผู้กำกับ ไม่จำกัดขอบเขตในการคิดของตัวเอง ทุก ๆ ครั้งที่ซ้อมก็จะมีจดฟีดแบค (Feedback) จากผู้กำกับและครูไว้พัฒนาตัวเองอยู่เสมอ

(5) นายณภัทร เรื่องชัยวิเวท รับบทเป็น เทวิน

ในการส่ง 70% ตัวละครเทวิน นำเสนอฉาก 2 (Scene 2) ฉากเดียวเป็นฉากที่เข้ามาในเมืองฝั่งนี้ครั้งแรก จึงต้องมีการทำการบ้านในซีนนี้เป็นอย่างมาก เนื่องจากเป็นฉากเปิดตัวตัวละครและเป็นการนำเข้าสู่เนื้อเรื่องของเรื่อง โดยค้นหาวิธีการที่หลากหลาย จากหลังที่เข้าใจภูมิหลัง (Background) ตัวละครแล้ว ในฉากนี้ต้องนำพาความต้องการของตัวละครเข้ามาอย่างหนักแน่นคือการตามหาฝาแฝดอีกคน พร้อมกับมีคู่แสดงตัวละคร ศรรัก จึงต้องถึความต้องการของตนไว้ภายใน และอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าปัจจุบันกับตัวละครศรรัก มีการทำกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ให้ตัวละครมีความสนิทสนมกัน ไว้วางใจกันมากๆ เปรียบเสมือนคนในครอบครัวที่สามารถพึ่งพากันได้ เพื่อให้สอดคล้องกับความสัมพันธ์ในเรื่อง และลองกับพื้นที่จริงเพื่อค้นหากำหนดตำแหน่งการเคลื่อนที่ (Blocking) เพื่อให้ผู้กำกับเลือกภาพที่ต้องการ

(6) นายชัยธัช โกวนันท์สกุล รับบทเป็น เทวินทร์

ในช่วงการฝึกซ้อมระดับ 70% ตัวละครเริ่มมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ผู้แสดงสามารถค้นพบจุดตั้งต้นของตัวละครได้ ทำให้การแสดงมี

ความเป็นธรรมชาติและสามารถสนุกไปกับบทบาทได้มากขึ้น ส่งผลให้การแสดงโดยรวมมีความลื่นไหลและมั่นใจยิ่งขึ้น

อย่างไรก็ตาม ยังคงพบปัญหาในเรื่องจังหวะของการแสดงในฉากที่ 5 ซึ่งบางช่วงยังขาดความแม่นยำและความต่อเนื่อง ดังนั้น ในระยะนี้ผู้แสดงจึงมุ่งเน้นการฝึกซ้อมในด้านจังหวะการแสดงเป็นหลัก เพื่อให้สามารถควบคุมจังหวะและการดำเนินอารมณ์ได้อย่างเหมาะสม

นอกจากนี้ จากการพัฒนาต่อเนื่องจากช่วง 50% ยังพบว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครเทวินทร์และอริญญา มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทั้งในด้านอารมณ์และพฤติกรรม ส่งผลให้ปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครมีความสมจริงและส่งเสริมการแสดงโดยรวมให้มีมิติมากขึ้น

3.2.3.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)

(1) นางสาวบุญญาดา เตชมานะชัย รับบท อริญญา

ตารางที่ 3.22 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครอริญญา

ตารางที่ 3.22 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครอริญญา

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
พลังและเสียงยังเล่นไปไม่เผื่อคนดู	เล่นเปิดตัวมากขึ้น ซ้ำลง ชัดขึ้น ฝึกเล่นขยายพลังเผื่อคนดู ได้วิเคราะห์ตัวเองว่า ส่วนหนึ่งเป็นความกลัวที่จะไม่อยู่กับสถานการณ์ กลัวกลับไปมีปัญหาลเล่นแบบไม่มีใส่ใน ทำให้สมาธิรวมไปอยู่ที่ซีนและคู่เล่น แต่ไม่ได้คำนึงถึงการต้องขยายออกไปเผื่อเรื่องราวและคนดู

(2) นางสาวภริดา ธนคุณโยธา รับบท ลลนา

ตารางที่ 3.23 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครลลนา

ตารางที่ 3.23 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครลลนา

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ฟังก์ชั่นตัวละครไม่ชัด	ตั้งเป้าหมายหลักและหน้าที่หลัก รวมไปถึงโฟกัสคู่แสดงของตัวละครในแต่ละฉากเพื่อแสดงถึงความต้องการให้ชัดเจนขึ้น

(3) นางสาวปิยธิดา ต่อมขลิบ รับบท ศรีรัก

ตารางที่ 3.24 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครศรีรัก

ตารางที่ 3.24 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครศรีรัก

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
เนื่องจาก70% ศรีรักยังออกแค่ซีน2 และที่ผ่าน มาไม่ได้มีปัญหามากนัก แต่สิ่งนี้อาจส่งผลใน อนาคต เพราะทำให้ยังไม่ได้เห็นภาพตัวละคร ตัวเองในระยะยาวว่าจะออกมาทิศทางไหนถ้า อยู่ในสถานการณ์อื่น	ลองหาวิธีการเล่นหลาย ๆ แบบ รับมือกับเทวิน หลาย ๆ วิธีไม่เคอะหรือยึดเพียงวิธีเดียว และเก็บเกี่ยวช่วงเวลาจาก ตอนเวิร์คช็อป เพื่อจะได้เห็นทิศทางความเป็นไปได้กับตัว ละครนี้ในอนาคตด้วย

(4) นางสาวดาลีวรรณ จันทาลิไข รับบท ศรีรักษ์

ตารางที่ 3.25 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครศรีรักษ์

ตารางที่ 3.25 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครศรีรักษ์

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
คิดเยอะเกินไป ทำแอคชั่น (Action) เช่น เดิน วิ่งลุกด้วยความรวดเร็วไปพร้อมพูดบท ทำให้ สื่อสารได้ไม่ชัดเจน	ทำให้ให้สบายๆในการเล่น ค่อยๆเป็นไป ไม่ต้องเจาะจง จนเกินไปทำให้ตัวเองกังวล ทำทีละอย่าง ไม่ให้แอคชั่น (Action) กับบทพูดทับกัน สารจะได้ออกมาอย่างชัดเจน

(5) นายณภัทร เรืองชัยศิวเวท รับบทเป็น เทวิน

ตารางที่ 3.26 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครเทวิน

ตารางที่ 3.26 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครเทวิน

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ช่วงบทพูดคนเดียว (Monologue) ยังไม่เห็นถึง การอยู่กับบทบาทต่างๆ ตามสิ่งของในมือ	ช่วงบทพูดคนเดียว (Monologue) ให้อยู่กับสิ่งของ ตรงหน้ามากขึ้นและเปลี่ยนบทบาทล้อเลียนเป็นบทบาท ต่างๆ ตามสิ่งของในมือ

ช่วงที่ตกลุมรักลลนา การแสดงออกยังไม่ชัดเจนแนวทางการแก้ไข	ช่วงตกลุมรักลลนา ให้ทดลองใช้เสียงที่หวานนุ่มนวลให้แตกต่างจากการพูดกับตัวละครอื่น และเพิ่มการจุ่มโอบอยากเข้าหามากยิ่งขึ้น
--	--

(6) นายชัยธัช โกวินันท์สกุล รับบทเป็น เทวินทร์

ตารางที่ 3.27 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครเทวินทร์

ตารางที่ 3.27 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่3 (70%)ของตัวละครเทวินทร์

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ในฉากที่ 5 ยังมีปัญหาในการพัฒนาอารมณ์ให้สอดคล้องกับลำดับเหตุการณ์ของฉาก เนื่องจากยังจดจ่ออยู่กับตนเองมากเกินไป	ฝึกตั้งสติและเปิดรับสถานการณ์ภายในฉาก โดยค่อย ๆ พัฒนาอารมณ์ไปตามลำดับเหตุการณ์ พร้อมทั้งให้ความสำคัญกับการอยู่กับคู่แสดง เพื่อสร้างความต่อเนื่องและความสมจริงในการแสดง

3.2.4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงครั้งที่4 (100%)

3.2.4.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง

(1)นางสาวบุญญาดา เตชมานะชัย รับบท อรัญญา

ฝึกซ้อมฉากต่อ ๆ ไป มีทบทวนฉากเก่าบ้าง ความยากที่พบคือฉาก 4 ที่มีคนค่อนข้างเยอะ เป็นฉากที่วุ่นวาย แต่ตัวที่ทำให้เรื่องราวเคลื่อนที่ไปข้างหน้าคืออรัญญา

นอกจากพลังที่ต้องจัดแจงความวุ่นวายในฉากในแบบที่ไม่เล่นวุ่นวายแล้ว ต้องทำความเข้าใจกับสภาวะตัวละครที่เปลี่ยนไปตั้งแต่ต้นจนจบฉากว่า เกิดอะไรที่มากกระทบกับความเชื่อมั่นของตัวละครบ้าง แล้วตัวละครรับมือกับความเชื่อนั้นอย่างไรจึงได้กระทำการเหล่านั้นออกมา

มีเรื่องของจังหวะคอมเมดี้ที่ทำหายมากขึ้น หลายๆครั้งรู้สึกต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจจังหวะ ซึ่งจังหวะของอรัญญาก็ต่างจากจังหวะของตัวนักแสดงค่อนข้างมาก

ส่วนข้อเสนอแนะจากตอนส่ง70% ได้มีการทำความเข้าใจสะอาดแต่ละปีให้ชัดเจนขึ้น ปรับการเล่นและวิธีการใช้เสียงให้ grounding มากขึ้น

(2) นางสาวภริดา ธนคุณโยธา รับบท ลลนา

หลังจากการส่งครั้งนี้ กลับมารู้สึกหาตัวละครไม่ค่อยเจออีกครั้ง ทางด้านฟงซันรู้สึกตัวละครยังไม่แสดงถึงการใช้ตรรกะความคิดมากพอ จึงได้ลองศึกษาคาแรคเตอร์ให้ลึกเพิ่มขึ้นอีก โดยการหาข้อมูลและทดลอง อิมโพรไวส์ (improvisation) เพื่อหาว่าหากเจอเหตุการณ์นี้จะใช้ตรรกะนำ เพื่อจัดการยังไง มีวิธีคิดยังไงกับเรื่องนี้ จดจ่อกับหนังสือมากแค่ไหน จนไปถึงการจัดการกับอุปกรณ์ประกอบฉากอย่างหนังสือ ได้ลองทดลองมอง หนังสืออย่างเดียวก่อนแล้วใช้การพูดแทนการกระทำทุกอย่าง เพื่อให้ฟงซันตัวละครชัดขึ้น และซ้อมไปถึงการได้เจอตัวละครใหม่ในซีน4 ซีนนี้ทำให้ได้ทดลองสังเกตเพิ่มขึ้นมาก ๆ จากปกติที่ตัวละครตัวนี้เป็นคนช่างสังเกตและเก็บข้อมูลอยู่แล้ว ช่วงพาร์ทนี้จะต้องเพิ่มมากขึ้นและค่อยๆเก็บข้อมูลทุกอย่าง รวมถึงต้องทำหน้าที่เป็นมันสมองคอยบอกหลักการให้พี่สาว บอกถึงเหตุผลและความเป็นไปได้ และจัดการสถานการณ์ตรงหน้ากับคนที่ดูเหมือนจะรู้จักแต่ไม่รู้จัก ตรงนี้ต้องทำการบ้านเพื่อแยกความเหมือนต่าง ของตัวละครแฝด

รวมไปถึงการทำซีนสำคัญกับตัวละครนี้มากอย่างซีน6 ที่เปิดมารู้สึกมีความสุขกับซีนนี้มากๆ ช่วงแรกๆได้ทำความเข้าใจบทร่วมกันอย่างละเอียดและค่อยๆเป็นค่อยๆไป การทำงานในช่วงนี้เป็นการพัฒนาไปตามบทแบบต่อเนื่องและสบาย แต่ก็มีความท้าทายช่วงท้ายฉาก กับการที่ดูเหมือนจะต้องเล่นหลายมิติ รู้สึกหลายอย่าง และสิ่งนี้ต้องฟังจากนักแสดง ทั้ง 2 คนและสิ่งที่เก็บมาจากหัวซีน จึงใช้การเวิร์คชอป(Workshop) เข้ามาช่วย รวมถึงการตัดสินใจในทิศทางของผู้กำกับด้วยในท้ายที่สุด เรียกว่าเป็นซีนตกหลุมรัก ที่ได้เคมีไปจากการทำซ้ำหลายรอบเลย

(3) นางสาวปิยธิดา ตีมขลิบ รับบท ศรรัก

ครู ๆ ช่วยมาปรับแก้ให้วิธีการเล่นมีความธรรมชาติมากขึ้น เหมือนการทำให้ฐานเราแน่นและชัดเจนก่อน ลดพลังลงได้ เพราะนักแสดงทุกคนมีพลังที่เยอะอยู่แล้ว จึงต้องหาตรงกลางให้พอดี จากนั้นค่อยใส่สี ใส่ความเชื่อลงไป ในช่วงนี้ได้ลองทำซีนใหม่เพิ่มซึ่งคือซีน4 สนุกที่ได้ลองเล่นสถานการณ์ใหม่ ๆ เห็นมุมใหม่ ๆ ของศรรักมากขึ้น รวมถึงความสัมพันธ์กับตัวละครเทวินด้วย ได้ลองหาวิธีรับมือกับเทวินในหลายแบบมากขึ้น ตอนอ่านบทซีนนี้เป็นซีนที่สนุก แต่ก็มีอาการเพราะมีเรื่องของจังหวะหรือคิวนักแสดง

ค่อนข้างเยอะ และยังไม่ลืมที่จะเน้นความธรรมชาติ มั่นคง ไม่รีบร้อนที่จะเล่น รับส่ง อยู่กับคู่แสดงเยอะ ๆ

(4) นางสาวดาลีวอน จันทาลีไซ รับบท ศรรัช

พักผ่อนเยอะๆ เตรียมความพร้อมทุกๆ ครั้งก่อนเข้าฉาก ต้องทำให้ร่างกายตื่น ผึกจังหวะที่มีหม่อมวล ช่วงเวลาว่างนั่งคุยกับนักแสดงคนอื่นๆ เพื่อหาแนวทางและวิธีการเล่นไปด้วยกัน ดุคลีปการแสดงทุกครั้งที่ได้ถ่ายไว้เพื่อที่จะได้เห็นจุดที่จะต้องปรับแก้ต่อไป ยึดมั่นความเชื่อของตัวละคร ระหว่างการฝึกซ้อมก็ต้องฝึกฟังกันให้มาก ๆ พยายามเล่นด้วยความรู้สึกและความต้องการของตัวละคร มากกว่าการพยายามเสิร์ฟ (Serve) ให้คนดู ระหว่างนี้ก็มีไปดูหนังเพิ่มเติมเพื่อนำมาพัฒนาตัวละครอีกด้วย

(5) นายณภัทร เรื่องชัยศิวเวท รับบทเป็น เทวิน

การส่ง 100% มีการทำฉากที่มีสถานการณ์ที่หลากหลายมากขึ้น การเจอกับผู้คนเมืองฝั่งนี้ เจออริญญา ลลนา ศรรัช ซึ่งมีช่วงที่ผิดฝาผิดตัว ซุลมุนวุ่นวาย จึงต้องมีการทำการบ้านกับการจัดการการรับมือแต่ละตัวละครที่เข้ามาด้วยลักษณะแปลกๆ กันหมด ในฉาก4 มีการทดลองหาวิธีการแสดงหลากหลายรูปแบบโดยอาศัยวิธีการด้นสด (Improvisation) ในการค้นหาเป็นหลัก ในฉาก6 เป็นฉากที่ต้องเป็นฉากเกี่ยวกับความรักระหว่างเทวินที่มีต่อลลนาจึงต้องอาศัยการทำกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ด้วยวิธีการมองตา สัมผัสร่างกายต่อกันเพื่อให้ลดความเขิน หรือความไม่สบายตัวลง ให้ตัวละครนำพาความต้องการไปตามสภาวะของตัวละคร และครูก็ช่วยปรับแก้แนะนำให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น ไม่ให้รู้สึกวุ่นวายได้ เสนอแนวทางและกิจกรรมเชิงปฏิบัติการ (Workshop) ในการจัดการกับสถานการณ์ที่หลากหลายให้มีความน่าสนใจมากขึ้น

(6) นายชัยธัช โกวณันท์สกุล รับบทเป็น เทวินทร์

ในช่วงการฝึกซ้อมระดับ 100% การทำงานมุ่งเน้นไปที่ฉากที่ 7 ซึ่งเป็นฉากสำคัญที่ต้องถ่ายทอดอารมณ์ความตึงเครียดระหว่างตัวละคร เทวินทร์และศรรัช ผู้แสดงจึงให้ความสำคัญกับการพัฒนาอารมณ์และความสัมพันธ์ในฉากดังกล่าวอย่างเข้มข้น

ประเด็นท้าทายของฉากนี้อยู่ที่การหาสมดุลระหว่างความเข้มข้นทางอารมณ์ของตัวละครกับโทนความตลกของเรื่องโดยรวม ซึ่งผู้แสดงยัง

อยู่ในกระบวนการทดลองและปรับปรุง เพื่อไม่ให้อารมณ์หนักเกินไปจนหลุดจากแนวทางของการแสดง

อย่างไรก็ตาม กระบวนการฝึกซ้อมในช่วงนี้เปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้ทำงานร่วมกับตัวละครศรัทธาอย่างลึกซึ้งมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้เกิดความเข้าใจในความสัมพันธ์ของตัวละครในระดับที่ชัดเจนขึ้น และสามารถลดกำแพงบางประการในการเข้าถึงตัวละครลงได้

โดยรวมแล้ว ช่วงการฝึกซ้อมนี้ถือเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้การแสดงมีความเข้มข้นทางอารมณ์มากขึ้น ควบคู่ไปกับการรักษาโทนของเรื่อง และส่งเสริมให้ตัวละครมีมิติที่ชัดเจนและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.2.4.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%)

(1) นางสาวบุญญาดา เตชมานะชัย รับบท อรัญญา

ตารางที่ 3.28 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครอรัญญา

ตารางที่ 3.28 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครอรัญญา

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
พลังล้นเกินไป ดูเยอะเกินไป ดูตั้งใจ ดูไม่สบาย	balance พลังงานกับคู่แสดงให้มากขึ้น ไม่ต้องพยายามมากเกินไป อย่ากลัวตัวเองไม่เป็นตัวละคร กลับไปสู่พื้นฐาน
ความต้องการของตัวละครดูเพี้ยนไป จากความรักเป็นความต้องการทางเพศ	เปลี่ยนวิธีการเล่นบางอย่างให้เบาลง กลับมาที่ความเชื่อในเส้นความรักมากขึ้น
ความตั้งใจที่จะจับจ้องมากเกินไปทำให้ความคอมเมดี้ไม่ออก	เกิดจากความกังวลว่าจะทำจังหวะที่ไม่ถนัดได้ไม่ดี ควรเปลี่ยนไปโฟกัสที่ความเชื่อที่ถูกต้องของตัวละครมากกว่า

(2) นางสาวกิริดา ชนคุณโยธา รับบท ลลนา

ตารางที่ 3.29 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครลลนา

ตารางที่ 3.29 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครลลนา

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
มีช่วงตื้นกับตัวละคร ทำให้ฟังกัซันตัวละครออกมาไม่สุด	ลองเข้าข้างตัวละครและทำความเข้าใจว่าตัวละครทำไปเพื่ออะไร
การปรากฏตัวในฉากบางฉากดูไม่มีความต้องการเพื่อตัวเอง	ลองตั้งคำถามเพื่อตัวละคร ทำทุกฉากให้มีส่วนได้ส่วนเสียกับตัวเอง
แต่ละฉากดูมีคาแรคเตอร์คนละทิศทาง	เชื่อมความต้องการและฟังกัซันตัวละครให้อยู่ในทุกๆซีน แล้วร้อยเข้าด้วยกัน และให้ผู้กำกับตัดสินทิศทางการเล่นให้ในแต่ละฉาก

(3) นางสาวปิยธิดา ตั้มขลิบ รับบท ศรรัก

ตารางที่ 3.40 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครศรรัก

ตารางที่ 3.30 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครศรรัก

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ได้รับคำแนะนำ (Feedback) จากครูมาว่า เล่นรอดแล้ว แต่ไม่ท้าทาย จึงอยากให้ลองหาวิธีอื่นเพื่อเป็นกานชาเลนจ์ (Challenge) ตัวเอง	เปิดใจรับสิ่งใหม่ๆ ทดลอง หาสิ่งใหม่ดู
เหมือนนักแสดงทุกคนใส่พลังเต็มมาก ถ้าเป็นแบบนี้ทั้งเรื่องคนดูอาจรับไม่ไหว	กลับไปสู่สิ่งที่พื้นฐาน โดยการทำการแสดงให้สะอาดขึ้น รวมถึงเปลี่ยนความเชื่อของนักแสดงที่บางครั้งอาจจะ

	ไม่ต้องพยายามมากเกินไป ทำทุกอย่างให้ง่ายขึ้นเพราะตัวบทสนุกอยู่แล้ว
ชิน2เหมือนเดิมดีแล้ว ส่งครั้งนี้สนุกอยู่แต่น้อยกว่าครั้งที่ผ่านๆมา เพราะจังหวะที่เพิ่มมาขัดกว่าความรู้สึกตัวละคร ซึ่งคล้ายๆกันกับชิน4 ที่ยังเห็นความกังวลกับจังหวะอยู่	ไม่ต้องเล่นจังหวะเยอะ ให้เน้นไปที่ความต้องการตัวละครจริงใจกับความเชื่อและการแสดง

(4) นางสาวดาสิวอน จันทาลิไซ รับบท ศรีรักษ์

ตารางที่ 3.41 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครศรีรักษ์

ตารางที่ 3.31 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครศรีรักษ์

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ตัวละครติดกับวิธีการเล่นเดิมๆ มากกว่าออกจากกรอบไม่มีอะไรท้าทาย	พยายามออกจากกรอบ ไม่ใช้วิธีการเดิมในการเล่น เพิ่มความจัดเจนมากขึ้น และความเป็นผู้นำเข้าไป ปรับให้ตัวละครมีความฉลาดมากกว่าไม่รู้
น้ำเสียงในการเล่นแหลม ดูเหนื่อย เวลาที่ตัวละครเจอกับสถานการณ์คับขัน	เปลี่ยนน้ำเสียง ลดความเหนื่อยลง เพิ่มสติให้กับตัวละคร ให้มองเห็นสถานการณ์และสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ไปได้ด้วยมากกว่าสติแตกจนควบคุมน้ำเสียงไม่อยู่ ให้น้ำหนักกับความเชื่อมากกว่าไหลไปกับสถานการณ์

(5) นายณภัทร เรืองชัยวิเวท รับบทเป็น เทวิน

ตารางที่ 3.42 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครเทวิน

ตารางที่ 3.32 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%) ของตัวละครเทวิน

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ขี้ก๊บบทมากเกินไป อาจจะทำให้พลังงาน (Energy) ล้น จะทำให้คนดูรู้สึกอึดอัดได้	ให้ซอฟต์ (Soft) กับบทลง ไม่ขี้โยอะเกินไป ค่อยๆ ทำความเข้าใจบทให้พอดีกับสิ่งที่ตัวละครเจอ

ช่วงที่เจอกับอริญญาจัดการกับสถานการณ์ได้ไม่ดี	ช่วงที่เจอกับอริญญาทำงานกับสถานการณ์ที่ตัวละครเจอมากขึ้น เพิ่มให้มีความจริงจังจัดแจงของตัวละครมากขึ้น ให้เห็นว่าสามารถสถานการณ์นี้ได้ในแบบของตัวละคร
ฉาก 6 (Scene 6) โดยรวมดี คนดูรู้สึกแล้ว แต่ต้องมาปรับจูน (Tuning) กับลลนาอีกให้เกิดโมเมนต์ (Moment) ลดหลงไหลในบางช่วง ให้เป็นจริงจังขึ้น บอกรักด้วยความจริงจัง อย่าหลงรักหมดทั้งฉาก (Scene)	ปรับวิธีการแสดง ให้มีความเชื่อในแบบทัศนคติของตัวละคร ที่มีความเจ้าบทเจ้ากลอน มีลูกเล่นมากขึ้น และอยู่กับคู่แสดงมากๆ ให้เกิดการแสดงความรักออกไปในแบบของตัวละคร

(6) นายชัยธัช โกวินันท์สกุล รับบทเป็น เทวินทร์

ตารางที่ 3.43 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%)ของตัวละครเทวินทร์

ตารางที่ 3.33 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขครั้งที่4 (100%)ของตัวละครเทวินทร์

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
โดยส่วนใหญ่ ปัญหาในรอบนี้เกิดจากการมีการเพิ่มคิวการแสดงในแต่ละฉาก รวมถึงการปรับเปลี่ยนจังหวะในบางช่วงของฉาก ส่งผลให้นักแสดงยังไม่สามารถจดจำและตอบสนองต่อคิวได้อย่างแม่นยำเท่าที่ควร นอกจากนี้ การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวยังส่งผลต่อความต่อเนื่องของการแสดง และทำให้จังหวะโดยรวมของฉากขาดความเสถียรในบางช่วง	ผู้แสดงควรให้ความสำคัญกับการทบทวนคิวการแสดงอย่างสม่ำเสมอในช่วงเวลาว่าง เพื่อสร้างความคุ้นเคยและความแม่นยำในการเข้าคิว ควบคู่ไปกับการฝึกซ้อมซ้ำในจุดที่มีการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้ร่างกายและจังหวะการแสดงเกิดความจำเชิงปฏิบัติ (muscle memory) นอกจากนี้ ยังฝึกการรับส่งกับคู่แสดง เพื่อให้สามารถปรับตัวต่อการเปลี่ยนแปลงของจังหวะในฉากได้อย่างรวดเร็ว และช่วยให้การแสดงมีความต่อเนื่องและแม่นยำมากยิ่งขึ้น

3.2.5 การซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

3.2.5.1 กระบวนการฝึกซ้อมของนักแสดง

(1) นางสาวบุญญาดา เตชมานะชัย รับบท อริญญา

หลังจากการส่ง100% ได้มีการซ้อมต่อจนจบเรื่อง ยังคงมีคำถามที่ค้างคาใจเกี่ยวกับการเป็นตัวละคร ไม่สามารถดึงอำนาจในการรู้สึกสบายที่

จะเล่นโดยไม่มีคนตัดสินผิดถูกกลับมาที่ตัวเองได้ ทำให้เกิดความลำบากใจในการแสดงอย่างมาก

จนกระทั่ง บทในตอนท้าย ที่ทำให้ได้มีโอกาสสลับไปเล่นตัวละคร ลลนา ซึ่งเป็นข้อตรงข้ามกับอรุณญา

เมื่อได้ลองเป็นลลนาจึงพบว่า เป็นบทบาทที่มีความใกล้เคียงกับตัวเองมากกว่า ส่งผลให้เกิดความตระหนักรู้สึกช่องว่างระหว่างตัวเราเอง อรุณญา และ ลลนา

หลังจากนั้นจึงเข้าใจน้ำหนักของการเป็นตัวละครต่างๆโดยอัตโนมัติ ทำให้เข้าใจตัวเองว่าอาจจะเป็นนักแสดงประเภทที่ต้องเห็นภาพรวมต้นไปจนจบก่อน เข้าใจภาพรวมก่อนถึงจะเข้าใจว่าตัวเองกำลังทำอะไรอยู่

ความไม่สบาย ความตั้งใจเกินนั้นอาจจะเกิดจากความไม่มั่นใจว่าเราควรเป็นแบบไหนตามคำบอกเล่าของใคร ในตัวละครที่เราเชื่อว่าคนอื่นรู้ดีกว่าตัวเอง

สุดท้ายเมื่อได้กลับมาเป็นตัวเอง เป็นคนแรกที่จำชื่อตัวเองได้ ก็ทำให้ได้เข้าใจตัวเองมากขึ้นผ่านการเห็นข้อจำกัด เห็นความยากที่เกิดจากความไม่ใช่ พื้นที่ที่อัตราของเรายังขยายไปไม่ถึง แล้วพอลอดทุกบทบาท ออก จึงได้เห็นตัวเราในสภาวะปัจจุบันที่แท้จริง เป็นจุดเริ่มต้นของการรวบรวมมาตรฐานทางการแสดงไม่ว่าจะตัวละครใดกลับมาที่ตัวเอง และกลับมาทำการแสดงอย่างจริงจัง

(2) นางสาวภริดา ธนคุณโยธา รับบท ลลนา

ได้มีการเชื่อมต่อในฉากที่เหลือของเรื่อง รวมถึงอีกหนึ่งฉากสำคัญที่ต้อง “สลับบทบาทตัวละคร” จากลลนาไปเป็นอรุณญา ซึ่งซีนนี้เหมือนเป็นการทดลองอีกรูปแบบหนึ่ง แต่เป็นการทดลองที่อยู่ในตัวเรื่องจริง ๆ และคนดูก็จะได้เห็นกระบวนการนี้ไปพร้อมกัน การได้ลองไปเล่นเป็นอรุณญา นอกจากจะได้รู้ความแตกต่างระหว่างตัวละคร และเห็นฟังก์ชันตัวละครชัดขึ้น ยังทำให้รู้จักตัวตนตัวเองเพิ่มมากขึ้นจากการไปเล่นเป็นบทบาทอื่น ระหว่างทางก็มีการแชร์สิ่งที่ค้นพบกับพาร์ทเนอร์ที่เป็นตัวละครหลัก ทำให้ต่างคนต่างเห็นภาพตัวละครชัดขึ้น เล่นได้ละเอียดขึ้น และเข้าใจความคิดของตัวละครมากขึ้นผ่านการแลกเปลี่ยนกัน พาร์ทเนอร์เรามีบางส่วนของคาแรคเตอร์ที่ใกล้กับตัวละครที่เราเล่น และเรามีบางส่วนของตัวละครกัน

และกัน ทำให้เวลาลงมือทำแล้วเห็นภาพอะไรชัดเจนขึ้นไปอีกผ่านการสังเกตกัน

หลังจากนั้นก็ได้กลับมาทำงานกับชิ้น 6 อีกรอบ โดยมีการปรับวิธีคิดของทั้งฉากค่อนข้างเยอะ เพื่อให้การดำเนินเรื่องสมเหตุสมผลมากขึ้น และตัวละครลนาจะสามารถเก็บความรู้สึกทั้งชิ้นที่มีผลักดันไปสู่การตกหลุมรักในท้ายชิ้นได้ กระบวนการนี้ใช้เวลาลองผิดลองถูกอยู่พอสมควร ได้รับคำแนะนำจากครูทั้ง 4 คน แล้วก็ค่อย ๆ เอามาปรับ คิด และกลั่นกรอง จนได้ทิศทางที่ลงตัว

นอกจากนี้ยังมีการค้นพบตัวเองที่จะเกิดขึ้น การจำชื่อตัวเองได้ ซึ่งในเรื่อง “ผักกาด” จะจำชื่อตัวเองได้เป็นคนสุดท้าย เรื่องนี้เหมือนจะต้องทำการบ้านหนัก แต่ในอีกแง่ก็เหมือนจะเป็นส่วนหนึ่งในชีวิตอยู่แล้ว แต่สุดท้ายละครเรื่องนี้ทำให้เรากลับมาจำชื่อตัวเองได้ในแบบที่เราเลือกเอง

(3) นางสาวปิยธิดา ตี๋มขลิบ รับบท ศรรัก

หลังจากส่ง 100% ที่ได้คำแนะนำจากครู ช่วงเวลานี้จึงเป็นจุดเปลี่ยนแปลงของตัวละครศรรักหลายอย่างมาก และเป็นช่วงกระบวนการที่ผ่านไปได้ยากที่สุด ช่วงแรกเกิดความเครียดตลอดเวลา เกิดปัญหาการเล่นไม่ออก และสูญเสียความเป็นตัวเองไปช่วงหนึ่ง เป็นเพราะ หลายอย่างตีกันในตัว เหมือนพอเราลองมาหลายๆแบบแล้วแต่มันเหมือนโดนตัดข้อสงสัย (Choice) ในการแสดงไปเรื่อยๆ และยังหาสิ่งที่พอดีที่สุดไม่เจอสำหรับทุกคน จึงไม่กล้าเล่น จนถึงจุดหนึ่งที่ไม่ไหวทำให้เกิดปัญหาหนักกระแทกกับการแสดง จึงต้องไปปรึกษาครูว่าเกิดปัญหานี้ขึ้น และพูดทุกอย่างที่เราารู้สึกออกไป หลังจากพูดคุยครั้งนั้น รู้สึกโล่งขึ้น และด้วยเวลาที่เหลือไม่มากนักครูจึงแนะนำให้เราลองอนุญาตตัวเอง เพื่อเรียกความมั่นใจและความสุขในการแสดงให้กลับมาได้ก่อน เลยได้หาวิธีตรงกลางที่สุด สำหรับการได้ชาเลนจ์ (Challenge) ตัวเอง ควบคู่กับการเอาความสุขในการแสดงกลับมาให้ด้วย

ในขณะเดียวกันตอนนั้นมีโจทย์ใหม่ที่เพิ่มเข้ามาคือการที่เราจะต้องสลับบทเป็นอีกตัวละครหนึ่งในช่วงหลังคือเป็น “ศรรักซ์เมืองผั่งนี้” ซึ่งได้มีการตีความควบคู่ไปกับทิศทางของผู้กำกับ ได้ข้อสรุปว่าเปิดโอกาสให้นักแสดงตีความตัวละครตัวนี้เป็นในอีกแบบที่เราอยากให้เป็น โดยไม่ต้องยึดตามจากเพื่อนอีกคน ในช่วงของการได้ลองเปลี่ยนเป็นศรรักซ์ รู้สึกเริ่ม

หาความสนุกได้ และไม่ค่อยคิดเยอะอย่างที่เคย เหมือนได้ปลดปล่อยกฏเกณฑ์ตัวเอง พอได้เล่นตัวนี้แล้ว ส่งผลให้ตอนกลับไปเล่นเป็นศรรักฝั่งโน้น รู้สึกไม่เครียดหรือคิดเยอะเท่าช่วงแรกแล้ว เหมือนมองโลกง่ายขึ้น เข้าใจตัวเองเยอะขึ้น ปล่อยวาง ไม่ทิ้งตัวเอง และยังมีในช่วงท้ายเรื่อง ที่นักแสดงต้องรับบทอีก1ตัว ก็คือ “โมมิน” ที่เราจะรู้ตัว และเป็นตัวเราเองจริงๆในตอนท้ายเมื่อเทียบ3ตัว บทบาทนี้น่าจะเป็นบทที่ผ่านไปได้ดีที่สุด เพราะเราไม่ต้องพยายามเป็นคนอื่น และสามารถอนุญาตตัวเองได้อย่างเต็มที่

สุดท้ายแล้วกระบวนการนี้เป็นจุดเปลี่ยนที่ยาวนานและยากที่สุด แต่ภาพรวมไม่ค่อยมีปัญหาอื่นที่น่ากังวล เพราะส่วนใหญ่จะเป็นปัญหาด้านจิตใจมากกว่า ซึ่งการสูญเสียตัวของตัวเองที่ผ่านมา ในช่วงหลังอาจจะไม่สามารถนำสิ่งนั้นกลับมาได้อย่าง100% แต่ก็ต้องปรับไปตามสิ่งที่เกิด และหาเวอร์ชันที่พอดีที่สุดเท่าที่จะทำได้ ถึงอย่างนั้นทุกอย่างก็ทำให้ได้เรียนรู้ว่า ตัวตนของเรามักเปลี่ยนไปเสมอ

(4) นางสาวดาลีวอน จันทาลีไซ รับบท ศรรัก

เป็นจุดที่ต้องทำการบ้านอย่างหนักในการเข้าใจตัวละครในแบบที่ต่างจากเดิมและมีเพิ่มการสลับตัวละครที่เล่นมากกว่าหนึ่งตัวละคร ในแง่ของแอคติ้ง (Acting) มีการปรับค่อนข้างเยอะ ทั้งวิธีการพูดและกายภาพการแสดงออก เพราะวนกลับเข้ามาในรอบที่ยังไม่ซาเลนจ์ (Challenge) ตัวเอง ค่อยๆไล่ไปที่ละจุด จุดไหนที่ไม่เข้าใจก็ต้องมานั่งทำความเข้าใจใหม่ เพราะอาจจะติดจากความเคยชินเก่าๆที่ใช้วิธีเดิมๆ ในการปรับตัวละคร พยายามปรับเปลี่ยนวิธีการดิลกับสถานการณ์ต่างๆ ได้ลองใช้ช่องเสียงใหม่สำหรับบางฉากเพื่อให้เห็นมิติของตัวละครนี้มากขึ้น ปรับแนวคิดบางอย่างของตัวละคร เช่น ในฉากที่5เพิ่มความมั่นใจให้กับตัวละครมากกว่าความกลัว ฝึกซ้อมจังหวะบ่อยๆที่มีเพิ่มเข้ามาใหม่ให้ลื่นไหล เพิ่มความเป็นผู้นำให้กับตัวละครเพื่อที่จะสามารถจัดการสิ่งที่เกิดขึ้นได้ในฉาก7 ถึงช่วงฉากสลับบทตัวละครกัน พยายามเข้าใจในอีกมุมมองหนึ่งของตัว “ศรรัก” (เมื่อฝั่งโน้น) หาวิธีการเล่นที่ต่างออกไปของตัวศรรักไม่ยึดตามเพื่อนอีกคน ช่วงการสลับตัวละครรู้สึกถึงอิสระในการออกแบบตัวละครมากๆ เพราะไม่ต้องไปยึดแบบจากใคร และเมื่อสลับไปเป็น “ดาลี” ยิ่งรู้สึกถึงความเป็นตัวเองมากๆ รู้สึกผ่อนคลาย รู้สึกได้ปลดปล่อยบางอย่างในชีวิตตัวเองจริงๆ ในที่สุดกระบวนการนี้ก็กลับทำให้ตัวเราเองเข้าใจตัวเราเองว่าเราเป็นใคร ทำความ

เข้าใจตรงกลางระหว่างการเป็นนักแสดงจนกลายเป็นตัวละคร และกลับมาเป็นตัวเองในท้ายที่สุด

(5) นายณภัทร เรื่องชัยคิวเวท รับบทเป็น เทวิน

หลังจากส่ง 100% ได้มีการทำเรื่องต่อจนจบเรื่อง ซึ่งในช่วงนี้มีการเปลี่ยนแปลง พัฒนาในหลายๆ แง่มุมของตัวละครกับนักแสดง และวิธีการต่างๆ ในแต่ละฉาก โดยได้มีการทำให้การเรียนรู้ของตัวละครเป็น 3 บทบาท (Part) จากตัวละครเทวิน มีการสลับ บทบาทเป็น เทวินทร์ และวนกลับมาเป็นตัวนักแสดงเอง ซึ่งมีการเพิ่มบทบาทและความซับซ้อนที่มากขึ้น จึงต้องยังทำการบ้านในการนำไปสู่แต่ละบทบาทซึ่งมีท้าทายต่อนักแสดง รวมถึงได้พัฒนาทักษะการแสดงของนักแสดง

บทบาทเทวิน มีความมั่นคง (Firm) มากขึ้นจากการพัฒนาจนเข้าใจในหลากหลายมิติของตัวละคร

บทบาทเทวินทร์ เริ่มจากการสังเกต (Observation) เพื่อนที่รับบทบาท เทวินทร์ ถึงลักษณะต่างๆ ที่เพื่อนได้ทำงานกับตัวละครนี้มา จนเข้าใจได้มองเห็นความแตกต่างระหว่างตัวละครฝาแฝดแล้ว นำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานของตัวละครนี้

บทบาทนักแสดง ใช้วิธีการที่ทำให้เป็นตัวนักแสดงโดยวัดจากความสบายตัว สบายใจในการกระทำการแสดงออกต่างๆ ด้วยการใช้ทัศนคติของนักแสดงในการนำพาตัวละครนี้

การทำงานในช่วงกระบวนการนี้มีความยาก เยอะ และซับซ้อนแล้วยังมีการปรับแก้อยู่ตลอดเพื่อค้นหาสิ่งที่เหมาะสมภายในกรอบเวลาที่มีให้มากที่สุด จนกระทั่งได้สิ่งที่เหมาะสมที่สุดก่อนแสดงจริงไม่นาน โดยสามารถสร้างผลงานการแสดงออกไปตามความต้องการของโปรดักชั่น (Production)

(6) นายชัยธัช โกวนันท์สกุล รับบทเป็น เทวินทร์

ในช่วงนี้ ผู้แสดงเผชิญกับความท้าทายในการพัฒนาการแสดงเพื่อถ่ายทอดอีกตัวละครหนึ่ง ซึ่งต้องมีความแตกต่างอย่างชัดเจน จึงทำให้กระบวนการฝึกซ้อมมีความเข้มข้นมากยิ่งขึ้น

ผู้แสดงได้ใช้วิธีการฝึกซ้อมโดยอาศัยการสังเกต (Observation) จากเพื่อนนักแสดงที่รับบทเป็นตัวละครฝาแฝด เพื่อศึกษาและเก็บ

รายละเอียดในด้านพฤติกรรม การใช้ร่างกาย และลักษณะการพูด จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาปรับใช้กับการแสดงของตนเอง เพื่อสร้างความแตกต่างและความชัดเจนระหว่างตัวละครทั้งสอง

กระบวนการดังกล่าวช่วยให้ผู้แสดงสามารถพัฒนาความแม่นยำในรายละเอียดของการแสดง และทำให้ตัวละครมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างกันได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3.2.5.2 ปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่

(1) นางสาวบุญญาดา เตชมานะชัย รับบท อรัญญา

ตารางที่ 3.44 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครอรัญญา

ตารางที่ 3.34 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครอรัญญา

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
การใช้ไฟฉายที่ยังงุนวายน	ฝึกซ้อมการใช้ไฟฉายส่องหน้า
อรัญญายังดูฟุ่มเฟือยอยู่เล็กน้อย	จัดการความตื่นเต้น ความคาดหวังในตัวเอง วางใจให้ถูกที่

(2) นางสาวกิริดา ธนคุณโยธา รับบท ลลนา

ตารางที่ 3.45 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครลลนา

ตารางที่ 3.35 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครลลนา

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
วิธีการเล่นใจร้อน และเล่นปฎิเสธกับตัวละครที่สาวมากไป	ฟังคู่แสดงให้มากขึ้นแล้วค่อยตอบเหตุผลตามความต้องการตัวละคร
ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ไม่มั่นใจในการตีความตัวละครของตัวเอง ทำให้ให้น้ำหนักกับความคิดเห็นของผู้อื่นมากกว่า	เชื่อใจและมั่นใจในการตีความของตัวเอง อนุญาตให้ตัวเองแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เพื่อหาตัวเลือกที่ดีที่สุดให้กับตัวละคร

ความเข้าใจแรกที่มีต่อตัวละคร ส่งผลให้ขาดความมั่นคงในการแสดง	
ยังไม่แม่นยำ ในคิวและรายละเอียดต่างๆในการแสดงรวมถึงการจัดการกับ ฉาก ไฟ และอุปกรณ์ประกอบฉาก	จดบันทึกคิวทุกอย่างและคอยทวนอย่างสม่ำเสมอ

(3) นางสาวปิยธิดา ตัมขลิบ รับบท ศรรัก

ตารางที่ 3.46 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครศรรัก

ตารางที่ 3.36 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครศรรัก

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ช่วงก่อนเล่น1เดือนเกิดการเล่นไม่ออก ไม่มี ความมั่นใจในการเล่น สูญเสียความเป็นตัวเอง ไม่มีความสุขในการแสดง	อนุญาตตัวเอง ตัดความคิดในหัวที่ตึงเครียดออกไป พยายามไม่คิดเยอะ เรียงลำดับความสำคัญที่ต้องโฟกัส (focus) และปรึกษาครูๆ
ช่วงใกล้เล่น มีคิวที่เพิ่มเข้ามาใหม่แบบวันต่อวัน จึงไม่คุ้นชินมากนัก ทำให้บางครั้งเกิดการลืมคิว เช่น คิวปลดเอี๊ยมที่เพิ่งเพิ่มเข้ามา คิวเข้าออกที่เปลี่ยนไป และมีบทที่เพิ่งเพิ่มมาและบทที่ตัดออกไป	หลังปรับแก้ให้จดคิวที่เพิ่งเพิ่มเข้ามา และเนื่องจากไม่มีเวลาซ้อมแล้ว จึงต้องหาเวลาทวนคิวในหัว ใช้ทุกเวลาให้คุ้มค่า

(4) นางสาวดาสิวอน จันทาลีไซ รับบท ศรรักซ์

ตารางที่ 3.47 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครศรรักซ์

ตารางที่ 3.37 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครศรรักซ์

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
อุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น การใช้ไฟฉายส่องเข้าตานักแสดงคนอื่น	มีจุดโฟกัส(Focus)ในการส่องไฟฉาย ไม่ยิงใส่ตานักแสดงคนอื่น
ปัญหา	แนวทางแก้ไข

ไม่คุ้นชินกับการเปิดปิดประตูกับฉากจริงทำให้ จังหวะการเล่นบางจุดเสีย	สร้างความคุ้นชินด้วยการฝึกซ้อมกับฉากบ่อยๆ
ตัวละครดูวุ่นวายไปกับสถานการณ์ฉาก8เกินไป ทำให้ทั้งฉากดูวุ่นวายและยุ่งเหยิง	ปรับวิธีการเล่นใหม่ให้ใจเย็นลง มีสมาธิพยายามเอาตัว รอดกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นแบบไม่ล่าถอย

(5) นายณภัทร เรืองชัยศิวเวท รับบทเป็น เทวิน

ตารางที่ 3.48 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครเทวิน

ตารางที่ 3.38 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครเทวิน

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
เรื่องการใช้พื้นที่กับฉากในการแสดงไม่ดี เท่าที่ควร	เพิ่มตำแหน่ง การเคลื่อนที่ (Blocking) บนเวที และร่วม ใช้ฉากในการแสดงให้มากขึ้น และเหมาะสมกับ สถานการณ์ในเรื่อง
จังหวะการแสดงดูซ้ำไป จังหวะในช่วงซงมุก ตลกยังดูเลื่อมไป ไม่คม	ให้เพิ่มความเร็ว ไม่รีบ (Taketime) การแสดงนานเกินไป ทำจังหวะตบมุกให้คม ชัดมากขึ้น และแม่นยำ
ฉาก 7 ภาพรวมดูไปในทิศทางโกรธมากไป	ให้เปลี่ยนจุดนี้ให้เป็นความสงสัย การตั้งคำถาม แทน ความโกรธ จะช่วยไม่ทำให้ดูหม่นหมอง
รายละเอียดต่างๆ ที่แก้ไขไปยังมีข้อผิดพลาด ไม่ แม่นยำ	ทบทวน และจดจำสิ่งที่แก้ไขใหม่ให้แม่นยำ โดยไม่ให้เป็น อุปสรรคหรือความกังวลในการแสดง

(6) นายชัยธัช โกวนันท์สกุล รับบทเป็น เทวินทร์

ตารางที่ 3.49 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครเทวินทร์

ตารางที่ 3.39 ตารางปัญหาและแนวทางการแก้ไขจากการซ้อมใหญ่ของตัวละครเทวินทร์

ปัญหา	แนวทางแก้ไข
ในช่วงนี้จะมีปัญหาสองอย่างควบคู่กันคือเรื่องของเสื้อผ้า และการสลับตัวละครกันกับเทวินฝั่งโน้น อย่างแรกคือพอต้องใส่ชุดสูทมันดันแน่นไปนิด อาจจะเพราะว่าตัวนักแสดงมีมวลร่างกายที่เพิ่มขึ้นเลยเป็นทำให้การเคลื่อนไหวร่างกายมีปัญหา ในส่วนที่สองคือเรื่องการสลับตัวละครปัญหามันคือการที่ยังคงสับสนอยู่ว่าต้องเล่นเป็นตัวเองที่ไปเป็นอีกตัวละครหรือ ต้องเล่นแบบเดียวกับเพื่อนที่ได้รับบทเป็นเทวิน และเพิ่มเติมคือเรื่องความไม่ต่างของวิธีการเล่น ตัวนักแสดงเองยังติดเล่นเป็นตัวเองและตัวละครเดิมผสมเข้าไปทำให้ ความเหมือนกันระหว่างเทวินทร์ฝั่งนี้กับเทวินทร์ฝั่งโน้นไม่เห็นอย่างชัดเจน	ประเด็นแรก ได้มีการให้ฝ่ายเสื้อผ้าขยายขนาดให้ประเด็นที่สองได้มีการพูดคุยกับผู้กำกับและหาแนวทางร่วมกัน

3.2.6 ผลงานการแสดง

3.2.6.1 ผลงานการแสดงรอบที่ 1 (รอบครอบครัว)

ช่วงก่อนแสดงเริ่ม ได้มีการรวมตัวกันเพื่อเตรียมความพร้อมด้านร่างกาย อย่างการวอร์มอัพ ไปจนถึงด้านจิตใจ ด้วยการให้จินตนาการภาพในหัว และผลิตให้กำลังใจกันและกัน เพื่อสร้างขวัญกำลังใจให้พร้อมสำหรับการแสดง และหลังจากการแสดงรอบนี้จบ มีการรวมตัวกันเพื่อพูดคุยถึง ภาพรวมสิ่งที่เกิดขึ้น โดยภาพรวมผ่านไปได้ด้วยดี คนดูสนุกและตามตัวละครไปกับเรื่อง คนดูเข้าใจสารที่ต้องการจะสื่อ ส่วนปัญหาที่พบในรอบนี้คือนักแสดงมีคิวที่เพิ่งเพิ่มเข้ามา ทำให้บางจังหวะยังมีเหลื่อมอยู่บ้าง และเล่นเร็วไปบ้างในช่วงสลับตัวละครตอนท้าย มีเรื่องของการต้องรับมือกับสถานการณ์เฉพาะหน้า เช่นการที่คนดูหัวเราะ ทำให้เสียงทับและไม่ได้ยินบท จึงเก็บไปแก้ไขในรอบหน้าให้เว้นจังหวะได้นานกว่านี้ได้ และได้รับความคิดเห็น

ของคนดูที่ถกเถียงกันเกี่ยวกับเรื่อง ความเชื่อ/ความรู้สึกของตัวละครบางตัวกับความสมเหตุสมผล และในขณะที่เล่นการแสดง มีคนดูได้ยินเสียงนักแสดงที่กำลังเตรียมความพร้อม จากประตูทางเข้าออกด้วยความไม่ตั้งใจอยู่บ้าง จึงได้เก็บข้อติชมทั้งหมดไปทำการบ้าน และแก้ไขในวันถัดไป

3.2.6.2 ผลงานการแสดงรอบที่2 (วันศุกร์)

มีการปรับคิวให้กระชับขึ้นก่อนการแสดง ช่วงต้นนักแสดงยังมีอาการตื่นเวที ส่งผลให้จังหวะไม่เป็นธรรมชาติ แต่สามารถปรับตัวได้ในระหว่างการแสดง ทำให้มีความมั่นใจมากขึ้น ทั้งนี้แม้จะเกิดปัญหาอุปกรณ์ประกอบฉากไม่ทันใช้งาน นักแสดงสามารถแก้ไขสถานการณ์เฉพาะหน้าได้อย่างเหมาะสม โดยรวมการสลับตัวละครมีความลื่นไหลและทำให้การแสดงมีความต่อเนื่องมากขึ้น

3.2.6.3 ผลงานการแสดงรอบที่3 (วันเสาร์)

ในการแสดงรอบที่ 3 (วันเสาร์) นักแสดงมีการวอร์มอัพร่วมกัน โดยมีการพูดปลุกใจและสื่อสารความรู้สึกต่อกันเพื่อเสริมสร้างความเชื่อมั่นก่อนการแสดง ส่งผลให้บรรยากาศเต็มไปด้วยพลังงาน โดยเฉพาะเนื่องจากเป็นรอบสุดท้าย แม้จะมีบางจังหวะที่ไม่สมบูรณ์เท่ากับการซ้อม แต่โดยรวม นักแสดงทุกคนสามารถถ่ายทอดการแสดงได้อย่างเต็มที่ที่สุด

3.3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉาก

3.3.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนทำการแสดง (Pre-production)

3.3.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

ในการออกแบบฉากของละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ?... ซึ่งถูกดัดแปลงมาจากบทละครเรื่อง The Comedy of Errors ซึ่งถูกดัดแปลงมาจากบทละครคลาสสิกของวิลเลียม เชกสเปียร์โดยปรับบริบทตัวเรื่องมาอยู่ที่แถบหมู่เกาะที่มีลักษณะคล้ายประเทศไทยในแถบตอนใต้บทละครเรื่องนี้เล่าถึง ความสับสนทางอัตลักษณ์และการออกตามหาตัวตน ของพี่น้องฝาแฝดที่พลัดพรากท่ามกลางสถานการณ์ที่ถูกขับเคลื่อนด้วยความบังเอิญและกฎเกณฑ์ทางเรขาคณิต ซึ่งพื้นที่บนเวทีได้ทำหน้าที่เป็นเสมือน 'ห้องทดลองทางความคิด' ที่ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับภาพสะท้อนของตนเอง การตั้งคำถามถึงมียอยู่และการพยายามนิยามความเป็นตัวตนท่ามกลางความผิดพลาดที่ซ้อนทับกันอยู่ ผู้ศึกษาจึงมีความสนใจประเด็นเรื่อง การแสวงหาและสถานะการสูญเสียตัวตน

3.3.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

ละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ?... มีประเด็นแนวคิดหลายเรื่องที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง แต่ผู้ศึกษาได้มีการปรึกษาพูดคุยกับทีมออกแบบทุกหน้าที่เพื่อกำหนดแนวคิดหลักที่นำมาใช้ร่วมกัน โดยเลือกประเด็นเรื่องการแสวงหาตัวตนเป็นหลัก จึงได้เป็น คีย์เวิร์ด (Key word) สามคำ เพื่อนำมากำหนดทิศทางการออกแบบ คือคำว่าเหมือนคือต่าง ต่างคือเหมือน, สับสนวุ่นวาย และตัวตน? โดยที่มาของ คีย์เวิร์ด (Key word) มาจากการวิเคราะห์ ประเด็นเรื่องการแสวงหาตัวตนที่นำไปสู่สภาวะความสับสนวุ่นวาย อันเกิดจากความย้อนแย้งในรูปลักษณ์ที่ 'เหมือนคือต่าง ต่างคือเหมือน' จนก่อให้เกิดวิกฤตการณ์ทางอัตลักษณ์ที่ทำให้ตัวละครต้องย้อนกลับมาตั้งคำถามกับ 'ตัวตน?' ของตนเองและผู้อื่นอยู่เสมอ"

3.3.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

ฉาก

จากบทละครเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ?... สถานที่ที่ปรากฏในเรื่องมีทั้งหมดสามสถานที่มีลานกลางเมือง, หน้าบ้านของอริญาและท่าเรือผู้ศึกษาเลือกใช้ลานกลางเมืองเป็นสถานที่หลักและนำหน้าบ้านของอริญาให้ปรากฏอยู่ ณ แยกลานกลางเมือง และท่าเรือเกิดจากการแบ่งพื้นที่ของเวที ผู้ศึกษาจึงเลือกแหล่งศึกษาหลายที่ที่ใกล้เคียงกับบทมากที่สุด เพื่อดูการจัดวางผังเมืองและดูการตกแต่งบ้านเมืองโดยเลือกเขตสถานผู้คนอาศัยอยู่เป็นชุมชนและเป็นหมู่เกาะติดทะเล คือ สมุทรปราการ อำเภอสัตหีบ จังหวัดชลบุรี จังหวัดภูเก็ต และผู้ศึกษาได้มีการไปศึกษาทั้งในพื้นที่จริงและค้นคว้าข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆเพื่อหาข้อมูลมาใช้ในการออกแบบ

3.3.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (pre-production)

3.3.2.1 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากครั้งที่ 1

(30%)

อยู่ในกระบวนการวิเคราะห์บทและหาข้อมูลเพื่อนำมาใช้ประกอบการออกแบบโดยผู้ศึกษาได้ค้นหาสถานที่ค้นคว้าข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ โดยผู้ศึกษาต้องการจะผสมผสานภาพงานออกแบบจากหลายๆสถานที่เพราะต้องการให้เป็นสถานที่เหมือนจะมีอยู่จริงแต่ขณะเดียวกันก็ไม่มีสถานที่นั้นอยู่จริงทันไม่เหมือนกับที่ไหนเลยดูคล้ายแต่ก็ไม่ใช่ โดยผู้ศึกษาจะนำสิ่งที่ค้นคว้ามารสร้างเป็นเมืองใหม่เป็น

เมืองของเทวินที่มาจากเมืองฝ่งนี้และเทวินที่มาจากเมืองฝ่งโน้นโดยเริ่มจากสร้าง
แผนที่ผังเมืองของหมู่เกาะที่ยึดตามสถานที่จริง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาค้นหาสถานที่ค้นคว้าข้อมูลจากเว็บไซต์ต่างๆ เพื่อรวบรวมข้อมูลเรื่องราวนำมาสร้างเมืองเพื่อให้ที่มาของเมืองนั้นแข็งแกร่งมากขึ้นและนำไปต่อยอดในการออกแบบฉากต่อไป

3.3.2.2 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากครั้งที่ 2

(50%)

ในการส่งความคืบหน้า 50% จะส่งความคืบหน้าในการพัฒนาต่อยอดงานออกแบบของผู้ศึกษาต่อไปและส่งบนเวทีพร้อมการแสดงในเทศกาลปล่อยผี ในการส่งการแสดงในเทศกาลปล่อยผี ผู้ศึกษาได้ประชุมกับ ผู้กำกับ และทีมออกแบบว่าเราต้องการจะนำเสนอในรูปแบบใด จนเราสรุปได้ว่ารูปแบบการนำเสนอด้วยการใช้ของที่มีเรานำเฟอนิเจอร์ที่มีรูปทรงสี่เหลี่ยมมาใช้เพราะสิ่งที่เราต้องการจะเล่าและนำเสนอ我们有หลายสถานที่เราจึงเลือกใช้เฟอนิเจอร์สี่เหลี่ยมที่ฟังก์ชัน มาใช้เพราะจะได้สามารถเปลี่ยนสถานที่ได้ตามเรื่องที่เล่าและนำมาทาสีแบ่งโทนร้อนโทนเย็นจากเมืองฝั่งนี้และเมืองฝั่งโน้นเพื่อเป็นการบอกเล่าให้แก่ผู้ชม



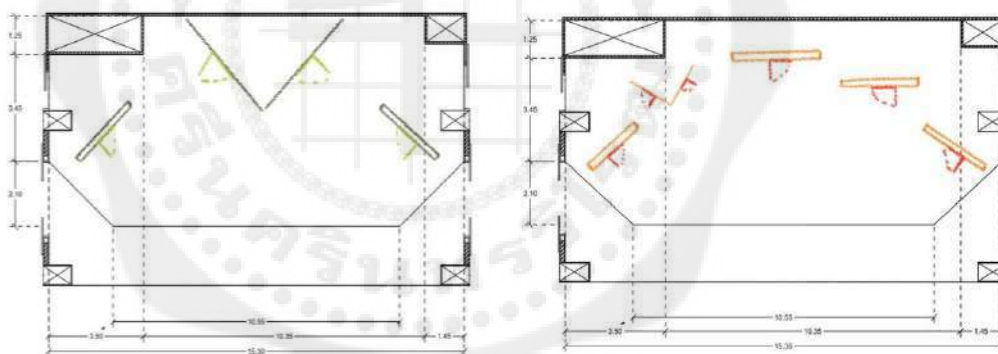
ภาพที่ 3.12: ภาพกระบวนการทำงาน การออกแบบฉาก 50%

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.13: ภาพการส่ง การออกแบบฉาก 50%
ที่มา : ผู้ศึกษา

จากการหาข้อมูลของสถานที่และหลังจากการส่งการแสดงปล่อยผีผู้ศึกษาได้นำข้อมูลและความคิดของผู้ศึกษาที่มีในงานมาต่อยอดทำให้เห็นเป็นรูปเป็นร่างมากขึ้นด้วยการวาดภาพลงในแผ่น และภาพวาดในมุมมอง ว่าเราต้องการกำหนดพื้นที่บนเวทีอย่างไร



ภาพที่ 3.14: ภาพแปลน ส่งความคืบหน้า 50%
ที่มา : ผู้ศึกษา

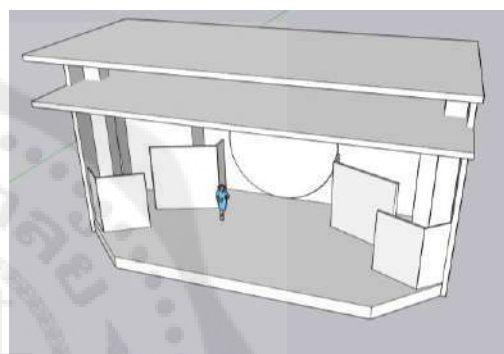
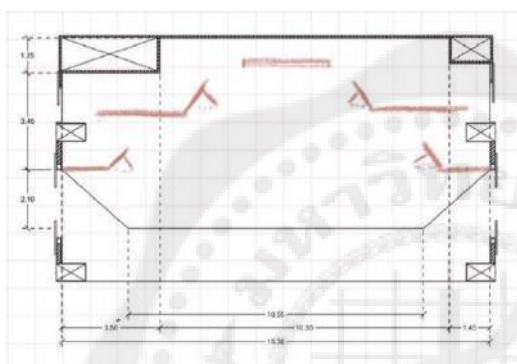
(2) สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

ผู้ศึกษาได้ออกแบบกำหนดพื้นที่วาดแปลนของเมืองนี้ให้มีหลายทางออกและมีหลายตรอกซอกซอยเพื่อให้สอดคล้องกับความสับสนวุ่นวายของภาพที่จะเกิดขึ้น ไว้หลายรูปแบบเพื่อหาภาพที่ใช้มากที่สุด

3.3.2.3 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากครั้งที่ 3

(70%)

จากการส่งความคืบหน้าในครั้งที่แล้ว ผู้ศึกษาได้แก้ไขเรื่องตำแหน่งการวางฉากและการกำหนดพื้นที่ จากนั้นผู้ศึกษาได้เริ่มออกแบบภาพของเมืองผังนี้ให้มีตึกสองชั้นหลายๆตึกมีประตูหน้าต่างเพื่อต้องการให้มีหลายทางเข้าออกและตรอกซอยที่จะทำให้เกิดความสับสนวุ่นวาย และทำตัวตึกให้มีความคล้ายคลึงกันแต่ก็มีรายละเอียดที่ต่างกันเพื่อสร้างความเหมือนที่ต่างและความต่างที่เหมือน



ภาพที่ 3.15: ภาพแปลน ส่งความคืบหน้า 70%

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.16: ภาพโมเดล 3 มิติส่งความคืบหน้า 70%

ที่มา : ผู้ศึกษา

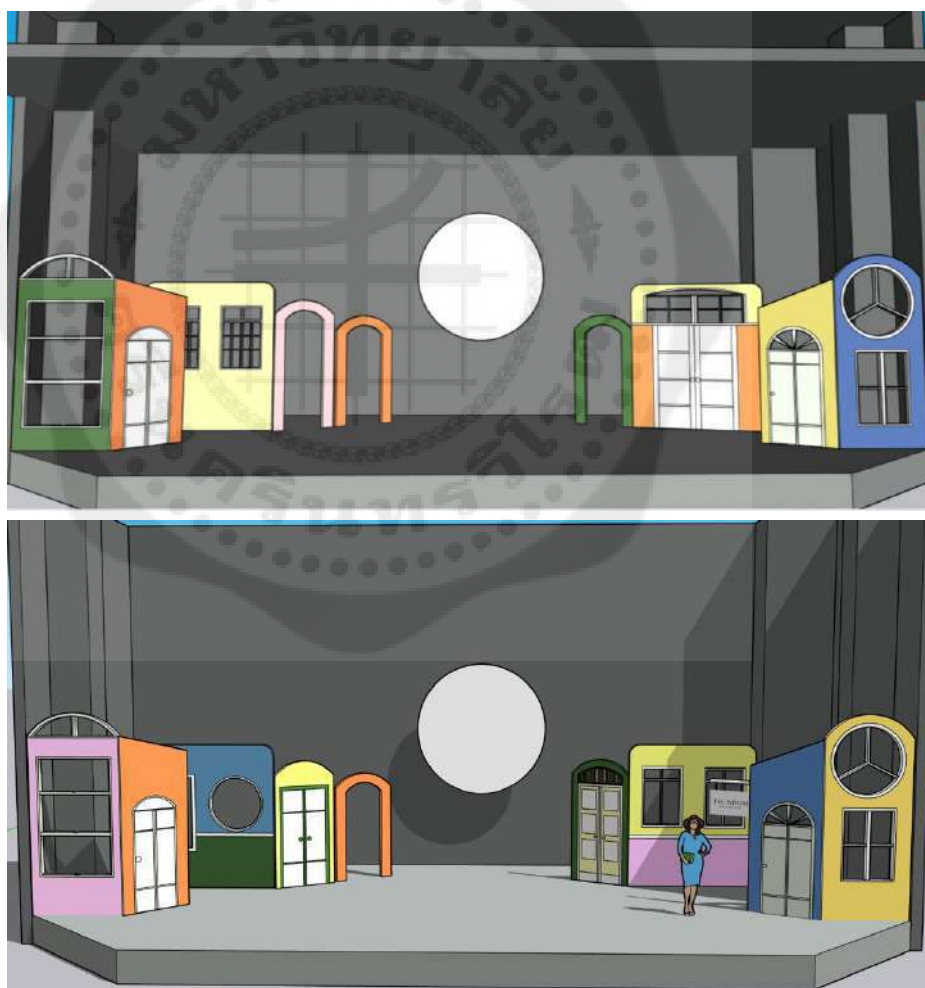
(3) สรุปการความคืบหน้า 70%

ผู้ศึกษาได้ปรับแก้แปลนให้เกิดการใช้พื้นที่บนเวทีได้ดีที่สุดและขึ้น
โมเดลในโปรแกรมเพื่อนให้อาจารย์และเพื่อนๆเห็นภาพและใช้พื้นที่บน
เวทีได้ชัดเจน

3.3.2.4 การพัฒนาและการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบฉากครั้งที่ 4

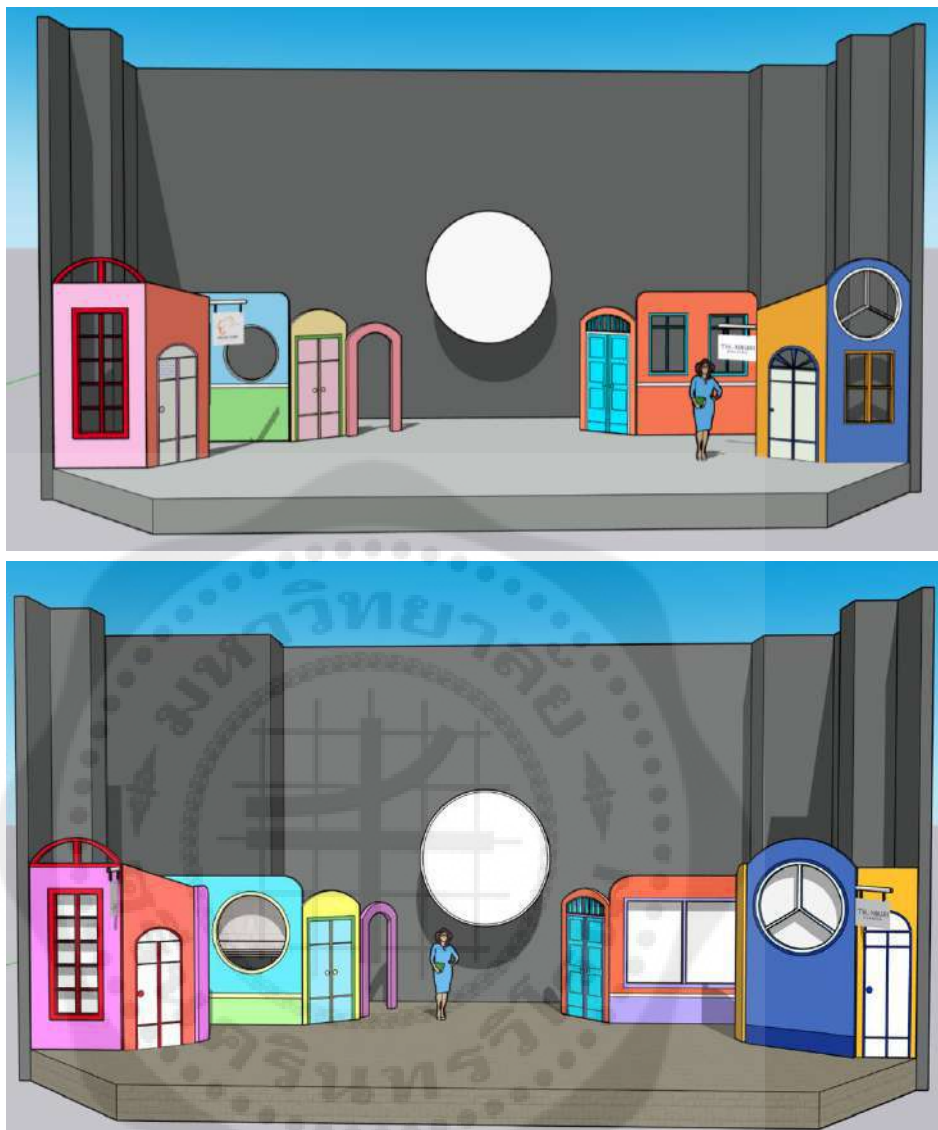
(100%)

จากการผู้ศึกษาส่งความคืบหน้าในครั้งที่แล้วก็ได้มีการปรับแก้ตัวโมเดลและ
ออกแบบเพิ่มเติมเพิ่มรายละเอียดของตัวตึกและเพิ่มขนาดความสูงความกว้าง
เพิ่มขึ้น และเติมสี



ภาพที่ 3.17: ภาพโมเดล 3 มิติส่งความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.18: ภาพโมเดล 3 มิติส่งความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

หลังจากแก้ไขโมเดลในโปรแกรมมาจนถึงแบบร่างสุดท้ายผู้ศึกษาจึงได้พัฒนางานออกแบบต่อในการเลือกสีของฉาก และเนื่องจากการออกแบบของผู้ศึกษามีสีสันทึบที่ค่อนข้างจัด และหลากหลายสีผู้ศึกษาจึงต้องเลือกวางสี โดยใช้หลักการสร้างความแตกต่าง และการควบคุมน้ำหนักของสีเพื่อกำหนดจุดสนใจ บนเวที ไม่ให้สีที่หลากหลายแย่งความสำคัญกันเอง

3.3.3 ขั้นตอนการผลิตงานด้านการออกแบบ (Production)

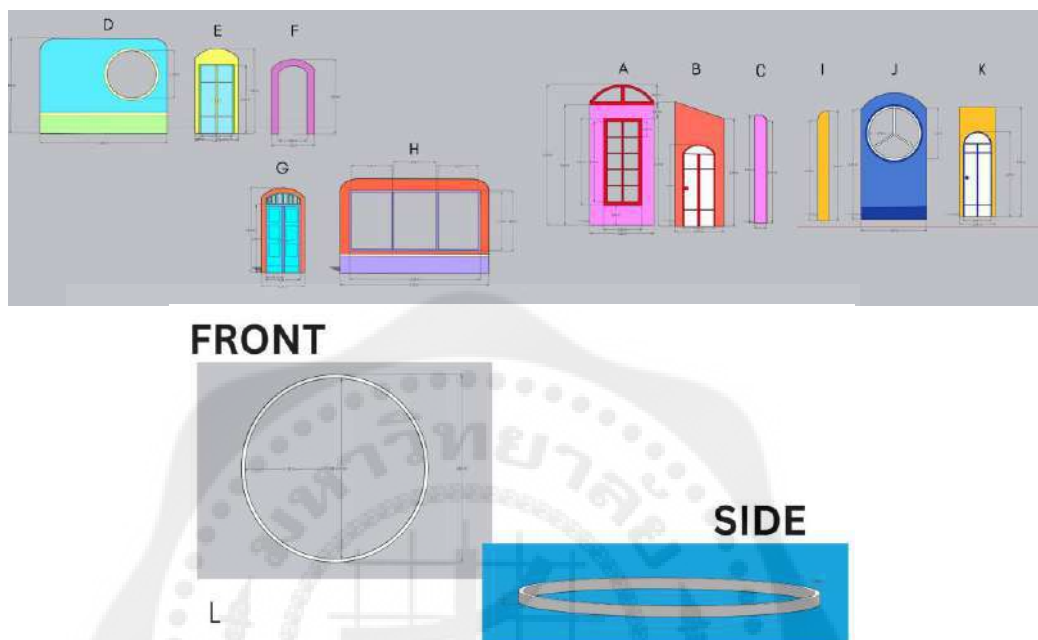
3.3.3.1 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านการแสดง

(1) ช่วงก่อนการผลิต ในช่วงก่อนการผลิตการแสดง ผู้ศึกษาได้นำโครงสร้าง ประติมากรรมเหล็กและแพลตฟอร์มได้มากำหนดพื้นที่เพื่อให้นักแสดงได้ฝึกใช้งาน และ รู้ถึงการใช้พื้นที่ (space)



ภาพที่ 3.19: ภาพการใช้พื้นที่และการใช้ประตูล้าง
ที่มา: ผู้ศึกษา และ ig m100_ri

ได้สั่งซื้อวัสดุสำหรับการติดตั้งฉาก เช่น สี แม่เหล็กติดประตู และส่งแบบให้กับซัพพลายเออร์ (Supplier) เพื่อให้ช่วยสร้างตัวฉากขึ้นมา



ภาพที่ 3.20: ภาพตัวอย่างโครงสร้างสำหรับส่ง ซัพพลายเออร์ (Supplier)
ที่มา : ผู้ศึกษา

ภายหลังขั้นตอนการผลิตโครงสร้างฉากโดยผู้เชี่ยวชาญ (Supplier) ผู้ศึกษาได้กำหนดลำดับการตกแต่งผิวหน้าฉาก (Scenic Finishing) โดยเริ่มจากการลงสีรองพื้น (Base Coating) และร่างลวดลายพื้นผิวหิน (Stencil/Sketching) พร้อมทั้งวัดพิกัดเพื่อกำหนดตำแหน่งติดตั้งที่ชัดเจน

ในส่วนของแพลตฟอร์ม (Flat) ได้ดำเนินการลงสีพื้นฐาน (Base Tone) ให้ครบถ้วนทุกองค์ประกอบ ก่อนจะเข้าสู่ขั้นตอนการเขียนลายลวดลายหิน (Scenic Painting) เพื่อสร้างมิติสมจริง และปิดท้ายด้วยการลงสารเคลือบผิว เพื่อความคงทน



ภาพที่ 3.21: ภาพการทำงานก่อนการแสดงจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา

สำหรับรายละเอียดเชิงฟังก์ชัน ได้มีการชิงผ้าโปร่ง (Scrim/Fabric) แทนการใช้กระจกหน้าต่างจริงเพื่อรองรับเทคนิคการเล่นกับแสงเงา (Shadow Play) พร้อมทั้งติดตั้งระบบกริ่งหน้าบ้านและระบบแม่เหล็กยึดประตูทุกบานเพื่อความสมบูรณ์ในการใช้งานบนเวที



ภาพที่ 3.22: ภาพถ่ายก่อนวันแสดงจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.3.3.2 ช่วงรอบการแสดงจริง

รอบการแสดงทั้งหมด3วัน ก่อนการแสดงทุกรอบ ผู้ศึกษาจะเข้าตรวจดู ประตู่่าสามารถปิดได้สนิทหรือไม่ และผ้าที่ขึงชำรุดหรือไม่และคอยกวาดพื้นทำความสะอาดก่อนการแสดงทุกครั้ง

3.3.3.3 หลังจากจบการแสดง

ผู้ศึกษาและเพื่อนๆน้องๆได้ทำการโยกย้ายฉากออกจากเวทีทั้งหมด ทำการ รื้อถอนฉากทั้งหมดและมาแยกชิ้นส่วนกันเพื่อนำไปทิ้งและเก็บไว้บางส่วนสำหรับการนำไปใช้ซ้ำ เช่น ประตูและผ้าขึง จากนั้นนำของทุกอย่างออกจากโรงละครพร้อม ให้การแสดงเรื่องต่อไปเข้าใช้งานต่อ



ภาพที่ 3.23: ภาพวันแสดงจริง

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต

3.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก

3.4.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (pre - production)

3.4.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิมและการดัดแปลงบริบท

จากการศึกษาบทละครเรื่อง The Comedy of Errors ของวิลเลียม เชกสเปียร์ ผู้ศึกษาพบว่าแก่นหลักของเรื่องคือ "การแสวงหาตัวตน" (The Search for Identity) ซึ่งในบทละครฉบับดัดแปลงเรื่อง "The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...?" ได้มีการตีความใหม่โดยปรับเปลี่ยนบริบทของสถานที่ให้กลายเป็นหมู่เกาะทางภาคใต้ของประเทศไทย

เพื่อให้การสื่อสารเชิงสัญลักษณ์ (Symbolism) ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้ศึกษาจึงเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบฉาก (Props) เป็นเครื่องมือในการระบุอัตลักษณ์และสถานที่ ดังนี้

- (1) การใช้ลวดลายและสีสັນ: เช่น ลายทางของเก้าอี้ผ้าใบชายหาด เพื่อสร้างบรรยากาศและย้ำเตือนผู้ชมถึงสภาพแวดล้อมที่เป็นเมืองติดทะเล
- (2) การใช้ข้อความระบุอัตลักษณ์: มีการเขียนข้อความลงบนอุปกรณ์ประกอบฉากบางชิ้น เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์แทนตัวตนของตัวละครอย่างตรงไปตรงมา ช่วยขับเน้นความสับสนและการพยายามนิยามตนเองท่ามกลางความโกลาหลของเนื้อเรื่อง

3.4.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

ผู้ศึกษาได้อ่านบทละคร The Comedy of Errors ของวิลเลียม เชกสเปียร์ ผู้ศึกษาพบว่าแก่นหลักของเรื่องคือ "การแสวงหาตัวตน" (The Search for Identity) ซึ่งในบทละครฉบับดัดแปลงเรื่อง "The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...?" ได้มีการตีความใหม่โดยปรับเปลี่ยนบริบทของสถานที่ให้กลายเป็นหมู่เกาะทางภาคใต้ของประเทศไทยจึงคำนึงถึงอุปกรณ์ที่บ่งบอกถึงตัวตนอย่างชัดเจนเพื่อทำหน้าที่ชัดเจนเพื่อสื่อข้อมูลเชิงวิพากษ์โดยตรงลดการใช้อารมณ์ร่วมผ่านหรือพบแบบจงใจไม่สมจริงในขณะเดียวกันผู้ศึกษาเลือกอุปกรณ์ประกอบฉากที่เป็น ลายทางลายทาง ทำหน้าที่เป็น ส่วนเสี้ยวมาแทนภาพรวม (Metonymy) ซึ่งเราไม่จำเป็นต้องยกทรายหรือนำทะเลมาไว้บนเวที เพียงแค่ใช้ ผ้าใบลายทางก็สามารถทำให้ผู้ชมจินตนาการเติมเต็มส่วนที่เหลือว่าสถานที่แห่งนี้อยู่ติดทะเล ผู้ศึกษาจึงได้สรุปเป็น Theme: การแสวงหาตัวตนแม้เป็นเพียงคำตอบชั่วคราว ภายได้ คีเวิร์ด:เหมือนที่ต่าง ต่างที่เหมือน , สับสนวุ่นวาย,ตัวตน

3.4.1.3 การวิเคราะห์บทละคร และการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

ซึ่งตามบทละครหลักของเรื่อง The Comedy of Errors นั้น ฉากดั้งเดิม (Original Set Design) คือ เมืองเอเฟซัส (Ephesus) ส่วนอุปกรณ์ประกอบฉาก มีเพียง โซ่ทอง,เงิน / ถังเงิน แหวน,กุญแจ / ประตู ที่ใช้ในการเล่าเรื่องเท่านั้น แต่เมื่อนำมาทำเป็นเวอร์ชันใหม่ The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...? สำหรับการตีความใหม่ในเวอร์ชัน “The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...?” ผู้ศึกษาและผู้กำกับได้กำหนดแนวทางใหม่เพื่อมุ่งเน้นการสร้าง สภาวะแปลกแยก (Alienation Effect) ตามแนวคิดของ เบอร์โธลต์ เบรชต์ (Bertolt Brecht) เพื่อผลักดันให้ผู้ชมเกิดการวิเคราะห์ แทนการคล้อยตามอารมณ์เพียงอย่างเดียว โดยปรับเปลี่ยนรูปลักษณ์ของอุปกรณ์ประกอบฉากให้มีความกึ่งสัญลักษณ์ (Symbolic) และลดทอนรูปทรงลง

นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้นำ ลวดลาย (Pattern) มาเป็นองค์ประกอบหลักในการออกแบบ เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์ของสถานที่และบรรยากาศใหม่ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยลวดลายเหล่านี้จะปรากฏบนอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อทำหน้าที่บอกเล่าบริบทของพื้นที่ แทนการใช้ฉากหลังขนาดใหญ่แบบดั้งเดิม ทำให้การสื่อสารเชิงพื้นที่มีความร่วมสมัยและสอดคล้องกับแนวคิดการนำเสนอในเวอร์ชันนี้อย่างเป็นเอกภาพ

3.4.2 ขั้นตอนการทำงานช่วงการแสดง

3.4.2.1 การส่งความคืบหน้า 30 %

ผู้ศึกษาจะเริ่มทำความเข้าใจกับบทและเข้าดูการซ้อมเพื่อที่จะดูว่าเราสามารถใช้อุปกรณ์ประกอบฉากใดในการช่วยเล่าเรื่องหรือช่วยให้ตัวละครมีคาแรคเตอร์ (character) ที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.24: การศึกษาค้นคว้าอุปกรณ์ประกอบฉาก
ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปรการส่งความคืบหน้า (30%)

การออกแบบฉากที่ตั้งอยู่ในอยู่ริมทะเล ผู้ศึกษาเริ่มศึกษาข้อมูลเพิ่มขึ้นว่ามีอุปกรณ์ประกอบฉากใดบ้างที่สามารถจะช่วงบ่งบอกว่า ณ เมืองนี้คือเมืองริมทะเลเพื่อนำมาพัฒนาเป็นแนวทางในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก และการอ่านบทควบคู่ไปกับการเข้าดูการซ้อมสิ่งนี้จะเป็นไฉนเดียวในการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากเพิ่มขึ้นไป

3.4.2.2 การส่งความคืบหน้า 50 %

การทดลองในงาน "ปล่อยผี" ณ หอนาฏลักษณ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ เพื่อสำรวจความเป็นไปได้ในการนำเสนอฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากในพื้นที่จริง ผู้ศึกษาได้จากการหารือร่วมกับผู้กำกับเพื่อกำหนดทิศทางของสุนทรียภาพในการสื่อสาร ผู้ศึกษาได้ตัดสินใจเลือกใช้แนวคิด "การแทนค่าสิ่งของด้วยสัญลักษณ์" (Symbolic Representation) โดยการใช้ป้ายข้อความระบุชื่อสิ่งของแทนการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากเสมือนจริง ทั้งนี้เนื่องจากการแสดงมีข้อจำกัดด้านเวลาเพียง 15 นาที การลดทอนรายละเอียดของอุปกรณ์ (Minimalist Props) จึงช่วยเพิ่มความคล่องตัวในการเปลี่ยนฉาก (Scene Transition) และสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงสัญลักษณ์ระหว่างนักแสดงกับผู้ชม

นอกจากนี้ การใช้ป้ายบอกชื่อยังเป็นการทดลองปฏิกิริยาของผู้ชมต่อ "จินตภาพเชิงพื้นที่" ซึ่งสอดคล้องกับบริบทการแสดงที่เน้นความกระชับและสื่อสารประเด็นหลักได้อย่างรวดเร็ว



ภาพที่ 3.25: ภาพการทำงานวันงานปล่อยผี
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.26: ภาพวันงานปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปส่งความคืบหน้า (50%)

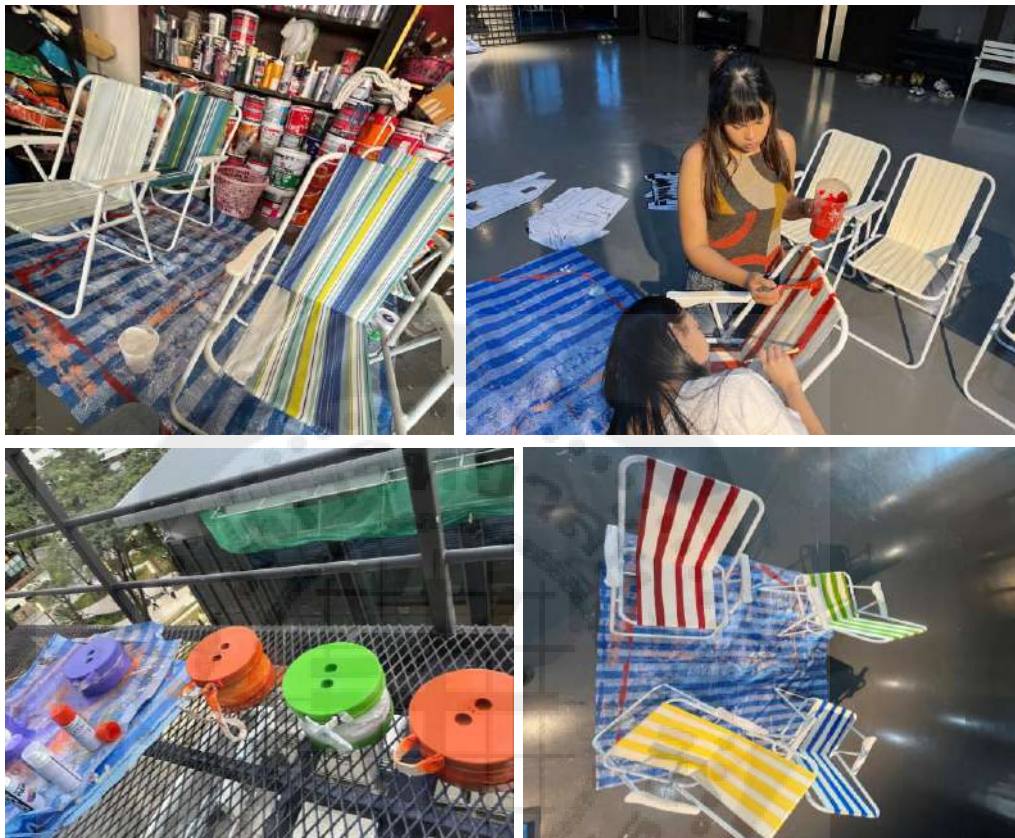
โดยรวมคณะอาจารย์ได้ออกความคิดเห็นว่ามีบางอย่างที่ออกมา น่าสนใจและสมควรแก่การนำมาต่อยอดนั่นคือการใช้พร็อพในฐานะ "ผู้เล่า เรื่อง" และทฤษฎีนามนัยทางภาพ อุปกรณ์ประกอบฉากในฐานะ "ผู้เล่า เรื่อง" พัฒนาให้อุปกรณ์ไม่ได้เป็นเพียงสิ่งของ แต่เป็นตัวขับเคลื่อนเรื่องราว และสื่อสารบริบทแทนคำพูด

ทฤษฎีนามนัยทางภาพ ใช้การแทนค่าวัตถุด้วยสัญลักษณ์หรือ "ส่วนเสี้ยว" เพื่อกระตุ้นจินตนาการผู้ชม ซึ่งช่วยแก้ข้อจำกัดด้านเวลาและ พื้นที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.4.2.3 การส่งความคืบหน้า 70 %

การนำองค์ประกอบทั้งหมดที่ผู้ศึกษาได้คิดค้น และออกแบบมาทดลองบน เวทีจริงหลังจากที่ได้ไต่เต้าการทำอุปกรณ์ทำฉากสำหรับการนำเสนอความคืบหน้า 70% ต่ออาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ศึกษาได้นำ"ไอเดีย" มาเปลี่ยนเป็น "ชิ้นงานจริง"และใน ขั้นตอนต่อมาในการส่ง70%ผู้ศึกษาจะต้องทงานร่วมกับการออกแบบฉาก กระบวนการหลักในขั้นตอนนี้คือการ กำหนดค่าสีและวัสดุ (Material & Color Application) โดยผู้ศึกษาได้คัดเลือกชุดสีที่ตอบโจทย์ทั้งในแง่ของสุนทรียภาพและ การใช้งานจริงจากการสังเกตการณ์ฝึกซ้อม (Rehearsal Observation) เพื่อให้สี ของอุปกรณ์ประกอบฉากส่งเสริมบุคลิกของตัวละครและสอดคล้องกับบทละครฉบับ ดัดแปลงเรื่อง "The Errors เอ้อเธอ?...อ้อเธอ...?" นอกจากนี้ ยังได้มีการเพิ่ม

รายการอุปกรณ์ประกอบฉากบางส่วนตามความเหมาะสมของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในบท เพื่อให้การเล่าเรื่องมีความสมบูรณ์และสร้างมิติทางทัศนศิลป์ที่ชัดเจนบนเวที



ภาพที่ 3.27: ภาพการทำงาน
ที่มา : ผู้ศึกษา

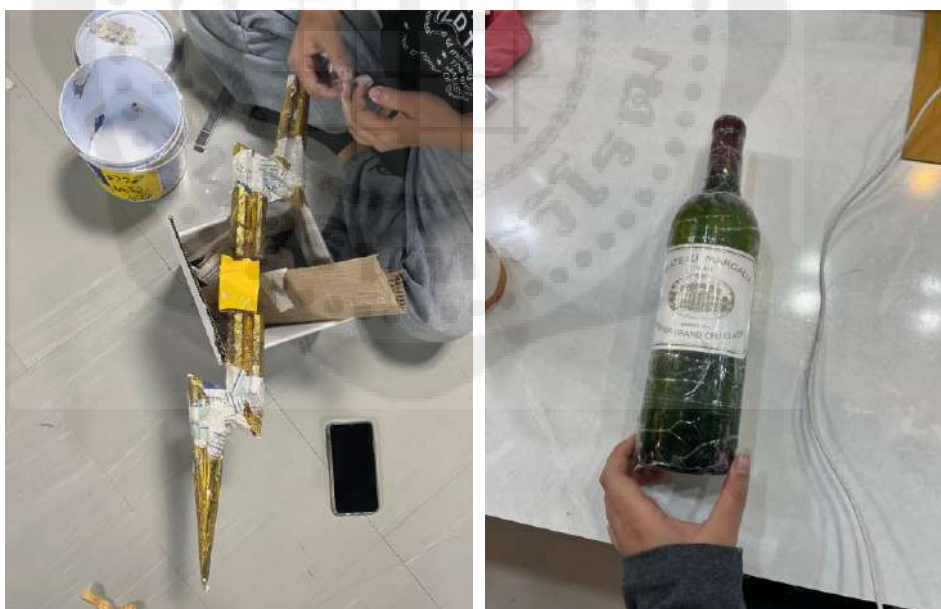


ภาพที่ 3.28: ภาพการทำงาน
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.30: ภาพการทำงาน

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.29: ภาพการเสริมความแข็งแรงให้อุปกรณ์

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.31: ภาพรวมบนเวที
ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปลงความคืบหน้า (70%)

หลังจากส่งความคืบหน้า 50% ไปแล้ว ได้ทำการ List อุปกรณ์เพิ่มเติมต่อเนื้อหาซื้ออุปกรณ์ประกอบฉากบางส่วนและหาสีเก๋ๆแต่ละตัวเพื่อภาพที่ชัดขึ้นเพื่อที่จะช่วยให้การเล่าเรื่องชัดเจนมากขึ้น และได้ลองใช้อุปกรณ์ประกอบฉากขึ้นเวทีหลายชิ้นมากขึ้นเพื่อเป็นการดูภาพรวมให้ได้ภาพ และวิธีที่ดีที่สุดในการนำเสนอก่อนเริ่มจัดหา และซื้ออุปกรณ์ในการส่ง 100%

3.4.2.4 ส่งความคืบหน้า 100 %

จัดเตรียมอุปกรณ์ และนำข้อเสนอแนะของคณาจารย์มาปรับใช้เพื่อให้โทนสีของอุปกรณ์และฉากหลังมีความสอดคล้อง ส่งเสริมภาพลักษณ์ของการแสดงบนเวทีให้เป็นเอกภาพมากที่สุดและเนื่องจากมีอุปกรณ์ประกอบฉากและเนื่องจากปริมาณของอุปกรณ์ประกอบฉากที่มีจำนวนมากและมีความหลากหลาย จึงได้ดำเนินการ จัดลำดับและคัดแยกประเภทอุปกรณ์ เพื่อแก้ไขปัญหาความล่าช้าในการเคลื่อนย้ายเข้า-ออกพื้นที่แสดง กระบวนการนี้ช่วยเพิ่มความคล่องตัวในการปฏิบัติงานและลดความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการแสดงจริง ส่งผลให้ภาพรวมของงานออกแบบมีความพร้อมสมบูรณ์ครบถ้วนตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้



ภาพที่ 3.32: ภาพกล่องเก็บรวมอุปกรณ์

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.4.3 ผลงานการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉาก (production)

3.4.3.1 ขั้นตอนการเตรียมผลงานการแสดง

(1) ช่วงก่อนแสดงจริง

ผู้ศึกษาได้ใช้ทอุปกรณ์ประกอบฉากทุกครั้งก่อนทำซ้อมแสดงคอยเช็คเช็คอุปกรณ์ว่าชำรุดเสียหายหรือไม่และมีอุปกรณ์ใดที่สามารถเพิ่มเติมเพื่อช่วยให้งานภาพสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นไป

(2) ช่วงหลังแสดงจริง (post-production)

หลังจากการแสดงจริงสำเร็จเสร็จสิ้น ผู้ศึกษาได้รี้อถอนฉาก และนำอุปกรณ์ประกอบฉากออกจากหอานาฏลักษณ์เพื่อคัดเลือกกว่าอุปกรณ์ประกอบฉากใดสามารถส่งต่อ หรือใช้ทำประโยชน์ต่อได้ในอนาคต



ภาพที่ 3.33: ภาพวันแสดงจริง

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่ 3.34: ภาพวันแสดงจริง
ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต

3.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเครื่องแต่งกาย

3.5.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดงจริง (Pre – Production)

3.5.1.1 การศึกษาบทละครเดิม

ในการศึกษาบทละครแนวแอบเสิร์ด (Absurd Theatre) ผู้กำกับได้คัดเลือกบทละครเรื่อง “The Comedy of Errors” ประพันธ์โดยวิลเลียม เชกสเปียร์ (William Shakespeare) ซึ่งเป็นผลงานแนวแอบเสิร์ด (Absurd Theatre) ซึ่งเป็นแรงบันดาลใจหลักของผู้กำกับ มาให้ผู้ที่ศึกษาได้ศึกษาด้านการออกแบบเครื่องแต่งกายได้อย่างลึกซึ้ง เพื่อให้เข้าใจถึงรูปแบบการถ่ายทอดผลงาน ตลอดจนสามารถนำไปต่อยอดในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายที่สามารถสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ของเรื่องราวให้แก่ผู้ชมได้อย่างสมบูรณ์แบบ

3.5.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

จากการอ่านและวิเคราะห์บทละคร ผู้ศึกษาพบว่าจุดตั้งต้นของเรื่องเกิดจากการพลัดพรากของตัวละครคู่ฝาแฝด ซึ่งนำไปสู่การดำรงอยู่ของตัวตนที่มีรูปลักษณ์

เหมือนกัน แต่แตกต่างกันในมิติของวัฒนธรรม ความเชื่อ บุคลิก ประสบการณ์ และ บริบททางสังคม

ประเด็นดังกล่าวก่อให้เกิดความคลาดเคลื่อนของการรับรู้ และความสับสน ของความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร อันนำไปสู่กระบวนการปะทะกันของอัตลักษณ์ (Identity Conflict) ผู้ศึกษาจึงกำหนดแนวคิดหลักในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ให้เป็น “สื่อกลางในการสื่อสารและพัฒนาอัตลักษณ์ของตัวละคร” โดยอาศัย องค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ได้แก่ สี ลวดลาย และโครงสร้างของเครื่องแต่งกาย เป็น เครื่องมือในการถ่ายทอดความแตกต่างและความสัมพันธ์ของตัวละคร

ซึ่งกระบวนการออกแบบมุ่งเน้นการแสดงพัฒนาการของตัวละคร เริ่มจาก ความแตกต่าง (difference) ไปสู่ความคลาดเคลื่อน (displacement) และ การ ซ้อนทับ (overlap) นำไปสู่ความกลมกลืน (integration) ในท้ายที่สุด ส่งผลให้ เครื่องแต่งกายของตัวละครนั้นสะท้อนกระบวนการเรียนรู้ การปรับตัว และการ สร้างสมดุลใหม่ของอัตลักษณ์ในช่วงท้ายของเรื่องอย่างเป็นระบบ

3.5.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ เครื่องแต่งกาย

ผู้กำกับ นักแสดง และผู้ศึกษางานออกแบบ ได้มีการพูดคุยร่วมกันถึง สาระสำคัญของเรื่องราวที่ต้องการจะถ่ายทอด รวมถึงภาพรวมของบรรยากาศที่ อยากให้ปรากฏขึ้นบนเวที รวมไปถึงการกำหนดสถานที่ และยุคสมัยของเรื่อง ซึ่งได้ ข้อสรุปคือ “สถานที่ใด ๆ ในประเทศไทยที่มีกลิ่นอายทางวัฒนธรรมคล้ายกับ ประเทศอิตาลีทางตอนใต้ และเกิดขึ้นในยุคสมัยใดๆ” ซึ่งเป็นพื้นที่ที่ไม่ได้กำหนด กาลเวลา และยุคสมัยที่ชัดเจน ทำให้ผู้ศึกษามีอิสระในการตีความ และออกแบบ เครื่องแต่งกายได้อย่างเต็มที่ เพื่อให้สอดคล้องกับสารของบทละคร และบรรยากาศ ที่ต้องการสื่อสาร

3.5.2 การส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาฝ่ายออกแบบได้ร่วมกันกำหนดแนวคิดหลักของการนำเสนอ โดยกำหนดธีม (Theme) และคำสำคัญ (Keyword) กลาง เพื่อให้ทิศทางของการสื่อสารด้านภาพและความหมายของการแสดงเป็นไปอย่างสอดคล้องกัน ดังนี้

ธีม (Theme): เราแสวงหาตัวตนต่อไปเรื่อยๆ แม้จะได้เพียงคำตอบแค่ชั่วคราว

คำสำคัญ (Keyword): เหมือนคือต่าง ต่างคือเหมือน, สับสนวุ่นวาย และตัวตน(?)

ในการออกแบบเครื่องแต่งกาย ผู้ศึกษาได้กำหนดแนวคิดหลักโดยมุ่งเน้นการแสดง “พัฒนาการของตัวละคร” ผ่านกรอบแนวคิดเรื่อง “ความสมดุล” โดยเริ่มจากการสร้างความแตกต่างอย่างสุดขีดของตัวละครในช่วงต้นเรื่อง ซึ่งถูกถ่ายทอดผ่านองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ได้แก่ โทนสีและลวดลาย

ในระยะเริ่มต้น ตัวละครถูกแบ่งออกเป็นสองกลุ่มที่มีลักษณะตรงข้ามกันอย่างชัดเจน โดยใช้โทนสีร้อนและโทนสีเย็นเป็นตัวแทนของความแตกต่างเชิงขั้ว ขณะเดียวกัน ลวดลายบนเครื่องแต่งกายถูกใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารอัตลักษณ์ของพื้นที่และตัวละคร โดยกำหนดให้ ลวดลายแบบรูปธรรม (Figurative) เช่น ดอกไม้ สิ่งของ สถาปัตยกรรม หรือ สัตว์ สื่อถึงกลุ่มตัวละครในเมืองฝั่งนี้ และ ลวดลายเรขาคณิต (Geometric) เช่น เส้นตรง ลายจุด และลายตาราง สื่อถึงกลุ่มตัวละครในเมืองฝั่งโน้น

เมื่อเรื่องดำเนินไป องค์ประกอบของสีและลวดลายเริ่มเกิดการผสมผสานและแทรกซึมระหว่างกัน อันเป็นผลจากการปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ร่วมกันของตัวละคร ส่งผลให้เครื่องแต่งกายค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงจากความแตกต่างไปสู่ความกลมกลืน ซึ่งสะท้อนกระบวนการปรับตัวและการสร้างสมดุลของอัตลักษณ์ในบริบทใหม่

ภายหลังจากการกำหนดกรอบแนวคิดด้านสถานที่ ยุคสมัย อิม และคำสำคัญแล้ว ผู้ศึกษาได้นำองค์ประกอบดังกล่าวมาบูรณาการร่วมกับทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ทฤษฎีสี (Color Theory) จิตวิทยาการแต่งกาย (Fashion Psychology) สัญญะวิทยา (Semiotics) หลักความสมดุลและความกลมกลืน (Balance and Harmony) และแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์และการสะท้อน (Identity and Reflection) เพื่อพัฒนาแนวทางการออกแบบให้มีความชัดเจนทั้งในเชิงรูปธรรมและเชิงความหมาย

3.5.2.1 แนวคิดการออกแบบ

จากการพัฒนาแนวคิดในระยะเริ่มต้น ผู้ศึกษาได้กำหนด “ระบบเครื่องแต่งกาย” (Costume System) โดยบูรณาการแนวคิดจากทฤษฎีสี จิตวิทยาการแต่งกาย และสัญญะวิทยา เพื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร พื้นที่ และอัตลักษณ์ให้สามารถสื่อสารได้อย่างเป็นรูปธรรมบนเวที

ในการนำเสนอครั้งแรก ผู้ศึกษาได้รวบรวมภาพอ้างอิงเพื่อกำหนดทิศทางของรูปแบบเครื่องแต่งกายโดยรวม ซึ่งมีลักษณะเด่นคือ การใช้โทนสีที่มีความตัดกันอย่างชัดเจน การใช้ลวดลายที่หลากหลาย เช่น ลายตาราง ลายทาง และลวดลายเชิงกราฟิก รวมถึงการใช้ซิลูเอทที่มีลักษณะร่วมสมัยผสมผสานกับความเป็นแฟนตาซี แนวทางดังกล่าวสะท้อนแนวคิดเรื่องความสับสนและความคลาดเคลื่อนของอัต

ลักษณะ ซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาของบทละคร และเป็นฐานสำคัญในการพัฒนาการออกแบบในลำดับถัดไป

(1) โครงสร้างสีและพื้นที่ (Color Zoning)

ผู้ศึกษาได้กำหนดให้พื้นที่ในเรื่องถูกแบ่งออกเป็นสองฝั่งหลัก โดยใช้โทนสีเป็นตัวกำหนดความแตกต่างเชิงนัยยะ

(1.1) เมืองฝั่งนี้ ใช้โทนสีร้อน เพื่อสื่อถึงพลัง ความเคลื่อนไหว และการแสดงออกทางอารมณ์

(1.2) เมืองฝั่งโน้น ใช้โทนสีเย็น เพื่อสื่อถึงความสงบ ระยะเวลา และความเป็นเหตุเป็นผล

การกำหนดโครงสร้างสีในลักษณะดังกล่าวทำหน้าที่เป็นสัญญาณเชิงพื้นที่ ช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้ความแตกต่างของบริบทได้อย่างชัดเจน โดยไม่ต้องพึ่งพาบทสนทนา และยังสนับสนุนการรับรู้เชิงอารมณ์ของผู้ชมผ่านคุณลักษณะของสี

(2) การใช้ลวดลายและซิลูเอทเป็นสัญญาณ (Pattern & Silhouette as Signs)

ผู้ศึกษาได้กำหนดให้ซิลูเอทของตัวละครแต่ละตัวมีลักษณะใกล้เคียงกัน เพื่อสื่อถึงความเหมือนในเชิงโครงสร้าง ขณะที่ใช้สีและลวดลายเป็นตัวแปรในการสื่อสารอัตลักษณ์เฉพาะบุคคล

ในช่วงต้นเรื่อง มีการใช้ลวดลายแบบซ้อนทับและการจัดองค์ประกอบที่ไม่สมดุล เพื่อสะท้อนความสับสนและความไม่เสถียรของสถานการณ์ ก่อนที่จะค่อย ๆ ปรับไปสู่ความกลมกลืนในช่วงหลังของเรื่อง แนวทางดังกล่าวแสดงให้เห็นการใช้เครื่องแต่งกายในฐานะโครงสร้างของความหมายที่สามารถพัฒนาไปตามลำดับของการเล่าเรื่อง

(3) การออกแบบตัวละครรายบุคคล (Character-Based Design)

ผู้ศึกษาได้พัฒนาเครื่องแต่งกายของตัวละครหลัก ได้แก่ แผลด เทวินทร์ แผลดศรรัก อริญญา และลลนา โดยใช้แนวคิด “อัตลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลง” (Fluid Identity) เป็นแกนหลักในการออกแบบ

(3.1) ตัวละครใน เมืองฝั่งนี้ ถูกออกแบบให้มีความชัดเจนทางสีและลวดลายอย่างชัดเจน (Extremity of Identity) เพื่อเน้นความเป็นปัจเจก

(3.2) ตัวละครที่เมื่ออยู่ใน เมืองฝั่งโน้น จะใช้โทนสีที่เย็น และลดความขัดแย้งขององค์ประกอบ เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของบริบทและการรับรู้ตัวตน

แนวทางดังกล่าวแสดงให้เห็นถึงการพัฒนาอัตลักษณ์จากความแตกต่างไปสู่ความสมดุล อันสอดคล้องกับกระบวนการเปลี่ยนแปลงของตัวละครในเรื่อง

(4) การออกแบบตัวละครหมู่รวม (Ensemble Design)

เครื่องแต่งกายของตัวละครหมู่รวม (Ensemble) ถูกออกแบบให้มีความหลากหลายภายใต้ระบบเดียวกัน โดยใช้โทนสีร้อนในกลุ่มเดียวกัน ร่วมกับซิลูเอทที่มีความสอดคล้อง เพื่อสร้างเอกภาพของภาพรวม

ความแตกต่างของตัวละครในระดับชั้นและบทบาททางสังคม ถูกสื่อผ่านระดับความซับซ้อนของเครื่องแต่งกาย การเลือกใช้วัสดุ และลวดลายที่แตกต่างกัน ขณะเดียวกันมีการผสมผสานระหว่างรูปแบบร่วมสมัยและองค์ประกอบเชิงแฟนตาซี เพื่อสร้างโลกของการแสดงให้มีลักษณะเฉพาะ

การออกแบบในส่วนนี้มีบทบาทในการสร้างบริบททางสังคม (Social Context) ให้กับตัวละครหลัก และช่วยเสริมให้ภาพรวมของการแสดงมีความสมบูรณ์ทั้งในเชิงทัศนศิลป์และการเล่าเรื่อง

3.5.3 การส่งความคืบหน้า 50%

ผู้ศึกษาได้นำแนวคิดการออกแบบเครื่องแต่งกายไปพัฒนาต่อ และทดลองสวมใส่จริงกับนักแสดงในบริบทของการแสดงเทศกาลปล่อยผี เพื่อประเมินความเหมาะสมในการใช้งานจริงของเครื่องแต่งกายบนเวที ทั้งในด้านความสวยงาม การเอื้อต่อการเคลื่อนไหว ความสอดคล้องกับตัวละคร และประสิทธิภาพในการสื่อสารภายใต้สภาพแสงและระยะการมองเห็นของผู้ชม

แนวคิดหลักของการทดลองมุ่งให้เครื่องแต่งกายทำหน้าที่เป็น “สื่อในการถ่ายทอดสารและอารมณ์ของตัวละคร” ผ่านองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ได้แก่ สี (Color) ลวดลาย (Pattern) รูปร่าง (Silhouette) และการจัดวางรายละเอียด ซึ่งช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้บุคลิก อัตลักษณ์ และความแตกต่างของตัวละครได้โดยไม่ต้องพึ่งพาบทสนทนา

นอกจากนี้ ผู้ศึกษายังได้ทดลองการจัดชุด (Costume Coordination) การเลือกใช้เครื่องประดับ (Accessories) รวมถึงการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผม (Makeup & Hairstyle) เพื่อให้เกิดความสอดคล้องกับแนวคิดและบุคลิกของตัวละคร และช่วยเสริมภาพรวมของการแสดงให้มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

3.5.3.1 การแต่งกายของ “เทวินทร์ เมืองฝั่งนี้” ในเทศกาลปล่อยผี

ผู้ศึกษาได้เลือกใช้ เสื้อผ้าสีโทนร้อน โดยเสื้อเชิ้ตด้านในมีลวดลายซับซ้อน และสีสันทัดใจ สະทอนบุคลิกที่โดดเด่นและมีเสน่ห์ ขณะที่เสื้อสูทด้านนอกช่วยเสริมภาพลักษณ์ด้านอาชีพให้มีความเป็นทางการและน่าเชื่อถือ ภาพรวมของเครื่องแต่งกายจึงแสดงให้เห็นความเป็นทางการที่แฝงความสนุกสนานและความซับซ้อนของตัวละคร



ภาพที่ 3.35: การแต่งกายของ “เทวินทร์ เมืองฝั่งนี้” ในเทศกาลปล่อยผี
ที่มา : ผู้ศึกษา และ จิร อังศุธรรมทัต

3.5.3.2 การแต่งกายของ “ศรรัก เมืองฝั่งนี้” ในเทศกาลปล่อยผี

ผู้ศึกษาได้เลือกใช้เครื่องแต่งกายที่ถูกลดทอนความซับซ้อน (layers) ลงตามสถานะของตัวละคร โดยยังคงใช้เสื้อเชิ้ตที่มีลวดลายเฉพาะของเมืองฝั่งนี้ ร่วมกับรูปทรง (silhouette) ที่ใกล้เคียงกับเครื่องแบบ เพื่อสื่อถึงบทบาทผู้ช่วย พร้อมทั้งการใส่เข็มเพื่อสนับสนุนการเคลื่อนไหวและสะท้อนสถานะชนชั้นแรงงาน



ภาพที่ 3.36: การแต่งกายของ “ศรรัก เมืองผิงนี้” ในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต

3.5.3.3 การแต่งกายของ “อรัญญา” ในเทศกาลปล่อยผี

ผู้ศึกษาเลือกเครื่องแต่งกายให้มีการซ้อนชั้น (layers) และรายละเอียดบนตัวเครื่องแต่งกายที่หลากหลายมากกว่าตัวละครอื่น เพื่อสะท้อนสถานะทางสังคมที่มีความร่ำรวยและบุคลิกที่ซับซ้อน ในแบบผู้หญิงที่มีอำนาจ มีการใช้สีที่เด่นชัดเพื่อเน้นอารมณ์ ความปรารถนา และความเป็นตัวแทนของพลังในเชิงอัตลักษณ์ของตัวละคร



ภาพที่ 3.37: การแต่งกายของ “อรัญญา” ในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา และ จิร อังศุธรรมทัต

3.5.3.4 การแต่งกายของ “ลลนา” ในเทศกาลปล่อยผี

ผู้ศึกษาได้เลือกเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะร่วมสมัย (Contemporary Fashion) ผสมผสานกับความแฟนตาซี ใช้โทนสีอ่อน เช่น ชมพูและครีม มีการจัดการซ้อน (layering) ของเสื้อผ้า เพื่อสะท้อนสถานะทางสังคมที่มีความร่ำรวย เช่น เสื้อกั๊กทับเสื้อด้านใน ร่วมกับกางเกงขาสั้นและรายละเอียดชายผ้าด้านหลัง กางเกง รวมถึงรองเท้าบูทยาว เพื่อสะท้อนภาพลักษณ์ของตัวละครที่มีความทันสมัย มีวุฒิภาวะ และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว



ภาพที่ 3.38: การแต่งกายของ “ลลนา” ในเทศกาลปล่อยผี

ที่มา : ผู้ศึกษา และ จิร อังศุธรรมทัต

3.5.3.5 การแต่งกายของ “เทวินทร์ เมืองผีงโน้น” ในเทศกาลปล่อยผี

ผู้ศึกษาได้เลือกใช้เครื่องแต่งกายที่มีโทนสีเย็นเป็นหลัก โดยเสื้อด้านในมีลวดลายที่เป็นระเบียบและมีโครงสร้างชัดเจน สะท้อนบุคลิกที่มีความเป็นเหตุเป็นผลและมีมิติทางศิลปะ ขณะที่เสื้อชุดด้านนอกช่วยเสริมภาพลักษณ์ของตัวละครในฐานะศิลปิน ภาพรวมให้ความรู้สึกสงบ สุขุม และมีระยะห่างทางอารมณ์

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่ 3.39: การแต่งกายของ “เทวินทร์ เมืองฝั่งโน้น” ในเทศกาลปล่อยผี
ที่มา : จิร อังสุธรรมทัต

3.5.3.6 การแต่งกายของ “ศรรัก เมืองฝั่งโน้น” ในเทศกาลปล่อยผี

ผู้ศึกษาได้เลือกเครื่องแต่งกายที่ยังคงลดทอนความซับซ้อน (layers) เช่นเดียวกับฝั่งนี้ โดยใช้เสื้อเชิ้ตที่มีลวดลายเป็นระเบียบสอดคล้องกับตัวละคร เทวินทร์ เมืองฝั่งโน้น ใช้ซิลูเอทที่คล้ายเครื่องแบบเพื่อสะท้อนบทบาท และเลือกใส่ เอี๊ยมเพื่อสนับสนุนการเคลื่อนไหวและสื่อถึงสถานะทางสังคมที่เป็นชนชั้นแรงงาน



ภาพที่ 3.40: การแต่งกายของ “ศรรัก เมืองฝั่งโน้น” ในเทศกาลปล่อยผี
ที่มา : ผู้ศึกษา และ จิร อังสุธรรมทัต

3.5.3.7 การแต่งกายของ “ตัวละครหมู่มวล (Ensemble)” ในเทศกาลปล่อยผี

เครื่องแต่งกายของตัวละครหมู่มวลถูกออกแบบให้มีความเรียบง่าย ไม่สะดุดตา โดยใช้โทนสีดำ (All Black) เป็นหลัก เพื่อไม่ดึงความสนใจจากตัวละครหลัก และทำหน้าที่เป็น “พื้นหลังทางภาพ” (Visual Background) ที่ช่วยขับเน้นสีรูปแบบ และรายละเอียดของตัวละครหลักให้โดดเด่นยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.41: การแต่งกายของ “ตัวละครหมู่มวล (Ensemble)” ในเทศกาลปล่อยผี
ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต

ผลการทดลองออกแบบเครื่องแต่งกายและการนำเสนอผ่านการแสดงจริงในเทศกาลปล่อยผี พบว่าได้รับกระแสตอบรับจากผู้ชมในระดับที่น่าพึงพอใจ โดยผู้ชมส่วนใหญ่เห็นว่าเครื่องแต่งกายมีความน่าสนใจและมีศักยภาพในการพัฒนา อย่างไรก็ตาม ยังขาดความชัดเจนในการสื่อสารอัตลักษณ์ของตัวละคร และสามารถพัฒนาให้มีความโดดเด่นและมีพลังในการสื่อสารมากยิ่งขึ้น

ผลตอบรับดังกล่าวส่งผลให้ผู้ศึกษาตระหนักถึงแนวทางในการพัฒนาผลงานต่อไป โดยเฉพาะเมื่อพิจารณาร่วมกับองค์ประกอบบนเวที ได้แก่ ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก แสง และบรรยากาศการแสดง ทำให้สามารถระบุประเด็นที่ควรปรับปรุงได้อย่างชัดเจน ดังนี้

- **เทวินทร์ (เมืองผีนี้) :** รูปแบบโดยรวมสามารถนำไปพัฒนาต่อได้และสามารถสื่อสารสถานะทางสังคมและอาชีพของตัวละครได้อย่างเหมาะสม อย่างไรก็ตาม ควรปรับปรุงทรง (silhouette) ให้มีความสอดคล้องกับตัวละครแฝดผิวดำตรงข้ามมากยิ่งขึ้น เพื่อเน้นความสัมพันธ์เชิง “คู่กัน” ของตัวละคร รวมถึงการปรับปรุงทรงของเสื้อสูทที่มีความเข้ารูปมากเกินไป เพื่อเพิ่มความยืดหยุ่นในการเคลื่อนไหว

- **ครรัก (เมืองผิงนี้)** : ภาพรวมสามารถใช้งานได้ แต่รายละเอียดบางส่วนยังไม่เหมาะสมต่อการแสดงจริง โดยเฉพาะสายเอี๊ยมที่มีความเปราะบางและไม่เอื้อต่อการเคลื่อนไหว รวมถึงหมวกที่มีขนาดใหญ่เกินไป ส่งผลต่อการมองเห็นและบดบังใบหน้าของนักแสดง จึงควรปรับรูปแบบและขนาดให้เหมาะสมยิ่งขึ้น อีกทั้งสามารถเพิ่มรายละเอียดลวดลายผ่านเทคนิคการสกรีนหรือการตัดต่อผ้าแบบแพตช์เวิร์ก (Patchwork) เพื่อเสริมมิติทางพื้นผิว

- **อรัญญา** : เครื่องแต่งกายสามารถนำไปใช้ต่อได้ในภาพรวม แต่ความยาวของกระโปรงชั้นนอกยังเป็นอุปสรรคต่อการเคลื่อนไหว จึงควรปรับสัดส่วนให้เหมาะสม เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพในการแสดง

- **ลลนา** : เครื่องแต่งกายในระยะนี้ให้ภาพลักษณ์ใกล้เคียงกับนักแสดงเด่นมากกว่าตัวละครหลัก จึงควรปรับรูปแบบให้มีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยอาจลดความแฟนตาซี และเพิ่มความกระชับของภาพลักษณ์ เช่น การปรับเป็นกางเกงทรงจีนี่ (Genie Pants) ร่วมกับรองเท้าบูทข้อสั้นที่เหมาะสมกับการเคลื่อนไหว

- **เทวินทร์ (เมืองผิงโน้น)** : รูปทรง (Silhouette) ของเครื่องแต่งกายยังไม่สามารถสื่อความเป็น “ตัวละครคู่กัน” ได้อย่างชัดเจน จึงควรปรับโครงสร้างให้มีความใกล้เคียงกับตัวละครผิงนี้มากขึ้น พร้อมทั้งเพิ่มมิติของสี เช่น การแทรกโทนสีม่วงครามหรือสีเขียว เพื่อเสริมมิติของตัวละคร และสามารถเพิ่มลวดลายด้วยเทคนิคสกรีนหรือการตัดต่อผ้าแบบแพตช์เวิร์ก (Patchwork) บนเสื้อสูทด้านนอก เพื่อเพิ่มความน่าสนใจ

- **ครรัก (เมืองผิงโน้น)** : ภาพรวมสามารถใช้งานได้ แต่รูปแบบของเอี๊ยมยังไม่ตอบโจทย์ด้านการใช้งาน เนื่องจากเส้นสายของชุดมีขนาดเล็ก ทำให้ควบคุมการเคลื่อนไหวได้ยาก จึงควรปรับรูปแบบให้เหมาะสมกับการแสดงมากยิ่งขึ้น รวมถึงสามารถเพิ่มรายละเอียดของสีและลวดลายเพื่อเชื่อมโยงกับบริบทของเมืองผิงโน้น

- **ตัวละครหมู่มวล (Ensemble)** เครื่องแต่งกายในระยะนี้ยังขาดความโดดเด่นและไม่สามารถสร้างบรรยากาศร่วมกับเวทีได้อย่างเต็มที่ ผู้ศึกษาจึงเห็นสมควรในการปรับแนวทางการออกแบบโดยใช้โทนสีเข้มในแต่ละกลุ่มสีแทนการใช้สีดำเพียงอย่างเดียว เพื่อเพิ่มมิติทางภาพและยังคงความกลมกลืนของเวที

ในด้านรูปแบบ ควรปรับจากซิลูเอทที่มีลักษณะคงที่ไปสู่ความหลากหลายมากยิ่งขึ้น โดยใช้รูปแบบเสื้อผ้าที่แตกต่างกัน เช่น คอวี คอกลม แขนยาว หรือแขนสั้น รวมถึงการผสมผสานระหว่างกางเกงและกระโปรง เพื่อสะท้อนความเป็น “ชุมชน” ที่มีบริบทชีวิตและความหลากหลายในนั้น

นอกจากนี้ การออกแบบสามารถอ้างอิงลักษณะเครื่องแต่งกายแบบร่วมสมัย (Everyday Wear) เช่น เสื้อแขนยาวรูปแบบลำลองสำหรับตัวละครชาย เสื้อแขนสั้นหรือแขนเต่สำหรับตัวละครหญิง เป็นต้น และการนำรูปแบบเครื่องแต่งกายร่วมสมัยมาใช้ และการเพิ่มองค์ประกอบอย่างผ้าคลุมที่มีการเคลื่อนไหว จะช่วยเสริมมิติทางภาพและสร้างความน่าสนใจให้กับฉากโดยรวม



ภาพที่ 3.42: ภาพรวมการแต่งกายเมื่ออยู่บนเวทีเทศกาลปล่อยผี
ที่มา : จิร อังสุธรรมทัต

3.5.4 การส่งความคืบหน้า 70%

จากการทดลองแสดงในเทศกาลปล่อยผี ผู้ศึกษาสามารถกำหนดแนวทางในการพัฒนาเครื่องแต่งกายของตัวละครได้อย่างชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งในส่วน of ตัวละครหลัก ได้แก่ เทวินทร์และศรรัก (ทั้งสองเมือง) อรัญญา ลลนา และตัวละครหมู่มวล (Ensemble) โดยเฉพาะภายหลังการปรับปรุงบทละคร ซึ่งส่งผลให้เครื่องแต่งกายต้องทำหน้าที่สื่อสารบทบาท ความสัมพันธ์ และพัฒนาการของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น พร้อมทั้งมีความหลากหลายขององค์ประกอบและรายละเอียดที่ซับซ้อนยิ่งขึ้น ดังนี้

3.5.4.1 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “เทวินทร์” เมืองผังนี้

มีการปรับปรุงทรงของเสื้อสูทให้มีความหลวมมากขึ้น เพื่อเพิ่มความยืดหยุ่นในการเคลื่อนไหว ขณะเดียวกันเลือกใช้โทนสีสว่างภายนอกเพื่อสร้างภาพลักษณ์ที่น่าเชื่อถือ และซ่อนความมีเล่ห์เหลี่ยมของตัวละครไว้ภายใน เสื้อเชิ้ตด้านในใช้ลวดลายที่มีความคดเคี้ยวร่วมกับโทนสีอมม่วง เพื่อสื่อถึงความซับซ้อนทางบุคลิกภาพ พร้อมทั้งแทรกโทนสีเย็นเพื่อสร้างสมดุลทางสายตา นอกจากนี้มีการปรับวิธีการสวมใส่ให้เปิดช่วงอกมากขึ้น เพื่อสะท้อนความเจ้าเล่ห์และความพลิกแพลงของตัวละคร รวมถึงเปลี่ยนจากเนคไทเป็นเครื่องประดับประเภทสร้อย เพื่อเน้นฐานะและความโดดเด่น

3.5.4.2 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “ศรรัก” เมืองผังนี้

มีการปรับปรุงแบบของเอี๊ยมให้เหมาะสมต่อการเคลื่อนไหวและลักษณะการใช้แรงงานมากขึ้น พร้อมเพิ่มความโดดเด่นของสีในโทนร้อนและลวดลายเพื่อสอดคล้องกับบุคลิกที่กระตือรือร้น เปิดเผย และตรงไปตรงมา ขณะเดียวกันมีการแทรกโทนสีเย็นและลวดลายเรขาคณิตไว้ภายใน เพื่อเชื่อมโยงกับตัวละครคู่แฝดเมืองผังโน้น และสะท้อนพัฒนาการของตัวละคร นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มองค์ประกอบตกแต่ง เช่น โบว์ และผ้าคาดเอว เพื่อเสริมบริบทและความสมจริงของตัวละคร

3.5.4.3 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “อรัญญา”

มีการออกแบบกระโปรงให้มีขนาดใหญ่และมีน้ำหนักมากขึ้น เพื่อสื่อถึงอำนาจและสถานะทางสังคมของตัวละคร โดยยังคงรักษาความซับซ้อนของการจัดชั้น (Layering) และรายละเอียดของเครื่องแต่งกายไว้ พร้อมเพิ่มลูกเล่นผ่านการใช้ผ้าคลุมไหล่ดัดแปลงเป็นผ้าคาดเอวในช่วงต้นเรื่อง และเปิดเผยลวดลายและโทนสีภายในเมื่อเรื่องดำเนินไป เพื่อสะท้อนการเปลี่ยนแปลงและอิทธิพลจากตัวละครอื่น

3.5.4.4 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “ลลนา”

มีการปรับรายละเอียดด้านโทนสีให้มีความเป็นโทนร้อนมากยิ่งขึ้น เพื่อให้สอดคล้องกับกลุ่มตัวละครในเมืองผังนี้ และเสริมความสัมพันธ์เชิงภาพกับตัวละคร “อรัญญา” ซึ่งเป็นพี่สาว ขณะเดียวกันได้มีการปรับปรุงแบบจากกางเกงขาสั้นเป็นกางเกงขายาวทรงหลวม เพื่อให้ภาพลักษณ์ของตัวละครมีความสอดคล้องกันมากขึ้นในเชิงบทบาทและความสัมพันธ์

ในระดับองค์ประกอบ ผู้ศึกษายังคงรักษาเอกลักษณ์เดิมของตัวละครไว้ พร้อมทั้งปรับการจัดระเบียบของสีและลวดลายให้มีความสัมพันธ์กันมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ภาพรวมของเครื่องแต่งกายมีความสมดุล ชัดเจน และสามารถสื่อสารบุคลิกของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่ออยู่บนเวที

3.5.4.5 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “เทวินทร์” เมืองผิงโน้น

มีการปรับรูปทรง (Silhouette) ให้มีความใกล้เคียงกับตัวละครผิงโน้นมากขึ้น เพื่อเน้นความเป็น “ตัวละครคู่” ในเชิงภาพลักษณ์ ขณะเดียวกันเพิ่มความหลากหลายของโทนสี จากเดิมที่ค่อนข้างเรียบ ไปสู่การมีมิติทางสายตามากขึ้น รวมถึงการใช้เสื้อสูทที่เพิ่มลวดลาย เพื่อสร้างความสมดุลระหว่างความเรียบและความซับซ้อน สะท้อนอัตลักษณ์ที่แตกต่างแต่เริ่มเชื่อมโยงกัน

3.5.4.6 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ “ศรรัก” เมืองผิงโน้น

มีการพัฒนาจากรูปแบบที่เรียบง่าย ไปสู่การเพิ่มรายละเอียดของเครื่องแต่งกาย เช่น การใช้ลวดลายในเสื้อด้านในและเอี๊ยม ขณะเดียวกันมีการแทรกโทนสีเย็น และลวดลายรูปธรรมไว้กับการเพิ่มผ้าผูกเอว เพื่อเชื่อมโยงกับตัวละครคู่แฝดเมืองผิงโน้น และสะท้อนพัฒนาการของตัวละคร รวมถึงสร้างจุดสนใจและลดความเรียบจนเกินไป องค์ประกอบดังกล่าวยังช่วยส่งเสริมการเคลื่อนไหวและทำให้ตัวละครมีความมีชีวิตชีวามากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.43: ภาพรวมการ Sketch ตัวละครหลัก (Stage 1)

ที่มา : ผู้ศึกษา

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.44: ภาพรวมการ Sketch ตัวละครหลัก (Stage 2)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.4.7 การพัฒนาเครื่องแต่งกายของ ตัวละครหมู่รวม (Ensemble)

จากเดิมที่เครื่องแต่งกายของกลุ่มตัวละครหมู่รวมใช้โทนสีดำเป็นหลัก ในระยะการพัฒนา 70% ผู้ศึกษาได้ปรับแนวทางการออกแบบโดยเลือกใช้โทนสีธรรมชาติและโทนสีหม่น (Muted Tone) เช่น สีน้ำตาล สีครีม และเอิร์ธโทน โดยกำหนดให้เสื้อผ้ามีระดับความเข้มและอ่อนของสีที่แตกต่างกัน เพื่อเพิ่มมิติทางสายตาและความสมจริงของกลุ่มตัวละคร ทั้งในด้านการรับรู้ภาพรวมและความกลมกลืนบนเวที

ในด้านรูปแบบ ได้ปรับให้เป็นเครื่องแต่งกายร่วมสมัย (Modern Everyday Wear) ที่มีความเรียบง่าย แต่แสดงความแตกต่างผ่านรายละเอียดของรูปแบบเสื้อผ้า เช่น เสื้อแขนยาว เสื้อแขนสั้น เสื้อคอวี และเสื้อคอกลม รวมถึงรูปทรงกางเกงแบบหลวม (Loose Fit) เพื่อสร้างภาพของ “ชุมชน” ที่มีความหลากหลาย แต่ยังคงความเป็นเอกภาพในภาพรวม

แนวคิดการออกแบบในระยะนี้ได้รับการพัฒนาจากการเน้นภาพรวมของกลุ่ม ไปสู่การสร้าง “เอกลักษณ์เฉพาะบุคคลภายในความเป็นกลุ่ม” โดยยังคงความสัมพันธ์ของโทนสีเป็นแกนหลัก และเพิ่มเติมองค์ประกอบที่สะท้อนบทบาทอาชีพ และสถานะของตัวละคร เช่น การใช้ผ้าคลุมที่ได้รับแรงบันดาลใจจากเครื่องแต่งกายของชนชั้นปกครอง ผ้าพาดไหล่ที่อ้างอิงรูปแบบของนักบวช รวมถึงวิธีการสวมใส่ที่ได้รับอิทธิพลจากวัฒนธรรมการแต่งกายของชาวยุโรปตอนใต้ ตลอดจนการ

เพิ่มลวดลายและเครื่องประดับที่ช่วยบ่งชี้บทบาทของตัวละคร อาทิ กษัตริย์ นักบวช พ่อค้า ชาวบ้าน และนางกลางเมือง

การปรับแนวทางดังกล่าวส่งผลให้กลุ่มตัวละครหม่อมวลมีบทบาทในการเล่าเรื่องมากยิ่งขึ้น ไม่ได้ทำหน้าที่เพียงเป็นฉากหลังทางภาพ แต่สามารถมีส่วนร่วมในการสร้างบรรยากาศและบริบทของเรื่องได้อย่างชัดเจน อีกทั้งยังช่วยเพิ่มความหลากหลายทางสายตา และยกระดับความน่าสนใจของภาพรวมบนเวที



ภาพที่ 3.45: ภาพรวมการตัดปะ (Collage) ตัวละครหม่อมวล (Ensemble)

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.5 การส่งความคืบหน้า 100%

การนำเสนอความคืบหน้าในระยนี้เป็นการสรุปผลของกระบวนการคิด วิเคราะห์ และพัฒนาเครื่องแต่งกายจากแนวคิดตั้งต้นที่ได้ดำเนินมาอย่างต่อเนื่อง โดยมุ่งเน้นการตรวจสอบภาพรวมของเครื่องแต่งกายเมื่ออยู่ในบริบทของเวทีการแสดงจริง เพื่อประเมินความเหมาะสมทั้งในด้านความสวยงาม การสื่อสาร และการใช้งาน ก่อนเข้าสู่ขั้นตอนการแสดงจริง ทั้งนี้เพื่อให้สามารถปรับแก้และเติมเต็มรายละเอียดได้อย่างมีประสิทธิภาพและทันเวลา

แนวคิดที่ถูกทดลองในระยะ 50% ผ่านการแสดงในเทศกาลปล่อยผี และได้รับการพัฒนาต่อยอดในระยะ 70% ได้ถูกนำมาสังเคราะห์และปรับใช้ในระยะ 100% นี้ เพื่อให้เกิดความชัดเจนในภาพรวมของระบบเครื่องแต่งกาย (Costume System) ทั้งในมิติของการแสดงและการสื่อสารภาพลักษณ์ของผลงาน เช่น การถ่ายภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์

จากการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ผู้ศึกษาพบว่าเครื่องแต่งกายในระยะ 100% สามารถทำหน้าที่สนับสนุนการเล่าเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น โดยสรุปได้ดังนี้

- 1) การปรับโครงสร้างสีตั้งแต่ระยะ 50% สู่ 70% และพัฒนาอย่างต่อเนื่องในระยะ 100% ส่งผลให้ภาพรวมของเครื่องแต่งกายมีความเป็นเอกภาพชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการใช้โทนสีธรรมชาติและโทนสีหม่นในกลุ่มตัวละครหม่มวล ซึ่งช่วยสร้างภาพของ “ซุ่มซน” ที่มีความกลมกลืน ขณะเดียวกัน ตัวละครหลักยังคงมีความโดดเด่นจากการใช้สี ลวดลาย และรายละเอียดที่ชัดเจน สอดคล้องกับแนวคิดเรื่อง “ความเหมือนที่แตกต่าง”
- 2) การพัฒนาด้านซิลูเอท (Silhouette) และรายละเอียดของเครื่องแต่งกาย เช่น การเพิ่มชั้น (Layer) การใช้ลวดลาย (Pattern) การเลือกใช้เครื่องประดับ (Accessories) รวมถึงการจัดวางองค์ประกอบบนเครื่องแต่งกาย ส่งผลให้ตัวละครแต่ละตัวมีเอกลักษณ์เฉพาะบุคคลที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น สามารถสะท้อนบุคลิก บทบาท และสถานะทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพเมื่ออยู่บนเวทีจริง
- 3) ความเชื่อมโยงระหว่างเครื่องแต่งกายของ “เมืองฝ่งนี้” และ “เมืองฝ่งโน้น” มีความชัดเจนมากขึ้นในระยะนี้ โดยมีการรักษาโครงสร้างพื้นฐานบางประการร่วมกัน เช่น รูปแบบซิลูเอทของตัวละครคู่แฝด และปรับเปลี่ยนผ่านโทนสี ลวดลาย และบรรยากาศของเครื่องแต่งกาย เพื่อสะท้อนความแตกต่างของบริบทพื้นที่ อันสอดคล้องกับแนวคิดเรื่องอัตลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลงตามบริบท (Fluid Identity)

- 4) การพัฒนาเครื่องแต่งกายของกลุ่มตัวละครหมู่รวม (Ensemble Cast) จากเดิมที่เน้นความเป็นกลุ่มแบบเอกภาพ ไปสู่การมีเอกลักษณ์เฉพาะบุคคลภายในความเป็นกลุ่ม ช่วยให้ตัวละครหมู่รวมมีบทบาทในการสร้างบริบททางสังคมของเรื่องได้อย่างชัดเจนมากขึ้น โดยการเพิ่มองค์ประกอบที่สะท้อนอาชีพและสถานะ เช่น ผ้าคลุม ผ้าพาดไหล่ ลวดลาย และเครื่องประดับ ทำให้เกิดความหลากหลายทางสายตา และเสริมความสมจริงของโลกในละคร
- 5) การนำเครื่องแต่งกายไปทดลองใช้ทั้งในบริบทของการแสดงและการถ่ายภาพโปรสเตอร์ ทำให้ผู้ศึกษามองเห็นทั้งศักยภาพและข้อจำกัดของการออกแบบได้อย่างเป็นรูปธรรม ทั้งในด้านการเคลื่อนไหวของนักแสดง การมองเห็นในระยะไกล และความสัมพันธ์กับแสง ฉาก และองค์ประกอบอื่นบนเวที

โดยสรุป กระบวนการพัฒนาเครื่องแต่งกายในแต่ละช่วงความคืบหน้ามีบทบาทสำคัญในการทำให้แนวคิดสามารถนำไปใช้ได้จริง ทั้งในเชิงการแสดงและการสื่อสาร ภาพลักษณ์ของผลงาน ส่งผลให้เครื่องแต่งกายสามารถทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบหลักในการสนับสนุนการเล่าเรื่อง และสร้างประสบการณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพและเป็นระบบมากยิ่งขึ้น โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.5.5.1 “เทวินทร์” เมืองฝั่งนี้และเมืองฝั่งโน้น

จากแนวคิดในภาพ Sketch ที่นำเสนอในช่วงความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาพบว่ากำหนดยุคสร้างเครื่องแต่งกายในรูปแบบ สูท เสื้อเชิ้ต และกางเกงทรงหลวม (Loose Fit) เป็นแนวทางที่เหมาะสมในการสร้าง “ความเป็นตัวละครเดียวกัน” ของตัวละครฝาแฝด ขณะเดียวกันสามารถแยกแยะ “อัตลักษณ์ที่แตกต่าง” ผ่านองค์ประกอบด้านสี ลวดลาย และวัสดุได้อย่างชัดเจน ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดหลักของการออกแบบ

อย่างไรก็ตาม ในระยะ 100% ผู้ศึกษาได้พัฒนาและเพิ่มเติมรายละเอียดของเครื่องแต่งกาย เพื่อเสริมให้แนวคิดเรื่อง “ความเหมือนที่แตกต่าง” มีความชัดเจนและมีมิติทางทัศนศิลป์มากยิ่งขึ้น ดังนี้

(1) ตัวละคร “เทวินทร์” เมืองฝั่งนี้

- มีการเพิ่มเทคนิคการตัดต่อผ้า (Patchwork / Pattern Mixing) โดยผสมผสานลวดลายและโทนสีของตัวละครฝั่งโน้นเข้ามาในเครื่องแต่งกาย เพื่อสื่อถึงความเชื่อมโยงของตัวละครฝาแฝด

- เสื้อสูทถูกออกแบบให้มีรายละเอียดของลายเส้นตรงและลายตารางในสัดส่วนที่พอเหมาะ เพื่อเพิ่มมิติทางสายตาโดยไม่รบกวนการมองเห็นบนเวที
- เสื้อใช้ตัดด้านในผสมผสานลวดลายเรขาคณิตเข้ากับลวดลายเชิงรูปธรรม (Figurative) ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของเมืองฝ่งนี้อย่างชัดเจน
- การออกแบบคำนึงถึงพัฒนาการของตัวละคร โดยเมื่อถอดเสื้อสูทออก จะเผยให้เห็นลวดลายและโทนสีที่ได้รับอิทธิพลจากตัวละครฝ่งนี้อย่างเด่นชัดมากขึ้น
- มีการปรับโทนสีของเสื้อสูทและกางเกงให้กลมกลืนกับตัวละครอื่นในเมืองฝ่งนี้อย่างมากขึ้น เพื่อลดความโดดเด่นที่มากเกินไปเมื่ออยู่ร่วมกับตัวละครคู่แฝด
- เพิ่มความซับซ้อนของลวดลายและชั้น (Layer) ของเครื่องแต่งกายให้มีมิติและความน่าสนใจมากยิ่งขึ้นเมื่อเทียบกับระยะ 70%

(2) ตัวละคร “เทวินทร์” เมืองฝ่งโน้น

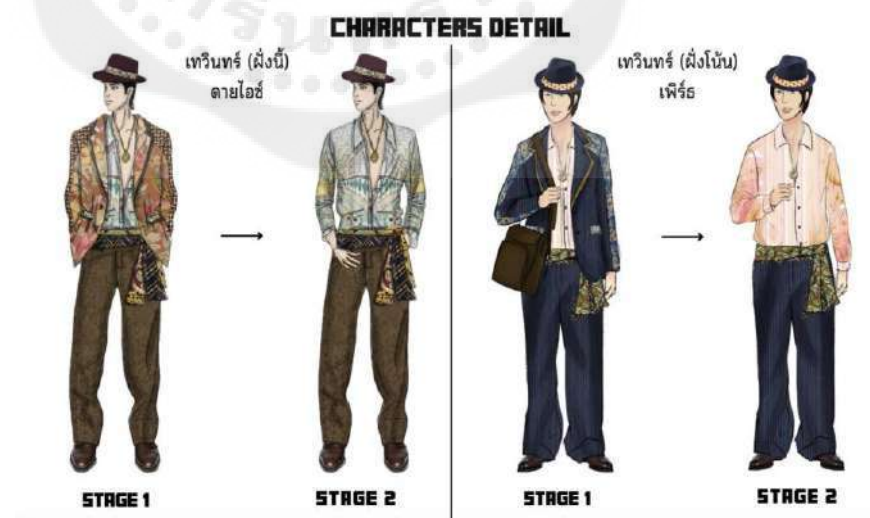
- มีการเพิ่มเทคนิคการตัดต่อผ้า (Patchwork / Pattern Mixing) โดยผสมผสานลวดลายและโทนสีของตัวละครฝ่งนี้อย่างเข้ามาในเครื่องแต่งกาย เพื่อสื่อถึงความเชื่อมโยงของตัวละครฝาแฝด
- เพิ่มลวดลายกราฟิกเชิงรูปธรรมบนเสื้อใช้ตัดด้านใน เพื่อซ่อนความเชื่อมโยงของตัวละครฝาแฝด
- ปรับโทนสีจากโทนร้อนที่ดูฉูดฉาดที่จะแสดงถึงอัตลักษณ์ของเมืองฝ่งนี้อย่างกลายเป็นโทนพาสเทลหม่น เพื่อให้เกิดความรู้สึกนุ่มนวลสงบ และมีระยะห่างทางอารมณ์
- การออกแบบคำนึงถึงพัฒนาการของตัวละคร โดยเมื่อถอดเสื้อสูทออก จะเผยให้เห็นลวดลายและโทนสีที่ได้รับอิทธิพลจากตัวละครฝ่งนี้อย่างเด่นชัดมากขึ้น
- มีการใช้เครื่องประดับ เช่น กระเป๋า หรือผ้าผูกเอว
- มีการจัดระเบียบลวดลายให้มีความชัดเจนและเป็นระบบมากขึ้นเมื่อเทียบกับระยะ 70%
- ปรับซิลูเอทให้มีความนิ่ง เรียบ และคมชัดมากขึ้น เพื่อสะท้อนบุคลิกที่สุขุมและมีเหตุผลของตัวละคร

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาเพิ่มเติม จากการประเมินร่วมกับคณะอาจารย์
ผู้ศึกษาพบประเด็นสำคัญที่ควรนำไปพัฒนาต่อ ได้แก่

- การปรับซิกูเอทของตัวละครฝั่งโน้นให้ยังคงมีความสัมพันธ์กับฝั่งนี้
เพื่อเน้นย้ำความเป็น “ตัวละครเดียวกัน”
- การทดลองใช้เทคนิคการผสมลวดลาย (Pattern Mixing) ให้มี
ความชัดเจนมากขึ้น โดยไม่ก่อให้เกิดความซับซ้อนทางสายตา
- การควบคุมโทนสีโดยรวมของเครื่องแต่งกายให้มีความเป็น
เอกภาพมากขึ้น
- การเพิ่มรายละเอียดของเครื่องประดับ เช่น กระเป๋า หรือ
องค์ประกอบเสริม เพื่อให้ภาพลักษณ์ของตัวละครมีความสมบูรณ์
ยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ผู้ศึกษาพบว่ามีแนวทางบางประการที่ทดลองใช้ในระยั้งนี้และมี
ประสิทธิภาพในการสื่อสาร โดยไม่จำเป็นต้องปรับแก้เพิ่มเติม ได้แก่

- การใช้ “เส้นเชื่อมลวดลายร่วมกับกางเกงเรียบ” ซึ่งช่วยสร้างสมดุล
ระหว่างความเป็นแฟนตาซีและความสมจริงของตัวละคร
- การใช้โครงสร้างเครื่องแต่งกายแบบเดียวกันในตัวละครคู่แฝด
และใช้สี กับลวดลายเป็นตัวแยกอัตลักษณ์ ซึ่งสามารถสื่อสาร
แนวคิด “ความเหมือนที่แตกต่าง” ได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 3.46: ภาพการ Sketch เปรียบเทียบระหว่าง “เทวินทร์”

เมืองฝั่งนี้และเมืองฝั่งโน้น สำหรับส่ง 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.5.2 “ศรรัก” เมืองฝั่งนี้และเมืองฝั่งโน้น

จากแนวคิดในภาพ Sketch ที่นำเสนอในช่วงความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาพบว่ากำหนัดโครงสร้างเครื่องแต่งกายในรูปแบบ เอี้ยม-เสื่อซี้ตลวดลาย-หมวก เป็นแนวทางที่เหมาะสมในการคง “ภาพจำของตัวละคร” และสะท้อนบุคลิกที่มีความคล่องตัว เป็นกันเอง และสัมพันธ์กับบทบาทของตัวละคร ขณะเดียวกันสามารถปรับเปลี่ยนโทนสี รายละเอียด และลวดลาย เพื่อสร้างความแตกต่างระหว่าง “เมืองฝั่งนี้” และ “เมืองฝั่งโน้น” ได้อย่างชัดเจน

อย่างไรก็ตาม ในระยะ 100% ผู้ศึกษาได้พัฒนาองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายเพิ่มเติม เพื่อเสริมให้แนวคิดเรื่อง “ความเหมือนที่แตกต่าง” มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น และเพิ่มมิติทางการรับรู้บนเวที ดังนี้

(1) ตัวละคร “ศรรัก” เมืองฝั่งนี้

- ปรับลดความฉูดฉาดของลวดลายให้สอดคล้องกับสถานะของตัวละคร ส่งผลให้ภาพรวมมีความสมดุลและสบายตามากยิ่งขึ้น
- เพิ่มองค์ประกอบของลวดลายเรขาคณิต เช่น ลายจุดและเส้นตรง ซึ่งเป็นลักษณะของเมืองฝั่งโน้น ลงบนเสื่อซี้ต เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับตัวละครคู่แฝด
- ใช้เทคนิคการตัดต่อผ้า (Pattern Mixing / Patchwork) โดยแทรกลวดลายที่สะท้อนอัตลักษณ์ของอีกฝั่งในสัดส่วนที่พอเหมาะ เพื่อให้สามารถสังเกตได้โดยไม่รบกวนภาพรวม
- ปรับโทนสีให้มีความกลมกลืนกับทั้งตัวละครคู่แฝดและกลุ่มตัวละครหลักในเมืองฝั่งนี้ โดยยังคงเอกลักษณ์ของโทนร้อน แต่ลดระดับความเข้มและความซับซ้อนของลวดลาย
- เพิ่มรายละเอียดลวดลายบริเวณปลายขาทางเกง เพื่อใช้เป็นสัญญาณเชื่อมโยงกับตัวละครฝั่งโน้น
- ซ่อนลวดลายเรขาคณิตบางส่วนไว้ในชั้นในของเครื่องแต่งกาย (เช่น ด้านในของเอี้ยม) และค่อย ๆ เปิดเผยในช่วงพัฒนาการของเรื่อง เพื่อสะท้อนการรับรู้และการเชื่อมโยงตัวตนของตัวละคร

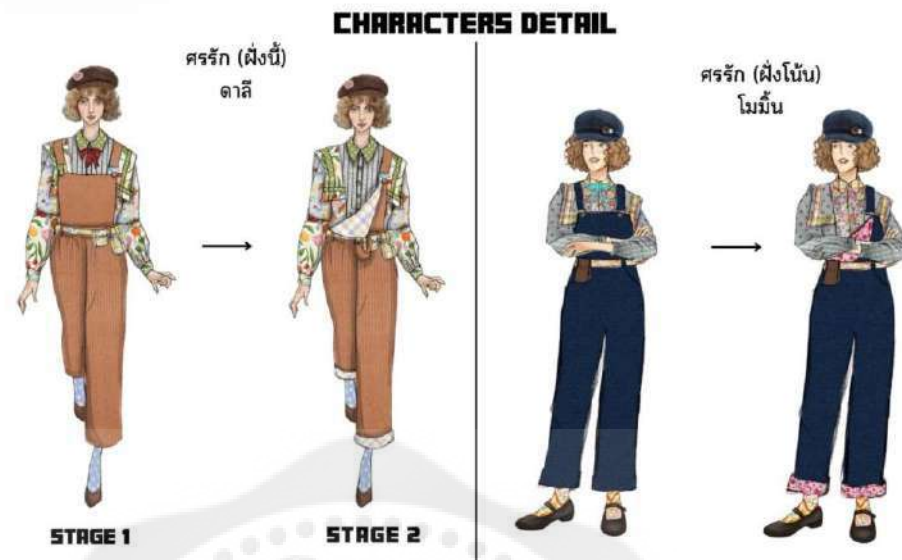
(2) ตัวละคร “ศรรัก” เมืองฝั่งโน้น

- ปรับโทนสีของเอี้ยมเป็นสีน้ำเงินเข้มหรือโทนใกล้เคียง เพื่อสร้างความแตกต่างจากเสื้อด้านใน และสะท้อนบรรยากาศของเมืองฝั่งโน้น

- เพิ่มองค์ประกอบของลวดลายรูปธรรม เช่น ลายดอกไม้ ซึ่งเป็นลักษณะของเมืองผิงนี้ ลงบนเสื้อเชิ้ต เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับตัวละครคู่แฝด
- ใช้เทคนิคการตัดต่อผ้า (Pattern Mixing / Patchwork) โดยแทรกลวดลายที่สะท้อนอัตลักษณ์ของอีกผิงในสัดส่วนที่พอเหมาะ เพื่อให้สามารถสังเกตได้โดยไม่รบกวนภาพรวม
- เพิ่มรายละเอียดลวดลายบริเวณปลายขาทางเกง เพื่อใช้เป็นสัญลักษณ์เชื่อมโยงกับตัวละครผิงนี้
- เพิ่มรายละเอียดขนาดเล็ก เช่น ถุงเท้าและรองเท้า ให้มีสีและพื้นผิวที่หลากหลาย เพื่อเสริมบุคลิกของตัวละคร
- ปรับขนาดของลวดลายให้มีขนาดใหญ่ขึ้นเมื่อเทียบกับระยะ 70% เพื่อให้สามารถมองเห็นได้ชัดเจนบนเวที
- ปรับสัดส่วนของเอี๊ยมให้เหมาะสมกับการเคลื่อนไหวของนักแสดง และเพิ่มความสะดวกในการใช้งานจริง

จากการทดลองและพัฒนา ผู้ศึกษาพบว่า มีแนวทางสำคัญที่สามารถนำไปใช้ได้โดยไม่ต้องปรับแก้เพิ่มเติม ได้แก่

- การปรับรูปแบบเอี๊ยมให้มีเส้นสายที่ชัดเจนและมีขนาดเหมาะสม ส่งผลให้สามารถมองเห็นได้ชัดและเอื้อต่อการเคลื่อนไหวของนักแสดง
- การพัฒนาเทคนิคการสร้างลวดลาย เช่น การตัดต่อผ้าและการผสมผสานลวดลาย ซึ่งช่วยเพิ่มมิติทางพื้นผิวของเครื่องแต่งกาย
- การเพิ่มรายละเอียดขนาดเล็ก เช่น การพับปลายขาทางเกง หรือการใช้ถุงเท้าลวดลาย เพื่อเสริมบุคลิกที่มีความขี้เล่นของตัวละคร
- การสร้างความแตกต่างระหว่างช่วงของการแสดง (Stage 1 / Stage 2) ผ่านการเปลี่ยนแปลงลวดลายในชั้นในของเครื่องแต่งกาย
- การเน้นความสัมพันธ์ระหว่างชั้นนอก (เอี๊ยม) และชั้นใน (เสื้อเชิ้ต) ให้มีความชัดเจน ซึ่งช่วยให้โครงสร้างของเครื่องแต่งกายอ่านง่าย และมีลำดับทางสายตา



ภาพที่ 3.47: ภาพการ Sketch เปรียบเทียบระหว่าง “ศรีรัก” เมืองฝั่งนี้และเมืองฝั่งโน้น
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.5.3 “อรัญญา”

จากแนวคิดในภาพ Sketch ที่นำเสนอในช่วงความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษา ยังคงใช้รูปแบบเครื่องแต่งกายที่มีลักษณะเด่นด้านการซ้อนทับของชั้นผ้า (Layering) ร่วมกับเสื้อที่มีระบาย และกระโปรงที่มีปริมาตร (Volume) สูง เพื่อสร้างภาพลักษณ์ของตัวละครที่มีความโดดเด่น มีอำนาจ และมีความซับซ้อนทางอารมณ์ ซึ่งสามารถสะท้อนสถานะทางสังคมและบทบาทของตัวละครได้อย่างชัดเจน

อย่างไรก็ตาม ผู้ศึกษาพบว่ารูปแบบเครื่องแต่งกายในระยะก่อนหน้านี้ยังส่งผลต่อข้อจำกัดด้านการเคลื่อนไหวของนักแสดง รวมถึงมีศักยภาพในการพัฒนาเชิงทัศนศิลป์ได้เพิ่มเติม จึงได้มีการปรับปรุงและพัฒนาองค์ประกอบในระยะ 100% ดังนี้

- ปรับรูปแบบของกระโปรงให้มีความสั้นในส่วนด้านหน้า เพื่อเพิ่มความคล่องตัวในการเคลื่อนไหว ขณะเดียวกันยังคงความยาวและปริมาตรในส่วนอื่นเพื่อรักษาภาพลักษณ์ของตัวละคร
- คงลักษณะของกระโปรงที่มีขนาดใหญ่ โดยใช้วิธีเพิ่มจำนวนชั้นผ้า (Layering) เพื่อสร้างความฟูและมิติทางสายตา แทนการเพิ่มความยาวหรือความหนาเพียงอย่างเดียว
- ปรับแนวคิดจากการใช้ผ้าคลุมไหล่มาผูกเอว ซึ่งมีข้อจำกัดด้านความคงตัว ไปสู่การใช้ “โบว์ผูกผม” ที่มีลวดลายเดียวกัน เป็น

องค์ประกอบหลักในช่วงต้นเรื่อง เพื่อสร้างความชัดเจนของรูปแบบและความสะดวกในการใช้งาน

- ใช้โบว์ผูกผมเป็นสัญลักษณ์ของ “การผูกผมมัด” และการอยู่ภายใต้ระเบียบ กฎเกณฑ์ ซึ่งสะท้อนสภาวะทางจิตใจและบริบทของตัวละครในช่วงต้นเรื่อง
- เพิ่มการใช้โครงสร้างเครื่องแต่งกายประเภทคอร์เซ็ต (Corset) เพื่อสื่อถึงการถูกจำกัดและการถูกตีกรอบทางความคิดของตัวละคร
- ออกแบบพัฒนาการของเครื่องแต่งกายให้สอดคล้องกับเนื้อเรื่อง โดยเมื่อเกิดการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร โบว์ผูกผมจะถูกเปลี่ยนบทบาทเป็นผ้าคลุมไหล่ ซึ่งเผยให้เห็นลวดลายและโทนสีที่อยู่ระหว่างโทนร้อนและโทนเย็น อันเป็นสัญลักษณ์ของการเชื่อมโยงกับตัวละครเทวินทร์เมืองฝั่มโน้น

จากการทดลองใช้งานจริงและข้อเสนอแนะจากคณะอาจารย์ ผู้ศึกษาพบประเด็นสำคัญที่ควรนำไปพัฒนาต่อ ได้แก่

- การควบคุมจำนวนชั้นผ้า (Layer) และความหนาของกระโปรงให้เหมาะสม เพื่อไม่ให้ส่งผลกระทบต่อการเล่นไหวของนักแสดง
- การจัดองค์ประกอบลวดลายให้มีความสมดุล (Balance) โดยเพิ่มความหลากหลายของลวดลายและการใช้สีที่มีความตัดกันอย่างเหมาะสม เพื่อสร้างมิติทางสายตาโดยไม่ก่อให้เกิดความสับสน
- การเลือกใช้รูปทรงของกระโปรงที่เหมาะสมกับทั้งภาพรวมบนเวที การเคลื่อนไหวของนักแสดง และกระบวนการผลิตเครื่องแต่งกาย

ผู้ศึกษาพบว่าการใช้โครงสร้างเครื่องแต่งกายที่เน้น Layering ร่วมกับกระโปรงที่มีปริมาตรสูง เป็นแนวทางที่สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ของตัวละครได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งในด้านสถานะ อำนาจ และพัฒนาการทางอารมณ์ อีกทั้งยังสามารถเชื่อมโยงกับแนวคิดหลักของเรื่องในด้าน “อัตลักษณ์ที่เปลี่ยนแปลง” ได้อย่างชัดเจน จึงถือเป็นแนวทางที่เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ต่อไปได้โดยไม่ต้องปรับแก้ในระดับโครงสร้างหลัก



ภาพที่ 3.48: ภาพการ Sketch “อรัญญา” สำหรับส่ง 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.5.4 “ลลนา”

จากแนวคิดในภาพ Sketch ที่นำเสนอในช่วงความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาพบว่า การกำหนดโครงสร้างเครื่องแต่งกายในรูปแบบ เสื้อที่สามารถมองเห็นด้านใน (see-through) ร่วมกับกางเกงทรงหลวม (Draped / Genie Pants) เป็นแนวทางที่เหมาะสมในการสร้างภาพลักษณ์ของตัวละครที่ให้ความเชื่อมโยงกับตัวละคร อรัญญา และยังสามารถสะท้อนบุคลิกของตัวละครที่มีความทันสมัย มีวุฒิภาวะ และมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ

อย่างไรก็ตาม ผู้ศึกษาพบว่าในระยะก่อนหน้านี้ ภาพลักษณ์ของเครื่องแต่งกายยังมีความใกล้เคียงกับ “เครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงเชิงการเต้น” มากเกินไป จึงได้มีการพัฒนาและปรับปรุงองค์ประกอบต่าง ๆ ในระยะ 100% เพื่อให้สามารถสื่อสารอัตลักษณ์ของตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น และมีความเหมาะสมกับบริบทของการแสดงละครเวที ดังนี้

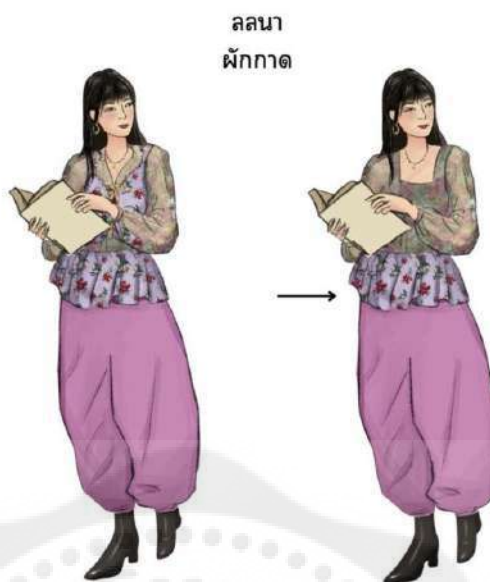
- เพิ่มลวดลายรูปธรรม เช่น ลวดลายดอกไม้ บนเสื้อ ซึ่งเป็นอัตลักษณ์ของเมืองฝ่งนี้อย่างชัดเจน
- ปรับโทนสีให้เน้นกลุ่มสี ชมพู-ม่วง-เอิร์ธโทน เพื่อให้สอดคล้องกับโทนสีของเมืองฝ่งนี้อย่างชัดเจน แต่ยังคงความเป็นกลางอยู่บ้าง และเชื่อมโยงกับตัวละครอื่นได้อย่างกลมกลืน

- คงลักษณะชีลูเอทที่มีความพองและพลิ้วไหว เพื่อเสริมถึงสถานะของตัวละคร และจังหวะการเคลื่อนไหวบนเวที และช่วยให้ตัวละครมีความโดดเด่นทางสายตามากขึ้นกว่าเดิม
- เลือกใช้รองเท้าบูทเพื่อสร้างความสมดุลระหว่างภาพลักษณ์เชิงแฟชั่นและความเหมาะสมในการใช้งานจริงของนักแสดง
- ปรับโครงสร้างเสื้อให้มีความพอดีกับรูปร่างของนักแสดงมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ชีลูเอทมีความชัดเจนและอ่านง่ายเมื่ออยู่บนเวที
- พัฒนางค์ประกอบโดยรวมให้สามารถใช้งานได้มากขึ้น ทั้งในด้านการเคลื่อนไหว ความคล่องตัว และความเหมาะสมกับสภาพแสงและระยะการมองเห็น

ข้อเสนอแนะเพื่อการพัฒนาเพิ่มเติม จากการประเมินร่วมกับคณะอาจารย์ผู้ศึกษาพบประเด็นสำคัญที่ควรนำไปพัฒนาต่อ ได้แก่

- การควบคุมปริมาตร (Volume) ของกางเกงทรงหลวมให้เหมาะสม ไม่มากจนบดบังสัดส่วนของตัวละคร
- การรักษาสมดุลระหว่างความเป็นแฟชั่นและความเป็นตัวละครหลัก เพื่อไม่ให้ภาพลักษณ์หลุดไปในเชิง Costume Performance
- การเพิ่มชั้นของเครื่องแต่งกาย (Layering) เช่น การใช้ผ้าซ้อนหรือรายละเอียดของระบาย เพื่อสร้างมิติทางสายตา
- การเพิ่มเครื่องประดับขนาดเล็ก เช่น สร้อย เพื่อเสริมบุคลิกและความสมบูรณ์ของตัวละคร

จากการทดลองและพัฒนา ผู้ศึกษาพบว่ามีความสำคัญที่สามารถนำไปใช้ได้โดยไม่ต้องปรับแก้เพิ่มเติม ได้แก่ “กางเกงทรงหลวมร่วมกับเสื้อที่สามารถมองเห็นด้านใน” เป็นแนวทางที่มีประสิทธิภาพในการสร้างการเคลื่อนไหว (Movement) และช่วยให้ผู้ชมสามารถรับรู้คาแรกเตอร์ของตัวละครได้อย่างชัดเจน จึงถือเป็นแนวทางที่เหมาะสมและสามารถนำไปใช้ได้โดยไม่ต้องปรับแก้เพิ่มเติม



ภาพที่ 3.49: ภาพการ Sketch “ลลนา” สำหรับส่ง 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.5.5 ตัวละครหมู่มวล (Ensemble)

จากแนวคิดในภาพ Sketch ที่นำเสนอในช่วงความคืบหน้า 70% ผู้ศึกษาพบว่าทางเลือกใช้เครื่องแต่งกายรูปแบบร่วมสมัยในชีวิตประจำวัน (Modern Everyday Wear) ร่วมกับโทนสีธรรมชาติและโทนสีหม่น (Muted / Earth Tone) เป็นแนวทางที่เหมาะสมและสามารถนำไปพัฒนาต่อได้ เนื่องจากช่วยสร้างภาพของ “ชุมชน” ที่มีความสมจริง และทำหน้าที่เป็นองค์ประกอบทางภาพที่สนับสนุนตัวละครหลักโดยไม่แย่งจุดเด่น

องค์ประกอบที่ยังคงเดิม

- ยังคงแนวคิด “ความเป็นกลุ่ม” (Community) โดยใช้โทนสีและเฉดสีที่มีความใกล้เคียงกัน เพื่อสร้างความกลมกลืนของตัวละครหมู่มวล
- ใช้เครื่องแต่งกายร่วมสมัยเป็นฐานหลัก เช่น เสื้อยืด กางเกงทรงหลวม และรูปแบบการแต่งกายที่สะท้อนชีวิตประจำวัน
- ใช้องค์ประกอบกลาง เช่น ผ้าพันคอหรือผ้าคล้องคอ เป็นสัญลักษณ์ที่ช่วยเชื่อมโยงตัวละครหมู่มวลเข้าด้วยกันในภาพรวม

องค์ประกอบที่มีการปรับเปลี่ยน

- จากระยะ 70% ที่ภาพรวมยังมีลักษณะเป็น “ยูนิฟอร์ม” มากเกินไป ในระยะ 100% ได้มีการปรับให้เกิดความแตกต่างระหว่างบุคคลมากยิ่งขึ้น เพื่อเพิ่มความสมจริงของกลุ่มตัวละคร
- ปรับโทนสีจากเดิมที่เน้นเอิร์ธโทนและโทนหม่น ไปสู่การเพิ่มความหลากหลายของเฉดสี โดยยังคงอยู่ในกรอบโทนร้อนและสีที่กลมกลืนกับบรรยากาศของเมืองผั่งนี้ เพื่อให้สอดคล้องกับภาพรวมของเวที
- พัฒนารูปแบบซิลูเอทจากเดิมที่ค่อนข้างจำกัด ให้มีความหลากหลายมากขึ้น เช่น เสื้อแขนยาว เสื้อแขนสั้น คอวี และคอกลม เพื่อสะท้อนความแตกต่างของบุคคลภายในชุมชน
- มีการกำหนดบทบาทของตัวละครหมู่มวลให้ชัดเจนขึ้น เช่น นักบวช พ่อค้า ชาวบ้าน และนางกลางเมือง เพื่อให้สามารถสื่อสารบริบททางสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรม

องค์ประกอบที่เพิ่มขึ้น

- เพิ่มรายละเอียดเฉพาะบุคคล (Individual Identity) เพื่อให้ตัวละครหมู่มวลมีเอกลักษณ์มากยิ่งขึ้น เช่น
 - เสื้อกั๊กที่ใช้วัสดุและลวดลายที่สะท้อนฐานะ สำหรับตัวละครพ่อค้า
 - ผ้าคลุมและเครื่องประดับที่มีสัญลักษณ์ทางศาสนา สำหรับตัวละครนักบวช
 - เครื่องประดับโลหะ เช่น กำไลและสร้อยคอ สำหรับตัวละครนางกลางเมือง
 - ลวดลายเฉพาะอาชีพ เช่น ผ้าผูกเอวที่มีลวดลายสื่อถึงการค้าขายหรือทรัพย์สิน
- เพิ่มการซ้อนทับของชั้นผ้า (Layering) เพื่อสร้างมิติของเครื่องแต่งกาย และลดความเรียบแบนของภาพรวม
- เพิ่มความหลากหลายของพื้นผิว (Texture) และลวดลายผ้า เพื่อให้สามารถมองเห็นรายละเอียดได้ชัดเจนเมื่ออยู่บนเวที

- สร้างความแตกต่างของสถานะและบทบาทผ่านเครื่องแต่งกาย
เช่น

- นักบวช : มีโครงสร้างเครื่องแต่งกายที่ชัดเจน พร้อมสัญลักษณ์เฉพาะ
- คนรับใช้ : ใช้ผ้ากันเปื้อนและผ้าคลุมศีรษะที่มีรูปแบบเรียบง่าย
- นางกลางเมือง : ใช้การซ้อนชั้นผ้าและรายละเอียดที่โดดเด่น เพื่อสร้างความแตกต่างจากกลุ่มอื่น

การพัฒนาเครื่องแต่งกายของตัวละครหมู่มวลในระยะ 100% เป็นการปรับจากแนวคิดที่เน้น “ความเป็นกลุ่ม” ไปสู่การสร้าง “เอกลักษณ์เฉพาะบุคคลภายในกลุ่ม” โดยยังคงความกลมกลืนของภาพรวม ส่งผลให้ตัวละครหมู่มวลสามารถทำหน้าที่เป็นทั้งบริบททางสังคมและองค์ประกอบทางภาพที่มีชีวิต มีความหลากหลายและช่วยเสริมการเล่าเรื่องบนเวทีได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 3.50: ภาพการ Sketch “ตัวละครหมู่มวล” (Ensemble) สำหรับสั 100%
ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.6 การทำงานในช่วงก่อนการแสดงจริง

3.5.6.1 การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกาย

ในช่วงนี้เป็นการเก็บตกและแก้ไขรายละเอียดทุกอย่างก่อนวันแสดงจริง ซึ่งทำตามสิ่งที่ต้องมีการเพิ่มหรือแก้ไขตามหัวข้อที่ได้กล่าวไปข้างต้นจากการส่งความคืบหน้า 100% ซึ่งมีดังนี้

(1) การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกายของ “เทวินทร์” เมืองฝ่งนี้

(1.1) ดูภาพรวมองค์ประกอบของเครื่องแต่งกาย

ให้นักแสดงสวมใส่ทุกองค์ประกอบด้วยกันเพื่อตรวจสอบความสะดวกและความสวยงาม ความเหมาะสม ในการสวมใส่ แสดงและจัดแต่งภาพรวมให้สมดุลมากยิ่งขึ้น

(1.2) เติมเครื่องประดับที่ส่งเสริมบทบาท

มีการเพิ่มรูปแบบของเครื่องประดับ เช่น สร้อยทอง ที่ช่วยส่งเสริมความมีฐานะ บุคลิก และบทบาทของตัวละคร



ภาพที่ 3.51: ภาพชุดของ “เทวินทร์” ทั้งสองเมือง และการเลือกผ้า
ที่มา : ผู้ศึกษา

(2) การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกายของ “เทวินทร์” เมืองฝ่งโน้น

(2.1) ดูภาพรวมองค์ประกอบของเครื่องแต่งกาย

ให้นักแสดงสวมใส่ทุกองค์ประกอบด้วยกันเพื่อตรวจสอบความสะดวกและความสวยงาม ความเหมาะสม ในการสวมใส่ แสดงและจัดแต่งภาพรวมให้สมดุลมากยิ่งขึ้น

(2.2) ผ้าทำเสื้อเชิ้ต

เลือกผ้าที่เหมาะสมกับการออกแบบสำหรับตัวละครเทวินทร์ เมืองฝ่งโน้น เพื่อนำมาทำเป็นเสื้อเชิ้ตด้านใน

(2.3) ผ้าพันคอ

ทำผ้าพันคอสองด้านที่มีสองลวดลาย เพื่อช่วยเสริมความเป็นศิลปิน ส่งเสริมบทบาทตัวละครมากยิ่งขึ้น

(2.4) ผ้าคาดหมวก

ปรับลวดลายของผ้าตกแต่งหมวกให้มีความสมดุลและสวยงามยิ่งขึ้น

(2.5) เติมเส้นในหมวกปรับขนาดให้พอดีกับการสวมใส่

ตัดผ้าเพิ่มให้เป็นเส้นและเย็บไว้ที่ด้านในรอบหมวกเพื่อให้หมวกมีขนาดพอดีกับศีรษะของนักแสดงมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.52: ภาพการทำผ้าคาดหมวกของ “เทวินทร์” เมืองฝ่งโน้น และ การตัดผ้าทำเสื้อเชิ้ต

ที่มา : ผู้ศึกษา

(3) การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกายของ “ศรรัก” เมืองฝ่งนี้ มีดังนี้

(3.1) เอี้ยม

เย็บเข้าทรงเอี้ยมให้เข้ารูปกับตัวนักแสดงมากยิ่งขึ้นจากที่ในตอนแรกเอี้ยมมีความใหญ่โหลเกินไป มีการเย็บปรับกระดุมข้างเพื่อให้เอวกระชับขึ้น และทำสายกระดุมสำหรับเข้าเอวที่ด้านหลังของเอี้ยม และแก้ไขช่วงเป้าเอี้ยมให้ตื้นขึ้น

ตัดขาทางเกงส่วนที่ยาวเกินไปออกและสอยเก็บปลายขา

ตัดสายพาดไหล่ของตัวเอี้ยมให้สั้นขึ้น และตัดปลายขาของเอี้ยมออกเพื่อความยาวที่พอดีกับช่วงขานักแสดงเพื่อเพิ่มความสะดวกในการเคลื่อนไหว

เย็บและตกแต่งกระดุมบนเอี้ยม

สอยช่วงขาทางเกงที่ถูกพับขึ้นให้มีความแน่น ไม่ไหลหล่นระหว่างการแสดง

เปลี่ยนกระดุมที่ใช้ติดเอี้ยมเป็นต้นตุ๊กแกเพื่อเพิ่มความแน่นหนา และสะดวกต่อการใส่

(3.2) หมวก

ด้วยหมวกต้นฉบับที่มีความเรียบง่ายได้มีการเย็บเติมกระดุมสี่สันตรงข้ามให้มีความน่ารักและสดใสขึ้น



ภาพที่ 3.53: ภาพการแก้ไขเอี้ยม และการตัดต่อผ้าทำเสื้อเชิ้ตด้านใน ของ “ศรรัก” เมืองฝ่งนี้
ที่มา : ผู้ศึกษา

(4) การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกายของ “ศรรัก” เมืองฝ่งโน้น

(4.1) เอี้ยม

เย็บเข้าทรงเอี้ยมให้เข้ารูปกับตัวนักแสดงมากยิ่งขึ้นจากที่ในตอนแรกเอี้ยมมีความใหญ่โหลเกินไป มีการเย็บปรับกระดุมข้างเพื่อให้เอวกระชับขึ้น และทำสายกระดุมสำหรับเข้าเอวที่ด้านหลังของเอี้ยม และแก้ไขช่วงเป้าเอี้ยมให้ตื้นขึ้น

ตัดขากางเกงส่วนที่ยาวเกินไปออกและสอยเก็บปลายขา

ตัดสายพาดไหล่ของตัวเอี้ยมให้สั้นขึ้น และตัดปลายขาของเอี้ยมออกเพื่อความยาวที่พอดีกับช่วงขานักแสดงเพื่อเพิ่มความสะดวกในการเคลื่อนไหว

เย็บและตกแต่งกระดุมบนเอี้ยม

สอยช่วงขากางเกงที่ถูกพับขึ้นให้มีความแน่น ไม่ไหลหล่นระหว่างการแสดง

เปลี่ยนกระดุมที่ใช้ติดเอี้ยมเป็นตีนตุ๊กแกเพื่อเพิ่มความแน่นหนา และสะดวกต่อการใส่

(4.2) หมวก

ด้วยหมวกต้นฉบับที่มีความเรียบง่ายได้มีการเย็บเติมกระดุมสีสนตรงข้ามให้มีความน่ารักและสดใสขึ้น



ภาพที่ 3.54: ภาพการแก้ไขเอี้ยม ของ “ศรรัก” เมืองฝ่งโน้น และฝ่งนี้
ที่มา : ผู้ศึกษา

(5) การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกายของ “อรัญญา”
แบ่งเป็นดังนี้

(5.1) กระโปรง

ทำแพทเทิร์น (pattern) กระโปรงของอรัญญา

มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบของกระโปรงจริงให้ต่างจากใน
ภาพสเก็ต (sketch design) โดยคำนึงถึงภาพความสวยงาม
และความสะดวกในการเคลื่อนไหวบนเวที และปรับปรุง
รูปแบบให้เข้ากับรูปร่างของนักแสดงให้ดียิ่งขึ้น

มีการนำกระโปรงไปฟัฟช่วงปลายขอบของระบาย
กระโปรงเพื่อให้ภาพรวมดูเสร็จสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

(5.2) คอรัเซต (corset)

ทำแพทเทิร์น (pattern) คอรัเซต (corset)

มีการตกแต่งคอรัเซต (corset) เพิ่มเติมด้วยการนำผ้าที่สีตัด
กันมาพับจีบ เย็บและตกแต่งเป็นระบายเล็กๆบริเวณสายคล้อง
ไหล่ และชายคอรัเซต (corset) เพื่อเพิ่มมิติให้ดูโดดเด่น ไม่แบน
จนเกินไป

แก้ไขผูกคอรัเซต (corset) ใหม่ให้เป็นสีที่ตัดกัน

(5.3) ผ้าคลุมไหล่

มีการปรับเปลี่ยนรูปแบบจากผ้าคลุมไหล่ธรรมดาเป็นผ้าคลุม
ไหล่ที่สามารถใช้ได้สองด้านโดยเย็บผ้าสองลวดลายประกบเข้า
ด้วยกัน ให้ตัวละครอรัญญาและ ลลนา สามารถใช้ได้ร่วมกันใน
ตอนท้ายเรื่อง

ตกแต่งเพิ่มเติมด้วยฟูประดับ



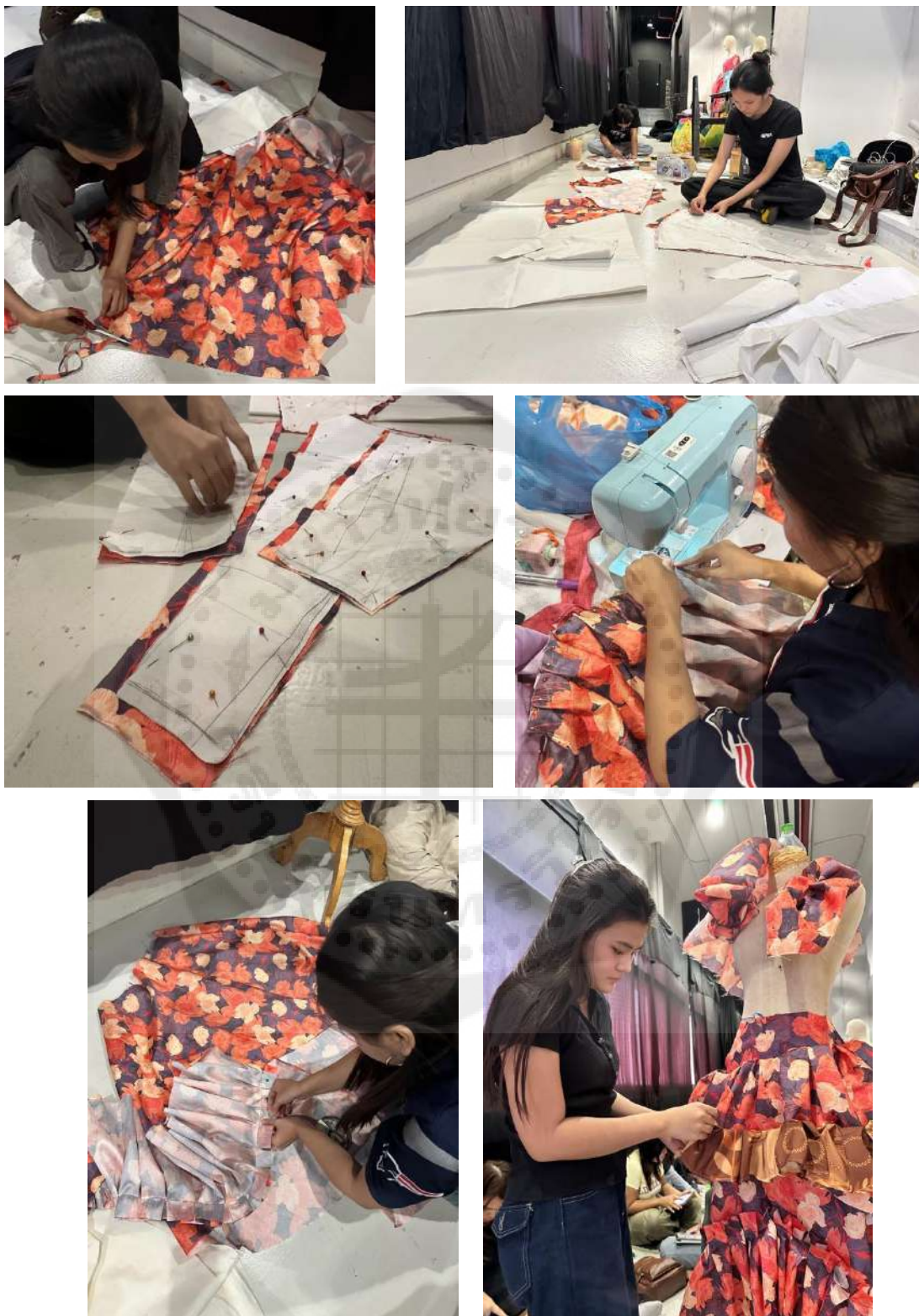
ภาพที่ 3.55: ภาพกระบวนการทำคอร์เซ็ต (Corset) ของ “อรัญญา” (1)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.56: ภาพกระบวนการทำคอร์เซ็ต (Corset) ของ “อรัญญา” (2)

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.57: ภาพกระบวนการทำกระโปรง ของ “อรัญญา”

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.58: ภาพกระบวนการทำผ้าคลุมไหล่ ของ “อรัญญา”

ที่มา : ผู้ศึกษา

(6) การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกายของ “ลลนา”

(6.1) กัก

ปรับรูปแบบให้สามารถสวมใส่ได้ทั้งสองด้าน (Reversible Design) เพื่อเพิ่มความหลากหลายในการใช้งานและการตีความตัวละคร

แก้ไขโครงสร้างแพตเทิร์น (Pattern Adjustment) ให้มีความกระชับและเหมาะสมกับสรีระของนักแสดงมากยิ่งขึ้น

เพิ่มรายละเอียดคอเสื้อด้วยลูกไม้ เพื่อเสริมมิติความอ่อนโยน และความเป็นตัวละครหญิง

เพิ่มการตกแต่งด้วยดิน เพื่อสะท้อนอีกมิติหนึ่งของตัวละคร และเพิ่มความโดดเด่นเมื่ออยู่ภายใต้แสงเวที

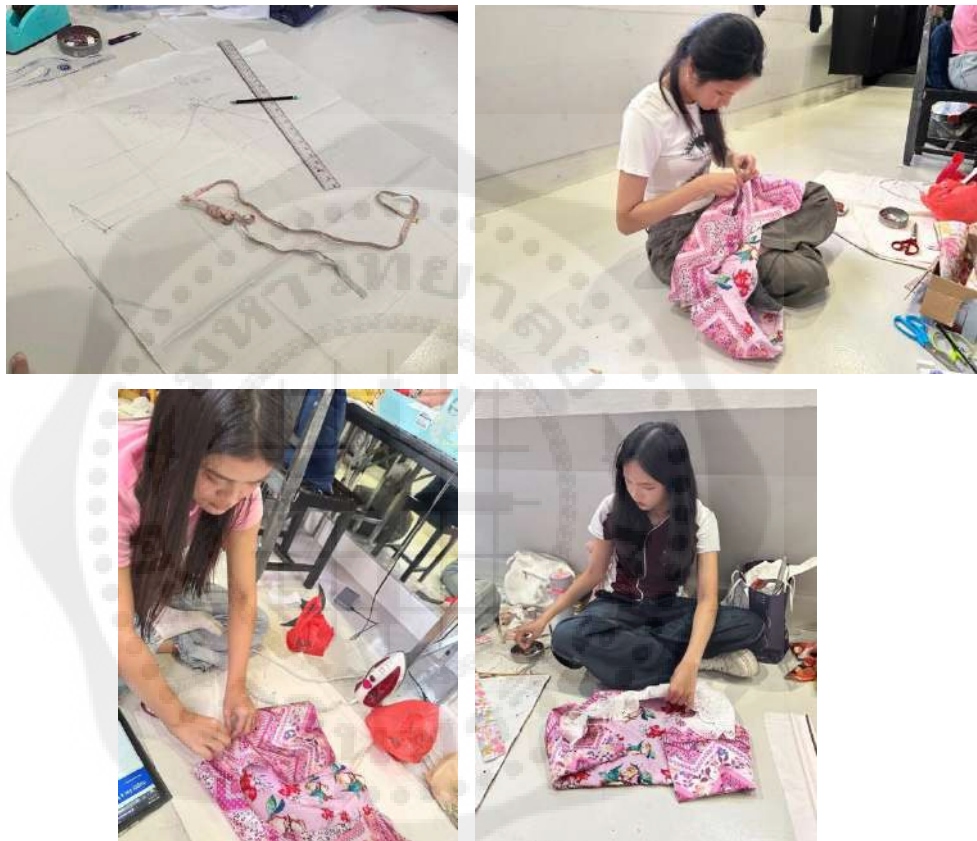
(6.2) เสื้อด้านใน

ดำเนินการซ่อมแซมส่วนแขนเสื้อที่ได้รับความเสียหายจากการใช้งานในการแสดง เพื่อให้เครื่องแต่งกายมีความสมบูรณ์และพร้อมใช้งานในระยะยาว

(6.3) กางเกงกระโปรง

เพิ่มรายละเอียดระบาย (Ruffle) เพื่อปรับความยาวของชุดให้
เหมาะสมกับการเคลื่อนไหว และช่วยเสริมมิติทางสายตา

ออกแบบและเพิ่มเข็มขัด เพื่อช่วยกำหนดสัดส่วนของชุดให้
ชัดเจน และเสริมความสมบูรณ์ของภาพลักษณ์โดยรวมของตัว
ละคร



ภาพที่ 3.59: ภาพการเย็บเลื้อยก็ด้านนอก ของ “ลลนา”
ที่มา : ผู้ศึกษา

(7) การแก้ไขและเพิ่มเติมเครื่องแต่งกายของ “ตัวละครหม่อมวล (Ensemble)” มีดังนี้

(7.1) ผ่ากันเพื่อนป่าวรับใช้

ตัดเย็บผ้ากันเปื้อนในรูปแบบแปลกประหลาดเพิ่มอีก2ผืน
สำหรับโลกที่บิดเบือนไปในช่วงท้ายเรื่อง

เย็บซ่อมแซมหูผ้ากันเปื้อนที่ขาดจากการซ่อม

(7.2) ผ้าโพกผมป่าวรับใช้

เกิดการแตกหักจากการแสดงเนื่องจากใช้ที่คาดผมใส่ไว้ด้านในให้สวมใส่ได้ง่าย จึงได้มีการปรับเปลี่ยนมาใช้ที่คาดผมที่ทำจากวัสดุที่มีความยืดหยุ่น

(7.3) เสื้อกั๊กพ้อค่าเพชร

เพื่อให้เอื้อต่อการสลับบทบาทของนักแสดงหนุ่มวอลจึงทำเสื้อกั๊กที่มีความบิดเบือนและแปลกประหลาดขึ้นมาใหม่เพิ่มอีก3ตัว โดยทำขึ้นจากเศษผ้าเหลือให้มีรูปแบบที่แตกต่าง และมีลวดลายที่ปะปนและสับสนวุ่นวาย

(7.4) กระโปรง และเครื่องประดับของนางกลางเมือง

สอยเข็มขัดเอวติดกับกระโปรงเพื่อความสะดวกในตอนสวมใส่ลดทอนเครื่องประดับบางส่วนที่เป็นอุปสรรคและไม่จำเป็นใช้เศษผ้าชิ้นเล็กเย็บติดกับกระดุมเหล็กและทำเป็นตัวเชื่อมกันสร้อยคอให้สวมใส่ได้รวดเร็ว

(7.5) วิกหัวล้านของนักบวช

เติมจุดสีแดงเพื่อเพิ่มเอกลักษณ์และความเด่นชัดของตัวละคร

(7.6) กางเกงของตัวละครนางกลางเมือง

ตัดขากางเกงให้มีความสั้นขึ้นให้พอดีกับขานักแสดง

(7.7) การสลับเสื้อของตัวละครพ้อค่าเพชร และนักบวช

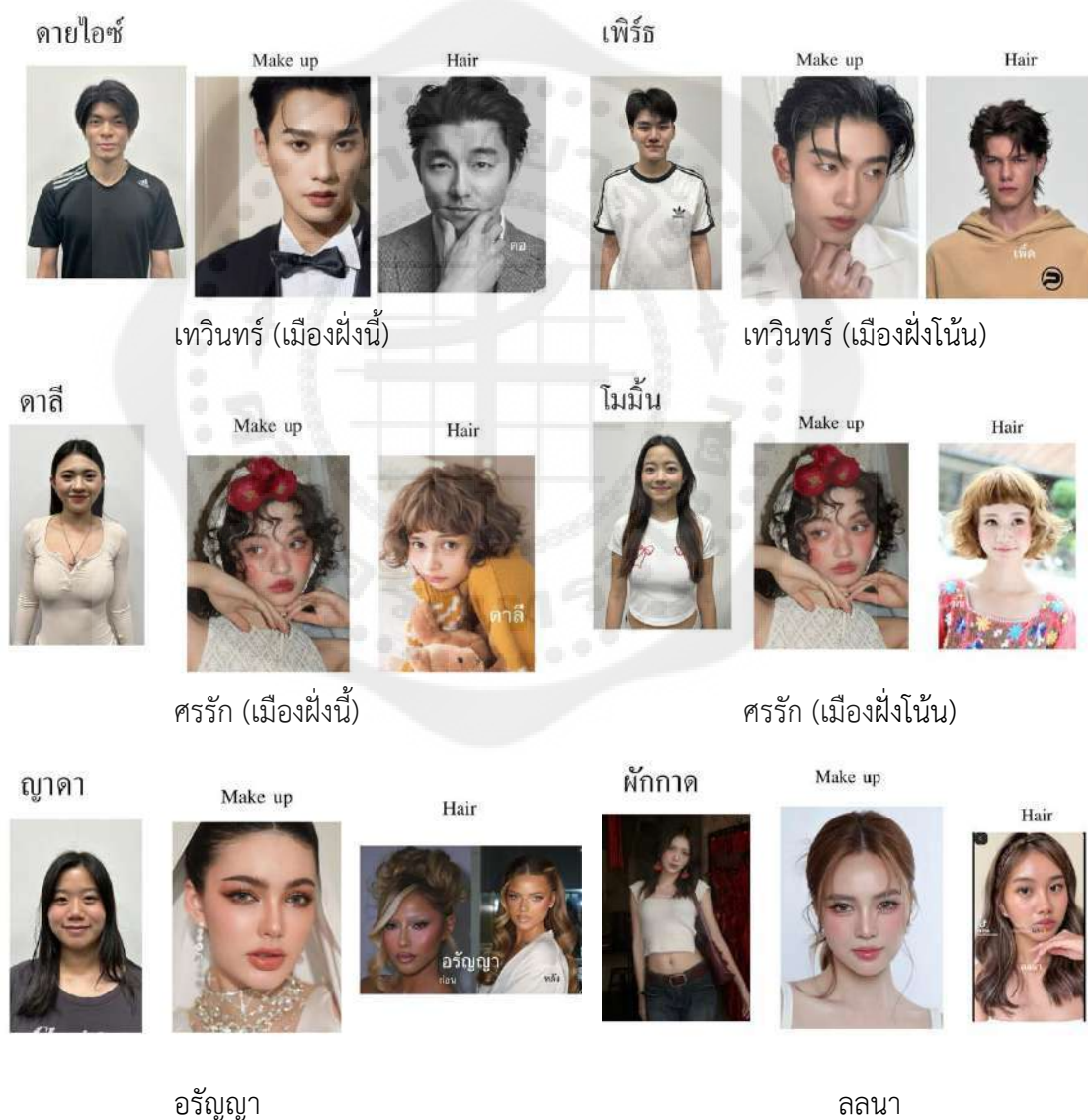
เมื่อภาพรวมของสองตัวละครอยู่ด้วยกันสีเสื้อด้านในของพ้อค่าเพชรและนักบวชขาดความสมดุลกับเสื้อด้านนอกของทั้งคู่จึงได้นำสีเสื้อเดิมของพ้อค่าสลับกับนักบวชทำให้ตัวละครพ้อค่าดูมีมิติมากยิ่งขึ้นด้วยเสื้อสีส้มอิฐ และเสื้อสีเหลืองก็เข้ากันได้ดีกับเสื้อคลุมสีแดงของตัวนักบวช



ภาพที่ 3.60: กระบวนการทำเครื่องแต่งกายตัวละครหม่อมวล
ที่มา : ผู้ศึกษา

(8) การสรุปรูปแบบของภาพลักษณ์ในการแต่งหน้า และทำผม

จากที่ได้กล่าวไว้ข้างต้นในช่วงการส่งความคืบหน้า 100% การแต่งหน้าและการทำทรงผมเป็นองค์ประกอบสำคัญที่ช่วยเสริมสร้างภาพลักษณ์ให้กับตัวละครได้อย่างเหมาะสมและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นจึงมีการปรับแก้และหาข้อสรุปที่ชัดเจนในการออกแบบการแต่งหน้าและทรงผมของตัวละคร ซึ่งภาพลักษณ์ต้องสะท้อนแนวคิด ‘ความเหมือนที่แตกต่าง’ ผ่านความสัมพันธ์ของตัวละครที่ต่างกัน โดยมีการอ้างอิงจากภาพถ่ายอย่าง (reference) ดังนี้





ภาพที่ 3.61: ภาพรวมด้านการแต่งหน้าและทำผมของนักแสดงทั้งหมด

ที่มา : ผู้ศึกษา

3.5.6.2 การทำงาน-เตรียมงานในวันแสดงจริงทั้ง 3 รอบการแสดง

ในวันแสดงจริงของทุก ๆ รอบ จะเริ่มต้นด้วยการจัดเตรียมเครื่องแต่งกาย เครื่องประดับ อุปกรณ์การแต่งตัว และรองเท้าให้พร้อมสำหรับนักแสดงแต่ละคน เครื่องแต่งกายจำเป็นต้องได้รับการตรวจสอบความเรียบร้อยล่วงหน้า หากพบว่ามี ชิ้นใดชำรุดหรือเสียหาย จะสามารถซ่อมแซมหรือเปลี่ยนได้ทันเวลา

สำหรับเครื่องแต่งกายที่ต้องใช้ในช่วง quick change จะถูกจัดเตรียมไว้ หลังกายอย่างเป็นระบบ เนื่องจากกระบวนการ quick change จะเกิดขึ้นในพื้นที่

หลังจาก บนเวที นักแสดงและผู้ช่วยจึงไม่สามารถออกจากตำแหน่งเพื่อไปหยิบหรือเปลี่ยนชุดในขณะนั้นได้ ดังนั้นจึงต้องมีการวางแผนขั้นตอนการเปลี่ยนเครื่องแต่งกาย รวมถึงจัดระเบียบพื้นที่หลังเวทีเพื่อการทำงานที่เป็นระบบของทุกฝ่าย

เมื่อถึงเวลาที่นักแสดงมาถึง นักแสดงจะเริ่มแต่งหน้าและทำผมโดยทีมช่างหน้าช่างผม ซึ่งผู้ศึกษามีหน้าที่ควบคุมดูแลให้การแต่งหน้าและทรงผมสอดคล้องกับภาพรวมของตัวละคร และเมื่อแต่งหน้าและทำผมเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้ศึกษาก็จะช่วยดูแลการแต่งตัวของนักแสดง เนื่องจากเครื่องแต่งกาย บางชิ้น เช่น คอร์เซ็ต เครื่องประดับต่างๆ หรือชุดที่มีดีไซน์ซับซ้อน จำเป็นต้องอาศัยผู้ช่วยในการสวมใส่

เมื่อนักแสดงแต่งตัว แต่งหน้า ทำผม เสร็จเรียบร้อยแล้ว ในระหว่างช่วงเวลาก่อนการแสดงการแสดง ผู้ศึกษาจะปฏิบัติหน้าที่โดยประจำอยู่บริเวณห้องแต่งตัวข้างเวทีตลอดเวลา เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับเหตุการณ์ฉุกเฉินที่อาจเกิดขึ้น รวมถึงตรวจสอบความเรียบร้อยของเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ต่าง ๆ ก่อนที่การแสดงจะเริ่มต้นขึ้น และภายหลังจากการแสดงสิ้นสุดลง ผู้ศึกษาจะทำการจัดเก็บเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์ประกอบการแต่งตัวทุกชิ้นอย่างเป็นระเบียบเรียบร้อย เพื่อความสะดวกในการเตรียมงานสำหรับรอบการแสดงในวันถัดไป



ภาพที่ 3.62: บรรยากาศการแต่งหน้าแต่งตัวก่อนขึ้นแสดง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.63: ภาพรวมการแต่งกายของ “เทวินทร์” เมืองฝิ่งนี้และเมืองฝิ่งโน้น และ “ศรรัก”

เมืองฝิ่งนี้และเมืองฝิ่งโน้น ในวันแสดงจริง

ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่ 3.64: ภาพรวมการแต่งกายของ “เทวินทร์” เมืองผังนี้ ในวันแสดงจริง
ที่มา : ผู้ศึกษา และ จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่ 3.65: ภาพรวมการแต่งกายของ “เทวินทร์” เมืองผังโน้น ในวันแสดงจริง
ที่มา : ผู้ศึกษา และ จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่ 3.66: ภาพรวมการแต่งกายของ “ความรัก” เมืองฝ่งนี้ ในวันแสดงจริง
 ที่มา : ผู้ศึกษา และ จิร อังสุธรรมทัต



ภาพที่ 3.67: ภาพรวมการแต่งกายของ “ความรัก” เมืองฝ่งโน้น ในวันแสดงจริง
 ที่มา : ผู้ศึกษา และ จิร อังสุธรรมทัต



ภาพที่ 3.68: ภาพรวมการแต่งกายของ “อรัญญา” ในวันแสดงจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา และ จิร อังสุธรรมทัต



ภาพที่ 3.69: ภาพรวมการแต่งกายของ “ลลนา” ในวันแสดงจริง

ที่มา : ผู้ศึกษา และ จิร อังสุธรรมทัต



ภาพที่ 3.70: ภาพรวมการแต่งกายของ “นักแสดงหมุ่มมวล” ในวันแสดงจริง (1)
ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่ 3.72: ภาพรวมเครื่องแต่งกายของ “นักแสดงหม่อมวล” ในวันแสดงจริง (2)
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.71: ภาพรวมการแต่งกายของ “ผู้เล่าเรื่อง” ในวันแสดงจริง
ที่มา : จิร อังศุธรรมทัต

3.5.7 การทำงานหลังการแสดงจบ (Post production)

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

3.6 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบแสง

3.6.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดงจริง (Pre – Production)

3.6.1.1 การศึกษาบทละครดั้งเดิม

กระบวนการออกแบบแสงเริ่มต้นจากการศึกษาบทละครต้นฉบับเรื่อง The Comedy of Errors โดยผู้ศึกษาได้ทำการอ่านบทอย่างละเอียด (Script Analysis) เพื่อทำความเข้าใจโครงสร้างของเรื่อง ความสัมพันธ์ของตัวละคร และลักษณะของเหตุการณ์ที่มีความสับสนและคลาดเคลื่อนของอัตลักษณ์เป็นแกนสำคัญของเรื่อง

3.6.1.2 การกำหนดทิศทางการนำเสนอ

ภายหลังจากการวิเคราะห์บทละคร ผู้ศึกษาได้กำหนดทิศทางการนำเสนอ โดยได้รับแรงบันดาลใจจากการนำผลงานทัศนศิลป์มาเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์องค์ประกอบบนเวที

ผู้ศึกษาจึงทดลองนำ “สีจากงานศิลปะ” มาใช้ในการออกแบบแสง โดยเฉพาะการใช้ “คูสี” ซึ่งแม้จะมีความแตกต่างหรือขัดแย้งกัน แต่สามารถสร้างความสมดุลทางสายตาและสื่อสารอารมณ์ได้อย่างมีนัยสำคัญ

แนวคิดดังกล่าวถูกเชื่อมโยงกับโครงสร้างของบทละครที่มีความสับสนของตัวละคร โดยเฉพาะตัวละครแฝด ทำให้แสงสามารถทำหน้าที่เป็นเครื่องมือในการแบ่งแยกและสร้างความแตกต่างผ่านการใช้สี

จากกระบวนการนี้ ผู้ศึกษาจึงพัฒนาแนวคิดเบื้องต้นในชื่อ “ศิลปะสู่ความจริง” (Art to Reality) ซึ่งเป็นการนำโครงสร้างสีจากงานศิลปะมาใช้ในการแสดงจริง ทั้งในด้านความงามและความหมายเชิงสัญลักษณ์ และเป็นจุดเริ่มต้นของการพัฒนาระบบสีในการออกแบบแสงต่อไป

3.6.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อการออกแบบแสง

ภายหลังจากการกำหนดแนวคิด “ศิลปะสู่ความจริง” (Art to Reality) ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์บทละครควบคู่กับการค้นคว้างานศิลปะ และศึกษาตัวอย่างผลงานการแสดงที่มีการนำงานศิลปะมาเป็นต้นแบบ (Art-based Performance Reference) เพื่อพัฒนาแนวทางการใช้สีในการออกแบบแสงให้สอดคล้องกับเนื้อหา

จากการพิจารณาพบว่า ลักษณะของเรื่องที่มีความสับสนและการสลับตัวตน เหมาะกับงานศิลปะที่มีการใช้สีในลักษณะผิดเพี้ยนหรือบิดเบือนความจริง (Distortion) ผู้ศึกษาจึงนำผลงานของ Francis Bacon, Giorgio de Chirico, Mark Rothko และ Andy Warhol มาเป็นต้นแบบในการเลือกคู่สี (Color Pairing)

แนวทางดังกล่าวช่วยให้การใช้สีไม่ได้ทำหน้าที่เพียงด้านความสวยงาม แต่สามารถสื่ออารมณ์และความหมายของตัวละครได้อย่างชัดเจน โดยผู้ศึกษาได้นำคู่สีเหล่านี้ไปทดลองและพัฒนาเป็นระบบสีในการออกแบบแสงในขั้นตอนถัดไป



ภาพที่ 3.73: ภาพแนวคิดการออกแบบแสง

ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.2 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบแสงครั้งที่ 1 (30%)

3.6.2.1 แนวคิดเบื้องต้นของการออกแบบแสง

ในระยะ 30% ผู้ศึกษาได้กำหนดแนวคิดเบื้องต้นของการออกแบบแสง โดยเริ่มจากความต้องการสร้าง “ช่วงเวลากลางวัน” ที่มีความรู้สึกของความไม่ปกติหรือ “Magic of the City” ซึ่งนำไปสู่การเลือกใช้ปรากฏการณ์ “สุริยุปราคา” (Solar Eclipse) เป็นกลไกในการอธิบายสถานะแสงที่ผิดธรรมชาติภายในเรื่อง

3.6.2.2 การค้นคว้าข้อมูลแสงในสภาพแวดล้อมจริง

ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับลักษณะของแสงในสภาพแวดล้อมจริง โดยมุ่งเน้นแสงภายนอกอาคาร และแหล่งกำเนิดแสงตามธรรมชาติในแต่ละช่วงเวลา ตั้งแต่เช้าตรู่จนถึงกลางคืน เพื่อทำความเข้าใจการเปลี่ยนแปลงของสีและอุณหภูมิสีของแสง

3.6.2.3 การจัดทำลำดับเวลาของแสง

จากการศึกษา ผู้ศึกษาได้จัดทำลำดับการเปลี่ยนแปลงของแสงตามช่วงเวลา โดยเรียงจากช่วงเช้าตรู่ไปจนถึงเวลากลางคืน ซึ่งมีลักษณะการเปลี่ยนผ่านของโทนสีจากโทนร้อนไปสู่โทนเย็น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการออกแบบแสงในขั้นตอนถัดไป

โดยแบ่งช่วงเวลาออกเป็น 3 ช่วงหลัก ได้แก่

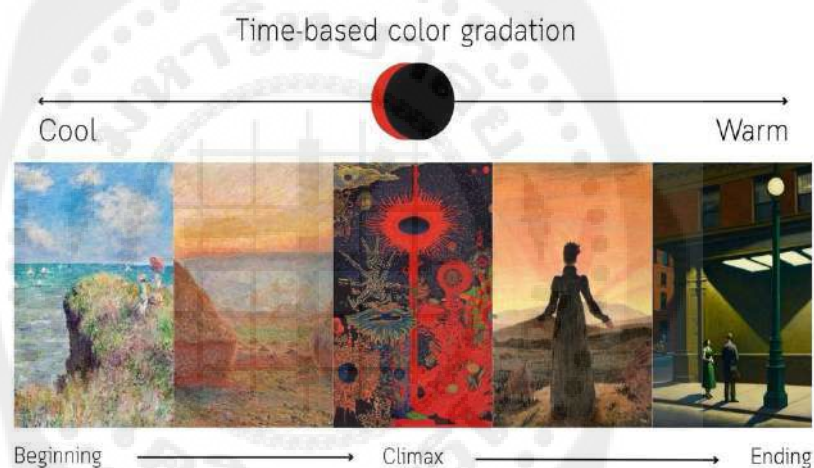
(1) ช่วงก่อนเกิดสุริยุปราคา แสงยังคงมีลักษณะใกล้เคียงธรรมชาติ ใช้โทนสีร้อนและความสว่างปกติ ก่อนจะค่อย ๆ ลดความเข้มของแสงลงเพื่อเตรียมเข้าสู่เหตุการณ์

(2) ช่วงขณะเกิดสุริยุปราคา แสงลดลงอย่างชัดเจนและเปลี่ยนเป็นโทนเย็น เพื่อสร้างบรรยากาศของความผิดปกติและความไม่มั่นคงของเหตุการณ์

(3) ช่วงหลังเกิดสุริยุปราคา แสงค่อย ๆ กลับคืนสู่สภาวะปกติ โดยมีการปรับสมดุลของโทนสีและความสว่าง เพื่อสะท้อนการคลี่คลายของสถานการณ์

3.6.2.4 การรวบรวมภาพอ้างอิง

ผู้ศึกษาได้รวบรวมภาพอ้างอิงของสภาพแสงจริงควบคู่กับภาพมู้ดและโทนสีจากงานศิลปะ เพื่อใช้ประกอบการนำเสนอแนวคิด และพัฒนาระบบแสงให้มีความสอดคล้องทั้งในด้านความสมจริงและความเป็นนามธรรม



ภาพที่ 3.74: ภาพจากสไลด์นำเสนอครั้งที่ 1

ที่มา: ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 1 ผู้ศึกษาได้รับคำแนะนำจากคณะอาจารย์ว่าสิ่งที่นำเสนอมาในทางที่ควรจะเป็นแล้ว สามารถนำไปพัฒนาต่อได้

3.6.3 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบแสงครั้งที่ 2 (50%)

3.6.3.1 การพัฒนาแนวคิดหลักของการแสดง

ในระยะ 50% ผู้ศึกษาได้พัฒนาแนวคิดหลักของการแสดงให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยกำหนดประเด็นสำคัญคือ “การค้นหาตัวตน” ซึ่งเป็นกระบวนการที่ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง แม้คำตอบที่ได้รับจะเป็นเพียงชั่วคราว

แนวคิดดังกล่าวถูกสรุปออกมาเป็นคำสำคัญ ได้แก่ “การแสวงหา” “การทำซ้ำ” และ “ความชั่วคราว” ซึ่งถูกนำมาใช้เป็นกรอบในการพัฒนาการออกแบบแสงและองค์ประกอบของการแสดง

3.6.3.2 แนวคิดการออกแบบแสง “ศิลปะสู่ความเหนือจริง”

ผู้ศึกษาได้พัฒนาแนวคิดการออกแบบแสงภายใต้ชื่อ “ศิลปะสู่ความเหนือจริง” (Art to Unreal) โดยต่อยอดจากแนวคิด “ความปกติที่ไม่ปกติ”

แนวคิดนี้มุ่งเน้นการใช้แสงที่เริ่มต้นจากความเป็นจริง (Real) ก่อนจะค่อย ๆ เปลี่ยนผ่านไปสู่ความเหนือจริง (Unreal) โดยแสงทำหน้าที่เป็นตัวกลางในการพาผู้ชมก้าวข้ามจากสิ่งที่รับรู้ได้ไปสู่พื้นที่ของจินตนาการและความไม่แน่นอน

CONCEPT

Art to unreal ศิลปะที่ใช้ความจริงเป็นจุดเริ่มต้น เพื่อเดินทางสู่สิ่งที่อยู่นอกเหนือความเป็นจริง

Sample



MAX ERNST OHNE Titel (Untitled) 1958 “การปล่อยให้เกิดภาพจากจิตใต้สำนึก”

TECHNIQUE & IDEA



ภาพที่ 3.75: ภาพจากสไลด์นำเสนอครั้งที่ 2

ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.3.3 การทดลองใช้แสงในกระบวนการแสดงจริง

ในระยณะนี้ ผู้ศึกษาได้มีโอกาสนำแนวคิดไปทดลองใช้จริงผ่านการจัดแสดงในเทศกาล “ปล่อยผี” ซึ่งเป็นการนำเสนอผลงานในลักษณะตัวอย่างการแสดง เพื่อเชิญชวนผู้ชม

การทดลองดังกล่าวทำให้ผู้ศึกษาได้ทดสอบการใช้งานแสงในสภาพแวดล้อมจริง ทั้งในด้านการมองเห็น การสื่อความหมาย และความสัมพันธ์กับนักแสดงบนเวที ผลจากการทดลองพบว่า

- (1) การใช้ “คูสี” สามารถช่วยแบ่งแยกความแตกต่างระหว่าง “เมืองผ้งนี้” และ “เมืองผ้งโน้น” ได้อย่างชัดเจน และช่วยให้ผู้ชมรับรู้โครงสร้างของเรื่องได้ดีขึ้น
- (2) การทดลองสร้างบรรยากาศสรียุปราดาในช่วงแรก โดยใช้แสงฟุตไลท์ (Footlight) ร่วมกับความมืด พบว่าไม่สามารถมองเห็นการแสดงได้ชัดเจน จึงไม่ประสบความสำเร็จในการสื่อสาร

จากปัญหาดังกล่าว ผู้ศึกษาได้ปรับแนวทางโดยเปลี่ยนมาใช้แสงสีน้ำเงินย้อมทั่วเวที (Blue Wash) ซึ่งสามารถสร้างความรู้สึกของความมืดได้ ขณะเดียวกันยังคงทำให้ผู้ชมมองเห็นการเคลื่อนไหวของนักแสดงได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 3.76: ภาพงานแสดงเทศกาล “ปล่อยผี”

ที่มา: ผู้ศึกษา และ จิร อังศุธรรมทัต



ภาพที่ 3.77: ภาพงานแสดงเทศกาล “ปล่อยผี”

ที่มา: ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 2 จากการทดลองในระยะ 50% ทำให้ผู้ศึกษาได้ข้อสรุปเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบแสงที่สามารถนำไปพัฒนาต่อได้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะการใช้สีในเชิงสัญลักษณ์และการปรับรูปแบบของแสงในช่วงสุริยุปราคา

กระบวนการทดลองดังกล่าวจึงเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้แนวคิด “ศิลปะสู่ความเหนือจริง” สามารถนำไปใช้งานได้จริง และมีความสอดคล้องกับการรับรู้ของผู้ชม

ผู้ศึกษาได้รับคำแนะนำจากคณะอาจารย์ว่าเห็นทิศทางที่ผู้ศึกษาต้องการที่จะนำเสนอมากขึ้น นำสิ่งที่ได้ทดลองไปปรับใช้ในขั้นตอนต่อไป

3.6.4 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบแสงครั้งที่ 3 (70%)

3.6.4.1 การทดลองออกแบบแสงในโรงละครจริง

ในระยะ 70% ผู้ศึกษาได้ดำเนินการทดลองออกแบบแสงในโรงละครจริง โดยสามารถพัฒนาได้ถึงฉากที่ 4 จากทั้งหมด 8 ฉาก ก่อนเข้าสู่การทดลองในโรงละคร ผู้ศึกษาได้เข้าร่วมสังเกตการณ์และทดลองร่วมกับการซ้อมในท้องซ้อมอย่างต่อเนื่อง เพื่อทำความเข้าใจจังหวะการแสดง (Timing) การเคลื่อนไหว (Blocking) และบรรยากาศของแต่ละฉาก

3.6.4.2 การทดลองรูปแบบแสงในช่วงก่อนเริ่มการแสดง

ผู้ศึกษาได้ทดลองใช้แสงก่อนเริ่มการแสดง โดยเปิดไฟจริงของโรงละคร (House Light) และค่อย ๆ ปิดลงเมื่อการแสดงกำลังจะเริ่ม เพื่อสร้างความรู้สึก “การตัดขาด” ระหว่างโลกความเป็นจริงกับโลกของการแสดง

อย่างไรก็ตาม แนวทางดังกล่าวยังไม่ประสบความสำเร็จ เนื่องจากทำให้ผู้ชมเกิดความไม่แน่ใจว่าการแสดงได้เริ่มต้นขึ้นแล้วหรือไม่ ซึ่งเป็นประเด็นที่ได้รับข้อเสนอแนะเพื่อนำไปปรับปรุงในขั้นตอนถัดไป

3.6.4.3 การทดลองการใช้แสงร่วมกับเสียงและอารมณ์ตัวละคร

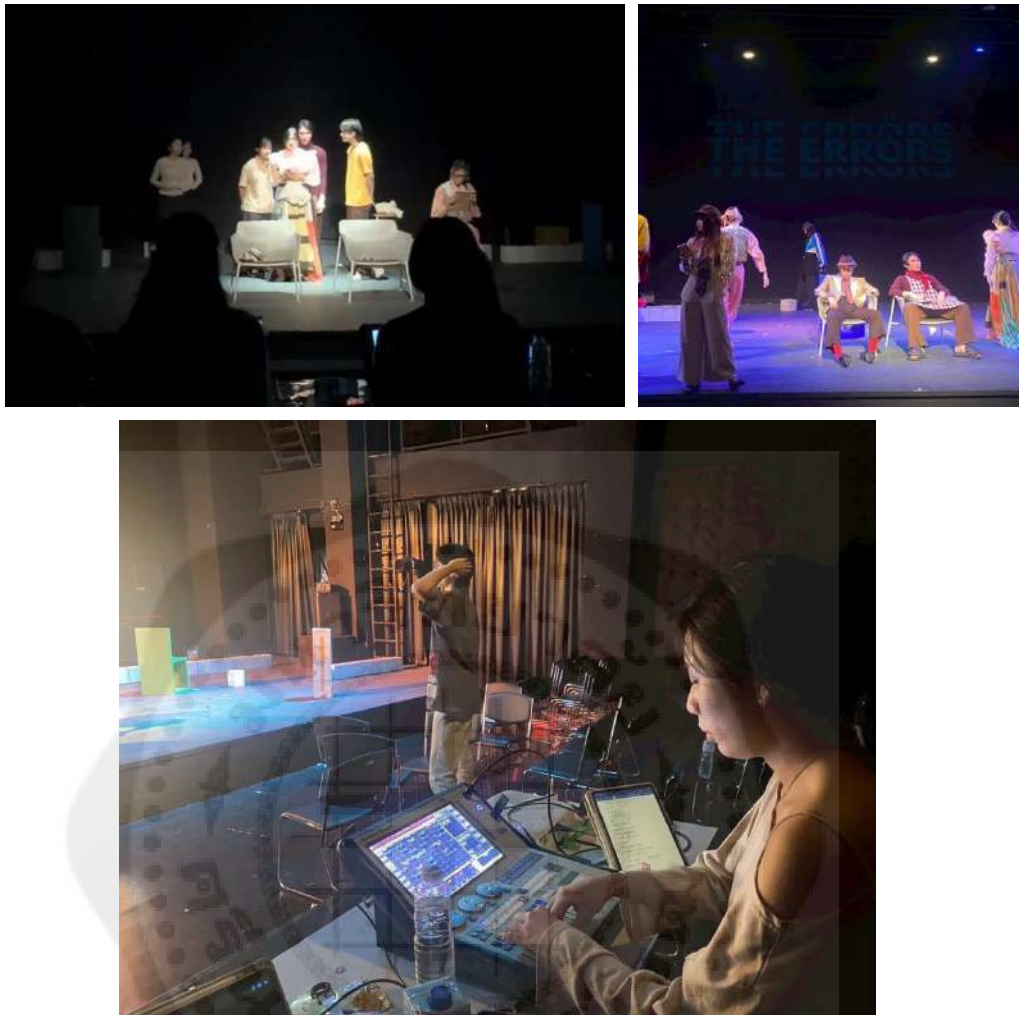
ผู้ศึกษาได้ทดลองออกแบบแสงให้ทำงานสัมพันธ์กับเสียง (Sound) โดยเฉพาะในช่วงก่อนเกิดสุริยุปราคา ซึ่งส่วนใหญ่ใช้โทนสีร้อนเป็นพื้นฐาน และมีการเปลี่ยนแปลงสีของแสงตามอารมณ์ของตัวละคร

ในบางช่วงได้ออกแบบให้แสงทำหน้าที่สะท้อนสภาวะ “ภวังค์” ของตัวละคร โดยใช้สีและจังหวะของแสงร่วมกับเสียง เพื่อสร้างประสบการณ์ทางอารมณ์ให้กับผู้ชม

3.6.4.4 การทดลองใช้แสงเฉพาะจุดตามตำแหน่งตัวละคร

ผู้ศึกษาได้ทดลองใช้แสงเฉพาะจุด (Spotlight) ในการกำหนดตำแหน่งของตัวละครตามบล็อกกิ้ง โดยใช้จังหวะของแสงในการ “ตัด” ระหว่างตัวละครที่กำลังพูดในแต่ละตำแหน่ง

ลักษณะการใช้งานเป็นการสลับแสงแบบฉับพลัน (Cue-based Lighting) เช่น การเปิด-ปิดแสงตามจังหวะการพูด เพื่อเน้นความสำคัญของตัวละครในแต่ละช่วง และช่วยควบคุมจุดสนใจของผู้ชม



ภาพที่ 3.78: ภาพกระบวนการทำงาน 70%

ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.4.5 การสลับระหว่างแสงกว้างและแสงปกติ

ในการทดลอง ผู้ศึกษาได้พัฒนาแนวทางการสลับระหว่าง “แสงกว้าง” ซึ่งใช้แทนสภาวะภายในของตัวละคร และ “แสงปกติ” ซึ่งใช้แทนโลกความเป็นจริง โดยใช้จังหวะการเปลี่ยนแสงเพื่อเน้นความแตกต่างของสองสภาวะ

การสลับดังกล่าวช่วยเสริมการเล่าเรื่องในเชิงนามธรรม และทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้การเปลี่ยนแปลงของสภาวะตัวละครได้ชัดเจนยิ่งขึ้น



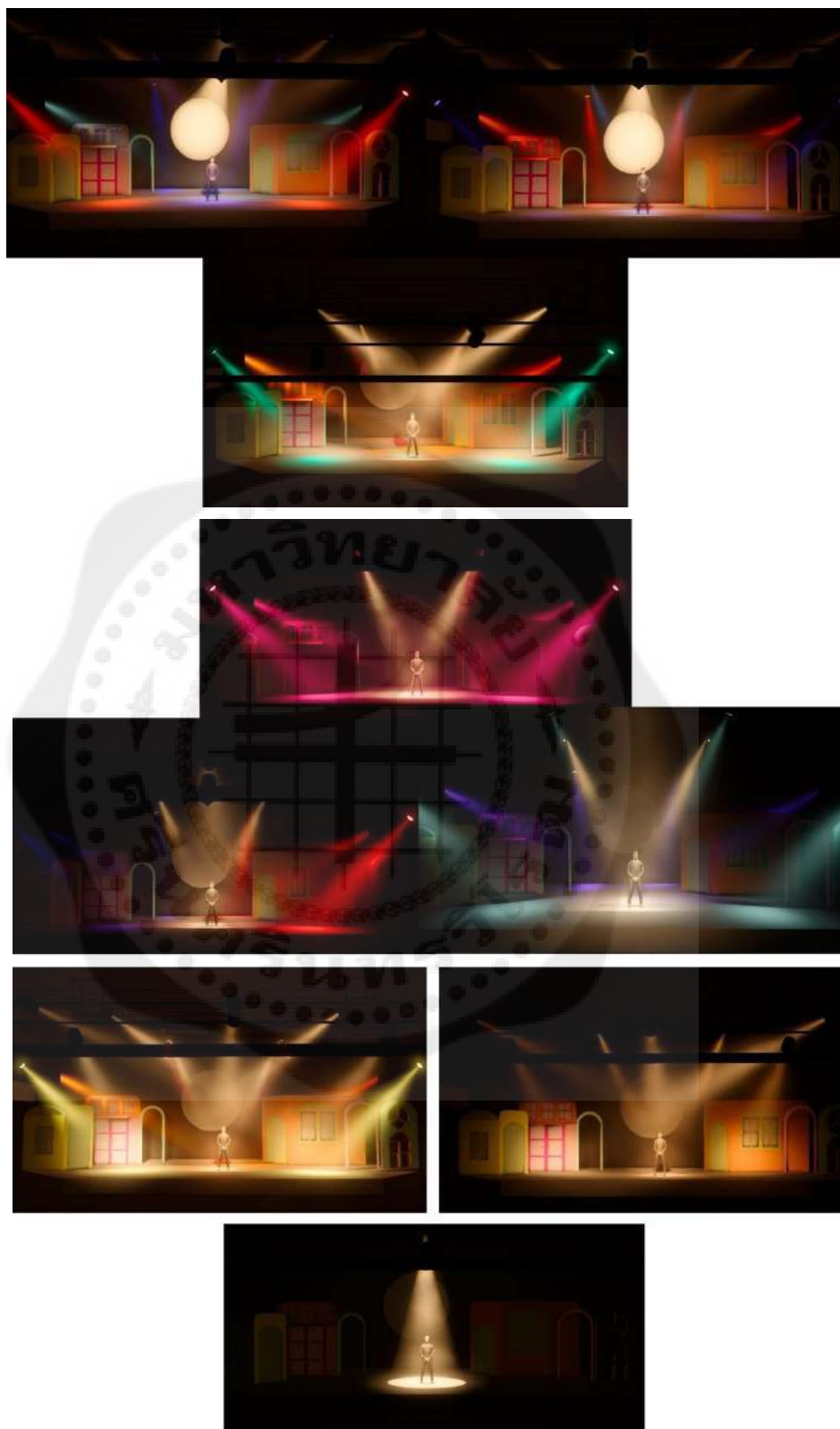
ภาพที่ 3.79: ภาพการทดลองไฟเวทีของตัวละคร
ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.4.6 การพัฒนาแบบจำลองแสงในโปรแกรมคอมพิวเตอร์

นอกจากการทดลองในพื้นที่จริง ผู้ศึกษาได้จัดทำแบบจำลองแสงในโปรแกรม Capture โดยนำแบบจำลองฉาก (Set Model) เข้าไปใช้ร่วมในการจำลอง เพื่อแสดงให้เห็นภาพรวมของการออกแบบแสง

การจำลองดังกล่าวครอบคลุมทั้งฉากที่ได้ทดลองจริงและฉากอื่น ๆ ที่ยังไม่ถึงขั้นตอนการทดลอง เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสื่อสารแนวคิดกับผู้สอน และเตรียมความพร้อมสำหรับการพัฒนาในระยะต่อไป

สรุปการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 3 จากการทดลองในระยะ 70% พบว่าการออกแบบแสงเริ่มมีความชัดเจนมากขึ้นในด้านการเชื่อมโยงกับเสียง จังหวะการแสดง และสภาวะของตัวละคร อย่างไรก็ตาม ยังมีข้อจำกัดในบางแนวทาง เช่น การใช้แสงก่อนเริ่มการแสดง ที่อาจส่งผลกระทบต่อความเข้าใจของผู้ชมเกี่ยวกับจุดเริ่มต้นของการแสดง



ภาพที่ 3.80: ภาพจากสไลด์นำเสนอครั้งที่ 3
ที่มา: ผู้ศึกษา

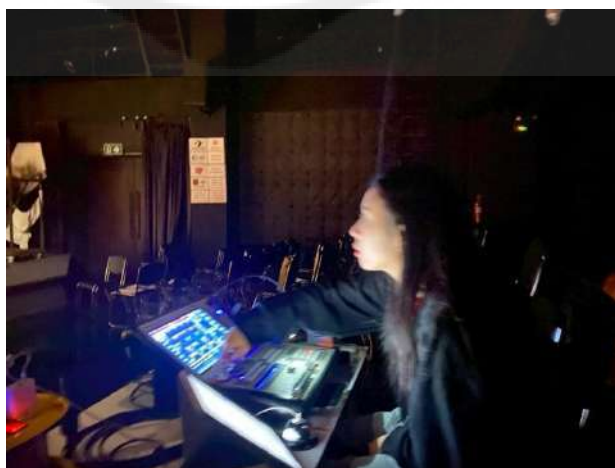
ผลจากการทดลองดังกล่าวจึงถูกนำไปใช้ในการปรับปรุงและพัฒนาแนวทางการออกแบบแสงในขั้นตอนสุดท้ายของการผลิตผลงาน

3.6.5 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานออกแบบแสงครั้งที่ 4 (100%)

3.6.5.1 การทดลองออกแบบแสงในโรงละครจริง

เนื่องจากผู้ศึกษายังไม่สามารถสร้างความชัดเจนในการเข้าสู่โลกของการแสดงได้ในระยะ 100% จึงได้ดำเนินการทดลองออกแบบแสงในโรงละครจริงเพิ่มเติม โดยสามารถพัฒนาได้ถึงฉากที่ 6 จากทั้งหมด 8 ฉาก ซึ่งยังไม่ถึงช่วงเหตุการณ์สุริยุปราคา

ผู้ศึกษาได้ทดลองปรับรูปแบบการใช้แสงในช่วงต้นการแสดง โดยเฉพาะการเปิด-ปิดไฟในโรงละคร (House Light) ในรูปแบบใหม่ อย่างไรก็ตาม แนวทางดังกล่าวยังไม่ประสบความสำเร็จ ทั้งจากข้อเสนอแนะของผู้สอนและจากการประเมินของผู้ศึกษาเอง เนื่องจากยังไม่สามารถสร้างจุดเริ่มต้นของโลกการแสดงได้อย่างชัดเจน



ภาพที่ 3.81: ภาพกระบวนการทำงานในช่วง 100%
ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.5.2 การพัฒนาเทคนิคการใช้แสง

แม้ในระยนี้การทดลองจะยังคงใช้เทคนิคพื้นฐานเป็นหลัก เนื่องจากจำนวนฉากที่เพิ่มขึ้นยังไม่มาก แต่ผู้ศึกษาได้พัฒนาเทคนิคเพิ่มเติมบางประการได้แก่

- (1) การเปิดแสงเฉพาะบริเวณที่มีนักแสดง (Selective Lighting) โดยไม่เปิดแสงทั้งเวที เพื่อลดการรบกวนของสีและช่วยให้โทนสีของแสงยังคงชัดเจน
- (2) การใช้แสงเฉพาะจุดแบบไม่มีสี (Neutral Spotlight) เพื่อเน้นตัวละครในบางช่วง ซึ่งให้ความรู้สึกแยกตัวละครออกจากพื้นที่โดยรอบ และสร้างลักษณะเชิงนามธรรมคล้ายการเปลี่ยนฉาก

3.6.5.3 กระบวนการเตรียมและปรับปรุงอุปกรณ์แสง

ในระยนี้ ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตรวจสอบและปรับปรุงอุปกรณ์แสงที่ใช้ในโรงละคร เพื่อให้สามารถรองรับการใช้งานจริงได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีขั้นตอนสำคัญ ได้แก่

- (1) การตรวจเช็คโคมไฟพาร์ (PAR Light) และซ่อมแซมอุปกรณ์ที่ชำรุด
- (2) การเปลี่ยนหลอดไฟที่เสื่อมสภาพ เพื่อให้ได้คุณภาพแสงที่สม่ำเสมอ
- (3) การซ่อมแซมสายไฟ และเปลี่ยนหัวต่อ (Connector) ใหม่ในบางจุด เพื่อความปลอดภัยและเสถียรภาพของระบบไฟฟ้า

กระบวนการดังกล่าวช่วยลดความเสี่ยงในการเกิดปัญหาระหว่างการทดลองและการแสดงจริง รวมถึงทำให้การควบคุมแสงมีความแม่นยำมากยิ่งขึ้น



ภาพที่ 3.82: ภาพกระบวนการซ่อมแซมไฟและสายไฟ

ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.5.4 การพัฒนาแบบจำลองและองค์ประกอบเพิ่มเติม

ในส่วนของการนำเสนอ ผู้ศึกษาได้พัฒนาแบบจำลองแสงในโปรแกรม Capture ให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น โดยเพิ่มตัวละครตามตำแหน่งการแสดงจริง (Blocking) เพื่อให้เห็นภาพการใช้งานแสงร่วมกับการแสดงได้อย่างเป็นรูปธรรม

นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้เริ่มพัฒนาเทคนิคพิเศษ (Practical Lighting) ภายในฉาก ได้แก่

- (1) การติดตั้งไฟหน้าบ้าน ซึ่งให้นักแสดงควบคุมการเปิด-ปิดด้วยตนเอง เพื่อสร้างความสมจริงของพื้นที่
- (2) การติดตั้งแสงด้านหลังผ้าที่ซึ่งบริเวณหน้าต่าง เพื่อสร้างภาพเงา (Silhouette) ของนักแสดงในฉากหลัง

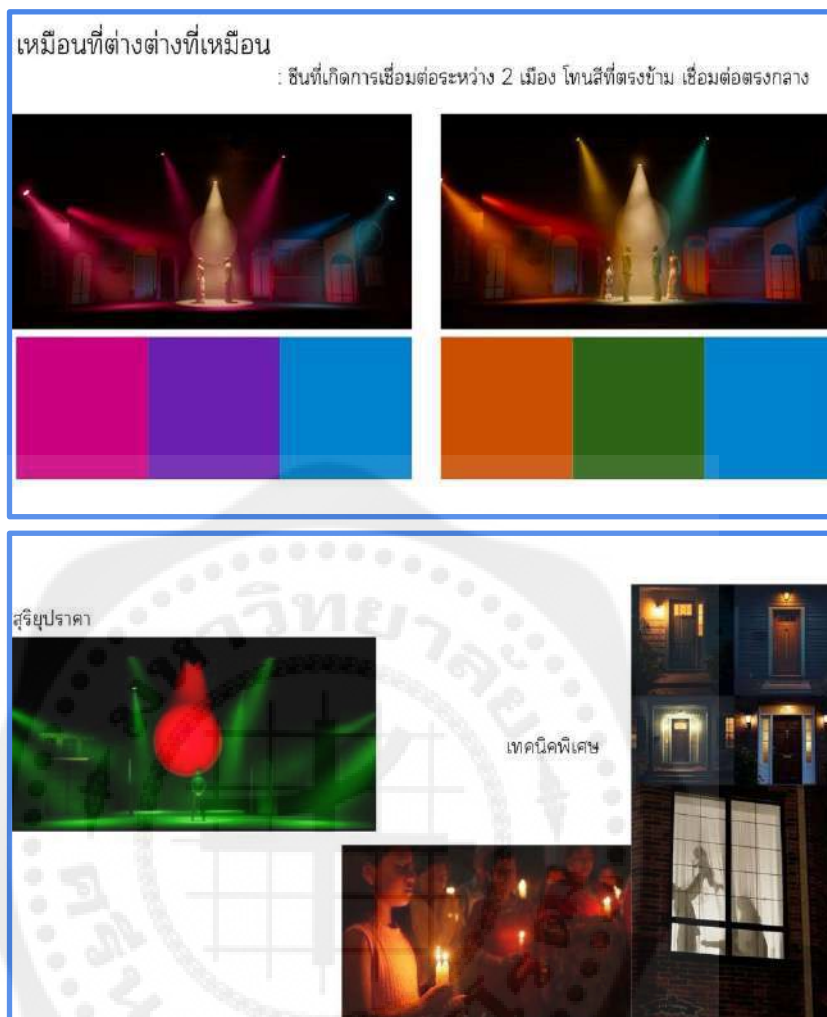
- (3) การออกแบบภาพอ้างอิงของการใช้ไฟฉายและเทียน ซึ่งจะถูกนำมาใช้ในช่วงเกิดสุริยุปราคา โดยอ้างอิงจากแนวคิดที่เมืองภายในเรื่องใช้พลังงานแสงอาทิตย์เป็นหลัก ส่งผลให้เมื่อแสงอาทิตย์หายไป ระบบไฟฟ้าจะไม่สามารถใช้งานได้

ภาพอ้างอิงดังกล่าวถูกนำเสนอในสไลด์ เพื่อให้เห็นทิศทางของการออกแบบในฉากที่ยังไม่สามารถทดลองได้จริง



ภาพที่ 3.83: ภาพจากสไลด์นำเสนอครั้งที่ 4 (1)

ที่มา: ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.84: ภาพจากสไลด์นำเสนอครั้งที่ 4 (2)

ที่มา: ผู้ศึกษา

สรุปการส่งความคืบหน้าครั้งที่ 4 การดำเนินงานในระยะ 100% ทำให้ผู้ศึกษาเห็นแนวทางการพัฒนาการออกแบบแสงที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ทั้งในด้านการควบคุมสี การกำหนดจังหวะของแสง และการเชื่อมโยงกับโครงสร้างของเวลาในเรื่อง

แม้บางแนวทางยังไม่ประสบความสำเร็จ แต่กระบวนการทดลองและข้อเสนอแนะที่ได้รับได้ช่วยให้ผู้ศึกษาสามารถปรับปรุงและพัฒนางานให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นในการนำเสนอผลงานจริง

จากข้อเสนอแนะของผู้สอน พบประเด็นสำคัญในการพัฒนา ดังนี้

- (1) การใช้สีเพื่อแบ่งโลกของเรื่องยังไม่ชัดเจนเพียงพอ
- (2) แสงยังไม่สามารถสื่อ “เวลา” ได้อย่างเด่นชัด โดยเฉพาะการเปลี่ยนผ่านไปสู่ความมืด

- (3) การเปลี่ยนสีของแสงมีความถี่มากเกินไป ส่งผลให้คล้ายการสั่นของตัวละครมากกว่าการกำหนดเวลา
- (4) ควรลดจำนวนคิวแสง (Lighting Cue) และเพิ่มช่วงของความนิ่ง
- (5) ควรให้ความสำคัญกับการสื่อสาร “เวลา” มากขึ้น โดยเฉพาะการออกแบบแสงให้สัมพันธ์กับสื่อภาพ (Media)

ผู้ศึกษาจึงได้นำข้อเสนอแนะดังกล่าวไปใช้ในการปรับปรุงแนวทางการออกแบบแสงให้มีความชัดเจน เป็นระบบ และสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

3.6.6 ผลงานการออกแบบแสงช่วงแสดงจริง

3.6.6.1 การเตรียมอุปกรณ์และองค์ประกอบแสง

ผู้ศึกษาได้เตรียมอุปกรณ์แสงสำหรับการแสดงจริง โดยเริ่มจากการเลือกซื้อไฟฉายและเทียนสำหรับใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบการแสดง (Practical Lighting)

ไฟฉายถูกคัดเลือกให้มีคุณภาพสูงและมีลักษณะลำแสงที่ชัดเจน เพื่อให้สามารถใช้งานได้ในช่วงที่เวทีถูกย้อมด้วยแสงสีน้ำเงิน และทำหน้าที่เป็นสัญญาณหลักของ “การเปิดเผยตัวตน” ภายในเรื่อง นอกจากนี้ สีของแสงไฟฉายยังถูกกำหนดให้สอดคล้องกับลักษณะของตัวละครแต่ละตัว

ในส่วนของเทียน ผู้ศึกษาเลือกใช้เทียนปลอมเพื่อความปลอดภัย และจัดเตรียมให้สำหรับการซ้อมและการแสดงจริง

นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้จัดซื้ออุปกรณ์ไฟหน้าบ้านจาก ไทวัสดุ โดยเลือกประเภทของโคมไฟที่มีลักษณะเหมาะสมกับบ้านริมทะเล พร้อมทั้งเตรียมหลอดไฟและสวิตช์สำหรับให้นักแสดงควบคุมการเปิด-ปิดจากหลังเวที



ภาพที่ 3.85: ภาพการจัดซื้ออุปกรณ์สำหรับใช้แสดง

ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.6.2 กระบวนการเตรียมงานก่อนติดตั้ง

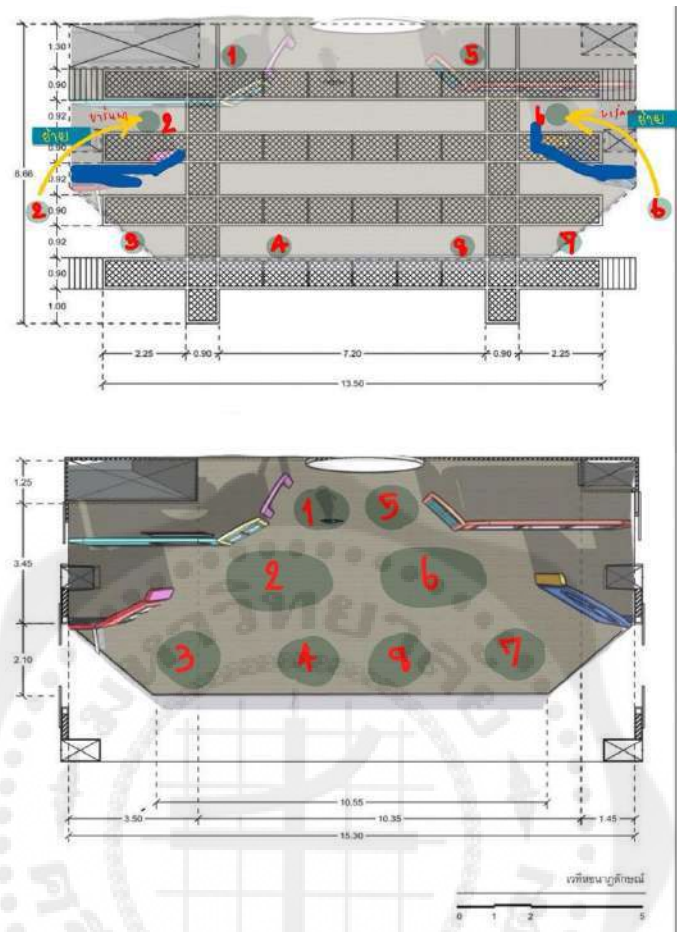
ในช่วงสัปดาห์ก่อนการแสดงจริง (เริ่มวันที่ 7 มีนาคม 2569) ผู้ศึกษามีระยะเวลาในการเตรียมงานจำกัด จึงต้องเริ่มจากการเคลียร์ระบบแสงเดิมออก และตรวจสอบอุปกรณ์ที่สามารถนำกลับมาใช้ต่อได้

จากนั้นได้ดำเนินการจัดระเบียบแผงควบคุมแสง (Lighting Console) และย้ายตำแหน่งมาไว้ด้านล่างของโรงละคร เพื่อให้สามารถมองเห็นภาพรวมของเวที ในขณะที่ทำงานได้อย่างชัดเจน พร้อมทั้งจัดทำแผนผังแสงเบื้องต้น (Lighting Plan) สำหรับใช้เป็นแนวทางในการติดตั้ง กระบวนการในขั้นตอนนี้ใช้ระยะเวลาประมาณ 2 วัน



ภาพที่ 3.86: ภาพแผงควบคุมแสง

ที่มา: ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.87: ภาพแผนผังแสงเบื้องต้น

ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.6.3 กระบวนการติดตั้งและทดลองแสง

ภายหลังจากการติดตั้งฉากเสร็จสมบูรณ์ (วันที่ 9 มีนาคม 2569) ผู้ศึกษาได้เริ่มดำเนินการติดตั้งและโพกัสแสง โดยแบ่งออกเป็น

- (1) การโพกัสแสงภาพรวมของเวที
- (2) การโพกัสแสงตามตำแหน่งการแสดงของนักแสดง (Blocking)
- (3) การติดตั้งไฟหน้าบ้านจำนวน 4 จุด สำหรับบ้าน 4 หลัง

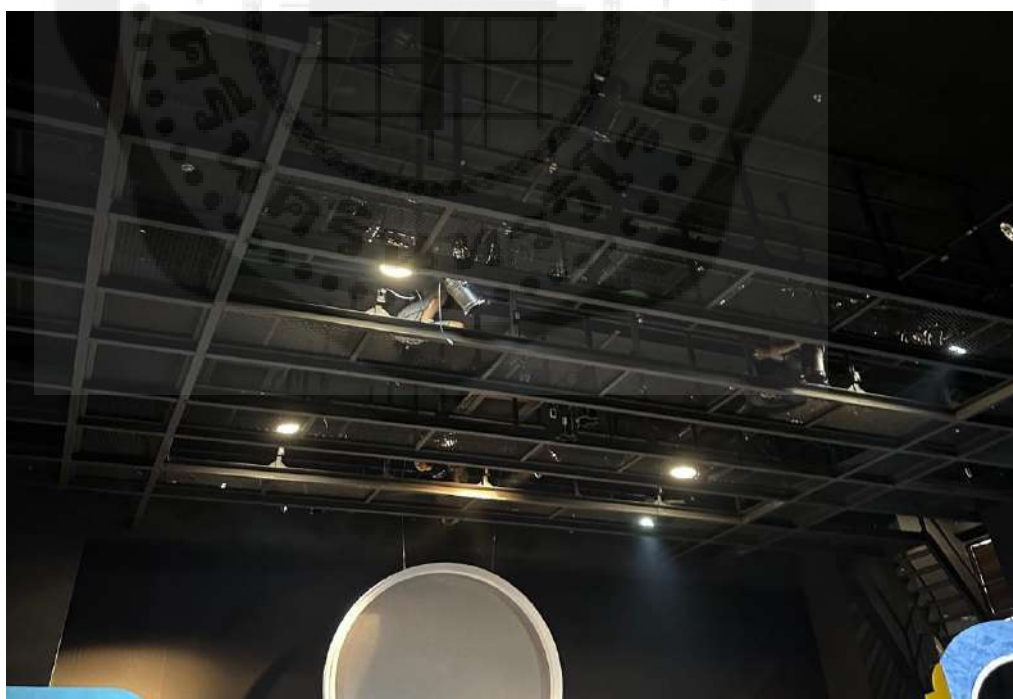
กระบวนการทำงานในช่วงนี้เป็นการทำงานควบคู่กับการซ้อมจริง โดยมีการปรับตำแหน่งแขวนไฟและโพกัสแสงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวของนักแสดง

: ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.89: ภาพการติดตั้งไฟกริ่ง

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.88: ภาพการแก้ไขตำแหน่งไฟ

ที่มา: ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.90: ภาพการไฟกั๊สไฟ

ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.6.4 การทดลองในรอบซ้อมใหญ่ (Dress Rehearsal)

ในวันที่ 10 มีนาคม 2569 ผู้ศึกษาได้ทดลองระบบแสงในรอบซ้อมใหญ่ โดยพยายามดำเนินการตามลำดับฉากให้ครบถ้วนมากที่สุด

อย่างไรก็ตาม การดำเนินงานยังไม่สมบูรณ์ เนื่องจากข้อจำกัดด้านเวลา ทำให้สามารถจัดทำได้เพียงโครงสร้างหลักของแสง โดยยังคงใช้คิวแสงจากระยะ 100% เป็นพื้นฐาน และปรับแก้ให้สอดคล้องกับโครงสร้างการแสดงในปัจจุบัน

ในส่วนของแสงเงาหลังฉาก (Silhouette) ผู้ศึกษาได้ทดลองใช้โคมไฟพาร์ขนาดใหญ่วัฒนกับแผ่นสี (Gel) แต่พบว่าขนาดของแสงยังไม่เหมาะสม แม้จะสามารถสร้างเงาได้ แต่ยังคงต้องปรับปรุงรูปแบบการใช้งานต่อไป



ภาพที่ 3.91: ภาพการทดลองทำเงาหลังฉาก
ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.6.5 ข้อเสนอแนะจากผู้สอน

จากการซ่อมใหญ่ ผู้ศึกษาได้รับข้อเสนอแนะสำคัญ ได้แก่

- (1) ควรลดการใช้แสงเฉพาะจุดที่ติดตามนักแสดง เนื่องจากรบกวนสายตาผู้ชม และควรใช้ร่วมกับแสงบรรยากาศให้มีความนิ่งมากขึ้น
- (2) ควรปรับแสงเงาหลังฉากให้เหมาะสมยิ่งขึ้น
- (3) ควรออกแบบแสงให้สัมพันธ์กับลำดับของสุริยุปราคามากขึ้น เพื่อให้สามารถสื่อ “เวลา” ได้ชัดเจน
- (4) ควรลดการเคลื่อนไหวของแสง และเน้นการเปลี่ยนแปลงที่มีนัยสำคัญ

3.6.6.6 สรุปกระบวนการพัฒนา

จากกระบวนการในช่วงการแสดงจริง ผู้ศึกษาได้ดำเนินงานภายใต้ข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากร โดยอาศัยการทดลอง ปรับแก้ และรับข้อเสนอแนะอย่างต่อเนื่อง

แม้การดำเนินงานบางส่วนจะยังไม่สมบูรณ์ แต่กระบวนการดังกล่าวช่วยให้เห็นแนวทางในการพัฒนาแสงให้มีความชัดเจนมากขึ้น ทั้งในด้านการสื่อสารเวลา การควบคุมจังหวะ และการใช้แสงเชิงสัญลักษณ์

3.6.7 การปรับปรุงแก้ไขก่อนการแสดงจริง (Pre-show Adjustment)

3.6.7.1 การปรับระดับความสว่างของไฟหน้าบ้าน

จากการทดลองในรอบซ้อมใหญ่ พบว่าไฟหน้าบ้าน (Practical Lighting) มีความสว่างมากเกินไป ส่งผลให้รับกวนบรรยากาศโดยรวมของเวที ผู้ศึกษาจึงแก้ไขโดยใช้วัสดุกรองแสง เช่น กระดาษ ห่อบริเวณโคมไฟ เพื่อลดความเข้มของแสงให้อยู่ในระดับที่เหมาะสม และสอดคล้องกับบรรยากาศของฉาก



ภาพที่ 3.92: ภาพห่อโคมไฟจริงด้วยกระดาษ

ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.7.2 การปรับอุณหภูมิสีของแสง (Color Temperature Adjustment)

หลอดไฟที่เลือกใช้ในปัจจุบันเป็นแบบปรับได้ 3 โทนสี เนื่องจากยังไม่มีข้อสรุปที่ชัดเจน อย่างไรก็ตาม จากการทดลองพบว่าแสงโทนอุ่น (Warm Light) เหมาะสมกับบริบทของฉากมากที่สุด ผู้ศึกษาจึงปรับแก้โดยการติดแผ่นสี (Gel) โทนสีส้มเพิ่มเติม เพื่อควบคุมอุณหภูมิสีของแสงให้ตรงตามแนวความคิดการออกแบบ



ภาพที่ 3.93: ภาพติดแผ่นเจล (Gel) ที่หลอดไฟ

ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.7.3 การพัฒนาแสงเงาหลังฉาก (Silhouette Lighting)

ในส่วนของการพัฒนาแสงเงาหลังฉาก ผู้ศึกษาได้เปลี่ยนจากการใช้โคมไฟพาร์ขนาดใหญ่มาก มาเป็นโคมไฟเฟรสนีล (Fresnel) ขนาดเล็กที่มีบานบังแสง (Barndoor) ซึ่งสามารถติดตั้งด้านหลังฉากได้สะดวกและควบคุมทิศทางของแสงได้แม่นยำมากขึ้น ส่งผลให้ภาพเงาที่ปรากฏมีความคมชัดและเหมาะสมกับการใช้งานจริง



ภาพที่ 3.94: ภาพการแก้ไขไฟเงา

ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.7.4 การตรวจสอบระบบและการทดลองรันจริง

ภายหลังการปรับปรุง ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตรวจสอบอุปกรณ์แสงทั้งหมดอีกครั้ง รวมถึงทดลองรันการแสดงผลเหมือนจริง (Run-through) เพื่อประเมินประสิทธิภาพของระบบแสงโดยรวม

ผลจากการทดลองพบว่า ระบบแสงมีความเสถียร สามารถควบคุมได้ตามแผนที่ออกแบบไว้ และมีความเหมาะสมเพียงพอสำหรับการนำไปใช้ในการแสดงจริง

3.6.8 การดำเนินงานในช่วงการแสดงจริง (Performance Execution)

3.6.8.1 วันแสดงจริงวันแรก

ก่อนเริ่มการแสดง ผู้ศึกษาได้ดำเนินการซ้อมในระยะสั้นร่วมกับนักแสดง และตรวจสอบระบบแสงทั้งหมด (System Check) เพื่อให้มั่นใจว่าอุปกรณ์ทุกชิ้นสามารถทำงานได้อย่างปกติ โดยไม่พบปัญหาในการใช้งาน

ในส่วนของอุปกรณ์ประกอบแสง ผู้ศึกษาได้เปลี่ยนถ่านสำหรับเทียนทุกชิ้น และชาร์จแบตเตอรี่ของไฟฉายให้พร้อมใช้งานอย่างครบถ้วน เพื่อป้องกันความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นระหว่างการแสดง

ผลลัพธ์ของการแสดงในวันแรกอยู่ในระดับที่น่าพอใจ แม้จะมีข้อผิดพลาดเกิดขึ้นบ้างในบางจุด เช่น ความคลาดเคลื่อนของจังหวะคิวแสงเล็กน้อย แต่โดยรวม ระบบแสงสามารถทำงานได้ตามแผนที่ออกแบบไว้ และสามารถสื่อสารอารมณ์และบรรยากาศของเรื่องได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาพที่ 3.95: ภาพการเตรียมพร้อมเพื่อการแสดง (1)

ที่มา: ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.96: ภาพการเตรียมพร้อมเพื่อการแสดง (2)
ที่มา: ผู้ศึกษา

3.6.8.2 วันแสดงจริงวันที่สอง

กระบวนการเตรียมความพร้อมก่อนการแสดงในวันที่สองยังคงดำเนินไปในรูปแบบเดียวกับวันแรก ทั้งในด้านการตรวจสอบระบบแสง การเปลี่ยนถ่านเทียน และการชาร์จอุปกรณ์ไฟฉาย

อย่างไรก็ตาม ในระหว่างการแสดง ผู้ศึกษาพบว่าประสิทธิภาพในการควบคุมคิวแสงลดลง โดยมีการกดคิวผิดพลาดหลายครั้ง ซึ่งส่งผลกระทบต่อความต่อเนื่องของจังหวะการแสดง

จากการประเมินภายหลัง พบว่าสาเหตุหนึ่งอาจมาจากจำนวนผู้ชมที่ค่อนข้างน้อย ทำให้บรรยากาศภายในโรงละครขาดปฏิกิริยาตอบสนอง (Audience Reaction) ส่งผลให้ผู้ศึกษารู้สึกประหม่าและขาดจังหวะในการควบคุมคิวแสง

อย่างไรก็ตาม แม้จะเกิดข้อผิดพลาดในเชิงเทคนิค แต่โดยภาพรวมของการแสดงยังคงอยู่ในระดับที่สามารถดำเนินต่อไปได้ และไม่ส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อความเข้าใจของผู้ชม

3.6.8.3 วันแสดงจริงวันที่สาม

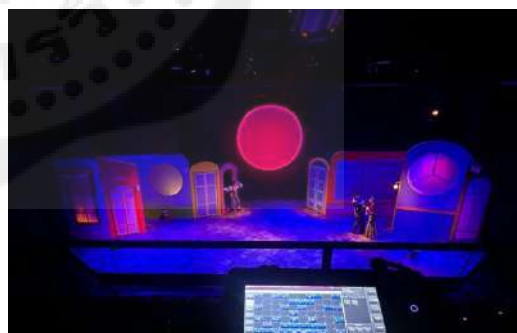
ในวันสุดท้ายของการแสดง ผู้ศึกษาได้เตรียมความพร้อมด้วยความตั้งใจ และความระมัดระวังมากยิ่งขึ้น โดยยังคงดำเนินการตรวจสอบอุปกรณ์และระบบ แสงอย่างครบถ้วนเช่นเดิม

ผลลัพธ์ของการแสดงในวันนี้อยู่ในระดับที่น่าพึงพอใจอย่างมาก โดยไม่พบข้อผิดพลาดในการควบคุมคิวแสง ระบบแสงสามารถทำงานได้อย่างแม่นยำและสอดคล้องกับจังหวะของการแสดงในทุกช่วง

นอกจากนี้ การควบคุมจังหวะและน้ำหนักของแสง (Lighting Timing and Intensity) มีความต่อเนื่องและชัดเจนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้ภาพรวมของการแสดงมีความสมบูรณ์ ทั้งในด้านอารมณ์ บรรยากาศ และการสื่อสารแนวคิดของเรื่อง

สรุปการดำเนินงานช่วงการแสดงจริง จากการดำเนินงานตลอดระยะเวลา 3 วันของการแสดงจริง พบว่าประสบการณ์ในการควบคุมแสงมีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง โดยเริ่มจากการปรับตัวในวันแรก การเผชิญกับข้อผิดพลาดในวันที่สอง และการสามารถควบคุมระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพในวันสุดท้าย

กระบวนการดังกล่าวสะท้อนให้เห็นถึงความสำคัญของประสบการณ์จริง (Practical Experience) และการปรับตัวของผู้ออกแบบแสงในการทำงานภายใต้สถานการณ์จริง ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อคุณภาพของการแสดงโดยรวม



ภาพที่ 3.97: ภาพบรรยากาศวันแสดงจริง

ที่มา: ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.98: ภาพรวมวันแสดงจริง (1)

ที่มา: จิร อังสุธรรมทัต



ภาพที่ 3.99: ภาพรวมวันแสดงจริง (2)

ที่มา: จิร อังศุธรรมทัต

3.6.9 การทำงานหลังการแสดงจบ (Post production)

ภายหลังจากเสร็จสิ้นการแสดง ผู้ศึกษาได้ดำเนินการรีออนระบบแสง (Strike) และจัดการอุปกรณ์ที่ใช้ในการแสดงอย่างเป็นระบบ เพื่อเตรียมความพร้อมสำหรับการใช้งานในโปรดักชัน(Production)ถัดไป

กระบวนการเริ่มจากการถอดอุปกรณ์แสงเฉพาะส่วนที่ผู้ศึกษาติดตั้งเพิ่มเติม ได้แก่ ไฟหน้าบ้าน (Practical Lighting) และระบบแสงหลังฉากสำหรับสร้างภาพเงา (Silhouette Lighting) โดยดำเนินการอย่างระมัดระวังเพื่อป้องกันความเสียหายของอุปกรณ์และโครงสร้างฉาก

นอกจากนี้ ผู้ศึกษาได้ทำการจัดเก็บอุปกรณ์ประกอบแสงทั้งหมด เช่น ไฟฉาย เทียน และอุปกรณ์ไฟฟ้าอื่น ๆ ให้เป็นหมวดหมู่ พร้อมทั้งตรวจสอบสภาพการใช้งานเบื้องต้น เพื่อให้สามารถนำกลับมาใช้ได้ในอนาคต

ในส่วนของโคมไฟเวที (Stage Lighting Instruments) ผู้ศึกษาได้รีออนเฉพาะบางจุดที่ไม่จำเป็นต้องการใช้งานในงานถัดไป และจัดสรรอุปกรณ์ที่ยังสามารถใช้งานต่อได้ให้คงอยู่ในระบบ เพื่อสนับสนุนการทำงานของทีมงานถัดไปอย่างต่อเนื่อง

กระบวนการรีออนและจัดเก็บอุปกรณ์ดังกล่าวไม่เพียงเป็นขั้นตอนด้านเทคนิคเท่านั้น แต่ยังสะท้อนถึงการทำงานอย่างมีระบบและความรับผิดชอบในฐานะผู้ออกแบบแสงที่ต้องคำนึงถึงการใช้ทรัพยากรร่วมกันในบริบทของการผลิตละครเวที

3.7 การพัฒนาและสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียเพื่อการแสดง

3.7.1 ขั้นตอนการทำงานก่อนการแสดง (pre-production)

3.7.1.1 ศึกษาตัวละครดั้งเดิม

ในกระบวนการการออกแบบเสียงและมัลติมีเดีย ผู้ศึกษาได้ศึกษาตัวละครดั้งเดิมของ เรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...? ซึ่งดัดแปลงมาจากบทประพันธ์ต้นฉบับของ วิลเลียม เชกสเปียร์ (William Shakespeare) เรื่อง “The Comedy Of Errors” และได้ตีความบริบท คอนเซ็ปต์(Concept) และ คีย์เวิร์ด(Keyword) คือ “Errors ≠ Accuracy” ซึ่งหมายถึงการลดทอนความแม่นยำเพื่อนำเสนอข้อผิดพลาดให้ชัดเจน โดยคีย์เวิร์ดมีดังนี้ นอกรอบ(Rebel), สดใส(Cheerful), เสียดสี(Satire) จนนำไปสู่แนวทางการนำเสนอละครเรื่อง The Comedy Of Errors ในรูปแบบเมตาเธียเตอร์ (Meta Theatre)



ภาพที่ 3.100: สไลด์นำเสนอสำหรับอดิชน์โปรดักชั่น The Comedy Of Errors

ที่มา: ผู้ศึกษา

3.7.1.2 การกำหนดทิศทางในการนำเสนอ

จากการศึกษาตัวละครดั้งเดิม The Comedy Of Errors ร่วมกับผู้กำกับและฝ่ายออกแบบองค์ประกอบศิลป์ เพื่อให้การออกแบบเสียงและมัลติมีเดีย และการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในฝ่ายอื่น ๆ เห็นภาพและบริบทไปในทางเดียวกัน จึงได้มีการเวิร์คช็อป (Workshop) การสร้างเมืองโดยใช้เทคนิคภาพตัดปะ (Collage

Art) เพื่อให้ทิศทางของภาพรวมและบริบทที่จะนำเสนอไปในทางเดียวกัน ซึ่งหลังจากการทำเวิร์คช็อป (Workshop) ผู้ศึกษาได้กำหนดทิศทางการนำเสนอ มัลติมีเดียให้ทำหน้าที่หลักคนดูให้รู้สึกตัวว่าเป็นเพียงการชมละครไม่ใช่เรื่องจริง ตามรูปแบบเมตาเธียเตอร์ (Meta Theatre) ที่ผู้กำกับได้กำหนดไว้ ผ่านการบรรยาย ฉากและการกระทำเป็นตัวอักษรในด้านมัลติมีเดียและการใช้เทคนิคการตัดเสียง ฉับพลัน (Cut) ในด้านเสียง

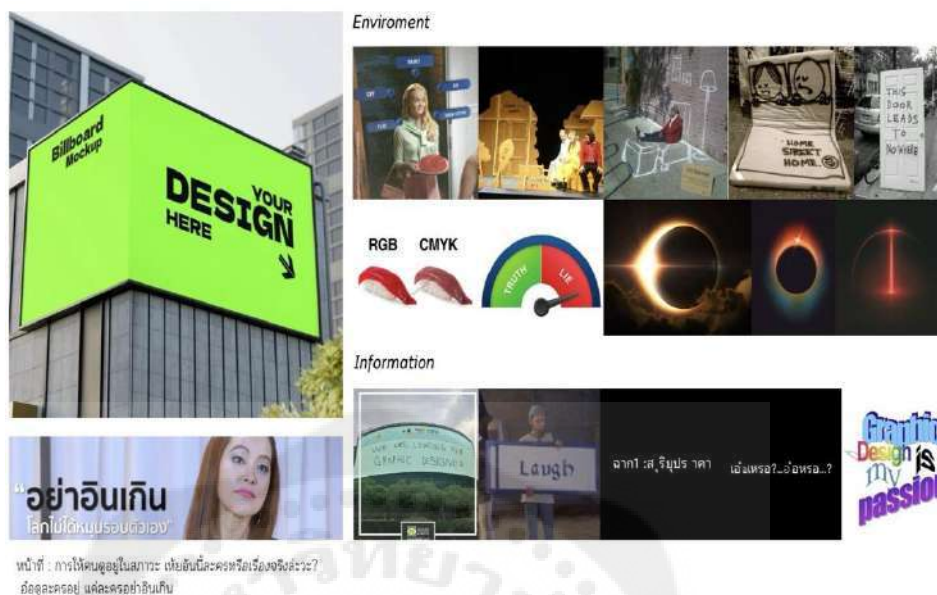
3.7.1.3 การวิเคราะห์บทละครและการค้นคว้าข้อมูลอ้างอิงเพื่อใช้ในการออกแบบ

จากการอ่านและวิเคราะห์บทละครที่ดัดแปลงแล้ว เรื่อง The Errors เอ้อเห รอ?...อ้อหรือ...? ผู้ศึกษาได้ค้นคว้าหาข้อมูลจากภาพยนตร์และงานศิลปะที่ใช้การใช้ ข้อความหรือตัวอักษร(Text)ในการสื่อสารเพื่อทำหน้าที่บอกสถานะความไม่สมจริง หรือผลักคนดูให้รู้สึกตัวว่าเป็นเพียงการชมละครไม่ใช่เรื่องจริงตามที่กล่าวข้างต้น เพื่อนำมาต่อยอดการออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดียให้เข้ากับรูปแบบการนำเสนอ และเหมาะสมกับเนื้อเรื่อง

3.7.2 กระบวนการเตรียมตัวก่อนการแสดง (pre-production)

3.7.2.1 การส่งความคืบหน้า 30%

หลังจากการดำเนินตามกระบวนการทำงานก่อนการแสดงที่ได้กำหนด รูปแบบการนำเสนอและค้นคว้าข้อมูล ผู้ศึกษาได้เริ่มจากการกำหนดขอบเขตหน้าที่ และพื้นที่ในการฉายภาพของมัลติมีเดีย โดยมีแรงบันดาลใจมาจากภาพยนตร์เรื่อง “Asteroid City” และ แอนิเมชัน(Animation) เรื่อง “Shrek” ที่มีการใช้ข้อความ บ่งบอกและบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้น ทั้งการขึ้นตัวอักษรผ่านคำบรรยายภาพ(Sub-Title) และผ่านวัตถุ เช่น ป้ายถ้อย ผู้ศึกษาจึงได้หาพื้นที่ในการฉายมีเดียให้เข้ากับบริบทเมือง ร่วมกับฝ่ายออกแบบฉาก ซึ่งได้ข้อตกลงที่จะใช้พื้นที่การฉายเป็น ป้ายสื่อโฆษณา กลางแจ้งขนาดใหญ่ (Outdoor Advertising) ที่มักจะติดตั้งบริเวณที่มีการสัญจรไป มาอย่างสับสนหรือมั่วสุม เช่นเดียวกับสถานที่ในเรื่อง



ภาพที่ 3.101: สไลด์นำเสนอความคืบหน้า 30%

ที่มา: ผู้ศึกษา

โดยในด้านการออกแบบเสียง เพื่อให้สอดคล้องกับหน้าที่การทำให้คนดูรู้สึกตัวว่าเป็นเพียงการชมละครไม่ใช่เรื่องจริง นอกจากจะใช้เทคนิคการตัดเสียง (Cut) แล้ว ผู้ศึกษาได้กำหนดภาพรวมของเสียงให้มีความสมจริง (Realistic) น้อยที่สุด โดยการใช้ดนตรีที่มีแค่ทำนองจากเครื่องดนตรีเป็นหลัก และเพื่อให้สอดคล้องกับความเชื่อที่ฝ่ายออกแบบแสงและเครื่องแต่งกายได้สร้างขึ้นเกี่ยวกับสุริยุปราคา และดวงอาทิตย์ที่ส่งผลให้มี มู้ด-โทน (Mood-Tone) ที่สดใส การออกแบบเสียงจึงเน้นการใช้เพลงบรรเลง (Instrumental Music) จากเครื่องดนตรีทองเหลืองที่บรรเลงแนวเพลงแจ๊ส เชื่อมโยงกับความเชื่อเรื่องดวงอาทิตย์ด้านโทนสีของเครื่องดนตรีและความสดใสของทำนอง



เชื่อมโยงกับความเชื่อมโยงของเสียงที่มีลักษณะ 'Jazz' คือเสียงที่ต่อเนื่องกันและมีอารมณ์ดี มีอิสระ ขดไข mood & tone ของ sound board ในเรื่องนี้อยู่ในความสนุกสนานของ เพลง Jazz ซึ่งมีเสียงบรรเลงที่ขึ้นกลืนกันจาก sound board

Slide 307: มัลติมีเดีย

Scene 1

- * 307 - in the room (sound) - เสียง - 307 - in the room
- * "in the room" (เสียง) - เสียง - 307 - in the room
- * "in the room" (เสียง) - เสียง - 307 - in the room
- * "in the room" (เสียง) - เสียง - 307 - in the room
- * "in the room" (เสียง) - เสียง - 307 - in the room

Scene 2

- * 307 - in the room (เสียง) - เสียง - 307 - in the room
- * 307 - in the room (เสียง) - เสียง - 307 - in the room
- * 307 - in the room (เสียง) - เสียง - 307 - in the room
- * 307 - in the room (เสียง) - เสียง - 307 - in the room
- * 307 - in the room (เสียง) - เสียง - 307 - in the room

Slide 307: มัลติมีเดีย

- 307 - in the room (เสียง) - เสียง - 307 - in the room
- 307 - in the room (เสียง) - เสียง - 307 - in the room
- 307 - in the room (เสียง) - เสียง - 307 - in the room
- 307 - in the room (เสียง) - เสียง - 307 - in the room
- 307 - in the room (เสียง) - เสียง - 307 - in the room

ภาพที่ 3.102: สไลด์นำเสนอ (2), คิวและบอร์ดชาวนในการส่งความคืบหน้า 30%

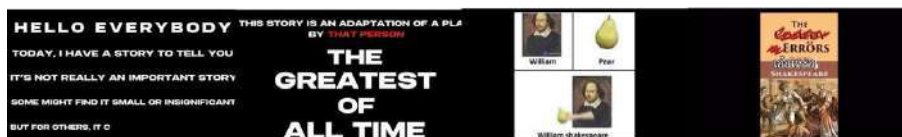
ที่มา: ผู้ศึกษา

(1) สรุปการส่งความคืบหน้า 30%

ผู้ศึกษาได้รับคำแนะนำให้ปรับเปลี่ยนพื้นที่การฉายมีเดียให้มีความทันสมัยน้อยลงหรือเป็นการฉายโดยไม่ต้องมีพื้นที่รองรับเพื่อให้เข้ากับคอนเซปต์(Concept) มากขึ้น ผู้ศึกษาจึงได้ทดลองปรับเปลี่ยนพื้นที่ตามคำแนะนำในการส่งความคืบหน้าครั้งต่อไป

3.7.2.2 การส่งความคืบหน้า 50%

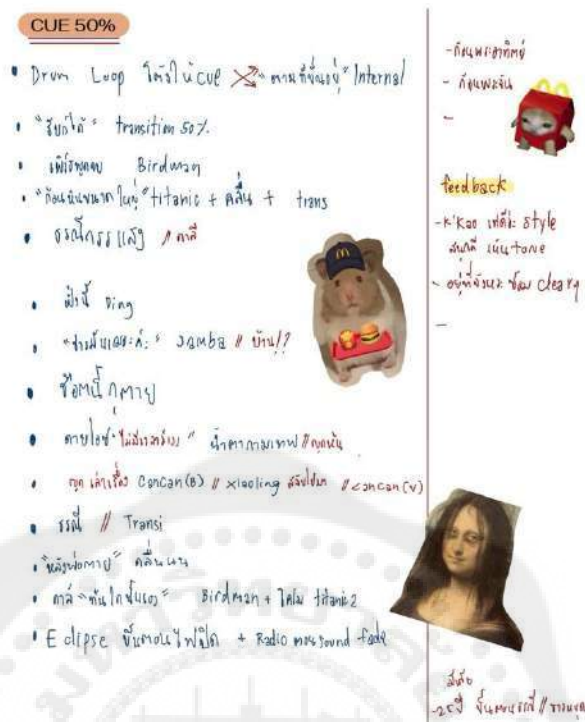
หลังจากได้รับคำแนะนำในการส่งความคืบหน้า 30% ให้ปรับเปลี่ยนพื้นที่การฉายมีเดีย ผู้ศึกษาได้ทดลองและลงมือทำการฉายสื่อมัลติมีเดียในเทศกาลปล่อยผี ควบคู่ไปกับการควบคุมการออกแบบเสียงและมัลติมีเดียให้เป็นไปตามธีม (Theme) และคีย์เวิร์ด (Keyword) ใหม่ที่มีร่วมกัน คือ เหมือนที่ต่าง ต่างที่เหมือน, สับสน วุ่นวาย ผสมผสาน, ตัวตน(?) โดยคอนเซปต์(Concept)ของการออกแบบเสียงและมัลติมีเดียยังคงเดิมแต่ได้เพิ่มการอ้างอิง(Reference) จากงานศิลปะแนวภาพตัดปะ(Collage Art) ของบาร์บารา ครูเกอร์(Barbara Kruger) ที่มีแนวคิดการตั้งคำถามกับทุนนิยมและคำโฆษณาโดยการใช้รูปภาพและข้อความมานำเสนอเป็นงานศิลปะ



ภาพที่ 3.104: สไลด์นำเสนอมีเดียสำหรับฉายในการส่งเสริมความคืบหน้า 50%
ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.105: บอร์ดชาวนด์ และ ภาพขณะฉายมีเดียระหว่างการแสดงในเทศกาลปล่อยผี
ที่มา: ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.106: คิวชาวนัดสำหรับการส่งความคืบหน้า 50%

ที่มา: ผู้ศึกษา

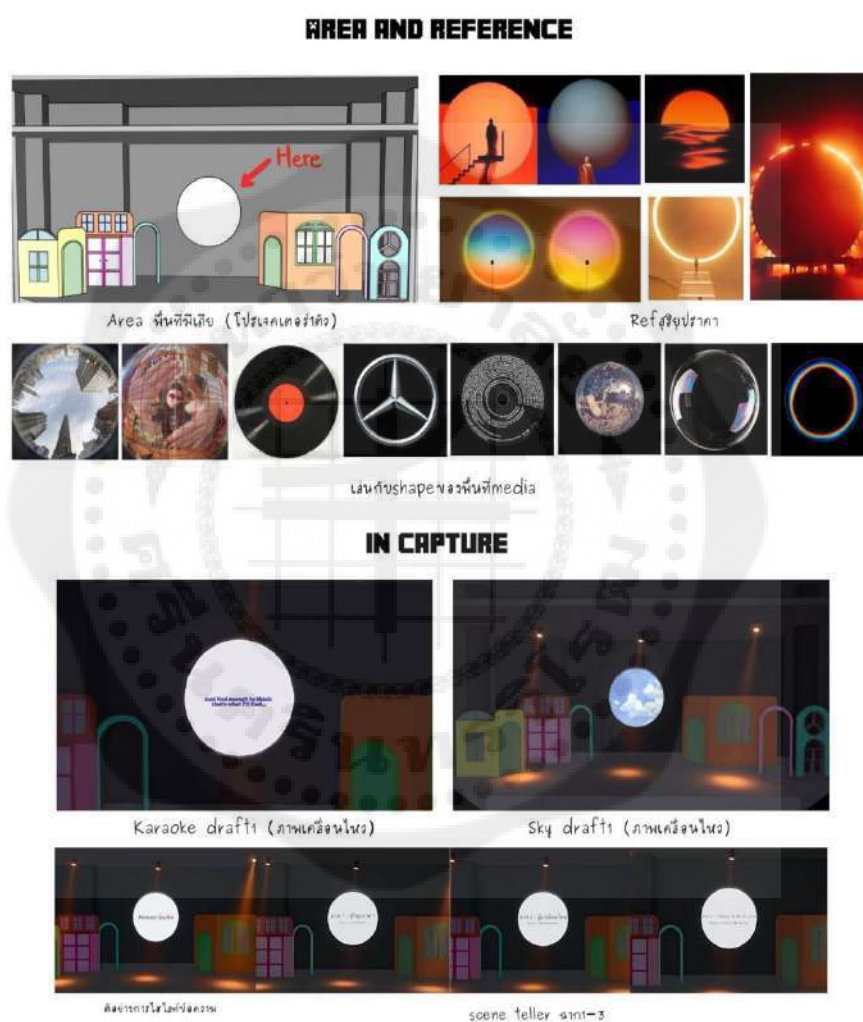
(1) สรุปการส่งความคืบหน้า 50%

แนวคิดการออกแบบเสียงและมัลติมีเดียในครั้งนี้สามารถนำไปต่อยอดได้ในอนาคต และเนื่องจากการได้ทดลองจริงในเทศกาลปล่อยผี ทำให้เห็นภาพรวมที่ชัดเจนขึ้นรวมถึงการเห็นข้อจำกัดของอุปกรณ์ที่มีกับการทำงานร่วมกับแสง ผู้ศึกษาจึงได้รับคำแนะนำด้านพื้นที่ในการฉายภาพให้มีพื้นที่ที่ชัดเจนร่วมกับฉากอีกครั้ง โดยให้พื้นที่ที่ทำการฉายเป็นสีขาวเพื่อให้มองเห็นได้ชัดและเป็นรูปทรงวงกลมที่สามารถนำไป ต่อยอดกับสุริยุปราคาได้

3.7.2.3 การส่งความคืบหน้า 70%

ผู้ศึกษาได้นำคำแนะนำและสื่อมัลติมีเดียที่ใช้งานในเทศกาลปล่อยผีมาต่อยอด โดยการปรับเปลี่ยนพื้นที่การฉายเป็นพื้นที่วงกลมในฉาก และการสร้างสื่อที่ใช้ในงานให้สอดคล้องกับรูปทรงของพื้นที่ควบคู่ไปกับเนื้อเรื่องในการส่งความคืบหน้า 70% (ฉาก 1-3) แบ่งออกเป็น 2 ส่วน คือ การทำมีเดียที่มีข้อความบอกฉากและมีเสียงประกอบบรรยากาศ เช่น ท้องฟ้า และแผ่นไว้นิลทองคู่กับข้อความเนื้อเพลงที่ได้แรงบันดาลใจจากภาพตัดปะในช่วงที่มีการร้องคาราโอเกะ โดยได้ทำการฉายจริงขณะส่ง

ความคืบหน้าและทำแบบจำลอง(Mock up)ร่วมกับฉากในโปรแกรม Capture ให้เห็นภาพรวมร่วมกันให้ชัดเจนมากยิ่งขึ้น และในส่วนของการออกแบบเสียงมีการแก้ไขตามการปรับบริบทของการกำกับในฉาก1 ให้มีความคลุ่มเครือระหว่างละครกับสภาวะความเป็นจริงมากขึ้นแต่ภาพรวมของการออกแบบเสียงยังคงเดิม



ภาพที่ 3.107: สไลด์สำหรับการนำเสนอความคืบหน้า 70%
ที่มา: ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.109: สไลด์นำเสนอมีเดียสำหรับฉายในการส่งความคืบหน้า 70%

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.108: ภาพขณะซ้อมและส่งความคืบหน้า 70%

ที่มา: ผู้ศึกษา

CUE 70% (หลังเปลี่ยน)

Scene 1

- 119, 1-2, 1
- ยืน

- All The world (c)
- "สละบพ" เปิดประตู // ปิดประตู
- เครื่องเคาะเบญจการณ (เครื่องดนตรี) Love's serenade
- "กักขัง (T) // ปล่อย"
- ดนตรีเปียโน // เพลงประกอบ // ฟังเสียงดนตรี
- นักร้อง (I) // นักร้อง

Active

Scene 2

- Perth (o) ใจดี!
- "ร้องเพลง" Song for father
- Perth with Angel eyes
- Watermelon

Scene 3

- I Need นักร้อง // ดนตรี
- ดนตรี นักร้อง คือเพลง Angel eyes?

- ดนตรี

- นักร้อง

- เพลงประกอบ: 1/1/1/1/1

- Scene Perth Monolog
ของพ่อ (Sonnet 130)

- Perth & Dali

- ดนตรี นักร้อง

- เพลงประกอบ: 1/1/1/1/1

Scene Perth

ใจดี ร้อง เพลง 1/1/1/1/1

ภาพที่ 3.110: คิวชาวนัดสำหรับการส่งความคืบหน้า 70%

ที่มา: ผู้ศึกษา

(1) สรุปการส่งความคืบหน้า 70%

ในการส่งความคืบหน้า 70% การออกแบบเสียงและมัลติมีเดียสามารถนำไปต่อยอดในการส่งความคืบหน้า 100% ได้ โดยผู้ศึกษาได้นำไอเดียจากการส่งครั้งนี้ไปต่อยอดกับบทละครสำหรับการส่งความคืบหน้าครั้งต่อไป

3.7.2.4 การส่งความคืบหน้า 100%

ผู้ศึกษาได้นำการส่งความคืบหน้า 70% มาต่อยอดควบคู่กับบทละครสำหรับการส่งความคืบหน้า 100% (ฉาก 1-6) ตามคำแนะนำโดยเพิ่มการเล่นกับรูปทรงวงกลมมากขึ้น ผู้ศึกษาจึงได้เพิ่มหลอดเปอร์เซ็นต์การโหลดที่เป็นวงกลมเพื่อบอกคิวนักแสดงในช่วงเริ่มของการแสดง และเพิ่มการใช้เลนส์ฟิชอาย (Fish-eye lens) เป็นภาพมุมมองจากตาแมวประตูดนตรีในฉากที่ 5

ในด้านการออกแบบเสียงยังคงใช้ Percussion Jazz Drum เป็นหลักโดยในแต่ละฉากจะใช้เพลงที่มีทำนองใกล้เคียงกัน แต่ให้ความรู้สึกที่ต่างกัน เช่น ฉากที่ 5

เป็นการใช้เพลงเดียวกันทั้งฉากแต่เลือกใช้ช่วงที่เร็วขึ้นเรื่อย ๆ ของเพลงตามการกระทำและอารมณ์ของตัวละคร

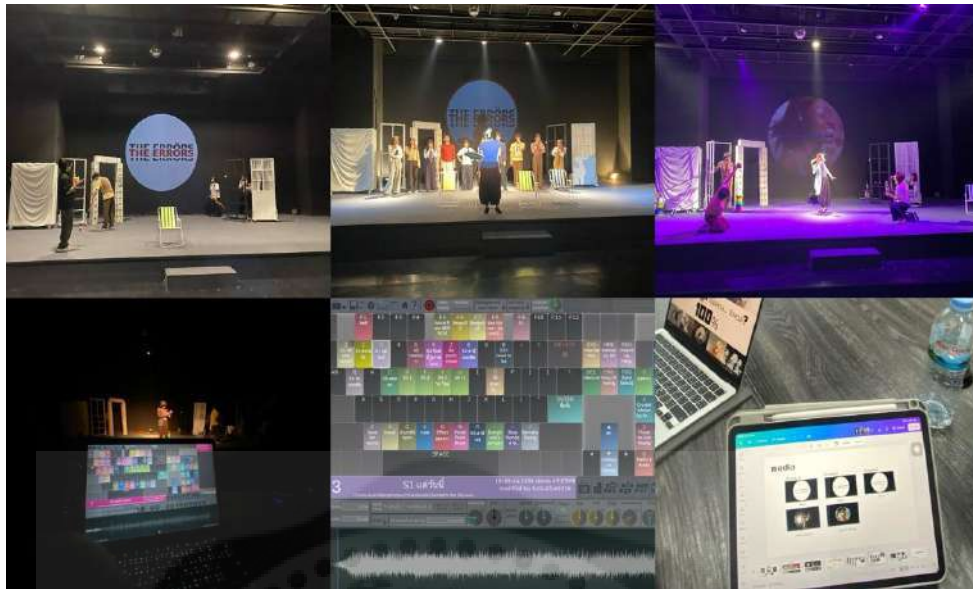


ภาพที่ 3.111: สไลด์สำหรับการนำเสนอความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.112: สไลด์นำเสนอมีเดียสำหรับฉายในการส่งความคืบหน้า 100%
ที่มา: ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.113: ภาพขณะซ้อมและส่งความคืบหน้า 100%

ที่มา : ผู้ศึกษา

(1) สรุปการส่งความคืบหน้า 100%

ผู้ศึกษาได้รับคำแนะนำให้ลองย้อนกลับไปใช้เทคนิคในช่วงการส่งความคืบหน้า 50% และการต่อยอดกับรูปทรงวงกลมมากขึ้นในด้านของมิติเดียว ในส่วนของการออกแบบเสียงผู้ศึกษาได้รับคำแนะนำให้ลดเทคนิคการตัดเสียง(Cut)ให้น้อยลง และให้ลองทำเพลย์ลิสต์ (Playlist) ของเพลง Jazz ที่จะใช้ตามประเภทของแต่ละฉาก

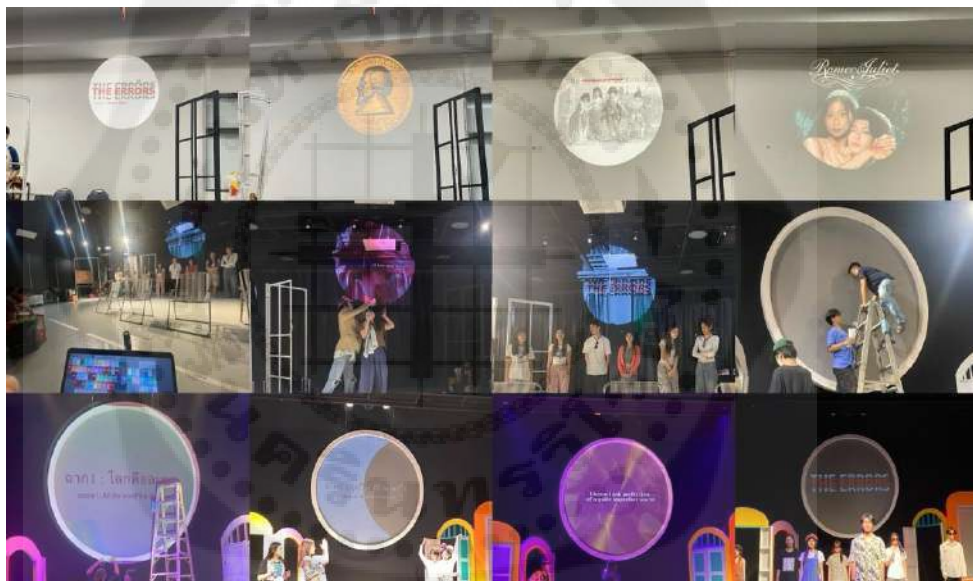
3.7.2.5 ปัญหาและแนวทางแก้ไข

ในการส่งความคืบหน้า 100% บทละครนั้นยังไม่เสร็จสมบูรณ์ การออกแบบเสียงและมัลติมีเดียจึงยังไม่สามารถเห็นองค์รวมได้ เมื่อบทเสร็จจึงดำเนินการทำงานให้รวดเร็วที่สุดเพื่อให้ทันก่อนวันแสดงจริง เมื่อบทละครเสร็จสมบูรณ์ผู้ศึกษาจึงได้ศึกษาบทละครและได้นำคำแนะนำจากครั้งก่อนๆมาต่อยอดควบคู่กับบทละคร เพื่อออกแบบสื่อมัลติมีเดียให้เสร็จและนำมาฝึกซ้อมให้แม่นยำกับคิวนักแสดงในระยะเวลาที่กระชั้นชิด

3.7.3 ขั้นตอนการผลิตผลงานด้านออกแบบ (Production)

3.7.3.1 ช่วงก่อนการแสดงจริง

เมื่อบทละครเสร็จสมบูรณ์ผู้ศึกษาได้ออกแบบสื่อมัลติมีเดียและออกแบบเสียงตามบทละครในส่วนที่เหลืออยู่ให้เห็นภาพรวมมากที่สุดและได้ปรับแก้ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาเรื่อย ๆ ควบคู่กับการซ้อมพร้อมคิวนักแสดงเพื่อให้การแสดงออกมาสมบูรณ์ที่สุด เมื่อได้สถานที่และพื้นที่จริงแล้วจึงทดลองจัดวางอุปกรณ์สำหรับการฉายอย่างโปรเจคเตอร์ (Projector) ในตำแหน่งที่พอดีกับพื้นที่วงกลมและทดลองกับผ้าที่ใช้ซึ่งว่าจะไม่เกิดการสะท้อนและสามารถมองเห็นชัดเจน รวมถึงทดลองการปรับความดังเบาเสียง(Volume) กับสถานที่จริงว่าส่งผลต่อคือนักแสดงหรือไม่



ภาพที่ 3.114: ภาพขณะทดลองมีเดียสำหรับการแสดงจริง

ที่มา: ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.115: คิวและบอร์ดชวาร์ดสำหรับรอบการแสดงจริง
 ธีม : ผู้ศึกษา

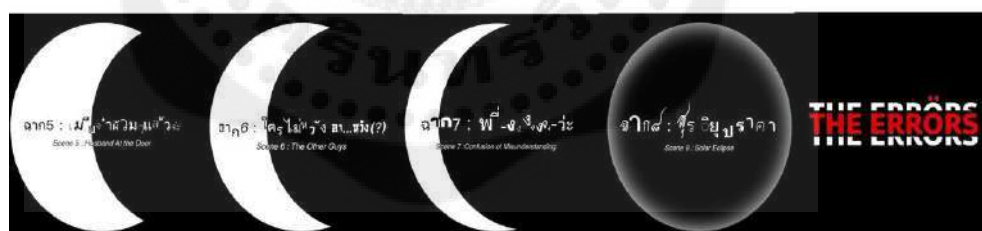
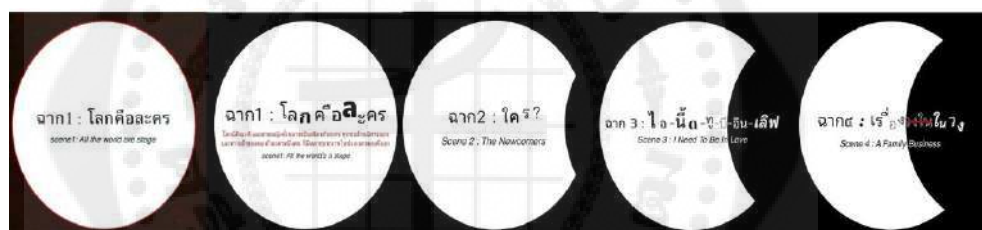


ภาพที่ 3.116: สไลด์นำเสนอมีเดียสำหรับฉายในรอบการแสดงจริง (1)
 ธีม: ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.117: สไลด์นำเสนอมีเดียสำหรับฉายในรอบการแสดงจริง (2)

ที่มา: ผู้ศึกษา



ภาพที่ 3.118: สไลด์นำเสนอมีเดียสำหรับฉายในรอบการแสดงจริง (3)

ที่มา: ผู้ศึกษา

3.7.3.2 ช่วงรอบการแสดงจริง

(1) รอบที่ 1 วันพฤหัสบดี ที่ 13 มีนาคม 2569

มีข้อผิดพลาดด้านเสียงเรื่องคิวและระดับเสียงที่เพิ่งเพิ่มมาใหม่เล็กน้อยแต่ไม่ได้ส่งผลให้ภาพรวมหรืออารมณ์ร่วมทางการรับชมเปลี่ยน ในด้านมัลติมีเดียมีคำแนะนำเรื่อง การเปลี่ยนผ่าน(Transition) และ เอฟเฟกต์(Effect)ให้ราบรื่นมากขึ้น

(2) รอบที่ 2 วันศุกร์ ที่ 13 มีนาคม 2569

เมื่อปรับแก้ตามคำแนะนำ การแสดงในด้านของเสียงและมัลติมีเดียก็ราบรื่น มีการล่าช้าของคิวนิดหน่อย และมีการกระพริบของโปรเจคเตอร์(Projector) เล็กน้อยเนื่องจากเครื่องร้อนแต่ไม่ได้ส่งผลให้ภาพรวมเปลี่ยน

(3) รอบที่ 3 วันเสาร์ ที่ 14 มีนาคม 2569

การแสดงราบรื่นไม่มีข้อผิดพลาด



ภาพที่ 3.119: ภาพขณะฉายมีเดียในรอบการแสดงจริง
ที่มา: ผู้ศึกษา

3.7.4 ขั้นตอนการทำงานหลังการแสดง (post-production)

ผู้ศึกษาได้เก็บและส่งต่ออุปกรณ์ในการเชื่อมต่อระบบเสียงและฉายภาพ เช่น สาย HDMI และ Projector พร้อมทั้งบอกข้อผิดพลาดและวิธีแก้ที่เกิดขึ้นในการทำงานของตนเองให้กับโปรดักชั่นถัดไป

บทที่ 4

สรุปผลจากการศึกษาค้นคว้าและสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 สรุปผลการศึกษาระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านการแสดงและการกำกับการแสดง ในรูปแบบละครเวที เรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...?

4.1.1 สรุปผลการศึกษาด้านการกำกับการแสดง

ระยะเวลาการทำงานร่วม 8 เดือน นับเป็นการเดินทางที่ยาวนานสำหรับการสร้างสรรค์ละครเวทีหนึ่งเรื่อง แต่ในแง่ของพื้นที่สำหรับการทดลองและการศึกษา ระยะเวลานี้ก็ถือว่าเหมาะสมต่อการเรียนรู้และเติบโต การได้ทำละครเต็มเรื่องนับเป็นสิ่งที่ไม่ง่าย ยิ่งเมื่อเป็นครั้งแรก ก็ยังเป็นเรื่องที่ยากที่จะทำให้งานในระยะยาวเช่นนี้ออกมาสมบูรณ์แบบโดยไม่มีข้อผิดพลาดเลย ตลอดเส้นทางที่ผ่านมาจึงเต็มไปด้วยข้อผิดพลาดเรียงรายเมื่อมองย้อนกลับไป แต่ทั้งหมดนั้นล้วนคือสิ่งที่หล่อหลอมคนคนหนึ่งให้เติบโตขึ้นมา

ความผิดพลาดทั้งหมดคงไม่สามารถใส่ลงในช่อง "ปัญหาที่พบ" และ "แนวทางแก้ไข" ได้ทั้งหมด เพราะมีรายละเอียดที่ขบะเอียดมากมาย ทั้งปัญหาด้านการสื่อสารของตัวผู้ศึกษาเอง แนวทางการนำเสนอที่บางครั้งสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการ และบางครั้งก็เคลื่อนไปในทิศทางที่ไม่ได้คาดหวังไว้ ตลอดจนความไม่แน่ใจในช่วงตอนจบของเรื่องว่าจะออกมาในรูปแบบใด อย่างไรก็ตาม ทุกสิ่งที่ผ่านมัล้วนเป็นบทเรียนที่ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้และยอมรับว่าตนเอง "มีอะไร" และ "ไม่มีอะไร" ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญอย่างยิ่งต่อการเติบโต เพราะเราไม่สามารถหยุดอยู่กับที่ หรือทำสิ่งเดิมซ้ำ ๆ แล้วคาดหวังผลลัพธ์ที่แตกต่างได้ ทุกการตัดสินใจไม่เคยมีถูกหรือผิดอย่างเด็ดขาด หากแต่เป็นการเลือกสิ่งที่เหมาะสมที่สุดจากตัวแปรทั้งหมดที่มีในขณะนั้น ซึ่งสุดท้ายแล้วก็อาจจะผิดพลาดได้อยู่ดี ไม่มีใครรู้

ในการทำงานครั้งนี้ ผู้ศึกษาประสบกับข้อผิดพลาดที่ต้องพัฒนาและปรับแก้ต่อเนื่อง จนกระทั่งวันสุดท้ายของการแสดง เรียนรู้จากอัตราของตัวเอง จากความเศร้าโศก และจากการเดินไปในความมืดอย่างกล้าหาญ แต่สิ่งที่ผู้ศึกษาได้เรียนรู้มากที่สุด คือการพาผู้คนที่เดินทางมาด้วยกันก้าวต่อไปอย่างไร วิธีที่จะนำพาเพื่อนร่วมทางที่อาจกลัวความมืด ให้ก้าวเดินไปในทิศทางที่เราเชื่อว่าใช้ร่วมกัน เพราะการสร้างสรรค์ละครเวทีไม่อาจทำได้ด้วยคนเพียงคนเดียว ทุกฝ่ายล้วนมีส่วนสำคัญที่ทำให้ผลงานนี้เกิดขึ้นได้อย่างสวยงามในรูปแบบของแต่ละคนที่สุด

จากการศึกษากระบวนการในการกำกับการแสดงเรื่อง “The Errors เอ้อหรือ?... อ้อหรือ...?” ผู้ศึกษาได้นำเอาองค์ความรู้ทางด้านศิลปะมาประยุกต์ใช้ในการทำงานครั้งนี้ โดยจากการศึกษาผู้ศึกษาสรุปผลการทำงานได้ดังนี้

4.1.2 สรุปผลการศึกษาด้านการแสดง

จากการเรียนรู้และการฝึกฝนในฐานะนักแสดง ทำให้ได้เข้าใจตัวเองมากขึ้น และค่อย ๆ ยอมรับในสิ่งที่ตนเองเป็น ทั้งในด้านจุดแข็งและข้อจำกัด พร้อมกันนั้นยังได้เรียนรู้ถึงความสำคัญของการทำงานร่วมกับผู้อื่น การเปิดใจยอมรับความคิดเห็นและสิ่งใหม่ ๆ ที่เข้ามา รวมถึงการฝึกปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ที่หลากหลายอยู่เสมอ กระบวนการเหล่านี้หล่อหลอมให้สามารถเป็นนักแสดงที่มีความยืดหยุ่น พร้อมสำหรับการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ไม่ยึดติดกับวิธีการเดิม ๆ และสามารถรับโจทย์ใหม่แล้วปรับตัวได้อย่างรวดเร็ว

นอกจากนี้ ยังได้ฝึกการรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นโดยไม่ยึดตัวเองเป็นศูนย์กลาง ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการทำงานร่วมกับผู้อื่นที่สำคัญ ควบคู่ไปกับการมีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ ทั้งในด้านการเตรียมตัว การตรงต่อเวลา และการทำหน้าที่ของตนเองให้ดีที่สุด อีกทั้งยังตระหนักถึงความสำคัญของการดูแลสุขภาพทั้งร่างกาย จิตใจ และเสียง เพื่อให้พร้อมต่อการแสดง การเตรียมความพร้อมทั้งด้านพลังงานและสภาวะจิตใจจึงเป็นสิ่งที่ไม่อาจละเลยได้

การเป็นนักแสดงยังเปิดโอกาสให้ได้ท้าทายตัวเอง ออกนอกกรอบความคุ้นเคย และเรียนรู้เครื่องมือทางการแสดง (acting tools) ใหม่ ๆ อยู่เสมอ ที่สำคัญคือการพัฒนา ความเข้าอกเข้าใจ (empathy) ต่อตัวละคร แม้ว่าตัวละครนั้นจะมีจุดยืนทางความคิดหรือตรรกะที่แตกต่างจากตัวนักแสดง แต่เราสามารถวางอัตตาของตนเองลง และพยายามเข้าไปยืนอยู่ในมุมมองของตัวละคร เพื่อเข้าใจเหตุผลและแรงจูงใจของเขาได้ สุดท้าย การฝึกการอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้า และการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าบนเวที ก็เป็นอีกหนึ่งทักษะสำคัญที่ช่วยให้สามารถดำเนินการแสดงต่อไปได้อย่างราบรื่น แม้จะเกิดเหตุการณ์ที่ไม่คาดคิดขึ้นก็ตาม แต่การอยู่ในสภาวะปัจจุบันร่วมกับคู่แสดงจะทำให้สถานการณ์ผ่านพ้นไปได้ด้วยดี

ทั้งหมดนี้ล้วนเป็นประสบการณ์ที่มีคุณค่าและส่งเสริมการเติบโตในฐานะนักแสดงที่ดีต่อไปในอนาคต

4.2 สรุปผลการศึกษาค้นคว้าหาแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานด้านการออกแบบเพื่อการแสดงอันประกอบด้วย การออกแบบฉาก การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบแสง และการออกแบบมีเดีย ในรูปแบบของละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อเธอ?...อ้อเธอ...?

4.2.1 สรุปผลการศึกษากระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์ฉากเพื่อการแสดง

จากการศึกษากระบวนการที่ผ่านมาในด้านการออกแบบฉากละครเรื่อง The Errors เอ้อเธอ?...อ้อเธอ...? ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ประสบการณ์จากการรังสรรค์พื้นที่การแสดงในละครเรื่อง The Errors เอ้อเธอ?...อ้อเธอ...? ได้หล่อหลอมให้ผู้ศึกษาเกิดความเข้าใจอย่างถ่องแท้ในพลวัตของการออกแบบฉาก ซึ่งเริ่มต้นจากการถอดรหัสบทละครเพื่อค้นหา 'แก่นสาร' ที่ซ่อนอยู่ใต้ตัวอักษร ผ่านการสำรวจพื้นที่ผ่านการค้นคว้าหาข้อมูลและการเก็บข้อมูลเชิงประจักษ์เพื่อนำมาสังกัดเป็นองค์ประกอบทางทัศนศิลป์

สิ่งที่ผู้ศึกษาให้ความสำคัญเป็นพิเศษคือการปฏิบัติพื้นที่ว่างให้กลายเป็น 'พื้นที่แห่งสัญญะ' (Semiotic Space) โดยพยายามสอดแทรกความหมายเชิงสัญลักษณ์ลงในทุกองค์ประกอบ เพื่อให้ฉากทำหน้าที่เป็นพื้นที่เพื่องหลักในการขับเคลื่อนสารไปสู่ผู้ชมอย่างทรงพลังและมีชั้นเชิง นอกจากนี้ กระบวนการดังกล่าวยังเป็นบททดสอบของการทำงานเชิงบูรณาการร่วมกับฝ่ายต่าง ๆ ซึ่งสอนให้ผู้ศึกษาล้ำที่จะนำเสนอวิสัยทัศน์ของตนเอง ควบคู่ไปกับการเปิดใจรับฟังทัศนะที่แตกต่าง เพื่อหลอมรวมความเห็นที่หลากหลายให้กลายเป็นผลลัพธ์ที่สมบูรณ์ที่สุดในฐานะศิลปะแห่งความร่วมมือ

4.2.2 สรุปผลการศึกษากระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบฉาก

จากการศึกษากระบวนการที่ผ่านมาในด้านการออกแบบอุปกรณ์ประกอบฉากละครเรื่อง The Errors เอ้อเธอ?...อ้อเธอ...? ทำให้ผู้ศึกษาได้เรียนรู้ประสบการณ์จากการสร้างสรรค์และคัดสรรอุปกรณ์ประกอบฉากในละครเรื่อง The Errors เอ้อเธอ?...อ้อเธอ...? ได้เปิดมุมมองให้ผู้ศึกษาเห็นถึงพลวัตของ 'วัตถุ' ที่มีบทบาทมากกว่าเพียงสิ่งของประดับเวที แต่คือการถอดรหัสจากตัวอักษรเพื่อค้นหาจิตวิญญาณของอุปกรณ์ที่ซ่อนอยู่ในบทละคร ผ่านกระบวนการค้นคว้าหาข้อมูลและการดูการฝึกซ้อม เพื่อสกัดเอาลักษณะเด่นของวัตถุมาแปรสภาพเป็นองค์ประกอบทางศิลปะที่ทรงพลัง

สิ่งที่ผู้ศึกษาให้ความสำคัญเป็นพิเศษคือการยกระดับอุปกรณ์ประกอบฉากให้กลายเป็น 'สื่อกลางแห่งสัญญะ' (Semiotic Objects) โดยพยายามสอดแทรกความหมายเชิงสัญลักษณ์และนัยทางภาษาลงในวัตถุทุกชิ้น เพื่อให้อุปกรณ์เหล่านั้นทำหน้าที่เป็นตัวละครหนึ่งที่ร่วมขับเคลื่อนเรื่องราวและสื่อสารสาระสำคัญไปสู่ผู้ชมได้อย่างมีชั้นเชิง

นอกจากนี้ กระบวนการผลิตและการจัดการอุปกรณ์ที่มีรายละเอียดซับซ้อน ยังเป็น บททดสอบสำคัญของการทำงานร่วมกับฝ่ายต่าง ๆ ซึ่งหล่อหลอมให้ผู้ศึกษาเรียนรู้ที่จะ นำเสนอแนวคิดเชิงสร้างสรรค์ควบคู่ไปกับการเปิดรับข้อเสนอแนะที่แตกต่าง เพื่อบูรณาการ ความเห็นที่หลากหลายให้กลายเป็นความสมบูรณ์ทางทัศนศิลป์ และบรรลุความสำเร็จใน ฐานะงานศิลปะที่เกิดจากพลังแห่งความร่วมมืออย่างแท้จริง

4.2.3 สรุปผลการศึกษากระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย

จากกระบวนการศึกษาการออกแบบเครื่องแต่งกายสำหรับละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?... อ้อหรือ?...? ซึ่งดัดแปลงจาก The Comedy of Errors ผู้ศึกษาพบว่า กระบวนการดังกล่าวส่งผลต่อการพัฒนาทักษะและองค์ความรู้เชิงวิชาชีพอย่างเป็นระบบ ทั้ง ด้านการวิเคราะห์บท การพัฒนาแนวคิด และการปฏิบัติงานจริง โดยเริ่มจากการตีความ ประเด็นเรื่อง “อัตลักษณ์” และ “ความเหมือนที่แตกต่าง” ของตัวละครคู่แฝด เพื่อนำไปสู่ การสร้างระบบเครื่องแต่งกายที่ใช้สี ลวดลาย รูปทรง และบรรยากาศทางภาพในการสื่อสาร ความแตกต่างของ “เมืองฝั่งนี้” และ “เมืองฝั่งโน้น” รวมถึงบุคลิกและพัฒนาการของตัว ละคร

กระบวนการออกแบบได้รับการพัฒนาอย่างต่อเนื่องผ่านการนำเสนอความคืบหน้า ในแต่ละระยะ (30%, 50%, 70% และ 100%) ซึ่งช่วยให้ผู้ศึกษาได้ทดลอง ปรับแก้ และ ประเมินประสิทธิภาพของเครื่องแต่งกายจากบริบทการใช้งานจริง โดยเฉพาะด้านการ เคลื่อนไหวของนักแสดง การมองเห็นบนเวที และความสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นของการ แสดง ส่งผลให้เกิดการปรับสีชุด โทนสี ลวดลาย และรายละเอียดของเครื่องแต่งกายให้ เหมาะสมยิ่งขึ้น

ในขั้นตอนการผลิต ผู้ศึกษาได้พัฒนาเครื่องแต่งกายผ่านการตัดเย็บ การปรับแพทเทิร์น และการสร้างรายละเอียดเฉพาะ เช่น การเพิ่มเลเยอร์ การใช้เทคนิค patchwork และการออกแบบองค์ประกอบเสริม ได้แก่ เครื่องประดับ การแต่งหน้า และทรงผม เพื่อ เสริมสร้างภาพลักษณ์ของตัวละครให้สมบูรณ์และสอดคล้องกับแนวคิดโดยรวม นอกจากนี้ ยังได้พัฒนาทักษะการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า การประสานงาน และการทำงานร่วมกับทีมใน ระบบโปรดัคชัน

โดยสรุป กระบวนการออกแบบเครื่องแต่งกายในครั้งนี้สะท้อนให้เห็นความสัมพันธ์ ระหว่างแนวคิดเชิงทฤษฎีกับการปฏิบัติงานจริงบนเวที ทำให้เครื่องแต่งกายสามารถทำหน้าที่เป็น ทั้งเครื่องมือในการสื่อสารตัวละคร สนับสนุนการเล่าเรื่อง และสร้างเอกภาพทางทัศนศิลป์ ของการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพ

4.2.4 สรุปผลการศึกษากระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์การออกแบบแสง

จากการศึกษากระบวนการออกแบบแสงสำหรับละครเวทีเรื่อง The Errors เอ่อเห รอ?...อ้อหรือ...? พบว่ากระบวนการสร้างสรรค์ดังกล่าวมีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาทักษะและ แนวคิดในการทำงานของผู้ศึกษาอย่างรอบด้าน ตั้งแต่ขั้นตอนการเตรียมงาน การพัฒนา แนวคิด การทดลองปฏิบัติ ไปจนถึงการนำเสนอผลงานจริง โดยในระยะเริ่มต้น ผู้ศึกษาได้ฝึก การวิเคราะห์บทละครอย่างเป็นระบบ เพื่อทำความเข้าใจเนื้อหา โครงสร้าง และประเด็น สำคัญของเรื่อง ซึ่งเป็นพื้นฐานสำคัญในการกำหนดแนวคิดการออกแบบแสงให้มีทิศทางและ สอดคล้องกับเนื้อหาของการแสดง

ในขั้นตอนการพัฒนาแนวคิดและการนำเสนอ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การถ่ายทอดแนวคิด ผ่านการใช้ภาพอ้างอิงและการอธิบายเชิงเหตุผล ส่งผลให้สามารถสื่อสารแนวคิดได้อย่าง ชัดเจนและเป็นระบบมากขึ้น ขณะเดียวกัน กระบวนการพัฒนางานในแต่ละช่วง ได้แก่ ระยะ 30% ซึ่งเป็นช่วงค้นหาแนวคิดและทิศทางของงาน ระยะ 50% ที่มุ่งกำหนดแก่นแนวคิดและ ทดลองใช้ภาษาของแสง ระยะ 70% ที่เน้นการทดลองในพื้นที่จริงเพื่อทำความเข้าใจข้อจำกัด ของโรงละคร และระยะ 100% ที่เป็นการปรับปรุงงานจากข้อเสนอแนะ ล้วนช่วยให้ผู้ศึกษา เข้าใจลำดับการทำงานและสามารถพัฒนาผลงานให้มีความชัดเจนและสมบูรณ์มากขึ้น

ในช่วงการปฏิบัติงานจริง ผู้ศึกษาได้เรียนรู้การแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าและการ ทำงานภายใต้ข้อจำกัดด้านเวลาและทรัพยากร ซึ่งเป็นประสบการณ์สำคัญที่ช่วยเสริมสร้าง ทักษะวิชาชีพ นอกจากนี้ การทำงานร่วมกับผู้กำกับ นักแสดง และฝ่ายเทคนิคอื่น ๆ อย่าง ใกล้ชิด ยังช่วยพัฒนาทักษะการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม และการปรับแก้ร่วมกันอย่าง มีประสิทธิภาพ รวมถึงการได้รับข้อเสนอแนะจากผู้สอนอย่างต่อเนื่อง ซึ่งมีส่วนช่วยให้ผู้ศึกษา สามารถมองเห็นแนวทางในการพัฒนางานได้อย่างเป็นรูปธรรม

ในด้านทักษะทางเทคนิค ผู้ศึกษาได้พัฒนาความเข้าใจเกี่ยวกับการใช้อุปกรณ์แสง การควบคุมระบบไฟ และการประยุกต์ใช้เทคนิคต่าง ๆ ให้เหมาะสมกับสถานการณ์จริงมาก ยิ่งขึ้น จากเดิมที่ยังมีข้อจำกัดด้านประสบการณ์ จึงสามารถนำองค์ความรู้ไปใช้ในการ ปฏิบัติงานได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

โดยสรุป กระบวนการสร้างสรรค์งานออกแบบแสงครั้งนี้ไม่เพียงนำไปสู่ผลงานที่มี ความชัดเจนทั้งในเชิงแนวคิดและการนำเสนอ แต่ยังเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญ ซึ่งช่วย พัฒนาทั้งทักษะทางความคิด ทักษะการทำงานร่วมกับผู้อื่น และความพร้อมในการปฏิบัติงาน ด้านการออกแบบแสงสำหรับการแสดงละครเวทีในระดับวิชาชีพต่อไป

4.2.5 สรุปผลการศึกษาระบบการทำงานของการสร้างสรรค์สื่อมัลติมีเดีย

จากกระบวนการศึกษาค้นคว้าข้อมูล และการรับผิดชอบหน้าที่การออกแบบเสียงและสื่อมัลติมีเดีย ในโปรดักชั่น(Production) เรื่อง The Errors เอ้อเธอ?...อ้อเธอ?...? ผู้ศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการออกแบบที่เป็นระบบอย่างถูกต้องอย่างที่จะเป็นในการผลิตสื่อมัลติมีเดียประกอบการแสดง ดังนี้

4.2.5.1 กระบวนการก่อนการแสดง (pre-production)

จากประสบการณ์ก่อนหน้าในหน้าที่นี้ ผู้ศึกษาได้เรียนรู้กระบวนการเพียงคร่าว ๆ โดยทำตามการกำหนดทิศทางจากผู้กำกับอย่างเดียวซึ่งไม่ถูกต้องมากนัก นอกจากนี้การออกแบบเสียงและมัลติมีเดียเป็นหน้าที่ที่ไม่มีวิชาหรือการสอนที่ชัดเจน การรับผิดชอบหน้าที่นี้ในการทำศิลปนิพนธ์จึงเป็นเรื่องที่ท้าทายและเป็นความรับผิดชอบที่ใหญ่สำหรับตัวผู้ศึกษาเป็นอย่างมาก ผู้ศึกษาจึงได้ทำการศึกษาบทละครต้นฉบับในขณะที่บทละครฉบับดัดแปลงยังไม่เสร็จสมบูรณ์ และได้ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับแนวทางการออกแบบเสียงและสื่อตามที่ตนถนัดและสามารถรับผิดชอบไหวในทั้งสองหน้าที่ โดยการคำนึงถึง ธีม(Theme) คอนเซ็ปต์(Concept) และ คีย์เวิร์ด(Keyword) ควบคู่ไปด้วยเพื่อสร้างบรรยากาศและสนับสนุนการเล่าเรื่องผ่านองค์ประกอบทางเสียงและภาพเคลื่อนไหวให้สอดคล้องไปในทิศทางเดียวกัน

ในขณะเดียวกันที่ออกแบบและพัฒนาแนวคิด ผู้ศึกษาก็ต้องรับผิดชอบหน้าที่การกดเสียงประกอบการแสดงในทุกครั้งที่มิชชั่นกับนักแสดงและผู้กำกับ ทำให้ขั้นตอนการพัฒนานั้นปรับเปลี่ยนไปตามมาตามแนวทางของการแสดงและผู้กำกับ ในช่วงแรกมีหลายครั้งที่ผู้ศึกษาเห็นภาพไม่ตรงกับผู้กำกับ ทำให้ขั้นตอนการพัฒนาไม่คืบหน้าเมื่อเทียบกับช่วงเวลาการทำงาน ผู้ศึกษาได้แก้ไขโดยการพูดคุยกับผู้กำกับถึงองค์รวมของแต่ละฉากว่าต้องการให้อารมณ์ของฉากนั้นไปในทิศทางไหนก่อนที่จะออกแบบเพื่อให้การทำงานง่ายและราบรื่นขึ้น

โดยในขั้นตอนการพัฒนาแนวคิดและการออกแบบเพื่อส่งความคืบหน้าในระยะต่าง ๆ ผู้ศึกษาก็ได้พัฒนาแนวคิดและลงมือทำจริงโดยการฉายมีเดียกับพื้นที่ในส่วนที่บทละครฉบับดัดแปลงเสร็จสมบูรณ์ควบคู่ไปกับการแสดงและการกำกับของนักแสดงและผู้กำกับ รวมถึงได้ทดลองเทคนิค (Technique) ที่ตนสนใจไปด้วย นอกจากนี้ยังได้ทำการนำเสนอแนวคิดในส่วนที่บทละครยังไม่เสร็จสมบูรณ์ผ่านการทำแบบจำลอง (Mock-Up) ในโปรแกรม Capture เพื่อให้ทั้งอาจารย์ที่ปรึกษาและฝ่ายออกแบบองค์ประกอบศิลป์อื่นๆเห็นภาพรวมร่วมกัน และเนื่องจากได้มีพื้นที่

และระยะเวลาในการทดลองจริงควบคู่กับการส่งความคืบหน้าบ่อยครั้ง ทำให้ผู้ศึกษาได้เจอทั้งแนวคิดที่สามารถนำไปต่อยอดได้ และข้อผิดพลาดของแต่ละเทคนิค (Technique) ทำให้สามารถปรับแก้และหาแนวทางอื่นในการต่อยอดแนวคิดมาทดแทนได้

4.2.5.2 กระบวนการช่วงการแสดงผลจริง

ในกระบวนการช่วงการแสดงผลจริงผู้ศึกษาได้เรียนรู้การวางแผนงานในระยะเวลาที่กระชั้นชิดอย่างเป็นระบบ โดยหลังจากบทละครเสร็จสมบูรณ์ผู้ศึกษาก็ได้รับดำเนินการตามแผนงานที่วางไว้ และหลังจากได้ซักซ้อมการกวดเสียงพร้อมกับการแสดงมาทั้ง 8 เดือน ทำให้การรับผิดชอบในหน้าที่นี้ไม่ตึงเครียดอย่างที่คิด แต่ในด้านของสื่อมัลติมีเดีย เนื่องด้วยในระยะเวลาที่กระชั้นชิดกับการพัฒนาควบคู่บทละครที่เพิ่งเสร็จสมบูรณ์ ผู้ศึกษาพบว่ามีความหลายอย่างที่สามารถเพิ่มเติมได้อีกหากจัดสรรระยะเวลาให้ดีและมีทรัพยากรที่เพียงพอ

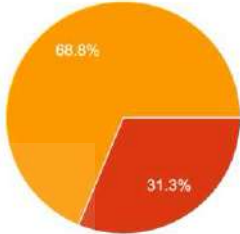
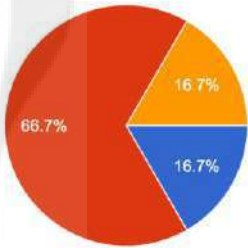
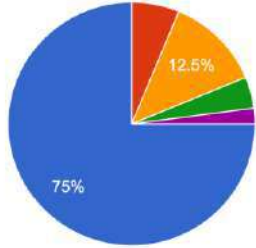
กล่าวคือ นอกจากผู้ศึกษาจะได้เรียนรู้กระบวนการทำงานของการสร้างสรรค์การออกแบบสื่อมัลติมีเดียอย่างเป็นระบบและถูกต้องแล้ว ยังได้พัฒนาทักษะในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า การวางแผนการทำงาน และการทำงานร่วมกับผู้อื่นในลักษณะของกระบวนการผลิต (production) ได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งองค์ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการศึกษาครั้งนี้ สามารถนำไปประยุกต์ใช้และต่อยอดในการทำงานด้านการออกแบบสื่อมัลติมีเดียในอนาคต รวมถึงการพัฒนาศักยภาพของตนเองให้พร้อมต่อการทำงานในสายวิชาชีพได้อย่างเหมาะสม

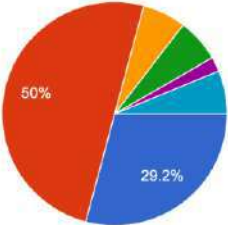
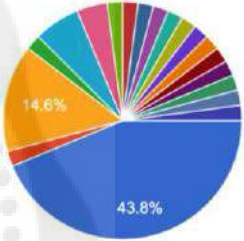
4.3 ข้อเสนอแนะ

4.3.1 ข้อเสนอแนะของผู้ชม

ผู้ศึกษาเห็นถึงความสำคัญของข้อเสนอแนะของผู้ชมเป็นอย่างมาก เนื่องจากผู้ชมเป็นบุคคลที่ผู้ศึกษาตั้งใจถ่ายทอดผลงานให้ได้รับชม ดังนั้นข้อเสนอแนะจากผู้ชมจึงมีคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อผู้ศึกษา เพื่อนำไปพัฒนาต่อยอดผลงานในครั้งต่อไป ผู้ศึกษาจึงได้จัดทำแบบประเมินเพื่อให้ผู้ชมได้ประเมินหลังจากรับชมละครเวทีเรื่อง The Errors เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...? โดยสรุปผลการประเมินได้ดังนี้

ตารางที่ 4.1: แบบประเมินโครงการและกิจกรรมจากผู้ชม (1)

หัวข้อและรายละเอียด	แผนภูมิวงกลมแสดงผล												
● พฤหัสบดีที่ 12 มีนาคม 2569 / Thursday 12th March 2026 ● ศุกร์ที่ 13 มีนาคม 2569 / Friday 13th March 2026 ● เสาร์ที่ 14 มีนาคม 2569 / Saturday 14th March 2026	รอบการแสดงที่รับชม / Date of Performance 48 responses  <table border="1"> <thead> <tr> <th>รอบการแสดงที่รับชม / Date of Performance</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Orange (Saturday 14th March 2026)</td> <td>68.8%</td> </tr> <tr> <td>Red (Friday 13th March 2026)</td> <td>31.3%</td> </tr> </tbody> </table>	รอบการแสดงที่รับชม / Date of Performance	Percentage	Orange (Saturday 14th March 2026)	68.8%	Red (Friday 13th March 2026)	31.3%						
รอบการแสดงที่รับชม / Date of Performance	Percentage												
Orange (Saturday 14th March 2026)	68.8%												
Red (Friday 13th March 2026)	31.3%												
● ชาย / Male ● หญิง / Female ● LGBTQ	เพศ / Your gender 48 responses  <table border="1"> <thead> <tr> <th>เพศ / Your gender</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Red (Female)</td> <td>66.7%</td> </tr> <tr> <td>Blue (Male)</td> <td>16.7%</td> </tr> <tr> <td>Orange (LGBTQ)</td> <td>16.7%</td> </tr> </tbody> </table>	เพศ / Your gender	Percentage	Red (Female)	66.7%	Blue (Male)	16.7%	Orange (LGBTQ)	16.7%				
เพศ / Your gender	Percentage												
Red (Female)	66.7%												
Blue (Male)	16.7%												
Orange (LGBTQ)	16.7%												
● 18-24 ● 25-29 ● 30-39 ● 40-49 ● 50 plus	ช่วงอายุ / Your age group 48 responses  <table border="1"> <thead> <tr> <th>ช่วงอายุ / Your age group</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Blue (18-24)</td> <td>75%</td> </tr> <tr> <td>Orange (30-39)</td> <td>12.5%</td> </tr> <tr> <td>Red (25-29)</td> <td>~3.3%</td> </tr> <tr> <td>Green (40-49)</td> <td>~3.3%</td> </tr> <tr> <td>Purple (50 plus)</td> <td>~3.3%</td> </tr> </tbody> </table>	ช่วงอายุ / Your age group	Percentage	Blue (18-24)	75%	Orange (30-39)	12.5%	Red (25-29)	~3.3%	Green (40-49)	~3.3%	Purple (50 plus)	~3.3%
ช่วงอายุ / Your age group	Percentage												
Blue (18-24)	75%												
Orange (30-39)	12.5%												
Red (25-29)	~3.3%												
Green (40-49)	~3.3%												
Purple (50 plus)	~3.3%												

หัวข้อและรายละเอียด	แผนภูมิวงกลมแสดงผล								
● ผู้ชมทั่วไป / General Audience ● ผู้ปกครองและเพื่อน / Family and Friends ● นิสิตปัจจุบัน / Current Student ● ศิษย์เก่า / Alumni ● ผู้เชี่ยวชาญของสาขาวิชา / Department Special Guest ● นักเรียนม.ปลาย ที่สนใจเข้าศึกษาต่อ / High School Students who are interested in further study in Performing Arts	สถานะ / Your status 48 responses  <table border="1"> <caption>Status of Respondents</caption> <thead> <tr> <th>Color</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Red</td> <td>50%</td> </tr> <tr> <td>Blue</td> <td>29.2%</td> </tr> <tr> <td>Other colors (Orange, Green, Purple, Cyan)</td> <td>20.8%</td> </tr> </tbody> </table>	Color	Percentage	Red	50%	Blue	29.2%	Other colors (Orange, Green, Purple, Cyan)	20.8%
Color	Percentage								
Red	50%								
Blue	29.2%								
Other colors (Orange, Green, Purple, Cyan)	20.8%								
● IG : 29 Khumpha ● Facebook Page : การแสดง มศว ● IG : การแสดง มศว ● Twitter : การแสดง มศว ● Tiktok : การแสดง มศว ● เพื่อน ● เพื่อนแสดง ● เพื่อนที่รู้จักกับรักแสดง	ท่านได้รับทราบโครงการจากที่ใด / How did you hear about the project? 48 responses  <table border="1"> <caption>How did you hear about the project?</caption> <thead> <tr> <th>Color</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Blue</td> <td>43.8%</td> </tr> <tr> <td>Orange</td> <td>14.6%</td> </tr> <tr> <td>Other colors (Green, Purple, Cyan, Red, Yellow, etc.)</td> <td>41.6%</td> </tr> </tbody> </table>	Color	Percentage	Blue	43.8%	Orange	14.6%	Other colors (Green, Purple, Cyan, Red, Yellow, etc.)	41.6%
Color	Percentage								
Blue	43.8%								
Orange	14.6%								
Other colors (Green, Purple, Cyan, Red, Yellow, etc.)	41.6%								

ส่วนตัวไม่เคยรู้จักละครเรื่องนี้มาก่อน มาดูแบบไม่รู้เรื่องอะไรมาก่อนเลย แต่มาดูพอรู้จักเป็นส่วนตัวกับนักแสดง เลยมาเชียร์ แต่อยากเสนอว่าตอน promote ถ้ามี synopsis หรือคำโปรยให้ทราบคร่าว ๆ ว่าเรื่องจะเกี่ยวกับอะไร (แบบไม่สปอย) ก็จะดีมาก เพราะถ้าเป็นคนดูทั่วไป หลายคนจะอยากรู้อยากเห็นก่อนนิตนึ่งว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับอะไรคะ

สถานที่ ดีเลย แต่อยากให้มี PR เรื่องที่จอตระมากกว่านี้สำหรับคนที่ไม่เคยมาที่นี่ (ทราบว่ามีที่จอต แต่ไม่ทราบว่ายกกับโรงละครพอสมควร ถ้าไม่เผื่อเวลาอาจจะมีปัญหาเรื่องการเดินทาง อยากให้ทำโปสเตอร์ เป็นแผนผังคร่าว ๆ ก็ได้ค่ะว่าที่จอตอยู่ตรงไหน เดินทางยังไง หรืออาจจะติดป้าย/ผังจากลานจอตระว่า หากจะมาดูละครต้องไปทางไหน) แต่อื่น ๆ ไม่มีปัญหาอะ สตาน่ารักมาก ๆ ทุกคน

บทละครและการแสดง ดีมาก ๆ ชอบเลยคะ แฝดจิวเหมือนกันมาก ๆ ทั้ง appearance และบิ๊ทที่เล่นก็คล้ายกันดี แต่แฝดชาย (เทวินทร์) ส่วนตัวคิดว่ายังไม่ค่อยเหมือน ถ้าไม่ใช่เพราะชื่อเดียวกันก็อาจจะยังไม่เชื่อว่าแฝด มองว่าจะปรับที่แอคติ้งให้บิ๊ทคล้ายกันกว่านี้ หรือปรับที่ appearance อีกหน่อยก็ได้คะ (ผู้หญิงง่ายตรงที่วิกเหมือนกันก็คล้ายแล้ว ของผู้ชายอาจจะหาเลนจ์กว่านิดนึงคะ) นอกจากนั้นยังรู้สึก dynamic และ energy ของนักแสดงบางคนยังไม่ค่อยเท่ากัน เช่น สาว ใช้สองคนและผู้ชายสองคน (ที่ตอนหลังมาเป็นสาวใช้) พลังงานเยอะ เล่นคม แต่แฝดชายสองคนยังไม่คมเท่า และเรื่องการออกเสียงด้วย นักแสดงหลาย ๆ คนออกเสียงยังไม่ค่อยชัด หรือไม่ project เท่าที่ควร ทำให้ได้ยินยากกว่า หรือต้องฟังสมาธิการฟังมากกว่าคนอื่น (แต่ไม่ได้ถึงขั้นไม่ดึนะคะ แค่มกคนอื่นเปรียบเทียบกับทำได้ดีกว่า เช่นบางคนได้ 9/10 แต่บางคนได้ 7/10)

ประทับใจการแสดงของญาติและฝึกภาคมากเป็นพิเศษคะ และประทับใจ key message มาก เหมาะกับการเป็นละครปริญญานิพนธ์มากเลยคะ เป็นกำลังใจให้น้องทุกคน กับละครฉากใหม่ที่กำลังจะเริ่มขึ้นนะคะ :)

สนุกมากเลยคะ ขอให้มีแรงกายแรงใจผลิตสิ่งดี ๆ แบบนี้ออกมาเรื่อย ๆ เลยนะคะ นักแสดงทุกคนเก่งมาก ๆ จากสวยขุดสวย บทสนุก แสงดี เสียงก็ดีคะ ทีมงานทุกคนเก่งมาก ๆ คู่ควรกับค่าชมที่สุดคะ ชื่นชมนะคะ

แสดงดีและอบอุ่นมากตั้งแต่ตอนรับครับประทับใจมาก

ดีมากเลยคะ ชอบที่สุดตกเป็นครั้งแรกที่เคยดู ประทับใจมากเลยคะ ทำต่อไปให้ดีขึ้นเรื่อยๆเลยนะคะ❤️❤️❤️👍👍👍

ถ้ามีอินโฟเมชันในการอธิบายสถานที่จัดน่าจะดีนะคะ

ทุกฝ่ายเก่งๆมาก เปนละครที่ดีมากเรื่องนึ่ง

ชื่นชมคะ สนุก ไหลลื่น

อยากฟังความคิดเห็นของผู้กำกับของเรื่องนี้เพิ่มขึ้น ว่ามีความคิดหรือแนวทางอะไรยังไงบ้าง

เส้นทางตอนหาอาคารอาจจะดูงและสับสนเล็กน้อยสำหรับคนไม่เคยมา อาจเพิ่มการแชร์แมพเพื่อง่ายต่อการค้นหาตึก

ไม่มีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมเพราะว่าเป็นการแสดงที่ดีมาก ๆ รู้สึกว่าททำได้ดีมาก พอดูเสร็จแล้วได้ข้อคิดอะไรเยอะมาก ชอบความคิดความใหม่มาๆของคุณที่แสดงเรื่องดีแบบนี้ให้ได้ดูนะคะ

สนุกมากเลย หล่อคะ

สนุกมากเลยคะ เนื้อหาดีมาก สนุกสนานไม่ยึดเชื้อ สอดแทรกแง่คิดให้ได้ติดตามไปด้วย นักแสดงทุกคนและทีมเบื้องหลังทุกคนทำได้ดีมากเลยคะ เป็นกำลังใจให้ทุกคนนะคะ💖💖💖

คือตัวผมมาเลขไป 40 นาทีแต่พอเข้าไปดูแล้วยังคงตามเนื้อเรื่องเข้าใจ เป็นละครเวทีเรื่องแรกที่ทำให้เพลิดเพลินและอยากเข้าที่นี้มาๆครับ

ดีมากเลยคะ ชื่นชมนักแสดงทุกคนเลย เรามาจากโคราชรีบดูรีบกลับคุ้มเหนื่อยสุด ๆ ชอบคุณที่ทำโชว์ดี ๆ ให้เราชมคะ

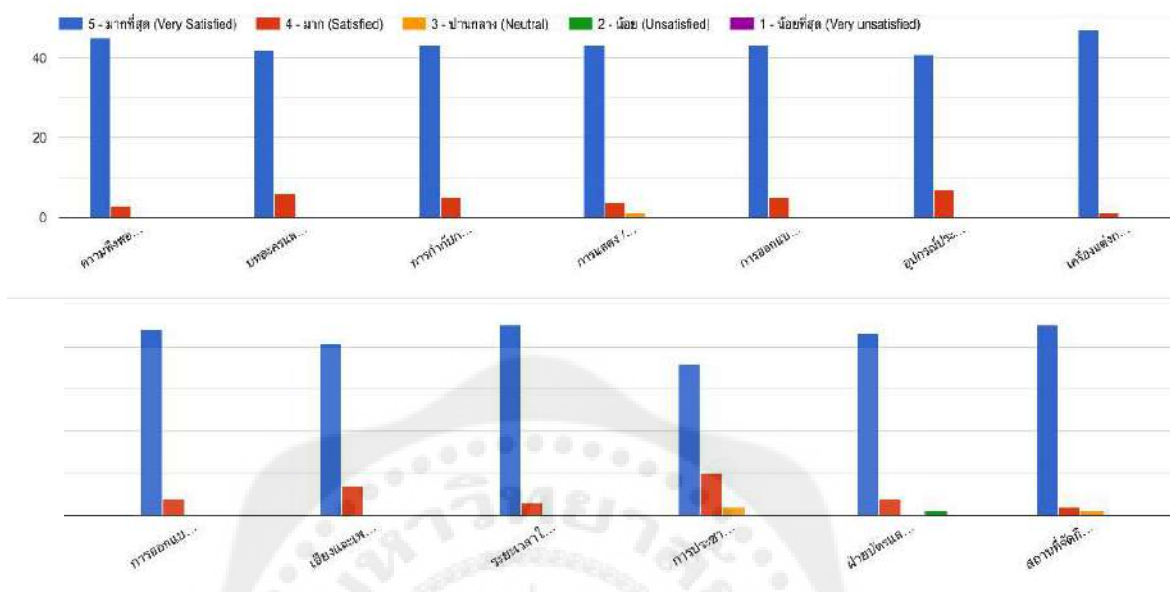
ภาพที่ 4.1: การแสดงความคิดเห็นของผู้ชม

ที่มา : ผู้ศึกษา

ตารางที่ 4.2: แบบประเมินโครงการและกิจกรรมจากผู้ชม (2)

หัวข้อการประเมิน	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยมาก (1)
ความพึงพอใจในภาพรวมที่มีต่อละครเวที	45	3	-	-	-
บทละครและเนื้อหาของเรื่อง	42	6	-	-	-
การกำกับการแสดง	43	5	-	-	-
การแสดง	43	4	1	-	-
การออกแบบฉาก	43	5	-	-	-
อุปกรณ์ ประกอบฉาก	41	7	-	-	-
เครื่องแต่งกายการแสดง	47	1	-	-	-
การออกแบบแสง	44	4	-	-	-
เสียงและเพลงประกอบ	41	7	-	-	-
ระยะเวลาในการแสดง	45	3	-	-	-
การประชาสัมพันธ์โครงการและ กิจกรรม	36	10	2	-	-
ฝ่ายบัตรและต้อนรับ	43	4	-	1	-
สถานที่จัดกิจกรรม	45	2	1	-	-

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



ภาพที่ 4.2: ภาพแสดงข้อเสนอแนะและข้อคิดเห็นจากผู้ชม

ที่มา : ผู้ศึกษา

4.3.2 ข้อเสนอแนะของผู้ชมจากช่องทางออนไลน์

นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะของผู้ชมที่ได้แสดงความคิดเห็นลงสื่อช่องทางออนไลน์ทางผู้ศึกษาจึงรวบรวมมาดังนี้

ลุงๆป๊าๆ กลับมาดูละครเวที มศว

The errors

สนุกดี ตบหน้าคนดูด้วยPart Reverse

ดูแล้วคิดถึงการเรียนการสอนที่ มศวเลย

ตัวละคร ตัวโปรดักชั่นกำลังดีเลย

หอนาฏลักษณ์ก็ยังคงเป็นพื้นที่ ที่ขนาดกำลังดีสำหรับ นิสิตที่เริ่มทำละครเสมอ

พอละครดี โปรดักชั่นโอเค เมทเสจมันก็เลยส่งมาถึงคนดูแบบเต็มๆเลย

ภาพที่ 4.3: ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์

ที่มา Facebook : Chollatid Phrakhamyarn

คัท!!!

โอเค.. กลับมา

เรื่องมันอาจไม่ได้จบแบบนี้ มันต้องมีบางอย่างผิดพลาด หรือเพี้ยนไปจาก "ความจริง" (ความจริงบนโลกนี้ถูกแบ่งออกเป็นกี่ประเภทหรือ จริงตามที่มันเป็นจริงๆ หรือจริงในความรู้สึก จริงในแบบของเขา จริงในแบบของเรา ความจริงแบบไหนที่จริงกว่ากัน) ว่าแต่ตอนนี้คุณเป็นใคร? คุณกำลังชื่ออะไรนะ?

โอเค.. กลับมา (มันขึ้นอยู่กับว่าคุณถามผมในตอนไหน)

เรื่องนี้เริ่มขึ้นเมื่อ 25 ปีก่อน วันที่ดวงอาทิตย์กำลังจะดับ.. เวลาของเรื่องคือปัจจุบันซึ่งก็ไม่มั่นใจว่าเป็นปัจจุบันของใคร

The Errors—เอ้อหรือ?...อ้อหรือ...?

ละครเวทีแนวคอมเมดี้ (ที่กล้าตัดเอาคำว่าคอมเมดี้ออก) แล้วยกเอาวรรคทองของฌาคส์ โสโกลและโดเตียร์ จากเรื่อง As You Like It ของท่านผู้ขึ้นมาเปิดเรื่องแทน.. Act สอง scene หก Jacques พูดว่า "All the world's a stage" ทั้งโลกเปรียบเหมือนโรงละครใหญ่ ชายหญิงใช้รีบริบทละครนั้น ต่างมีเวลาเข้าออกอยู่เหมือนกัน คนหนึ่งนั้นย่อมเล่นตัวนาน.. and one man in his time plays many parts."

ในโลกที่คล้ายกับละครโรงเล็ก (คล้ายแต่ไม่ใช่ ใช่แต่ไม่เหมือน) เราต่างสวมบทบาทกันมาแล้วมากมาย ต่างเดินทางกันมาแล้วไกลแสนไกล แต่มีใครเคยเจอ บทที่ใช่ คนที่ใช่ หรือแม้แต่ตัวเราเองบ้าง ละครเหมือนจะเียนคำถามแบบนี้ใส่หน้า พร้อมกับบอกไปว่า ไม่มีคำตอบไหนที่ถูกต้องที่สุดหรอก อาจจะต้องหาไปเรื่อยๆ ลองเริ่มต้นใหม่ทุกครั้งผิดพลาด ลองไปจนกว่าจะเบื่อ ลองจนกว่าจะหมดเวลาจะเริ่มต้นใหม่..

ใครสักคนเคยบอกว่า "ขั้นแรกของการกลับมาได้ นั่นคือการรู้ว่าเรากำลังหลงทางอยู่" การหลงทางย่อมถือเป็นส่วนหนึ่งของการเดินทาง บางทีเราก็ไม่รู้หรือว่าเส้นทางที่กำลังเดินอยู่นั้น "ใช่" หรือ "ไม่ใช่" จนเราเดินมาหยุดตรงทางแยก.. ลองยืนอยู่ตรงนั้นสักพักเพื่อใคร่ครวญ ใช้เวลาเท่าที่มีตั้งคำถามให้มากที่สุด หาเหตุผลของคำว่า "ทำไม" เราถึงต้องเลือกทำอะไรแบบนั้นให้เจอ.. เพราะอีกเหตุผลหนึ่งของการหลงทางและกลับมาไม่ได้ก็คือ การไม่รู้-ว่า-พຽນนี้-เราเดินขึ้นมา-เพื่ออะไร?!

เรื่องวุ่นวายที่เกิดขึ้นทั้งหมดในโลกนี้อาจเป็นเพราะดวงอาทิตย์

โอเค.. กลับมา (อย่างน้อยก็แค่ในตอนนี้)

เวลาละครที่เหตุการณ์มันย้อนวนเวียนกลับมาที่เดิมก็สนุกดีนะ เห็นตัวละครว่ายวนอยู่ในลูป หลงทางอยู่ในวัฏวน แต่พอมาเจอเข้ากับชีวิตจริงของตัวเอง กลับไม่เคยสนุกสักที การที่ต้องเผชิญกับเรื่องเดิมๆ ซ้ำๆ หมุนเปลี่ยนเป็นสังสารวัฏ จะหาทางลัดตัดวงจรนี้ออกไปได้เมื่อไหร่กัน หรือต้องกัดฟันทนทุกข้อข้อย่างนี้อยู่ไป.. ว่าแล้วหลวงพ่ญู ลือก็ออกมา

นักแสดงทุกคนเข้าหากันดีมาก เชือดเฉือนฟาดฟันด้วยพลังพอๆ กัน ไม่มีใครจมหาย แม้ว่าจะถูกทำร้ายด้วยบทบาทคนละบทสองบท แสง สี เสียงทำงานสอดประสานกันอย่างดี เป็นจังหวะที่น่าพาเรื่องราวและอารมณ์อย่างเหมาะสม เหมือนทุกคนอยู่ด้วยกันในเรื่องนี้จริงๆ ฉากและพร็อพมีรายละเอียด สีสันสวยงามสอดรับกันกับคอสตูม เหมือนเข้าไปอยู่ในโลกซิทคอม เหมือนเวทีเกมโชว์ที่ทุกอย่างดูเนียนไรท์ดี perfect เกินจริงแบบแทบไม่มีอะไร error แต่ดูนานๆ ในความสมบูรณ์แบบนั้นก็หลอกหลอนเราอยู่ไม่น้อย

สุดท้าย.. ขอขอบคุณมากๆ กับประโยคที่ว่า "เราไม่ได้เริ่มต้นใหม่เพื่อหาคำตอบ แต่เพื่อเข้าใจตัวเอง" เอ้อเลย.. อ้อละ.. ได้คำตอบแล้ว โลกใบนี้มันเปลี่ยนไปตลอดจริง ไม่มีอะไรเหมือนเดิม และเพื่อที่จะไม่กลายเป็นคนอื่น อย่างน้อยจำให้ได้ว่าเราเป็นใครในโลกใบนี้ 15 นาทีสุดท้ายของเรื่อง พิศมาก มีช่วงเวลาหนึ่งที่รู้สึกถึงมวลความวิ้งไปพร้อมกัน เป็นความอิง เวียบ ที่เหมือนโคตรจริงอยู่ตรงนั้น ไม่รู้หรือว่าแต่ละคนผ่านเรื่องอะไรมา คนดู-นักแสดง-ตัวละคร ไม่รู้ว่าต่างคิดอะไรอยู่ในใจ แต่เป็นช่วงโมเมนต์ที่สวยงาม ขอขอบคุณความจริงใจที่ทุกคนมอบให้ ณ เวลานั้น มันรับรู้ได้จนอยากมอบกำลังใจกลับคืนไปให้เช่นกัน

The show must go on ชีวิตก็ต้องดำเนินต่อไป จะอ่านหนังสืออะไรเพื่อนำทาง How to look busy หรือ How to avoid everything ก็เอาตามใจท่านปรารภนา

ละครชีวิตจะเริ่มในอีก สาม.. สอง.. หนึ่ง..

คัท!!!

ในกรณีที่มีเหตุการณ์ฉุกเฉินเกิดขึ้น หากท่านพิจารณาแล้วว่าสถานการณ์ดังกล่าวไม่เกี่ยวกับในเรื่องก็สามารถออกได้ทางประตูทางเข้าที่เพิ่งเข้ามาเมื่อสักครู่ They have their exits and their entrances... "รีบออกจากสถานที่บ้าง นี่กันเถอะ กลับบ้านก่อนที่จะตามอดมองไม่เห็นความจริงกัน" ใครสักคนตะโกนออกมา

ผมได้ทำเรื่องนี้ในแบบที่ผมอยากทำ ส่วนผมก็ได้ดูละครในแบบที่อยากดูแล้วเหมือนกัน

#thesis29khumpha

#theerrorsเอ้อหรืออ้อหรือ

#jirajoketheatrephotographer

ภาพที่ 4.4: ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์

ที่มา Facebook : Suphasawatt Purnaveja

เชื่อเสมอว่า **#ละคร** มักมีหน้าที่ในการเชื่อมโยงกับ **#มนุษย์** และละครเรื่องนี้ช่างไม่เหมือนละครที่เราเคยดู
แต่เรากำลังมองเห็น **#ความเป็นจริง** ของการใช้ชีวิต

เป็นละครอีกเรื่องที่ชอบมากๆ และมันทำหน้าที่ connect กับคนได้อย่างสมบูรณ์แบบ

ยินดีกับเด็กๆ นะคะ ✨

#การแสดงมศว

ภาพที่ 4.6: ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์

ที่มา Facebook : Kornnapas Pakdeerak

napatyok The Errors - เอ้อเธอ?...อ้อเธอ...? by @29khumphu

นี่คือการมาดูละครเวทีด้วย Free Will ของตัวเองครั้งแรก ซึ่งสำหรับเรา คนที่รู้จัก Romeo & Juliet ในฐานะเพลงของวงพรุ และนิยมไขดาวชอบกรอบๆ มากกว่าแฮมเล็ต คำพูดที่ดูจะเหมาะสมกับวิทยฐานะที่สุดก็น่าจะเป็น 'โคตรสนุกชิบหาย'

เป็น 1 ชั่วโมง 40 นาที ที่ไม่เหมือนมาดูละครเวที แต่เหมือนมาดูเพื่อนมาๆ เล่นอะไรบ้าๆ บอๆ แต่ไปจบลงที่ Deep Talk ที่แข็งแรงพอจะทำให้คนเลิกเหล้า หรือไม่ก็กลายเป็นคนติดเหล้าได้

'จัดจ้าน' คือคอสดุม ฉาก ทุกๆ องค์ประกอบศิลป์

'วุ่นวาย' คือบท และการแสดง ที่เดาไม่ได้เลยว่าจะไปทางไหน หรือจะโผล่ออกมาจากตรงไหน (literally)

'พังทลาย' คือ กำแพงที่สั่น ที่สั่นพักเริ่มแยกไม่ออกแล้วว่า อันนี้ในบทหรือนอกบท

'ใจร้าย' คือการที่ฮามาทั้งเรื่อง แต่ซันจบมาทำให้เราน้ำตาซึมทำไม

ดูไปก็คำสุริยคราสไปพร้อมๆ กับตัวละครในเรื่อง เพราะถ้าคราสเต็มดวงเมื่อไหร่ ก็แปลว่าเรื่องจะจบ และนั่นคือส่วนที่แย่มากที่สุดของละครเรื่องนี้...

'It's something unpredictable
But in the end, it's right
I hope you had the time of your life'

Yes, I definitely had the time of my life.
ขอบคุณจริงๆ สำหรับงานศิลป์ชิ้นนี้ครับ

ป.ล. จังหวะหนึ่งช่วงท้ายเรื่องที่มีตัวละครพูดขึ้นมาว่า (จำบทเป๊ะๆ ไม่ได้) 'กูก็อยากจะพอกับเรื่องนี้แล้วเหมือนกัน' ตามด้วยเสียงทั้งโรงหัวเราะครืน แม้คือโมเมนต์เติมพลังชีวิต 555

ภาพที่ 4.5: ข้อเสนอแนะจากช่องทางออนไลน์

ที่มา Instagram : napatyok



THE ERRORS

ที เออร์ - เออร์...เออร์...?

ดัดแปลงจาก

The Comedy of Errors

ของ

William Shakespeare

ตัวละคร

ตัวละครหลัก

เทวินทร์ เมืองฝั่งนี้

เทวินทร์ เมืองฝั่งโน้น

ศรรัก เมืองฝั่งนี้

ศรรัก เมืองฝั่งโน้น

อรัญญา ภรรยาของ เทวินทร์ เมืองฝั่งนี้ พี่สาวของลลนา

ลลนา น้องสาวของอรัญญา ภรรยาของเทวินทร์เมืองฝั่งนี้

หมู่มวลชนในเมืองฝั่งนี้

ชาวบ้าน พ่อค้าเพชร นางศณิกา หลวงพ่อ เจนสุตา นภาวี

Ensemble: อินดี้ คิมหันต์ โมนิ เนสต์ ป๊อบคอร์น

สถานที่

เมืองฝั่งนี้ ในวันสุริยุปราคา

ช่วงเวลา

ณ จุดของเวลาปัจจุบันที่ไม่สามารถระบุได้อย่างแน่นอน

ฉาก 1 All the World is setting the Stage

ฉาก 2 The Newcomers

ฉาก 3 I need to be in Love

ฉาก 4 A Family Business

ฉาก 5 Husband at the Door

ฉาก 6 The Other Guys

ฉาก 7 Confusion of Misunderstanding

ฉาก Re:0 Body Snatchers

“ความปกติ ที่ไม่ปกติ

Log Line

ในวันที่เมืองฝ่งนี้กำลังจะเกิดสุริยุปราคาอีกครั้งในรอบ 25 ปี เทวินทร์และศรรักจากเมืองฝ่งโน้นที่เป็นเมืองคู่อริกัน ลอบเข้าเมืองมาอย่างผิดกฎหมายหลังจากออกเดินทางตามหาคู่แฝดที่พลัดพรากกันไปจากเหตุการณ์เรือแตกเมื่อสุริยุปราคา 25 ปีก่อนตามคำสั่งเสียของพ่อ โดยไม่รู้เลยว่าพี่ชายของเขาอาศัยและสร้างครอบครัวอยู่ที่นี้ เทวินทร์และศรรักพบว่าผู้ติดตามต้องประหลาดใจจากพฤติกรรมประหลาดของชาวเมืองที่แสดงกับพวกเขา จนเริ่มสงสัยว่าหรืออาจจะเป็นเพราะสุริยุปราคาที่เป็นที่มาของความผันผวนนี้

References

Shakespeare's Concept about Identity

All the world's a stage, And all the men and women merely players;
They have their exits and their entrances; And one man in his time plays many parts,
(As you like it)

"What's in a name? that which we call a rose / By any other word would smell as
sweet."

(Romeo and Juliet, Act 2, Scene 2)

"To thine own self be true."

(Hamlet, Act 1, Scene 3)

"We know what we are, but know not what we may be."

(Hamlet, Act 4, Scene 5)

"I am not what I am."

(Twelfth Night, Act 3, Scene 1)

"Thus play I in one person many people, And none contented."

(Richard II)

"My tongue will tell the anger of my heart, or else my heart concealing it will break."

(The Taming of the Shrew)

To be, or not to be, that is the question: Whether 'tis nobler in the mind to suffer
The slings and arrows of outrageous fortune, Or to take arms against a sea of
troubles.

(Hamlet)

Background and Setup

ณ ลานกลางเมืองของเมืองผิงนี้ สถานที่สำคัญที่เกิดเหตุการณ์ทั้งหมดของเรื่อง มีตรอก ซอก ซอย ของทางแยกที่แยกไปตามส่วนต่าง ๆ ของเมือง อันประกอบขึ้นจากอาคาร 2 ชั้น ที่ด้านล่างเป็นร้านค้าและด้านบนเป็นที่พักอาศัย โดยตัวอาคารนั้นแม้ว่าดูเผิน ๆ จะคล้ายกับอาคารร้านค้าทั่ว ๆ ไป แต่เมื่อมองดี ๆ บางทีมันก็ดูเพี้ยนประหลาด เพราะในขณะที่ทุกอาคารจะประกอบไปด้วยประตูที่ดูเหมือนกัน หน้าต่างที่ดูเหมือนกัน ลูกบิดประตูที่ดูเหมือนกัน จะเป็นพี่น้องกัน ไม่ต่างจากกลอนประตูและอินเตอร์คอมพ์ด้านหน้า ทว่าอาคารแต่ละหลังกลับมีรายละเอียดที่อยู่ในรายละเอียดที่แตกต่างกัน เช่น มีสีสันทันที่แตกต่างกัน มีลวดลายของลวดดัดตกแต่งที่แตกต่างกัน จนราวกับว่าในความที่ดูจะเหมือน ๆ กันนั้น พวกมันพยายามเรียกร้องให้ผู้พบเห็นได้ยินเสียงกระซิบที่บ่งบอกว่าอาคารแต่ละหลังนั้นแตกต่างจากอาคารข้าง ๆ และมีเอกลักษณ์เป็นของตัวเองอย่างไร ซึ่งหากบังเอิญมีนักท่องเที่ยวต่างเมืองหลงเข้ามา (ซึ่งก็นานมาแล้วที่จะมีใครหลงเข้ามาที่นี่ ซึ่งด้วยเหตุผลกลใดนั้นจะขอกล่าวถึงสิ่งนี้ ในลำดับถัดไป) นักท่องเที่ยวคนนั้นก็พอพบว่า อาคารพวกนั้นเหมือนกันจนแทบจะแยกไม่ออกอยู่ดี แหมเมื่อถอยออกไปมองไกล ๆ พวกมันก็กลับมีสัดส่วนที่ดูผิดเพี้ยนประหลาด จนไม่น่าเชื่อว่าจะมีใครสามารถอาศัยอยู่ในอาคารเหล่านั้นได้ ทั้งที่จริง ๆ แล้วก็มีผู้คนอาศัยอยู่เหมือนกับอาคารแบบปกติธรรมดาอื่น ๆ

ขณะเดียวกันระหว่างตัวอาคาร เหนือขึ้นไปจากบรรดา ตรอก ซอกซอย หรือทางแยก ที่แยกออกไปจากลานกลางเมือง ก็มีเส้นเชือกพาดชิงไปมาเพื่อใช้เป็นราวตากผ้าสำหรับแขวนเสื้อผ้าที่ถูกซักและเอามาตากทิ้งเอาไว้แต่ก็เหมือนจะไม่มีใครสนใจเก็บ แม้ว่าเสื้อผ้าเหล่านั้นจะแห้งสนิทแล้วก็ตาม

ทั้งนี้ถ้ามองให้ดี ไปตามตรอก ซอกซอย และทางแยกที่แยกออกจากลานกลางเมืองนั้น เราก็จะพบว่าที่ปลายสุดของมัน มุ่งหน้าตรงไปยังชายหาด จนเราสามารถมองเห็นทะเลได้ไม่ไกล

ที่เมืองฝ่งนี้ซึ่งเป็นเมืองท่ามีอาณาบริเวณเป็นเกาะ และมีการติดต่อค้าขายกับคนภายนอก ถูกปกครองโดยเจ้าเมืองแห่งเมืองฝ่งนี้ ผู้มีนิสัยหวาดระแวงคนจากภายนอก ด้วยกลัวว่าคนภายนอกนั้นจะนำความเปลี่ยนแปลงที่เขาคาดไม่ถึงมาให้และทำให้เมืองฝ่งนี้ต้องเปลี่ยนไปจากที่เขาคิดว่าควรจะเป็น ซึ่งถึงแม้ว่าตอนนี้เค้ายังตอบไม่ได้ชัดเจนว่าเมืองฝ่งนี้ควรจะเป็นอย่างไร แต่เค้าก็ขอที่จะหวาดกลัวไว้ก่อน พร้อมกับตั้งอคติติดใจอันรัดกุมว่า ผู้ที่มาติดต่อค้าขายที่เมืองฝ่งนี้จะต้องรายงานตัวต่อทางการ และเดินทางออกจากเกาะเมื่อธุรกิจเสร็จสิ้น ซึ่งหากมีใครลอบเข้ามาโดยไม่รายงาน บุคคลผู้นั้นจะต้องถูกตัดสินประหารชีวิตโดยทันที

ซึ่งจะว่าไปแล้วในบรรดาคนภายนอกทั้งหมด กลุ่มสำคัญที่เจ้าเมืองแห่งเมืองฝ่งนี้หวาดระแวงและกลัวที่สุด ก็คือคนจากเมืองฝ่งโน้น ซึ่งเป็นเมืองคู่อริ และแม้ว่าตลอดทั้งชีวิตเขาจะไม่เคยรู้จัก ไม่เคยพบเห็นว่าคนจากเมืองฝ่งโน้นเป็นอย่างไร แต่เท่าที่ได้ยินพ่อแม่พูดเอาไว้ว่า เคยได้ยินปู่ย่าตายายพูดเอาไว้ว่า เคยได้ยินบรรพบุรุษพูดเอาไว้ว่า คนจากเมืองฝ่งโน้นช่างปลิ้นปล้อนกะล่อนน่ากลัว เพียงเท่านั้นก็พอเพียงสำหรับเขาแล้ว ที่จะรู้สึกไม่อยากพบเจอ หรือมีความสัมพันธ์แม้แต่เล็กน้อยกับคนจากเมืองฝ่งโน้น

นอกจากตัวละครเอกและเจ้าเมืองแล้ว ในเมืองฝ่งนี้ยังประกอบไปด้วย นายพล ทหาร พระ ขวบ้านอาชีพต่าง ๆ และนางกลางเมือง ซึ่งหากว่าเจ้าเมืองคือชนชั้นสูงสุด นายพลก็คือชนชั้นที่จงรักภักดีต่อเจ้าเมืองที่สุด จริงอยู่แน่นอนอาจเป็นเพราะผลประโยชน์ที่มีต่อกัน แต่นั่นก็ทำให้ต่างคนต่างมันคงบนเก้าอี้ของตนเอง เองก็ไม่ต่างกัน เขาคือศูนย์รวมความเชื่อและความศรัทธาของผู้คน ซึ่งจะไป เรื่องวุ่น ๆ ที่เกิดขึ้น เช่น ความหวาดกลัวในสิ่งที่ไม่รู้ ก็ถูกอุปโลกน์ขึ้นจากเขา เพียงเพื่อให้ตนเองได้ปลอดภัยบนเก้าอี้ของตนนานที่สุด ในส่วนพ่อค้าและแม่ค้านั้น ก็เป็นชนชั้นที่ทำมาหากินตามสถานภาพ ทั้งค้าขายสินค้าที่หาได้จากภายในเกาะ ไปจนถึงเป็นตัวแทนค้าขายสินค้าจากภายนอกเกาะ เช่น เพชรที่เป็นประเด็นในเรื่อง เป็นต้น ซึ่งจริงอยู่ว่าในการค้าขาย พ่อค้าแม่ค้าก็จำเป็นต้องได้กำไร และหลาย ๆ ครั้ง กำไรก็อาจจะเกินต้นทุนไปหลายเท่า แต่พวกพ่อค้าแม่ค้าก็คิดว่าถูกต้องเหมาะสมดีแล้ว เพราะในเมื่อพวกเขาสามารถจัดหาสินค้ามาตามความต้องการของผู้ซื้อได้ การบวกค่าเหนื่อยและค่าเสียเวลานิด ๆ หน่อย ๆ จากราคาต้นทุน (ที่จะมากน้อยก็ขึ้นอยู่กับมุมมอง) ก็เป็นเรื่องจำเป็น ส่วนนางกลางเมือง ที่ถึงจะเป็นกลุ่มสุดท้ายที่มีทั้งความจำเป็นและไม่จำเป็น (ซึ่งก็ขึ้นอยู่กับว่าจะมองจากมุมใด) แต่ก็นั่นแหละ สิ่งนั้นอาจจะทำให้พวกนางกลายเป็นกลุ่มที่จริงจังในการคิดและแสดงออก ถึงแม้ว่าโดยวิธีการของพวกนางแทบจะไม่ต่างจากการค้าขาย แต่การได้เป็นที่พึ่งให้กับคนเร่ร่อนหมดหวัง (ซึ่งก็ไม่ต่างจากที่ขายศรัทธา) การเป็นที่ปลอดภัยให้หลบจากอันตรายทางกาย (ที่จะว่าไปก็คล้าย ๆ ทหาร) และให้สถานะทางชีวิตและจิตใจที่เป็นสุข (ซึ่งก็ใกล้เคียงกับหน้าที่ของเจ้าเมือง)

แถมทุกคนจากทุกชนชั้น ที่กล่าวมาทั้งหมดก็ล้วนเป็นลูกค้าของพวกนางทั้งสิ้น การลอยตัวอยู่นี้ทุกสถานภาพของพวกนางด้วยความจริงที่ไม่ต้องข้องเกี่ยวกับเหตุผลและกฎกติกาใด ๆ จึงกลายเป็นสิ่งที่ดูจะเข้าใจได้ไม่มากนักน้อย

ทั้งนี้ เหตุการณ์ของเรื่องยุ่ง ๆ ทั้งหมดในละคร จะเกิดขึ้นในวันที่สุริยุปราคา กำลังจะปรากฏเนื่องในโอกาสครบรอบ 25 ปีอีกครั้งตามกำหนด โดยในเวลาก่อนที่จะละครจะเริ่ม และคนดูกำลังทยอยเดินเข้ามาในโรงละคร จะไม่มีแสงไฟบนเวที แต่ไฟฮาโลในโรงละครจะเปิดสว่างตามปกติ มีนักแสดงบางคนเพิ่งมาถึง และรีบร้อนเดินปะปนเข้ามาในโรงละครพร้อมกับผู้ชม เขากล่าวขอโทษจ้ะ เมื่อแทรกตัวผ่านผู้ชม แล้วรีบก้าวขึ้นไปบนเวที ก่อนจะเดินหายเข้าทางด้านข้างโรงละครเพื่อเปลี่ยนเสื้อผ้ารอเข้าฉาก มีนักแสดงบางคนเดินเข้ามาบนเวทีพร้อมคู่กันเบา ๆ ถึงเรื่องสัพเพเหระต่าง ๆ ขณะที่บางคนก็หัวเราะคิกคัก บางคนก็ยังนั่งท่องบท และบางคนก็นั่งเงยบเพยายามทำสมาธิ โดยตลอดช่วงเวลาเช่นนั้น ที่บนเวที มีตัวอักษรชื่อเรื่อง ปรากฏอยู่

“The Errors: เอ้อ ... เหร้อ ? อ้อ ... เหร้อ”

กลับมาที่บนเวทีอีกครั้ง จะว่าไปแล้ว ในบางจังหวะ ผู้ชมจะเห็นแม้กระทั่งทีมงานเบื้องหลัง ที่เดินเข้ามาด้วยเสื้อผ้า Backstage เขาหยุด มองไปมองมา แล้วเดินไปจัดพร็อพบางชิ้นที่อยู่ใต้อาอี้ให้เรียบร้อยเข้าที่เข้าทาง

ซึ่งภาพที่ปรากฏบนเวทีในตอนนี้อย่างปกตินั้น ดูเหมือนว่าจะเป็นสิ่งที่ผู้ชมไม่ควรจะได้เห็น แต่พวกเขา (ผู้กำกับการแสดง นักแสดง และทีมงาน) ก็กลับปล่อยให้ผู้ชมได้เห็น ราวกับว่ามันเป็นเรื่องปกติธรรมดา (ของผู้กำกับการแสดง นักแสดง และทีมงาน)

ทั้งนี้ เราจะมองเห็นตัวละครต่าง ๆ อันประกอบด้วย เทวินทร์จากเมืองฝั่งนี้ ศรศักดิ์จากเมืองฝั่งนี้ อรัญญาภรรยาของเทวินทร์ ลลนา น้องสาวของอรัญญา เจ้าเมือง และชาวบ้านต่าง ๆ ทำกิจกรรมก่อนการแสดงเริ่มเช่นนี้อยู่ครู่หนึ่ง จนกระทั่งผู้ชมเข้ามาในโรงละครครบแล้วนั้นแหละ ทุกคนจึงจะค่อย ๆ เดินไปยังที่นั่งของตัวเอง นั่งลง ค่อย ๆ หยิบแว่นกันแดดขึ้นมาสวม แล้วเงยหน้าขึ้นจ้องมองท้องฟ้า ราวกับว่าสิ่งนั้นเป็นหนึ่งในกระบวนการ tune in และราวกับว่าพวกเขากำลังค่อย ๆ สวมบทบาทของตัวละครผ่านการสวมแว่นกันแดด และกำลังคอยเฝ้าชมเหตุการณ์สุริยุปราคาที่กำลังจะเกิดขึ้นในเรื่องพร้อม ๆ กับผู้ชม ด้วยการถือโอกาสรับแสงแดด (หรือแสงไฟในโรงละครที่ถูกควบคุมโดย lighting designer) ก่อนที่แสงสว่างนั้นจะค่อย ๆ กลืนหายไปในเวลาข้างหน้าอีกไม่กี่นาที

และในช่วงนี้เอง ที่เสียงและการเคลื่อนไหวของนักแสดงทุกคน จะค่อย ๆ ซาลง ซาลง จะค่อย ๆ เงียบลง เงียบลง ราวกับว่าพิธีกรรมบางอย่างกำลังจะเกิดขึ้น จนผู้ชมรู้สึกได้

ฉาก 1 All the World is setting the stage

สถานที่ ใต้ ๆ และ ลานกลางเมือง

เวลา ปัจจุบัน ที่ระบุไม่ได้ชัดเจนกว่าที่ใด

โด้ง เอ้อออ สวัสดีครับ ขอต้อนรับเข้าสู่ The Errors เอ้อเหอ อ้อเหอ นะครับ นี่คือการรับชมละครของพวกเราครับ

ดาลี ขอความกรุณาทุกท่านปิดเสียงเครื่องมือสื่อสารทุกประเภท

โมมิ่น พวกที่อาจจะทำให้เกิดเสียงไลน์ดัง หรือ เสียงโทรเข้า พวกนั้นแหละค่ะ

ญาดา สามารถถ่ายรูปหรือวิดีโอได้เท่าที่ต้องการเลยคะ

ผักกาด แต่ขอความกรุณาปิดแฟลชด้วยนะคะ

ญาดา และอย่าถ่ายทั้งเรื่องก็แล้วกันนะคะ

ดาวยไธซ์ ในกรณีที่มีเหตุฉุกเฉิน ซึ่งหากว่าท่านพิจารณาแล้ว สถานการณ์พวกนั้นไม่เกี่ยวกับในเรื่อง

ดาลี ก็สามารถออกจากโรงละครได้ 3 ช่องทาง

ผักกาด (เปิดม่านทางออกฝั่งซ้ายของคนดู) ฝั่งนี้

ญาดา (เปิดม่านทางออกฝั่งขวาของคนดู) ฝั่งนี้

เฟิร์ธ และทางออกประตูใหญ่ที่พวกคุณเพิ่งเข้ามา ...

โมมิ่น ทางฝั่งโน้น ค่ะ

โด้ง ขอเกริ่นก่อนจะเข้าเรื่องนิดนึงนะครับ คือ ... ละครเรื่องนี้เป็นเรื่องที่ดัดแปลงมาจากบทละครของท่านผู้นั้นครับ หลายท่านอาจจะเคยได้ยินชื่อมาบ้างนะครับ ยิ่งสำหรับคนที่ทำละครเนี่ย โห้ย ตัวตึงเลยครับ วิลเลียม เชกสเปียร์ เขาเป็นคนเขียนบทละครที่หลายๆท่านน่าจะรู้จักกันดีนะครับ Romeo and Juliet, Hamlet, เวนิสวานิช และอีกมากมายหลายเรื่องมากครับ และเรื่องที่ผมเอามาดัดแปลง เฮียเชกสเปียร์ก็เขียนเหมือนกันครับ The Comedy of Errors ตัด Comedy of ออกเหลือแค่ “The Errors เอ้อเหอ อ้อเหอ” ครับ โดยเปลี่ยนตัวเรื่องมาอยู่ที่แถบหมู่เกาะที่มีลักษณะคล้าย

ประเทศไทยในแถบตอนใต้แต่ไม่ใช่ประเทศไทยและไม่ใช่ตอนใต้ซะทีเดียว เวลาปัจจุบันซึ่งก็ไม่แน่ใจว่าปัจจุบันของใครกันแน่ เอาละครับ และนี่คือนักแสดงของพวกเราทั้งหมดในวันนี้ครับ

โด้งแนะนำตัวละครทุกตัว และนักแสดงทุกคน

โด้ง หวังว่าทุกท่านจะเอ็นจอยกับละครเรื่องนี้ครับ พวกเราตั้งใจทำกันมากจริง ๆ และเชคสเปียร์เคยบอกว่า ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้น The Show must go on แปลว่า หากทุกท่านพร้อมแล้ว (ทำสัญญาณให้ทีม) ละครจะเริ่มใน 3 2 1

นักแสดงเข้าประจำที่ เตรียมพร้อมจะเริ่มการแสดงไฟเปลี่ยนและบนผนังของเวที มีตัวอักษรปรากฏขึ้น

“ฉากที่ 1: สุริยุปราคา”

อริยญา (พูดขึ้นลอย ๆ) All the World's a Stage ... !!!

เทวินทร์ฝั่งนี้ (ถอดแว่นกันแดดออก งง) เธอว่าอะไรนะ ... อริยญา ?

ลลนา (ถอนใจ ปิดหนังสือ พูดกับเทวินทร์) คือพี่เค้า กำลังหมายความว่า ...

อริยญา ... โลกนี้ บางทีก็เหมือนกับละครโรงใหญ่

เทวินทร์ฝั่งนี้ อริยญา ทำไมอยู่ดี ๆ เธอถึง (หยุดคิด) ... หรือว่า

ลลนา (นึกได้ พูดแทรก) หรือว่า พี่จะหมายความว่า ... จริง ๆ แล้ว (กับอริยญา) ... เราทุกคน

ที่นี่ ... ก็ไม่ต่างจากนักแสดง

อริยญา จะว่าไป (คิด) มันก็อาจจะจริงแบบนั้นนะ ลลนา (ยิ้มภูมิใจ) เธอนี่ สมกับเป็นน้องสาว

ของพี่จริง ๆ

ลลนา (คิดได้) และถ้าเป็นจริงแบบนั้น (คิด) แปลว่า ... ในตอนนี้ เราทุกคนก็กำลังสวมบทบาท

อริยญา (คิดได้) อยู่คนละบท

- ลลนา (รับต่อ) สองบท
- ศรรักฝั่งนี้ (พูดลอย ๆ ทันที่) หรือบางคน (มองเทวินทร์ฝั่งนี้) ... ก็หลายบท
- เทวินทร์ฝั่งนี้ (หยุด แล้วหันมองตามทุกคนที่พูด งง) ยังไงนะ ?
- ศรรักฝั่งนี้ (เปลี่ยนเรื่องทันที่) คือ เค้าวลีกันว่า เมื่อ 25 ปีที่แล้ว
- ชาวบ้าน 1 ที่นี้ มีเหตุประหลาดเกิดขึ้น
- ชาวบ้าน 2 มีเหตุประหลาดเกิดขึ้น แบบเดียวกับที่กำลังจะเกิดขึ้น
- ชาวบ้าน 3 แบบที่กำลังจะเกิดขึ้น ... (พยายามกระซิบ แต่เสียงดัง) อีกครั้งนึง ... ในวันนี้
- ชาวบ้าน 4 ภายในวันนี้ (มองซ้ายมองขวา) แบบที่ อยู่ดี ๆ ...
- ศรรักฝั่งนี้ (ทันที่) ดวงอาทิตย์ก็ดับ !!!
- เทวินทร์ฝั่งนี้ โอเค !!! (พยายามเข้าใจ) เป็นเพราะเรื่องสุริยุปราคาที่กำลังเกิดจะวันนี้ใช่ไหม (หยุด)
พวกเธอถึงได้ดู (มองอรัญญา) ... แปลก ๆ แบบนี้
- ศรรักฝั่งนี้ (ไม่สนใจ) ว่ากันว่า 25 ปีที่แล้ว ในวันที่ดวงอาทิตย์ดับ
(ถอดแว่นกันแดดออกแล้วมองท้องฟ้า)
- ชาวบ้าน 4 แบบเดียวกับที่กำลังจะเกิดขึ้นอีกไม่นาน ... ในวันนี้
- ศรรักฝั่งนี้ (นึก) ในวันนี้ ...
- ชาวบ้าน 2 จู่ ๆ ฟ้าก็มีดลงจนมืด รวากับดวงอาทิตย์ถูกขโมย (เอามือปิดตา)
- ศรรักฝั่งนี้ (นึก) ในวันนี้ ...
- ชาวบ้าน 1 จู่ ๆ คลื่นในมหาสมุทรก็คลุ้มคลั่ง ... รวากับคนบ้า (เอามือหู)
- ศรรักฝั่งนี้ (นึก) แล้วก็ ... ในวันนี้
- ชาวบ้าน 5 จู่ ๆ เรือโดยสารลำนี้ ก็อัปปางลง ... ที่กลางทะเล (เอามือปิดปาก)

ศรรักฝั่งนี้ และในวันนั้น ฉัน (หยุด) ... ที่ยังเป็นแค่ทารก ก็ลอยติดแพชูชีพมาจนถึงที่นี่ (มองเทวินทร์ฝั่งนี้ แล้วชี้) พร้อมกับเขา

เทวรินทร์ฟังนี้ โอย น่ารำคาญ (บ่น) ฉันไม่เห็นอยากจะทำเรื่องที่เกิดขึ้นในวันนั้นเลย

อริญญา (ทันที) แต่เพราะเรื่องในวันนั้น เราถึงได้พบกันนะคะ (ยิ้มหวานแปลก ๆ)
... เทวินทร์ ที่รัก !!!

เทวินทร์ฟังนี้ เอ่อ (แก้ตัว) นั่น ... อาจจะเป็นแค่เรื่องเดียวก็ได้ อรรถัญญา ที่รัก (พยายามยิ้ม) ที่ผม
ภูมิใจ มาจนถึง ... ทุกวันนี้

อรัญญา (อย่างเท้าเข้าหา) เทวินทร์คะ บางทีคุณก็ปากหวาน

ศรรักฝั่งนี้ (ทันที) แต่บางทีก็ไม่ใช่ !!! (ตั้งท่าจะวิ่งหนี)

เทวินทร์ฝั่งนี้ มึงหยุดเลยนะ (ดิ่งเสียไว้) นี่ ชั้นถามอะไรแกหรือยัง (คิดได้) สรุปร่ว่าที่แก
เอาแต่พูดเรื่องไร้สาระเนี่ย (ซัดดวงอาทิตย์) มันเป็นเพราะ ... ดวงอาทิตย์กำลังจะ ...
ไฉ่ครรัก !!!

ศรรักฝั่งนี้ (ทันที) บอส !!! นี่บอกก็ครึ่งแล้ว ว่าไม่ชอบชื่อ ศรรัก (งอน)

เทวินทร์ฝั่งนี้ ไม่ชอบได้ไง ชื่อนั้นนะ ห้อยติดคอแกมาในแพชชีฟตั้งแต่ตอนนั้น (เยาะ) ไม่ใช่เหรอ ?

ศรรักฝั่งนี้ (เถียง) ป้ายชื่อที่เขียนว่า เทวรินทร์ ก็ห้อยติดคอบอสมาเหมือนกัน นั่นแหละ !!!

เทวินทร์ฝั่งนี้ โว้ย !!! ก็แค่ซื้อ ให้ตายเถอะ (หงุดหงิด) จะอะไรนักหนาอะ !!!

ชาวบ้าน 1 (พูดลอย ๆ) ชื่อนั้นสำคัญไฉน

ชาวบ้าน 2 ถ้ากุหลาบไม่ได้ชื่อว่ากุหลาบ

ชาวบ้าน 3 มันยังจะมีกลิ่นหอมเหมือนดอกกุหลาบ

ชาวบ้าน 4 เหมือนกับที่ดอกกุหลาบ

ชาวบ้าน 5 หอมเหมือนกับดอกกุหลาบ

ทุกคน (กระซิบ) แบบดอกกุหลาบที่เรารู้จัก

ศรรักฝั่งนี้ (ทันที) รีเปล่านะ !?!?!

ลลนา #Romeo and Juliet

เทวินทร์ฝั่งนี้ ไฉ่ศรรัก มึงนี่ !!!

เทวินทร์ฝั่งนี้ คว้าของใกล้มือขึ้นมาตั้งท่าจะขว้างใส่ศรรักฝั่งนี้ แต่ในตอนนั้นเอง ที่ศรรักฝั่งนี้ได้วิ่งหนีแล้วไปหลบอยู่ห่าง ๆ

เทวินทร์ฝั่งนี้ ไฉ่ศรรัก !!! (โวยวาย) ไฉ่ตัวดี !!! ... (ตั้งท่าจะวิ่งตามไป)

อรัญญา (ทันที) เทวินทร์คะ !!!

เทวินทร์ฝั่งนี้ (หยุดกึก) ครับ ... ที่รัก

อรัญญา จะรีบไปไหนหรือคะ ?

เทวินทร์ฝั่งนี้ เอ่อ ... (แก้ตัว) พอดีว่าไฉ่ศรรักมัน ... คือ (รีบคิด) ผมมีนัดนิดหน่อยนะครับ เรื่อง ... (นึก) เรื่องธุรกิจ !!!

อรัญญา (ทวนคำ) เรื่องธุรกิจนะคะ ?

เทวินทร์ฝั่งนี้ ครับ ใช่ครับ (อีกอึก) เรื่อง ธุรกิจ ... กิจ

อรัญญา (มองท้องฟ้า) วันนี้อาทิตย์จะดับตอนกลางวัน

เทวินทร์ฝั่งนี้ แล้วยังไงหรือจ๊ะ

อรัญญา (มองเทวินทร์) ฉันก็เลยอยากรู้ว่า (ยิ้มหวานอีก) คุณจะกลับมาทานข้าวเย็นไหมคะ ?

เทวินทร์ฝั่งนี้ กะ กลับสิจ๊ะ กลับ (หัวเราะแก้เก้อ) ... เหมือนกับทุกวัน

ลลนา (พูดทั้งที่อ่านหนังสืออยู่ ไม่เงยหน้าขึ้น) เมื่อวาน พี่ไม่ได้กลับนะคะ

อรัญญา (พยักหน้า) เท่าที่ฉันจำได้ (จ้องเทวินทร์ฝั่งนี้) นั่นเป็นความจริงที่เกิดขึ้น นะคะ

เทวินทร์ฝั่งนี้ (ทวนคำ) มะ มันเป็นความจริงเช่นนั้น ? หรือจ๊ะ (พยายามแก้ตัว) คะ คือ (คิด คิด) เมื่อวานนี้ ... ผม ... แบบว่า

อรัญญา (เปลี่ยนท่าที) ช่างมันเถอะค่ะ !!!

เทวินทร์ฝั่งนี้ (โผล่อก) ช่างมัน ... นะจ๊ะ (ดีใจ) ว้าว ช่างมันไปเลย ... ดีมากจริง ๆ

อรัญญา (ไม่ตกลงด้วย) เพราะว่าวันนี้ ฉันจะรอนะคะ

เทวินทร์ฝั่งนี้ (หยุดกึกทันที) ครับ !!! (ยกข้อมือขึ้นดูเวลา อีกอึก) นั่นเท่ากับว่า ตอนนี้ ... ผมต้อง

อรัญญา (ยิ้ม) ค่ะ ก่อนที่ รุระ ... กิจ จะไม่ทันการ

เทวินทร์ฝั่งนี้ (เสียงอ่อย) ครับ (หันไปเห็นศรรัก ที่ซ่อนอยู่ ก่อนส่งเสียงหวาด กลบกลืน) ไ้ศรรัก
ไอ้ตัวดี ... มึง !!!

ศรรักรีบวิ่งหนีออกนอกเวที โดยมีเทวินทร์ฝั่งนี้รับวิ่งตามไป อรัญญายืนมองทั้งคู่ ถอนใจ ก่อนเดิน
กลับมานั่งที่ข้างลนา

ชาวบ้าน 5 To be

ชาวบ้าน 4 จะอยู่

ชาวบ้าน 3 Or not to be

ชาวบ้าน 2 หรือจะไม่อยู่

อรัญญา (ถอนใจ) นั่นแหละปัญหา

ลนา (ยังอ่านหนังสือ) เค้าไปแล้วใช่มั้ย ?

อรัญญา ไปแล้ว

ลนา เค้าบอกจะรีบกลับมามั้ย

อรัญญา ไม่รู้สิ เค้าบอกว่า จะกลับมาทานข้าวเย็น

ชาวบ้าน 2 แต่วันนี้ (มองท้องฟ้า) ดวงอาทิตย์จะดับตอนกลางวัน นั่นเท่ากับว่า (คิด)
กลางคืนจะมาถึงเร็วขึ้น ... รีไปละนะคะ

อรัญญา จั๊น (มองไปทางที่เทวินทร์เดินออก) อีกสักพักนึงมั้ง ... เค้าก็คงจะกลับ

- ชาวบ้าน 3 อีกสักพักนึง เนี่ย ... นานมัยยะ
- ชาวบ้าน 4 อาจจะนาน หรือไม่นานก็ได้
- ชาวบ้าน 5 หรืออาจจะนานเพียงแค่ว่า ... ชั่วดวงอาทิตย์ดับ
- ชาวบ้าน 1 แล้วมันจะดับนานไหมล่ะ
- อรัญญา (พูดลอย ๆ) ไม่นานหรอก
- ลลนา (ปิดหนังสือ เงยหน้ามองพี่สาว) ไม่นานหรอกค่ะ
- อรัญญา ไม่นาน (ถอนใจยาว) เหนื่อย
- ลลนาเอามือแต่ที่ไหล่พี่อย่างเข้าใจ
- ไฟค่อย ๆ หรี่ลง ขณะเดียวกับที่นักแสดงบนเวทีเดินออก

ฉาก 2 The Newcomers

สถานที่ ท่าเรือชายหาด

เวลา ต่อเนื่อง

จากนั้น เราจะได้ยินเสียงฝูงนกนางนวลดังอยู่ไกล ๆ พร้อมกับที่ไฟสว่างขึ้น ในตอนนี้ที่เวทีว่างเปล่า เราจะเห็นศรรักฝั่งโน้นเดินนำเข้ามาในเวที มีเทวินทร์ฝั่งโน้นเดินตาม ทั้งคู่เดินหอบกระเป๋าทะลุทะลวงเข้ามาในเวที ทั้งคู่เดินแล้วหยุด หันมองไปมา เหมือนกับไม่ค่อยไวใจอะไรสักอย่าง ก่อนจะเดิน แล้วหยุด แล้วเดินต่อ

เทวินทร์ฝั่งโน้น (กระซิบ) ศรรัก !!!

ศรรักฝั่งโน้น หยุด ก่อนจะหันซ้ายหันขวา เหมือนได้ยินเสียงบางอย่าง เขาหยุดมองลานกลางเมืองที่ว่างเปล่า เมื่อคิดว่าไม่ได้ยินเสียงอะไรอีก ก็เดินต่อ

เทวินทร์ฝั่งโน้น (กระซิบ) ไอ้ ศรรัก !!!

ศรรักฝั่งโน้น หยุด ก่อนจะหันซ้ายหันขวา เหมือนได้ยินเสียงบางอย่าง เขาหยุด พยายามเงี่ยหูฟังเสียง แต่เมื่อไม่ได้ยินเสียงอะไรอีก ก็เดินต่อ

เทวินทร์ฝั่งโน้น (กระซิบ เสียงดัง) นี่ ... ไอ้ศรรัก !!! (โยนของในมือใส่)

ศรรักฝั่งโน้น โอ๊ย !!! (ตกใจ) บอส !!! (นึกได้ กระซิบ) เขวี้ยงของมาทำไม ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น นายจะเดินหยุด เดินหยุดอีกนานมัย ? แล้วก็ ... (กระซิบ) จะกระซิบแบบนี้ไป

เพื่ออะไร ?

ศรรักฝั่งโน้น (กระซิบต่อ) ก็บอสเทวินทร์บอกว่า คนเมืองฝั่งโน้นะ มองพวกเราเป็นศัตรู (หันซ้ายหันขวา) ในฐานะคนจากเมืองฝั่งโน้น ศรก็ต้องระวังตัวสิ จริงมั๊ย ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น (กระซิบต่อด้วย) แต่ตอนนี้ ที่นี่ ไม่มีใครเลยนะ ... (รำพึง) แปลกจริง ตั้งแต่ท่าเรือแล้ว ... ทำไมถึงไม่เจอใครสักคน (มองไปรอบ ๆ กระซิบ) เหมือนกับจะมีแค่เรา ... 2 คน

ศรรักฝั่งโน้นหยุด มองตามเจ้านายไปรอบ ๆ จะว่าไปเขามองเห็นคนดู แต่ก็คิดว่า ในเมื่อเจ้านายบอกว่าไม่เห็น ก็ไม่ควรทำอะไรที่ไม่ใช่ธุระกองการอะไร ที่ต้องสาธยายกับเจ้านายว่าเห็นใครบ้างในตอนนี

ศรรักฝั่งโน้น (เกาหัว มองไปรอบ ๆ กระซิบ) แต่ศรว่า มัน ... ไม่ได้มี ... แค ... (หยุดมองหน้าเทวินทร์ที่ถลึงตาใส่เขาอยู่)

เทวินทร์ ไม่นับคนดู !!

ศรรักฝั่งโน้น มีแค่เรา 2 คนจริง ๆ ด้วย !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้น เออ !!! (พูดปกติ) แคนี่ก็จบเรื่อง จะทำให้มันวุ่นวายทำไมวะ !?!

ศรรักฝั่งโน้น (บ่น หยิบของที่ตก) ใครกันแน่ที่วุ่นวาย ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น (เสียงเข้ม) หมายความว่าไง ?

ศรรักฝั่งโน้น (บ่นต่อ) เอ้า สามวันก่อน ศรอยู่ของศรดี ๆ ใครกันแน่ ที่บอกว่า (เลียนแบบเทวินทร์ฝั่งโน้น) ไอ้ศรรัก ถึงเวลาที่จะต้องออกเดินทางแล้ว !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้น เอ๊ะ ไอ้เนี่ย (เริ่มโกรธ) จำไม่ได้หรือไง ว่าใครที่เห็นดีด้วย ?

ศรรักฝั่งโน้น แต่มันก็ 25 ปีมาแล้วนะบอส (หยุด เริ่มกระซิบอีก) สิ่งที่พ่อของบอสเขียนไว้ในกระดาศก่อนตายนะ (งมำ) จริงหรือเปล่านั้นไม่รู้ ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น (เขกหัวศรรัก) นี่ มีงหาว่าพ่อกูโกหกหรือ ? พ่อกูเลี้ยงมึงมานะเว้ย !!!

ศรรักฝั่งโน้น เอ้า บอสทำไมคิดแบบนั้น (บ่น) มนุษย์นะ ต้องหัดตั้งคำถามบ้าง ... จริง ๆ นะ ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น แล้ว ... (คิด) ถ้ามันเป็นเรื่องจริงล่ะ (จริงจัง) ถ้าเรื่องที่พ่อเขียนไว้ก่อนตายในกระดาศนั้น ... เป็นเรื่องจริงล่ะ ?

ศรรักฝั่งโน้น แล้วตอนนี้ 2 คนนั้นอยู่ที่ไหน ? เราจะต้องเดินทางถึงไหน ? ออกเรือกันมาตั้ง 3 วันแล้ว (งอแง) ... ศรอยากกลับบ้าน (หยุด มองเทวินทร์) ในชีวิตนี้เนี่ย เราต้องไปไกลแค่ไหนหรือ บอส ถึงจะได้เจอตัวเอง ?

- เทวินทร์ฝั่งโน้น (ทวนคำ) แล้วในชีวิตนี้เนี่ย (หยุด) นายไม่ยอมมีโอกาสได้พบกับเขาคอนนั้น บ้างหรือ ?
- ศรรักฝั่งโน้น (ส่ายหัว) บางที ศรก็ชินกับการได้อยู่คนเดียว (หยุดเมื่อเห็นเทวินทร์มองอยู่ ยิ้มแก้มแก้ว) แล้วก็อยู่กับบอส ... แต่ว่า
- เทวินทร์ฝั่งโน้น (รีบตัด) เออ เออ เลิกพล่ามเหอะ (มองฟ้า) อีกไม่นาน อาทิตย์ก็จะดับแล้ว ถือโอกาสนี้พักให้หายเหนื่อยก่อนดีมั้ย แล้วพอฟ้าสว่างอีกครั้งจะได้เดินทางต่อ (มองไปรอบ ๆ) ฉันทะ ไม่ค่อยไวใจคนเมืองฝั่งนี้สักเท่าไรเลย
- เทวินทร์ฝั่งโน้นเปิดกระเป๋าเดินทาง หยิบซองเงินออกมา
- เทวินทร์ฝั่งโน้น ศรรัก นายเอาเงินนี้ไปซื้อเสบียงเตรียมให้พร้อม แล้วก็หาห้องเช่าชั่วคราวสำหรับพักผ่อนสัก 2-3 ชั่วโมง จากนั้นก็รีบกลับมา ฉันทะรออยู่ที่นี่
- ศรรักฝั่งโน้น (รับซองเงิน) ได้เลยบอส (หยุด) ศรเอง ก็ไม่ค่อยไวใจ คนที่นี้สักเท่าไร ยิ่งตอนที่ดวงอาทิตย์ใกล้ดับแบบนี้ (ตั้งท่ากระชับ) เค้าวักันว่า ...
- เทวินทร์ฝั่งโน้น (หงุดหงิด) กูไม่กระชับกับมึงแล้ว !!! (ตะเพิด) มึงรีบไปจัดการที่สั่งเลย อย่าสุร่ยสุร่าย เสร็จแล้วก็รีบกลับมา รู้มั๊ย !?
- ศรรักฝั่งโน้น (หัวเราะชอบใจ) ค้าบผม !!!
- ศรรักฝั่งโน้นหัวเราะสนุกที่เห็นเจ้านายโกรธ รีบคว้ากระเป๋า แล้ววิ่งออกนอกเวที เหลือไว้แค่เทวินทร์ฝั่งโน้นที่ยืนนิ่ง จากนั้นครู่หนึ่ง เขาจะล้วงมือเข้าไปในกระเป๋าเสื้อ ก่อนหยิบกระดาดะเก่า ๆ ที่พับไว้ ออกมาเปิดอ่าน
- เทวินทร์ฝั่งโน้น (มองกระดาดะในมือ) แล้วถ้าสิ่งที่พ่อเขียนไว้นี้เป็นความจริงล่ะ ? ... ถ้าคนคนนั้น มีตัวตนจริง ๆ ล่ะ ? (หยุด รำพึง) ในโลกที่เหมือนกับกับละครโรงใหญ่ (มองผู้ชม) ที่ผู้คนที่ต้องแสดงบทบาทกันคนละบท สองบท (หยุด มองกระดาดะในมือ) เราต้องเดินทางไปไกลแค่ไหนกัน ถึงจะเจอบทที่ใช้ ... ตัวเราเอง ?

เทวินทร์ฝั่งโน้นทรุดตัวลงนั่ง ก่อนที่รอบ ๆ ตัวเขา เมืองจะกลับค่อย ๆ พื้นชีวิต พ่อค้า แม่ค้า และชาวบ้าน จะค่อย ๆ เดินออกมาจากที่ต่าง ๆ มีเสียงพูดคุยเบา ๆ ขณะที่ต่างคนต่างชี้ชวนให้ดูท้องฟ้า แต่พอมีลูกค้าผ่านมาก็จะหยุดหันทักทาย เทวินทร์ฝั่งโน้นนั่งมองกิจกรรมที่เกิดขึ้นตรงหน้า ก่อนที่ไม่นานนัก ศรีรักฝั่งนี้จะวิ่งออกมาจากอีกทาง เขามองเห็นเทวินทร์ฝั่งโน้น รีบวิ่งเข้ามานั่งข้าง ๆ ทันที

ศรีรักฝั่งนี้ บอส !!! (ตกใจ) มาทำอะไรอยู่ที่นี่ ? (รีบคว้าแขน) ไปกัน จะไม่ทันแล้ว !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้น (สะบัดแขนออก) ไม่ทันอะไร ? (หยุดมอง เสียงเข้ม) ธุระที่สั่ง
ทำเสร็จแล้วหรือ ถึงกลับมาเร็วแบบนี้ ?

ศรีรักฝั่งนี้ ธุระที่สั่ง ? (ชี้ท้องฟ้า) ตอนนี้ ถ้ามีอะไรต้องเร็ว คือบอสต้องรีบบ้าน ให้ทัน
ก่อนดวงอาทิตย์จะดับ (ดึงเทวินทร์) ไปครับ !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้น กลับบ้านอะไรของมึง ? (สะบัดมือออก) ตกลงกันแล้วไง ว่าจะพักแค่หาย
เหนื่อย ... แล้วก็รีบไปจากที่นี่ !!!

ศรีรักฝั่งนี้ โนวววว (ตกใจ) ไปที่อื่นไม่ได้ (จริงจัง จ้องหน้าเทวินทร์)
บอสสัญญาอะไรไว้กับใคร จำไม่ได้หรือ ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น (เสียงเข้ม) ไฉ่ศรีรัก ?

ศรีรักฝั่งนี้ (พาชี้อ) ค้าบผม ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น อย่ามาตลก ? สัญญาอะไร ? (จริงจัง รู้ทัน) เงินที่เหลืออยู่ไหน ?

ศรีรักฝั่งนี้ เงินที่เหลือ ? (พยายามหยุดคิดครู่หนึ่ง ตอบหน้าตาย) อ่อ ... คีนแล้ว

เทวินทร์ฝั่งโน้น คีนแล้ว ?

ศรีรักฝั่งนี้ อืม (พยักหน้า) คีนแล้ว

เทวินทร์ฝั่งโน้น คีนแล้ว ? (จ้องหน้า) นี่กวณดิน่อ ?

ศรีรักฝั่งนี้ อือออ กวนอะไร (ส่ายหน้า) เงินทองที่ให้ไปซื้อดอกไม้เพื่อขอโทษ
นายหญิงที่ไม่ได้กลับบ้าน เมื่อวานนี่อะ ศรีคีนไปหมดแล้วไง

เทวินทร์ นายหญิงอะไร ? ดอกไม้อะไร ? (เขกหัวศรีรัก) นี่เพราะมึงอยาก
กลับบ้าน ถึงกับต้องผลาญเงินกูจนหมดเลย จังหรือ ?

- ศรรักฝั่งนี้ โอ้ย !!! (ลูบหัว บ่น) เป็นเพราะดวงอาทิตย์แน่ ๆ อาการแบบนี้
ต้องเป็นเพราะดวงอาทิตย์ แน่ ๆ
- เทวินทร์ฝั่งโน้น ไอ่ศรรักครับ มึงพูดอะไรครับ ? (เขกหัวศรรักอีกรอบ)
- ศรรักฝั่งนี้ โอ้ย !!! นี่มันทำคุณบูชาโทษชัด ๆ (ลูบหัวอีก บ่นอีก) คนเราอะ
สัญญาอะไรไว้ ก็ควรทำตามสัญญา (บ่นอุบ) บอสบอกเมียไว้ว่าจะรีบกลับ ก็
ควรรีบกลับสิ (ลุกขึ้น คว่ำมือเทวินทร์) ไปเหอะ กลับบ้าน !!!
- เทวินทร์ฝั่งโน้น เมียอะไร ? ภูมิเมียบ้างเค้าที่ไหน ?? พูดเพื่อเจ้าอะไรของมึง ??
(โมโห ตะก่นศรรักล้มคว่ำลง)
- ศรรักฝั่งนี้ อื้อหือ !!! (ลุกขึ้น ลูบกัน บ่นอดแอด) เอาเลย ตีเลย ถ้าบอสไม่กลับ
ศรก็ต้องโดนนายหญิงทำโทษอยู่ดี (ประชด) ตีศรให้ตายตอนนี้ไปเลย เอา
เลย
- เทวินทร์ฝั่งโน้น คุณมึงอย่าทำผมมะครับ (คว่ำของแถวนั้นไล่ตีศรรักที่พยายาม
กระโดดหนี) อยากโดนตีให้ตาย ก็มาเลย มา !!! ภูบอกไว้ว่าจะไม่กลับบ้าน
!!!
- ศรรักฝั่งนี้ โอ้ย !!! บอส !!! อะไรวะเนี่ย !!! โอ้ย !!! นี่ ต้องเพี้ยนไปแล้วแน่ ๆ !!!
- ศรรักฝั่งนี้กระโดดหนีไปเรื่อย ๆ จนได้จิ้งหะวี่หนีออกนอกเวที เทวินทร์ฝั่งโน้นเขวี้ยงของตามหลัง
ออกไป โวยวายเพราะหงุดหงิด
- เทวินทร์ฝั่งโน้น ไอ่ศรรัก !!! ไอ่มีฉาชีพ !!! จับได้เมื่อไหร่ มึงได้ใช้หนี้หัวโต คอยดู !!!
- เทวินทร์ฝั่งโน้นหันกลับ ก่อนจะหยุด แล้วค่อยสังเกตเห็นชาวบ้านที่มองเขาอยู่ ชุบชิบ ทำทาง
ประหลาดใจ
- เทวินทร์ฝั่งโน้น หรือว่าเป็นเพราะฤทธิ์ของดวงอาทิตย์แบบที่เค้าว่ากัน
(หันกลับ รำพึง) ทำที่แปลก ๆ ของไอ่ศรรัก (มองชาวบ้าน) ทำทาง
ประหลาดของคนในเมืองฝั่งนี้ (นึกได้ ทำท่ากลัว) นี่มันผีเข้า ผีเข้าชัด ๆ !!!
- เทวินทร์ฝั่งโน้นค่อย ๆ ถอยหนีออกนอกเวที ในขณะที่ชาวบ้านยังคงชุบชิบกันไปมา ก่อนที่จะค่อย ๆ
พากันเดินยกเก้าอี้ที่วางเกะกะ ขึ้นพักขนโต๊ะ ราวกับจะเตรียมปิดร้านในช่วงสุริยุปราคาปรากฏ ในช่วง

นั่นเองที่แสงไฟจะค่อย ๆ หริ่งรากับภาพในจินตนาการ และในความสลับรางเลือนนั้น อริยัญจะ
ปรากฏตัวขึ้น



ฉาก 3 I need to be in Love

สถานที่ หน้าบ้านของอรัญญา

เวลา ต่อเนื่อง

ในขณะที่แสงไฟยังคงสว่างสลัว มีเสียงดนตรีดังขึ้นเบา ๆ อรัญญาเดินออกมาจากบ้าน ค่อยข้างเศร้า เธอมองไปรอบ ๆ ดวงอาทิตย์ใกล้ดับแล้ว แต่ยังไม่มီးแววของเทวินทร์ ที่สัญญากับเธอไว้ว่าจะกลับมา
https://www.youtube.com/watch?v=IE5-qtTfF1I&list=RDIE5-qtTfF1I&start_radio=1

อรัญญา (ร้องเพลง) I Need To Be In Love ของ Carpenters

The hardest thing I've ever done.
 ... Is keep believing.
 someone in this crazy world for me.
 The way that people come and go.
 Through temporary lives ...
 ... My chance could come and I might never know.

ระหว่างนั้นเองที่ ลลนาเดินอ่านหนังสือออกมา เธอหยุดเมื่อเห็นพี่สาว ปิดหนังสือ จากนั้นยืนมองพี่สาว

อรัญญา I used to say, no promises.
 ... Let's keep it simple
 But freedom only helps you say goodbye.
 It took a while for me to learn.
 That nothin' comes for free.

 The price I've paid is high enough for me.

 I know I need to be in love.
 I know I've wasted too much time.
 I know I ask perfection of a quite imperfect world.

 And fool enough to think that's what I'll find.

ลลนา (แต่ที่ไล่พี่สาว) ถ้าเค้าบอกว่าจะกลับ ... เดี่ยวเค้าก็กลับ

- อรัญญา แต่ ... ถ้าดวงอาทิตย์ดับก่อน (กังวล) พี่ไม่รู้ว่าเค้าจะ ...
- ลลนา สามีพี่ไม่ใช่เด็กแล้ว เค้าดูแลตัวเองได้ (หยุด) ผู้ชายนะรักอิสระกันทุกคน
ยิ่งผูกเอาไว้ ก็ยิ่งวิ่งหนี (ยิ้ม) พวกเค้าไม่มีทางยอมเป็นเบี้ยล่างให้กับใคร
หรอกนะคะ ... โดยเฉพาะ ผู้หญิง
- อรัญญา เธอคิดแบบนี้ใช่ไหม (ถอนใจ) ถึงไม่ยอมมีใครกับเค้าสักคน
- ลลนา น้องไม่ได้ปฏิเสธความรักนะคะ (วางหนังสือ ยิ้มให้อรัญญา) แต่ถ้าในโลกนี้
ไม่มีอะไรได้มาฟรี ๆ ... การแต่งงานก็อาจจะไม่ใช่คำตอบของความสุข
- อรัญญา แล้ว ... (คิด) ถ้าเธอได้เจอคนที่รักเธอ และเธอก็รักเค้า ... เท่า ๆ กันละ
- ลลนา (ยิ้ม) มันวัดได้แบบนั้นเลยหรือคะ ... ความรักเนี่ย ?
- อรัญญา (เหนื่อยใจ) เธอเข้าใจยากจริง ๆ (มองหนังสือ) ระวังเถอะ
อ่านหนังสือพวกนั้นมาก ๆ จะกลายเป็นสาวแก่โดยไม่รู้ตัวนะ
- ลลนา ช่างน้องเถอะคะ (เห็นศรรักฝั่งนี้วิ่งเข้ามา) เอาเป็นว่า ตอนนี้
คนที่จะให้คำตอบเรื่องที่พี่สงสัย วิ่งมานูนแล้ว
- ศรรักฝั่งนี้วิ่งเข้ามาในเวที เขาหยุดที่หน้าอรัญญาและลลนา นั่งลง หอบเหนื่อย
- อรัญญา ไ้อัศรรัก !!! (ดีใจ) ว่าไง เจ้านายของแก จะกลับมาแล้วใช่ไหม ? (ชะเง้อหา)
- ศรรักฝั่งนี้ (บ่น) มากับผีอะไรละ ... นายหญิง !!!
- อรัญญา (ตกใจ) นี่ !!! ตีปากตัวเองเดี๋ยวนี้ ผีเผอะไร พุดจาหยาบคาย
จะเป็นलगร้ายหรือเปล่า ก็ไม่รู้ ?
- ศรรักฝั่งนี้ (ตีปากตัวเอง) ร้าย ไม่ร้าย ตอนนี้ก็สายเกินแก้แล้วละ นายหญิง
- อรัญญา แกหมายความว่ายังไง
- ศรรักฝั่งนี้ คือศรนะ (ลุกขึ้นเล่า) ไปเจอบอสยื่นหม้อแอ้ๆอยู่ที่ชายหาด แบบนี้
(ทำท่าเลียนแบบ) พอศรบอกว่า - อ้าว บอส !!! ต้องรีบกลับบ้านแล้วนะ -
บอสก็หยุด มองหน้าศร (เปลี่ยนท่า) แล้วบอกว่า - ไอ้ท่า เงินกูอยู่ไหน ?

อรัญญา เงินอะไร ?

ศรรักฝั่งนี้ ไข่ม้อย นายหญิง ศร ก็สงสัย !!! (เล่าต่อ) เลยรีบถามกลับไปว่า - เงินอะไร บอส เพราะถ้าเป็นเรื่องค่าดอกไม้ให้ไปซื้อมานายหญิง ที่ไม่ได้กลับบ้าน เมื่อวานนี้ ศรคืนไปหมดแล้ว

อรัญญาดีศรรัก ดังป๊าบ

ศรรักฝั่งนี้ โอ้ย !!!

อรัญญา สรุพบว่า ดอกไม้ที่ส่งมาให้ ก็เพราะแบบนี้ ไข่ม้อย ? (คิดได้) เรื่องสร้อยเพชร ที่จะหามาฝากอีก (เริ่มโกรธ) ก็คงแบบนี้ด้วยละสิ !!!

อรัญญาดีศรรัก อีกป๊าบ

ศรรักฝั่งนี้ โอ้ย นายหญิง !!! (เกาหัว งง) ประเด็นมันไม่ได้อยู่ตรงนั้น ?!?!

ลลนา แล้วประเด็นมันอยู่ตรงไหน ?

ศรรักฝั่งนี้ มันอยู่ตรงที่ พอศรบอกกับบอสว่า คนเราอะ สัญญาอะไรกับใครก็ต้องทำ ให้ได้ตามนั้น ถ้าบอกนายหญิงว่าจะกลับไปกินข้าวเย็น ... ก็ต้องกลับ !!!

อรัญญา ไหน ประเด็น !!! (อรัญญาฟาดศรรักอีกป๊าบ)

ศรรักฝั่งนี้ นายหญิง !!! มันก็อยู่ตรงที่ พอบอสได้ยิน (ทำท่าเล่า) บอสก็บอกศรว่า นายหญิงทำอะไร กูไม่มีเมีย !!! (โกรธเพราะเจ็บตัว) เนี่ย ประเด็น !!!

อรัญญา ไม่มีเมีย !!! ใครพูด ?!?!?!

ศรรักฝั่งนี้ (หงุดหงิด) เรื่องไม่มีประเด็น หรือ ไม่มีเมีย !!!

อรัญญา (ทำสะอว เสียงด) ไอ้อุ่ย !!!

ศรรักฝั่งนี้ บอสครับ !!! บอสพูด !!!

อรัญญา (สงสัย) หรือจะเป็นเพราะดวงอาทิตย์แบบที่เค้าว่า

ลลนา (มองบน) พี่เชื่อหรือคะ

อรัญญา พี่ไม่รู้ (งอแง) แต่ ... ทุกอย่างมันแปลกไปหมด
 ศรรักฝั่งนี้ ต้องเป็นเพราะฤทธิ์ดวงอาทิตย์แน่ ๆ
 ลลนา หรือเค้าก็แค่ กำลัง ...
 อรัญญา (ตัดบท) ลลนา พี่รู้ว่าเธอคิดอะไร !!!
 ลลนา ถ้ารู้ พี่ก็ไม่ควรที่จะ ...
 อรัญญา (ตัดบท) ไอ้ศรรัก !!! กลับไปตามบอสของแก กลับมาบ้านเดี๋ยวนี้ บอกเค้าว่า
 เมียที่น่าสงสารของเค้า กำลังตรอมใจ
 ศรรักฝั่งนี้ นายหญิง กลับไปให้บอสไล่ตีศรอีกอะนะ ไม่เอาอะ
 อรัญญา (ฟาดศรรัก) แบบนี้ใช้มัย !!!
 ศรรักฝั่งนี้ นายหญิง !!! นี่มันอะไรกัน (หลบ) โอ้ย !!!
 อรัญญา (ดีต่อ) ว่าไง จะไปหรือจะไม่ไป !!!
 ศรรักฝั่งนี้ ไปแล้ว !!! ไปแล้วค่าบ !!! ทำไมวันนี้ ไอ้ศรรัก ดวงตก ได้ขนาดนี้วะ เนี่ย !!!
 ศรรักวิ่งหลบออกจากเวที อรัญญาหยุด มองตาม เสร้า
 ลลนา สรุปว่า ความรักเนี่ย มันวัดเป็นปริมาณแบบเท่า ๆ กัน ได้อย่างนั้นจริง ๆ ...
 ไข่มุขไหมคะ ?
 อรัญญา สักวันนึงเถอะ ลลนา ... เธอจะเข้าใจ
 ลลนา เห็นแบบนี้แล้ว น้องว่าไม่รีบเรื่องนั้น ดีกว่าอะ
 ลลนาเปิดหนังสือ ก้มหน้าลงอ่านอย่างตั้งใจต่อ แล้วเดินออก เหลือเพียงแค่อรัญญาบนเวที เสียงดนตรี
 จากเพลง I Need To Be In Love ดังขึ้นเบา ๆ ก่อนที่อรัญญาจะเดินออกจากเวที

ฉาก 4 A Family Business

สถานที่ ลานกลางเมือง

เวลา ต่อเนื่อง

ที่ลานกลางเมือง เทวินทร์ฝั่งนี้ เดินออกมา ทำทางเหมือนรอใครบางคน เขายกนาฬิกาข้อมือขึ้นดู
ถอนใจอย่างหงุดหงิด จากนั้นเดินออกไปทางประตูบานหนึ่ง อีกฟากหนึ่งของเวที ศรรักฝั่งโน้นวิ่งเข้า
มา ในตอนนี้เธอไม่มีกระเป๋าดูทางแล้ว แต่กำลังพยายามตามหาเทวินทร์ฝั่งโน้นที่หายไป

ศรรักฝั่งโน้น (มองชาวบ้านซ้ายขวา ส่งเสียงเรียกเบา ๆ) บอส !!! บอส !!! (หยุดมองคนดู)
มีใครเห็น ? (แล้วก็นึกได้ ก่อนจะวิ่งออก) ... บอส

จากนั้นเมื่อไม่เห็นเทวินทร์ฝั่งโน้น ศรรักฝั่งโน้น ก็จะรีบวิ่งออกไปทางหนึ่ง สวนกับศรรักฝั่งนี้ ที่วิ่งเข้า
มาพอดีอีกทางหนึ่ง

ศรรักฝั่งนี้ (มองซ้าย มองขวา ส่งเสียงเรียก) บอส !!! บอสค่าบ !!!

ศรรักฝั่งนี้หยุด มองซ้าย มองขวา เมื่อไม่เห็นใคร เธอจะเกาหัวอย่าง งง ๆ

ศรรักฝั่งนี้ (บ่น) ไปไหนของเค้าว่า (ถอนใจ) ยุ่งชิบเป๋งเลย !!!

ศรรักฝั่งนี้วิ่งออกจากเวที อีกทางหนึ่งเทวินทร์ฝั่งนี้เดินออกมาเขายังคงรอใครสักคนอย่างใจจดใจจ่อ
เขายกนาฬิกาข้อมือขึ้นดูอีก จากนั้นถอนใจ ก่อนจะเดินไปที่ร้านค้าข้างทาง เขาหยุดหันตัวไปทางหนึ่ง
เพื่อดูสินค้า และในจังหวะนี้เองที่เทวินทร์ฝั่งโน้น ก็เดินเข้ามา เขาหยุดตรงกลางเวที เปิดแผนที่เมือง
ออกดู พยายามที่จะหาตำแหน่งว่าตนเองอยู่ที่ใดของเมือง ช่วงนั้นเองที่พ่อค้าเพชรเดินเข้ามาพอดีจาก
อีกทาง เขาหยุดชะงักมองหาคนที่นัดไว้ เทวินทร์ฝั่งโน้นทำแผนที่หล่นจากมือ เขาก็มองเก็บ ใน
จังหวะเดียวกับที่ เทวินทร์ฝั่งนี้หันมาเห็นพ่อค้าพอดี เขาวิ่งเข้ามามองตัวพ่อค้าเพชรเข้าชิดตัว

เทวินทร์ฝั่งนี้ พ่อค้า (กระซิบ) ของที่สั่งไว้นะ ได้หรือยัง ?

เทวินทร์ฝั่งโน้นเก็บแผนที่ แล้วลุกขึ้น ก่อนจะกางแผนที่ปิดหน้าราวกับหนังสือพิมพ์โดยบังเอิญ

พ่อค้าเพชร (มองซ้าย มองขวา กระซิบ) เรือเพิ่งจะเทียบท่าเมื่อเช้านี้อเอง นายห้าง
(มองซ้าย มองขวาพูดอวด) คราวนี้นะ น่าามกว่าทุกครั้งเลยน้ำ

เทวินทร์ฝั่งนี้ จริงหรือ !!! (ดีใจ) ไป รีบพาไปดูหน่อยสิ ... ฉันตื่นเต้นแล้วเนีย !!!

เทวินทร์ฝั่งนี้เดินออกจากเวทีพร้อมพ่อค้าเพชร ศรรักฝั่งโน้น สวนเข้ามาอีกทาง เทวินทร์ฝั่งโน้น ลด
แผนที่ลง ทั้งคู่มองเห็นกันพอดี

ศรรักฝั่งโน้น (ดีใจ วิ่งมาหาเทวินทร์ฝั่งโน้น) บอส !!! หุย นี่ศรตามหาดังนาน ทำไมบอส
ไม่รออยู่ที่เดิมล่ะ

เทวินทร์ฝั่งโน้น (ทำท่ารู้ทัน) ไอ้ศรรัก วางแผนอะไรมาใหม่อีกล่ะ คราวนี้
(เชกหัวศรรักฝั่งโน้น) ไอ้เจ้าเล่ห์ !!!

ศรรักฝั่งโน้น บอส เจ็บนะ !!! (งง) เจ้าเล่ห์อะไร ? วางแผนอะไร ? นี่บอสพูดอะไรอะ ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น มาทำดีหน้าเซ่อ ไอ้ศรรัก !!! พอแผนเมื่อก็ไม่สำเร็จ กลับมาอีกที มึงเปลี่ยน
มิชชั่นเลยนะ

ศรรักฝั่งโน้น เมื่อไหร่ล่ะ (งง) นี่ศร เพิ่งมาจากโรงแรม

เทวินทร์ฝั่งโน้น ไปเรียนแอ็คติ้งมาใหม่เลย !!!

ศรรักฝั่งโน้น โห้ย แรงอะ !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้น อยากกลับบ้านมาก ถึงขั้นผลาญเงินกูจนหมด (เอาแผนที่พาดศรรักฝั่งโน้น)
ไอ้ตุตหมา !!!

ศรรักฝั่งโน้น หยุดดีก่อน บอส ผลาญเงินอะไรวะ (โมโห)

เทวินทร์ฝั่งโน้น อย่ามาหยาบค้าย !!! กูเพิ่งไล่เตะมึงไปก่อนหน้านี้ ยังไม่เซ็งจั้นหรือ ?!?!

ศรรักฝั่งโน้น โว้ย !!! (หงุดหงิด) นี่พอศรออกจากโรงแรมปั๊บ ก็ตามหาบอสมา
จนเพิ่งเจอเนี่ย บ่นอะไรอะ งง

เทวินทร์ฝั่งโน้น ปากแข็ง ไอ้จอมวางแผน แล้วยังมีเรื่องที่ถูกมีเมีย ตามไปกินข้าวอีก ไอ้ ...

ศรรักฝั่งโน้น (สับสน) อะไรนะ !?!?!?

ในตอนนั้นเองที่อรัญญาเปิดประตูบ้านออกมาพอดี เธอหยุด มองเทวินทร์ฝั่งโน้นและศรรักฝั่งโน้น ที่
หยุดนิ่ง ทั้งสามทอหน้ากันไปมา จากนั้นลลนาเดินเข้ามาสมทบพอดี

อรัญญา (ตะโกน ดีใจ) ที่รัก !!! (หันไปพูดกับลลนา) เห็นมั๊ย
เขารีบกกลับมาตามสัญญา

ลลนา (มองบน) เต็มสองตาเลยละค่ะ

เทวินทร์ฝั่งโน้นและศรรักฝั่งโน้น หยุดมองอรัญญา และลลนา แค่ครูเดียว ก่อนหันกลับมาสนใจเรื่อง
ของตนต่อ

ศรรักฝั่งโน้น (ไม่สนอรัญญา) เรื่องเมีย ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น ไข่ มึงบอกว่าเมียกูให้มาตามกลับบ้าน

อรัญญา (เรียกอีก โบกมือให้) ดาร์ลิ่ง !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้นและศรรักฝั่งโน้นหันมองอรัญญาอีก หยุดงง แล้วหันมาจ้องหน้ากัน ยกไหล่ ไม่สนใจ
อรัญญา แล้วคุยกันต่อ

ศรรักฝั่งโน้น แต่บอสมีเมียที่ไหนล่ะ

เทวินทร์ฝั่งโน้น กูรูไ้

อรัญญา (ยังคงพยายาม) ดารรรรรรรลิ่งงงงง !!!!

เทวินทร์ฝั่งโน้นและศรรักฝั่งโน้นหันมองอรัญญา หันมาจ้องหน้ากัน ยกไหล่ ไม่สนใจอรัญญา แล้วคุ
ยกันต่อ

ศรรักฝั่งโน้น นางเป็นไรอะ ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น นันติ นายว่านางเมาปาวะ ?

อรัญญาเดินตรงเข้ามาหาเทวินทร์ฝั่งโน้น และ ศรรักฝั่งโน้น ลลนาเดินตามมาติด ๆ

ศรรักฝั่งโน้น แยกแล้ว บอส !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้น นิ่งไว้ก่อน ไอ้ศร

อรัญญา (โพสท่า) เทวินทร์ ดาร์ลิ่งง !!!

ศรรักฝั่งโน้น เรียกชื่อบอสด้วย !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้น ภูได้ยินแล้ว (บังคับให้เสียบ) ... ชูววว !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้นและศรรักฝั่งโน้นนั่งหลังตรงตัวแข็ง

อรัญญา (เดินเข้ามาใกล้เทวินทร์และศรรัก) กลับมาแล้วหรอคะ น้องดีใจมากเลย
ที่พี่ ... (หยุดมองเทวินทร์ฝั่งโน้นและศรรักฝั่งโน้น ที่นั่งตัวแข็ง) นี่ ทำไมทำ
ตัวแปลก ๆ แบบนั้นล่ะคะ (งอน) ไปเจอใครสวยถูกใจ จนทำให้ ... แปลก ๆ
ไป ... (มองสำรวจเทวินทร์ฝั่งโน้น) ... ยังงั้นหรอคะ ?

ศรรักฝั่งโน้นเอาข้อศอกกระทุ้งเทวินทร์ฝั่งโน้น เขาสะดุ้งเฮือก

เทวินทร์ฝั่งโน้น อะ เอ่อ คือ มาตามครับ ผมเกรงว่า

อรัญญา มาตาม ? (ตกใจตาโต มือทาบอก รีบไปหาลลนา) ลลนา
ผัวพี่เค้าแปลกไปอะ !!!

ลลนา อื้อหือ !!! (ได้กลิ่นเหล้า เอามือปิดจมูก) นี่ พี่ยังไม่สร้างอีกหรอคะ
ตั้งแต่เข้าก็ขูดแล้วคะเนี่ย ?

อรัญญาดีลลนาดังป้าบ

ลลนา โอ้ย !!!

อรัญญา (ไปที่ เทวินทร์ฝั่งโน้น) เทวินทร์คะ ทำไมเรียกน้องว่ามาตาม (เง้งอ)
ทำไม ทำเหมือนไม่รู้จักกันแบบนี้ล่ะคะ ?

ลลนา (กับศรรักฝั่งโน้น) ไ้ศรรัก เจ้านายแกเป็นอะไร ?

ศรรักฝั่งโน้น อ่าว (งง) รู้จักศรด้วย ?

อรัญญา นี่แกลังกันเล่นหรอคะ ไม่สนุกเลยนะ !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้น อื้อหือ !!! (ได้กลิ่นเหล้า เอามือปิดจมูก) มาตามครับ ผมเกรงว่า
นี้อาจจะเป็นการเข้าใจผิด

- อรัญญา เข้าใจผิด !!! ไม่ได้อยากกลับบ้านนั้นหรอกคะ ?
- ลลนา (กับอรัญญา) พี่คะ นื่องว่า
- อรัญญา ไม่ว่าอะไรแล้ว ลลนา !!! พี่รอเค้ามามาทั้งวัน พอเจอกัน ก็กลับทำเหมือน
ไม่รู้จัก (มองเทวินทร์ฝั่งโน้น) ที่เคยเรียกว่า “ที่รัก” (งอน) ก้อไม่เรียก !!!
- เทวินทร์ฝั่งโน้น ที่รัก ? (มองลลนา ตกหลุมรักทันที) ลลนา ... (เทวินทร์ฝั่งโน้นลุกขึ้น
ยื่นมือให้ลลนา) สวัสดีครับ คุณผู้หญิง ผม เอ่อ ...
- ลลนา (ตบหนทันท) พี่เทวินทร์คะ แค่อรัญญาส่งศรรักให้ไปตามกลับบ้าน
ทำไมต้องแกล้งกันแบบนี้ละ
- อรัญญา (งอน) ไข่ ทำไมต้องแกล้ง
- ศรรักฝั่งโน้น (งง) ส่งศร เนี่ยยนะ
- อรัญญา (พยักหน้าหงิกหงัก) ไข่ ส่งไป
- ศรรักฝั่งโน้น (งง ชี้เทวินทร์ฝั่งโน้น) เพื่อตามกลับบ้าน เนี่ยยนะ ?
- อรัญญา (พยักหน้าอีก) ไข่ บอกให้กลับบ้าน
- ศรรักฝั่งโน้น (งงหนัก) ส่งใครไปนะ !?!?
- อรัญญา (หงุดหงิด) ส่งมึงนั่นแหละ !!!
- เทวินทร์ฝั่งโน้น นี่ ศรรัก นายรู้จักกับมาตามท่านนี้จ้ะหรือ ?
- อรัญญา มาตาม อีกแล้ว !!!
- ศรรักฝั่งโน้น (เสียงสูง) บอสสสส ... ศรเพิ่งเห็นนางก้อตอนนี้นี่เลย จริง ๆ
- อรัญญา ผัวขา อย่าแกล้งกันเลย บอกเมียมาเถอะว่าโกรธอะไร
เมียทำอะไรให้ขัดใจเธอคะ ?
- เทวินทร์ฝั่งโน้น เมีย ? (พยายามแก้ตัวกับลลนา) คือผมยังไม่มี ...

- อรัญญา (ตวาดแรง) ไม่มีอะไร !!! (นึกได้ เสียงอ่อน) เหนอะคะ ?
- ศรรักฝั่งโน้น เมีย !!!
- อรัญญา (ฟาดศรรัก) นี่แน่ะ
- ศรรักฝั่งโน้น โอ้ย !!!
- อรัญญา (เริ่มอแง) ลลนา พี่ว่า เพราะดวงอาทิตย์แน่ ๆ (มองเทวินทร์ฝั่งโน้น) เค้าถึงเพี้ยนไป ...
- ลลนา (สงสัย ต่อคำไว) ... จนเหมือนกับไม่ใช่คนเดิม ? (ลากอรัญญาออกมาห่างก่อนจะพูดกับอรัญญา) พี่คะ น้องว่ามันมีอะไรแปลก ๆ
- อรัญญา (พยักหน้า) ใช่มั้ย ? ใช่มั้ย ?
- เทวินทร์ฝั่งโน้น (กับลลนา) คุณผู้หญิงครับ ช่วยผมนิดเถอะครับ คือ ผมเพิ่งมาถึงที่นี่ แล้วก็ไม่รู้จักมาตาม (มองอรัญญา) เรื่องทั้งหมดนี้ มัน ...
- ลลนา (รีบไปหาอรัญญา) พี่คะ น้องว่า พี่เทวินทร์เค้าดูเหมือนจะไม่ใช่ คน ...
- อรัญญา ผี !!! ผีเข้าหัวพี่ !!! ทั้งหมดนี้ เป็นเพราะว่าดวงอาทิตย์ !!!
- ลลนา (ถอนใจยาว) ไปกันใหญ่แล้วค่ะ
- อรัญญา (คิดได้) ในตอนนี้ มีแต่ หลวงพี่เท่านั้นที่จะช่วยได้ !!!
- ลลนา โอ้ย ตายแล้ว !!!
- อรัญญา พี่จะไปตามหลวงพี่ มาปราบผี (เรียกสาวใช้และแม่ครัว) เจนสุตา นภาวี !!!
- ศรรักฝั่งโน้น (พยายามทกระซิบ) บอส คนฝั่งโน้นะ เพี้ยนไปหมดอย่างที่เค้าวากันเลย
- เทวินทร์ฝั่งโน้น แต่กว่า ถ้าจะยกเว้น (มองลลนา) ... ก็มีแต่ ...
- ทันใดนั้นเอง เจนสุตาและนภาวี ก็ปรากฏตัว เจนสุตานั่นเป็นสาวใช้ ในมือของเธอมือไม้ปัดฝุ่นเล็ก ๆ ขณะที่นภาวีเป็นแม่ครัว ในมือมีมีดทำครัว

- เจนสุดา (พร้อมกับนภาวี) ค่ะ นายหญิง !!!
- นภาวี (พร้อมกับเจนสุดา) ค่ะ นายหญิง !!!
- อรัญญา เจนสุดา !!! นภาวี !!! ไปตามหลวงพี่มา บอกว่าฉันนิมนต์ด่วน
- เจนสุดา (เสียงก่อน) แต่ว่า ดวงอาทิตย์ ... เป็นแบบนี้
- นภาวี หลวงพี่อาจจะ ... ไม่ว่างนะคะ
- เจนสุดา (เห็นศรรัก ยิ้มหวาน) ศรรัก กลับมาแล้วเหอออออ ?
(ทำสัญลักษณ์มินิฮาร์ทให้ศรรัก)
- นภาวี (รีบตีมือเจนสุดา) ศรรัก คิดถึงจังเลยอะ จีบ ๆ
(ทำสัญลักษณ์มินิฮาร์ทให้ศรรัก)
- ศรรักฝั่งโน้น บอสส ... 2 คนนั้น รู้จักศรด้วยอ่า !?!
- เทวินทร์ฝั่งโน้น แล้วแกอะ รู้จักัย 2 คนนั้นเหอ !?!
- ศรรักฝั่งโน้น (ส่ายหัวตึก) ไม่รู้วาวว ...
- ลลนา พี่อรัญญาคะ ก่อนไปตามหลวงพี่ เราควรเริ่มจากมีสติก่อนดีไหม
- อรัญญา สติอะไร เธอก็เพิ่งบอกว่า (นึกได้)
- อรัญญารีบลากลลนาไปอีกฟากของเวที พอเจนสุดากับนภาวี เห็นอรัญญาหลบไปคุยกับลลนา ก็รีบตามไปสมทบ
- อรัญญา (กระซิบทวนคำ) เธอเพิ่งบอกพี่ว่า แคว่ดูแปลกไป ไม่ใช่เหอ ?
- ลลนา (กระซิบ) ใช่ค่ะ แต่ในความหมายของน้อง (มองเทวินทร์) คือมันมีอะไรบางอย่างที่รู้สึกได้ว่า แคว่ ... ไม่น่าจะใช้ ...
- อรัญญา (อยากรู้) ไม่น่าจะใช้อะไร ?
- เทวินทร์ฝั่งโน้น (ถือโอกาส กระซิบข้าง) ไฉ่สร กว่าคนเมืองนี้มันเป็นบ้ากันไปหมดแล้วแน ๆ

ศรรักฝั่งโน้น (เริ่มคล้อยตาม) เป็นเพราะดวงอาทิตย์
 เทวรินทร์ฝั่งโน้น (เขกหัวศรรัก) นี่แน่ะ ดวงอาทิตย์ฟ่องง !!!
 ศรรักฝั่งโน้น โอ้ย !!!
 ลลนา (กระซิบกับอรัญญาต่อ) ไข่คะ เอ่อ ... คือ ไม่ใช่คะ
 อรัญญา (งง) สรุปว่า จะไข่ หรือ ...
 ลลนา ฟังคะ (ตั่งสติ) คือ น้องว่าไอ้ที่รุ่น ๆ อยู่เนี่ย
 ไม่ใช่เพราะดวงอาทิตย์หรอกคะ
 อรัญญาตาโต เอามือปิดปาก ทำท่าเหมือนจะเข้าใจ แต่แล้วก็หยุดคิด
 อรัญญา (กระซิบกับลลนาทันที) พี่ว่า พี่ตามไม่ทัน ?
 เทวรินทร์ฝั่งโน้น กูว่า เรารีบหนีเหอะ
 ศรรักฝั่งโน้น (พยักหน้า) อืม
 เทวรินทร์ฝั่งโน้นและศรรักฝั่งโน้น ค่อย ๆ ขยับตัว พยายามที่จะหลบออกจากเวที
 เจนสุดา (หันไปเห็น) ศรรัก !!! จะไปไหน ?
 นภาวิ (หันตาม) ที่รัก !!! จะไปไหน ?
 ศรรัก หะ !!!
 อรัญญา (หันมาทันที) เทวรินทร์คะ นั้นจะไปไหน ?
 เทวรินทร์ฝั่งโน้น (หยุดก็ก) เอ่อ ... คือ ... ผม ... จะไป
 อรัญญา เมียทำอะไรผิดคะ ทำไมถึง
 เทวรินทร์ฝั่งโน้น (สวนทันที) มาตามครับ ถ้ามาตามยังมีสติ (มองอรัญญา)
 แล้วก็ไม่ได้มาแบบนี้ ช่วยจำด้วยครับ ว่าผมพูดไปหลายครั้งแล้วว่า
 ผม / ไม่ / มี / เมีย !!!

อริยัญญา พอแล้ว !!! หยุคได้แล้ว !!! (โกรธ) ผู้ชายนะ ไม่ชอบให้ผู้หญิงเอาไวโซ่มั้ย !!!
ดี จะได้เห็นดีกัน !!!

เดินไปคิดว่าเชือกจากข้างบ้านแถว ๆ นั้น ส่งให้ เจนสุดา กับ นภาวิ

อริยัญญา เจนสุดา !!! นภาวี !!! มัดตัวบอสเทรินทร์ กับไอ้ศรรัก แล้วลากเข้าบ้าน

เจนสุดา รับทราบ

นภาวิ และปฏิบัติค่ะ !!!

เจนสุตาและนภารัตน์ ยกอาวุธในมือขึ้นไปทางเพวรินทร์ฝั่งโน้นและศรรักฝั่งโน้น

เทวินทร์ฝั่งโน้น เห็น อะไรเนี่ย !!!

ศรรักฝั่งโน้น บอสสสส !!!

นภาวีใช้ไม้ดกมแข็ง ขณะที่ เจนสุดา เข้าไปจับเทวินทร์ และศรรัก ให้เอามือโพล่หลัง แล้วมัดด้วยเชือก

ลลนา พี่คะ นี่มันเกินไปไหมคะ ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น (โวยวาย) นี่มันเข้าข่ายลักพาตัวนะ มาตาม !!!

อรรณู ถ้ายังกลับไปเป็นคนเดิมไม่ได้ ก็อย่ามีมันเลยล่ะ อีสระนะ !!!

ศรรักฝั่งโน้น (กับเจนสดา นภาวิ) อะไรจะเนีย ? (โวยวาย) บอส ช่วยศรด้วย !!!

อรัญญา (เดินนำทุกคนไปที่บ้าน เปิดประตู) เอาตัวทั้งคู่เข้ามาในบ้าน เดียวนี้ !!!

เจนสุดา ค่ะ บอส !!!

นภาวี ได้ บอส !!!

เจนสุดาและนภาวิ ใช้อาวุธบังคับให้ทั้งเทวินทร์ผ่องโชนและศรรักผ่องโชน ออกเดิน

เทวินทร์ฟังนั้น (เสียงดัง) ผมบอกก็ครั้งแล้ว ว่าผมไม่รู้จักคุณ ผมไม่ได้เป็นผัวคุณ
(เขาหยุด เมื่อเดินผ่านกับตลนา) ผมไม่ได้เป็นผัวเค้า จริง ๆ นะครับ

ลลนา (สงสัย) แล้ว คุณ ... เป็นใครกันแน่คะ ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น (ถอนใจ) คือ ... มันขึ้นอยู่กับว่าคุณจะถามถึงผม ในตอนไหน (เศร้า)
แต่ฟังนะครับ ในตอนนี้ ผมอยากจะบอกกับคุณว่า ...

อริยัญญา (หันมาทำเสียงดู) ลลนา เข้าบ้าน !!!

ลลนา (ถอนใจ) ค่ะ

จากนั้น อริยัญญาจะเดินนำทุกคนไปหยุดที่หน้าประตูบ้าน เธอยื่นเท้าสะเอวคุมเชิงจัดการให้ทุกคนเข้าประตู ขณะที่เจนสุดาและนภาวี ดันตัวเทวินทร์ฝั่งโน้นและศรรักฝั่งโน้นเข้าในตัวบ้าน มีลลนาเดินตามเข้าไปเป็นคนสุดท้าย

จนเมื่อทุกคนเข้าไปบ้านจนครบ อริยัญญาจะหยุด เอามือป้องดวงตาแล้วเงยหน้ามองดวงอาทิตย์ เธอเดินเข้าไปในบ้าน ปิดประตู จากนั้นคนดูจะเริ่มเห็นภาพของดวงอาทิตย์ที่เริ่มหรี่แสงลง ราวกับว่าสุริยุปราคาที่ทุกคนกำลังกำลังจะเกิดขึ้นจริง



ฉาก 5 Husband at the Door

สถานที่ หน้าบ้านของอรัญญา

เวลา ช่วงเริ่มต้นของสุริยุปราคา

หลังจากนั้นไม่นาน เทวินทร์ฝั่งนี้และพ่อค้าเพชรก็เดินออกมาที่ลานกลางเมือง

เทวินทร์ฝั่งนี้ พ่อค้า สร้อยเพชรนั่น น่าสนใจจริง ๆ เลยเชียวนะ

พ่อค้า นายห้างอยากได้ใช่ไหมละ

เทวินทร์ฝั่งนี้ มั่นก็ (ลึลึ) ประมาณนั้นแหละ

พ่อค้า ของสวย ๆ มั่นก็ต้องคู่กับคนสวย ๆ จริงมัย

เทวินทร์ฝั่งนี้ ต้องใช้เวลานานไหม กว่าจะเรียบบร้อย

พ่อค้า ไม่นาน นายห้าง ตกแต่งอีกนิดเดียว (มองท้องฟ้า) เสร็จก่อนอาทิตย์กลับมา
สว่างอีกครั้ง ชัวร์

เทวินทร์ฝั่งนี้ ดีเลย จั๊นไปรอที่บ้านเรา อรัญญากำลังเตรียมอาหารกลางวัน (หัวเราะ) เอ
หรือถ้ากินตอนไม่มีแสงอาทิตย์ มันต้องเรียกว่า ... อาหารเย็น มัยนะ
(หัวเราะ)

พ่อค้า นายห้างอารมณ์ดีเชียวนะ (คิด) ว่าแต่ ถ้าไปที่บ้าน ภรรยาของนายห้าง
จะไม่สงสัยเอาเธอ เรื่องสร้อย จะไม่ surprise นะ

เทวินทร์ฝั่งนี้ ไม่หรอก (อีกอ๊ก) อรัญญาไม่สงสัยเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ อะไรพวกนี้หรอก

พ่อค้า จั๊น ข้าก็ไม่เกรงใจละนะ

เทวินทร์ฝั่งนี้ ไม่ต้องเกรงใจ (อวด) ทำตัวตามสบาย ตามมาได้เลย บ้านฉันสังเกตง่าย ๆ
หลังที่มีหน้าต่างตราเบนซ์ใหญ่ๆ บ้านหลังสี-

พ่อค้า ตราเบนซ์เหมือนกับ เบนซ์ที่นำเข้าไทยโดยธนบุรีพานิชใช้ไหม
ด้วยประสบการณ์กว่า 85 ปี ธนบุรีพานิชคือผู้นำด้านยุทธศาสตร์ที่พร้อมส่ง
มอบผลิตภัณฑ์และบริการที่เปี่ยมด้วยคุณภาพให้แก่ลูกค้าคนสำคัญ

เทวินทร์ฝั่งนี้ (เออออ) เอ่อ.. เหมือนเบนซ์นั่นนั่นแหละ (เปลี่ยนเรื่อง) ไปกัน

ในตอนนี้ ครรภฝั่งนี้วิ่งมาเจอเทวินทร์ฝั่งนี้ ครรภหยุดก็ ก่อนจะถามแบบประวิงตัว เพราะกลัวโดนตีอีก

ครรภฝั่งนี้ บอส กลับมาแล้ว

เทวินทร์ฝั่งนี้ เออ

ครรภฝั่งนี้ อาการโอเค แล้วใช้ไหมเนีย ?

เทวินทร์ฝั่งนี้ (งง) อาการอะไร ?

ครรภฝั่งนี้ (ระวิงตัว) บอสจำได้ไหมว่าตัวเองซื้ออะไร ?

เทวินทร์ฝั่งนี้ เทวินทร์ (หยุด นึกได้) เห้ย นี่มีกวนอะไร !!!

ครรภฝั่งนี้ ไม่ได้กวน (หยุด ถามต่อ) ค่าดอกไม้เมื่อวานอะ ครรภไปหรือยัง ?

เทวินทร์ฝั่งนี้ คีนแล้วสิ (หยุด คิดได้) เอ้อ อะไรอีก ไอ้นี่ !!!

ครรภฝั่งนี้ (เตรียมวิ่ง) แล้วตอนนี้ บอสมีเมียกี่คน ?

เทวินทร์ฝั่งนี้ เห้ย !!! ไอ้ครรภ (ตกใจ รีบมองพ่อค้าเพชร) ภูมิเมียคนเดียว !!!

(เปลี่ยนเรื่อง) นี่ มีงอยากโดนตีหรือไง ?

ครรภฝั่งนี้ (ดีใจ) บอส จำได้แล้ว

เทวินทร์ฝั่งนี้ มีเป็นอะไรเนีย เพี้ยนจริง ๆ

ครรภฝั่งนี้ ครรภ แค่อยากเช็ค

เทวินทร์ฝั่งนี้ ไร้สาระ อายพ่อค้าไหมเนีย ไป !!! ไปเปิดประตูบ้าน !!!

ครรภฝั่งนี้ รับทราบ ปฏิบัติ !!!

ครรภฝั่งนี้เดินไปเปิดประตู พบว่าประตูล็อก

ครรภฝั่งนี้ (งง หันมาบอก) ประตูล็อก

เทวินทร์ฝั่งนี้ (หงุดหงิด) ก็กดปุ่มสิ เรียกใครมาเปิดก็ได้

ศรรักฝั่งนี้ (กดปุ่มอินเทอร์เน็ตคอม) เจนสุดา !!! นภาวี !!! ศรกลับมาแล้วจ้ะ !!!
เจนสุดา !!! นภาวี !!!

เจนสุดา (ตะโกนออกมา) ใครอะ !!!

ศรรักฝั่งนี้ ศรรัก

นภาวี ใครนะ !!!

ศรรักฝั่งนี้ ศรรักใจจ๊ะ

เจน/นภาวี ศรพองงสิ !!!

นภาวี ต่อแหละ !!! ศรรักนะ อยู่ตรงนี้ เลิกเพ้อเจ้อแล้วไสหัวไป ให้ไวเลยไป

ศรรักฝั่งนี้ นภาวี ศรอยู่ตรงนี้ต่างหาก นี่เล่นอะไรกันอะ (เคาะประตู) เจนสุดา นภาวี

ศรรักฝั่งนี้ เคาะประตูหนักขึ้น แต่คราวนี้ ทุกอย่างเริ่มเงียบ ศรรักเดินกลับมาที่เทวินทร์ฝั่งนี้

ศรรักฝั่งนี้ บอส (ง) ศรมั่นไม่ใช่อะ

พ่อค้า นายห้าง เรามาถูกบ้านใช้ไหม ?

เทวินทร์ฝั่งนี้ พ่อค้า นี่บ้านของฉัน ฉันจำได้ ประตูนี้ ก็ประตูของฉัน ฉันจำได้ ถ้าไม่เชื่อ
คอยดูเลยนะ

เทวินทร์ฝั่งนี้หงุดหงิดเดินไปกดอินเทอร์เน็ตคอม

เทวินทร์ฝั่งนี้ เจนสุดา !!! นภาวี !!! มาเปิดประตู (เรียกดังขึ้น) เจนสุดา !!! นภาวี !!!

เจนสุดา อะไรอีก !!!

นภาวี เออใครอีก !!!

เจนสุดา กดอยู่ได้ !!!

นภาวี นั่นใคร !!!

เทวินทร์ฝั่งนี้ โว้ยยยย (หงุดหงิด เคาะประตู) อรัญญา !!! อรัญญา !!! นั่นเธออยู่กับใคร
เปิดประตูเดี๋ยวนี้นะ !!!

ศรรักฝั่งนี้ (เชียร์) เคาะอีกเลย บอส

เทวินทร์ฝั่งนี้ (เคาะประตูต่อ) อรัญญา !!! อรัญญา !!!

อรัญญา เทวินทร์ขาไม่รักเมียแล้วเหอะคะ ถ้ายังแกล้งจำเมียไม่ได้อีก เมียจะหอม
แกล้วนะคะ

เทวินทร์ฝั่งโน้น เฮ้ย นี่คุณเป็นบ้าอะไรเนี่ย !!!

เทวินทร์ฝั่งนี้ เฮ้ย อรัญญา นี่คุณเป็นบ้าอะไรเนี่ย (หยุดคิด) เฮ้ย

อรัญญา มามะ มามะ ผัวขา มาให้เมียหอมแก้มซะดี ๆ จู จู จู๊บบบบบ จู๊บ ๆ ๆ ๆ

เทวินทร์ฝั่งนี้ อรัญญา นี่อะไรกันเนี่ย อะ เรามีชู้จิ้นเหอะ อรัญญา อรัญญา (เคาะประตู)
เปิดประตูมาเดี๋ยวนี้นะ เธอ เธอมาทำกับฉันแบบนี้ เธอต้องแย่นะ ๆ
อรัญญา คอยดู

ศรรักฝั่งนี้ เคาะแรง ๆ เลยบอส

เทวินทร์ฝั่งนี้ (หันมาบอก) เออ กูเคาะอยู่

พ่อค้าเพชร เคาะแรง ๆ เลย นายห้าง

เทวินทร์ฝั่งนี้ (หันมาบอก) เออ นี่ กูเคาะอยู่

ศรรักฝั่งนี้ (เชียร์มวย) เคาะอีกบอส เคาะให้หนัก ๆ

เทวินทร์ฝั่งนี้ (ตะโกน) เออ กูเคาะหนักเลยเนี่ย

พ่อค้าเพชร ไหน ๆ ไม่ใช่บ้านตัวเองแล้ว ก็เคาะให้หนัก ๆ เลย นายห้าง

เทวินทร์ฝั่งนี้ โว้ยยยยย (หันมาด่า) กูเจ็บ !!!

ทันใดนั้นเอง ก็มีของเหวี่ยงออกมาจากในบ้าน

อรัญญา เคาะประตูปู่ได้ หนวกหู !!!
 เทวรินทร์/ศร เห็น !!!
 พ่อคำ (มันใจ) ว่าแล้ว ผิดบ้านแน่ ๆ
 เทวรินทร์ฝั่งนี้ นี่ พ่อคำ หยุตเพ้อเจ้อ กลับไปที่เรือ ทำสร้อยให้เสร็จ แล้วรีบเอากลับมานี่
 พ่อคำ แล้ว ข้าวกลางวัน
 เทวรินทร์ฝั่งนี้ โว้ย ยังจะสนเรื่องกินอีก กูเข้าบ้านไม่ได้เนี่ย เห็นมัย !!! เมียกูมีชูเนี่ย
 เห็นมัย !!!
 พ่อคำ เพราะดวงอาทิตย์
 เทวรินทร์ฝั่งนี้ พอแล้ว !!! ดวงอาทิตย์พองง เกี่ยวอะไรกับประตูบ้านกู
 เทวรินทร์ฝั่งนี้ หยิบของเหรียญใส่พ่อคำ พ่อคำวิ่งหนี
 เทวรินทร์ฝั่งนี้ ไป รีบเอาสร้อยมา !!!
 พ่อคำ (วิ่งหนี) บ้ากันไปหมดแล้ว
 ศรรักฝั่งโน้น ช่วยด้วย บ้ากันไปหมดแล้ว
 เจนสุดา ศรรัก นี่ไม่รู้จักกันแล้วเหร
 ศรรักฝั่งนี้ (ชะงัก) หะ
 นภาวี ศรรักมาทำเียนชาแบบนี้กับน้อง รู้มัยคะ ว่ามันเจ็บนะคะ ศรรัก มันเจ็บ
 ศรรักฝั่งนี้ (ชะงัก) อะไรนะ
 เจนสุดา มันเจ็บนะคะ มันเจ็บ
 ศรรักฝั่งโน้น ช่วยศรด้วย !!!
 ศรรักฝั่งนี้ (เดินไปหาเทวรินทร์ฝั่งนี้) ... ช่วยศรด้วย

ศรรักฝั่งโน้น ช่วยศรด้วยยยยยยย !!!

เจนสุดา ถ้ายังไม่หยุดดิน เจนจะจูบนะคะ

นภาวิ เจนสุตา นั้ ตรีรักของชั้นนะ

เจนสุดา เอ๊ะ ศรรักของชั้นยะ ยัยนี่

[illegible]

เจนสุดา เธอปล่อยก่อนสิ นภาวิ๊ ว้าย

ศรรักฝั่งโน้น โอ้ยยยย ช่วยศร ด้วยยยยยยย !!!

สาว ๆ เริ่มทะเลาะกัน ศรรักฝั่งโน้นยังคงร้องให้ช่วย

เทวินทร์ฝั่งนี้ เหี้ยมยย (ตะโกน) นี่มันอะไรกันวะเนี่ย !!! (หงุดหงิด กดอินเตอร์คอม)
อรัญญา !!! ชั้นบอกให้เปิดประตูเดี๋ยวนี่นะ !!!

ศรรักฝั่งนี้ ไวยยยยย (เคาะประตู) เจนสุดา เปิดประตู !!!

เทวินทร์ฝั่งนี้ (เสียงดัง) อรัญญา ฉันสั่งให้เธอมาเปิดประตู !!!

ศรรักฝั่งนี้ นภาวิ ศรกลับมาแล้ววววว !!!

เทวินทร์ฝั่งนี้ (ตะโกน) อะ รัญ !!!

ทันใดนั้นเอง ก็มีของเขวี้ยงออกมาจากบ้านทุกทิศทุกทาง ทั้งเทวรินทร์ฝั่งนี้ทั้งศรภักฝั่งนี้ วิ่งหลบไปมา

อริญญา วัชย ย นวท หุ บอกว่า นวท หุ หมาที่ ไหน ส่ง เสี่ยง อยู่ ได้ รำ คาญ !!!

มีของถูกลักขโมยออกมาจากบ้านอีก

เทวินทร์ฝั่งโน้น คุณมันเป็นบ้าไปแล้ว ปล่อยผม ปล่อยผม

มีของถูกลข่างออกมาจากบ้านอีก

ศรรักฝั่งนี้ บอส ศรไม่เข้าใจ นี่มันเกิดอะไรขึ้น

เทวินทร์ฝั่งนี้ (วิ่งหลบของ) มึงกับกูโดนสวมเขาแล้วนะสิ

ศรรักฝั่งนี้ (วิ่งหลบของ) ยังไงนะ

เทวินทร์ฝั่งนี้ (ตะโกน) อรัญญา เธอ เธอ เธอทำแบบนี้ ได้เห็นดีกันแน่

ศรรักฝั่งนี้ บอส (วิ่งหลบของ) นี่มันเหลือเชื่อเกินไปแล้วนะ

เทวินทร์ฝั่งนี้ กูอยู่ไม่ได้แล้วไอ้ศรรัก ผู้หญิงพวกนี้ เพี้ยนกันไปหมด ทุกคนมันเพี้ยนกันไปหมดแล้ว ไป มึงตามกูมา !!!

ทั้งเทวินทร์ฝั่งนี้ทั้งศรรักฝั่งนี้ วิ่งออกจากเวที ทุกอย่างเจียบลง พร้อม ๆ กับภาพดวงอาทิตย์ที่จะค่อย ๆ ถูกกินเข้าไปอีกนิดหน่อย



ฉาก 6 The Other Guys

สถานที่ หน้าบ้านของอรัญญา

เวลา สุริยุปราคาเริ่มต่อเนื่อง

ที่หน้าบ้านของอรัญญา เวลาเดินผ่านไปต่อ ดวงอาทิตย์หายไปเกือบจะครึ่งดวง ฟ้าค่อย ๆ เริ่มมืด เทวินทร์ฝั่งโน้น ค่อย ๆ แง้มประตูบ้านแล้วค่อย ๆ โผล่ศีรษะออกมาช้า ๆ เขาพยายามหันมองซ้าย มองขวา จนเมื่อไม่เห็นใครแล้วจึงค่อย ๆ ย่องออกมา หันมองซ้ายขวาอีกครั้ง ยิ้มพอใจที่ด้านนอกบ้าน เงียบและปลอดภัย เขาค่อย ๆ ปิดประตูลงเบา ๆ ก้าวช้า ๆ แบบระวังมาจนถึงกลางเวที ก่อนจะถอน ใจยาว โล่งออก จากนั้นเขาจะเงยมองท้องฟ้า ป้อมมือมองดวงอาทิตย์ เป็นกังวล

ในตอนนั้นเองที่ ลลนา เดินออกมาจากอีกทางหนึ่ง เธอมีตะกร้าใส่ดอกไม้อยู่ในมือ เมื่อเห็นเทวินทร์ฝั่ง โน้น ยืนเอามือป้อมมองท้องฟ้า เธอหยุดมอง

เทวินทร์ฝั่งโน้น (มองคนดูไปรอบ ๆ) เพราะเจ้านี่งั้นหรือ (ถอนใจ)
คนเมืองนี้ถึงเป็นบ้ากันได้ขนาดนี้ ?

ลลนา พี่พูดกับใครคะ ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น (ตกใจ) ลลนา ?

ลลนา ค่ะ พี่เทวินทร์

เทวินทร์ฝั่งโน้น (ยิ้มกว้างมาก) ผมดีใจจัง ที่คุณจำชื่อผมได้

ลลนา พี่พูดอะไร (หยุดมอง) นี่ ไปโดนตัวไหนมาปะเนี่ย ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น ตัวไหน ? (ชี้ตัวเอง) นี่ ... ผม เทวินทร์เอง

ลลนา พี่เทวินทร์ ทำไมถึงทำตัวแย ๆ แบบนี้กับ พี่อรัญญาคะ

เทวินทร์ฝั่งโน้น (งง) อรัญญา ? ใครคืออรัญญา ?

ลลนา (ชี้ไปที่บ้าน) ผู้หญิงในบ้านคนนั้นไง (ชี้ที่ตัวเอง) ที่เป็นพี่สาวของน้อง

เทวินทร์ฝั่งโน้น ถ้าคุณหมายถึง (ชี้มือไปที่บ้านอรัญญา) ผู้หญิงเพี้ยน ๆ คนนั้นล่ะก้อ ...

ลลนา เอ๊ะ พี่เทรินทร์ !!! (ไม่พอใจ) ผู้หญิงเพี้ยน ๆ คนนี้น่ะ เป็นเมียพี่ แล้วก็
พี่สาวของชั้นน่ะ

เทวินทร์ฝั่งโน้น ช่วยแทนตัวเองว่าน้องอีกได้มั้ยครับ

ลลนา (มองบน) พี่ลืมน้ำที่ห้องสามที่ควรมีต่อกรยาไปแล้วเหอะ อยู่น้อย
ถ้าหมดรัก ก็ควรจำได้ ว่าครั้งหนึ่งเคยรัก

เทวินทร์ฝั่งโน้น แต่ ผมไม่เคยรัก (ยังชี้มือไปที่บ้านอรุณญา)

ลลนา (โกรธ) แย่ที่สุด !!! รู้มั้ยว่า ที่พี่พูดเนี่ย มันเหมือนกับว่า ทุกสิ่งที่พี่ทำให้
พ่อรัญญา คำหวาน ดอกไม้ อะไรทั้งหมดนั้น (ถอนใจ) มันไม่ใช่เรื่องจริง ...
มันเป็นแบบนี้แหละค่ะ

เทวินทร์ฝั่งโน้น ไร่ครับ ไม่ใช่เรื่องจริง

ลลนา (ส่ายหน้า) ผู้ชายนี้ เหมือนกันหมดทุกคน !!!

ลลนาพยายามเดินหนี แต่เทวินทร์ผั่งโน้นรีบคว้าข้อมือเธอเอาไว้

เทวินทร์ฝั่งโน้น (รีบัตตบถ) ลลนา ผมคิดว่าเรื่องทั้งหมดนี้ ต้องอธิบาย ...

ลลนา (ตัดบท) ถ้ามีคนอื่น พี่ก็ควรจะบอกพี่อรรณญาให้รู้ละ คำเป็นเมียพี่
 คำรักพี่ ไม่เคยมองใคร ไม่เคยเห็นใครในสายตา (หงุดหงิด) ช่วยทำหน้าที่
 สามีนี่ดี ตอบแทนเธอได้ไหมคะ !!!

เทพินทร์ฟังนั้น ผมก็ไม่เคยเห็นใครในสายตาละ นอกจากคุณ (หยุด) ลมหายใจโปรด
เข้าใจผมสักนิดได้ไหมครับ

ลشنا เข้าใจ ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น ใช้ครับ !!! (หยุดหืดตัวเอง เดินวนไปมา) ให้ตายเถอะผมไม่เคยรู้สึกอะไรแบบนี้มาก่อนเลยในชีวิต ผมไม่เป็นตัวของตัวเอง (หยุด) ลลนา แล้วผมก็ไม่เคยรู้สึกแบบนี้กับใคร (หยุด) นอกจากคุณ

ลشنا บ้าไปแล้ว

เทวินทร์ฝั่งโน้น ไซ้ คุณทำให้ผมเป็นบ้า แล้วก็คลั่งรัก (คคเข้าลง)

ลลนา พี่เทวินทร์ นี่พี่เป็นอะไร ? ไปโดนอะไรมา ?

เทวินทร์ฝัังโน้น ขอให้ผมได้บอกรักคุณเถอะนะครับ (พูดกลอน) ตาคูณดั่งดารา
กลางนภารัศมีแสง (พูดปกติ) ลลนา ผมรักดวงตาของคุณตั้งแต่แรกเห็น

ลลนา พี่เทวินทร์ เป็นบ้าอะไร !!!!!

ลลนาเดินหนี เทวินทร์ลุกขึ้นเดินตาม

เทวินทร์ฝั่งโน้น (พูดกลอน) เสียงคุณดั่งสุกษา วนหว่า (คิด) ... ดั่งดวงจันทร์ !!!

ลลนา อะไรเนี่ยยยย ?!?!

เทวินทร์ฟุ้งโน้น แล้วผมก็ชอบที่คุณอ่านหนังสือ

ลลนา ชอบที่ฉันอ่านหนังสือ ?

เทวรินทร์ผ่องไฉน

ใช่ครับ การอ่านเป็นรากฐานสำคัญของการศึกษา ที่เมืองของผม
ผมเป็นกวี แล้วก็ถูกฝึกให้รักการอ่าน

ลลนา กวี ? บ้าไปแล้ว ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น (คุณเข้าอีก) ลลนาครับ ถ้าคุณจะกรุณา

ลลนา นี่ ลกขัณมาเดยวนี้เลยนะ ถ้าพ้อรัญญามาเห็นเข้า

เทวินทร์ฝั่งโน้น ตั้งแต่มาถึงที่นี่ เมื่อเช้านี้

[illegible]

เทวินทร์ฟุ้งโน้น ไซ้ (ท่าคลั่งรัก) และได้สบตากับคุณ

ลลนา สบตา กับ ... (คิดได้) นี่ นายเป็นใคร ? นายปลอมตัวเป็นพี่เทวินทร์นั้นหรือ?

เทวินทร์ฝั่งนั้น ผมไม่ได้ปลอมตัว ผมชื่อเทวินทร์จริง ๆ ปลอมตัวอะไร

ลลนาเข้าไปประชิดเทวรินทร์ พยายามจะถอดหน้ากาก คั่นตัวเขา เทวรินทร์ยื่นมือขึ้นจับข้อมือ ลลนา คั่นตัว

- ลลนา (คันตัว) ไหน ไหน นายปลอมตัวมาใช้มัย ? ปลอมตัวเป็นพี่เทวินทร์ใช้มัย ?
- เทวินทร์ฝั่งโน้น (ยิ้มชอบ) คุณจะทำอะไรอะ ? (หัวเราะเจิน) ยังไง ผมก็เป็นของคุณอยู่แล้ว ไม่ต้องรีบแบบนั้นก็ได้ครับ
- ลลนา (รู้ตัว รีบถอยหนี) คุณ ... (เจิน) คุณเป็นใคร ?
- เทวินทร์ฝั่งโน้น เทวินทร์ไงครับ ผมบอกแล้วว่า (คิด ยิ้มหวาน) หรือคุณอยากให้ผมเป็นใคร?
- ลลนา เทวินทร์ แบบ เทวินทร์ ?
- เทวินทร์ฝั่งโน้น ใช่ครับ (จริงจัง) ลลนา ผมไม่รู้ว่าจะมีโอกาสได้พบกับคุณอีกเมื่อไหร่ ตอนไหน แต่ถ้าในตอนนี้ ผมยังจะพอทำได้ ...
- ลลนา หน้าตาแบบนี้ น้ำเสียงแบบนี้ (มองเทวินทร์ หยุดคิด)
- เทวินทร์ฝั่งโน้น ถ้าผมยังทำได้ก่อนที่จะต้องออกเดินทางไปจากที่นี่
- ลลนา คล้าย แต่ ... ไม่เหมือน (มองหน้าเทวินทร์) เหมือนแต่ ไม่ใช่ (มอง) โอ้ยยยย (คิดได้) เมื่อกี้พี่ เอ่อ คุณ เอ่อ โอ้ยยย นายบอกว่าจะไปไหนนะ ?
- เทวินทร์ฝั่งโน้น คุณเชื่อเรื่องรักแรกพบไหมครับ
- ลลนา ได้โปรด (หยุด นึกได้) พักเรื่องนั้นแป๊บนึงก่อนได้ไหม ?
- เทวินทร์ฝั่งโน้น (อ้อน) ปากนั้นห้ามได้ (คว้ามือลลนา) แต่หากต้องห้ามใจ ผม ... ไม่สามารถ
- ลลนา พอแล้ว !!! (หยุด คิดได้) ขอฉันคิดแป๊บนึงได้ไหม
- เทวินทร์ฝั่งโน้น คุณรู้ไหมครับ (หยุด) ผมรู้สึกไม่เป็นตัวเองเลย ต่อหน้าคุณในตอนนี้
- ลลนาหยุดมองเทวินทร์ เธอพยายามที่จะเข้าใจในสิ่งที่เกิดขึ้น ผู้ชายตรงหน้าแม้จะมีชื่อ และรูปร่างภายนอกไม่ต่างจากพี่ชายของเธอ แต่บางสิ่งที่เขาแสดงออก กลับทำให้เธอรู้สึกแปลก ๆ
- ลลนา ทำไมคุณ ... (สับสน) ถึงแปลกแบบนี้ ... (พยายามอธิบาย)
คุณเหมือนคนที่ฉันรู้จัก แต่ก็ไม่ใช่ ... คือ (สับสน) ฉันหมายความว่า คุณเหมือนคนที่ฉันรู้จัก (เจิน) แต่ขณะเดียวกัน คุณก็ ... ไม่เหมือน

เทวินทร์ฝิ่งโน้น

ลลนา ครับ

ลลนา

(หยุดคิด) ทำไม ... คุณถึงบอกว่า เพิ่งมาถึงที่นี่ เมื่อเช้านี้

เทวินทร์ฝ่งโน้น

ก็เพราะผมมาเพิ่งถึงที่นี่ เมื่อเช้านี้

ลลนา

อย่ากวนสีคะ

เทวินทร์ฝิ่งโน้น

คุณถาม ผมก็ตอบ ... ตามความจริง

ลลนา

คุณ (ลั้งเล) ไม่ใช่คนที่นี้ จั๊นเหร่อ

เทวินทร์ฝิ่งโน้น

(ส่ายหัว) ผมกำลังตามหาใครบางคน

ลลิตา

ในวันแบบนี้ ตอนนี้ ... (สงสัย) คุณ ... กำลังตามหาใคร ?

เทวินทร์ฝิ่งโน้น

ผมกำลังตามหา ... (นี่ก็ได้) ลลนา (คว้ามือเธอไว้) บางเรื่องผมยังบอกคุณ
ตอนนี้ไม่ได้ แล้วผมก็ยังไม่รู้ ว่าจากที่นี่ ผมจะต้องออกเดินทางไปอีกไกลแค่ไหนถึงจะเจอคำตอบ (หยุด) แต่ ... เมื่อได้คำตอบแล้ว ผมจะรีบกลับมา ผม
จะรีบกลับมาหาคุณเป็นคนแรก

ลลนา

ฉันไม่เข้าใจ

เทวินทร์ฝิ่งโน้น

คุณจะรอผมไหมครับ

ในตอนนั้นเอง ที่ศรรักฝังโน้้นเปิดประตูพรุดออกมาจากบ้านอรัญญา เหมือนกับเพิ่งจะหนีใครบางคน
สำเร็จ เธอมองเห็นเทวินทร์ฝังโน้้น รีบวิ่งมาหา

ศรรักฝั่งโน้น

บออสบอสบอส !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้นและลลนาหยุด แยกออกห่างจากกันทันที

ศรรักฝั่งโน้น

(หยุดมอง ไม่ไวใจ) นี้ออสไ่มั้ย

เทวินทร์ฝ่งโน้น

ไฉ่สรรัก มึงต้องการอะไร

- ศรรักฝั่งโน้น (หันซ้ายขวา ท่าทางกลัวและรีบ) บอกที ศรซื้อศรรักไข่ม้อย แล้ว
(มองลลนาไม่ไว้ใจ ก่อนดึงตัวเทวินทร์ ออกมาห่าง ๆ แล้วกระซิบกับ
เทวินทร์) แล้วบอสเนี่ย คือบอสเทวินทร์จริง ๆ ไข่ม้อย
- เทวินทร์ฝั่งโน้น มึงพูดอะไรเนี่ย (เชกหัวศรรัก)
- ศรรัก โอ้ย ... (โล่งใจ) ตัวจริง จริง ๆ ด้วย
- เทวินทร์ฝั่งโน้น ก็ใช่ะสิ !!!
- ศรรัก บอส (รีบ) เราอยู่ที่นี่กันไม่ได้แล้ว มีแต่คนบ้าทั้งนั้น (คว้ามือเทวินทร์)
ไปกันเถอะ ไป เร็ว
- ศรรักฝั่งโน้นคว้ามือเทวินทร์ฝั่งโน้น จากนั้นวิ่งออกไปนอกเวที เทวินทร์ฝั่งโน้นพยายามที่จะหันมาพูด
กับลลนาที่ยืนงอยู่
- เทวินทร์ฝั่งโน้น ลลนา รอผมนะ ผมสัญญาว่าจะรีบกลับมา
เทวินทร์ฝั่งโน้น และศรรักฝั่งโน้น ออกนอกเวทีไป ทิ้งให้ลลนาเฝ้าคนเดียว เธอจะเริ่มเดินไป
มาพยายามทบทวนสิ่งที่คิดในหัวอย่างสับสน บางอย่างของผู้ชายคนนั้น ทำให้เธอรู้สึกไม่เป็นตัวเอง
หญิงชาวบ้าน 2-3 คน เดินเข้ามาค่อย ๆ จัดแจงฉากให้เป็นตลาด
- ลลนา (รำพึง) ผู้ชายคนนั้น (คิด) ที่ฉันแอบหลงรัก (หยุด) อยากรู้ได้ยินเสียง
อยากเจอหน้าเขา อยากเข้าไป ทัก ... ทาย (หยุด แล้วจากนั้นรำพึงต่อ)
อยากบอกความลับให้รู้ทุกสิ่ง แต่เราเป็นผู้หญิง ไม่ใช่ผู้ชาย ...
- ชาวบ้านหญิง (ทั้งหมด) ไม่ใช่ผู้ชาย
- ลลนา (หันไปมองชาวบ้าน คิด จากนั้นรำพึงต่อ) ก็เพราะว่าฉันนั้นคือผู้หญิง
จึงไม่อาจเปิดเผย ความจริงข้างใน
- ชาวบ้านหญิง (ทั้งหมด) จึงต้องเก็บไว้ และต้องซ่อนไว้ลึก ๆ ในใจ
- ลลนา ก็เพราะว่าฉันนั้นคือผู้หญิง จึงไม่อาจเปิดเผย ความจริงข้างใน (เศร้า)
- ชาวบ้านหญิง (ทั้งหมด) จึงต้องเก็บไว้ และต้องซ่อนไว้
- ลลนา (เศร้า) ลึก ๆ ในใจ

ลลนาหยุด ถอนใจ จากนั้นเดินออกจากเวที ชาวบ้านหญิงมองหน้ากัน ก่อนจะยกไหล่ แล้วลงมือจัด
ข้าวของต่อ



ฉาก 7 Confusion of Misunderstanding

สถานที่ ลานกลางเมือง

เวลา สุริยุปราคาเริ่มต่อเนื่อง

ในช่วงเวลานั้นเองที่เราจะเห็นดวงอาทิตย์ค่อย ๆ มีดลง บรรยากาศของไฟในเมืองค่อย ๆ กลับกลายเป็นแสงสลัว ผู้ชมจะยังคงมองเห็นตัวละคร แต่ก็ไม่ได้ชัดเจนเท่าก่อนหน้านี้ ขณะที่แสงไฟที่พอจะมีให้มองเห็นบ้างก็เบาบางราวกับย่ำค่ำ ที่ฝั่งหนึ่งของเวที เทวินทร์ฝั่งนี้ เดินหงุดหงิดเข้ามาในเวที โดยมีศรรักฝั่งนี้ วิ่งตามเข้ามา

ศรรักฝั่งนี้ บอส รอศรก่อนได้มัย

เทวินทร์ฝั่งนี้ (หยุด พืดพืดไปมา)

ศรรักฝั่งนี้ (พักเหนื่อย) บอส แน่ใจแล้วหรือ ... เรื่องนั้นนะ ศรว่า (พยายามหายใจ) มันจะใจร้ายกับนายหญิงไปหน่อยนะ

เทวินทร์ฝั่งนี้ ไอ้ศรรัก ภูถามจริง ๆ นะ ไอ้เรื่องที่เกิดขึ้นทั้งหมดเนี่ย มึงโอเคหรือ (หยุด) บ้านก็ของกู ประตูกี่ของกู แต่สุดท้าย มีใครก็ไม่รู้ มาสวมเขากู ล็อกประตูกู อยู่ในบ้านกู กับเมียกูเนี่ย

ศรรักฝั่งนี้ แต่บอส ... เรายังฟันธงไม่ได้เลย ว่า

เทวินทร์ฝั่งนี้ ฟันธงไม่ได้ กล้าพูดนะ ... มึงเองก็ได้ยินเต็มสองหู (ทำ) ว่าเมียกูเรียกมันว่าอะไร

ศรรักฝั่งนี้ (เสียงอ่อน) เทวินทร์

เทวินทร์ฝั่งนี้ เออ !!! แล้วยัยเจนสุดากับบภาวิ เรียกพวกมันอีกคนว่าอะไร

ศรรักฝั่งนี้ (เสียงอ่อน) ศรรัก

เทวินทร์ฝั่งนี้ เนี่ย !!! แล้วมึงยังจะฟันธงไม่ได้ตรงไหน

ศรรักฝั่งนี้ คือ (พยายามอธิบาย) เอาสิ บอส ศรนะ ไม่เชื่อว่า นายหญิง หรือ แม้แต่เจนสุดากับบภาวิ จะกล้าทำสิ่งที่บอสกำลังเชื่อ

เทวินทร์ฝั่งนี้ เพราะกูได้ยิน กูถึงเชื่อ (มองแรง) หรือมึงไม่เชื่อ

- ศรรักฝั่งนี้ ได้ยิน กับ มองเห็น ศรว่า มันคนละเรื่องกัน
- เทวินทร์ฝั่งนี้ มึงกำลังหาเรื่องกูนะ ไอ้ศรรัก
- ศรรักฝั่งนี้ บอส (แย้ง) ระหว่างเรื่องที่ได้ยินมา กับเรื่องที่เห็นด้วยสองตา เนี่ย ศรว่า มันตตสินใจได้ไม่ยากนะว่าจะเลือกเชื่อเรื่องไหน
- เทวินทร์ฝั่งนี้ ถ้าคุณจะกวนตีนผมแบบนี้อีกนะครับคุณศรรัก คุณมึงอยากจะไปทางไหนก็เชิญ
- ศรรักฝั่งนี้ ศรก็แค่ไม่อยากให้บอสอารมณ์ร้อน การจะแก้แค้นนายหญิงด้วยวิธีแบบนี้เนี่ย มันใจร้าย แล้วก็ ... จะทำให้ทะเลาะกันเปล่า ๆ
- เทวินทร์ฝั่งนี้ คุณศรรัก มึงเป็นพ่อกูตั้งแต่เมื่อไหร่ครับ
- ศรรักฝั่งนี้ เนี่ย บอสกำลังเอาแต่ใจ แล้วก็เริ่มไม่มีเหตุผล (พยายามอธิบาย) ศรโตมาด้วยกันกับบอส เราเข้าใจกันทุกเรื่อง (น้อยใจ) จนป่านนี้ บอสยังไม่เชื่อใจศรอีกเหรอ
- เทวินทร์ฝั่งนี้ (อ่อนลง) แล้วมึงจะอธิบายเรื่องที่เกิดขึ้นทั้งหมดนี้อย่างไร
- ศรรักชี้ดวงอาทิตย์ มองหน้าเทวินทร์ฝั่งนี้
- เทวินทร์ฝั่งนี้ หยุดพูดเรื่องนี้ได้มั๊ย ไอ้ศรรัก อาทิตย์ดับ ก็แค่อาทิตย์ดับ เดี่ยวมันก็กลับมาเหมือนเดิม ปรากฏการณ์ธรรมชาติ มันจะส่งผลกระทบต่อคนได้ขนาดนั้นให้ตายเถอะ
- ศรรักฝั่งนี้ แต่อย่างน้อย มันก็ไม่ใช่เหตุผลที่บอสจะ ...
- เทวินทร์ฝั่งนี้ (ปิด) ไม่สนใจแล้ว !!! คอยดูนะ กูได้สร้อยเพชรมาเมื่อไหร่จะน้องญาจะได้รู้ว่า เล่นกับเทวินทร์ผิดคนซะแล้ว
- ศรรักฝั่งนี้ (ทันที) เล่นกับเทวินทร์ผิดคน ?
- เทวินทร์ฝั่งนี้ (ไม่ทันคิด) เออ เล่นกับเทวินทร์ผิดคน เพราะกูจะไม่มีวัน ไข่เทวินทร์ คนที่น้องญาคิดว่ารู้จัก

ศรรักฝั่งนี้ (หยุดกึก คิดได้) บอส !!! หรือว่า
 เทวินทร์ฝั่งนี้ กูไม่หรือว่าจะไรทั้งนั้น (คิดแผนในหัว แล้วหันไปหาศรรัก) ไป
 ไอ้ศรรัก ตามกูมา
 ศรรักฝั่งนี้ (สงสัย) บอส เรื่องนี้มันน่าคิดนะ
 เทวินทร์ฝั่งนี้ (หยุด สายหน้าถอนใจ) มึงจะคิดอะไรอีก
 ศรรักฝั่งนี้ (คิด) ถ้าเกิดว่ามีเทวินทร์อีกคน ... (กับเทวินทร์) และศรรักอีกคนละ บอส
 เทวินทร์ฝั่งนี้ ไร้สาระ !!! (ขยับตัวจะเดินออก)
 ศรรักฝั่งนี้ บอส ฟังก่อน !!! (ดึงเทวินทร์ฝั่งนี้เอาไว้) บอสนะ ยังจำที่นายท่านเล่าเรื่อง
 เรือแตก ในคืนที่เราสองคนยังเป็นทารก แล้วก็ลอยมาในทะเล
 จนถึงที่นี่ได้ไหม ?
 เทวินทร์ฝั่งนี้ (หยุด นิ่งไปครู่หนึ่ง) เมื่อ 25 ปีที่แล้ว ? (พยายามปิด) กูไม่อยากจะ ...
 ศรรักฝั่งนี้ (พยายาม) ในวันที่ดวงอาทิตย์กำลังจะดับ
 เทวินทร์ฝั่งนี้พยายามไม่สนใจ จะเดินหนี แต่ศรรักฝั่งนี้ก็เดินตาม
 ศรรักฝั่งนี้ บอส (พยายามตื้อ) เราปฏิเสธอดีตของเรา แล้วก็ตัวตนของเรา
 ไม่ได้หรอกนะ
 เทวินทร์ฝั่งนี้ แต่ตอนนี้กูมีชีวิตที่นี่ มีเมีย แล้วก็มี ...
 ศรรักฝั่งนี้ (ยืนขวางเทวินทร์ ทวนคำ) เมื่อ 25 ปีที่แล้ว ในวันที่ดวงอาทิตย์กำลังจะดับ
 เทวินทร์ฝั่งนี้หยุดนิ่ง
 ศรรักฝั่งนี้ บอส (เสียงอ่อน) จำได้ใช่ไหม
 เทวินทร์ฝั่งนี้ ในวันที่ดวงอาทิตย์กำลังจะดับ (มองท้องฟ้า หยุดคิด แล้วมองศรรัก
 จากนั้นจึงค่อย ๆ พุด) แบบเดียวกับที่กำลังจะเกิดขึ้นอีกไม่นาน ... ในวันนี้
 ศรรักฝั่งนี้ (พยักหน้า มองเทวินทร์ ต่อดำพุดให้) ในวันนั้น

- เทวินทร์ฝั่งนี้ (ค่อย ๆ เข้าใจ) จู้ ๆ ฟาก็มีตลงจนมิด ราวกับดวงอาทิตย์ถูกขโมย
- ศรรักฝั่งนี้ จู้ ๆ คลื่นในมหาสมุทรก็คลุ้มคลั่ง ... ราวกับคนบ้า
- เทวินทร์ฝั่งนี้ (นึก) แล้วก็ ... ในวันนั้น
- ศรรักฝั่งนี้ เรือโดยสารลำนี้ ก้อบปางลง ... ที่กลางทะเล
- เทวินทร์ฝั่งนี้ แล้วในวันนั้น ฉัน (หยุด) ... ที่ยังเป็นแค่ทารก ก็ลอยติดแพชูชีพมาจนถึงที่นี่ (มองศรรักฝั่งนี้ แล้วชี้ศรรัก) พร้อมกับนาย
- ศรรักฝั่งนี้ แต่เรื่องไม่ได้จบแค่เพียงเท่านี้ ไซ้ไหม บอส ... เพราะว่าก่อนนั้น
- เทวินทร์ เพราะว่าก่อนนั้น ยังมี (สับสน) ... ฉันอีกคน ? (มองศรรัก) และนายอีกคน
- ศรรักฝั่งนี้พยักหน้า
- เทวินทร์ฝั่งนี้ (เสียงอ่อน) มันจะเป็นแบบนี้ได้จริง ๆ เหรอวะ ศร ?
- ศรรักฝั่งนี้ (ชี้ดวงอาทิตย์) ในวันที่ทุกอย่างเหมือนกับจะวนเป็นลูปซ้ำ ๆ แบบนี้ (คิด) บางที มันก็อาจจะเกิดขึ้นได้
- เทวินทร์ฝั่งนี้ ตอนนี้ กูต้องทำยังไงวะ ศร (คิด) กู ... งงไปหมดแล้ว
- ศรรักฝั่งนี้ กลับไปที่บ้านกันไหมบอส (จับมือเทวินทร์) กลับไปที่ ที่ทุกอย่าง มันเริ่มต้นขึ้น
- เทวินทร์ฝั่งนี้ ถ้าทำแบบนี้ แล้วกูจะได้คำตอบละก้อ (เงยไปครู่หนึ่งแล้วพยักหน้าช้า ๆ) งั้นไปกัน สหายศรรัก (มองไปรอบ ๆ) ไกลจะมืดเต็มทีแล้ว ไปกัน !!! (รีบ) ตามกูมา เร็วสิ ไป!!!

เทวินทร์ฝั่งนี้ รีบร้อนเดินออกจากเวที มีศรรักฝั่งนี้วิ่งตามออกไปติด ๆ พร้อมกับที่ดวงอาทิตย์ที่ค่อย ๆ ลดแสงสว่างลงอีก ในตอนนี้เราจะเห็นภาพเป็นเพียงเงาราง ๆ ราวกับว่าอีกไม่กี่ใจถัดจากนี้ ความมืดจากสุริยุปราคา กำลังจะเข้าปกคลุมเมืองจนมืดมิด ในช่วงเวลาถัดกันไม่นาน ศรรักฝั่งโน้น ก็ลากเทวินทร์ฝั่งโน้น เข้ามาอีกฟากของเวที ศรรักหยุด มองไปรอบ ๆ รู้ตัวแล้วว่าอาทิตย์กำลังจะดับลงทั้งดวง

- ศรรักฝั่งโน้น อาทิตย์จะดับหมดทั้งดวงแล้ว (จริงจัง) เรารีบไปจากที่นี่เถอะบอส (มองไปรอบ ๆ) หาเรือที่จะพาเราออกไปจากเมืองบ้านี้ ก่อนที่จะมองไม่เห็นอะไรกัน (มองเทวินทร์) ไอ้ภารกิจตามหาญาติอะไรนั่น พอกันที
- เทวินทร์ฝั่งโน้น พุดแบบนี้ไม่ได้นะ ศร อย่างน้อย นั่นก็เป็นสิ่งที่พ่อสั่งไว้ก่อนตาย
- ศรรักฝั่งโน้น แต่ถ้ามันจะต้องลำบากขนาดนี้ ศรว่า พอดีกว่า !!!
- เทวินทร์ฝั่งโน้น แต่ ฉันทันที (เสียงอ่อน) ลลนา
- ศรรักฝั่งโน้น (ไม่ฟัง) บอสรู้ไหม ว่า ยัยเจนสุดา กับยัยนภาวี่อะไรนั่น รุมศรไม่ต่างจากเนื้ออย่างมัน ๆ สด ๆ (เล่าเหมือนภาพย้อนกลับมาอีกครั้ง) ยัยเจนสุดาดึงแขนขาของศรไปกัด แล้วก็บอกว่า ง่ำ ๆ หมั่นเขี้ยว ๆ พอยัยนภาวี่เห็นแบบนั้น ก็ไม่ยอม กระโดดเข้ามางับศรที่แขนซ้าย บ่นงึม ๆ ง่ำ ๆ ว่าน่ารัก น่ารักที่สุด ง่ำ ๆ (หยุด นึกได้) อี้ยยส์ แม่มด แม่มดชัด ๆ อะ บอส (หยุด อ่อนเจ้านาย) กลับบ้านกันเถอะนะ บอส ก่อนที่เราจะตาบอดจนมองไม่เห็นความจริง (จริงจัง) เรามีกันแค่ 2 คนก็ได้ ถ้าการตามหาอีกคน มันหนักหนาสาหัสขนาดนี้ละก็ ... (ถอนใจ) พอเถอะนะ
- เทวินทร์ฝั่งโน้น (ซึ้งใจครูใหญ่ ก่อนจะพุดกับศรรัก) แล้วถ้าเป็นแบบนี้ นายจะไม่เสียใจใช่ไหม ศรรัก
- ศรรักฝั่งโน้น (ส่ายหน้า) ไม่ ... ศรเดินทางมาพอแล้ว (หยุด) อีกคนจะเป็นใคร ไม่สำคัญสำหรับศรแล้ว
- เทวินทร์ฝั่งโน้นหันมองไปทางบ้านของลลนา
- ศรรักฝั่งโน้น แล้วบอสละ ... (เหมือนจะรู้ทัน) จะไม่เสียใจ ใช่ไหม
- เทวินทร์ฝั่งโน้น (ส่ายหน้า ตัดใจ) ไม่ ... ถ้านายไม่เสียใจ ฉันทันทีจะไม่เสียใจ (หยุดไปครู่หนึ่ง มองดวงอาทิตย์ แล้วตัดสินใจ) ไป ไอ้ศรรัก รีบไปทำหาเรือ หาเรือให้ได้สักลำ แล้วเราจะกลับบ้านกัน โดยที่เราจะไม่เสียใจ
- ศรรักฝั่งโน้น (กระโดดกอดเทวินทร์) เย้ ศรดีใจที่สุดเลย (มองหน้าเทวินทร์) บอส รออยู่ที่นี่นะ ศรขอเวลาแป๊บเดียว แล้วศรจะรีบกลับมา

เทวินทร์ฝั่งโน้นพยักหน้า ขณะที่มองศรกริบวิ่งออกไปด้วยความดีใจ

เทวินทร์ฝั่งโน้น ในโลกที่เหมือนกับกับละครโรงใหญ่ (มองผู้ชม) ที่ผู้คน ต้องแสดงบทบาท
กันคนละบท สองบท (หยุด มองไปรอบ ๆ) เราต้องเดินทาง ไปไกลแค่ไหน
กันนะ ถึงจะเจอบทที่ใช้ แล้วก็คนที่ใช่ ... สำหรับตัวเรา

ทันใดนั้นเอง ดวงอาทิตย์ก็ดับ แสงไฟจากตัวอาคารรอบ ๆ กระพริบวูบวาบราวกับจะสั่นลา แล้วก็ดับ
วูบ



ฉาก 8 Eclipse

สถานที่ ลานกลางเมือง

เวลา สุริยุปราคา อาทิตย์ดับ

ในความมืดนั้น เทวินทร์ฝั่งโน้นจะยืนนิ่งอยู่ เหมือนกับทำอะไรไม่ถูก ก่อนที่จะมีแสงไฟฉายวูบวาบมาจากนอกเวที ไม่นานนัก พ่อค้าเพชร ก็เดินเข้ามาพร้อมด้วยกระเป๋าใส่สร้อยเพชร

พ่อค้าเพชร (ไม่แน่ใจ ยกไฟฉายในมือขึ้นส่งตรงไปข้างหน้า)
นายห้าง !!! นายนายห้างใช่ไหม

เทวินทร์ฝั่งโน้น (เอามือป้องแสงไฟ หันไปหันมารอบ ๆ ング) ใครกันนายห้าง ?

พ่อค้าเพชร (พยายามมอง) ยังโกรธข้าวอยู่อีกหรอเนี่ย ?

พ่อค้าเพชรส่งไฟฉายในมือให้เทวินทร์ฝั่งโน้น

พ่อค้าเพชร เอ้า นายห้าง เอาไฟฉายนี้ไปก่อน ดวงอาทิตย์มีดัยกับกลางคืน
แถมไฟก็มาดับซ้ำเข้าไปอีก ยุงชิบหายเลย

เทวินทร์ฝั่งโน้น (รับไฟฉายมา ング ๆ) เรา ... รู้จักกันหรือ ?

พ่อค้าเพชร เลิกโกรธได้แล้วนะ (ล้วงมือลงในกระเป๋า) นี่ นี่ นี่ ดูนี่ก่อน ช้านะทำให้เสร็จ
แล้วนะ สวยกว่าที่คิดเยอะเลย

พ่อค้าเพชรโชว์สร้อยเพชรให้เทวินทร์ฝั่งโน้น สร้อยเพชรสะท้อนประกายแสงไฟฉายระยิบระยับ

พ่อค้าเพชร เห็นมั๊ย สวยใช่ไหมละ ยิ่งสะท้อนแสงไฟแบบนี้ พอเมียนายห้างเห็นนะ
รับรอง ว่าไอ้ที่มีด ๆ นะ จะสว่างไม่ต่างจากกลางวัน (หัวเราะชอบใจ)

เทวินทร์ฝั่งโน้น เรื่องเมียอีกแล้ว

พ่อค้าเพชรเอาสร้อยเพชรใส่ในมือเทวินทร์ฝั่งโน้น

พ่อค้าเพชร อะ เอาไปให้เมียนายห้างเลย ประตูบ้านจะได้เปิดสักที

เทวินทร์ฝั่งโน้น รับสร้อยเพชรในมือมาถือไว้ ング ๆ

เทวินทร์ฝั่งโน้น ให้ข้าหรือ ?

พ่อค้าเพชร ไข่ เอาไปให้เมีย

เทวินทร์ฝั่งโน้น แต่ว่า (เปิดกระเป๋า) ข้า ไม่รู้ว่าจะมีเงินพอไหมนะ ดูท่าจะแพงมากเลยเนี่ย

พ่อค้าเพชร เรื่องเงินนะ ค่อยจ่ายทีหลังก็ได้ อาทิตย์มีดแบบนี้
ขอกลับไปเก็บของที่บ้านก่อน (พ่อค้าเพชร ความหาเทียนในกระเป๋า)

เทวินทร์ฝั่งโน้น แต่ว่าข้ากำลังจะไปจากที่นี่นะ

พ่อค้าเพชร (หาเทียนต่อ ไม่สนใจ) นั่นแหละ ๆ รีบไปเลย เดี่ยวจะไม่ทัน (เปิดเทียน)
อ่า เจอแล้ว (หันมาหาเทวินทร์ฝั่งโน้น) ไปก่อนนะ เป็นห่วงบ้าน (ส่องหา
ทางออก บ่นไปมา) มีดซิบหาย นี่มันวันอะไรวะ เนี่ย

เทวินทร์ฝั่งโน้นยืนมองสร้อยเพชรในมือ งง กำลังคิดว่าจะต้องทำอย่างไรดีกับสร้อยในมือ อีกฝั่งหนึ่ง
ของเวที ก็มีแสงเทียนวูบวบบขึ้น นางคณิกาประจำเมืองก็ปรากฏตัวขึ้น

นางคณิกา เทวินทร์ชาาาาา (หยุด) นั่น ไข่เทวินทร์ไหมคะ

เทวินทร์หันกลับไปทางต้นเสียง สร้อยเพชรในมือส่งประกายวูบวบ

เทวินทร์ฝั่งโน้น อะ อะไร นะครับ

นางคณิกา ดา ด้า คิดถึง วิน วิน จังเลย รู้ไหมคะ ว้าย สร้อยเพชรนั้นของดาด้าหรรระ

เทวินทร์ฝั่งโน้น คุณเป็นใครเธอครับ ?

นางคณิกา อ้ายตาย วินวิน (ตีอีกที) ยังชอบเล่นมุขเหมือนเดิมเลยนะคะ

เทวินทร์ฝั่งโน้น ผมถามจริง จริง นะครับ

นางคณิกา แหม ... ดา ด้า ก็เป็นคนที วิน วิน จริง จริง ...

ศรรักฝั่งโน้นโผล่เข้ามาทันที

ศรรักฝั่งโน้น ปีศาจ บอส ผู้หญิงคนนั้นเป็นปีศาจ !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้น อะไรนะ ?

นางศนิกา ไ้ศรรัก !@!#@! (โกรธหันหาต้นเสียง) น่นปากเหรอ ที่พูดออกมาละ !!!

ศรรักฝ่งโน้นเป่าแสงเทียนในมือนางศนิกาให้ดับ

นางศนิกา ว้าย ทำอะไรนะ

นางศนิกาพาดมือจะตีศรรักฝ่งโน้น แต่พลาตจนกลับเดินหลงอยู่ในความมืด ในตอนนั้นเองที่ศรรักฝ่งโน้นถือโอกาสรีบดึงเทวินทร์ฝ่งโน้น มาอีกทาง

ศรรักฝ่งโน้น บอส รีบไปเหอะ ศรได้เรือแล้ว

นางศนิกา วิน วิน ขา ดา ด้า กลัวความมืด

เทวินทร์ฝ่งโน้น ไ้ศร ที่ว่านางเป็นปีศาจนี่ (มองนางศนิกาที่เดินหลงทางไปมา)
หมายความว่ายังไง ?

นางศนิกา ดาร์ลิ่ง แถวนั้นมันมืดมากเลย

ศรรักฝ่งโน้น หมายความว่า นางเป็นผู้หญิงอย่างว่า นะสิ บอส

นางศนิกา วิน วิน

เทวินทร์ฝ่งโน้น ผู้หญิงอย่างไหนละ

นางศนิกา ดาร์ลิ่งงงง

ศรรักฝ่งโน้น โอ้ย ถ้าจะอินโนเซนต์แบบนี้ (ถอนใจ) ค่อยไปอธิบายบนเรือนะ ไป

เทวินทร์ฝ่งโน้นขยับตัวจะตามศรรักฝ่งโน้นออกจากเวที แต่แล้วก็ทำอะไรได้

เทวินทร์ฝ่งโน้น ไ้ศรรัก ฟังนะ ฉันรู้แล้วว่าเรื่องยุ่ง ๆ ที่เกิดขึ้นเนี่ย เป็นเพราะอะไร

ศรรักฝ่งโน้น (รำคาญ) เพราะดวงอาทิตย์นี่ไงละ

นางศนิกา วิน วิน ขา นี่เล่นซ่อนหากันอยู่เหรอะ

เทวินทร์ฝ่งโน้น ไม่ใช่เพราะดวงอาทิตย์ (จริงจัง) มันเป็นเพราะเรา 2 คนนี้แหละ (คิด)
หรือบางที ก็อาจจะเป็นเพราะเรา 4 คน

ศรรักฝั่งโน้น อะไรนะ ?

เทวินทร์ฝั่งโน้น เราต้องกลับไปที่บ้านของมาตามเพี้ยน ๆ นั้น

ศรรักฝั่งโน้น อะไรนะ !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้นลากศรรักฝั่งโน้นออกไปทางด้านหนึ่งของเวที

ศรรักฝั่งโน้น เหี้ย บอสสส (โดนลากไปนอกเวที)

ตอนนั้นเอง เทวินทร์ฝั่งนี้ เดินเข้ามาอีกทางกับศรรักฝั่งนี้ ทั้งสอง 2 ส่องไฟไปมาวูบวาบ

นางคณิกา วิน วิน อยู่ไหนคะเนี่ย

เทวินทร์ฝั่งนี้ (ได้ยินเสียง) นั้น ดา ด้า เหรอครับ ?

เทวินทร์ฝั่งนี้ส่องไฟจนเจอนางคณิกา

นางคณิกา วิน วิน ?

เทวินทร์ฝั่งนี้ ดา ด้า มาทำอะไรแถวนี้

นางคณิกา ดา ด้า ต้องถาม วิน วิน มากกว่ามั้ยคะ (งอน) คุณกันอยู่ดี ๆ
ทำไมต้องมาแกล้งกันให้อยู่มีด ๆ แบบนี้ ดาด้า ไม่สนุกนะคะ

ศรรักฝั่งนี้ (กระตุกเสื้อของเทวินทร์ฝั่งนี้) บอส !!!

นางคณิกา นี่แหละ ไอ้ศรรัก (ตีศรรัก) มึงอะ เป็นคนเริ่มเลย !!!

เทวินทร์ฝั่งนี้ นี่ ดา ด้า ผมถามจริง ๆ นะ ก่อนที่เราจะมาเจอกันที่นี่ตอนนี้
เราเคยเจอกันก่อนหน้านี้มั้ย

นางคณิกา อย่ามาถามแปลก ๆ สิคะ เมื่อกี้ วิน วิน ยังเอาสร้อยให้ ดา ด้า ดูอยู่เลย
(บ่น) เล่นมุกอะไรคะเนี่ย (งอน) มุกเยอะ นะเราอะ

ศรรักฝั่งนี้ (จริงจัง) ดา ด้า ฟังนะ วิน วิน ของหล่อนนะ ไปทางไหนแล้ว

นางคณิกา (ชี้เทวินทร์ฝั่งนี้) ก็ยืนพูดอยู่นี่ไง (ด่า) มึง งงเหี้ยอะไรคะไอ้ศร

เทวินทร์ฝั่งนี้ ได้การละ ๔ รร (คว่ำมือนางคณิกา) ไปกัน

นางคนิกา ไปไหนอะคะ ดา ต้า งง นะคะ

แต่ก่อนที่ทุกคนจะได้ออกจากเวที แสงไฟฉายหลายดวงก็สว่างขึ้นทุกทิศทาง อรัญญา ลลนา เจนสุดา นภาวี ปรากฏตัวขึ้น พร้อมกับหมอผี

อรัญญา (ส่องไฟฉาย จี้แล้ว) หยุดนะ อย่าขยับ !!!

เทวินทร์ฝั่งนี้ (ฉายไฟฉายไปทางอรัญญา) นั่น อรัญญาหรือ ?

หลวงพี่ (ปรากฏตัวยิ่งใหญ่) ไหน ไหน ไอ้ผีชั่วมันอยู่ที่ไหน ?

อริญญา นี่เจ้าคะ หลวงพี่ (ชี้ด้วยไฟฉาย) มันสิงผิวลูกอยู่นั่นเจ้าคะ (สั่งการ)
เจนสุดา นภาวี ไปจับตัวทุกคนเอาไว้

เจนสุดา/นภาวี ค่ะ นายหญิง

เทวินทร์ฝั่งนี้ โดนเจนสุดาจับตัว) นี่พวกเธอจะทำอะไร ?

ศรรักฝั่งนี้ (โตนนภาวิจิตต์) นี่พวกเธอจะทำอะไร ?

นางคณิกา (ไม่มีใครจับตัวเลยสักคน แต่อยากพูดตามด้วย) นี่พวกเธอจะทำอะไร ?

อรรณฺญา เทวรินทร์คะ (จี๊ไฟที่นางคนนิกา) ทำไม แม่ผู้หญิงตลาดนี้ ถึงมาอยู่ที่นี่

นางศนิกา ้วย นั้่นปากเหรอคะ (ແປບຕາ) ນີ້ ອຣັຖຽນາ ຮູ້ໄວ້ເລີຍນະ ວ່າຝັ່ງຫລ່ອນກັບຂັ້ນນະ
ເປັນມາກກວ່າຄົນຮູ້ຈັກ ແລ້ວເຮົາກໍ່ຮັກຊົນມາກ ດຶງກັບສິ່ງຫໍ່ສຳຮ້ອຍມາໃຫ້ເລີຍນະ
ຄະເນີຍ ອຸ ອຸ (ຫ້ວເຣາະ)

ลลนา (ตกใจเสียงดัง) ว่าไงนะ !!!

อรัญญา ว่าไงนะ ?

เทวินทร์ฟุ้งนี้ สร้อยอะไรนะ ดา ด้า

นางฉนิภา ก็สรว้อยเพรชที่ วิน วิน ถึ้อยู่เมื่อก็ ไงคะ ที่บอกว่าเอามาให้ดา ต้า

ศรรักฝั่งนี้ บอส มันได้สร้อยไปด้วยหรือ ?

- นางคณิกา (ทันที) ยังไม่ได้ค่ะ !!!
- เทวินทร์ฝั่งนี้ เออ ภูได้ยินแล้ว โว้ย !!! นี่มันเรื่องยุ่งอะไรวะเนี่ย ?!?!?
- นางคณิกา (งอน) วิน วิน พุดอะไรอะ ? ไม่ให้สร้อย ดา ด้า แล้วเหอะคะ !!!
- ลลนา (ทันที) ผู้ชาย ไว้ใจไม่ได้สักคน (เดินไปหาเทวินทร์ฝั่งนี้ ชี้ด้วยไฟฉาย ทวนคำ) รอดผมนะครับ ผมจะไปตามหาคำตอบ แล้วจะกลับมาบอกคุณคนแรก (โกรธ) คุณหลอกฉัน คุณทำให้ฉันเผละมีใจให้ ... แย่ที่สุด !!!
- อรัญญา (ง ชี้ไฟที่ลลนา) ลลนา ?
- ลลนา ผัวพี่ เค้จิบน้องคะ จับมือน้อง แล้วก็บอกว่ารัก
- เทวินทร์ฝั่งนี้ ลลนา นี่ เธอพุดอะไรเนี่ย ?
- อรัญญา (ชี้ไฟที่เทวินทร์) เออ พุดอะไรเนี่ย !!!
- ลลนา ก็พุดอย่างที่ได้ยินนั่นแหละ (ชี้ไฟที่ลลนา) เลิกเพ้อถึงเรื่องความรักปลอม ๆ ของพี่ได้แล้ว ผู้ชายคนนี้เค้สวมเขาให้พี่ รู้ตัวบ้างหรือเปล่า ?
- อรัญญา ฝิเข้าเธอด้วยเหอะ ลลนา ?
- เทวินทร์ฝั่งนี้ (โกรธ) ลลนา อรัญญา คิดว่าฉันไม่รู้หรือว่าพวกเธอสองคน ทำอะไรกันอยู่ ใครกันแน่ ที่มีชู อรัญญา ตอบมาสิ แน่จริงก็ตอบมา !!!
- ศรรักฝั่งนี้ ไข่ เจนสุดา นภาวี พวกเธอสองคนก็สวมเขาให้ฉันเหมือนกัน !!!
- เจนสุดา (ตกใจ) หา ศรว่า อะไรนะ ?
- นภาวี เนี่ย มันเจ็บนะ มันเจ็บ
- อรัญญา หลวงพี่เจ้าขา (ชี้ไฟที่หลวงพี่) ดูลิ ฝิเข้าทั้งผิวลูก น้องสาวลูก แล้วก็คนใช้ลูก เจ้าคะ
- หลวงพี่ ใจเย็น ๆ เอาละ อรัญญาหลบไปก่อน เดี่ยวพี่จัดการเอง
- เทวินทร์ฝั่งนี้ (โกรธจัด) ไอ้หลวงพี่ เรื่องของผิวเมีย มึงจะจัดการอะไร !!!

ทุกคน (ตกใจ อุทาน) โอวรวว
 หลวงพี่ (เสียหน้า พยายามสู้) ไอ้ผีชั่ว ยื่นมือมาเดี๋ยวนี !!!
 เทวรินทร์ฝั่งนี้ยื่นมือให้บาทหลวง
 หลวงพี่ (ชี้ไฟดูชีพจร) ไม่มีชีพจร !!!
 เทวรินทร์ฝั่งนี้ ชีพจรพอมิ่งสิ (พาดมือใส่หลวงพี่) นี่แน่ะ เต็มแรงไหมล่ะ !!!
 ทุกคน (ตกใจต่อ อุทานต่อ) โอวรววรววรวว
 หลวงพี่ (เสียหน้า เอาไฟชี้หน้าเทวรินทร์) ไอ้ผีชั่ว
 เทวรินทร์ฝั่งนี้ อะไรของมึง กูแสบตานะเว้ย !!!
 ทุกคน (ตกใจต่อ อุทานต่อ) โอวรววรววรววรวว
 หลวงพี่ (พยายามแก้แค้น) ไอ้ผีห้าชาตาน ไอ้ผีบ้า มึงจงออกไปจากร่างของชาย
 บริสุทธิ์ผู้นี้
 หลวงพี่คว้าแสจากมืออรัญญา แล้วเอาแสวิ่งไปไล่พาดเทวรินทร์ฝั่งนี้
 เทวรินทร์ฝั่งนี้ โอ้ย ไอ้หลวงพี่ นี่มึงเป็นอะไรเนี่ย ?
 ศรรักฝั่งนี้ บอส !!!
 อรัญญา อย่าหยุดค่ะ ตีให้หนัก ตีให้เค้ากลับมารักลูกเหมือนเดิม !!!
 เทวรินทร์ฝั่งนี้ หลวงพี่ นี่ กูไม่ได้บ้า โอ้ย !!!
 หลวงพี่ ไอ้ผีห้า !!! ไอ้ชาตานนนนน !!!
 ศรรักฝั่งนี้ (พยายามห้าม) นี่หยุดนะ !!!
 ลลนา คนใจร้าย !!!
 อรัญญา พาดเลยคะ !!!

ในตอนนั้นเอง ศรรักฝั่งนี้หลุดออกจากการจับกุมของเจนสุตา

เจนสุดา ว้ายยยย !!! ศรรัก กลับมานี่นะ

ศรรักฝั่งนี้ วิ่งเข้าไปช่วยเทวินทร์ฝั่งนี้ จนเทวินทร์ฝั่งนี้หลุดออกจากการจับกุมของนาวิ

นภาวิ ว้ายยยย !!! ไฉ่สรรัก อย่านะ

เทวินทร์ฝั่งนี้รีบวิ่งเข้าไปหาหลวงพี่ แล้วทูลหลวงพี่

เทวินทร์ฝั่งนี้ นี่แน่ะ !!! นี่แน่ะ !!! กูบอกว่า กูไม่ได้บ้า !!!

หลวงพี่ (หลบพัลวัน) โอ้ย !!! โอ้ย !!! ผีพาดหลวงพี่ !!!

สาว ๆ ว้าย ๆ หลวงพี่ !!!

ศรรักฝั่งนี้ (คว้ามือเทวรินทร์ฝั่งนี้) ไปเร็วบอส !!!

ศรรักฝั่งนี้ วังหนีออกนอกเวทีไปกับเทวินทร์ฝั่งนี้

อรัญญา (กวาดไฟฉายไปทั่ว) ไหน ๆ เข้าไปไหนแล้ว ?

หลวงพี่ (ส่องไฟฉายทุกทิศทาง) ตามหาให้เจอเลยนะ !!! หลวงพี่เจ็บ

แต่ในช่วงเวลาที่ยังไม่มีใครได้ทันทำอะไร อีกฟากหนึ่งของเวที เทวินทร์ผิงไฉ่น กิ่งเข้ามากับศรรักผิงไฉ่น ทันที เทวินทร์ผิงไฉ่นเห็นอรุณญา เขารีบตรงไปหาอรุณญาทันที

เทวินทร์ฟ่งโน้น (รีปพูด) มาตามครับ ผมกลับมาแล้วครับ
ผมคิดว่าผมมีคำตอบสำหรับเรื่อง ...

หลวงพี่ (วิ่งเข้ามาขวาง เอาไฟชี้หน้า) โอ๊ยชั่ว !!!

อริญญา เจอแล้วเหอะคะ !!! (หันไปฉายไปมา) พาดมันเลยคะ หลวงพี่ !!!

หลวงพี่เริ่มเอาสัฟาดเทวินทร์ฝั่งโน้น

เทวินทร์ฝั่งโน้น เหยี่ย อะไรเนีย !!!

ศรรักฝั่งโน้น (ตกใจ) บอสสสส !!

เทวินทร์ฝั่งโน้นหันไปเห็นลลนา รีบวิ่งหลบไปหาลลนาทันที

เทวินทร์ฝั่งโน้น (พยายามคุยด้วย) ลลนาครับ ผมมีเรื่องต้องอธิบาย

ลลนามองเทวินทร์ฝั่งโน้น เดินไปดิ่งใส่จากมือหลวงพี่

ลลนา (จริงจัง) ถ้าหลวงพี่ไม่พาดต่อ ฉันจะพาดนะคะ !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้น (งง จัด) เห้ย ลลนา ?

อรัญญา (งง) ลลนา ?

ลลนาเริ่มพาดใส่เทวินทร์ฝั่งโน้น

ลลนา โทก หลอกหลวง !!!

เทวินทร์ฝั่งโน้น (หลบไปมา) ลลนา นี่คุณเป็นอะไร ?

ลลนา คุณหลอกให้ฉันรัก แม่ แม่ที่สุด (พาดใส่ต่อ)

เทวินทร์ฝั่งโน้น (จับมือลลนา) คุณรักผมเหรอ ?

ลลนา ผู้ชายเชื่อไม่ได้สักคน !!! (พยายามพาดใส่)

อรัญญาเผลอวิ่งไปห้าม

อรัญญา ลลนา นี่มันอะไรกัน?

ศรรักพยายามช่วยเทวินทร์ ขณะที่ เจนสุตา นภาวี ก็พยายามเข้าห้ามและช่วยเหลือ ทุกคนตะลุมบอน มั่วไปหมด ศรรักฝั่งโน้น ลอดตัวออกมาจากกลุ่ม คคว้ามือเทวินทร์ฝั่งโน้น

ศรรักฝั่งโน้น (ฉวยโอกาส) บอส ไปเร็ว ทางนี้

เทวินทร์ฝั่งโน้นวิ่งหนีออกไปกับศรรักฝั่งโน้นทางด้านหนึ่งของเวที ขณะที่ทั้งกลุ่มยังตะลุมบอนวุ่นวาย

หลวงพี่ (ตะโกน) หยุดดดด !!! นี่ มันหายไปไหนอีกแล้ว ?!?!

เจนสุตา นภาวี (ส่องไฟฉาย) จริงด้วย หายไปไหนแล้ว ?!?!

ทันใด มีเสียงนกหวีดดังมาจากอีกด้านของเวที เทวินทร์ฝั่งนี้วิ่งเข้ามา พร้อมศรรักฝั่งนี้ ทุกคนหยุดจ้องหน้ากัน

เทวินทร์ฝั่งนี้ อะไรอีกวะเนี่ย ?!?!

ศรรักฝั่งนี้ บอสครไม่ไหวแล้ววว !!!

พ่อค้าวิ่งตามเข้ามาเป่านกหวีดดัง ไม่ต่างจากจรรยา

พ่อค้า นายห้าง !!! ถ้ามเรื่องเงินแค่นี้ ทำไมต้องพาดกูด้วย !!! มึงคิดจะโกงเธอ !!!
(เป่านกหวีด) โขมย !!! จับตัวไว้เลย จับตัวไว้ !!! (พ่อค้าเป่านกหวีด)

เทวินทร์ฝั่งนี้ เอ๊ะ กูบอกไม่ได้เอาสร้อยไปไง !!!

หลวงพี่ มันอยู่นั่น จับตัวไว้เลย !!!

เทวินทร์ฝั่งนี้ โอ้ยยยย !!! ไอ้หลวงพี่ มึงต้องการอะไรจากกูวว !!!

พ่อค้าเป่านกหวีด

อรัญญา (กับพ่อค้า) หนวกหู !!! (กับเจนสุดา นภาวี) เจนสุดา นภาวี
ไปจับตัวสองคนนั้นมาเดี๋ยวนี้

หลวงพี่ ไซ้ จับไอ้ผีชั่วเอาไว้ !!!

พ่อค้า จับไอ้โจรไว้ !!!

ทุกคนตะลุมบอนกันอีก

ในความวุ่นวายนั้นเอง เทวินทร์ฝั่งโน้นและศรรักฝั่งโน้น วิ่งเข้ามา หยุด ยืนมองเหตุการณ์วุ่น ๆ ตรงหน้า ทั้งสองคนยืนมองหน้ากัน งง

และในตอนนั้นเอง ที่ดวงจันทร์ ค่อย ๆ เคลื่อนตัวออกจากแนวของดวงอาทิตย์ สุริยุปราคา กำลังจะยุติ ลลนาหันไปเห็นเทวินทร์ฝั่งโน้น จากนั้นเธอมองที่เทวินทร์ฝั่งนี้

ลลนา (จับตัวอรัญญา) พี่อรัญญา คุณนั่น !!!

อรัญญา เทวินทร์ ? กับ เทวินทร์ ?

เจนสุดา ศรรัก ?

นภาวี กับศรรัก ?

หลวงพี่ ไอ้ผีชั่ววูววว !!!

พ่อค้า โจร !!! โจร !!!

หลวงพี่ ไม่ใช่ !!! (โวยวาย) มันแยกร่างงงง !!! มันแยกร่างงงงง !!!

นางศนิกา เดี่ยวค่าา ดา ดำ ง ค่ะ

ทุกคนหยุดมองกันครู่หนึ่ง

หลวงพี่ จับตัวมันนนน !!!

ทุกคนยกเว้นอรัญญาและลลนา เตรียมตะลุมบอนต่อ

ลลนา ทุกคน หยุดได้แล้วค่ะ !!! พอก่อนได้มัย

อรัญญา เทวินส์คะ ทั้งหมดนี้ คืออะไร ?

เทวินทร์ฝั่งนี้ที่โดนจับตัวอยู่ พยายามอธิบาย

เทวินทร์ฝั่งนี้ อรัญญา (เหนื่อย) เมื่อ 25 ปีที่แล้ว ในวันที่

เทวินทร์ฝั่งโน้น (วิ่งเข้ามา) ในวันที่ ดวงอาทิตย์กำลังจะดับ !!!

ศรรักฝั่งนี้ (โดนล็อกตัว) แบบเดียวกับที่เพิ่งเกิดขึ้น

ศรรักฝั่งโน้น (วิ่งเข้ามา) แบบที่เพิ่งเกิดขึ้นในวันนี้

เทวินทร์ฝั่งนี้ (หลุดจากการจับกุม) ในวันนี้ จู๋ ๆ ฟ้าก็มีดลงจนมืด

เทวินทร์ฝั่งโน้น ราวกับดวงอาทิตย์ถูกขโมย

ศรรักฝั่งนี้ (หลุดออกมา) จู๋ ๆ คลื่นในมหาสมุทรก็คลุ้มคลั่ง

ศรรักฝั่งนี้ ... ราวกับคนบ้า

เทวินทร์ฝั่งนี้ แล้ว ... ในวันนั้น

เทวินทร์ฝั่งโน้น (มองเทวินทร์ฝั่งนี้) เรือโดยสารลำนี้ ก็น่าแปลก

เทวินทร์ฝั่งนี้ (มองเทวินทร์ฝั่งโน้น) ... ที่กลางทะเล

ศรรักฝั่งนี้ (มองศรรักฝั่งโน้น) แล้วในวันนั้น พวกเรา

ศรรักฝั่งโน้น (มองศรรักฝั่งนี้) ที่ยังเป็นแค่ทารก

เทวินทร์ฝั่งนี้ (มองอรุณญา) ก็ต้องแยกทางจากกัน

เทวินทร์ฝั่งโน้น (เดินไปที่ลลนา) จนกระทั่งวันนี้

บนเวที ดวงอาทิตย์จะค่อย ๆ สว่างขึ้น เทวินทร์ฝั่งโน้น จะค่อย ๆ เดินเข้ามาเทวินทร์ฝั่งนี้ ราวกับจำ
กันได้อีกครั้ง / ศรรักฝั่งโน้นจะค่อย ๆ เดินเข้ามาหาศรรักฝั่งนี้ ราวกับได้เห็นตัวเอง ลลนาและอรุณญา
หันมามองหน้ากันและกัน ก่อนจะมองสิ่งที่เกิดขึ้นบนเวทีอย่างเข้าใจ ดวงอาทิตย์สว่างขึ้นเป็นปกติ
จากนั้น ทุกอย่างก็หยุดนิ่ง

ฉาก Re:0 Body Snatchers

ในตอนทีทุกอย่างหยุดนิ่งนั่นเอง โต้งก็เปิดประตูบานหนึ่ง แล้วเดินออกมาที่กลางเวที

โต้ง แป๊บนึงนะครั้บ แป๊บนึง

เขายืนหงุดหงิด เอามือเกาหัว ก่อนจะมองไปรอบ ๆ แล้วพูดกับคนดู

โต้ง คือ ผมขอโทษนะครั้บ (อีกอ๊ก) ผมแค่รู้สึกว่ มันอาจจะไม่ใช่แบบนี้ คือ ... (เกาหัว)
ผมแค่มีความรู้สึกว่ ... (มองไปรอบ ๆ) บางอย่างมันยัง เออเร่อ อยู่ (งง) แล้วที่แยะ
คือ ผมไม่รู้ว่คำตอบที่ถูกมันอยู่ที่ไหน (หยุดมองผู้ชม) ไม่รู้ว่ ต้องเดินทางอีกไกลแค่ไหน
ไหน ถึงจะได้เจอคำตอบ (หยุดคิดได้) ...

ตอนนี้ โต้งจะถอนใจ เขาหยุดคิด และมองนักแสดง ก่อนจะเริ่มพูดซ้ำ ๆ เหมือนคิดได้

โต้ง (คิดได้) แล้วถ้าสมมุติว่ ทุกการตัดสินใจที่พลาดไป มันเริ่มใหม่ได้ละครั้บ ตอนจบจะ
เปลี่ยนไปไหม ? (เดินไปมองไดโอส) ถ้าสมมุติว่ ไดโอส ไม่ใช่เทวินทร์ แต่เป็น
เทวินทร์อีกคน (หันไปมองเฟิร์ธ หยุดคิด) และเฟิร์ธได้มีโอกาสเป็น ... เทวิน อีกคน

ตอนนี้โต้งจะคิดได้ เขาจะถอดเสื้อสูทของเฟิร์ธ วิ่งไปที่ไดโอส ถอดสูทไดโอส แล้วสวมสลับกัน

โต้ง แล้วถ้าดาลี กับโมมัน ไม่ได้อยู่ในศรั้งของตัวเอง

ในคราวนี้ โต้งจะสลับชิ้นส่วนของดาลีและโมมันเร็วขึ้น เหมือนกับว่เขาเริ่มคิดออก และตื่นเต้นกับ
สิ่งที่คิดได้

โต้ง แล้วถ้าจริง ๆ แล้ว ญาดาเป็นลลนา (หัวเราะดีใจกับความคิดตัวเอง) และผักกาดเป็น
อรัญญา (รีบสลับเครื่องแต่งกายของญาดากับผักกาด)

โต้งออกมายืนมามอง สิ่งที่เกิดขึ้นบนเวที จากนั้นเขาจะเริ่มเดินไปรอบ ๆ เวที อย่างช้า ๆ พร้อมกับที่
น้อง ๆ ensemble จะค่อย ๆ ขยับเดินออกไปข้างเวที เหลือแต่เพียงนักแสดงปี 4 และผู้กำกับ

โต้ง (พูดไปเรื่อย ๆ ขณะเดิน) ถ้าเป็นแบบนี้ ตอนจบมันจะยังเวิร์คไหมครับ ?
มันจะยังเป็นเรื่องของท่านผู้นั้น อยู่อีกไหมนะครับ ? แล้วคำว่า comedy of ตรงนั้น
มันจะสำคัญอยู่หรือเปล่า (ได้งหยุดที่ตำแหน่งเพิร์ธท้ายฉาก 2 ก่อนหันมามองผู้ชม)
ในโลกที่เหมือนกับละครโรงใหญ่ (มองผู้ชม) ที่ผู้คนต้องแสดงบทบาทกันคนละบท
สองบท เราต้องเดินทางไปไกล แค่นี้กันหรือครับ ถึงจะเจอกบที่ใช่ ... ตัวเราเอง
?

บนผนังเวที สุริยุปราคา จะค่อย ๆ เคลื่อนถอยหลัง เราจะเห็นเงาของดวงจันทร์ที่เคลื่อนหลีกออกจาก
ดวงอาทิตย์ โต้งเดินหลบออกไปข้างเวที ขณะที่นักแสดงหลัก เดินเข้า blocking ฉาก 1 เพียงแต่คราว
นี้ ทุกคนจะสลับบทบาทกัน

จากนั้นเมื่อทุกอย่างพร้อม ก็เป็นจังหวะเดียวกับที่ดวงอาทิตย์กลับมาเต็มดวงพร้อมกับแสงสว่าง

RE:1 บนผนังเวที ชื่อซีน 1 ปรากฏขึ้น ซึ่งชื่อซีนแม้จะเป็นซีน 1 แต่ชื่อก็จะแปลก ๆ

פקקาด (หันกลับมาที่ผู้ชม) All the world's a Stage !!!

เพิร์ธ เธอว่าอะไรนะ อริญญา

ญาดา คือพี่เค้า กำลังหมายความว่า ...

פקกาด ... โลกนี้ บางทีก็เหมือนกับละครโรงใหญ่

เพิร์ธ อริญญา ทำไมอยู่ดี ๆ เธอถึง (หยุดคิด) ... หรือว่า

ญาดา (นึกได้ พุดแทรก) หรือว่า จริง ๆ แล้ว (กับอริญญา) ... เราทุกคนที่นี่ ...
ก็ไม่ต่างจากนักแสดง

פקกาด ลลนา (ยิ้มภูมิใจ) เธอเนี่ย สมกับเป็นน้องสาวของพี่จริง ๆ

ญาดา (มองפקกาด) แปลว่า ... ในตอนนี้ เราทุกคนก็กำลังสวมบทบาท

เพิร์ธ (คิดได้) อยู่คนละบท สองบท

โมมิ่น (มองפקกาด) หรือบางคน ... ก็หลายบท

פקกาด (มองโมมิ่น) ยังไงนะ ?

โด้ (มองนักแสดง) นั้่นนะสิ ยังไงนะ !?!?!

โมมึน (เปลี่ยนเรื่องทันที) คือ เค้ลลิกันว่า เมื่อ 25 ปีที่แล้ว (หันไปทางประตูหอนาฏ
ลักษณะ หยุค ซี้มือ) นั้่นใครมานะ !?!? มีคนมาอะทุกคน !!!

ทุกคนรีบออกจากเวที ยกเว้นโด้ ที่กลายเป็น Observer ของเรื่องที่เกิดขึ้น - ไม่ต่างจากคนดู จากนั้น
ไดโอสกับดาลี ก็เดินเข้ามาแบบฉาก 2 จากประตูหน้าโรงละคร บนผนังเวที

RE:2 ซีนเปลี่ยน ซึ่งซีนนี้แม้จะเป็นซีน 2 แต่ชื่อก็จะแปลก ๆ

ไดโอส (กระซิบ) ศรีรัก !!!

ดาลีหยุค ก่อนจะหันซ้ายหันขวา เหมือนได้ยินเสียงบางอย่าง ดาลีหุดมองลานกลางเมืองที่ว่างเปล่า
เมื่อคิดว่าไม่ได้ยินเสียงอะไรอีก ก็เดินต่อ

ไดโอส (กระซิบ) ไ้ ศรีรัก !!!

ดาลีฝั่งโน้น หยุค ก่อนจะหันซ้ายหันขวา เหมือนได้ยินเสียงบางอย่าง พยายามเงี่ยหูฟังเสียง แต่เมื่อ
ไม่ได้ยินเสียงอะไรอีก ก็เดินต่อ

ไดโอส (กระซิบ เสียงดัง) นี่ ... ไ้ศรีรัก !!! (โยนของในมือใส่)

ดาลี โอ้ย !!! (ตกใจ) บอส !!! (นึกได้ กระซิบ) เขวี้ยงของมาทำไม ?

ไดโอส ก็มึงจะกระซิบแบบนี้ ไปเพื่ออะไร ?

ดาลี (กระซิบต่อ) ก็บอสบอกว่า คนเมืองฝั่งนี้ละ มองพวกเราเป็นศัตรู
(หันซ้ายหันขวา) ศรีก็ต้องระวังตัวสิ จริงมั๊ย ?

ไดโอส แต่เค้ลลิกันบอกว่า ที่นี้ ไม่มีใครเลยนะ ... (รำพึงมองไปรอบ ๆ กระซิบ)
เค้ลลิกันบอกให้ทำเหมือนกับว่ามีแค่เรา ... 2 คน

ศรีรักฝั่งโน้นหยุค มองตามเจ้านายไปรอบ ๆ จะว่าไปเขามองเห็นคนดู แต่ก็คิดว่า ในเมื่อเจ้านาย
บอกว่าไม่เห็น ก็ไม่ควรทำอะไรที่ไม่ใช่ธุระกองการอะไร ที่ต้องสาธยายกับเจ้านายว่าเห็นใครบ้าง
ในตอนนั้

ดาลี (เกาหัว มองไปรอบ ๆ กระซิบ) แต่ศรีว่า มันไม่ได้มีแค่ ...

ไดไอซ์ ไม่นับคนดูสิ !!

ในตอนนั้นเองที่ โหมิ่นวิ่งออกมาจากอีกด้านหนึ่ง

โหมิ่น บอสสสส !!! ไม่ทันแล้ว

โหมิ่นหยุดเมื่อเห็นตาลีกับไดไอซ์

โหมิ่น (หยุด) อะ ขอโทษ

ตาลี ไม่เป็นไร ไม่เป็นไร (รีบโบกมือ) ฉันต้องไปแล้ว (หยิบกระเป๋า)

ตาลีรีบหยิบกระเป๋า หันมามองหน้าไดไอซ์ แล้ววิ่งออก

โหมิ่น ไปค๊าบ

ไดไอซ์ (งง แต่พยายามเล่นต่อ) ไอ้ศรรัก อะไรเนีย ธุระที่สั่ง ทำเสร็จแล้วหรือ
ถึงกลับมาเร็วแบบนี้ ?

โหมิ่น (จริงจัง จ้องหน้าเทวินทร์) บอสสัญญาอะไรไว้กับนายหญิง จำไม่ได้หรือ ?

ไดไอซ์ นายหญิงอะไร ?

โหมิ่น ทำไมจำไม่ได้วะเนีย !!! (หงุดหงิด) ต้องเพี้ยนไปแล้วแน่ ๆ !!! ไอ้ ไอ้ (โกรธเตะ
หน้าแข้งไดไอซ์) ไอ้บ้า !!!

ไดไอซ์ล้มลง โหมิ่นฉวยจังหวะวิ่งออกไปนอกเวที จากนั้น ไดไอซ์จะค่อย ๆ ลุกขึ้น พยายามยืนกะเผลก ๆ เอามือลูบขา หงุดหงิด

ไดไอซ์ นายหญิงอะไรของม้ายะ

ไดไอซ์วิ่งตามศรรักออกไปทันที

RE:3 ซีนเปลี่ยน ซึ่งชื่อซีนแม้จะเป็นซีน 3 แต่ชื่อก็จะแปลก ๆ

ไม่นานนักפקกาดจะเปิดประตูออกมา

פקกาด The hardest thing I've ever done is keep believing .

ญาดาเดินอ่านหนังสือออกมา เธอหยุดเมื่อเห็นพี่สาว ปิดหนังสือ จากนั้นยืนมองพี่สาว

ญาดา ถ้าอยากจะร้องเพลงไปอยู่แกรนด์ไฮเวย์เรคคอร์ดดีกว่านะ

פקกาด แกรนด์ไฮเวย์เรคคอร์ดคืออะไรอะ

ญาดา ก็เป็นค่ายเพลงไง ฟังนะ คือถ้าเค้าบอกว่าจะกลับ ...
เดียวเค้าก็กลับ

פקกาด (เหมือนจำอะไรได้) เธอคิดแบบนี้จริง ๆ อะเธอ ลลนา (มองญาดา)
มัน ดูไม่ใช่เธอเลย

ญาดา เหมือนไม่ใช่ฉัน จังเธอ ? (คิด เหมือนจำได้) ตอนนี้ เหมือนคนที่จะให้คำตอบได้
กำลังมา จำได้หรือเปล่า ?

โมมันวิ่งเข้ามาในเวที นั่งลง หอบเหนื่อย

פקกาด (กับญาดา) จริงด้วย (ไปเจอโมมันพอดี)

โมมัน ผู้ชายห่วย ๆ นั่นนะ มันจำไม่ได้ด้วยซ้ำไปว่า (ชี้หน้าפקกาด) มีเมีย !!!

פקกาด อะไรนะ

ญาดา นี่ เรื่องแบบนี้มันเคยเกิดขึ้นแล้วนี่ ? (กับפקกาด) มันมีอะไรผิดอยู่นะ แะเลย แะแล้ว

ญาดาตกใจรีบวิ่งเข้าไปในบ้าน ฟักกาดหงุดหงิด

פקกาด ลลนาที่เธอพูดมันหมายความว่ายังไง ? ลลนา !!!

פקกาดวิ่งตามญาดาเข้าไปในบ้าน เหลือแต่โมมัน

โมมัน นี่มันอะไรวะเนี่ย (ถอนใจ) ทำไมวันนี้ มันปวดขนาดนี้วะ !!! (เดินออก)

เพิร์ธเดินเข้าเวทิมากับโมนิ โหมินเห็นสองคนนั้นแล้วตกใจ พยายามจะวิ่งออกอีกทาง ไดไอซ์ก็เดินเข้ามา โหมินหยุดง

โมนิรีบฉวยโอกาสตอนไดไอซ์ทำแผนที่ตกแล้ววิ่งออก

RE:4 ซีนเปลี่ยน ซึ่งชื่อซีนแม้จะเป็นซีน 4 แต่ชื่อก็จะแปลก ๆ

ไดไอซ์ทำแผนที่ตก รีบก้มลงเก็บ เลยไม่เห็นเพิร์ธกับโมนิ และโมนิที่วิ่งออกไป

เพิร์ธ ว่าไงพ่อค้าเพชร ของที่สั่งไว้อะ

โมนิ (พูดอวด) คราวนี้นะ น้าวมกว่าครั้งที่แล้วเลยนะ

เพิร์ธกับโมนิ เดินออก ดาลีวิ่งเข้ามาอีกทางหนึ่ง เห็นไดไอซ์

ดาลี บอส นี่ตามหาตั้งนาน ทำไมไม่รออยู่ที่เดิมล่ะ

ไดไอซ์ กูไม่เคยไปไหน กูมาถึงนี้ตั้งแต่เช้าแล้วเนี่ย เมื่อกี้ก็รออยู่ข้าง ๆ นี่

ผักกาด (ตะโกน ดีใจ) ที่รัก !!! (หันไปพูดกับลลนา) ลลนา เห็นมั๊ย เขากลับมาตามสัญญา

ญาดา (จำได้) เมื่อกี้ เค้าก็กลับมาแบบนี้ล่ะค่ะ ... เอ๊ะ

ไดไอซ์ สองคนนั้นเค้าพูดอะไรอะ

ดาลี เค้าเรียกบอสว่าที่รัก

ผักกาด (เรียกอีก โบกมือให้ไดไอซ์) ดาร์ลิ่ง !!!

ไดไอซ์ นางเป็นไรอะ ?

ดาลี ท่าทางจะเมา ?

ผักกาดเดินตรงเข้ามาหาไดไอซ์และ ดาลี มีญาดาเดินตามมาติด ๆ

ญาดา พอเถอะ ตอนนี้ ฉันว่ามันมีอะไรแปลก ๆ

ผักกาด เจนสุดา !!! นภาวี !!!

ทันใดนั้นเอง อินดี้และคิมหันต์ ก็ปรากฏตัว

อินดี้ ค่ะ นายหญิง !!!

คิมหันต์ ค่ะ นายหญิง !!!

อินดี้ (เห็นดาลี ยิ้มหวาน) อู๊ย !!! ศรีรัก กลับมาแล้วเหรอออออ ?
(ทำสัญลักษณ์มินิฮาร์ทให้ดาลี)

คิมหันต์ (ผลักอินดี้) อู๊ย !!! ศรีรัก คิดถึงจังเลยอะ จูบ ๆ (ทำสัญลักษณ์มินิฮาร์ทให้ดาลี)

ดาลี เหี้ยยยยยย เชียร์เนี่ย !?!?

פקกาด เจนสุดา !!! นภาวิ !!! มัดตัวเทวินทร์ กับไอ้ศรีรัก แล้วลากเข้าบ้าน

อินดี้ รับทราบ

คิมหันต์ และปฏิบัติค่ะ !!!

อินดี้และคิมหันต์เข้าไปมัดตัวไดโอะและดาลี

ไดโอะ (โวยวาย) นี่มันเข้าข่ายลักพาตัวนะ มาตาม !!!

פקกาด ถ้ายังกลับไปเป็นคนเดิมไม่ได้ ก็อย่ามีมันเลย อีสระนะ !!!

อินดี้และคิมหันต์ ใช้อาวุธบังคับให้ทั้งไดโอะและดาลี ออกเดิน

ไดโอะ (เสียงดังกับפקกาด) ผมบอกกี่ครั้งแล้ว ว่าผมไม่รู้จักคุณ ผมไม่ได้เป็นผัวคุณ

ญาดา (มองไดโอะ) บอกฉันได้มัย ว่าคุณเป็นใคร ?

ไดโอะ (รีบ) ผมไม่รู้ ... !!!

פקกาด (โกรธจนหลุด) ญาดา เข้าบ้าน !!!

ญาดา (นึกได้) เดียว เอาใหม่ซิ เมื่อกี้ มึงเรียกว่าอะไรนะ ?

ทุกคนรีบเข้าไปในบ้าน ประตูปิด

RE:5 ซีนเปลี่ยน ซึ่งชื่อซินแม้จะเป็นซิน 5 แต่ชื่อก็จะแปลก ๆ

หลังจากนั้นไม่นาน เฟอร์ธ เดินออกมาที่ลานกลางเมือง พร้อมกับป๊อบคอร์น

เฟอร์ธ พ่อค้า สร้อยเพชรนั่น น่าสนใจจริง ๆ เลยนะ ไปรอที่บ้านชั้นกัน

ป๊อบคอร์นเดินออก แปะมือกับเนสท์ ที่เข้ามาเป็นพ่อค้าแทนที่ป๊อบคอร์น พร้อมกับที่โมมินวิ่งมาเจอ เฟอร์ธ

โมมิน บอส กลับมาแล้ว

เฟอร์ธ เออ

โมมิน (ซีเนสท์) นั่นใครอะ

เฟอร์ธ (งงที่เห็นป๊อบกลายเป็นเนสท์) พะ พ่อค้าเพชรไง ? แต่ว่า เมื่อกี้ ...

โมมิน (รีบตัดบท ก่อนที่เฟอร์ธจะรู้ตัว) แล้วบอสจำได้ไหมว่าตัวเองชื่ออะไร ?

เฟอร์ธ เทวินทร์ (หยุด นึกได้) เฮ้ย นี่มันกวนอะไร !!!

โมมิน ไม่ได้กวน แล้วบอส จำได้มั๊ย ว่ามีเมียกี่คน ?

เฟอร์ธ เฮ้ย !!! ไอ้ศรัทธ (ตกใจ รีบมองพ่อค้าเพชร) กูไม่เคยมีเมีย !!!

เนสท์ (สะกิดเฟอร์ธ) มี 1 คน

เฟอร์ธ (พยักหน้า) ใช่ กูมีเมียแค่คนเดียว (หันไปมองเนสท์) นี่มันต้องการอะไรเนีย ?!?!

โมมิน ก็แค่อยากเซ็ค

เฟอร์ธ (หันกลับ) ไร้สาระ อายพ่อค้าเค้าไหมเนีย ไป !!! ไปเปิดประตูบ้าน !!!

โมมิน มันเปิดไม่ได้หรอก

เฟอร์ธ (หงุดหงิด) ทำไมล่ะ

โมมิน มันล็อก

เพิร์ธ มึงรู้ได้ไง

โมมิน (งง) จู๋ ๆ ก็เหมือนกับจะจำได้ว่า เป็นแบบนั้น (ถามคนดู) ไข่ม้อย

เพิร์ธ เอ๊ะ ไอ้นี้ มึงกวนเธอ

เพิร์ธเดินไปกดอินเตอร์คอม

เพิร์ธ เจนสุดา !!! นภาวี !!! มาเปิดประตู (เรียกดังขึ้น)

อินดี้ ใครวะ

คิมหันต์ ใครอี๊วะ

เพิร์ธ เห้ย นี่ชั้นเทวิน

เจน/นภาวี เทพ่องงสิ !!!

เนสต์ (เดินออก) เห็นปะว่า ผิดบ้านจริง ๆ เนี่ย แล้วก็ยังจะมาทำเป็นบอกว่า
จำบ้านตัวเองได้

เนสต์วิ่งหนีออกจากเวที ในตอนนั้นเองเสียงפקกาดก็ดังขึ้นมาจากในบ้าน

פקกาด (ส่งเสียงจากในบ้าน) เทวินทร์ชาาาา กินข้าวสิคะ อ้ม ๆ ๆ ๆ

เพิร์ธ (หันมาง แต่ทำตาม) อ้ม ๆ ๆ (นึกได้) เห้ย !!!

โมมิน เห้ย อะไรอะ ?

โมนิในบทพ่อค้าเพชร เดินออกมาฟังด้วย

פקกาด (อ้อนต่อ) ถ้าไม่กิน เมียจะกอดนะคะ

เพิร์ธ อะไรนะ !!!

โมมิน อะไรนะ ? (โดนเทวินทร์ตี) โอ้ยยย !!!

פקกาด เทวินทร์ชา เมียจะหอมแล้วนะคะ

ได้อิซซ์ เหี้ย มันต้องไม่ใช่แบบนี้สิ !!!

เพิร์ธ มันต้องไม่ใช่แบบนี้สิ !!! (หยุดคิดทันที)

ผักกาด มามะ มามะ ผัวขา มาให้เมียหอมแก้มซะดี ๆ จู จู จู๊บบบบบ จู๊บ ๆ ๆ ๆ

เพิร์ธ อริยัญญา นี้อะไรกันเนี่ย อริยัญญา อริยัญญา (เคาะประตู)

ดอกไม้อิโนออกมาจากบ้าน

เพิร์ธ ใช่ มันต้องไม่ใช่แบบนี้ (กับโมมิ่น) มึง ตามกูมา !!!

ทั้งเพิร์ธและโมมิ่น วิ่งออกจากเวที ทุกอย่างเงียบลง พร้อม ๆ กับภาพดวงอาทิตย์ที่จะค่อย ๆ ถูกกินเข้าไปอีกนิดหน่อย

RE:6 ซีนเปลี่ยน ซึ่งซีนนี้จะเป็นซีน 6 แต่ชื่อก็จะแปลก ๆ

ได้อิซซ์จะค่อย ๆ เปิดประตู แล้วค่อยออกมาจากในบ้าน ในตอนนั้นเองที่ ญาดา เดินออกมาจากอีกทางหนึ่ง เธอมีตะกร้าใส่ดอกไม้ไว้ในมือ เมื่อเห็นได้อิซซ์ ยืนเอามือป้องมองท้องฟ้า เธอหยุดมอง

ได้อิซซ์ (มองคนดูไปรอบ ๆ) มันต้องไม่ใช่แบบนี้สิ มันเป็นไปได้ยังไงวะ ? (หยุดมองดวงอาทิตย์)

ญาดา (กระซิบ) นี่ พูดกับใครอะ ?
คุณจำชื่อตัวเองได้มั๊ย ?

ได้อิซซ์ (ชี้ตัวเอง) เหมือนกับว่า ผมต้องชื่อเทวินทร์อะ ...

ญาดา (กระซิบต่อ) ถ้าเป็นเทวินทร์จริง แล้วทำไมถึงจำอริยัญญาไม่ได้ละ (ชี้ไปที่บ้าน)

ได้อิซซ์ (พูดกลอน) เสียงคุณดังสกุณา วรหน้า (คิด) ... ดังดวงจันทร์-

ญาดา นั่น ไข่มุกของคุณจริง ๆ เหรอ

ได้อิซซ์ ผมไม่รู้ (คิด) แต่มันเหมือนกับว่า ผมต้องพูด

ญาดา นั่นไง สรุปว่า คุณเป็นใครกันแน่

ได้อิซซ์ แล้วคุณล่ะเป็นใคร ?

ญาดา เมื่อกี้ เธอคนนั้น (ชี้ไปที่ประตูบ้าน) เผลอเรียกฉันว่า ญาดา

ได้อิซซ์ ญาดา ?

ญาดา ใช่ ญาดา

ได้อิซซ์ แล้วนั่นใช่ชื่อคุณมั๊ย

ญาดา ในตอนนี่ (คิด) ฉันคิดว่าใช่

ได้อิซซ์ ถ้าอย่างนั้น ก็แปลว่า (กำลังจะคิดได้)

ในตอนนั้นเอง ที่ดาลี เปิดประตูพรวดออกมาจากบ้าน เหมือนกับเพิ่งจะหนีใครบางคนสำเร็จ เธอมองเห็นได้อิซซ์ รีบวิ่งมาหา

ดาลี บอสสสสส !!!

ได้อิซซ์และญาดาหยุด แยกออกจากกันทันที

ดาลี (หยุดมอง ไม่ไว้ใจ) นี่บอสใช่มั๊ย ?

ได้อิซซ์ เหมือนกับจะไม่ใช่แล้ววะมึงลองหยุดถาม แล้วใช้สมองคิดดูก่อนสิ ว่าตอนนี้นั้นมีอะไร

แปลก ๆ บ้างหรือเปล่า

ดาลี (ถามต่อ) อะไรที่แปลก ๆ

ญาดา เช่น เหตุการณ์แบบตอนนี้อะ มันเคยเกิดขึ้นมาก่อนมั๊ย ?

ได้อิซซ์ เมื่อไม่นานมานี้

ดาลี จริงด้วย !!! (ตกใจ) แย่แล้ว ทำไงดีอะ (คว้ามือได้อิซซ์) ไปกันเถอะ รีบไปจากที่นี่กัน

ดาลีคว้ามือได้อิซซ์ จากนั้นวิ่งออกไปนอกเวที ได้อิซซ์พยายามที่จะหันมาพูดกับญาดาที่ยืนอยู่

ได้อิซซ์ ญาดา (ลังเล) ใช่มั๊ย ?

ญาดา (พยักหน้า) อืม

ไดไอซ์ คือผม ...

ดาลี (ตบท) ไปเถอะนะไอซ์ เร็ว !!!

ไดไอซ์ ไอซ์เหรอ ? กูชื่อไอซ์จั้นเหรอ ... ?

ดาลีลากไดไอซ์ออกไปจากเวทีก่อนที่จะพาจะพูดจบประโยค ญาดา ยืนนิ่ง มองไปทางที่ไดไอซ์และดาลี เพิ่งจะออกไป

ญาดา (คิดสักครู่) ผู้ชายคนนั้น -

ญาดายักไหล่ รีบเดินออกจากเวที ชาวบ้านหญิงหันหน้ามองกัน แล้วรีบออกจากเวทีตามไป

RE:7 ชื่นเปลี่ยน ซึ่งชื่อชื่นแม้จะเป็นชื่น 7 แต่ชื่อก็จะแปลก ๆ

เพิร์ธเข้ามาพร้อมกับโมมันท์ทันที

โมมันท์ ไหน ที่บอกว่ามันไม่ใช่อะ คือยังไง ?

เพิร์ธ (ตบท) จริง ๆ แล้วนายชื่ออะไร ?

โมมันท์ (คิด) แต่ถ้าเกิดว่ามีเทวินทร์อีกคน...

เพิร์ธ ไร้สาระ !!! เป็นไปไม่ได้หรอก (จริงจัง) ฟังนะ ฉันท ชื่อ เพิร์ธ ... แล้วเธอก็อชื่อ ...

โมมันท์ (ตบท ลังเล) โมมันท์

เพิร์ธ โมมันท์เหรอ ?

โมมันท์ ใช่ (มั่นใจ) ฉันทชื่อ โมมันท์

เพิร์ธ แน่ใจใช่มั้ย

โมมันท์ อืม (พยักหน้า) อย่างน้อย ก้อในตอนนี้

เพิร์ธ จั้น โมมันท์ เรา ... กลับไปเคลียร์เรื่องนี้กัน ดิมัย

โมม้น (คิดครุ่นหนึ่ง ยิ้ม) เอาสิ อย่างน้อย ก็ดีกว่าไม่ได้ลอง

เพิร์ธ ไปทางไหนอะ

จากนั้นทั้ง 2 คนก็เดินออกจากเวที พร้อมกับที่ดวงอาทิตย์ที่ค่อย ๆ ลดแสงสว่างลงอีก ในตอนนี้เราจะเห็นภาพเป็นเพียงเงาราง ๆ รวบรวมว่าอีกไม่กี่อึดใจถัดจากนี้ ความมืดจากสุริยุปราคา กำลังจะเข้าปกคลุมเมืองจนมืดมิด ในช่วงเวลาถัดกันไม่นาน ไตโอะ กับ ดาลี เข้ามาอีกฟากของเวที ดาลีหยุด มองไปรอบ ๆ รู้ตัวแล้วว่าอาทิตย์กำลังจะดับลงทั้งดวง

ดาลี (จริงจัง) เรารีบไปจากที่นี่กันเถอะ ฉันพอกับเรื่องนี้แล้วจริง ๆ

ไตโอะ พูดยแบบนี้ไม่ได้สิ อย่างน้อย เราก็ต้องรู้ว่าทำไมถึงเป็นแบบนี้

ดาลี ไม่เอาอะ ฉันพอดีกว่า !!!

ไตโอะ แต่เมื่อกี้ นายเรียกชื่อฉันนะ รู้ตัวไหม นายจำชื่อฉันได้ !!!

ดาลี ฉันจำชื่อนายได้ ?

ไตโอะ ใช่ ไตโอะ ฉันชื่อไตโอะ (หยุด) แล้วนายอะ ไม่อยากรู้หรือว่าจริง ๆ นายชื่ออะไร ?

ดาลี แต่ฉันเบื่อ (คิด) เบื่อที่จะต้องตามหาคำตอบ เบื่อที่ต้องชาเลนจ์ตัวเอง เบื่อที่จะต้องออกเดินทางไปในที่ ... ที่ฉันเองก็ไม่รู้ว่า คำตอบที่ถูกที่สุด มันคืออะไร อยู่ที่ไหน ? ทำวนๆซ้ำอยู่อย่างงี้อะ

ไตโอะ แล้วถ้ามันไม่มีคำตอบที่ถูกที่สุดละ (คิด) ถ้ามันต้องตามหาไปเรื่อย ๆ จนกว่าจะรู้ละ

ดาลี แล้วก็ต้องเริ่มต้นใหม่ไปเรื่อย ๆ ทุกครั้งที่พลาดนะเหรอ ? (ส่ายหัว) ไม่อะ ฉันไม่มีเวลาจะมาเริ่มต้น ...

ไตโอะ (ตัดบท) แล้วถ้าสมมุติว่า การเริ่มต้นใหม่ มันไม่ใช่เพื่อหาคำตอบละ มีง

ดาลี (หงุดหงิดเบาๆ) แล้วจะเริ่มใหม่ไปทำไม

ไตโอะ เพื่อให้เข้าใจตัวเองง

ทั้งสองคนมองหน้ากันครู่หนึ่ง ในตอนนั้นเองที่ดาลีเข้าใจ และรู้ว่าเธอต้องเลือก ที่จะทำอะไร

ดาลี นายจะไม่เสียใจใช่ไหม ไอซ์

ไดไอซ์ ไม่ ถ้านายไม่เสียใจที่จะเริ่มใหม่ ฉันก็จะไม่เสียใจ ดาลี

ดาลี นั่น ชื่อของชั้นเหรอ ?

ไดไอซ์ ใช่ นั่นชื่อของเธอ (ยิ้ม) อย่างน้อยก็ตอนนี้

ดาลี (ทวนคำ) ดาลี ? (คิด ก่อนจะยิ้ม) งั้น เราไปเริ่มต้นใหม่ด้วยกัน !!!

แต่ทันใดนั้นเอง ในขณะที่ไดไอซ์กับดาลี ยังไม่ทันได้ออกไปจากเวที ก็มีเสียงประหลาดดังขึ้น แล้วดวงอาทิตย์ก็ดับวูบ

RE:8 ขึ้นเปลี่ยน ซึ่งชื่อชั้นแม้จะเป็นชั้น 8 แต่ชื่อก็จะแปลก ๆ

โมนิ ป๊อบคอร์น เนสต์ อินดี้ คิมหันต์ เดินเข้ามาพร้อมกันพร้อมกับไฟฉายในมือ ทุกคนยืนราวกับว่าจะล้อมไดไอซ์และดาลีไว้ แล้วฉายไฟไปที่ทั้ง 2 คน โต้ถามเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นตรงหน้า

ญาดาเข้ามาพร้อมกับผัดกาด

ญาดา (ส่องไฟฉาย) ทุกคนช่วยฉันหน่อย !!!

เฟิร์ธ (ฉายไฟฉายไปทางญาดา) นั่น อริญญาเหรอ ?

ญาดา (ทันที) ฉันชื่อญาดา !!! (กับผัดกาด) นี่ จำให้ได้สิว่าเธอชื่ออะไร ?

ผัดกาด แต่ ฉันไม่อยากเริ่มต้นใหม่อีกแล้ว เข้าใจไหม

ไดไอซ์ (กับผัดกาด) นี่ หมายความว่ายังไง ที่ว่าไม่อยากเริ่มต้นใหม่

ผัดกาด ญาดา พอเถอะ !!!

ญาดา เพื่อจะไม่กลายเป็นคนอื่น เราต้องจำตัวเองให้ได้สิ !!!

ไดไอซ์ (คิดได้) เมื่อ 25 ปีที่แล้ว ในวันที่ดวงอาทิตย์กำลังจะดับ !!!

ไดไอซ์ส่งสัญญาณให้เฟิร์ธเข้าใจว่าต้องการทำอะไร

- เพ็ธ (นึกได้) แบบเดียว ... กับที่เพิ่งเกิดขึ้นในวันนี้
- ผักกาด ไม่ ฉันไม่ยากคิดอีกแล้ว
- ดาลี ในวันนั้น จู่ ๆ ฟ้าก็มีดมืด รวากับดวงอาทิตย์ถูกขโมย
- โมมึน และคลื่นในมหาสมุทรก็คลุ้มคลั่ง รวากับคนบ้า
- ผักกาด พอแล้ว พอแล้ว
- โด้ง ในวันนั้น เรือโดยสารลำนี้ !!!
- ไดโอส์ ก้อปปางลง
- เพ็ธ ที่กลางทะเล
- โด้ง แล้วในวันนั้น พวกเราทุกคน !!!
- ดาลี ที่ยังเป็นแค่ทารก
- โมมึน ก็ต้องแยกทางจากกัน
- ญาดา จนกระทั่งวันนี้
- โด้ง แค่ว่าให้ได้
- ผักกาด ถ้าฉันจำได้ แล้วจะยังมีใครฟังฉันอีกไหม โด้ง
- โด้ง โลกนี้ บางทีก็เหมือนกับละครโรงใหญ่ เราทุกคนที่นี่ก็ไม่ต่างจากนักแสดงที่กำลังสวมบทบาทอยู่คนละบทสองบทหรือบางคนก็หลายบท แค่นั้น
- ผักกาด ถ้าฉันจำได้ ทุกอย่างที่นี่ จะยังเหมือนเดิมไหม
ถ้าฉันจำได้ว่าเป็นใคร ทุกอย่างที่นี่จะเปลี่ยนไปมั้ย ?
- ไดโอส์ (เข้าใจ) มันต้องเปลี่ยนสิ
- เพ็ธ (ยิ้มกับผักกาด) ใช่ ยังไงมันก็ต้องเปลี่ยน
- ดาลี (เข้ามาแตะไหล่ผักกาด) ในโลกนี้ไม่มีอะไรเหมือนเดิมตลอดไปหรอก

โมม้น (ตะไหล่อ่ผักกาด) ทุกอย่างล้วนเปลี่ยนแปลงไปเสมอ

ญาดา (ยิ้มจับมือผักกาด) ขอแค่จำให้ได้ว่า เธอชื่ออะไร เท่านั้นก็พอ

โต้ง เธอจำชื่อของเธอได้หรือยัง

อย่างช้า ๆ ในความเงียบ

ผักกาด (หยุดนิ่ง) ผักกาด ... ฉันชื่อผักกาด

และในตอนนี้ที่สุริยุปราคาค่อย ๆ เริ่มสว่างขึ้น

โต้ง คนละหนึ่งประโยคก่อนจบ

นักแสดงจะพูดบทความในใจออกมา ก่อนละครจะจบลง

โมม้น หนูจะไม่ลืมความเป็นตัวเองแล้ว

เพิร์ธ ผมจะเดินทางต่อไปจนกว่าผมจะพอใจ

ญาดา หนูจะไม่พิสูจน์ตัวเองให้ใครแล้วค่ะ

ผักกาด หนูจะเชื่อมั่นในตัวเอง และจะไม่ให้ใครมาเปลี่ยนแปลงตัวตนหนูอีกแล้วค่ะ

ดาวยไอซ์ ผมพร้อมเริ่มต้นใหม่แล้วครับ

ดาลี หนูชอบที่ธรรมชาติของหนูเป็นแบบนี้

โต้ง ผมได้ทำเรื่องนี้ในแบบที่ผมอยากทำแล้วครับ ... และในตอนนี้ ละครของพวกเรา

นักแสดงทุกคน (พูดพร้อมกัน) ก็กำลังจะเริ่มต้นขึ้นแล้ว ครับ / ค่ะ

เพลง Bodysnatchers - Radiohead ดังขึ้นเรื่อย ๆ

ระหว่างนั้นแต่ละคนจะค่อย ๆ ถอดองค์ประกอบของเครื่องแต่งกายที่เคยทำให้เป็นตัวละครที่เป็นตัวละครตรงกันข้ามออก อาทิ หมวก เสื้อสูท เสื้อแจ็กเก็ต หรือ เข็มขัด

ไฟดับ

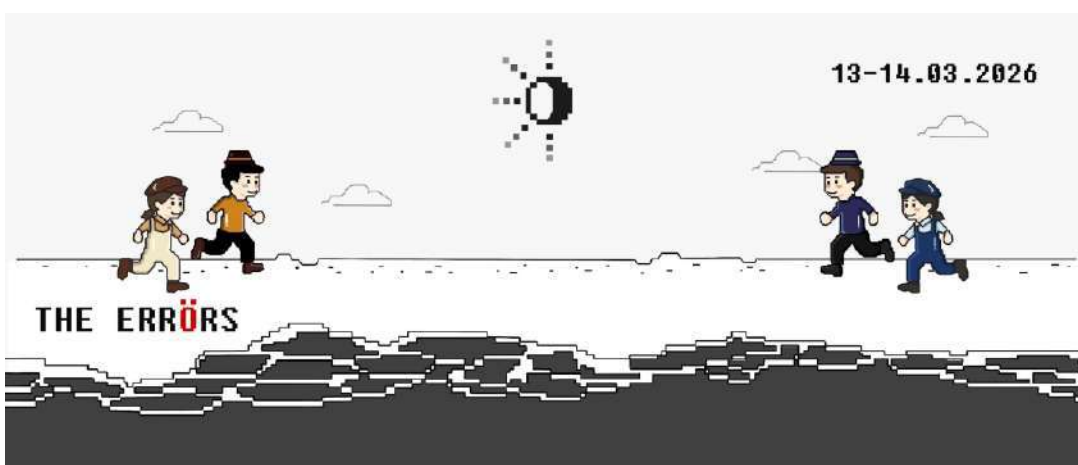
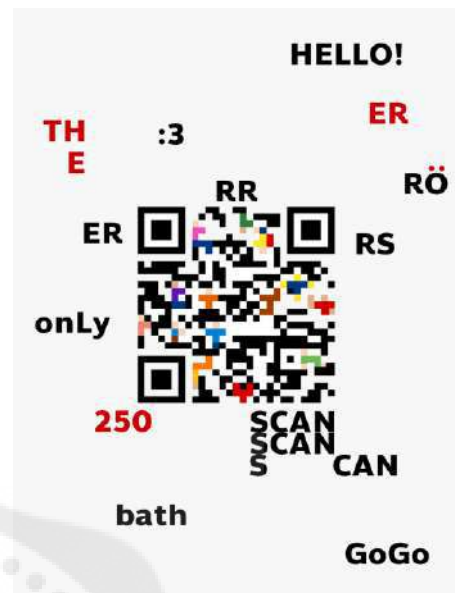
ที่บนผนังเวที ตัวอักษรชื่อเรื่องปรากฏขึ้น ก่อนจะแยกออกให้เห็นเป็นสีแดงที่ซ่อนอยู่ด้านใน

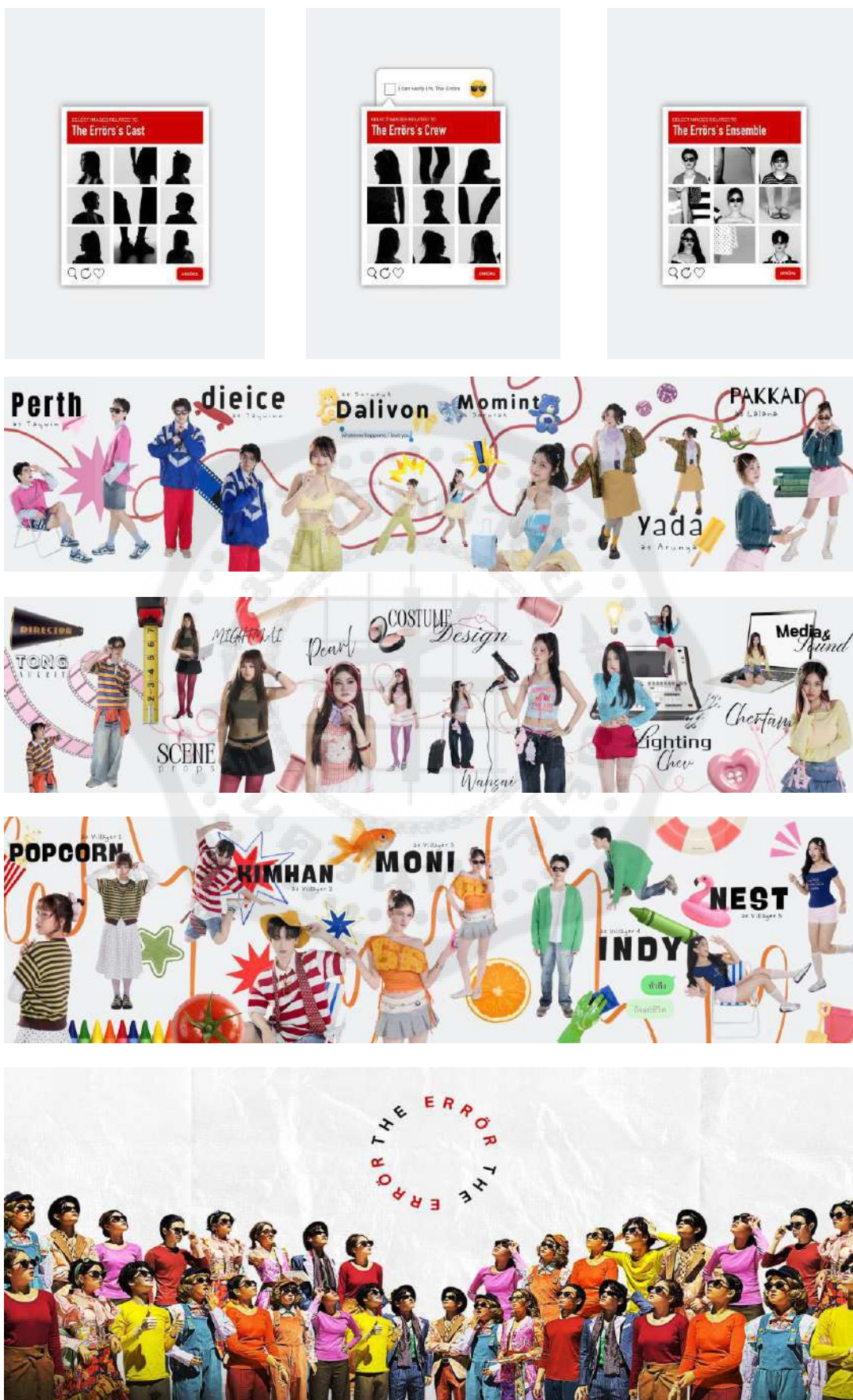
- จบ -

















ภาคผนวก ค

ประมวลภาพบรรยากาศการฝึกซ้อมและขั้นตอนการทำงาน







































ภาคผนวก จ

ลิงก์ศิลปะการแสดงนิพนธ์ เรื่อง The Errors เอ้อเธอ?... อ้อเธอ...?



Qr code สแกนเพื่อรับชมวิดีโอการแสดงละครเวที

เรื่อง The Errors เอ้อหรือ?... อ้อหรือ...?

บรรณานุกรม

- กาญจนา แก้วเทพ. (2561). **ศาสตร์แห่งสื่อและวัฒนธรรมศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: เอดิชั่นเพรสโปรดักส์.
- กรมพัฒนาพลังงานทดแทนและอนุรักษ์พลังงาน. (2563). **พลังงานแสงอาทิตย์และการผลิตไฟฟ้า**. กรุงเทพมหานคร: กรมพัฒนาพลังงานทดแทนและอนุรักษ์พลังงาน.
- กุสุมา ภูไหญ่. (2556, 5 เมษายน). **กระบวนการสร้างอัตลักษณ์: มุมมองจิตวิเคราะห์และสังคมศาสตร์**. สืบค้นจาก https://kusumakooyai.blogspot.com/2013/04/blog-post_5.html
- จตุรชัย เอี่ยมสะอาด. (2561). **พื้นฐานศิลปะการแสดง**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา.
- ดั่งกมล ณ ป้อมเพชร. (2553). **ปริทัศน์การละคร (พิมพ์ครั้งที่ 2)**. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บีบีซี. (2567). **Epic theatre and Brecht - Revision**. สืบค้นจาก <https://www.bbc.co.uk/bitesize/guides/zwmvd2p/revision/8>
- มหาวิทยาลัยสยาม. (2553). **เทคโนโลยีมัลติมีเดีย**. สืบค้นจาก <https://gened.siam.edu/wp-content/uploads/2010/06/IT-ppt-Week-08.pdf>
- สถาบันวิจัยดาราศาสตร์แห่งชาติ. (2565). **สุริยุปราคา**. สืบค้นจาก <https://www.narit.or.th>
- Adam, H., & Galinsky, A. D. (2012). **Enclothed cognition**. *Journal of Experimental Social Psychology*. สืบค้นจาก <https://psycnet.apa.org/record/2012-06477-001>
- Akdemir, N. (2018). **Visible expression of social identity: The clothing and fashion**. Turkey: Gaziantep University Journal of Social Sciences.

- Balestrieri, A. (2024, April 15). **The psychology of fashion: How clothing reflects and shapes identity.** สืบค้นจาก <https://www.psychreg.org/psychology-fashion-how-choice-clothing-reflects-shapes-identity/>
- Barnard, M. (2016). **Fashion theory: An introduction (2nd ed.).** London: Routledge.
- Barnett, D. (2018). **The great European stage directors volume 1: Meyerhold, Piscator, Brecht.** London: Bloomsbury Methuen Drama.
- Bera, M. (2024). **What is devised theater?.** สืบค้นจาก <https://www.backstage.com/magazine/article/what-is-devised-theater-78014/>
- Bogart, A., & Landau, T. (2005). **The viewpoints book: A practical guide to viewpoints and composition.** New York: Theatre Communications Group.
- Chapman, C. (2026). **Understanding the nuances of typeface classification.** สืบค้นจาก <https://www.toptal.com/designers/typography/typeface-classification>
- Cherry, K. (2026, April 14). **How color psychology affects moods, feelings, and behaviors.** สืบค้นจาก <https://www.verywellmind.com/color-psychology-2795824>
- Digimusketeers. (2567). **Typography สำคัญอย่างไรในงาน graphic design.** สืบค้นจาก <https://digimusketeers.co.th/blogs/typography-in-graphic-design>
- Encyclopaedia Britannica. (ม.ป.ป.). **Commedia dell'arte.** สืบค้นจาก <https://www.britannica.com/art/commedia-dellarte>
- Entwistle, J. (2015). **The fashioned body: Fashion, dress and modern social theory (2nd ed.).** Cambridge: Polity Press.
- Eiseman, L. (2017). **The complete color harmony (Pantone ed.).** Singapore: APD Singapore Pte. Ltd.
- Hutcheon, L. (2013). **A theory of adaptation.** London: Routledge.

Inwood, M. (ม.ป.ป.). **Hegel: The phenomenology of spirit**. Oxford: Oxford University Press.

Jeffcoate, J. (1995). **Multimedia in practice**. สืบค้นจาก <https://www.scribd.com/document/512213402/Module-1-Collection-of-Materials-Ec-1801-Multimedia-Communication-Systems-2018>

Kaiser, S. B., & Green, D. N. (2021). **Fashion and cultural studies**. London: Bloomsbury Visual Arts.

Lemley, A. (2019). **Shakespeare and the geometries of life**. Oxford: Oxford University Press.

MasterClass. (2021). **What is a collage? 4 types of collages in art**. สืบค้นจาก <https://www.masterclass.com/articles/what-is-a-collage>

McAdams, D. P. (2026). **Self and identity**. สืบค้นจาก <https://nobaproject.com/modules/self-and-identity>

McKinney, J., & Palmer, S. (2017). **Scenography expanded: An introduction to contemporary performance design**. London: Bloomsbury Methuen Drama.

Milner Davis, J. (2016). **Farce (The Critical Idiom Series)**. London: Routledge.

MoMA. (2022). **Henri Matisse and color**. สืบค้นจาก <https://www.moma.org>

Pantone. (ม.ป.ป.). **Behind the colors: Character color palette messages and meanings**. สืบค้นจาก <https://www.pantone.com/articles/color-palettes/behind-the-colors-character-color-palette-messages-and-meanings>

Schechner, R. (2549). **การศึกษากการแสดง: บทนำ (Performance Studies: An Introduction)**. London: Routledge.

Scott, S. (2006). **The eight characters of comedy: Guide to sitcom acting and Writing Atides Publishing.** สืบค้นจาก

<https://www.scribd.com/doc/207918126/The-Eight-Characters-of-Comedy>

Shakespeare Birthplace Trust. (ม.ป.ป.). **William Shakespeare biography.** สืบค้นจาก

<https://www.shakespeare.org.uk/explore-shakespeare/shakespedia/william-shakespeare/william-shakespeare-biography/>

Spolin, V. (1999). **Improvisation for the theater: A handbook of teaching and directing techniques.** Evanston, IL: Northwestern University Press. สืบค้นจาก

<https://www.scribd.com/document/407445284/Viola-Spolin-Improvisation-for-the-theater-B-W-pdf>

Stage Lighting Design. (2020). **Principles of stage lighting.** สืบค้นจาก

<https://www.stagelightingdesign.com>

Stezaker, J. (2017). **Image that! A conversation with John Stezaker. Aesthetic Investigations.** สืบค้นจาก

<https://aestheticinvestigations.eu/article/view/11979/13538>

Tate. (2021). **Colour in art.** สืบค้นจาก <https://www.tate.org.uk>

TheatreCrafts. (2021). **Stage lighting basics.** สืบค้นจาก <https://www.theatrecrafts.com>

Woltmann, S. (2022). **Diegetic vs. non-diegetic sound: What's the difference?**

สืบค้นจาก <https://www.backstage.com/magazine/article/diegetic-vs-non-diegetic-sound-guide-75566/>

Wong, W. (2016). **Principles of form and design.** Canada: John Wiley & Sons.