

การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะและการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ชุดโปรเจกต์ เอส
เดอะ ซีรีส์ ตอน Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ และ SOS Skate ซิม ซ่าส์



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชานิเทศศาสตร์ ไม่สังกัดภาควิชา/เทียบเท่า
คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2561
ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CREATION AND NARRATION OF SPECIFIC CHARACTERS IN PROJECT S THE SERIES :
SIDE BY SIDE AND SOS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts (Communication Arts) in Communication Arts
Common Course
Faculty of Communication Arts
Chulalongkorn University
Academic Year 2018
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะและการเล่าเรื่องของ
ละครโทรทัศน์ชุดโปรเจกต์ เอส เดอะ ซี
รีส์ ตอน Side by Side พี่น้องลูกชน
ไก่ และ SOS Skate ซีม ช่าส์

โดย

น.ส.จุฑามาศ สาคร

สาขาวิชา

นิเทศศาสตร์

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

อาจารย์ ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร

คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทนิเทศศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะนิเทศศาสตร์
(ศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ สถาปิตานนท์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์ ดร.ปอรัชฌ์ ยอดเนตร)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(อาจารย์ ดร.ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(อาจารย์ ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์)

จุฬามาศ สาคร : การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะและการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ ชุดโปรเจกต์ เอส เดอะ ซีรีส์ ตอน Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ และ SOS Skate ซิม ซ่าส์. (CREATION AND NARRATION OF SPECIFIC CHARACTERS IN PROJECT S THE SERIES : SIDE BY SIDE AND SOS) อ.ที่ปรึกษาหลัก : อ. ดร.ประภัสสร จันทรสถิตย์พร

งานวิจัยเรื่องนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ และการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series ตอน Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ และ SOS Skate ซิม ซ่าส์ ซึ่งแพร่ภาพผ่านทางช่อง GMM25 และมีตัวละครหลักในเรื่องเป็นผู้มีภาวะ ออทิสติกและผู้ป่วยโรค ซึมเศร้า งานวิจัยชิ้นนี้ใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีวิเคราะห์เนื้อหาจากละคร สัมภาษณ์ โดยตรงกับผู้กำกับ ผู้เขียนบทและแอดดิงโค้ช รวมถึงข้อมูลบทสัมภาษณ์จากผู้กำกับและนักแสดง

ผลการวิจัยพบว่า การเล่าเรื่องของละครทั้งสองเรื่องนั้นมีโครงสร้างการเล่าเรื่องใกล้เคียงกับ ละครโทรทัศน์ทั่วไป คือ มีการเล่าเรื่องชีวิตประจำวัน ปัญหาของตัวละคร และมีข้อมูลเรื่องอาการของโรค ที่เป็น การรักษาจากแพทย์หรือเสริมสร้างพัฒนาการแทรกในเนื้อเรื่อง แต่จะเน้นหนักที่การก้าวข้ามผ่าน อุปสรรคของตัวละคร โดยแกนหลักของเรื่องคือกีฬาที่เชื่อมโยงกับโรคที่ตัวละครเป็น

การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ 2 ลักษณะ ได้แก่ 1. การสร้างตัวละครจากบุคคลต้นแบบ และการเก็บข้อมูล โดยพบว่าผู้กำกับได้นำบุคลิกหรือพฤติกรรมบางส่วนของบุคคลต้นแบบทางกีฬาและ บุคคลต้นแบบทางลักษณะของโรคที่ตัวละครเป็น ผสมผสานกับการเก็บข้อมูลจากแพทย์ หนังสือ บทความ และการสัมภาษณ์ผู้ป่วยหรือบุคคลใกล้ชิด มาหลอมรวมเพื่อสร้างตัวละคร พีมิม และ บู ที่มี ลักษณะเฉพาะขึ้นมา 2. การสร้างตัวละครที่เกิดจากการที่ผู้กำกับ ผู้เขียนบท แอดดิงโค้ช และนักแสดง พัฒนาร่วมกัน ผู้กำกับและผู้เขียนบทได้เขียนบทละครและสร้างตัวละครก่อนเป็นอันดับแรก จากนั้นจึง ปรึกษากับแอดดิงโค้ชเพื่อหาวิธีที่เหมาะสมในการทำเวิร์คชอปให้นักแสดง และนักแสดงได้ศึกษาทำความเข้าใจกับตัวละคร แลกเปลี่ยนความคิดเห็นและออกแบบการแสดงและการเข้าถึงบทบาทตัวละครของ ตนเองให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series ตอน Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ และ SOS Skate ซิม ซ่าส์ จึงไม่ได้เป็นละครโทรทัศน์ที่ให้ความบันเทิงแก่ผู้ชมเท่านั้น แต่ยังเป็นละครโทรทัศน์ที่ช่วย เสริมสร้างความรู้ความเข้าใจของคนในสังคมต่อผู้มีภาวะออทิสติกและผู้ป่วยโรคซึมเศร้าผ่านทางตัวละคร ทั้งสองอีกด้วย

สาขาวิชา นิเทศศาสตร์
ปีการศึกษา 2561

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

5984655128 : MAJOR COMMUNICATION ARTS

KEYWORD: SPECIFIC CHARACTERS, PROJECT S THE SERIES: SIDE BY SIDE AND
SOS, AUTISM, DEPRESSION

Jutamas Sakorn : CREATION AND NARRATION OF SPECIFIC CHARACTERS IN
PROJECT S THE SERIES : SIDE BY SIDE AND SOS. Advisor: PRAPASSORN
CHANSATITPORN

The purpose of this research is to study about the creation and narration of specific characters, from the TV series, Project S The Series; Side by Side and SOS , which aired on GMM25 channel, that represent main characters with autism and depression. This research is based on a qualitative research, data analysis from the storyline, a direct interview with the directors the screenwriters and acting coach, and from interview articles done by the directors and actors.

The research shows that the story telling technique of these two series is similar to other general TV series, which presents daily lives, characters' own issue with information about the symptoms, medical treatment, or development and improvement from the symptoms. These two series focuses on overcoming their obstacles, as the core of the series is a connection between sports and their symptoms. The series also use two methods of characterization: 1) Characterization based on an actual person: These two series have specific characters based on an actual person. The director took personalities and some behaviors of the person, combining with medical research, books, journals, and interviews with patients and those that are close to them, to create specific characters like Gym and Boo. 2) Characterization by developing characters together among directors, screenwriters, acting coaches, and actors. The director and screenwriters would first work together on screenplay and characterization. After that, it will be discussed with the coaches for an appropriate workshop for actors. Actors would also, aside from understanding their characters, take part in sharing their view, design their own scene and get into their character perfectly.

These TV series, Project S The Series; Side by Side and SOS Skate, is not only another entertainable series on TV but also an educated series for audiences to understand more about people with autism and depression through these two characters.

Field of Study: Communication Arts

Student's Signature

Academic Year: 2018

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

ข้าพเจ้าขอกราบขอบพระคุณ อ.ดร. ประภัสสร จันทร์สถิตย์พร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความรู้ คำสอน คำแนะนำ และช่วยเหลือดูแลมาโดยตลอด รวมถึงเป็นกำลังใจให้ข้าพเจ้าในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้ออกมาเสร็จสมบูรณ์ ขอกราบขอบพระคุณ อ. ดร. ปอรัรัมย์ ยอดเพชร ประธานกรรมการวิทยานิพนธ์ สำหรับความเมตตาและคำแนะนำอันเป็นประโยชน์ในงานวิจัย และขอขอบพระคุณ อ.ดร.ณัฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์ ที่สละเวลาอันมีค่ามาเป็นกรรมการภายนอก และให้ข้อมูลในการปรับปรุงแก้ไข งานวิจัยในครั้งนี้ให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ขอกราบขอบพระคุณแหล่งข้อมูลทุกท่าน คุณพัฒน์ บุญนิธิพัฒน์ ผู้กำกับและผู้เขียนบทเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ คุณนฤเบศ ภูโน ผู้กำกับและผู้เขียนบทเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ และ คุณประวีร์ แซ่อึ้ง แอคติ้งโค้ช เรื่อง S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ ที่สละเวลาให้สัมภาษณ์และมอบข้อมูลอันเป็นประโยชน์ต่อการวิจัยในครั้งนี้

ขอขอบคุณเจ้าหน้าที่คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่อำนวยความสะดวกและให้ข้อมูลต่าง ๆ เกี่ยวกับวิทยานิพนธ์ ขอขอบคุณเพื่อน ๆ และน้อง ๆ ปริญญาโท จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เพื่อน ๆ มหาวิทยาลัยศิลปากร ที่เป็นกำลังใจและเสียงหัวเราะที่มีคุณค่า

ขอบคุณน้องเจ คิมจงฮยอน สำหรับรอยยิ้มที่เหมือนแสงแดดอบอุ่นในวันฝนตก ขอขอบคุณวง NU'EST สำหรับเพลงที่ถูกต้องและร้องออกมาอย่างงดงาม และตัวอย่างของคำว่าความพยายามที่ไม่มีสิ้นสุด ขอขอบคุณที่เกิดมานะคะ

ขอบคุณ คุณฮานะ มัตสึโมโตะ ที่ช่วยเหลือในการทำวิทยานิพนธ์เล่มนี้ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น เป็นที่ปรึกษาทั้งเรื่องการเรียน การงาน และชีวิต ยินดีและดีใจที่เราได้รู้จักกัน

สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณครอบครัวของข้าพเจ้า คุณพ่อนิคม สาคร คุณแม่สุอร สาคร พี่น้ำ น้องนิ น้องนุช ที่เป็นกำลังใจสำคัญที่แสนมีค่า ช่วยเหลือเกื้อกูลข้าพเจ้าในทุกสิ่งทุกอย่างที่เกิดขึ้นในชีวิตนี้ ขอขอบคุณสำหรับความอบอุ่นและความรักที่ประเมินค่าไม่ได้ซึ่งมอบให้ข้าพเจ้าตั้งแต่เกิดจนถึงปัจจุบัน ถ้าไม่มีครอบครัวคนสำคัญเหล่านี้ก็คงไม่มีข้าพเจ้าในทุกวันนี้

จุฬามาศ สาคร

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญภาพ	ฌ
สารบัญตาราง.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
คำถามวิจัย	4
วัตถุประสงค์	4
ขอบเขตการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
แนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์	6
แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง	11
แนวคิดเรื่องการสร้างตัวละคร.....	18
แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตละครโทรทัศน์.....	25
แนวคิดเรื่องการแสดงและนักแสดง.....	26
แนวคิดเกี่ยวกับผู้มีภาวะออทิสติก.....	31
แนวคิดเกี่ยวกับผู้ป่วยโรคซึมเศร้า	36

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	39
บทที่ 3 ระเบียบวิธีวิจัย.....	43
แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา.....	43
วิธีดำเนินการวิจัย	43
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	45
การนำเสนอข้อมูล	45
บทที่ 4 ผลการวิจัย.....	46
ผลการวิเคราะห์การเล่าเรื่องและสร้างตัวละคร.....	46
ที่มาของละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series.....	46
ละครเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่.....	47
ก. ข้อมูลทั่วไปของละครโทรทัศน์เรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่.....	48
ข. การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง.....	48
ค. การวิเคราะห์การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ	91
ละครเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์	107
ก. ข้อมูลทั่วไปของละครโทรทัศน์เรื่อง S.O.S Skate ซิม ซ่าส์	107
ข. การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง.....	108
ค. การวิเคราะห์การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ	149
บทที่ 5 สรุปผลวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	166
5.1 สรุปผลการวิจัยด้านการเล่าเรื่อง	166
5.2 สรุปผลวิจัยด้านการสร้างตัวละคร	169
5.3 อภิปรายผลการวิจัย	171
5.4 ข้อจำกัดในการวิจัย.....	173
5.5 ข้อเสนอแนะ	173
บรรณานุกรม.....	174

ประวัติผู้เขียน..... 179



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 โปสเตอร์โปรโมทเรื่อง side by side พี่น้องลูกชนไก่.....	47
ภาพที่ 2 พี่ยมทะเลาะกับโต้ง จนโดนตัดสินสิทธิ์การแข่งขัน	49
ภาพที่ 3 พี่ยมสอนแบดมินตันให้เด็กในศูนย์ออสติก.....	50
ภาพที่ 4 แม่แต่งมาให้กำลังใจที่โรงแรม	50
ภาพที่ 5 พี่ยมโอเฟ่น 2018	51
ภาพที่ 6 พี่ยม.....	58
ภาพที่ 7 โต้ง	63
ภาพที่ 8 แม่แต่ง.....	67
ภาพที่ 9 แม่ต้ม	71
ภาพที่ 10 หน้อย	75
ภาพที่ 11 ปูหนุ่ม.....	78
ภาพที่ 12 ไค้ชภูมิ.....	80
ภาพที่ 13 ฉากในบ้าน	83
ภาพที่ 14 สวัสดิ์คอร์ท	85
ภาพที่ 15 ฉากสนามแข่งขันแบดมินตัน.....	87
ภาพที่ 16 ศูนย์ออสติก	89
ภาพที่ 17 โปสเตอร์โปรโมทเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์	107
ภาพที่ 18 ทศพลคุยกับหมอเบลล์เรื่องการรักษา	109
ภาพที่ 19 บูหนีพอไปชอบแก่นกับไซมอน	110
ภาพที่ 20 หมอเบลล์อ่านจดหมายบู.....	111
ภาพที่ 21 บูกินยาต้านเศร้าที่สะสมไว้เพื่อฆ่าตัวตาย.....	112
ภาพที่ 22 บู.....	118
ภาพที่ 23 หมอเบลล์.....	122
ภาพที่ 24 ทศพล.....	126
ภาพที่ 25 ไซมอน.....	130
ภาพที่ 26 ไบเฟิร์น	134
ภาพที่ 27 ฉากที่บ้านทศพล.....	138

ภาพที่ 28 ห้องเรียนของบุ.....	140
ภาพที่ 29 ลานสเก็ต.....	141
ภาพที่ 30 ร้าน Smooth.....	142
ภาพที่ 31 ลานยักษ์.....	144
ภาพที่ 32 บูเจอหมอบेलล์ที่โรงพยาบาล.....	145
ภาพที่ 33 ห้องนอนของบุเป็นสีเขียว.....	146



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 สรุปโครงเรื่องของละครเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่	52
ตารางที่ 2 สรุปโครงเรื่องของละครเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์	113
ตารางที่ 3 เปรียบเทียบเกณฑ์พิจารณาวินิจฉัยโรคซึมเศร้ากับลักษณะอาการของบุพที่ปรากฏในเรื่อง	154



บทที่ 1

บทนำ

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

องค์การอนามัยโลกได้คาดการณ์ไว้ว่าในปี ค.ศ. 2020 ผู้ป่วยโรคซึมเศร้าจะเพิ่มขึ้นเป็นอันดับสามของโลก และในประเทศไทยเอง จากการสำรวจความชุกของโรคจิตเวชระดับชาติปี พ.ศ. 2546 ของกลุ่มอายุ 15 - 59 ปี พบว่ามีผู้ป่วยโรคซึมเศร้าถึง 1.8 ล้านคน ผู้หญิงมีความเสี่ยงต่อโรคนี้นั้นมากกว่าผู้ชาย และยังพบว่า 1.3 ล้านคน เป็นโรคซึมเศร้าชนิดรุนแรง (Major depression disorder) (นิชาภัทร รุจิรดาพร, 2551) เมื่อวันที่ 10 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 นาวาตรี นายแพทย์บุญเรือง ไตรเรืองวรวัฒน์ อธิบดีกรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข (2560, ออนไลน์) ได้เปิดเผยว่าโรคซึมเศร้าเป็นปัญหาสุขภาพจิตที่สำคัญของประเทศไทย แต่จำนวนของผู้ที่เข้ารับการรักษาทั่วประเทศในปี พ.ศ. 2560 มีเพียงร้อยละ 53 หรือ 750,775 คน จากผู้ป่วยที่คาดประมาณไว้ทั้งประเทศ ส่วนใหญ่เป็นผู้สูงอายุและวัยทำงาน ในทางกลับกัน กลุ่มวัยรุ่นอายุต่ำกว่า 20 ปี จะเข้ารับการรักษาเพียงร้อยละ 11 เท่านั้น โดยสาเหตุหลักที่ผู้ป่วยไม่เข้ารับการรักษาเกิดจากการขาดความรู้ในเรื่องโรคซึมเศร้าอย่างแท้จริงและ ส่วนหนึ่งยังมีทัศนคติเชิงลบต่อโรคทางจิตเวช

นอกจากโรคซึมเศร้าที่เป็นโรคทางจิตเวชซึ่งประชาชนยังขาดความรู้ความเข้าใจแล้ว อีกหนึ่งกลุ่มบุคคลที่คนในสังคมยังมีความเข้าใจผิดหรือมีความขาดความเข้าใจที่ชัดเจนถูกต้อง คือ เด็กพิเศษหรือ ผู้ป่วยภาวะออทิสติก มาโนช หล่อตระกูล และคณะ (2558) ได้ให้คำจำกัดความของ Autism spectrum disorder ไว้ว่า เป็นกลุ่มโรคที่ประกอบไปด้วยความบกพร่องของพัฒนาการทางสังคม การสื่อสาร และมีพฤติกรรมหรือความสนใจซ้ำ ๆ อย่างไม่เหมาะสม แม้ลักษณะร่างกายภายนอกจะไม่แตกต่างจากเด็กปกติ แต่ลักษณะพฤติกรรมจะแตกต่างออกไป เช่น มีความบกพร่องกับปฏิสัมพันธ์ทางสังคม ความบกพร่องทางภาษาและการสื่อสาร และการแสดงพฤติกรรมซ้ำ ๆ ซึ่ง ร้อยละ 70 ของเด็กพิเศษจะมีภาวะสติปัญญาบกพร่องร่วมด้วย เมื่อวันที่ 24 กรกฎาคม พ.ศ. 2560 นาวาตรี นายแพทย์บุญเรือง ไตรเรืองวรวัฒน์ (2560, ออนไลน์) ได้เปิดเผยว่าในประเทศไทยพบอัตราผู้ป่วยออทิสติกเป็นจำนวน 6 คนในประชากร 1,000 คน และคาดการณ์ว่ามีผู้ป่วยทั่วประเทศประมาณ 300,000 คน ซึ่งเข้ารับการรักษาเพียงร้อยละ 10 หรือปีละ 30,000 คน เท่านั้น

จากข้อมูลที่ได้รับชี้ให้เห็นถึงการขาดความเข้าใจในตัวโรคและผู้ป่วยที่ถูกต้องของสังคมไทย รวมถึงทัศนคติในเชิงลบบางประการที่มีต่อผู้ป่วยทางจิตเวชและผู้มีภาวะสติปัญญาบกพร่อง หากประชาชนได้รับความรู้และความเข้าใจที่ถูกต้องอาจมีผลให้ผู้เข้ารับการรักษาเพิ่มมากขึ้นได้

การที่ความรู้จะเข้าถึงประชาชนได้อย่างทั่วถึงนั้น สื่อจึงเป็นบทบาทสำคัญในการส่งต่อและถ่ายทอด โดยเฉพาะสื่อที่ได้รับความสนใจและเข้าถึงคนในสังคมได้อย่างทั่วถึงอย่างละครโทรทัศน์

ละครโทรทัศน์ เป็นรายการบันเทิงที่อยู่คู่คนไทยและสังคมไทยมานานกว่า 60 ปี และเป็นสื่อที่เข้าถึงผู้ชมได้อย่างรวดเร็วและแพร่กระจายในวงกว้าง กล่าวคือ โทรทัศน์ไม่มีค่าใช้จ่ายเพิ่มเติม แยกเช่นภาพยนตร์ ถึงสามารถเข้าถึงและส่งไปให้ผู้ชมรับรู้ได้มากกว่า รุจิเรข คชรัตน์ (2542) กล่าวไว้ว่า ละครโทรทัศน์ได้มีส่วนสะท้อนวิถีชีวิตของคนในสังคม ด้วยการนำเสนอเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านตัวละคร รวมไปถึงการแพร่กระจายวัฒนธรรม ค่านิยมต่าง ๆ ภายในสังคม จนอาจจะกล่าวได้ว่าละครมีส่วนสำคัญในการสะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติ ค่านิยม บรรทัดฐานของสังคม

เนื่องด้วยโทรทัศน์เป็นสื่อที่เข้าถึงได้ในทุกครัวเรือน ดังที่บทความของ สมสุข หินวิมาน (2541) ได้กล่าวไว้ว่าช่วงเวลาของละครภาคค่ำเป็นช่วงที่สมาชิกครอบครัวน่าจะทำกิจกรรมดูโทรทัศน์ในแต่ละวันได้พร้อมเพรียงที่สุด วัฒนธรรมการดูละครทีวีจึงน่าจะเป็นกิจกรรมที่สื่อสารกับคนได้หลากหลายเพศและวัย ซึ่งเมื่อละครเป็นสื่อที่สามารถสื่อสารกับผู้คนได้อย่างหลากหลาย หากนำมาใช้ประโยชน์ในการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับผู้ป่วยทางจิตเวชและผู้มีภาวะสติปัญญาบกพร่อง ก็อาจจะทำให้เกิดความเข้าใจในภาวะและพฤติกรรมของผู้ป่วยได้ง่ายดายขึ้น

ในปัจจุบัน ผู้ป่วยโรคทางจิตเวชและผู้มีภาวะสติปัญญาบกพร่อง ในโลกของภาพยนตร์นั้นได้มีการพัฒนาและยอมรับมากขึ้นโดยเห็นได้จากการใช้ตัวละครหลักที่มีลักษณะอาการดังกล่าว ปรากฏเป็นตัวดำเนินเรื่องโดยเฉพาะในภาพยนตร์ต่างประเทศที่ให้ความสำคัญกับตัวละครเหล่านี้เช่น What's Eating Gilbert Grape ของผู้กำกับ Lasse Hallström ในปี ค.ศ. 1993 หรือ I Am Sam ของผู้กำกับ Jessie Nelson ในปี ค.ศ. 2001 ที่นอกจากจะสร้างความกลมกล่อมของเรื่องราวแล้วยังแฝงความรู้เกี่ยวกับโรคที่ปรากฏในเรื่องอย่างการพบแพทย์หรือการรักษา รวมไปถึงเข้าไปด้วย ภาพยนตร์ของไทยเองก็มีการนำเสนอตัวละครที่เป็นผู้มีภาวะบกพร่องเช่นกันแต่เน้นไปในแนวทางของความตลกขบขันเจือปนความอบอุ่นของความสัมพันธ์พ่อลูก อย่าง เอ้อเธอ ของผู้กำกับ พจน์ อานนท์ ในปี พ.ศ. 2548 แนวแอคชั่นอย่าง ซ็อกโกแลต ของผู้กำกับ ปรัชญา ปิ่นแก้ว ในปี พ.ศ. 2551 หรือแนวกึ่งสารคดีอย่าง เดอะ ดาวน์ เป็นคนธรรมดา มันง่ายไป ของผู้กำกับ พิสุทธิ์ มหพันธ์ ในปี พ.ศ. 2558

ในขณะเดียวกัน หากกล่าวถึงโรคทางจิตเวชในละครโทรทัศน์ไทย พบว่าอาการของโรคทางจิตเวชนั้นกลับถูกนำมาใช้เป็น ‘บทสรุป’ ของตัวละครร้าย มากกว่าจะนำเสนอในทางอื่น สันธิตา นุชพิทักษ์ (2552) กล่าวไว้ว่าบทสรุปของตัวละครร้ายที่ไม่มีการสำนึกผิดในตอนท้ายของละครโทรทัศน์ไทยมากกว่าครึ่ง จะต้องถูกลงโทษให้มีชีวิตพลิกผัน เช่น เสียชีวิต เสียสติ ถูกจับ หรือเป็นอัมพาต ซึ่งถือเป็นวัฒนธรรมของละครโทรทัศน์ไทย ดังนั้น ภาพของผู้ป่วยโรคทางจิตเวชและผู้มีภาวะสติปัญญาบกพร่อง ในละครไทยในบางครั้งจึงถูกตีค่าว่าเป็นบทลงโทษของความร้ายกาจหรือผลกระทบแทบจะเป็นไปโดยปริยาย

หลังจาก ปี พ.ศ. 2558 ระบบโทรทัศน์ของประเทศไทยได้เปลี่ยนแปลงเข้าสู่ยุคของโทรทัศน์ระบบดิจิทัล ส่งผลให้เกิดช่องทางการรับชมที่แตกต่างมากขึ้น ละครโทรทัศน์เองก็ได้มีการปรับตัวเพื่อรองรับความต้องการของผู้ชมที่หลากหลาย ซึ่งส่งผลให้เนื้อหาของละครเกิดความแปลกใหม่และเปิดกว้างมากขึ้นเช่นละครชุดที่มีชายรักชายหรือหญิงรักหญิงเป็นตัวละครหลัก สำหรับตัวละครที่เป็นผู้ป่วยโรคทางจิตเวชและผู้มีภาวะสติปัญญาบกพร่องก็เช่นกัน ในปี พ.ศ. 2560 บริษัทดีเอสไอ จำกัด และนาดาวบางกอกได้เผยแพร่ละครชุด Project S the series ที่ถ่ายทอดเรื่องราวชีวิตวัยรุ่น ครอบครัว และกีฬา โดยออกอากาศทุกวันเสาร์ เวลา 21.45 น. ผ่านทางช่อง GMM25 และฉายซ้ำผ่านทางแอปพลิเคชัน Line TV ละครชุดนี้แบ่งเป็นสี่ชุดย่อยด้วยกันคือ 1. Spike 2. Side by side พี่น้องลูกชนไก่ 3. S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ และ 4. Shoot! I love you ซึ่งละครสองชุดในโปรเจกต์นี้ได้มีตัวละครหลักเป็นผู้มีภาวะออทิสติกและผู้ป่วยโรคซึมเศร้า คือเรื่อง Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ ตามลำดับ

Side by side พี่น้องลูกชนไก่ เป็นเรื่องราวของครอบครัวที่ประกอบไปด้วยพี่น้องสองคน และแม่อีกสองคน โดยตัวละครหลักในเรื่องมีภาวะออทิสติกแต่มีความสามารถในการเล่นแบดมินตันอย่างยอดเยี่ยม ตัวละครพี่น้องถูกเลี้ยงดูมาอย่างใกล้ชิดและมีความใฝ่ฝันว่าจะเป็นนักกีฬาแบดมินตันชนิดคู่ที่เก่งที่สุดให้ได้

S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ เป็นเรื่องราวของวัยรุ่นคนหนึ่งที่เป็นผู้ป่วยโรคซึมเศร้าและมีปัญหาเกี่ยวกับครอบครัว เขาได้พบกับโลกใบใหม่คือกีฬาสเก็ตบอร์ดและกลุ่มคนใหม่ ๆ ที่เป็นเหมือนความหวังที่ทำให้รู้สึกดีขึ้นโดยในเรื่องยังมีจิตแพทย์ฝึกหัดคอยให้คำแนะนำอีกด้วย

ละครชุดทั้งสองเรื่องนำเสนอภาพของผู้ป่วยที่มีปัญหาทางร่างกายและทางสภาพจิตใจในแง่มุมที่ต่างออกไป คือมองตัวละครหลักเป็นวัยรุ่นคนหนึ่งในสังคมที่ดำเนินชีวิตในแนวทางของตนเอง มีการสอดแทรกความรู้ของภาวะโรคที่ตัวละครเป็น บุคลิกภาพและลักษณะของผู้ป่วยเข้าไปในละครได้อย่างเหมาะสม ผสานการให้ความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับตัวผู้ป่วยกับความสนุกของละครโทรทัศน์ได้อย่างลงตัว หลังจากละครชุดนี้ออกฉายก็ได้รับการตอบรับที่ดีทั้งจากบุคลากรทางการแพทย์ สื่อบันเทิง และผู้รับชมอย่างล้นหลาม รวมถึงมีกระแสกล่าวถึงในเครือข่ายสังคมออนไลน์อย่างทวิตเตอร์, เฟซบุ๊ก, เว็บไซต์ของสำนักข่าวต่าง ๆ รวมถึงเว็บบอร์ดที่มีชื่อเสียงของประเทศไทยอย่างพันทิปดอทคอม นอกเหนือจากผู้ชมทั่วไปที่รับชมเพื่อความเพลิดเพลินและเพิ่มเติมความรู้แล้ว ผู้ชมที่มีประสบการณ์ร่วมอย่างผู้ชมที่มีภาวะซึมเศร้า หรือ ผู้ชมที่มีผู้มีภาวะออทิสติกในปกครองก็ได้ร่วมแสดงความคิดเห็นในเชิงบวกต่อการจัดทำละครชุดนี้ในเว็บไซต์พันทิปด้วย

ทั้งนี้ นอกจากละครโทรทัศน์ชุด Project S the series เรื่อง Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ จะได้รับความนิยมนื่องจากการให้ความรู้ควบคู่ไปกับความบันเทิงแล้ว ละครยังเสริมสร้างความเข้าใจที่มากขึ้นต่อผู้ป่วยโรคทางจิตเวชและผู้มีภาวะสติปัญญาบกพร่อง

ไปยังสังคม ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นความสำคัญและเกิดความสนใจที่จะศึกษาการสร้างของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ และการเล่าเรื่อง ของสื่อละครโทรทัศน์เรื่องนี้เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ต่อไป

คำถามวิจัย

1. การเล่าเรื่องของ ละครโทรทัศน์ Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. skate ซิม ซ่าส์ เป็นอย่างไร
2. การสร้างตัวละครผู้มีภาวะออทิสติก ผู้มีภาวะซึมเศร้า ที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. skate ซิม ซ่าส์ เป็นอย่างไร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของ ละครโทรทัศน์ Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. skate ซิม ซ่าส์
2. เพื่อศึกษาการสร้างตัวละครผู้มีภาวะออทิสติก และ ผู้มีภาวะซึมเศร้า ที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. skate ซิม ซ่าส์

ขอบเขตการวิจัย

ศึกษาผ่านละครโทรทัศน์ชุด Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ จำนวน 8 ตอน และ S.O.S. skate ซิม ซ่าส์ จำนวน 8 ตอน ซึ่งออกอากาศสดผ่านช่องทางหลักคือ ช่อง Gmm25 และในช่องทางออนไลน์หลักคือ Line TV ทุกวันเสาร์เวลา 21.45 เป็นต้นไป

นิยามศัพท์

การสร้างตัวละคร หมายถึง การสร้างสรรค์ บุคลิกลักษณะ ภาพลักษณ์ การแสดงออก หรือ การกระทำของตัวละครที่ปรากฏออกมาในเรื่อง รวมถึงรายละเอียดที่เกี่ยวข้องกับตัวละคร เช่น เบื้องหลังของตัวละคร คือ ประวัติส่วนตัว มุมมอง ทศนคติ และเบื้องหน้าของตัวละคร คือ ความต้องการ ความขัดแย้ง การบรรลุเป้าหมาย และการเปลี่ยนแปลงตัวละคร

การเล่าเรื่อง หมายถึง การดำเนินเรื่องและเนื้อหาของละครโทรทัศน์ชุด Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. skate ซิม ซ่าส์ ที่ประกอบไปด้วยองค์ประกอบของ

การเล่าเรื่องได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้งตัวละคร ตัวละคร ฉาก บทสนทนา มุมมองในการเล่าเรื่อง และตอนจบ

ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ หมายถึง ตัวละครที่นำเสนอภาพของผู้มีภาวะออทิสติก ซึ่งหมายความถึงผู้มีความผิดปกติของพัฒนาการทางสังคม ภาษาและการสื่อความหมาย รวมถึงการสื่อสารอื่น ๆ และ ตัวละครที่นำเสนอภาพของผู้ป่วยโรคซึมเศร้าซึ่งหมายความถึงผู้ที่อารมณ์ความรู้สึกเปลี่ยนแปลง ทำให้รู้สึกเศร้าซึม หดหู่ สิ้นหวัง หมัดกำลังใจในชีวิต จนอาจส่งผลต่อร่างกายหรือมีความคิดที่จะฆ่าตัวตายได้

ละครโทรทัศน์ หมายถึง ละครที่ออกอากาศมีความยาว หลายตอนจบ มีเรื่องราวดำเนินติดต่อกันไป โดยใช้ผู้แสดงชุดเดียวกันออกอากาศเป็นประจำ โดยในที่นี้หมายถึง ละครโทรทัศน์ชุด Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกขนไก่ และ S.O.S. skate ซิม ซ่าส์ ซึ่งมีผู้มีภาวะออทิสติกและผู้ป่วยโรคซึมเศร้าเป็นตัวละครหลัก

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางในการผลิตและนำเสนอภาพของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะไปสู่สังคมผ่านทางละครโทรทัศน์
2. เป็นแนวทางในการใช้ละครโทรทัศน์ช่วยเสริมสร้างความเข้าใจต่อผู้ที่มีลักษณะเฉพาะ เช่น ผู้มีภาวะออทิสติกและผู้ป่วยโรคซึมเศร้า

บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาเรื่อง การสร้างตัวละครตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ และ การเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ ชุด Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ นี้ ผู้วิจัยได้ใช้ ทฤษฎีและแนวความคิดต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. แนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์
2. แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง
3. แนวคิดเรื่องการสร้างตัวละคร
4. แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตละครโทรทัศน์
5. แนวคิดเรื่องนักแสดงและการแสดง
6. แนวคิดเกี่ยวกับผู้มีภาวะออทิสติก
7. แนวคิดเกี่ยวกับผู้ป่วยโรคซึมเศร้า
8. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

แนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์

ละครโทรทัศน์คือบันเทิงคดีในรูปแบบของเรื่องแต่ง (Fiction) ที่นำเสนอผ่านสื่อโทรทัศน์ ซึ่งเรื่องราวในละครเป็นเรื่องแต่งที่เกิดขึ้นจากจินตนาการของผู้เขียนบทและผู้ประพันธ์ โดยเนื้อหานั้น อาจจะไม่ใช่เรื่องจริงหรืออาจนำเรื่องจริงบางส่วนมาดัดแปลง (ชยพล สุทธิโยธิน และคณะ, 2548)

Cantor และ Pingree (1983, อ้างถึงใน องอาจ สิงห์ลำพอง, 2557: 7) ได้ให้นิยามของละครโทรทัศน์ไว้ว่า เป็นความบันเทิงแบบเล่าเรื่อง (Narrative Form) รูปแบบหนึ่ง โดยนำเสนอเป็นตอน ๆ อย่างต่อเนื่องผ่าน ทางโทรทัศน์ โดยเรื่องราวมักเกี่ยวกับชีวิตประจำวันและนำเสนอเส้นเรื่องนำพาเรื่องราวต่อกันไป

นอกจากนี้แล้ว คมสัน รัตนะสิมากุล (2555: 312) ยังได้กล่าวถึงละครเอาไว้ว่า เป็นรายการที่สะท้อนเหตุการณ์ที่อาจเกิดขึ้นจริงหรือเกิดขึ้นแล้วเพื่อเป็นอุทาหรณ์สอนใจกับผู้ชมให้เข้าใจโลก สังคม และชีวิต โดยกำหนดเนื้อหาให้มีความขัดแย้งหรือต้องเผชิญกับปัญหา เพื่อดึงดูดความสนใจให้ติดตาม มีอารมณ์ตื่นเต้นคล้อยตาม ตึงเครียดไปถึงจุดสูงสุดและคลี่คลายปัญหาไปในทางใดทางหนึ่ง

จุดประสงค์ของละครโทรทัศน์

ชยพล สุทธิโยธิน และคณะ (2548: 65-66) ได้กล่าวว่าละครโทรทัศน์เป็นสื่อบันเทิงที่มีบทบาทสำคัญต่อคนในสังคม เป็นเครื่องพักผ่อนหย่อนใจ แก้เหงาคลายทุกข์ เสริมสร้างความหวังและแรงบันดาลใจในการดำเนินชีวิต นอกจากนี้แล้ว ละครยังเป็นศิลปะบันเทิงที่เยียวยาจิตใจมนุษย์ เนื่องจากผู้ชมสามารถเห็นชะตาชีวิตที่หลากหลายของผู้คนผ่านตัวละครและนำมาเปรียบเทียบกับตนเอง หรือจินตนาการสมมติตนเองเข้าไปแทนที่ โดยจุดประสงค์ของละครโทรทัศน์นั้น สามารถสรุปได้ว่ามีความมุ่งหมายในการนำเสนอ ดังนี้

1. การตอบสนองความต้องการทางอารมณ์ของมนุษย์ (Emotional Needs) โดยการสร้างความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความตื่นเต้น ความพักผ่อนหย่อนใจและคลายความเครียด นอกจากนี้ การชมโทรทัศน์ยังช่วยลดปล่อยความตึงเครียดของผู้ชมจากหน้าที่การงานในชีวิตประจำวัน พาผู้ชมหลีกหนีความทุกข์ไปยังโลกจินตนาการของละคร
2. การชำระล้างจิตใจ ละครบางประเภทมีจุดมุ่งหมายที่นอกเหนือไปจากความสนุกสนานเพลิดเพลิน แต่ต้องการให้ผู้ชมตระหนักถึงความผิดชอบชั่วดีดังเช่นในละครโศกนาฏกรรม เมื่อได้ชมแล้วจะเกิดความรู้สึกละอายในการทำผิด อยากทำความดี
3. การยกระดับความคิดและสติปัญญา ละครโทรทัศน์บางประเภทมีจุดมุ่งหมายในการสร้างเสริมสติปัญญาของผู้ชม สอดแทรกความรู้ แนวคิดและวิถีดำเนินชีวิตเข้าไปในเนื้อเรื่องอย่างลงตัวและกลมกลืน โดยที่ผู้ชมไม่รู้สึกรู้สีกว่ากำลังถูกปลูกฝังความคิด แต่จะซึมซับเนื้อหาสาระผ่านทางเนื้อเรื่องของละคร
4. กระตุ้นให้เกิดพลังใจในการดำเนินชีวิต ละครหลายเรื่องมีเนื้อหาที่สะท้อนให้เห็นถึงชีวิตที่ต้องต่อสู้ดิ้นรน ความขยันขันแข็ง ความอดทนอดกลั้น ซึ่งเมื่อผู้ชมได้ชมก็จะเกิดแรงบันดาลใจการใช้ชีวิตต่อไป

รูปแบบของละครโทรทัศน์

จากการศึกษาข้อมูลทางเอกสารต่าง ๆ อาทิ คมสัน รัตนะสิมากุล (2555) ปันตดา ธนสลิติย์ (2531) และถิรนนท์ อนุวัชศิริวงศ์ (2551) พบว่ารูปแบบของละครโทรทัศน์ที่ปรากฏอยู่ในปัจจุบันสามารถจำแนกประเภทจากความต่อเนื่องและระยะเวลาที่ออกอากาศ ได้ 6 ประเภท ดังนี้

1. Dramatic specials

ละครสั้นที่มีการสรุปเรื่องราวจบภายในตอนเดียว ใช้เวลาในการออกประกาศประมาณ 60 - 120 นาที โดยส่วนมากมักออกอากาศเป็นรายการสุดท้ายของสถานี ซึ่งละครแบบนี้มักจะเป็นละครในโอกาสพิเศษ หรือ นำเสนอแบบรายเดือนโดยไม่มีกำหนด แนวเรื่องของละครอาจจะเป็นแนวชีวิตประวัติศาสตร์ หรือ ละครเพลง ปัจจุบันมักใช้ในการนำเสนอเพื่อ

ประชาสัมพันธ์ผลงานจากค่ายเทพหรือเป็นละครในโอกาสวันสำคัญต่าง ๆ เช่น วันกองทัพไทย เป็นต้น

2. TV Series

เป็นละครสั้นที่มีความยาวประมาณ 30 ถึง 60 นาที มีการสรุปเรื่องราวในตอน ออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์ ใช้ผู้แสดงชุดเดียวกันโดยตลอดและมีเนื้อหาหลักเป็นแนว เดียว ผู้ชมไม่จำเป็นต้องดูทุกสัปดาห์ก็ สามารถเข้าใจเรื่องราวในแต่ละตอนได้ บทละครมี เนื้อหากระชับและมีการสรุปจบท้ายที่หักมุม หรือทำให้ผู้ชมประทับใจจนอยากติดตามตอนต่อไปในสัปดาห์หน้า

3. Serials

คือละครยาวหลายตอนจบ มีการดำเนินเรื่องติดต่อกันโดยใช้ผู้แสดงชุดเดียวกัน ความยาวตั้งแต่ 8 ตอนขึ้นไปจนถึง 100 ตอน ออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์หรือ 2-3 วัน ต่อสัปดาห์ในเวลาเดิมของวัน ละครโทรทัศน์รูปแบบนี้สืบทอดมาจากละคร Soap Opera ละครชนิดนี้ได้แก่ละครที่ออกอากาศช่วงหลังข่าวภาคค่ำ เป็นต้น

4. Mini Series

คือละครหรือภาพยนตร์โทรทัศน์ที่มีความยาวตั้งแต่ต้นจนจบมากกว่า 3 ชั่วโมงขึ้นไป จนถึง 6 ชั่วโมง อาจจะใช้ ออกอากาศครั้งละ 1 ชั่วโมง และออกอากาศติดต่อกันในเวลาเดียวกัน ของวันต่อไปหรือสัปดาห์ต่อไปเรื่อย ๆ จนจบ โดยส่วนมากมักมีความยาวตั้งแต่ 2 - 8 ตอน

5. Anthology Series

เป็นลักษณะละครที่แตกต่างจากละครทั่วไปคือ จะเป็นเรื่องจบในตอนแต่ตัวแสดง และเนื้อเรื่องแตกต่างกันไป แต่ในเรื่องของทุกเรื่องจะมีความเชื่อมโยงหรือเป็นไปในทางเดียวกัน เช่น แนวเรื่องเกี่ยวกับเรื่องราวลึกลับสยองขวัญ แนวเรื่องเกี่ยวกับตำนาน

6. Situation Comedy

ละครโทรทัศน์ประเภทตลกชวนหัวหรือเสียดสีสังคม จะออกอากาศเป็นประจำทุก สัปดาห์หรือทุกวันในเวลาเดียวกัน ใช้เวลาออกอากาศประมาณ 30 นาที ละครประเภทนี้จะ ถ่ายทำในห้องส่ง ในหนึ่งตอนอาจจะมีฉากหลักเพียง 2 - 3 ฉาก และผู้แสดงหลักจะเป็นชุด เดียวกันโดยตลอด ละครประเภทนี้มักเน้นความตลกขบขันเกี่ยวกับเรื่องในครอบครัว พ่อแม่ ลูก พี่น้อง ผู้ร่วมงาน หรือเพื่อนบ้าน เป็นส่วนใหญ่

แนวเรื่องของละครโทรทัศน์

พื้นฐานของละครโทรทัศน์ในระยะแรกเริ่มนั้นได้รับอิทธิพลมาจากละครเวที ต่อมาเมื่อ สื่อภาพยนตร์แพร่หลาย ละครโทรทัศน์ก็ได้รับเอารูปแบบของภาพยนตร์มาผสมผสาน แนวเรื่องของ

ละครโทรทัศน์ส่วนมากมีพื้นฐานจากชีวิตจริงผสมผสานกับจินตนาการ ชยพล สุทธิโยธิน และคณะ (2548: 67-71) ได้แบ่งแนวเรื่องของละครไว้ 11 ประเภทดังนี้

1. ละครโศกนาฏกรรม (Tragedy) คือละครที่เน้นให้เห็นถึงความเจ็บปวดทุกข์ทรมานของมนุษย์และจบลงด้วยหายนะของตัวเอก ทำให้ผู้ชมเกิดความสงสาร เห็นอกเห็นใจ นำพาไปสู่ความเข้าใจชีวิต ความหายนะนั้นต้องเกิดขึ้นอย่างเป็นเหตุผลอันเนื่องมาจากลักษณะนิสัยหรือการกระทำของตัวละคร ไม่ใช่เกิดโดยบังเอิญ เช่น โรมิโอและจูเลียตพร้อมกับญาติสองฝ่ายที่ตายไปจำนวนมากจากความแค้นของสองตระกูล

2. ละครตลกขบขัน (Comedy) ละครตลกสามารถแบ่งออกไปได้ 2 แบบใหญ่ ๆ คือ

2.1 ละครตลกแบบฟาร์ส (Farce) เป็นละครตลกเก่าแก่ มักใช้ความตลกแบบพลิกความคาดหมาย เป็นเหตุการณ์เหลือเชื่อที่ไม่น่าเกิดได้ในโลกความเป็นจริง เป็นข้อบกพร่องของมนุษย์ แต่ความบกพร่องต้องไม่ก่อให้เกิดความเจ็บปวดร้ายแรงอย่างจริงจัง ตัวอย่างเช่น ภาพยนตร์ตลกของชาร์ลี แชปลิน

2.2 ละครตลกแบบคอเมดี้ (Comedy) เป็นละครตลกที่พัฒนาจากแบบฟาร์ส โดยพัฒนาให้ละเมียดละไมและสอดคล้องกับวัฒนธรรม ภาษา ประเพณีมากขึ้น มีลักษณะที่แนบเนียนไม่โจ่งแจ้งอะอะตึงตัง โดยในปัจจุบันยังได้นำมาประยุกต์ด้วยการผสมผสานกับแนวเรื่องอื่น ๆ เกิดเป็นละครตลกหลากหลายแนวมากขึ้นเช่น ละครตลกรักโรแมนติก (Romantic Comedy) ละครตลกผู้ดีที่มุ่งเน้นเสียดสีชนชั้นสูง (Comedy of manners) ละครตลกแบบเสียดสี (Satiric) ละครตลกประเภทสถานการณ์ (Situation Comedy) ฯลฯ

3. ละครโรแมนติก หรือโรมานซ์ (Romantic / Romance) เป็นละครที่นำเสนอเรื่องราวความสุขที่เกิดจากความรัก เนื้อหามักเกี่ยวกับความรัก จินตนาการ เทพนิยาย การโหยหาอดีต การผจญภัย สังคมที่เปี่ยมไปด้วยความสุข ความกล้าหาญ ความรักอันยิ่งใหญ่ ความเสียสละ ธรรมชนะอธรรม เช่น ละครเกี่ยวกับเจ้าหญิงเจ้าชาย เจ้าชายกับสามัญชน หรือเจ้าหญิงกับสามัญชน

4. ละครเซ็นติเมนเทลดราม่า (Sentimental Drama) เป็นละครที่แฝงความอ่อนไหว พระนางดีพร้อม ตัวละครน่ารักน่าเห็นใจ ถึงแม้จะมีอุปสรรคแต่บทสรุปคือความสุข รวมทั้งยังสอดแทรกปรัชญาสอนใจตามสมควร

5. ละครชีวิตเรจรมย์ หรือ เมโลดราม่า (Melodrama) เป็นละครที่สร้างเพื่อความบันเทิง ดำเนินเรื่องอย่างสนุกสนานน่าติดตาม เนื้อหามักเกี่ยวกับชีวิตรัก ความขัดแย้ง การชิงดีชิงเด่น การโต้ตอบต่อท้อ หัวใจหลักของละครแนวนี้คือโครงเรื่องและตัวละครที่ชัดเจนและสร้างภาพจำให้คนดูได้เช่น พระเอกต้องเป็นคนดี นางเอกต้องงดงาม มีน้ำใจ และตัวร้ายหาความดีไม่ได้ ตัวอย่างละครชีวิตเรจรมย์ได้แก่ นางทาส ดาวพระศุกร์ อาญารัก บ้านทรายทอง

6. ละครต่อสู้ (Action) หรือที่นิยมเรียกว่าละครบู๊ เป็นละครที่นำเสนอความเก่งกาจของตัวเอกที่ต่อสู้เพื่อปกป้องโลกหรือสังคมจากความชั่วร้าย ละครประเภทนี้ตัวเอกมักจะเป็นคนเก่งมีความสามารถ เฉลียวฉลาด และแม้จะมีปัญหาหรือแพ้อให้ตัวร้าย สุดท้ายในตอนจบก็จะพลิกกลับมาชนะ โดยละครต่อสู้มักจะเน้นฉากต่อสู้ระหว่างตัวเอกกับคนร้ายเป็นหลัก ตัวอย่างได้แก่ เตือนเดือด ตีใหญ่

7. ละครตื่นเต้นผจญภัย (Adventure) เป็นละครที่นำเสนอเกี่ยวกับการผจญภัยท่องเที่ยวไปในดินแดนต่าง ๆ เผชิญกับความอัศจรรย์และลึกลับ พบเจอเรื่องตื่นเต้นหรือเรื่องรั้นลับระหว่างเดินทาง ตัวละครได้เจอสิ่งแปลกใหม่ท้าทายความอยากรู้อยากเห็น เช่น เรื่องเพชรพระอุมา

8. ละครลึกลับสยองขวัญ (Horror) เป็นละครที่มีเนื้อหาเรื่องราวเกี่ยวกับความสยองขวัญ ตื่นเต้นเกี่ยวกับภูตผี วิญญาณ เวทย์มนต์ สอดแทรกปมปริศนาไว้ให้คลี่คลาย ละครลึกลับสยองขวัญ มีอีกชื่อที่นิยมเรียกกันคือ ละครผี โดยละครประเภทนี้มักจะมีวลีลับ ตื่นเต้น น่ากลัวของวิญญาณหรือภูตผีเข้ามาประกอบ รวมทั้งปมเรื่องเกี่ยวกับความอาฆาตแค้น การสื่อสารข้ามภพระหว่างวิญญาณกับมนุษย์ ความหวาดกลัวเรื่องลึกลับของมนุษย์ ตัวอย่างของละครแนวนี้ ได้แก่ แม่นาคพระโขนง ทายาทอสุรปอบผีฟ้า ทองหูน แต่ในปัจจุบันยังได้มีการดัดแปลงละครผีผสมผสานเข้ากับละครแนวตลกขบขัน โดยเน้นไปในทางสนุกสนานมากกว่าความน่ากลัวเช่น ผีขี้เหงา ละครเรื่องปอบ

9. ละครฆาตกรรม (Thriller) เป็นละครที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับฆาตกรรม การตายที่เกิดจากการไตร่ตรองหรือวางแผนเอาไว้ หรือฆาตกรรมเพื่อแก้แค้น ละครประเภทนี้สร้างเพื่อให้ผู้ชมได้รับความตื่นเต้น ลุ้นระทึก และติดตามว่าตัวละครที่เป็นเหยื่อจะสามารถรอดพ้นจากเงื้อมมือของฆาตกรได้หรือไม่ ตัวเอกจะมาช่วยได้หรือเปล่า หรือมีเนื้อหาที่ตัวเอกเป็นเหยื่อและต้องพยายามหนี เอาตัวรอดจากสถานการณ์ที่คุกคาม

10. ละครสืบสวนสอบสวน (Suspense) เป็นละครที่เน้นการสืบสวน ค้นหาผู้ที่อยู่เบื้องหลังการกระทำต่าง ๆ ซึ่งส่วนมากเป็นเรื่องผิดกฎหมาย เช่น ค้าอาวุธ ยาเสพติด คอร์รัปชัน วิทยาศาสตร์ โดยตัวเอกที่มีความฉลาดหลักแหลมเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก ใช้ไหวพริบ สติปัญญา ติดตามและสืบหาร่องรอยคนร้าย ผู้ชมจะมีความรู้สึกตื่นเต้นลุ้นระทึกไปกับเนื้อเรื่องว่าจะสามารถเปิดเผยปมลึกลับเบื้องหลังได้หรือไม่

11. ละครพื้นบ้าน (Folktale) เป็นละครที่เกี่ยวกับเรื่องเล่าในสังคม นิทานพื้นบ้าน เรื่องที่เล่าสืบทอดกันมา ตัวอย่างเช่น สังข์ทอง ขุนช้างขุนแผน

ละครโทรทัศน์เป็นสื่อที่มีความใกล้ชิดกับผู้คนในสังคมโดยมีจุดประสงค์หลักในการสร้างความบันเทิงตอบสนองแก่ผู้ชมซึ่งสามารถเลือกรับได้ตามความต้องการของตนเอง ในปัจจุบันละครโทรทัศน์มีรูปแบบและแนวเรื่องที่หลากหลายเพื่อรองรับต่อความต้องการที่แตกต่างของผู้ชม โดยแนวเรื่องของ

ละครโทรทัศน์นั้นจะไม่ได้มุ่งเน้นไปในแนวทางใดแนวทางหนึ่งอย่างเดี่ยวแต่จะมีแนวเรื่องที่เป็นหลัก และผสมผสานกับแนวเรื่องอื่น ๆ เพื่อเพิ่มอรรถรสในการรับชม

ในการวิจัยนี้จะนำแนวคิดเกี่ยวกับละครโทรทัศน์เพื่อพิจารณาถึงรูปแบบและแนวเรื่อง โดยศึกษาว่าละครโทรทัศน์เรื่อง Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ เป็นละครในรูปแบบใด และมีแนวเรื่องชนิดไหน ซึ่งรูปแบบและแนวเรื่องนั้นจะมีผลต่อการสร้างสรรค์ตัวละครและการเล่าเรื่องอย่างไร

แนวคิดเรื่องการเล่าเรื่อง

การเล่าเรื่องเป็นพื้นฐานของมนุษย์ที่อยู่คู่มาโดยตลอดนับตั้งแต่อดีต ปัจจุบัน และอนาคต มนุษย์เล่าเรื่องจากประสบการณ์และเหตุการณ์ที่เข้ามาในชีวิตราวกับมนุษย์เป็นตัวละครหนึ่งที่มีเรื่องราวของตัวเอง มีเหตุการณ์ดำเนินไปอย่างต่อเนื่อง มีความขัดแย้ง จุดเริ่มต้น คลื่นคลายและพัฒนา เนื้อเรื่อง จนกระทั่งถึงจุดจบ Walter Fisher นักวิชาการที่มีความสนใจในเรื่องเล่าและการเล่าเรื่องได้กล่าวไว้ว่า การเล่าเรื่อง และเรื่องเล่าทำหน้าที่สำคัญสำหรับการรวมตัวเป็นสังคม เช่น ตอกย้ำอุดมการณ์ ให้มั่นคงซึ่งมักพบในเรื่องศาสนาและพิธีกรรมต่าง ๆ กระตุ้นให้ยึดมั่นกับคำสั่งสอนเสริมสร้างศรัทธา, สร้างความเป็นน้ำหนึ่งใจเดียว, ให้คำอธิบายต่อปรากฏการณ์ธรรมชาติต่าง ๆ และประกอบสร้างความจริงเกี่ยวกับภาพลักษณ์ของผู้คน นอกจากนี้แล้วยังให้นิยามว่า การเล่าเรื่องคือการกระทำเชิงสัญลักษณ์ ลำดับขั้นตอนของการพูดและการกระทำจะสื่อถึงความหมายของผู้ที่อยู่ในเรื่องเล่า ไม่ว่าจะผู้ที่อยู่ในเรื่องเล่า นั้นจะเป็นผู้สร้าง หรือเป็นผู้ฟังและตีความเรื่องเล่านั้นก็ตาม (Fisher, 1978 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 265-268)

นอกจากนี้แล้ว การเล่าเรื่องยังเป็นวิถีทางที่มนุษย์ใช้ประสบการณ์สร้างความหมาย ซึ่งการเล่าเรื่องเป็นได้ทั้งสภาวะของการแสดงเหตุผล (a mode of reasoning) และ สภาวะของการแสดงแทน (a mode of representation) ที่จะทำให้นักผู้เข้าใจโลกและสามารถเล่าเกี่ยวกับโลกได้ (Richardson อ้างถึงใน ชยพล สุทธิโยธิน, 2550: 202)

Berger (1997) ได้แสดงความคิดเห็นไว้ว่า การเล่าเรื่องคือการบอกเล่าเรื่องราวของสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว หรือกำลังจะเกิดขึ้น ซึ่งเกี่ยวข้องกับสิ่งที่หลากหลาย อาจจะเป็นบุคคล สัตว์ สิ่งของ สิ่งมีชีวิตหรือไม่มีชีวิต จนกระทั่งถึงสัตว์ประหลาด มนุษย์ต่างดาว หรืออะไรก็ได้

จากนิยามของนักวิชาการที่กล่าวมา สามารถสรุปความหมายของการเล่าเรื่องได้คือ การเล่าเรื่องเป็นการนำเสนอประสบการณ์ หรือสิ่งที่เกิดขึ้น โดยมีหน้าที่ในการขยายความเข้าใจและบอกเล่าเรื่องราว นั้น ๆ ซึ่งอาจจะเป็นเรื่องราวของอะไรก็ได้ที่ต้องการถ่ายทอด

การเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ มีองค์ประกอบพื้นฐานดังนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

หมายถึง การร้อยเรียงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาต่าง ๆ ด้วยตรรกะและเหตุผล ซึ่งได้สร้างความหมายใหม่จากการเชื่อมโยง โครงเรื่องจึงเปรียบได้กับกระดูกสันหลังของการเล่าเรื่อง (กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 276-277) โครงเรื่องยังประกอบไปด้วยองค์ประกอบหลัก 2 ส่วนคือ ความปรารถนาหรือความต้องการของตัวละคร และ อุปสรรคหรือปัญหาที่ขัดขวางไม่ให้จุดมุ่งหมายของตัวละครประสบความสำเร็จ โดยมีขั้นตอนการลำดับเหตุการณ์ 5 ขั้นตอน (ทริแนนท์ อนุวัชศิริวงศ์, 2551: 90-91)

1.1 การเริ่มเรื่อง (Exposition) เป็นการดึงความสนใจของผู้ชมให้ติดตามเรื่องราวและแนะนำเบื้องต้นเกี่ยวกับเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นเช่น ข้อมูลตัวละคร ฉาก สถานที่ อาจจะเปิดเผยปมขัดแย้งหรือประเด็นปัญหาเพื่อชวนให้น่าสนใจ การเริ่มเรื่องคือการปูพื้นฐานคือการบอกผู้ชมว่าเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร เกี่ยวกับใคร และจะนำพาผู้ชมต่อไปในทางไหน การเริ่มเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงลำดับเหตุการณ์ อาจเริ่มจากตอนกลางหรือท้ายเรื่องแล้วย้อนไปตอนต้นเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชมก็ได้

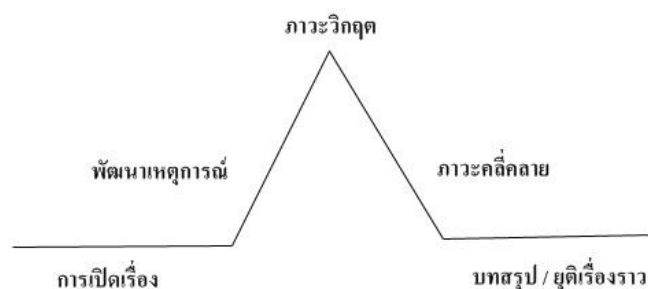
1.2 การพัฒนาเหตุการณ์ (Rising Action) เป็นขั้นตอนที่พัฒนาเรื่องราวให้ดำเนินไปมากขึ้นจากจุดเริ่มต้น ในช่วงนี้ความขัดแย้งหรือปมปัญหาเริ่มเข้มข้นและทวีความรุนแรงขึ้นเรื่อย ๆ ชักนำให้ตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์ที่ยุ่ยากมากขึ้น

1.3 ขั้นภาวะวิกฤต (Climax) เป็นขั้นตอนที่ปมขัดแย้งพุ่งขึ้นสูงสุดจนกระทั่งเกิดจุดแตกหัก ตัวละครตกอยู่ในสถานการณ์สำคัญที่ต้องเลือกหรือหาทางออกด้วยวิธีการอย่างใดอย่างหนึ่ง โดยขั้นนี้จะมีการบีบคั้นอารมณ์ของตัวละครและผู้ชมที่ติดตามชีวิตของตัวละครจนระเบิดเป็นจุดสูงสุดซึ่งอาจจะทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงของเนื้อเรื่องหรืออารมณ์ตัวละครอย่างชัดเจน

1.4 ขั้นภาวะคลี่คลาย (Falling Action) เป็นขั้นตอนหลังจากผ่านจุดวิกฤตไปแล้ว เงื่อนงำปมปัญหา ข้อขัดแย้งได้รับการแก้ไขหรือจัดการให้เสร็จสิ้นไปได้ด้วยดี

1.5 ขั้นตอนยุติเรื่องราว (Ending/Resolution) เป็นขั้นตอนที่ทุกสิ่ง ทุกเรื่องราวที่เกิดขึ้นตั้งแต่เริ่มได้จบลง ซึ่งการจบนั้นสามารถจบได้หลายแบบเช่น จบแบบมีความสุข จบด้วยความสูญเสียหรือจบแบบมีการทิ้งท้ายเป็นปริศนาให้ผู้ชมได้คิดต่อ

Freytag (1863, 1894) ได้นำเสนอโครงสร้างของการเล่าเรื่องบันเทิงคดีในรูปแบบสามเหลี่ยม (The Freytag's Triangle) ไว้ตามภาพนี้



Freytag's Triangle

จากแผนภาพนี้ จะอธิบายถึงโครงสร้างในการเล่าเรื่อง โดยเริ่มจากการเปิดเรื่องเป็นอันดับแรก ตามมาด้วยการพัฒนาเหตุการณ์ ซึ่งตรงนี้จะมีเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นประสานกับความคิด ความรู้สึก อารมณ์ของตัวละครที่เข้มข้นขึ้นเพื่อขับเคลื่อนเรื่องราวให้รุดหน้าขึ้นเรื่อยๆจนถึงภาวะวิกฤต ที่เปรียบเหมือนจุดระเบิดหรือจุดสุดยอดของเรื่องราวที่สามารถพลิกผันเปลี่ยนแปลงเรื่องราวได้ เมื่อปมปัญหาถึงคราวแตกหัก ก็จะดำเนินถึงขั้นตอนของภาวะคลี่คลาย ปมปัญหา ข้อขัดแย้งที่ดำเนินมาจะถูกแก้ไขจนกระทั่งถึงขั้นบทสรุปที่ทุกอย่างตั้งแต่แรกเริ่มได้เสร็จสิ้นลง

Freytag's Triangle ได้ถูกนำมาเป็นเทคนิคต้นแบบของการเขียนโครงเรื่องของเรื่องเล่า และปรับใช้กับการเล่าเรื่องของ ละครโทรทัศน์ ภาพยนตร์ ละครเวที อีกมากมาย

2. แก่นเรื่อง (Theme)

คือแก่นความคิดที่นำเสนอไปยังผู้ชม อาจจะเป็นข้อคิดเห็นหรือสาระที่สอดแทรกอยู่ภายใต้ องค์ประกอบต่าง ๆ ของละคร นิยามของแก่นเรื่องนั้นได้มีนักวิชาการหลายท่านให้ความหมายไว้ดังนี้

Hurtik & Yarber (1971) ได้นิยามความหมายของแก่นเรื่องไว้ว่า เป็นแนวคิดหลักในการดำเนินเรื่อง ซึ่งเจ้าของเรื่องต้องการนำเสนอเป็นความคิดรวบยอด

Boggs (2003) แสดงทัศนะไว้ว่าแก่นเรื่องหมายถึงจุดรวมศูนย์กลางของเรื่อง หรือปมประเด็นที่สำคัญ แก่นเรื่องมีบทบาทหน้าที่ในการกำกับตัวละครว่าจะแสดงอย่างไร ควรดำเนินเรื่องแบบไหน ใส่เพลงประกอบเข้ามาในช่วงใด

แก่นเรื่องของละคร สามารถจำแนกได้ 6 ประเภท คือ (Goodlad, 1971 อ้างถึงใน พัทธนันท์ ฉุยกรม, 2556: 21-22)

2.1 Love Theme คือแก่นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรัก โดยจะเกี่ยวข้องกับความรักในแบบ หนุ่ม-สาว สามี-ภรรยา แต่ไม่นับรวมความรักในแบบครอบครัว ปมปัญหาอาจจะเกิดจากครอบครัว ปมด้อย

ความต้อยต่ำของตัวละคร หรืออุดมการณ์ของตัวละครที่ขัดแย้งกัน ซึ่งแก่นเรื่องจะมุ่งให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ของคู่รักว่าจะจบลงไปในแนวทางใด ซึ่งส่วนมากมักจะจบลงด้วยความสุข

2.2 Morality Theme คือแก่นเรื่องเกี่ยวข้องกับศีลธรรมจรรยา แนวเรื่องจะเกี่ยวข้องกับปัญหาที่มาจากหลักศีลธรรมในสังคม ละครจะเน้นย้ำให้เห็นคุณค่าของการกระทำความดีซึ่งเป็นสิ่งที่สังคมต้องการ หรือแสดงให้เห็นถึงการเลือกที่จะกระทำของตัวละครระหว่างความดีและความชั่ว รวมถึงผลที่ได้รับจากการเลือกนั้นด้วย

2.3 Idealism Theme แก่นเรื่องเกี่ยวกับอุดมการณ์ แนวเรื่องประเภทนี้จะเน้นให้เห็นถึงความพยายามของตัวละครเพื่อไปให้ถึงเป้าหมายที่ปรารถนา ตัวละครหลักของแก่นเรื่องประเภทนี้มักเป็น นักปฏิวัติ ศิลปิน หรือนักบวช ซึ่งมีความคิดที่แตกต่างจากสังคม โดยอาจจะรวมถึงการต่อต้านสิ่งที่สังคมเป็นอยู่ด้วย

2.4 Power Theme แก่นเรื่องเกี่ยวกับอำนาจ อาจจะเป็นความขัดแย้งระหว่างบุคคล 2 คน หรือ กลุ่มบุคคล 2 กลุ่ม ที่มีความปรารถนาในสิ่งเดียวกัน เช่น อำนาจหน้าที่ อำนาจเขต ความขัดแย้งส่วนบุคคล ความขัดแย้งระหว่างชนชั้น การมีอำนาจในการควบคุม และยังรวมถึงการแสวงหาอำนาจด้วยการต่อสู้กับอุปสรรคต่าง ๆ จนบรรลุเป้าหมาย

2.5 Career Theme แก่นเรื่องเกี่ยวกับอาชีพ โดยจะแสดงให้เห็นถึงความพยายามของบุคคลที่ต้องการประสบความสำเร็จในอาชีพนั้น ๆ โดยเป้าหมายหลักจะเป็นความสำเร็จส่วนตัวเช่น รายได้ที่ดี หรือความก้าวหน้าในอาชีพ แต่ไม่ใช่เพื่อความสำเร็จของสังคม สถาบัน หรือ ประเทศชาติ ตัวละครหลักต้องมีการฝ่าฟันอุปสรรคต่าง ๆ เพื่อให้ประสบความสำเร็จตามเป้าหมายที่คาดหวังไว้

2.6 Outcast Theme แก่นเรื่องเกี่ยวกับบุคคลที่แตกต่างจากคนอื่นในสังคม หรือ บุคคลที่สังคมไม่ยอมรับ ตัวละครหลักในเรื่องมักเป็นคนพิการ นักโทษ โสเภณี หรือเด็กกำพร้า ซึ่งเป็นบุคคลที่มีวิถีชีวิตต่างจากคนทั่วไป เนื้อเรื่องจะแสดงถึงวิถีชีวิตของบุคคลเหล่านี้ที่อยู่ในสังคม การแสดงออกต่อสังคม และสิ่งที่สังคมปฏิบัติต่อพวกเขา

3. ความขัดแย้ง (Conflict)

หมายถึง ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในการเล่าเรื่อง ซึ่งมักจะเป็นความขัดแย้งระหว่างตัวละคร หรือความปรารถนาและการกระทำที่ตรงข้ามกัน ความไม่ลงรอยในพฤติกรรม ความคิด การกระทำ ความต้องการ หรือความตั้งใจของตัวละคร ซึ่งความขัดแย้งจะสามารถแบ่งได้ดังนี้ (กาญจนา แก้วเทพ, 2553)

3.1 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ด้วยกัน หมายถึง ความขัดแย้งที่เกิดจากตัวละครสองฝ่ายไม่ลงรอยกัน ต่างฝ่ายต่างต่อต้านหรือทำร้ายกัน เช่น ความขัดแย้งของนางเอกและนางร้าย การแข่งขันของสองตระกูล เป็นต้น

3.2 ความขัดแย้งภายในจิตใจมนุษย์ หมายถึง ความขัดแย้งที่อยู่ภายในจิตใจของตัวละคร ตัวละคร จะมีความสับสนหรือลำบากใจที่เกิดจากการต้องตัดสินใจอะไรบางอย่างเช่น นางเอกรักพระเอกแต่ไม่กล้า แสดงความรักเพราะตนเองมีคนรักอยู่แล้ว หรือความขัดแย้งต่อสำนึก

3.3 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือกลุ่มคน หมายถึงความขัดแย้งกับสิ่งแวดล้อม รายล้อมตัวละคร เช่น ตัวละครเกิดในครอบครัวยากจน ทำให้ต้องดิ้นรนต่อสู้ให้ชีวิตดีขึ้น ไม่ว่าจะด้วยวิธีใดก็ตาม ความขัดแย้งดังกล่าวจะช่วยให้เรื่องราวมีสีสันน่าติดตาม ผู้ชมจะลุ้นว่าตัวละครจะดำเนินชีวิตอย่างไรต่อไปเพื่อให้ได้ชีวิตที่ดีที่ปรารถนา

3.4 ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับพลังภายนอก หมายถึง ความขัดแย้งเกี่ยวกับพลังธรรมชาติ หรือพลังเหนือธรรมชาติ ซึ่งสามารถพบได้ในการเล่าเรื่องบางแนวเรื่องเช่น เรื่องผี เรื่องหายนภัย หรือ เรื่องแนววิทยาศาสตร์

4. ตัวละคร (Character)

หมายถึง ผู้ที่กระทำเรื่องราวต่าง ๆ และได้รับผลจากการกระทำนั้น เป็นตัวดำเนินเรื่อง ที่ช่วยให้บทละครมีสีสันและชวนติดตาม ตัวละครที่ดีต้องมีพัฒนาการทั้งความคิด นิสัย และทัศนคติที่เปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้นอย่างสมเหตุสมผล

ริตา ผลิตผลการพิมพ์ (2556: 60) ได้กล่าวถึงความหมายเพิ่มเติมของตัวละครไว้ว่า เป็นขุมพลังที่ดึงดูดหัวใจ โลกในหนังจะเข้าสู่จิตใจของผู้ชมได้อย่างแท้จริงเมื่อบอกเล่าผ่านสายตาของตัวละครและเปิดประสบการณ์ร่วมกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งจะทำให้ส่งผลกระทบต่ออารมณ์ของผู้ชมในเมื่อมนุษย์ไม่ได้มีบุคลิกแบนราบด้านเดียว ตัวละครที่เป็นธรรมชาติและสมจริงเองก็ประกอบไปด้วยคุณสมบัติหลากหลายด้านเช่นกัน

ประเภทของตัวละคร (Type of character) สามารถจำแนกได้หลากหลายรูปแบบ ได้แก่

4.1.1 จำแนกตัวละครตามลักษณะนิสัยของตัวละคร สามารถแบ่งได้เป็น 2 ลักษณะคือ (Forster, 1927 อ้างถึงใน Fishelov, 1990)

- ตัวละครมิติเดียว (Flat Character) ได้แก่ตัวละครที่ไม่สลับซับซ้อน มีลักษณะนิสัยประจำตัวเพียงด้านเดียวจนเป็นลักษณะประจำตัว เช่นเป็นคนดี หรือคนเลวเพียงอย่างเดียว ซึ่งผู้ชมสามารถรับรู้และเจาะจงได้อย่างชัดเจนว่าเป็นตัวละครดีหรือร้าย

- ตัวละครหลายมิติ (Round Character) ได้แก่ตัวละครที่สลับซับซ้อน มีลักษณะนิสัยหลากหลายในตัวคนเดียวคล้ายกับคนในชีวิตจริง มีความคิด ความรู้สึก อารมณ์เหมือนปุถุชนทั่วไป มี รัก โลภ โกรธ หลง เป็นลักษณะตัวละครที่สามารถเจอได้ในชีวิตประจำวัน

4.1.2 จำแนกตัวละครตามบุคลิกภาพและพฤติกรรม โดยแบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ

- ตัวละครประเภทสถิต (Static Character) หมายถึงตัวละครที่พฤติกรรมและบุคลิกภาพไม่เปลี่ยนแปลง คงที่และคงเดิมตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง ไม่ว่าจะสถานการณ์หรือเหตุการณ์จะเปลี่ยนแปลงไปก็ตาม

- ตัวละครประเภทพลวัต (Dynamic Character) หมายถึง ตัวละครที่มีพฤติกรรมและบุคลิกภาพเปลี่ยนแปลงไปตามเหตุการณ์ สถานการณ์ สภาพแวดล้อม หรือประสบการณ์ที่เกิดขึ้น ตัวละครจะมีความสมจริงและคล้ายคลึงกับมนุษย์มากกว่าประเภทแรก

4.1.3 การจำแนกตัวละครตามแนวคิด Paradigmatic Structure (Propp, 1968)
โดยแบ่งเป็น พระเอก นางเอก ผู้ร้าย-นางร้าย ผู้ให้ ผู้นำสาร ผู้ช่วยเหลือ และ พระเอกจอมปลอม

5. ฉาก (Setting)

หมายถึง สถานที่เกิดเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเวลาที่กำหนดเอาไว้ ฉากมีความสำคัญที่บ่งบอกความหมายบางอย่างของเรื่อง และทำหน้าที่ถ่ายทอดเหตุการณ์ในการเล่าเรื่องให้ต่อเนื่อง นอกจากนี้แล้ว ฉากยังสะท้อนให้เห็นช่วงเวลาหรือบริบททางสังคมที่แวดล้อมตัวละคร ซึ่งช่วยส่งเสริมเหตุผลหรือพฤติกรรมของตัวละครไปด้วย

ฉากในเรื่องเล่าสามารถแบ่งได้ 5 ประเภท ดังนี้ (ธัญญา สังขพันธานนท์, 2539: 191-193)

- ฉากที่เป็นธรรมชาติ เช่น ธรรมชาติที่แวดล้อมตัวละคร หรือช่วงบรรยากาศของแต่ละวัน
- ฉากที่เป็นสิ่งประดิษฐ์ เช่น อาคารบ้านเรือน เครื่องใช้สอยในชีวิตประจำวัน
- ฉากที่เป็นช่วงเวลาหรือยุคสมัย เช่น เหตุการณ์เกิดในยุคสมัยใด หรือช่วงเวลาที่สุดคลั่งกับเนื้อเรื่อง

- ฉากที่เป็นการดำเนินชีวิตของตัวละคร เช่น แบบแผนการดำเนินชีวิตประจำวันของตัวละคร ชุมชน หรือท้องถิ่นที่ตัวละครอาศัย

- ฉากที่เป็นสภาพแวดล้อมเชิงนามธรรม เช่น ความเชื่อ ความคิดของคน ค่านิยม ธรรมเนียม ประเพณี

6. บทสนทนา (Dialogue)

หมายถึง การถ่ายทอดเรื่องราวและความคิดของผู้เล่าผ่านทางคำพูดของตัวละคร เป็นคำพูดที่ตัวละครใช้สื่อสารตอบโต้กัน บทสนทนามีความสำคัญมากในแง่ของการนำเสนอตัวละคร ดังนั้นการใช้คำพูดหรือวิธีการพูดของตัวละครจึงต้องสอดคล้องกับลักษณะตัวละครที่ได้ออกแบบไว้ นอกจากนี้แล้วยังต้องคำนึงถึงยุคสมัยหรือช่วงเวลาของเรื่องด้วยเช่นกัน

7. มุมมองในการเล่าเรื่อง (Point of view)

หมายถึง จุดยืนของผู้เล่าในการมองเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การเข้าใจในการกระทำของตัวละคร ผ่านสายตาของตัวละครหรือผู้เล่า จุดยืนของมุมมองในการเล่าเรื่องมีความสำคัญเพราะเป็นตัวแทนของผู้ชม ซึ่งสามารถดึงอารมณ์ความรู้สึกให้มีส่วนร่วมไปกับตัวละครด้วย

มุมมองในการเล่าเรื่องแบ่งได้เป็น 4 ประเภทคือ (Giannetti, 1998 อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553: 299-303)

7.1 ผู้เล่าเรื่องที่เป็นบุรุษที่หนึ่ง (The First-Person Narrator) เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่ตัวละครเอกเป็นผู้เล่าเอง มักใช้คำว่า “ผม” หรือ “ฉัน” ในชิ้นงาน จุดเด่นของผู้เล่าเรื่องแบบบุรุษที่หนึ่งคือสามารถนำเสนอข้อมูลได้อย่างใกล้ชิดชัดเจน บอกเล่าอารมณ์ความรู้สึกให้รับรู้ได้หมดจด แต่ข้อจำกัดคือ อาจจะมีอคติของผู้เล่าปนอยู่เพราะมองจากมุมมองเดียวเท่านั้น

7.2 ผู้เล่าเรื่องเป็นบุรุษที่สาม (The Third-Person Narrator) เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่ผู้เล่าไม่ใช่ตัวละครเอกมาเล่าถึงเหตุการณ์ที่พบเห็นหรือเกี่ยวข้อง จุดเด่นของผู้เล่าเรื่องแบบบุรุษที่สามคืออคติต่อเรื่องเล่ามีน้อย แต่ข้อจำกัดคือผู้เล่าไม่สามารถรู้ถึงความคิด อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเอก เป็นเพียงผู้ที่พบเห็นหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกับเรื่องที่เกิดขึ้นเท่านั้น

7.3 การเล่าเรื่องจากมุมมองที่เป็นกลาง (The Objective Narrator) เป็นวิธีการเล่าเรื่องจากมุมมองของคนนอกที่เห็นเหตุการณ์และเล่าอย่างเป็นกลาง ไม่มีการแสดงความคิดเห็นขึ้นนำใด ๆ แตกต่างจากมุมมองของบุคคลที่สามที่มีความเกี่ยวข้องในระดับหนึ่ง การเล่าจากมุมมองที่เป็นกลางจะเล่าตามที่เกิดขึ้นจริงโดยให้ผู้ชมเป็นคนตัดสินเอง จุดเด่นคือมีความเป็นกลางสูง แต่ข้อจำกัดคือผู้ชมจะไม่สามารถเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดในจิตใจของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง

7.4 การเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ (The Omniscient) เป็นวิธีการเล่าเรื่องที่รวมทั้งสามแบบแรกไว้ด้วยกัน มีลักษณะพิเศษคือสามารถรู้ได้ทุกอย่างแม้แต่ความคิด ความรู้สึก หรือจิตใจของตัวละคร รู้สถานการณ์ล่วงหน้าหรือย้อนหลังได้หมด ผู้เล่าจะอธิบายให้ผู้ชมได้รับรู้ซึ่งบางครั้งก็รู้มากหรือเร็วกว่าตัวละครด้วยซ้ำ

8. ตอนจบ (Ending)

หมายถึง การจบเรื่อง การปิดเรื่อง และเป็นบทสรุปของเรื่องราวที่ดำเนินมาทั้งหมดตั้งแต่ต้นจนจบ ตอนจบนั้นสามารถจบแบบผิดหวัง สมหวัง หรือจบแบบมีการติดตามต่อก็ได้

การเล่าเรื่องคือการนำเสนอเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามลำดับขั้นตอน โดยที่เหตุการณ์เหล่านั้นเชื่อมโยงสัมพันธ์กัน การเล่าเรื่องมีองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัว

ละคร บทสนทนา ฉาก มุมมองของผู้เล่า และตอนจบ ซึ่งมีความสัมพันธ์และร้อยเรียงเข้าด้วยกันเพื่อถ่ายทอดออกมาแก่ผู้รับสาร

ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเกี่ยวกับการเล่าเรื่อง โดยเลือกองค์ประกอบหลักที่สำคัญได้แก่ โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก บทสนทนา มุมมองในการเล่าเรื่อง และตอนจบมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์ เพื่อศึกษารูปแบบการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์เรื่อง Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. skate ซิม ซ่าส์

แนวคิดเรื่องการสร้างตัวละคร

วิธีการสร้างตัวละคร (Characterization) ตัวละครที่ถูกรังสรรค์นั้นสามารถสร้างได้จากหลากหลายวิธีการ ตัวตนของตัวละครที่ผู้ชมได้รู้จักนั้นเกิดจากการประกอบสร้างความหมายของตัวละครผ่านกระบวนการต่าง ๆ Boggs (2003, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2553 : 272-276) ได้ประมวลวิธีการสร้างตัวละครไว้หลากหลายวิธี ดังนี้

1. การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้เห็นภายนอก (Characterization by Appearance) เช่น ลักษณะกายภาพภายนอก เพศ วัย หน้าตา สีผม สีผิว เครื่องแต่งกาย ลักษณะการเคลื่อนไหวของตัวละคร ลักษณะการพูด อาชีพ บุคลิกภาพ หรือ กิริยาท่าทาง ที่แสดงออกมาสู่สายตาผู้ชม
2. การสร้างตัวละครผ่านบทสนทนา (Characterization through Dialogue) เป็นการให้ตัวละครเปิดเผยตัวตน ความคิด พิศนาคติของตนเองผ่านสิ่งที่เขาพูด รวมถึงรูปแบบการเน้นเสียง ระดับเสียง จังหวะในการพูด
3. การสร้างตัวละครผ่านผู้เล่า (Characterization through Narrator) เช่น ในนวนิยายที่ผู้เล่าเรื่องจะเป็นผู้พรรณาลักษณะของตัวละครให้ผู้อ่านและผู้ชมรับทราบ
4. การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก (Characterization through External Action) เป็นการแสดงการกระทำของตัวละครที่แนะนำให้ผู้รู้จักคุณลักษณะของตัวละครนั้นๆ เช่น เมื่อเปิดฉากแรก ผู้ชมเห็นตัวละครนางเอกเดินเตะโต๊ะเก้าอี้ ทำของพลัดตกตลอดเวลา
5. การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน (Characterization through Internal Action) คือการดึงการกระทำภายในของมนุษย์ออกมาใช้สร้างตัวละคร เช่น ความคิด ความลับ จินตนาการ ความปรารถนา ความฝัน ความทรงจำ ความกลัว เป็นต้น
6. การสร้างตัวละครผ่านปฏิกิริยาของตัวละครอื่น (Characterization through Reaction of Other Character) เป็นการให้ตัวละครอื่นๆพูดถึงตัวละครที่ต้องการแนะนำ โดยวิธีนี้จะทำให้ผู้ชมหรือผู้อ่านได้รู้จักตัวละครนั้นก่อนที่จะปรากฏตัว
7. การสร้างตัวละครโดยใช้ลักษณะตรงข้ามด้วยการสร้างตัวละครอื่นเทียบเคียง

(Characterization through Contrast) เป็นการเปรียบเทียบให้เห็นความแตกต่างที่ชัดเจนและโดดเด่นออกมา เช่น ตัวละครฝาแฝดที่หน้าตาเหมือนกัน แต่ลักษณะนิสัยแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง

8. การสร้างตัวละครโดยใช้ความเกินเลยหรือการทำซ้ำๆ (Characterization through Caricature and Leitmotif) เป็นการสร้างลักษณะที่ทำให้คนดูเข้าใจตัวละครได้ดีขึ้น วิธีการนำเสนอคืออาจจะสร้างลักษณะทางกายภาพให้เกินความเป็นจริง เช่น การออกแบบคาแรคเตอร์ตัวการ์ตูนล้อเลียนที่เรียกว่า Caricature ผู้วาดจะวาดลักษณะบางอย่างให้เกินจริงไปมากเช่น จมูกใหญ่กว่าปกติ วิธีการนี้ส่วนมากมักใช้ในการเล่าเรื่องตลก หรือละครประเภท Sit-Com

อีกวิธีหนึ่งคือ Leitmotif คือการสร้างวลี ประโยค การกระทำ ความคิดบางอย่างขึ้นมา แล้วให้ตัวละครพูดหรือกระทำซ้ำ ๆ จนกลายเป็นคำพูดติดปากตัวละคร เช่น ในเรื่อง Forrest Gump พระเอกมีคำพูดติดปากว่า “แต่ว่าในเรื่องนี้ก็มีแต่อยู่อย่างหนึ่ง”

9. การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ (Characterization through Choice of Name) เช่น การเลือกชื่อของตัวละครเอกหรือตัวละครอื่นๆ เพื่อสื่อถึงนัยยะที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง การตั้งชื่อตัวละครอาจจะสามารถบอกลักษณะนิสัยหรืออธิบายตัวละครได้

จากตัวอย่างและเทคนิคต่างๆของการสร้างตัวละครที่ยกมา แสดงให้เห็นว่า กระบวนการประกอบสร้างความหมาย สามารถกระทำผ่านองค์ประกอบย่อยของการเล่าเรื่องคือตัวละคร ได้อีกวิธีหนึ่ง

ลักษณะตัวละคร (Character's Archetypes)

คือลักษณะดั้งเดิมซึ่งเป็นพื้นฐานของการกระทำ บุคคล หรือการแสดงออกของมนุษย์ คาร์ล จุง (Carl Jung) นักจิตวิทยาที่มีแนวคิดว่า คนทุกคนมีภาพลักษณ์พื้นฐานที่ชัดเจนในลักษณะพฤติกรรมต่างๆ ซึ่งภาพลักษณ์หรือลักษณะตัวละครจะสามารถพบได้ในทุกคนในชีวิตประจำวัน ลักษณะตัวละครของ คาร์ลจุงมีหลากหลายรูปแบบ ซึ่ง Tillman (2011) ได้หยิบยกลักษณะที่สำคัญอย่างมากในการออกแบบตัวละครมาอธิบายว่า ส่วนใหญ่ตัวละครมักมี 6 รูปแบบคือ

1. The Hero หมายถึง ตัวละครที่มีความกล้าหาญ เสียสละ ทะเยอทะยาน และต้องการช่วยเหลือผู้อื่นโดยไม่หวังผลตอบแทน สละตนเองเพื่อส่วนรวม ซึ่งตัวละคร The Hero จะต้องมีการต่อสู้กับชั่วตรงข้ามคือ ศัตรูที่มีความชั่วร้าย ไร้ศีลธรรม
2. The Shadow หมายถึงตัวละครที่อยู่ชั่วตรงข้ามกับตัวเอกของเรื่อง ความเป็นสัตว์อยู่ในตัวมนุษย์ โหดเหี้ยม ลึกลับ เป็นปีศาจหรือมีความชั่วร้ายที่มนุษย์ไม่ต้องการ ตัวละครชนิดนี้จะเป็นด้านมืดของตัวละครที่มีสัญชาตญาณดิบ ให้ความรู้สึกในแง่ลบ ไร้กฎเกณฑ์ หรือไม่มีศีลธรรมในสังคม เป็นตัวละครที่สร้างขึ้นเพื่อต่อต้านหรือเป็นฝั่งตรงข้ามกับ The Hero และเป็นอุปสรรคที่ต้องถูกปราบ

3. The Fool หมายถึงตัวละครที่มีความสับสน สร้างความลำบากหรือพาตัวละครอื่นๆไปเจอสถานการณ์ยากลำบาก สร้างปัญหาที่ซับซ้อนให้ตัวละครอื่น หรือสร้างสถานการณ์ที่แสดงให้เห็นว่าตัวละครหลักแต่ละฝ่ายมีลักษณะนิสัยที่แท้จริงอย่างไร นอกจากนี้แล้วยังเป็นตัวละครรองที่เสริมสร้างความเด่นให้ตัวละครหลักเพื่อให้การเล่าเรื่องสมบูรณ์อีกด้วย
4. The Anima / Animus หมายถึง ตัวละครที่มีแรงดึงดูดหรือแรงปรารถนาทางเพศต่อตัวละครหลัก ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งลักษณะดึงดูดของผู้หญิงในสายตาผู้ชาย (Anima) หรือลักษณะดึงดูดของผู้ชายในตาสายตาผู้หญิง (Animus) ตัวละครประเภทนี้มักมีหน้าตาสวยงาม มีเสน่ห์ต่อเพศตรงข้ามและยังสื่อถึงการให้ความสนใจในเรื่องรักๆใคร่ๆซึ่งไม่ใช่เพียงแต่ดึงดูดตัวละครหลักเท่านั้น แต่ตัวละครลักษณะนี้มักดึงดูดความสนใจของคนดูด้วย
5. The mentor ตัวละครในกลุ่มนี้มักจะเป็นตัวละครชายแก่หรือหญิงแก่เนื่องจากวัฒนธรรมในทั่วไปมักเชื่อมโยงความรู้เข้ากับอายุ ตัวละครมักมีลักษณะเป็นผู้ปกครองหรือพ่อแม่ที่ให้คำสั่งสอน ชี้แนะแนวทางให้กับตัวละครหลัก
6. The Trickster หมายถึง ตัวละครที่ใช้เล่ห์เหลี่ยมหรือกลอุบายเพื่อผลประโยชน์ของตนเอง ผลักดันตัวละครอื่นให้เกิดการเปลี่ยนแปลง พยายามควบคุมจิตใจหรือปั่นหัวตัวละครอื่นให้เป็นไปตามที่ตนต้องการ ซึ่งตัวละครTrickster อาจจะเป็นคนดีหรือคนร้ายก็ได้ ตัวละครชนิดนี้อาจจะปั่นหัวตัวละครอื่นเพื่อประโยชน์ตนเอง และอาจจะทำให้เกิดความสงสัยเคลือบแคลงจนนำไปสู่การตัดสินใจผิดพลาดของตัวละครอื่น ๆ ได้

ในปัจจุบัน ลักษณะของตัวละครเหล่านี้มีอยู่ในละคร ภาพยนตร์ หรือเรื่องเล่าในแทบทุกเรื่อง ซึ่งตัวละครในเรื่องอาจจะไม่ได้เกิดจากลักษณะของตัวละครลักษณะเดียว แต่มีการผสมผสานลักษณะของตัวละครตั้งแต่ 2 แบบขึ้นไปก็เป็นได้ โดยเฉพาะตัวร้ายที่อาจจะมีลักษณะของ The Shadow กับ The Trickster รวมอยู่ในตัวเดียว

เรื่องราวของตัวละคร (Character's story)

ในการสร้างตัวละครนั้น เรื่องราวของตัวละครถือว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ตัวละครนั้นมีชีวิตขึ้นมา ยิ่งตัวละครที่ซับซ้อนเหมือนมนุษย์ในชีวิตจริงเท่าไรก็ยิ่งทำให้ตัวละครนั้นมีความ 'สมจริง' มากยิ่งขึ้น ในการออกแบบตัวละครจำเป็นต้องสร้างรายละเอียดให้ตัวละครมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ เนื่องจากจะทำให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงตัวละครนั้นๆและมีความรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร โดยทั่วไปของมนุษย์แล้วมีความซับซ้อนทั้งภายในและภายนอก การสร้างตัวละครที่สมจริงสำหรับผู้ชมคือการสร้างความเป็นมนุษย์ในตัวละคร ซึ่งความเป็นมนุษย์นั้นจะมีความซับซ้อนทั้งภายในและภายนอก ความซับซ้อนภายในคือเรื่องของอารมณ์ความคิด ความรู้สึกในภายในจิตใจ ส่วนความซับซ้อน

ภายนอกคือการใช้ปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่นๆ การวางตัวในสังคมและสิ่งแวดล้อม ดังนั้นการสร้างและออกแบบตัวละครให้น่าสนใจและมีมิติ ผู้สร้างจึงจำเป็นต้องใส่ความเป็นเหตุเป็นผลให้ผู้ชมเชื่อในพฤติกรรมและการกระทำของตัวละครผสมผสานไปกับเนื้อเรื่องได้อย่างกลมกลืน (Field, 1998 ; รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548) โดยงานวิจัยชิ้นนี้ผู้จัดทำแบ่งแนวคิดการสร้างตัวละครไว้ 2 ประการดังนี้

1. เบื้องหลังตัวละคร (Character's background)

เบื้องหลังตัวละคร คือประวัติหรือปูมหลังของตัวละครตั้งแต่มีชีวิตขึ้นมา จนถึงจุดเริ่มต้นของเรื่องราวที่เกิดขึ้น ภูมิหลังของตัวละครมีความสำคัญต่อการแสดงออกของตัวละคร ทั้งด้านบุคลิกภาพและอารมณ์ เรื่องราวเหล่านี้ จะเป็นการปูเรื่องเพื่ออธิบายให้ผู้ชมได้ทราบถึงแรงจูงใจในการกระทำของตัวละคร หรือเหตุการณ์ในอดีตที่ส่งผลต่อการกระทำของตัวละคร เบื้องหลังของตัวละครประกอบด้วย 3 ส่วนสำคัญคือ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548)

ประวัติส่วนตัวของตัวละคร (Character's Biography)

เป็นองค์ประกอบที่เชื่อมโยงเรื่องราวกับตัวละครเข้าด้วยกัน เพื่อสร้างความหมายที่น่าสนใจ หรือน่าติดตามรวมทั้งให้ผู้ชมได้รู้สึกร่วมไปกับตัวละคร การเขียนประวัติส่วนตัวของตัวละคร ทำให้ผู้เขียนสามารถกำหนดลักษณะและบุคลิกของตัวละครได้อย่างชัดเจน ซึ่งประวัติส่วนตัวของตัวละครสามารถแบ่งได้เป็นหลายส่วนประกอบดังนี้ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548)

- ชื่อ (Name) การตั้งชื่อของตัวละครควรตั้งให้เหมาะสมกับลักษณะโดยรวมของตัวละครตัวนั้น รวมถึงต้องสอดคล้องกับแนวเรื่อง สถานที่ และเวลา
- ลักษณะทางกายภาพ (Physical Type) คือลักษณะภายนอกของตัวละคร เช่น เพศ น้ำหนัก ส่วนสูง รูปร่างหน้าตา หรือดำหนิและรอยแผลเป็นที่สามารถมองเห็นได้ ซึ่งแต่ละส่วนประกอบย่อมมีเรื่องราวที่จะบอกเล่า นอกจากนี้รายละเอียดของลักษณะทางกายภาพยังสามารถสร้างเสน่ห์ดึงดูด (Charisma) ให้กับตัวละครได้เช่นกัน
- ลักษณะนิสัย (Personality Type) การสร้างตัวละครที่มีมิติจำเป็นต้องมีลักษณะนิสัยที่เด่นชัด เพื่อให้เข้าใจในความสัมพันธ์และความแตกต่างระหว่างตัวละคร
- ลักษณะทางสังคม (Social Background) คือความสัมพันธ์ของตัวละครกับคนในครอบครัว เพื่อนร่วมงาน เพื่อนบ้าน สิ่งแวดล้อมหรือที่อยู่อาศัย รวมไปถึงความเชื่อทางศาสนาและการศึกษา สิ่งเหล่านี้ล้วนมีผลต่อการแสดงความคิดเห็นของตัวละคร อคติ หรือความกลัว รวมไปถึงบทสนทนาที่ใช้ ของตัวละครก็สามารถบอกผู้ชมได้ว่า ตัวละครดังกล่าวมีลักษณะทางสังคมเช่นไร

มุมมองหรือความเชื่อของตัวละคร (Character's Point of view)

คือวิธีการมองโลกของตัวละคร ตัวละครที่ดีมักมีมุมมองที่แสดงออกของตนเองอย่างชัดเจน มุมมองหรือความเชื่อของตัวละครไม่จำเป็นต้องถูกหรือผิด แต่เป็นการรับรู้ การกระทำ ความคิด หรือ จุดยืนที่ตัวละครตัวนั้นเชื่อมั่น ตัวละครที่ต่างกันอาจจะมีมุมมองที่ต่างกันได้ ความเชื่อของตัวละครที่ต่างกันเกิดจากการสั่งสมความคิด ประสบการณ์ ความรู้สึกหรือความทรงจำ ซึ่งความเชื่อหรือจุดยืนที่ต่างกันนั้นเองจะนำไปสู่ความขัดแย้งระหว่างตัวละคร

ทัศนคติของตัวละคร

คือความคิดเห็นการตีคุณค่าของสิ่งต่าง ๆ รอบตัวหรือค่านิยมส่วนบุคคลของตัวละคร การรู้ทัศนคติของตัวละครทำให้สามารถเพิ่มมิติให้มากขึ้น ซึ่งถือว่าเป็นการเปิดเผยให้เห็นความเชื่อ ความคิด ทัศนคติ สามารถเป็นนิสัยหรือความคิดได้ทั้งทางบวกและทางลบ เช่น อ่อนต่อโลก ชอบวิพากษ์วิจารณ์

2. เบื้องหน้าตัวละคร (Character's Foreground)

เบื้องหน้าของตัวละคร (Foreground) หรือชีวิตภายนอกของตัวละคร คือเรื่องราวในปัจจุบันที่ตัวละครกำลังเผชิญอยู่ และผู้ชมสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน โดยเบื้องหน้านั้นไม่จำเป็นต้องเปิดเผยเรื่องราวของตัวละครทั้งหมด แต่ต้องแสดงให้เห็นมากพอที่จะดึงดูดผู้ชมให้อยากรับรู้เรื่องราวของตัวละครนั้น ๆ องค์ประกอบของเบื้องหน้าตัวละครมี 7 ส่วนด้วยกันคือ (รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม, 2548)

อาชีพ

ตัวละครมีอาชีพหรือทำมาหากินเลี้ยงตัวเองอย่างไร ทำงานในสถานที่ไหน เช่น หมอ คนงาน นายความ นักร้องคาเฟ่ เจ้าของกิจการ คนจรจัด นักวิทยาศาสตร์ แม่ค้า หมอนวด ถ้าตัวละครนั้นทำงานอยู่ในบริษัท จะอยู่ในตำแหน่งอะไร มีความสัมพันธ์กับเพื่อนร่วมงานเป็นอย่างไร เข้ากันได้ดี ให้ความร่วมมือกันทำงาน หรือขัดแย้งอิจฉาริษยาไม่ชอบหน้ากัน ตัวละครมีสังคมหลังเลิกงานอย่างไร มีความสัมพันธ์ที่ดีกับเจ้านายหรือไม่ ซึ่งรายละเอียดเหล่านี้จะสามารถเปิดเผยให้เห็นความสัมพันธ์ของตัวละคร ซึ่งเท่ากับว่าได้สร้างมุมมองที่เป็นส่วนตัวของตัวละครนั้นได้

สถานภาพ

ตัวละครหลักอยู่ในสถานภาพอย่างไร เช่น โสด อยู่คนเดียว แต่งงานอย่างเป็นทางการเป็นเรื่องราว อยู่กินกันโดยไม่ได้แต่งงาน เป็นม่าย หย่าร้าง ถ้าตัวละครแต่งงาน แต่งกับใคร แต่งมานานเท่าไร มีความสัมพันธ์กับคู่สมรสอย่างไร สถานภาพในสังคมเป็นอย่างไร ชอบเข้าสังคมหรือเป็นคนเก็บตัว มี

เพื่อนหรือไม่มี ชีวิตการแต่งงานมั่นคงหรือกำลังสั่นคลอน กำลังไปมีความสัมพันธ์กับคนอื่น เป็นคู่หรือซื่อสัตย์ต่อกัน ถ้าโสดมีสภาพชีวิตเป็นอย่างไร อยู่คนเดียวตามปกติหรือใช้ชีวิตเสเพล

ชีวิตส่วนตัว

ในชีวิตประจำวัน กิจกรรมยามว่างหรือยามที่อยู่คนเดียวของตัวละครเป็นอย่างไร เช่น ดูโทรทัศน์ เขียนหนังสือ อ่านหนังสือ เล่นกีฬาออกกำลังกาย ปลูกต้นไม้ ชอบเลี้ยงสัตว์หรือมีสัตว์เลี้ยงอะไร งานอดิเรกคืออะไร ชีวิตส่วนตัวจะเป็นชีวิตของตัวละครในยามเมื่ออยู่คนเดียว ซึ่งจะแสดงให้เห็นมิติความลึกของตัวละครได้มากขึ้น

ความต้องการของตัวละคร

ความต้องการของตัวละครเป็นแรงกระตุ้นที่ทำให้ตัวละครมีความรู้สึก อยากได้ อยากมี อยากเป็น หรืออยากประสบความสำเร็จ สิ่งเหล่านี้จะเป็นแรงผลักดันให้ตัวละครกระทำการต่างๆ เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ ความต้องการเหล่านี้จะกระตุ้นตัวละครออกมาเป็นการกระทำ ซึ่งต้องผ่านความขัดแย้งหรืออุปสรรคเพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินได้ต่อ ในบางครั้งความต้องการของตัวละครก็มีความซับซ้อนหลายระดับ

ความขัดแย้ง

ความขัดแย้งเป็นส่วนสำคัญของบทละคร เป็นการกำหนดความต้องการหรือเป้าหมายอย่างใดอย่างหนึ่งให้กับตัวละคร และสร้างอุปสรรคเพื่อให้ตัวละครนั้นแก้ปัญหาหรือมุนานะจนบรรลุเป้าหมาย ความขัดแย้งคือการต่อสู้ระหว่างข้อขัดแย้ง ซึ่งความขัดแย้งนั้นอาจจะกระทบต่ออารมณ์ความรู้สึกภายในหรือเป็นสิ่งที่ทำลายต่อภายนอก ความขัดแย้งระหว่างตัวละครแบ่งได้ 3 แบบคือ

- ความขัดแย้งระหว่างบุคคล ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับตัวละครอื่นซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งศัตรู เพื่อน พ่อแม่สังคม ซึ่งจะมีผลกระทบที่เกิดจากความขัดแย้งนั้น ที่ทำให้ตัวละครต้องการเอาชนะอุปสรรค
- ความขัดแย้งภายในจิตใจ คือการที่ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับตนเอง เช่นในสถานการณ์ที่ตัวละครกำลังอยากได้เงิน และพบเจอกับคนร้ายที่กำลังหมดสติ ตัวละครมีความคิดที่จะปลดทรัพย์สินแล้วหนีไปหรือจะช่วยพาส่งโรงพยาบาล เป็นการสร้างสถานการณ์ให้ตัวละครต้องเลือกซึ่งเป็นความขัดแย้งภายในจิตใจระหว่างความโลภและมนุษยธรรม
- ความขัดแย้งระหว่างคนกับสังคม คือการที่ตัวละครต้องเผชิญหน้ากับความขัดแย้งเกี่ยวกับกรอบของสังคม หรือตัวละครต้องเผชิญกับคนที่เลวร้าย ผู้มีอิทธิพล หรือมีอำนาจที่ไม่เป็นธรรม

การบรรลุเป้าหมายของตัวละคร

เป้าหมายนั้นถูกสร้างขึ้นเพื่อบอกทิศทางความเคลื่อนไหวในสิ่งที่ตัวละครต้องการ ในบางครั้งผู้สร้างมักใช้วิธีการเพิ่มความต้องการของตัวละครเพื่อให้มีการกระทำหรือวิธีที่จะนำไปสู่จุดมุ่งหมายได้หลากหลายและยากยิ่งขึ้น ซึ่งความต้องการดังกล่าวอาจจะก่อให้เกิดความขัดแย้งหรือปัญหาภายในใจของตัวละคร และทำให้ผู้ชมเกิดอารมณ์ร่วมไปกับตัวละครจนรู้สึกอยากติดตามต่อว่าจะสามารถฝ่าฟันอุปสรรคได้อย่างไร และนับว่าเป็นการสร้างมิติของตัวละครให้มากขึ้นเช่นกัน การที่ตัวละครสามารถแก้ไขปัญหหรือบรรลุเป้าหมายได้นั้น จะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อปัญหภายในและภายนอกได้รับการแก้ไข

การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร

ธรรมชาติของมนุษย์คือการเปลี่ยนแปลง เช่นเดียวกับตัวละคร ตั้งแต่เริ่มเรื่องจนถึงตอนจบนั้น ตัวละครมีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร ซึ่งหากเป็นตัวละครที่ดีจะต้องมีการเปลี่ยนแปลงหลังผ่านเหตุการณ์หรือเรื่องราวต่างๆ หรือมีความเปลี่ยนแปลงภายในตัวเองตามแต่สถานการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งกว่าการเปลี่ยนแปลงจะเกิดขึ้นตัวละครอาจจะต้องผ่านวิกฤตหรือความขัดแย้งหลายครั้ง และอาจจะส่งผลให้มีการเปลี่ยนทัศนคติของชีวิตด้วย การเห็นการเปลี่ยนแปลงนั้น จะทำให้ผู้ชมเชื่อในการตัดสินใจและการกระทำของตัวละคร

การสร้างตัวละครเกิดจากปัจจัยที่หลากหลายทั้งลักษณะภายนอก ลักษณะภายใน การนำเสนอตัวละคร ฯลฯ ซึ่งทำให้ดึงดูดและสร้างความสนใจแก่ผู้รับสาร ยิ่งตัวละครมีลักษณะสมจริงและมีความเป็นมนุษย์มากเท่าไร ก็ยิ่งทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมไปกับตัวละครได้มากเท่านั้น การสร้างความเป็นมนุษย์ให้ตัวละครจึงต้องมีการออกแบบและให้รายละเอียดกับตัวละครนั้นๆ รวมถึงเหตุผลที่จะทำให้ผู้ชมเชื่อในการกระทำของตัวละคร เช่น ประวัติตัวละคร ความคิด พื้นฐานการใช้ชีวิต ความต้องการ การเปลี่ยนแปลงของตัวละคร ฯลฯ

ผู้วิจัยจะนำแนวคิดเกี่ยวกับการสร้างตัวละคร โดยใช้การสร้างสรรค์ตัวละคร และลักษณะตัวละครเป็นกรอบในการวิเคราะห์ เพื่อศึกษารูปแบบการสร้างตัวละครของละครโทรทัศน์เรื่อง Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกขนไก่ และ S.O.S. skate ซิม ซ่าส์ ซึ่งจะวิเคราะห์ตัวละครหลักและตัวละครแวดล้อมอื่น ๆ

แนวคิดเรื่องกระบวนการผลิตละครโทรทัศน์

สำหรับการผลิตละครโทรทัศน์เรื่องหนึ่งนั้น จะมีกระบวนการขั้นตอนที่หลากหลายและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ เช่น ฝ่ายเขียนบท ฝ่ายผลิตและทีมงานต่างๆประกอบเข้าด้วยกัน งบผลิต (2531) และ ประชัย จิตรปัญญา (2550) นักวิชาการผู้เชี่ยวชาญได้อธิบายและแบ่งกระบวนการผลิตออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ไว้หลากหลายรูปแบบ ซึ่งจากการสรุปจะสามารถแบ่งขั้นตอนกระบวนการผลิตเป็น 5 ขั้นตอนใหญ่ ๆ ดังนี้

ขั้นตอนการวางแผน (planning)

เป็นขั้นตอนที่ ผู้ผลิตต้องวางแผนโครงการผลิตรายการหรือละครโทรทัศน์ เพื่อใช้ในการนำเสนอต่อสถานีโทรทัศน์และสปอนเซอร์ รวมทั้งนายทุนอื่นๆ โดยจะต้องกำหนดเรื่องราวเนื้อหาที่ต้องการผลิต งบประมาณค่าใช้จ่าย โดยในขั้นตอนการวางแผนจากยึดหลัก 5W +2H คือ

Who คือ กลุ่มผู้ชมเป้าหมายคือใคร รายการตอบสนองกับคนกลุ่มไหน

Why คือ วัตถุประสงค์ในการผลิตรายการ

What คือ ละครหรือรายการประเภทไหน เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับอะไร

Where คือ สถานที่ในการถ่ายทำรายการ (ทั้งในสตูดิโอและนอกสถานที่) ออกอากาศ

ช่องทางไหน ติดต่อที่ไหน

When คือ กำหนดในการเริ่มผลิต ตารางออกอากาศ และระยะเวลาที่ใช้ในการผลิต

How คือ กำหนดรายละเอียดในการผลิตว่าจะผลิตรายการอย่างไร

How much คือ งบประมาณที่ใช้ในการผลิต ตั้งแต่ ค่าบทรูปภาพ ค่าใช้จ่ายสำหรับบุคคลที่เกี่ยวข้องเช่น นักเขียนบท ผู้กำกับ นักแสดง ฯลฯ ตลอดจนค่าใช้จ่ายเกี่ยวกับอุปกรณ์ในการถ่ายทำและอุปกรณ์ประกอบฉาก

ขั้นเตรียมการ (pre-production)

เป็นขั้นตอนของการเตรียมความพร้อมในด้านต่างๆ ก่อนจะเริ่มมีการถ่ายทำจริง เช่น การเขียนบทละครโทรทัศน์ (เขียนจากบทประพันธ์หรือคิดขึ้นมาเอง) การคัดเลือกนักแสดง การวางแผนการถ่ายทำจริงของแต่ละฝ่ายงาน โดยทีมงานจะแบ่งงานรับผิดชอบในส่วนของแต่ละฝ่ายเช่น การจัดคิวถ่ายทำ ติดต่อประสานงาน หาโลเคชั่น เครื่องแต่งกาย ฝ่ายแสงเสียง และอื่นๆที่เกี่ยวข้อง

ขั้นการถ่ายทำ (production)

เป็นขั้นตอนระหว่างการทำถ่ายทำ คือ การบันทึกภาพลงเทปโทรทัศน์ไปตามคิวการถ่ายทำที่ผู้กำกับกำหนด โดยทุกฝ่ายจะมีหน้าที่ที่กำหนดให้และประสานงานกันให้การถ่ายทำออกมาสมบูรณ์แบบที่สุดเท่าที่จะทำได้ และแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นอย่างสุววิสัย

ขั้นหลังการถ่ายทำ (post-production)

เมื่อการถ่ายทำเสร็จสิ้นจะถึงขั้นตอนที่นำเทปการถ่ายทำไปสู่ฝ่ายตัดต่อ ซึ่งผู้ตัดต่อจะเรียบเรียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นให้เป็นไปตามบทโทรทัศน์ที่วางเอาไว้ เนื่องจากในการถ่ายทำละครโทรทัศน์ส่วนใหญ่จะเป็นการถ่ายแบบเจาะตามสถานที่ ไม่ได้เป็นการถ่ายเรียงไปตามบทละคร ผู้ตัดต่อจึงมีหน้าที่จัดเรียงให้ต่อเนื่อง คัดกรองตัดต่อเนื้อหาให้เหมาะสม นอกจากนี้แล้วยังมีการลงเสียงและเพลงประกอบ หรือใช้เทคนิคพิเศษอื่น ๆ เพื่อความสมบูรณ์และสมจริงตามเนื้อเรื่อง

ขั้นการประเมินผลรายการ (evaluation)

ขั้นตอนนี้จะเกิดขึ้นหลังละครออกอากาศ ผู้ผลิตจะติดตามและประเมินผลงานของตน ซึ่งส่วนใหญ่แล้วจะประเมินจากเรตติ้ง (Rating) หรือผลการสำรวจจำนวนผู้ชมโทรทัศน์ต่อละครเรื่องดังกล่าวว่ามีมากน้อยเพียงใด เพื่อให้ได้ข้อสรุปในการสร้างและนำเสนอละครเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

จากแนวคิดกระบวนการผลิตละครโทรทัศน์นี้ ผู้วิจัยจะนำไปใช้เพื่อศึกษาและเชื่อมโยงกับการสร้างตัวละคร โดยจะดูว่าในการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะนั้น ขึ้นอยู่กับกลุ่มบุคคลหรือขั้นตอนใดในการผลิตละครทั้งสองเรื่อง

แนวคิดเรื่องการแสดงและนักแสดง

ในละครโทรทัศน์สิ่งหนึ่งที่สำคัญและเป็นสิ่งที่ขาดไปไม่ได้คือ นักแสดงผู้รับบทบาทเป็นตัวละคร ซึ่งถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึก ความคิด การกระทำ รวมถึงเรื่องราวต่างๆ ที่ดำเนินตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง การที่จะทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับละครนั้น นักแสดงและการแสดงจึงเป็นส่วนสำคัญที่จะกระตุ้นความรู้สึก นักแสดงและการแสดงเป็นความเกี่ยวเนื่องเชื่อมโยงกัน นักแสดงที่เล่นได้เข้าถึงบทบาทและนำเสนอตัวละครผ่านการแสดงได้ดี ก็ยิ่งทำให้ผู้ชมชื่นชอบและต้องการจะติดตามชมละครต่อเพื่ออยากรู้ว่าสุดท้ายแล้วบทสรุปของตัวละครนั้นจะเป็นเช่นไร

นิยามของการแสดงและนักแสดงนั้น มีผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำนิยามไว้หลากหลายดังนี้

อริสโตเติล นักปราชญ์ชาวกรีก (อ้างถึงใน บรรจง โกศัลวัฒน์, 2545) ได้กล่าวไว้ว่า ศิลปะการแสดงคือการเลียนแบบธรรมชาติ

ลีโอ ตอลสตอย (อ้างถึงใน บรรจง โกศัลวัฒน์, 2545) นิยามความหมายของศิลปะการแสดงไว้ว่า เป็นการสื่อสารระหว่างมนุษย์ ด้วยการใช้คำพูดถ่ายทอดความคิด และศิลปะของการแสดงออกทางอารมณ์ความรู้สึก

Edward Wright (อ้างถึงใน นพมาศ ศิริกายะ, 2525) ได้ให้คำนิยามของการแสดงไว้ว่า การแสดง คือ ศิลปะของการทิ้งบุคลิกของตัวเอง แล้วนำบุคลิกความรู้สึกของตัวละครมาสวมใส่ และทำให้

การสวมใส่นั้นดูเป็นจริงจังสำหรับผู้ชม นักแสดงคือศิลปินที่ใช้ตัวเองเป็นอุปกรณ์ ใช้สติปัญญา ความทรงจำด้านอารมณ์ ประสบการณ์ ปรับสภาพตัวเองเข้าสู่ลักษณะของตัวละครที่ถูกสร้างสรรค์ขึ้น และถ่ายทอดออกมาสู่ผู้ชม

จากการประมวลผลคำนิยามสามารถสรุปใจความได้ว่า การแสดงคือการถ่ายทอด และสื่อสารระหว่างมนุษย์ ซึ่งเป็นผลิตภัณฑ์ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ โดยมีนักแสดงเป็นผู้ถ่ายทอด บอกเล่าเรื่องราวมายังผู้ชม

การคัดเลือกนักแสดง

นักแสดงคือตัวแทนในการเล่าเรื่องราวไปสู่ผู้ชมโดยตรง การคัดเลือกนักแสดงโดยเฉพาะตัวละครสำคัญหรือตัวละครหลักเป็นเรื่องสำคัญมาก เพราะจะส่งผลกระทบต่อความนิยมและความสนุกสนานของละครที่จะผลิต ในการคัดเลือกนักแสดงที่จะมาสวมบทบาทในตัวละครต่าง ๆ โดยปกติแล้วผู้กำกับมักเป็นผู้คัดเลือกนักแสดงที่เป็นตัวละครหลัก แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าผู้บริหารสถานีโทรทัศน์ก็มีส่วนสำคัญในการคัดเลือกนักแสดงเช่นกัน เนื่องจากทางสถานีโทรทัศน์มักจะมีดารานักแสดงในสังกัดของตนเอง ดังนั้นส่วนใหญ่แล้ว การคัดเลือกจึงต้องเป็นการตัดสินใจร่วมระหว่างผู้กำกับและผู้บริหารเสมอ การคัดเลือกนักแสดงมีปัจจัยที่ต้องคำนึงถึงดังนี้ (วิทยากร ท่อแก้ว และคณะ, 2549)

1. ตัวละคร (Character)

ผู้กำกับและผู้เกี่ยวข้องจะต้องตีความตัวละครจากบทละคร โดยพิจารณาถึงลักษณะบุคลิก ปุ่มหลัง รวมทั้งยังต้องมองภาพในจินตนาการว่าตัวละครดังกล่าวจะมีลักษณะอย่างไร จากนั้นจึงนำมาเทียบกับนักแสดงที่อยู่ในวงการว่าเหมาะกับคนใด หากไม่มีนักแสดงที่เหมาะสมก็อาจสร้างนักแสดงหน้าใหม่ขึ้นมารับบทนั้นก็ไม่ได้

2. ความสามารถทางการแสดง (Performance)

การที่นักแสดงจะสวมบทบาทตัวละครตัวใดให้ออกมาสมจริง และทำให้ผู้ชมเชื่อว่าเป็นความจริงนั้นเป็นเรื่องที่ค่อนข้างยาก ซึ่งการจะทำให้ผู้ชมเชื่อนั้นขึ้นอยู่กับความสามารถทางการแสดงของนักแสดง โดยอาจได้รับมาจากการเรียนและฝึกฝนการแสดงมาก่อน หรือพรสวรรค์ที่เป็นทุนเดิม

3. ความมีชื่อเสียง (Famous)

ความมีชื่อเสียงของนักแสดง จะเปิดโอกาสให้ผู้ชมรู้จักตัวละครที่แสดงได้เร็วขึ้น เพราะผู้ชมรู้จักนักแสดงคนนั้นอยู่แล้ว ซึ่งความมีชื่อเสียงจะมีโอกาสทำให้ละครได้รับความนิยมตามไปด้วย

4. ความนิยม (Popularity)

ความนิยมในตัวนักแสดงในความรู้สึกของผู้ชมนั้นจะเกิดขึ้นและคงอยู่ในช่วงเวลาหนึ่งซึ่งมีโอกาสจะเสื่อมความนิยมได้และเป็นผลทำให้ผู้ชมไม่คอยสนใจ หรือ ผู้ชมอาจจะเบื่อในการรับบทซ้ำ

เดิมของนักแสดง หรือจำบทบาทการแสดงได้จนหมดจนไม่มีความรู้สึกตื่นเต้นให้อยากดูละครต่อ ดังนั้นความนิยมของนักแสดงก็มีส่วนสำคัญต่อการตัดสินใจคัดเลือกนักแสดงเช่นกัน

5. ต้นสังกัด (Company)

นักแสดงที่มีชื่อเสียงมักมีสังกัดกับสถานีโทรทัศน์ หรือค่ายบริษัทผู้ผลิตค่ายใดค่ายหนึ่งซึ่งจะทำให้ไม่สามารถไปเล่นละครข้ามช่องได้เพราะติดสัญญาของช่องโทรทัศน์นั้นๆ

จากที่กล่าวมาเป็นการคัดเลือกนักแสดงที่มีเรื่องของการตลาดเข้ามาเกี่ยวข้อง อย่างไรก็ตามการคัดเลือกนักแสดงยังมีปัจจัยอื่นๆนอกเหนือจากการตลาดเข้ามาเกี่ยวข้อง ซึ่งการคัดเลือกแบบนี้ผู้กำกับมักจะเป็นผู้คัดเลือกโดยดูจากความเหมาะสมในหลาย ๆ ด้านมากกว่าคำนึงถึงเหตุผลของการตลาด การคัดเลือกนักแสดงแบบนี้สามารถแบ่งออกได้เป็น 3 วิธีคือ (กนกพันธ์ จินตนาติก, 2546)

1. การเลือกตามบุคลิกตัวละคร (Type casting)

การคัดเลือกตามบุคลิกตัวละคร จะช่วยให้ผู้กำกับหานักแสดงที่เหมาะสมกับบทบาทได้ การคัดเลือกแบบนี้นักแสดงที่มีบุคลิกที่เหมาะสมกับบทบาท จะถูกเรียกเข้ามาเพื่อคัดเลือก วิธีนี้เป็นวิธีที่ได้รับความนิยมสูงจากคณะละคร โดยเฉพาะละครเวที

2. การคัดเลือกที่แตกต่างจากบุคลิก (Anti-type casting)

คือการที่นักแสดงเข้ามาทำการคัดเลือก ในบทบาทที่แตกต่างจากธรรมชาติของเขาโดยสิ้นเชิง ทั้งในแง่ของบุคลิก พฤติกรรม หรือภูมิหลัง ซึ่งเป็นวิธีการที่ค่อนข้างเสี่ยงในการคัดเลือกนักแสดง ซึ่งผู้กำกับจะต้องมีความเข้าใจจิตใจมนุษย์อย่างลึกซึ้ง

3. การคัดเลือกที่ความสามารถ (Casting by ability)

การคัดเลือกโดยความสามารถนั้น มีความเป็นไปได้ว่าอาจจะได้นักแสดงที่มีลักษณะไม่ตรงตามบุคลิกตัวละคร และผู้กำกับอาจจะคัดนักแสดงที่มีความสามารถมากที่สุดโดยไม่ได้คำนึงถึงความเหมาะสมของบทบาท การคัดเลือกที่ความสามารถนั้นมักจะใช้ทักษะทางด้านการร้องเพลง การเต้น หรือการแสดงสด มาเป็นการทดสอบผู้เข้ารับการคัดเลือก

นักแสดงที่ทีมงานต้องคัดเลือกนั้นจะแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ

- กลุ่มนักแสดงหลัก (Main characters) หมายถึงนักแสดงที่รับบทเป็นตัวละครหลักเช่น พระเอก นางเอก หรือผู้ร้าย
- กลุ่มนักแสดงรอง (Minor characters) หมายถึงนักแสดงที่รับบทตัวละครรอง เช่น ผู้ช่วยพระเอก ผู้ช่วยนางเอก เพื่อน หรือคนในครอบครัว เป็นต้น
- กลุ่มนักแสดงประกอบ (Extra) หมายถึงนักแสดงที่รับบทที่มีความสำคัญน้อย โดยสามารถแบ่งได้เป็น 2 กลุ่มย่อยคือ นักแสดงประกอบที่มีบทบาท เช่น ยาม แม่บ้าน

คนใช้ คนในสำนักงาน ซึ่งตัวละครเหล่านี้มีความสำคัญพอสมควร โดยจะมีบทบาทหรือ บทสนทนาที่สามารถสร้างอารมณ์ของละครได้ และนักแสดงประกอบที่ไม่มีบทบาท เช่น คนเดินผ่านฉาก แม่ค้าในตลาด คนที่เดินในท้องถนน ซึ่งส่วนใหญ่มักจะไม่มียุทธ

การเข้าสู่บทบาทการแสดง

การเข้าสู่บทบาทการแสดงหมายถึง การที่นักแสดงได้ค้นพบวิธีการเข้าถึงบทบาทในตัวละครที่ได้รับซึ่งเหมาะสมกับตัวเอง และใช้การแสดงถ่ายทอดเรื่องราวความรู้สึก อารมณ์ ของตัวละคร สื่อสารไปสู่ผู้ชมได้อย่างที่ต้องการ นักแสดงแต่ละคนต่างมีเทคนิคการเข้าสู่บทบาทการแสดงที่ต่างกัน เพื่อจะดึงตัวตนของตัวละครออกมาให้ตรงกับความรู้สึกของตัวนักแสดงเองและผู้กำกับมากที่สุด หลักการของการเข้าสู่บทบาทการแสดงที่สำคัญมี 2 วิธีด้วยกันคือ การเข้าสู่บทบาทโดยใช้การแสดงจากภายนอก และการเข้าสู่บทบาทโดยใช้การแสดงจากภายใน

1. การเข้าสู่บทบาทโดยใช้การแสดงจากภายนอก

ตามทฤษฎีเกี่ยวกับอารมณ์ของ เจมส์-แลง (The James-Lange theory) ได้กล่าวไว้ว่า อารมณ์เกิดจากการกระทำทางร่างกายภายนอกเข้าไปผลักดันความรู้สึกภายใน ซึ่งทฤษฎีนี้ถูกนำมาใช้ในงานแสดงโดยมีสมมติฐานว่า เมื่อผู้แสดงได้รับสิ่งเร้าจากภายนอก หรือการแสดงออกทางร่างกายที่ส่งผลต่ออารมณ์ ก็จะเป็นผลให้อารมณ์ความรู้สึกข้างในถูกปลุกให้ตื่นขึ้น นักแสดงที่ปฏิบัติตามแนวคิดนี้ ต้องมีความเข้าใจในบท สามารถถอดบุคลิกของตัวละครได้ ทำความเข้าใจตัวละครทั้งความคิดและการแสดงออก

นักแสดงจะแสดงออกภายนอกด้วยกิริยาท่าทาง สีหน้า สามารถร้องไห้ หัวเราะ แสดงท่าทางโกรธเกรี้ยว ดัดเสียงเป็นสำเนียงต่าง ๆ นักแสดงจะใช้เทคนิคที่สำคัญคือเสียงและร่างกาย ในการถ่ายทอดความรู้สึกจากภายนอกออกไปยังผู้ชม ซึ่งการใช้การแสดงภายนอกนั้นจะช่วยทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกภายในขึ้นมา ตัวอย่างเช่น ในการร้องไห้ นักแสดงอาจจะเริ่มต้นจากการหายใจถี่ ๆ ทำเสียงร้องไห้เสียใจซ้ำ ๆ สักครู่หนึ่งอาจจะมีน้ำตาไหลออกมาและเสียงสั่นเครือ หรือการแสดงอารมณ์โกรธ ก็จะพืดพืด แสดงอาการฉุนเฉียว ตีโน่นตะเนนี่ และก็อาจเกิดอารมณ์โมโหขึ้นมาจากการกระทำนั้นได้ (กนกพันธ์ จินตนาติก, 2546; บรรจง โกศลวัฒน์, 2545; มัทนี รัตนิน, 2546)

2. การเข้าสู่บทบาทโดยใช้การแสดงจากภายใน

คือการที่นักแสดงสวมจิตใจเข้าไปในตัวละคร สร้างจินตนาการ สมมติว่าตัวเองเป็นตัวละครที่อยู่ในสถานการณ์นั้น กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกภายในของตน ผลักดันไปสู่กิริยาท่าทางและสีหน้า ภายนอก นักแสดงจะมุ่งทำสมาธิ นึกถึงสาเหตุที่ทำให้ตนเองรู้สึก สร้างจินตนาการภายในจนไปกระตุ้นต่อมต่างๆในร่างกายให้เกิดอาการตามจินตนาการ เช่นเมื่อจะต้องเสียใจ นักแสดงจะ

จินตนาการถึงสาเหตุที่ทำให้เสียใจ หรือถึงความทรงจำถึงความรู้สึกที่เคยมีและประสบการณ์ในอดีต มากระตุ้นสร้างอารมณ์ออกมาจากภายใน (กนกพันธ์ จินตนาติก, 2546 ; นพมาส ศิริกายะ, 2525)

ทฤษฎี The Method ของ Konstantin Stanislavski ผู้กำกับและนักแสดงชาวรัสเซีย เป็นที่ยอมรับและถกเถียงจากนักวิชาการและวงการละครในปัจจุบันอย่างกว้างขวาง แต่โดยพื้นฐานแล้ว เชื่อกันว่า เขาให้ความสำคัญกับการเริ่มความรู้สึกจากภายใน เพื่อสร้างท่าทางและการเคลื่อนไหว ภายนอก นักแสดงควรจะแสดงจากภายในมาสู่ภายนอก โดยมีอารมณ์ความรู้สึกตามบทละคร

องค์ประกอบของการแสดงตาม ทฤษฎีของ Stanislavski มีดังนี้ (Kurt Daw, 1997; Sonia Moore, 1984)

- การผ่อนคลาย (Relaxation) เรียนรู้ที่จะผ่อนคลายกล้ามเนื้อของร่างกายให้ไม่เกร็งหรือเคร่งเครียดเกินไป รวมทั้งผ่อนคลายความตึงเครียดของจิตใจด้วย
- สมาธิ (Concentration) นักแสดงต้องสร้างสมาธิจากตนเองหรือกับคู่แสดงให้แข็งแรงและมั่นคง เมื่อมีสมาธินักแสดงจะไม่กังวลใจเกี่ยวกับผู้ชม และสามารถแสดงโดยไม่หลุดออกจากสมาธิได้
- ความจริงภายใน (Inner Truth) นักแสดงต้องสร้างความคิดและอารมณ์จากภายในเพื่อให้ผู้ชมเชื่อว่าสิ่งที่ปรากฏต่อหน้าเป็นความจริง การที่จะแสดงได้นั้นนักแสดงต้องสร้างความเชื่อจากภายในของตัวเองก่อน Stanislavski มีเทคนิคที่เรียกว่า “ Magic if ” คือการสมมุติว่า “ ถ้า ” นักแสดงเป็นตัวละครนั้น จะทำอย่างไรกับสถานการณ์ที่เผชิญอยู่ การสมมุติเช่นนี้ก็เพื่อให้นักแสดงสร้างความเชื่อให้ตนเอง ช่างจินตนาการและความรู้สึกตามสถานการณ์ โดยสลัดความเป็นตัวเองทิ้งไป
- ความทรงจำแห่งอารมณ์ (Emotion Recall / Emotion Memory) คือการเรียกหาอารมณ์ความรู้สึกและประสบการณ์เก่า ๆ ที่นักแสดงเคยประสบมา ทั้งเรื่องเศร้า โกรธ กลัว ดีใจ หรือหุดหู่ มาใช้กับการแสดงที่มีลักษณะอารมณ์คล้ายคลึงกัน เมื่อนักแสดงหาความรู้สึกที่ตรงกันระหว่างตัวเองและตัวละครได้ก็จะสามารถแสดงได้อย่างดี แต่ก็เป็นไปได้เช่นกันที่นักแสดงอาจไม่เคยมีประสบการณ์ที่คล้ายคลึงกับเรื่องราวของตัวละคร จึงจำเป็นต้องหาประสบการณ์อื่นที่ใกล้เคียงมาประยุกต์ใช้ การดึงความทรงจำขึ้นมาจะช่วยสร้างความรู้สึกและอารมณ์ในการแสดงราวกับว่านักแสดงได้ย้อนกลับไปสู่เหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีต จะช่วยสร้างความจริงใจต่อนักแสดงเมื่อผสมผสานกับการสร้างจินตนาการร่วมแล้ว อารมณ์ ความรู้สึกก็จะตามมา
- การสร้างจินตนาการ (Imagination) คือการที่นักแสดงใช้จินตนาการสร้างสิ่งต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นบนเวทีราวกับมีจริง นักแสดงต้องคิดถึงตัวละครและการกระทำ รวมทั้งพยายามสร้างความเข้าใจกับสภาวะทางจิตใจของตัวละครด้วย นักแสดงต้องสร้างตัวละครที่แสดงในหัวตั้งแต่ต้นจนจบ รู้ว่าตัวละครมีการพัฒนาอย่างไร มีพฤติกรรมแบบใด และต้องการอะไร ซึ่งการสร้างจินตนาการนี้จะทำให้เห็นภาพของตัวละครได้อย่างชัดเจน การสร้างจินตนาการสัมพันธ์กับการถ่ายทอดของนักแสดง ตัวอย่างเช่น หาก

ตัวละครบอกว่าปวดหัว อาการปวดหัวนั้นเป็นไปได้หลากหลายสิ่ง อาจจะเป็นอาการเจ็บป่วย หรือ อาจจะเป็นแค่หาข้ออ้างให้แขกที่มากลับไปก็ได้ การสร้างจินตนาการจะช่วยทำให้นักแสดงสามารถแสดง ได้อย่างเป็นธรรมชาติและสมเหตุสมผล

- ความจริงและความเชื่อ (Truth and Belief) ความเชื่อ คือการที่นักแสดงทำให้ผู้ชมเชื่อว่าสิ่งที่เขาแสดงออกคือความจริง เช่น แม้ว่านักแสดงจะรู้อยู่แก็ใจว่านักแสดงร่วมไม่ได้เป็นพ่อของเขา แต่นักแสดงก็ยังแสดงออกให้ผู้ชมเชื่อได้ว่านักแสดงร่วมเป็นพ่อของเขาจริง ๆ
- การสื่อสารปฏิสัมพันธ์ (Communion) คือการสื่อสารและรับส่งโต้ตอบกันจริง ๆ กับนักแสดงร่วม ซึ่งการแสดงนั้นต้องไม่ขัดขวางกันและกัน รวมถึงต้องคำนึงถึงความสัมพันธ์ระหว่างกันและกัน ของตัวละคร อารมณ์ความรู้สึกระหว่างกันด้วย
- จังหวะและลีลาการแสดง (Tempo and Rhythm) คือ ความเร็ว ความช้า น้ำหนัก ใน การแสดง นักแสดงจำเป็นต้องหาจังหวะและลีลาที่เหมาะสมกับตัวละครที่แสดงในแต่ละสถานการณ์ที่ เกิดขึ้น
- สถานการณ์ที่กำหนดให้ (Given Circumstance) คือ สถานการณ์ของตัวละคร นิสัย สภาพ ลักษณะความเป็นอยู่ ข้อจำกัดในชีวิต และยังรวมไปถึง ฉาก แสง อุปกรณ์ประกอบฉาก ซึ่งเป็นสิ่งที่ นักแสดงต้องคำนึงถึงในการสร้างตัวละคร
- การปรับตัวของนักแสดง (Adaption) คือ การปรับตัวของตัวละครตามสถานการณ์ที่ เกิดขึ้น เมื่อนักแสดงมีจุดประสงค์อยู่ในความคิด แต่ต้องรับมือกับนักแสดงในแบบที่หลากหลาย แตกต่างกันไป ก็จะต้องปรับตัวเพื่อรับมือกับความหลากหลายนั้น ยกตัวอย่างเช่น เมื่อต้องพูดกับ คนไม่ฉลาด ก็ต้องเข้าใจธรรมชาติของเขา และอธิบายให้ง่ายที่สุด เพื่อให้เขาเข้าใจได้

แนวคิดเรื่องการแสดงและนักแสดงนั้น ผู้วิจัยจะนำมาเป็นเครื่องมือในการคิดคำถามเพื่อ สัมภาษณ์ ผู้กำกับและนักแสดงในเรื่อง เพื่อช่วยตอบคำถามเรื่องการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ ว่าผู้แสดงและผู้กำกับมีการตีความอย่างไรกับตัวละครนั้นๆ และมีเทคนิคในการเข้าถึงตัวละครและ ถ่ายทอดอย่างไรเพื่อให้ผู้ชมประทับใจและมีความรู้สึกร่วมไปด้วย

แนวคิดเกี่ยวกับผู้มีภาวะออทิสติก

Autism spectrum disorder หรือ ภาวะออทิสติก เป็นกลุ่มโรคที่ประกอบด้วยความบกพร่อง ของการสื่อสาร พัฒนาการทางสังคม และมีความสนใจหรือพฤติกรรมซ้ำ ๆ อย่างไม่เหมาะสม คำว่า Autism มีรากศัพท์จากคำว่า autos ในภาษากรีกซึ่งแปลว่า ตนเอง (self) โดยมีความหมายถึง การอยู่ในโลก ของตนเองหรือการหนีจากโลกความเป็นจริง ซึ่งตรงกับอาการของผู้ป่วยออทิสติกที่มีอาการไม่สนใจ ผู้คนรอบตัวและอยู่แต่โลกของตนเอง

จิตแพทย์และผู้เชี่ยวชาญด้านจิตเวชได้ออกมาให้ความหมายของเด็กออทิสติกดังนี้

สมาคมจิตแพทย์แห่งประเทศไทยและองค์การอนามัยโลก (อ้างถึงใน เบญจมาศ พระธานี, 2554) ให้ความหมายไว้ว่า เป็นความผิดปกติทางพัฒนาการหลายอย่างร่วมกัน (Pervasive development disorder) ซึ่งเกิดจากความผิดปกติของระบบประสาท ทำให้มีความบกพร่องของความสามารถในการรับรู้ การเคลื่อนไหวร่างกาย การพัฒนาทางอารมณ์ เด็กที่เป็นออทิสติกจะกระโดดบ่อย ๆ เพราะร่างกายต้องการการรับรู้ของกล้ามเนื้อ เอ็น และข้อต่อ นอกจากนี้แล้วยังรวมถึงความบกพร่องของกระบวนการสื่อสารและการคิด เด็กออทิสติกจึงไม่สามารถสื่อสารหรือตอบสนองต่อสถานการณ์แวดล้อมได้อย่างเหมาะสม รวมถึงไม่มีปฏิสัมพันธ์กับคนรอบตัวด้วย

นิชรา เรื่องดารกานนท์ (2551) ให้ความหมายของเด็กออทิสติกไว้ว่า เด็กที่มีความเป็ยงเบนหรือบกพร่องในด้านทักษะเข้าสังคมหรือมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทักษะการสื่อสาร และมีพฤติกรรมซ้ำ ๆ หรือมีความสนใจแบบเฉพาะเจาะจงซึ่งเปลี่ยนแปลงได้ยาก เด็กออทิสติกจะมีความบกพร่องที่ล่าช้าหรือผิดปกติกว่าวัยซึ่งเป็นทั้งอาการเพียงบางด้านหรือทุกด้านก็ได้ ระดับความสามารถหรือสติปัญญาจะมีตั้งแต่ต่ำกว่าคนปกติอย่างมาก หรือมีความสามารถบางด้านสูงกว่าคนทั่วไป

เพ็ญแข ลิมศิลา (2540) กล่าวว่า เด็กออทิสติก คือเด็กที่มีความผิดปกติทางพัฒนาการทางด้านภาษา สังคม พฤติกรรม อารมณ์ จินตนาการ และการสื่อความหมาย สาเหตุมาจากการทำงานที่ผิดปกติของสมองบางส่วน ซึ่งความผิดปกตินี้พบได้ก่อนวัย 30 เดือน

อุมาพร ตรังคสมบัติ (2545) ให้ความหมายไว้ว่า เป็นความผิดปกติของสมองแบบหนึ่งที่เกิดในวัยเด็ก จะแสดงอาการออกทางสามด้านใหญ่ ๆ คือ ทางสังคมและปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ทางภาษาและการสื่อสาร ทางอารมณ์และพฤติกรรม อาการเริ่มต้นจะเริ่มก่อนอายุ 3 ปี ในเด็กคนหนึ่งจะพบอาการทั้งสามด้านร่วมกันแต่อาจจะมีความรุนแรงแตกต่างกัน

จากความหมายที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า เด็กออทิสติก คือเด็กที่มีความผิดปกติของพัฒนาการด้านสังคม การมีส่วนร่วมกับผู้อื่น การสื่อความหมาย ภาษา จินตนาการ และการตอบสนองต่อสถานการณ์ ซึ่งเป็นสาเหตุมาจากความผิดปกติของสมองซึ่งในปัจจุบันยังไม่ทราบสาเหตุที่แท้จริง

คู่มือการวินิจฉัยโรคทางจิตเวช ดีเอสเอ็ม4 (DSM-IV, 1994) โดยสมาคมจิตแพทย์แห่งสหรัฐอเมริกา ได้จัดกลุ่ม พีดีดี (Pervasive Developmental Disorders; PDDs) หรือ ความบกพร่องของพัฒนาการแบบรอบด้าน ซึ่งแสดงอาการอย่างชัดเจนในวัยเด็ก ก่อให้เกิดพัฒนาการทางด้านความสัมพันธ์ทางสังคมและการสื่อสาร ที่ไม่เป็นไปตามปกติ มีพฤติกรรม ความสนใจ หรือกิจกรรมที่ผิดไปจากปกติ ซึ่งความบกพร่องของพัฒนาการแบบรอบด้าน หรือ พีดีดี โดยแบ่งออกเป็น 5 กลุ่ม คือ (ทวิศักดิ์ สิริรัตนเรขา, 2560) (เบญจมาศ พระธานี, 2554)

1. ออทิสซึม (Autism) มีความบกพร่องทางสังคม ภาษา มีความสนใจทำอะไรซ้ำ ๆ และมีเขาวนปัญญาต่ำกว่าเกณฑ์ปกติ

2. แอสเพอร์เกอร์ (Asperger's Syndrome) เป็นกลุ่มอาการที่มีสติปัญญาและพัฒนาการด้านภาษาปกติ แต่มีพัฒนาการด้านสังคมผิดปกติอย่างชัดเจน
3. ความบกพร่องการพัฒนาภายหลัง (Childhood Disintegrative Disorder) อาการทั่วไปคือเด็กจะมีความบกพร่องในทักษะต่าง ๆ อย่างรวดเร็วหลังจากที่มีการพัฒนาปกติมาก่อน
4. กลุ่มอาการเรทท์ (Rett's Disorder) ส่วนมากพบในเด็กผู้หญิง มีความบกพร่องทางระบบประสาท เช่น เล่นมือมากผิดปกติ หรือ มีปากการบิดมือเล่นไปมา
5. โรคที่มีความผิดปกติทางการพัฒนาการหลายอย่างร่วมกับกลุ่มอื่น ๆ (Pervasive Developmental Disorder Not Otherwise Specified; PDD-NOS) จะมีความบกพร่องด้านอารมณ์ ภาษาและการพูด สังคมและความสนใจ หรือทำอะไรซ้ำ ๆ แต่ไม่เข้าเกณฑ์การวินิจฉัยโรคอื่น ๆ

แต่ในปัจจุบัน ตามเกณฑ์คู่มือการวินิจฉัยโรคทางจิตเวชฉบับล่าสุด DSM-5 ของสมาคมจิตแพทย์อเมริกัน ซึ่งใช้อย่างเป็นทางการในระดับสากลรวมถึงประเทศไทย ได้มีการยกเลิกการวินิจฉัยกลุ่มโรค PPD ทั้งหมด และกำหนดให้วินิจฉัยรวมเป็น “Autism Spectrum Disorder” หรือ “ASD” โรคเดียว เนื่องจากภาวะดังกล่าวมีความบกพร่องที่คล้ายคลึงและคาบเกี่ยวกัน และแยก Ratt's disorder ออกจากการวินิจฉัย ASD เพราะมีลักษณะเฉพาะต่างออกไป (วิฐารณ บุญสิทธิ, 2558)

ลักษณะอาการ

สุวรรณณี พุทธิศรี (2558) วิฐารณ บุญสิทธิ (2558) และ เบญจมาศ พระธานี (2555) ได้อธิบายเกี่ยวกับลักษณะอาการของเด็กออทิสติก โดยแบ่งออกเป็น 3 กลุ่มดังนี้

1. ความบกพร่องของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

ในวัยเด็กจะมีอาการไม่ยอมสบตา ไม่กางแขนให้อุ้ม ไม่ทำตามคำสั่งง่ายๆ ไม่ตอบสนองต่อการเรียกชื่อ ไม่กลัวคนแปลกหน้า ไม่ติดคนเลี้ยง ไม่มองตาม เล่นคนเดียว ชอบแยกตัว ในวัยรุ่นจะไม่มีความสนใจร่วมกับผู้อื่นและไม่สามารถเข้าใจความรู้สึก ไม่ยึดหยุ่นต่อกฎระเบียบที่วางไว้ และมีโลกส่วนตัว โดยพฤติกรรมที่พบได้มีดังต่อไปนี้

- ไม่สนใจผู้อื่น อยู่ในโลกลงส่วนตัว ไม่ต้องการผูกมิตรคนอื่น ไม่รับรู้หรือสังเกตความรู้สึกคนอื่น ในบางคนจะเดินชน หยิบของเล่น หรือเดินฝ่าวงสนทนาโดยไม่สนใจว่าคนอื่นจะคิดอย่างไร
- ไม่สบตา ไม่มองหน้าคู่สนทนา ไม่สนใจเวลาคนพูดด้วย ไม่สนใจในการอ่านท่าทางสีหน้า สายตาของคนอื่น

- ไม่รู้จักบทบาทในสังคมของตน ขาดทักษะในการสนทนาโต้ตอบหรือเข้าสังคม อาจจะถูกแทรก ขัดจังหวะ หรือแย่งของเล่น เล่นกับเพื่อนไม่เป็น แทรกเข้าไปในกิจกรรมทั้งที่ยังไม่ถึงคิวตัวเองเป็นต้น
- สนใจในรายละเอียดแต่ไม่สนใจการแสดงปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เช่น สามารถจำชื่อตำแหน่งที่ตั้งโต๊ะเรียน หรือรายละเอียดของเพื่อนได้แต่ไม่สนใจจะมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนอย่างจริงจัง
- ไม่รู้ว่าสิ่งไหนควรแสดงออกหรือไม่แสดงออก ขาดความยืดหยุ่น เช่น การตะโกน แสดงความคิดเห็นของตัวเองออกมาตรง ๆ หรือมีพฤติกรรมที่แตกต่างอย่างถูดกต่างแองอีกที่ แล้วเดินไปเข้าห้องน้ำอีกที่ โดยไม่เข้าใจและไม่สนใจว่าอะไรควรทำหรือไม่ควรทำ หรือคำพูดไหนควรหรือไม่ควรพูดในสังคมคนหมู่มาก
- ไม่สนใจที่จะตอบสนองหรือโต้ตอบกับผู้อื่นที่จะสามารถเชื่อมความสัมพันธ์กันได้ เช่น ไม่แบ่งปันของ ไม่มองหน้า
- ไม่เข้าใจความคิดคนอื่น ไม่สามารถรับรู้หรืออ่านความคิดคนอื่นได้ซึ่งเกิดจากความบกพร่องของระบบประสาทการรับรู้ ทำให้มีความประพฤติที่ไม่เหมาะสมกับธรรมเนียมหรือวัฒนธรรมในสังคม และไม่คอยระมัดระวังในการกระทำต่อผู้อื่น
- แสดงพฤติกรรมไม่รู้ร้อนรู้หนาวไม่รู้จักช่วยตัวเองให้พ้นจากอันตราย ท่าที่เฉยเมยเหมือนไม่รู้สึกลึงอาการเจ็บปวด
- ไม่สามารถเลียนแบบท่าทางหรือการเคลื่อนไหววัยวะได้ หรือต้องใช้เวลาในการสอนนานมากขึ้นเพื่อให้ทำตามได้ เช่น ท่าทางยกมือบ้ายบาย หรือการสอนพูดตัวสะกดต่าง ๆ
- มีความลำบากในการเล่นกับคนอื่น เด็กออทิสติกบางคนไม่สามารถเข้าใจในกฎเกณฑ์ของการเล่น ทำให้ไม่สามารถร่วมเล่นกับเพื่อนได้ เช่น เมื่อเล่นลึงชิงบอลก็จะอุ้มกอดเอาไว้ ไม่ยอมส่งให้เพื่อน
- หลีกเลียงหรือหนีสังคม ซ้ำอ่าย ไม่ชอบกิจกรรมกลุ่ม อาจมีอาการรองแองหรืออวยววยเข้าร่วมด้วย
- ไม่สนใจความเป็นไปของสังคม เฉยเมย ไม่สนใจสิ่งแวดล้อมรอบตัว

2. ความบกพร่องทางภาษาและการสื่อสาร

ความผิดปกติของพัฒนาการสื่อสารมักจะเป็นอาการเริ่มแรกที่ทำให้พ่อแม่พาเด็กมาพบแพทย์สามารถพบ ได้แก่ พัฒนาการทางภาษาและการพูดล่าช้า ไม่มีภาษาพูดหรือมีภาษาของตนเองที่คนอื่นไม่เข้าใจ ใช้ไวยากรณัผิด ใช้โทนเสียงพูดที่ผิดปกติ พูดพึมพำ พูดซ้ำ ๆ ในสิ่งที่สนใจโดยไม่

สนใจคู่สนทนา ไม่สามารถสนทนาตอบโต้ได้อย่างต่อเนื่อง ใช้คำศัพท์ไม่เหมาะสม พูดสลับตำแหน่งของคำ ทำให้คนฟังไม่เข้าใจความหมาย ร้อยละ 50 ของเด็กออทิสติกที่พูดได้จะไม่สามารถสื่อความหมายผ่านการพูดได้ คือมักจะพูดตามแบบไม่รู้จักความหมาย ซึ่งมีทั้งพูดตามแบบไม่รู้จักความหมายทันที (Immediate echolalia) อย่างการพูดซ้ำตามที่ได้ยินโดยไม่รู้จักความหมาย เช่น เมื่อโดนถามว่า “นี่อะไร” ก็จะพูดตอบว่า “นี่อะไร” และมีการพูดแบบไม่รู้จักความหมายทีหลัง คือเด็กจะจดจำคำที่ได้ยินมาก่อนแล้วนำมาพูดในคราวอื่น ๆ โดยไม่รู้จักความหมาย

นอกจากความบกพร่องในด้านการพูดแล้ว ผู้ป่วยจะมีความบกพร่องในการใช้ภาษาท่าทาง (Nonverbal communication) ด้วย เช่น ไม่พยายามใช้สีหน้าท่าทางหรือกิริยาในการสื่อสาร ไม่ชี้บอกความต้องการ แต่ใช้วิธีจ้องผู้อื่นและพาไปยังสิ่งที่ต้องการ

3. พฤติกรรมหรือความสนใจที่จะทำอะไรซ้ำ ๆ อย่างเห็นได้ชัด

เด็กจะมีพฤติกรรมที่สนใจหรือกระทำอะไรซ้ำ ๆ คงเดิม หมกมุ่นอยู่กับสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนเกินไป ขาดจินตนาการ ไม่สนใจคนรอบข้าง ทำให้ขาดความคิดสร้างสรรค์ หรือมีพฤติกรรมบางอย่างผิดปกติ อาจแสดงถึงความสนใจหรือเรียกชื่อเวลาตัวเด็กต้องการอยากจะทำอะไรให้ แต่หลังจากนั้นก็ไม่มีสนใจอีกเลย ซึ่งสามารถสรุปการแสดงพฤติกรรมได้ดังนี้

- เคลื่อนไหวร่างกายแปลก ๆ และซ้ำ ๆ เช่น เขย่งเท้าเดินหมุนตัวไปมา ยกแขนขึ้น ๆ ลง ๆ กระโดดซ้ำ ๆ ทำหน้าแปลก ๆ ชอบมองสิ่งที่เคลื่อนไหวแกว่งไกว โดยพฤติกรรมเช่นนี้จะออกมาเป็นช่วง ๆ โดยเฉพาะช่วงที่เด็กออทิสติกอยู่ว่าง ๆ ไม่มีอะไรทำ
- หมกมุ่นหรือสนใจสิ่งใดสิ่งหนึ่งเป็นเวลานาน เช่น หมุนล้อรถยนต์ เปิดหนังสือซ้ำไปซ้ำมา
- ออกอาการแสดงฤทธิ์เดชถ้าเกิดการเปลี่ยนแปลงในสิ่งที่ทำอยู่ประจำ เช่น ไม่ยอมเรียน เพราะเปลี่ยนครูที่สอน หรือกรีดร้องเมื่อไม่ได้นั่งทานข้าวที่เดิม
- ทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยมีรายละเอียดคงเดิม เช่น เวลาไปไหนต้องไปด้วยเส้นทางเดิม หรือเมื่อกลับบ้านต้องเคาะประตูสามครั้ง เข้าบ้านแล้วต้องตรงเข้าไปตีมนมเป็นประจำ แม้ว่าแม่จะเปิดประตูไว้แล้ว เมื่อเด็กจะเข้าบ้านก็ต้องเคาะสามครั้งเหมือนเดิม

ผู้มีภาวะออทิสติกมักแสดงออกทางอารมณ์โดยควบคุมไม่ได้หรือไม่เหมาะสมเช่นการร้องไห้นาน ๆ เป็นชั่วโมง นอกจากนี้แล้วยังมีการรับรู้ต่อสิ่งเร้าแตกต่างจากปกติเช่น ไวต่อเสียงดัง ไวต่อการสัมผัส รับรู้กลิ่นได้น้อย ซึ่งอาจจะทำให้พฤติกรรมที่แสดงออกมีอาการไม่เหมาะสม ร้อยละ 70 ของผู้มีภาวะออทิสติกจะมีภาวะสติปัญญาบกพร่องร่วมด้วย นอกจากนี้แล้วยังพบว่าผู้มีภาวะออทิสติกจำนวนหนึ่ง

จะมีความสามารถพิเศษเช่น การคำนวณ ดนตรี ความจำสูงกว่าคนปกติ และอาจพบปัญหาพฤติกรรมเพิ่มเติมเช่น อยู่ไม่นิ่ง ทำร้ายตัวเอง ก้าวร้าว มีปัญหาเรื่องการนอนหลับและการรับประทานอาหารร่วมด้วย

ผู้มีภาวะออทิสติก หรือ เด็กพิเศษ คือผู้ที่มีความบกพร่องทางสังคมและปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น ทางภาษาและการสื่อสาร รวมทั้งทางอารมณ์และพฤติกรรม โดยมีลักษณะที่แตกต่างกันตามความรุนแรงของอาการ แต่ในขณะเดียวกันก็อาจมีความสามารถพิเศษเฉพาะด้าน ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับผู้มีภาวะออทิสติกมาเป็นกรอบในการวิเคราะห์การสร้างตัวละครในเรื่อง Side by side พี่น้องลูกขนไก่ เพื่อดูลักษณะอาการ การแสดงออก และพฤติกรรมของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะอย่างผู้มีภาวะออทิสติก

แนวคิดเกี่ยวกับผู้ป่วยโรคซึมเศร้า

โรคซึมเศร้ามีลักษณะที่สำคัญคือผู้ป่วยมีความรู้สึกว่างเปล่า อารมณ์เศร้า หงุดหงิด หรือมีพฤติกรรมการกินและนอนที่เปลี่ยนไปจนส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตประจำวันหรือส่งผลกับร่างกายและจิตใจ จิตแพทย์และผู้เชี่ยวชาญได้ให้คำนิยามของโรคซึมเศร้าไว้ดังนี้

Beck (1967) ได้นิยามว่า ภาวะซึมเศร้าเป็นการแสดงถึงความเปราะบางในทางลบของอารมณ์ ความคิด การรับรู้ ร่างกาย และพฤติกรรม ซึ่งภาวะซึมเศร้าที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันมีหลายระดับ ตั้งแต่รู้สึกเศร้าเสียใจ ท้อแท้เล็กน้อย แต่ยังคงดำเนินชีวิตได้ตามปกติ ไปจนถึงระดับรุนแรง โดยมีอาการบ่งชี้ต่างๆเช่น นอนไม่หลับ เบื่ออาหาร หดห้วง ไร้ความสามารถ คิดในแง่ลบรวมไปถึงมีความคิดฆ่าตัวตาย

Salmons (1995) อธิบายว่า อารมณ์ซึมเศร้าที่ผิดปกติคือโรคหรือความผิดปกติทางจิตเวช จัดอยู่ในกลุ่มอารมณ์ผิดปกติ (mood disorder หรือ affective disorder) ซึ่งอารมณ์ที่ผิดปกติจะมีช่วงระยะเวลาที่ยาวนานอาจจะเป็นเดือนหรือเป็นปี ซึ่งส่งผลให้เกิดความผิดปกติต่างๆเช่น ความรู้สึก ความนึกคิด พฤติกรรม หรือสุขภาพร่างกายแย่ลง

มานิช หล่อตระกูล และ ปราโมทย์ สุคนิษฐ์ (2555) ได้นิยามความหมายของโรคซึมเศร้าไว้ว่า คือโรคที่คนมีอาการเศร้าตลกค้างและเป็นระยะเวลานาน ส่งผลให้เกิดอาการรุนแรงขึ้นจนเป็นอาการทางกายเช่น เบื่ออาหาร นอนไม่หลับ หดห้วง คิดว่าชีวิตตัวเองไม่มีคุณค่า ไม่อยากมีชีวิตอยู่ต่อ หรือคิดทำร้ายตัวเอง

ลาวัลย์ เชียงจิ่ง (2547) กล่าวว่า โรคซึมเศร้าเป็นโรคของความผิดปกติทางอารมณ์ ซึ่งกลายเป็นปัญหาของสังคมปัจจุบัน เป็นโรคที่รบกวนชีวิตและเป็นสาเหตุของความเจ็บป่วยทุกซ์ทรมาณไม่เฉพาะแต่ตัวผู้ป่วยเท่านั้น ยังรวมไปถึงคนรอบข้างที่ดูแลผู้ป่วยด้วย

ดวงใจ กสานติกุล (2542) ให้ความหมายไว้ว่า ภาวะซึมเศร้าคือการมีอารมณ์ทุกข์ รู้สึกจิตใจ เศร้าหมองหดหู่ เชื่องซึม เชื่องช้า ขาดสมาธิ นอนไม่หลับ ไม่มีเรี่ยวแรง เบื่ออาหาร น้ำหนักลด หรืออยากฆ่าตัวตาย ซึ่งอารมณ์เหล่านี้จะมีผลต่อชีวิตประจำวัน สังคม อาชีพ หรือทำให้สมรรถนะในการทำงานลดลง

จากนิยามที่อธิบายความหมายของโรคซึมเศร้าจากผู้เชี่ยวชาญ จึงพอสรุปได้ว่า โรคซึมเศร้า คือโรคที่อารมณ์ความรู้สึกและความนึกคิดมีการเปลี่ยนแปลง ทำให้ผู้ป่วยรู้สึก เศร้าซึม หดหู่ สิ้นหวัง หมดกำลังใจในชีวิต และเมื่อเป็นในระยะเวลาอันยาวนานอาจจะส่งผลกระทบต่อร่างกายหรือมีความคิดที่จะ ฆ่าตัวตายหรือทำร้ายตัวเอง

ลักษณะอาการ

กลุ่มโรคซึมเศร้ามีลักษณะอาการที่สามารถแบ่งแยกตามชนิด ได้ 4 แบบ ดังนี้ (พิชัย อภิภูสสุกุล และ ศิริชัย หงส์สงวนศรี, 2558)

1. Disruptive mood dysregulation disorder

DMDD พบมากในเด็กและวัยรุ่น ผู้ป่วยจะมีปัญหาในการควบคุมอารมณ์ เมื่อมีสถานการณ์ รุนแรงหรือย่ำแย่จะตอบสนองด้วยการระเบิดอารมณ์อย่างรุนแรง แสดงออกทางการกระทำ พฤติกรรม คำพูด ต่อคนหรือสิ่งของเมื่อถูกขัดใจอย่างเป็นประจำและเรื้อรัง หงุดหงิดง่าย มีพฤติกรรมก้าวร้าว โกรธอย่างรุนแรงเป็นประจำ

2. Major depressive disorder

ผู้ป่วยมักมาพบแพทย์ด้วยอาการที่แตกต่างกันดังต่อไปนี้

- อาการด้านอารมณ์ เช่น ความรู้สึกหดหู่ เศร้า ร้องไห้หรือสะเทือนใจง่าย หรือ อาจจะบอกว่าไม่เศร้าแต่เบื่อหน่ายไปหมด จิตใจไม่สดชื่น หรือมีอาการหงุดหงิด โดยจะมีอาการเหล่านี้เกือบทั้งวันและเป็นต่อเนื่องติดต่อกันนานกว่า 2 สัปดาห์

- อาการด้าน Neurovegetative เช่นนอนไม่หลับ เบื่ออาหาร น้ำหนักลด มีอาการอ่อนเพลีย ในผู้หญิงอาจจะมีอาการผิดปกติของประจำเดือน ในบางรายอาจจะกินหรือนอนมากกว่าปกติได้

- อาการด้าน psychomotor เช่น อาการเชื่องช้า เชื่องซึม เฉื่อยชา พุดช้าคิดช้า นิ่งนิ่ง ๆ เฉย ๆ ได้นาน ๆ หรือในบางรายอาจมีอาการกระสับกระส่าย อยู่นิ่งไม่ได้ ชอบลุกเดินไปมา

- อาการด้าน cognition เช่น เหม่อลอย สมาธิแย่งลงความคิดช้าลง ไม่มั่นใจในตัวเองมีความลังเลใจ มองชีวิตในแง่ลบ รู้สึกไร้คุณค่าไม่มีความหมาย ดำเนินตนเองหรือ

รู้สึกว่าคุณเองผิดในสิ่งที่เป็นเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ อาจจะมีความคิดอยากตายไปจนถึงลงมือฆ่าตัวตายในที่สุด

สำหรับกลุ่ม Major depressive disorder มีเกณฑ์พิจารณาวินิจฉัยโรคทางจิตเวชของสมาคมจิตแพทย์ศาสตร์ สหรัฐอเมริกา (DSM-IV-TR) (อ้างถึงใน ณิชากัทร รุจิรดาพร, 2551) ซึ่งใช้อย่างเป็นทางการในระดับสากลรวมถึงประเทศไทย ดังนี้

1. มีอารมณ์เศร้าเกือบตลอดเวลาและเป็นติดต่อกันทุกวัน
2. ความกระตือรือร้นในสิ่งที่คุณชอบลดลงมาก เฉื่อยชา เกือบตลอดเวลาและเป็นติดต่อกันทุกวัน
3. ความอยากอาหารเปลี่ยนแปลง ซึ่งทำให้น้ำหนักตัวเปลี่ยนแปลงตาม
4. การนอนผิดปกติเช่น นอนไม่หลับ หรือหลับบ่อยมาก หรือนานเกินไป
5. มีการเปลี่ยนแปลงของการเคลื่อนไหวร่างกายเช่น ผุดลุกผุดนั่ง กระวนกระวาย เชื่องช้า คิดฟุ้งซ่าน
6. อ่อนเพลีย ไม่มีแรง เกือบทุกวัน
7. มีความรู้สึกว่าคุณเองไร้ค่า รู้สึกว่าคุณเองผิดหรือไม่ดีอย่างเกินเหตุทุกวัน
8. สมาธิไม่ดี ความสามารถในการตัดสินใจช้าลง โดยมีอาการนี้เกือบทุกวัน
9. คิดซ้ำ ๆ เรื่องความตาย ฆ่าตัวตาย หรือวางแผนฆ่าตัวตาย หรือพยายามฆ่าตัวตาย

ผู้ที่มีอาการมากกว่า 5 อาการขึ้นไปและเป็นต่อเนื่องนานกว่า 2 อาทิตย์ จะได้รับการวินิจฉัยว่าเป็นโรคซึมเศร้าชนิดรุนแรง

3. Persistent depressive disorder (dysthymia)

อาการที่สำคัญของชนิดนี้คือผู้ป่วยมีอาการซึมเศร้าอยู่ทั้งวันเป็นเวลาติดกันอย่างน้อย 2 ปี โดยแบ่งเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่มีอาการของ major depressive episode ติดต่อกันสองปี และกลุ่มที่มีอาการคล้ายโรคซึมเศร้าแต่รุนแรงน้อยกว่า (subsyndromal depression) ซึ่งมีอาการด้านอารมณ์และความคิดเป็นเวลานาน ผู้ป่วยจะมีความท้อแท้ เบื่อหน่าย โทษตนเองหรืออาจจะมีอาการ major depressive episode ร่วมด้วยเป็นช่วง ๆ

4. Premenstrual dysphoric disorder

PMDD มีอาการที่สำคัญคือ อารมณ์แปรปรวน เปลี่ยนแปลงง่าย ซ้ำหึงดหึงด ไม่มีความสุขและวิตกกังวล มีอาการเหล่านี้ร่วมกับอาการทางร่างกายในช่วงก่อนมีประจำเดือน และจะรุนแรงสุดในช่วงใกล้มีประจำเดือนและค่อยๆ ดีขึ้นหลังหมดรอบเดือน โดยผู้ป่วยจะมีอาการแทบทุกครั้งที่มีรอบเดือน ทำให้มีผลกระทบต่อชีวิตประจำวัน

โรคซึมเศร้าคือความผิดปกติทางจิตเวชชนิดหนึ่งที่ทำให้ผู้ป่วยมีอาการเศร้า หงุดหงิด รู้สึกว่าตนเองไม่มีคุณค่า มีพฤติกรรมในการใช้ชีวิตเปลี่ยนแปลงไป หมุดกำลังใจในชีวิต และเมื่อเกิดในระยะเวลานานอาจมีผลกระทบต่อร่างกายหรือเป็นสาเหตุในการทำร้ายตัวเองและฆ่าตัวตายได้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเกี่ยวกับผู้ป่วยโรคซึมเศร้ามาเป็นกรอบในการวิเคราะห์การสร้างสรรค์ตัวละครในเรื่อง S.O.S. Skate ซิมซ่าส์ เพื่อดูลักษณะอาการ การแสดงออก และพฤติกรรมของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะอย่างผู้ป่วยโรคซึมเศร้า

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. สรรัตน์ จิรวรรวิสุทธิ (2554) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “พัฒนาการและสุนทรียทัศน์ในการสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์ไทย”

เป็นการวิจัยเชิงค้นคว้าข้อมูลเอกสารของนักการละครโทรทัศน์ ตั้งแต่ปี 2508-2553 ประกอบกับการสัมภาษณ์เชิงลึกจากผู้เขียนบท ซึ่งสามารถจำแนกได้ 5 ยุค ดังนี้

1. ยุคบุกเบิก แสดงในท้องส่ง มีการบอกบทและออกอากาศสด แนวเรื่องส่วนใหญ่เป็นละครชีวิตและนักเขียนบทมักเป็นนักเขียนบทละครเวทีและวรรณกรรม
2. ยุคภาพยนตร์โทรทัศน์ถ่ายทำด้วยฟิล์ม 16 มม. เป็นละครชุดขนาดยาวที่ใช้การพากษ์เสียง แนวเรื่องเป็นเชิงเสียดสีสังคม ภูตผี หรือจักรวาลต่างๆโดยผู้กำกับเป็นผู้เขียนบทเอง
3. ยุคขยายตัว มีการเปลี่ยนแปลงคือถ่ายทำในท้องส่งและนักแสดงต้องจำบทเอง แนวเรื่องคือละครชีวิต ผู้เขียนบทมักเป็นอาจารย์
4. ยุคเฟื่องฟู ถ่ายทำด้วยวิดีโอเทป ความยาวหลายตอนจบ บทละครมักดัดแปลงจากนวนิยาย นักเขียนบทคือผู้ที่สำเร็จระดับอุดมศึกษา
5. ยุคโลกาภิวัตน์ ถ่ายทำด้วยวิดีโอเทป มีคอมพิวเตอร์กราฟฟิกเข้ามาร่วม มีทั้งบทดัดแปลงและเขียนขึ้นใหม่ ผู้เขียนส่วนใหญ่มักทำงานเป็นกลุ่มและมีความหลากหลายทั้งการศึกษาและสถานะ

การวิจัยพบว่าเทคโนโลยีการสื่อสารมีผลต่อพัฒนาการและสุนทรียทัศน์ในการสร้างสรรค์บทละคร และสามารถตั้งข้อสังเกตได้ว่ายุคสมัยที่เปลี่ยนแปลงไป ทำให้ละครโทรทัศน์มีเทคโนโลยีการถ่ายทำที่มีความเจริญก้าวหน้าขึ้นตามลำดับ แต่เนื้อหาของบทละครโทรทัศน์ก็ยังคงวนเวียนกับละครแนวชีวิตที่มีแก่นเรื่อง เกี่ยวกับความรัก และความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว สะท้อนให้เห็นพฤติกรรมคนไทยที่นิยมดูละครโทรทัศน์เพื่อ ‘เอาส’ มากกว่า ‘เอาเรื่อง’ อันเป็นการผลิตซ้ำทางวัฒนธรรม นอกจากนี้แล้วยังให้ความรู้ทางด้านโครงสร้าง วิธีการสร้าง และเนื้อหาของการสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์ไทยอีกด้วย

2. อัครจันท์ วรธกวรรกุล (2554) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “การสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบบแมน”

เป็นงานวิจัยเพื่อศึกษาวิธีการสร้างตัวละครจิตเภท เปรียบเทียบความแตกต่างของลักษณะตัวละคร และศึกษาความสัมพันธ์ในการสร้างตัวละครกับบริบททางสังคมของภาพยนตร์ เป็นการวิเคราะห์เนื้อหาจากภาพยนตร์แบบแมนจำนวน 7 เรื่อง คือ Batman (1966) , Batman (1989) , Batman Returns (1992) , Batman forever (1995) , Batman and Robin (1997) , Batman Begins (2005) และ The dark knight (2008) และวิเคราะห์ตัวละครหลักที่ปรากฏในเรื่องคือ บรูซ เวย์นหรือแบบแมน, โจ๊กเกอร์ , เพนกวิน แคทวูแมน , ฮาร์วี เดนธ์ หรือ ทูเฟซ , ริคเตอร์

ผลวิจัยพบว่าผู้กำกับต้องศึกษาตัวละครจากทั้งหนังสือการ์ตูนและภาพยนตร์ที่มีก่อนหน้า และเอามาเป็นพื้นฐานในการสร้างตัวละครในแบบฉบับตัวเอง ผู้กำกับแต่ละท่านจะมีแนวทางสร้างสรรค์และตีความตัวละครหลักในเรื่องแบบแมนแตกต่างกันออกไปอย่างไม่จำกัด ภาวะจิตเภทของตัวละครเดียวกันอาจจะตีความพฤติกรรมได้แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิงแต่ก็ต้องคงลักษณะเด่นดั้งเดิมเอาไว้ไม่ให้เสียตัวตนของตัวละคร นอกจากนี้ยังพบว่าภาพยนตร์ที่สร้างต่างยุคสมัยยังมีบริบททางสังคมเป็นอิทธิพลต่อการตีความตัวละครทั้งทางตรงและทางอ้อมอีกด้วย

3. วัลลภณ์ โคตะนนท์ (2546) ได้ศึกษาเรื่อง “การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ระหว่างครูและเด็กออทิสติก”

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อศึกษารูปแบบและวิธีการสื่อสารของครูผู้สอน และปัจจัยที่สัมพันธ์ต่อการสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ของเด็กออทิสติก ผู้วิจัยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงสี่โรงเรียน คือ ศูนย์การศึกษาพิเศษส่วนกลาง, โรงเรียนสาธิตอนุบาลลอออุทิศ ฝ่ายการศึกษาพิเศษ, มูลนิธิสถาบันแสงสว่าง และโรงเรียนอนุบาลจันทยานนท์ โดยผลวิจัยพบว่า

รูปแบบและวิธีการสื่อสารระหว่างครูและนักเรียนออทิสติกจะเป็นไปตามนโยบายของโรงเรียน การจัดที่นั่งปรับตามการสอนและพฤติกรรมของเด็ก และพบว่าครูส่วนใหญ่มีลักษณะคล่องแคล่ว ช่างสังเกต อดทนและมีทัศนคติที่ดีกับเด็ก เนื้อหาวิชาปรับตามสถานการณ์ในสังคมมากกว่าสอนตามหนังสือ สื่อที่ใช้มีขนาดใหญ่ จับต้องได้ สีสดใสชัดเจน รูปแบบการสอนและการสื่อสารของครูมักจะปรับตามลักษณะอาการของเด็กออทิสติกเช่น ถ้าผิดปกติในด้านการเข้าสังคมก็จะเรียกชื่อเพื่อกระตุ้นความสนใจหรือให้ทำกิจกรรมกลุ่ม , ความผิดปกติด้านพฤติกรรมก็จะใช้วิธีที่ทำให้หยุดกระทำทันทีเช่น สัมผัส ตักเตือน หรือลงโทษ , ความผิดปกติด้านภาษา ครูจะใช้วิธีให้เด็กพูดตามรวมถึงใช้ท่าทางประกอบ และ ความผิดปกติด้านจินตนาการก็จะสอดแทรกงานที่เหมาะสมสำหรับการฝึกจินตนาการให้

ในส่วนของปัจจัยที่มีผลต่อรูปแบบของวิธีสื่อสารระหว่างครูและเด็กนั้นมี 6 ปัจจัยได้แก่ 1. ปัจจัยภายในตัวเด็ก 2 ปัจจัยภายในตัวครู 3 การจัดบรรยากาศในชั้นเรียน 4 นโยบายโรงเรียน 5 ปัจจัยภายในกลุ่มเด็กก้อทิสติก 6 ปัจจัยภายนอกห้องเรียน

4. อรอุษา อึ้งศรีวงศ์ (2555) ได้ศึกษาเรื่อง “การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่อง”

เป็นงานวิจัยเชิงคุณภาพเพื่อศึกษาแก่นเรื่อง โครงเรื่องและการสร้างตัวละครที่ใช้อาชีพเป็นหลักในการดำเนินเรื่อง ดำเนินวิธีวิจัยด้วยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญประกอบกับการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) โดยใช้แหล่งข้อมูลคือละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นสมัยใหม่ที่ออกอากาศในประเทศญี่ปุ่น ในระหว่างปี 2545-2554 โดยเลือกละครตัวอย่าง 9 เรื่องได้แก่ Mr. Brain อาชีพตัวละครหลักคือ นักประสาทวิทยา, Change อาชีพตัวละครหลักคือ นักการเมือง, Gokusen อาชีพตัวละครหลักคือ ครู, Galileo อาชีพตัวละครหลักคือ นักฟิสิกส์, Haken no Hinkaku อาชีพตัวละครหลักคือ พนักงานชั่วคราวในบริษัท, Dr. Koto no Shinryajo อาชีพตัวละครหลักคือ ศัลยแพทย์, Engine อาชีพตัวละครหลักคือ นักแข่งรถ, Pride อาชีพตัวละครหลักคือ นักช็อกกิ้งน้ำแข็ง และ Good Luck! อาชีพตัวละครหลักคือ นักบิน ซึ่งทั้งหมดเป็นละครที่มีเรตติ้งในแถบคันโต ประเทศญี่ปุ่นเกิน 20.0 ซึ่งถือว่าเป็นเรตติ้งที่สูง ผู้วิจัยเลือกเรตติ้งในแถบคันโตเพราะเป็นจุดที่ตั้งของโตเกียวและจังหวัดใกล้เคียง มีประชากรหนาแน่น และเป็นตัวแทนของภาพรวมของประเทศญี่ปุ่น

ผลการวิจัยพบว่า ในจำนวน 9 เรื่องนั้น สามารถจำแนกแนวเรื่องได้ 3 ประเภทคือ ละครแนวสืบสวนสอบสวน (Mr. Brain , Galileo) ละครที่มีแก่นเรื่องเกี่ยวกับความรักมาเกี่ยวข้อง (Change, Haken no Hinkaku, Dr. Koto no Shinryajo, Engine, Pride, และ Good Luck! และละครที่เน้นเรื่องตลกและแอคชั่น (Gokusen) โดยมีการเล่าเรื่องอาชีพของตัวละครหลักที่ต้องใช้ความบากบั่นมานะ มุ่งมั่นอย่างแรงกล้าเพื่อให้ประสบความสำเร็จ ตัวละครหลักที่ปรากฏในเรื่องมักเป็นตัวละครชาย โดนตัวละครเอกที่เป็นหญิงมีเพียงตัวเอกอาชีพครูและพนักงานชั่วคราวในบริษัท ซึ่งความสัมพันธ์ของตัวละครเอกกับตัวละครรองที่เป็นเพศตรงข้ามจะดำเนินไปด้วยกันอย่างมีนัยยะสำคัญต่อการพัฒนาเนื้อเรื่อง นอกจากนี้แล้วยังพบว่าอาชีพที่ได้รับความนิยมในการสร้างเป็นตัวละครมากที่สุดคือ ตำรวจหรือนักสืบ ซึ่งภาพรวมของละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นในรอบสิบปีมีละครที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่องไม่ต่ำกว่าร้อยละ 40 โดยผู้เชี่ยวชาญให้ความเห็นว่าเพราะสังคมประเทศญี่ปุ่นเน้นในเรื่องการทำงานอย่างชัดเจน มีวัฒนธรรมการทำงานแบบกลุ่ม และส่งเสริมความมานะพยายามในสังคม

5. พัชรวไล วรรณตร (2557) ศึกษาเรื่อง “ผลของโปรแกรมการสร้างความเข้มแข็งทางใจ ต่อความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า”

เป็นการวิจัยแบบกึ่งทดลอง เพื่อเปรียบเทียบความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยโรคซึมเศร้าทั้ง ก่อนและหลังได้รับโปรแกรมการสร้างความเข้มแข็งทางใจกับกลุ่มที่ได้รับการรักษาพยาบาลปกติ ใช้กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้ป่วยโรคซึมเศร้าที่เป็นผู้ป่วยนอกของโรงพยาบาลพระนครศรีอยุธยา จำนวน 40 คน แบ่งเป็นสองกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้วิจัยคือ 1 โปรแกรมสร้าง ความเข้มแข็งทางใจ 2 แบบประเมินความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเอง จากการวิจัย ได้ผลสรุปว่า ผู้ป่วยที่เข้าโปรแกรมมีคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกมีคุณค่าในตัวเองสูงกว่าก่อนเข้าทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 และ ความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของผู้ที่เข้าโปรแกรมกับผู้รับการรักษาแบบปกติ มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.5 โดยผู้เข้าโปรแกรมจะได้คะแนนที่ดีกว่า



บทที่ 3

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยเรื่อง การสร้างตัวละครที่มีคุณลักษณะเฉพาะ และการเล่าเรื่อง ของละครโทรทัศน์ ชุด Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ เป็นการ ใช้ระเบียบวิจัยเชิงคุณภาพ (Quality Research) เพื่อศึกษาการสร้างตัวละครที่มีคุณลักษณะเฉพาะ อย่างผู้มีภาวะออทิสติกและผู้ป่วยโรคซึมเศร้า และศึกษาการเล่าเรื่องในกรอบขององค์ประกอบด้าน การเล่าเรื่องเช่น โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ตัวละคร ฉาก บทสนทนา มุมมองในการเล่าเรื่อง และตอนจบ ผู้วิจัยได้ใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) และสัมภาษณ์อย่างเจาะลึกกับผู้ กำกับ ผู้เขียนบท และ แอคติ้งโค้ช

แหล่งข้อมูลที่ใช้ศึกษา

1. แหล่งข้อมูลประเภทโสตทัศนวัสดุ: ละครโทรทัศน์เรื่อง Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ จำนวน 8 ตอน ออกอากาศเมื่อ 15 กรกฎาคม - 2 กันยายน 2560 และ ตอน S.O.S. skate ซิม ซ่าส์ จำนวน 8 ตอน ออกอากาศเมื่อ 9 กันยายน - 25 พฤศจิกายน 2560 (งดออกอากาศ 7-28 ตุลาคม 2560) รวมถึงคลิปพิเศษที่สัมภาษณ์นักแสดงที่รับบทบาทเป็นตัวละครนั้น ๆ
2. แหล่งข้อมูลประเภทเอกสาร เป็นข้อมูลทั่วไปเกี่ยวกับละครละครโทรทัศน์เรื่อง Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. skate ซิม ซ่าส์ จากบทความสิ่งพิมพ์ และบทวิเคราะห์ รวมทั้งแหล่งข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต
3. แหล่งข้อมูลประเภทบุคคล คุณ นฤเบศ ภูโน ผู้กำกับและผู้เขียนบทตอน Side by Side พี่น้อง ลูกชนไก่ คุณพัฒน บุญนิธิพัฒน์ ผู้กำกับและผู้เขียนบทตอน S.O.S. skate ซิม ซ่าส์ และ คุณประวีร์ แซ่อึ้ง แอคติ้งโค้ช ตอน S.O.S. skate ซิม ซ่าส์

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยจะเก็บรวบรวมข้อมูลจากแหล่งข้อมูลประเภทโสตทัศนวัสดุโดยรับชมละครโทรทัศน์ Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ จำนวน 8 ตอน และ ตอน S.O.S. skate ซิม ซ่าส์ จำนวน 8 ตอน รวมถึงคลิปพิเศษที่สัมภาษณ์นักแสดงที่รับบทบาทเป็นตัวละครนั้น ๆ ผ่าน Line TV และ You tube

ประเภทเอกสาร เก็บรวบรวมข้อมูลจากการค้นคว้าจากหนังสือและบทความวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง บทความตามสื่อต่าง ๆ รวมถึงบทความในสื่ออินเทอร์เน็ตและช่องทางสาธารณะ อย่าง Facebook ด้วย

เมื่อได้ข้อมูลเบื้องต้นแล้ว ผู้วิจัยจะทำการวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) เพื่อศึกษา การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่อง ที่มีตัวละครลักษณะเฉพาะอย่างผู้มีภาวะออทิสติก และผู้ป่วยโรค ซึมเศร้า เพื่อใช้ตอบคำถามวิจัยข้อที่ 1 - 2

ดำเนินการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth interview) กับผู้กำกับและผู้เขียนบท คุณ นฤเบศ ภูโน , คุณพัฒน บุญนิธิพัฒน์ และ คุณประวีร์ แซ่อึ้ง แอคติ้งโค้ช ตอน S.O.S. skate ซิม ช่าส์ โดยใช้ชุดคำถามแบบปลายเปิดเป็นเครื่องมือหลักในการเก็บข้อมูล เพื่อให้ได้กรอบแนวคิด ทิศนคติ โดยระหว่างการสัมภาษณ์จะมีการจดบันทึก และอัดเสียงไว้ เพื่อเก็บข้อมูลประกอบ โดยวิธีการนี้จะใช้ เพื่อตอบคำถามวิจัยข้อที่ 1-2

การสัมภาษณ์สำหรับผู้กำกับ และ แอคติ้งโค้ช มีชุดคำถามดังนี้

1. มีมุมมองต่อผู้มีภาวะออทิสติกและผู้ป่วยโรคซึมเศร้าอย่างไร
2. มีความคิดเห็นอย่างไรกับภาพของ ผู้มีภาวะออทิสติกและผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ในสื่อต่าง ๆ เช่น ในละคร ภาพยนตร์
3. เหตุผลที่เลือกผู้มีภาวะออทิสติกและผู้ป่วยโรคซึมเศร้าเป็นตัวละครหลักคืออะไร
4. เนื่องจากละครโทรทัศน์ชุด Project S the series เป็นละครเกี่ยวกับกีฬา จึงอยาก ทราบเหตุผลในการเลือกจับคู่อาการกับชนิดกีฬาว่าเกิดจากปัจจัยอะไร เช่น ผู้มีภาวะ ออทิสติกกับกีฬาแบดมินตัน และผู้ป่วยโรคซึมเศร้ากับกีฬาสเก็ต
5. มีการค้นหาและคัดเลือกข้อมูลของผู้มีภาวะออทิสติกและผู้ป่วยโรคซึมเศร้าอย่างไร เลือก ลักษณะอาการหรือการกระทำแบบไหนมาใช้ มีการปรับเพื่อให้เข้ากับละครอย่างไร
6. ปัญหาหรือข้อจำกัดในการเล่าเรื่องราวของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะในทางละคร โทรทัศน์มีอะไรบ้าง
7. ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ตัวละครที่มีลักษณะพิเศษเป็นอย่างไร และต้องการนำเสนอ อะไรในตัวละครนี้
8. คิดว่าจุดไหนคือเสน่ห์ที่ทำให้ผู้ชมชื่นชอบตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะในละครชุดนี้
9. การใช้ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะทำให้การเล่าเรื่องแตกต่างจากการเล่าเรื่องของละคร โทรทัศน์ทั่วไปอย่างไร มีจุดไหนที่ต้องการจะสื่อสารเป็นพิเศษ
10. คาดหวังอะไรกับการสร้างละครที่มีตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ
11. กระแสตอบรับจากผู้ชมและสังคมที่น่าสนใจมีอะไรบ้าง

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลจากการชมผ่าน Line TV และ Youtube รวมทั้งการสัมภาษณ์เชิงลึกมาทำการวิเคราะห์การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องของละครเรื่อง Project S the series ตอน Side by side ฝั่งน้องลูกชนไก่ และ ตอน S.O.S. skate ซีม ช่าส์ ตามหัวข้อต่อไปนี้

1. วิเคราะห์การเล่าเรื่องของละครจากโครงสร้างการเล่าเรื่องซึ่งประกอบไปด้วยองค์ประกอบส่วนต่าง ๆ เช่น โครงเรื่อง แก่นเรื่อง ความขัดแย้ง ฉาก มุมมองในการเล่าเรื่อง และตอนจบ รวมถึงวิเคราะห์ภาพรวมของรูปแบบและประเภทของละครโทรทัศน์
2. วิเคราะห์การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ

การนำเสนอข้อมูล

เสนอผลวิเคราะห์ในเชิงพรรณนา ภาพประกอบ ตาราง โดยแบ่งการนำเสนอเป็น 2 บท คือ

1. บทที่ 4

ผู้วิจัยจะนำการวิเคราะห์ข้อมูลของละครโทรทัศน์ทั้งสองเรื่องมาจัดเรียงเป็นหมวดหมู่ โดยเรียงลำดับต่อไปนี้

- 1.1 ภาพรวมของรูปแบบและประเภทของละครโทรทัศน์, การเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ทั้งสองเรื่อง โดยจะนำเสนอผ่านองค์ประกอบของการเล่าเรื่อง รวมทั้งวิเคราะห์ว่าข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับภาวะออสติกและโรคซึมเศร้าที่มีการดัดแปลงอย่างไรเพื่อนำมาใช้ในการเล่าเรื่อง
- 1.2 การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ ที่ปรากฏอยู่ในละครทั้งสองเรื่องคือ Side by side ฝั่งน้องลูกชนไก่ และ ตอน S.O.S. skate ซีม ช่าส์ ตามลำดับ รวมถึงอาการของภาวะออสติกและโรคซึมเศร้าที่ปรากฏในตัวละคร และการปรับใช้ข้อมูลด้านอาการของโรคที่แสดงออกของตัวละคร

2. บทที่ 5

นำเสนอบทสรุปของการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยเรื่อง “การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ และการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ชุด โปรเจกต์ เอส เดอะ ซีรีส์ ตอน Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ช่าส์” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ มีจุดประสงค์เพื่อศึกษาการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะและการเล่าเรื่อง ของละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series ตอน Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ช่าส์ ซึ่งมีตัวละครหลักเป็นผู้มีภาวะออทิสติกและผู้ป่วยโรคซึมเศร้า

ผู้วิจัยจะวิเคราะห์และนำเสนอผลการศึกษา ตามหัวข้อต่อไปนี้

- ก. ข้อมูลทั่วไปของละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series ตอน Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ช่าส์
- ข. การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง
- ค. การวิเคราะห์การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ

ผลการวิเคราะห์การเล่าเรื่องและสร้างตัวละคร

ที่มาของละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series

ละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series ผลิตโดยบริษัทนาดาว บางกอก เป็นรายการโทรทัศน์ประเภทละครชุด ซึ่งประกอบไปด้วยละคร 4 เรื่อง ที่ถ่ายทอดเรื่องราวระหว่างชีวิตวัยรุ่น ผสมผสานกับกีฬา 4 ชนิด คือ วอลเลย์บอล, แบดมินตัน, สเก็ตบอร์ด และชุนู โดยมีชื่อเรื่องดังนี้

- SPIKE!
- Side by Side พี่น้องลูกชนไก่
- S.O.S. Skate ซิม ช่าส์
- Shoot, I love you ป๊ว! ยิ่งปังเธอ

ละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series ออกอากาศทางสถานีโทรทัศน์จานดาวเทียม ทางช่อง จีเอ็มเอ็ม 25 ทุกวันเสาร์ เวลา 21.45 น. และออกอากาศซ้ำในวันเสาร์ของสัปดาห์ถัดไปเวลา 16.15 น. และสามารถรับชมย้อนหลัง เวลา 23.25 น. ทาง Application line TV ละครโทรทัศน์ชุดนี้ เริ่มออกอากาศตั้งแต่วันที่ 20 พฤษภาคม พ.ศ. 2560 จนถึง วันที่ 20 มกราคม พ.ศ. 2561 โดยงดออกอากาศชั่วคราว ในวันที่ 7-8 ตุลาคม พ.ศ. 2560 เพื่อให้เป็นไปตามแนวทางปฏิบัติของสื่อโทรทัศน์ในช่วงพระราชพิธีถวายพระเพลิงพระบรมศพ พระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดช

จากละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series มีละคร 2 เรื่องที่มีความพิเศษโดดเด่นจากละครเรื่องอื่นๆในโทรทัศน์ทั่วไป ซึ่งทั้งสองเรื่องได้ให้ความสำคัญของวัยรุ่นกับภาวะโรคที่มีอยู่ในสังคม คือ Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ โดยสองเรื่องที่กล่าวถึง มีตัวละครหลักที่เป็นผู้มีภาวะออทิสติก และผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ผู้วิจัยจึงต้องการวิเคราะห์ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะตัวละครแวดล้อม และการเล่าเรื่องของละครทั้งสองเรื่องนี้ เพื่อประโยชน์ในการสร้างสรรค์ละครโทรทัศน์ที่ให้ความสำคัญกับผู้มีภาวะบกพร่องต่อไป ซึ่งจากการศึกษาได้พบว่าละครทั้งสองเรื่องได้สอดแทรกเรื่องราวความรู้ ลักษณะอาการ ลักษณะของผู้ป่วย รวมถึงการใช้ชีวิตกับผู้คนรอบข้างเข้ากับการดำเนินเรื่อง โดยละครทั้งสองเรื่องไม่ได้นำเสนอในแง่มุมของผู้ป่วยที่ต้องการความสงสารเห็นใจหรือการปฏิบัติที่พิเศษแต่ต้องการนำเสนอภาพความจริงของผู้ป่วยในสังคมและสะท้อนให้เห็นว่าผู้ป่วยก็ดำรงอยู่ในสังคมได้ไม่ต่างกับบุคคลทั่วไป

ละครเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่



ภาพที่ 1 โปสเตอร์โปรโมทเรื่อง side by side พี่น้องลูกชนไก่

ก. ข้อมูลทั่วไปของละครโทรทัศน์เรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่

Side by Side พี่น้องลูกชนไก่เป็นละครที่ลำดับที่ 2 ของละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series เริ่มฉายเมื่อ 15 กรกฎาคม 2560 - 2 กันยายน 2560 เป็นละครโทรทัศน์ในรูปแบบ Serials คือละครยาวหลายตอนจบ ดำเนินเรื่องติดต่อกันโดยใช้ผู้แสดงชุดเดียว ความยาว 8 ตอนขึ้นไป โดยเป็นมีแนวเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความรักของคนในครอบครัวที่มีเด็กออทิสติก การฝ่าฟันอุปสรรคและความไม่เข้าใจกันของทั้งเรื่องกีฬาและความสัมพันธ์ในครอบครัว ซึ่งจะทำให้ผู้ชมรับรู้ความรู้สึกของตัวละครอย่างชัดเจนและเกิดอารมณ์ร่วมไปด้วย

ทีมงานผู้สร้างสรรค์ละคร

ผู้เขียนบท คุณณฤเบศ ภูโน และ คุณภัทรนาศ พิบูลย์สวัสดิ์

ผู้กำกับ คุณณฤเบศ ภูโน

นักแสดงนำ

ธนภพ สิริตันขจร รับบท พี่ยม

วงศ์รวี นทีธร รับบท น้องโต่ง

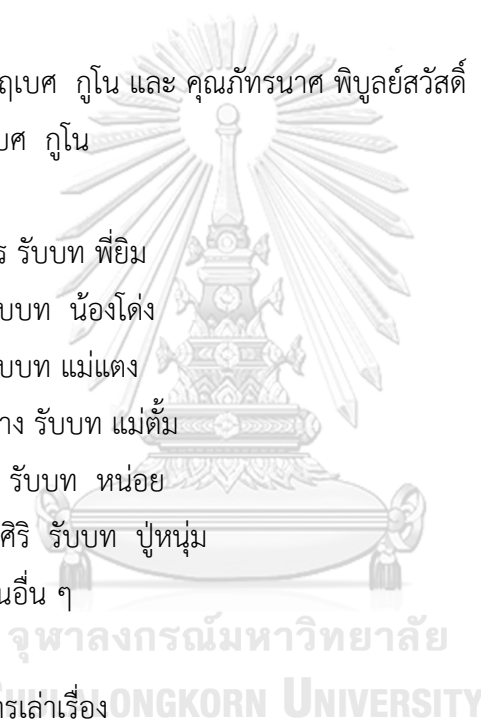
สู่ขวัญ บุลกุล รับบท แม่แดง

หัตทยา วงศ์กระจ่าง รับบท แม่ตั้ม

เขมิศรา พลเดช รับบท หน้อย

สมบุญรส สุขนิยมศิริ รับบท ปู่หนุ่ม

และนักแสดงท่านอื่น ๆ



ข. การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง

1. โครงเรื่องของละครโทรทัศน์ Side by Side พี่น้องลูกชนไก่

“พี่ยม” และ “น้องโต่ง” เป็นลูกชายของคุณแม่เลี้ยงเดี่ยวซึ่งเป็นพี่น้องสายเลือดเดียวกัน พี่ยมเป็นลูกของ “แม่ตั้ม” และน้องโต่งเป็นลูกของ “แม่แดง” ตั้งแต่ยังเล็กทั้งคู่มีความฝันจะเป็นนักแบดมินตันคู่ที่มีชื่อเสียง พี่ยมเป็นเด็กพิเศษ หรือ ผู้มีภาวะออทิสติก ที่มีพรสวรรค์ด้านแบดมินตันแต่มีปัญหาเรื่องการระงับอารมณ์ ซึ่งเป็นเหตุให้ต้องย้ายจากคลับแบดมินตันเดิมไปยังที่ใหม่หลายๆ ครั้งแต่ถึงอย่างไรทุกคนในบ้านต่างสนับสนุนพี่ยมจนบางครั้งลืมนึกถึงน้องโต่งที่อยู่ในช่วงวัยรุ่น ทำให้หลาย ๆ ครั้งน้องโต่งเกิดความน้อยใจสะสม จนวันหนึ่งน้องโต่งได้กลับไปทีคลับแบดมินตันเดิม (เบสท์มินตัน) และลองเล่นเดี่ยวแข่งกับเพื่อน ๆ เมื่อโค้ชได้เห็นก็แนะนำให้ลองเป็นนักกีฬาแบดมินตันแบบเดี่ยวดู น้องโต่งได้ลองปรึกษาแม่แดงเรื่องการเล่นเดี่ยว แต่พี่ยมมาได้ยินจึงไม่พอใจมาก และแม่แดงเองถึงแม้จะเข้าใจความรู้สึกของน้องโต่งแต่ก็อยากให้ทั้งคู่เล่นคู่ด้วยกัน

พีอิมและน้องโต่งได้ลงแข่งขันแบดมินตันประเภทคู่โดยที่ทั้งคู่ยังมีความซุ่มซ่อนหมองใจกัน พีอิมที่น้อยใจเรื่องน้องโต่งไม่ยอมเล่นคู่กับตัวเองและถูกคู่แข่งทำให้เสียสมาธิจึงควบคุมอารมณ์ตัวเอง ไม่อยู่เสียสมาธิกับการแข่งขันจนน้องโต่งต้องพุ่งเข้ารับลูกแทนจนเป็นสาเหตุให้หัวเข้าเจ็บ ระหว่างนั้น ผู้เข้าแข่งขันได้ล้อเลียนพีอิมเรื่องการผูกเชือกรองเท้าเองไม่ได้จนน้องโต่งทนไม่ไหวเข้าไปต่อว่าพีอิม ฟ้องกรรมการและมีพฤติกรรมก้าวร้าวจนเกือบได้ใบแดง แต่สุดท้ายน้องโต่งก็ใช้เพลง “พีอิมลายตัว นั้น” ที่ดัดแปลงมาจากเพลงแมงมุมลายตัวนั้นทำให้พีอิมสงบลงได้ ทั้งคู่คืนดีกันในคอร์ตและน้องโต่ง สัญญาว่าจะไม่ทิ้งพีอิมไปไหน ทั้งคู่กลับมาเริ่มมีสมาธิและสามารถชนะการแข่งขันไปได้ แต่ภาพของแม่แดงที่ชื่นชมพีอิมเป็นอย่างมากก็ยังทำให้น้องโต่งเกิดอาการน้อยใจ แต่ก็ได้ “หนอย” เพื่อนสมัยเด็ก หลาน “ปูหนุ่ม” เจ้าของสวัสดีคอร์ท คอยอยู่เป็นเพื่อนและให้กำลังใจ

น้องโต่งได้แอบไปฝึกฝนเพื่อที่จะเป็นนักแบดมินตันเดี่ยวที่กลับมาโดยปิดบังไม่ให้ที่บ้านรู้ จนวันหนึ่งน้องโต่งได้เห็นแม่แดงกับพี่อิมที่แม่แดงพาไปเที่ยวที่สนามกีฬาที่มีชื่อเสียงของแม่แดงและพ่อโยเออาไว้ได้สาย พันไม้ ทำให้เกิดความสงสัย จึงพยายามหาหลักฐาน และได้เจอกับรูปเก่าๆที่ทำให้รู้ว่าตัวเองเป็นลูก พ่อเดียวกันกับพีอิม น้องโต่งเก็บเรื่องของพ่อโยเออาไว้ใจ และเมื่อเข้าแข่งขันอีกรอบก็ทำพลาด ติดต่อกันจนโดนพีอิมและแม่แดงหงุดหงิดใส่ น้องโต่งโพล่งเรื่องความลับของพ่อโยกับแม่แดงออกมา ก่อนจะเข้าไปแข่งขันต่อแต่ก็ยังตีพลาดอยู่ต่อเนื่อง สถานการณ์รุนแรงขึ้นเมื่อพีอิมเริ่มอาละวาดจน น้องโต่งโพล่งออกมาว่าอายุที่จะเล่นกับพีอิม ซึ่งทำให้พีอิมระเบิดอารมณ์และมีที่ท่าจะใช้กำลัง กรรมการจึงให้ใบดำและตัดสิทธิ์การแข่งขัน พีอิมเป็นเวลาหนึ่งปี



ภาพที่ 2 พีอิมทะเลาะกับโต่ง จนโดนตัดสิทธิ์การแข่งขัน

น้องโต่งได้ขอคุยกับแม่แดงเรื่องพ่อตัวเอง และขอร้องว่าอยากจะแข่งเดี่ยวโดยจะไปเก็บตัวที่ คลับสโมสรเดิมแยกกับที่บ้านซึ่งแม่แดงก็อนุญาต แม่ตั้งพาพีอิมไปสถานดูแลเด็กออทิสติก ในขณะที่ พีอิมใช้ชีวิตอยู่ที่สถานออทิสติกนั้น น้องโต่งก็ตั้งใจจะเป็นนักแบดมินตันและเก็บตัวฝึกซ้อมกับคลับ

อย่างเข้มงวดโดยมีหน้อยตามมาให้กำลังใจ พี่ยมได้ปรับตัวในการใช้ชีวิตอยู่ที่สถานดูแลและกลายเป็นผู้ฝึกสอนแบดมินตันให้กับเด็กคนอื่น ๆ แม่ตั้มและแม่แดงที่มาแอบดูต่างก็ภูมิใจที่พี่ยมโตขึ้นแต่ก็คิดถึงมากจนสุดท้ายก็ตัดสินใจรับพี่ยมกลับมาที่บ้าน จากที่เอาแต่ทำงานและเหินห่างกับลูก แม่ตั้มก็ปรับตัวเพื่อให้ตัวเองสนิทสนมกับลูกมากขึ้นโดยการชวนให้ลูกชายมาสอนแบดมินตันเธอ



ภาพที่ 3 พี่ยมสอนแบดมินตันให้เด็กในศูนย์ออทิสติก

น้องโต้งได้ฝึกซ้อมกับคลับ Best minton และได้รู้ข้อดีของเรื่องกำลังของตัวเองจึงพยายามฮึดสู้เพื่อที่จะลงแข่งในอีก 2 อาทิตย์ พี่ยมเองก็ได้มาช่วยปูหนุมดูแลเด็กๆในสวัสดีคอร์ท วันหนึ่งน้องโต้งได้ไปพูดคุยกับเพื่อนที่ติดทีมชาติและเกิดแรงฮึดขึ้นมา จึงผิดสัญญากับพี่ยมและบอกที่บ้านว่าไม่กลับบ้านเพื่อที่จะฝึกซ้อมต่อ พี่ยมหนีออกจากบ้านเพื่อมาแอบดูน้องโต้ง แต่ถูกจับได้และพาตัวกลับมาส่งที่บ้าน น้องโต้งฝึกหนักเพื่อที่จะได้ลงแข่งแต่อาการเจ็บเข้าแย่งจนต้องงดใช้เข้าร่วมถึงพลาดการแข่งขันด้วย แม่แดงได้มาให้กำลังใจที่โรงแรมและบอกว่าน้องโต้งเกิดจากความรักไม่ใช่เรื่องผิดพลาด ทั้งยังบอกว่าตัวเองคิดถึงลูกแค่ไหน ทำให้ปมในใจที่ว่าตนเองเป็นสิ่งที่แม่ไม่ได้ต้องการของน้องโต้งเริ่มคลายลง



ภาพที่ 4 แม่แดงมาให้กำลังใจที่โรงแรม

1 ปีผ่านไป พี่ยมได้เป็นโค้ชสอนเด็ก ๆ ที่สวีสวีคอร์ท และเป็นผู้คุมให้เด็ก ๆ ลงแข่งในสนาม น้องโด่งได้แชมป์แบดมินตันเดี่ยวที่เชียงใหม่และรู้สึกที่ตัวเองได้รับการยอมรับจากแม่ ในขณะที่ยืนรับรางวัลนั้นน้องโด่งได้ยืนเว้นที่ว่างข้าง ๆ ไว้โดยไม่รู้ตัวเพราะนึกถึงพี่ยม ที่สวีสวีคอร์ท ได้มีการจัดแข่งขันแบดมินตันเพื่อให้กำลังใจพี่ยมและมอบเหรียญรางวัลที่ทำขึ้นเองให้ ในวันนั้นพี่ยมกับแม่ยิ้มต่างเปิดใจและเริ่มเรียนรู้กันและกันมากขึ้น รวมถึงได้รู้ว่าแท้ที่จริงแล้วทั้งคู่เป็นแม่ลูกที่รักและใส่ใจกันมาก น้องโด่งกลับมาที่บ้าน ในตอนกลางคืนทั้งคู่ได้คุยกัน น้องโด่งบอกว่าถ้าพี่ยมชนะได้จะกลับมาเล่นคู่ด้วยทั้งคู่ต่างมีเป้าหมายของตัวเองและลงสมัครเป็นผู้เล่นเดี่ยว แต่เหมือนโชคชะตาเล่นตลกเมื่อทั้งคู่ต้องเจอกันตั้งแต่ในการแข่งขันนัดแรก



ภาพที่ 5 พี่ยมโอเพ่น 2018

ในวันแข่งขันที่พี่ยมและน้องโด่งต้องพบกันในสนาม โค้ชได้แนะนำน้องโด่งให้ปิดโอกาสการเล่นของพี่ยมด้วยการหยอดลูกจนพี่ยมเสียคะแนนติด ๆ กัน พี่ยมเกือบจะอาละวาดเขวี้ยงไม้แต่นึกได้ว่าเป็นของที่หน้อยทำให้จิตใจเย็นลง แม่แต่งย้าจูดอ่อนของน้องโด่งกับพี่ยมจนทำให้ในเซตที่ 2 พี่ยมเป็นฝ่ายชนะไป ทั้งคู่แข่งกันในเกมที่ 3 ระหว่างการแข่งขันน้องโด่งล้มลงเพราะเจ็บหัวเข่า พี่ยมจึงเข้าไปดูแลเป่าให้เหมือนตอนเด็ก ๆ เมื่อแข่งต่อกันพี่ยมก็กังวลกับอาการเจ็บเข่าของน้องจนเสียสมาธิ น้องโด่งจึงเตือนพี่ยมบ้าง การแข่งขันเริ่มสูสีไปเรื่อยๆจนเข้าสู่ลูกสุดท้ายที่เป็นลูกตัดสิน น้องโด่งได้ใช้ไม้แบดที่พี่ยมซื้เอ็นให้และเอาชนะไปได้ ทั้งคู่กอดกันด้วยมิตรภาพของคู่แข่งและพี่น้องและปรับความเข้าใจกันได้ในที่สุด

ตารางที่ 1 สรุปโครงเรื่องของละครเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่

โครงเรื่อง	
การเริ่มเรื่อง	<ul style="list-style-type: none"> - แนะนำผู้ชมให้รู้จักตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะและครอบครัว เปิดเผยนิสัย อากาการของออสติก พื้นฐานครอบครัว - ปัญหาภายในครอบครัว ปัญหาของออสติกกับกีฬาแบดมินตัน - เปิดแต่ละตอนด้วยเรื่องในอดีตแล้วย้อนเข้าสู่เหตุการณ์ในปัจจุบันที่เชื่อมโยงกัน (ตอน 1-7) - ตอน 8 เปิดด้วยฉากที่สนามแข่งขัน
การพัฒนาเหตุการณ์	<ul style="list-style-type: none"> - ความต้องการที่แตกต่างกันของพี่น้องในการเล่นแบดมินตัน - การดูแลพี่มอย่างใส่ใจเป็นพิเศษ ทำให้โด่งน้อยใจ - เกิดปัญหาในการแข่งขัน พี่มถูกล้อเลียน โด่งต่อว่าคู่แข่ง พี่มทะเลาะกับกรรมการ - โด่งรู้ความลับของแม่แดงและพ่อโย
ภาวะวิกฤต	<ul style="list-style-type: none"> - โด่งทะเลาะกับแม่แดง บอกว่ารู้ความลับว่ามีพ่อคนเดียวกับพี่ม - พี่มต่อว่าโด่งที่ไม่มีสมาธิและเริ่มอาละวาด โด่งระเบิดอารมณ์บ้างว่าอายุที่ต้องเล่นด้วย พี่มต่อยพื่นแต่กรรมการนี้กว่าต่อยโด่ง จึงโดนโทษแบน 1 ปี
ภาวะคลี่คลาย	<ul style="list-style-type: none"> - ทั้งคู่แยกย้ายเส้นทาง โด่งเล่นเดี่ยวอาศัยอยู่หอพัก พี่มไปที่ศูนย์ออสติก ได้เข้าสังคมเด็กพิเศษ - โด่งฝึกหนักจนบาดเจ็บ แม่แดงเคลียร์กับโด่งว่าเธอรักโด่งมาตลอด - พี่มมีพัฒนาการทางร่างกายและการควบคุมอารมณ์ดีขึ้น เป็นโค้ชฝึกสอนเด็ก ๆ - แม่ตัมกับพี่มเปิดใจกัน
การยุติเรื่องราว	<ul style="list-style-type: none"> - การแข่งขันเดี่ยวที่พี่มและโด่งเผชิญหน้ากัน - แสดงให้เห็นความผูกพันของทั้งคู่ที่แม้จะเป็นคู่แข่ง แต่ก็ช่วยเหลือกัน เช่น พี่มห่วงเขาโด่ง โด่งเตือนให้พี่มมีสมาธิกับการแข่ง - โด่งเอาชนะไปได้ ทั้งคู่กอดกันในสนาม ความสัมพันธ์พี่น้องกลับมาดีกันเหมือนเดิม

ในภาพรวมของละครเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ พบว่าโครงเรื่องมีลักษณะสำคัญดังนี้

1. ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะอยู่ในครอบครัวที่เห็นความสำคัญ ยอมเสียสละและพร้อมจะดูแลให้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมร่วมกับผู้อื่นได้ ไม่ว่าจะเกิดปัญหาอะไรกับ “พียม” คนในครอบครัวจะพยายามหาทางออกและส่งเสริมให้กำลังใจ แม้จะมีการทะเลาะเบาะแว้งหรือไม่พอใจในตัวพียมเกิดขึ้นบ้างแต่จะมีคนเข้าข้าง ปลอดภัย และช่วยในการประนีประนอมก่อนเสมอ อีกทั้งคนในครอบครัวหรือตัวละครแวดล้อมที่สนิทสนมจะมีความเข้าใจในตัวพียมและอาการที่แสดงออก คอยปกป้อง กระทั่งแม่ตั้มที่มักจะทะเลาะและบอกรังแกให้เลิกแข่งแบดมินตันบ่อย ๆ แต่แม่ตั้มก็พูดเพราะไม่ยอมให้พียมถูกคนอื่นทำให้เสียใจหรือมองเป็นตัวประหลาดหรือโง่งที่เสียสละยอมไม่เล่นเดี่ยวในช่วงต้นเรื่องเพราะจะได้คอยช่วยเหลือพียมในสนาม

2. ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะมักถูกมองจากสังคมและตัวละครแวดล้อมที่ไม่มีความสนิทสนมในเรื่องด้วยความไม่เข้าใจ เสียตสี ล้อเลียน แม้ว่าจะมีความสามารถ แต่ก็จะถูกอาการอหิสติกบดบังจนถูกมองข้ามไป เช่น ตอนที่โค้ชภูมิจะปลดพียมออกจากการเป็นนักกีฬา, ตอนที่เด็ก ๆ ในสวัสดีคอร์ทขอให้ช่วยสอนแต่พียมอาละวาดและต่อว่าพียมว่าปัญญาอ่อน, ตอนคู่ต่อสู้ล้อเลียนที่พียมผูกเชือกกรองเท้าเองไม่ได้ แต่ครอบครัวก็จะคอยปลอดภัยให้กำลังใจว่าพียมเป็นคนมีความสามารถไม่แพ้ใคร

3. โครงเรื่องเล่าอย่างไม่ซับซ้อน คลายปมปัญหาของตัวละครค่อนข้างเร็ว เน้นศูนย์กลางอยู่ที่ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะโดยให้ความสำคัญกับปัญหาของความสัมพันธ์ระหว่างพียมกับโด้งมากกว่าปัญหาของแม่ทั้งสองคนทีในอดีตมีสามีคนเดียวกัน ซึ่งเสริมกับแก่นเรื่องที่สื่อถึงความรักของครอบครัว ที่แม่จะเป็นครอบครัวที่ไม่ได้สมบูรณ์ตามแบบฉบับ แต่ก็ยังเป็นครอบครัวที่รักกัน

2. แก่นเรื่อง

ละครโทรทัศน์เรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ เป็นละครที่เกี่ยวข้องกับครอบครัวหนึ่งที่มีเด็กพิเศษหรือผู้มีภาวะออทิสติกอาศัยอยู่ร่วมกันในครอบครัว สองพี่น้องต้องการจะเป็นนักกีฬาแบดมินตันที่มีชื่อเสียงแต่การเป็นเด็กพิเศษของพี่ชายทำให้ความหวังที่ตั้งไว้ยากที่จะเอื้อมถึง จากการสัมภาษณ์คุณณฤเบศ ภูโน ผู้กำกับและคนเขียนบทพบว่า แก่นเรื่องหลักที่ละครเรื่องนี้ตั้งใจจะสื่อสารมาถึงคนดูคือความรักของคนในครอบครัวที่ช่วยเหลือและดูแลกันและกันจนก้าวข้ามอุปสรรคได้สำเร็จ

“จุดเริ่มต้นของการเขียนเรื่องนี้คืออยากจะนำเสนอพระเอกนางเอกของเรื่องที่เป็นคุณแม่ลูกไม่ใช่คู่รักเหมือนละครทั่วไป แก่นของเรื่องคือความรัก แต่เป็นความรักของครอบครัว ของแม่กับลูก

ชายที่เป็นเด็กพิเศษ ของแม่กับลูกชื่้อจฉา หรือของพี่น้องที่คนนึงเป็นเด็กพิเศษ เราอยากชี้ให้เห็นถึงความรักในแง่มนี่มากกว่า ว่าความรักมันมีพลังนะ อะไรแบบนี้”

(นฤเบศ ภูโน, สัมภาษณ์, 10 เมษายน. 2561)

เนื่องจากผู้กำกับต้องการสื่อถึงเรื่องครอบครัวและความรัก และเน้นความสัมพันธ์ในครอบครัว จึงเห็นได้ว่าแม่จะมีตัวละครแวดล้อมที่เป็นแม่ทั้งสองคนซึ่งเป็นพี่น้องและมีสามีคนเดียวกัน แต่ผู้กำกับและผู้เขียนบทก็ไม่ได้ต้องการหยิบยกมาเป็นประเด็นเด่น แต่ใช้เพื่อเป็นประเด็นเฉลยปมเรื่องพ่อของโต้ง ซึ่งการที่ไม่ได้หยิบยกประเด็นการมีคู่ในครอบครัวเดียวกันขึ้นมาเป็นเรื่องหลัก ยิ่งเน้นย้ำให้เห็นอย่างชัดเจนว่าละครเรื่องนี้ให้คุณค่าของความเป็นครอบครัว สะท้อนให้ผู้ชมรับรู้ว่าครอบครัวที่ไม่สมบูรณ์ ไม่มีพ่อ หรือมีปัญหาภายใน ไม่ใช่ครอบครัวที่ไม่รักกัน และให้ความสำคัญของครอบครัวในแง่ของความรู้สึกรักและผูกพันมากกว่าตัวบุคคลหรือปัญหาในอดีต

ตัวอย่างฉากที่สอดคล้องและแสดงให้เห็นถึงแก่นเรื่องหลักได้แก่

ฉากพื้มถูกไล่ออกจากคลับเบสท์มินตัน

ในตอนที่ได้ขงุมิจะถอดพื้มออกจากความเป็นนักกีฬา แดงพยายามบอกข้อดีของหลานชายเพื่อไม่ให้ถูกตัดโอกาสในการเป็นนักกีฬา แต่เมื่อโค้ชไม่เห็นด้วยเธอจึงพาโต้งและพื้มออกมาและหาสถานที่ให้ฝึกซ้อมแห่งใหม่และพยายามแก้ไขปัญหาก็ให้พื้มได้มีโอกาสแสดงศักยภาพของตนเอง แม้ว่าจะถูกคนอื่นมองว่าพื้มที่เป็นออทิสติกไม่เหมาะสมกับการเป็นนักกีฬาอาชีพก็ตาม

ในส่วนของโต้ง แม้จะไม่พอใจที่ต้องย้ายที่ฝึกซ้อมบ่อย แต่เขาก็พยายามปรับตัวให้ได้ สำหรับแม่ตั้ม แม้ว่าจะบ่นหรือต่อว่าที่พื้มอาละวาดจนถูกไล่ออก แต่เธอก็เอาใจใส่ครอบครัวและดูแลอยู่อย่างเงียบๆโดยเฉพาะเรื่องการเงินที่ต้องใช้ในการทำตามความฝันของลูกและหลาน

ฉากโต้งอยากเล่นแบดมินตันเดี่ยว

โต้งเริ่มรู้ตัวว่าตนเองน่าจะถนัดการแข่งขันแบดมินตันแบบเดี่ยวมากกว่า เมื่อวันเกิดมาถึง เขาจึงลองขอแม่และป้าว่าจะเล่นเดี่ยวดู พื้มที่ได้ยินก็นึกน้อยใจ แม่แดงซึ่งรู้ว่าพื้มยังไม่สามารถเล่นเดี่ยวได้ในขณะนี้ จึงขอร้องให้โต้งเล่นคู่กับพื้มไปก่อน โต้งจึงหักห้ามความคิดของตนเอง ยอมเล่นคู่ดังเดิม

ฉากที่พื้มอยู่ที่ศูนย์ออทิสติก

หลังจากโดนโทษแบนจากการแข่งขัน แม่ตั้มพาพื้มไปอยู่ที่ศูนย์ออทิสติกเพราะต้องการให้พื้มไปบำบัดพฤติกรรมและเรียนรู้การเข้าสังคมกับเด็กออทิสติกคนอื่นๆ พื้มใช้ชีวิตอยู่ที่นั่นกับเพื่อนๆและคุณครูโดยที่แม่ตั้มแลแม่แดงแอบไปคอยดูเสมอ พื้มเริ่มปรับตัวเองและมีพัฒนาการดีขึ้น ช่วยฝึกสอนการเล่นแบดมินตันให้เพื่อนๆร่วมชั้นเหมือนในอดีตที่น้องโต้งเคยช่วยสอนพื้มเล่นแบด แม่แดงและแม่ตั้มคุยปรึกษากันและสุดท้ายก็พาพื้มกลับมาอยู่บ้านเหมือนเดิม

จากฉากที่ยกตัวอย่างมานี้ แสดงให้เห็นถึงการพยายามแก้ปัญหาของครอบครัวโดยมีจุดมุ่งหมายให้กระทบกระเทือนจิตใจของแต่ละคนให้น้อยที่สุด การเป็นอภิสติคของพียมเป็นศูนย์กลางของครอบครัว ดังนั้นจะสังเกตได้ว่าไม่ว่าจะมีปัญหาอะไรเกิดขึ้น คนในครอบครัวจะช่วยประคับประคองความรู้สึกของพียมเป็นอันดับแรก และช่วยกันคิดหาวิธีแก้ไขเช่น การย้ายที่ฝึกซ้อมแบดมินตัน หรือการส่งพียมไปที่ศูนย์อภิสติคหลังถูกโทษแบน หรือโด่งเองก็ยอมล้มเลิกความคิดที่จะเล่นเดี่ยวในทีแรกเพื่อช่วยประคับประคองให้พียมได้เป็นนักกีฬาต่อ ถึงแม้ว่าจะแยกไปในภายหลังก็ตาม

นอกจากนี้แล้วยังมีแก่นเรื่องรองที่นำเสนออยู่ในเรื่องคือ **การมุ่งตามความฝันอย่างไม่ลดละ แม้จะมีอุปสรรคขัดขวาง** โด่งและพียมมีความฝันที่จะเป็นนักกีฬาแบดมินตันระดับโลกให้ได้ ทั้งคู่จึงตั้งใจฝึกซ้อมอย่างหนักและเข้าแข่งขันเพื่อเก็บRankingหวังจะได้อันดับขึ้นไปเป็นทีมชาติ

สำหรับพียมนั้น อุปสรรคที่สำคัญคือการเป็นอภิสติค ซึ่งทำให้เขาไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้จนเป็นเหตุให้เกิดเรื่องในสนามแข่งขันอยู่เสมอ อีกทั้งยังถูกคู่แข่งล้อเลียนอาการอภิสติคเพื่อให้เสียสมาธิ แม้ว่าโรคที่เป็นจะเป็นอุปสรรคต่ออาชีพนักกีฬา แต่เขาก็ไม่ล้มเลิกความฝัน พียมฝึกซ้อมและออกกำลังกายอย่างมีระเบียบแบบแผนในทุกวันเพื่อพัฒนาตนเอง จนกระทั่งเขาสามารถเป็นนักกีฬาแบดมินตันประเภทเดี่ยวแข่งกับโด่งได้อย่างน่าภาคภูมิใจ

สำหรับโด่ง เขามีอุปสรรคทั้งทางร่างกายและจิตใจ โด่งมักยอมลงให้ครอบครัวและเก็บกดความต้องการของตนเองอยู่เสมอทั้งที่ต้องการจะเป็นนักกีฬาประเภทเดี่ยวที่เหมาะสมกับตนเองมากกว่า แต่เพื่อพียมที่ต้องมีคนดูแล เขาจึงต้องเล่นประเภทคู่ตามคำขอร้องของแม่แดง และเมื่อตัดสินใจเล่นเดี่ยวก็ยังเจอปัญหาอาการบาดเจ็บทางร่างกายที่ทำให้เสียโอกาสในการแข่งขัน แต่โด่งก็พยายามรักษาตัวให้หาย ฝึกซ้อมเพื่อเอาชนะจุดบกพร่องของตนเอง จนกลับมาได้เหรียญทองในที่สุด

3. ความขัดแย้ง

ความขัดแย้งที่ปรากฏในเรื่องนี้มีถึง 3 รูปแบบด้วยกันคือ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์, ความขัดแย้งภายในจิตใจมนุษย์ และ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือกลุ่มคน โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์

พียม-น้องโด่ง

หนึ่งในความขัดแย้งระหว่างมนุษย์ที่เป็นการดำเนินเรื่องหลักคือความขัดแย้งระหว่างพียมและน้องโด่ง ซึ่งตัวละครทั้งสองถือว่าเป็นตัวละครหลักของเรื่อง ทั้งคู่เป็นพี่น้องที่สนิทสนมกันและอยากเป็นนักกีฬาแบดมินตันที่มีชื่อเสียงแต่ความรู้สึกน้อยใจของโด่งที่สั่งสมจากการต้องเสียสละให้พี่ก่อนตลอดเวลาและการที่พียมอาละวาดในคอร์ทให้เขาต้องช่วยปลอบหลายต่อหลายครั้งทำให้เขา

ตัดสินใจแยกไปเป็นนักกีฬาแบดมินตันประเภทเดี่ยว สำหรับพี่ยมการแยกไปเป็นนักกีฬาประเภทเดี่ยวของน้องโต่งทำให้เขารู้สึกไม่เป็นที่ต้องการ เสียใจ และโกรธเกรี้ยว โดยเมื่อรู้ถึงการตัดสินใจของน้องโต่งแล้วพฤติกรรมของพี่ยมที่แสดงออกก็คือการอาละวาดโดยไม่ฟังเหตุผลและร้องไห้อย่างควบคุมอารมณ์ไม่ได้ หลังจากนั้นก็มีที่ท้าวางเฉยใส่เพราะโกรธที่ถูกทิ้ง

แม่ตั้ม-พี่ยม

ความขัดแย้งของทั้งคู่เกิดมาจากนิสัยที่คล้ายคลึงกันคือต่างฝ่ายต่างเป็นคนอารมณ์ร้อน เมื่อไม่ถูกใจมักใช้อารมณ์ในการพูดคุยทำให้ทะเลาะกันตั้งแต่เด็ก แม่แม่ตั้มจะรู้ว่าลูกเป็นออทิสติกแต่ด้วยนิสัยที่ค่อนข้างห้าวและแข็ง ทำให้มักใช้คำพูดรุนแรงใส่เสมอเช่น “ถ้าเขวี้ยงไม้ก็ไม่ต้องเล่นมันแล้ว” หรือ “ฉันเป็นแม่แกลนะ” ส่วนพี่ยมเองก็มันตอบโต้ด้วยคำพูดรุนแรงเช่น “เกลียดอีตั้ม” ส่วนหนึ่งที่พี่ยมใช้คำพูดห้วนห้าวเพราะเขาอยู่กับแม่ตั้มตั้งแต่เกิดทำให้ซึมซับนิสัยและพฤติกรรม เกิดเป็นการเลียนแบบโดยไม่รู้ตัว

แม้ว่าทั้งคู่จะขัดแย้งกันหลายครั้งทั้งเรื่องนิสัย การใช้ชีวิตประจำวัน การเล่นแบดมินตัน แต่ลึกๆแล้วทั้งคู่ก็รักกัน ความรักของแม่ตั้มที่มอบให้พี่ยมคือความอยากปกป้องไม่ให้พี่ยมต้องเจอเรื่องที่ทำร้ายจิตใจเช่น การถูกล้อเลียนในสนามแข่ง การถูกคู่ต่อสู้ดูถูก แต่เธอเลือกที่จะแสดงออกในรูปแบบของคำสั่งและการประชดประชันทำให้พี่ยมมองไม่เห็นถึงความห่วงใยนั้น ส่วนพี่ยมเองก็รักแม่ตั้มแต่แสดงออกไม่เก่งเลยใช้สีชมพูที่แม่ตั้มชอบในการสื่อความหมายถึงความรักของเขา เพราะสีชมพูเป็นสีที่แม่ตั้มชอบ

แม่แดง-โต่ง

แม่แดงกับโต่งนั้นมีความขัดแย้งอันเกิดมาจากความน้อยใจของโต่งเป็นหลัก โต่งเติบโตมากับการเป็นน้องที่ต้องดูแลพี่ เสียสละให้พี่มาตั้งแต่เด็ก ทั้งสิ่งของ เรื่องราวในชีวิตประจำวันต่างๆ และความรักของแม่แดงที่ต้องแบ่งปันให้พี่ยมเสมอ ตั้งแต่เด็กจะสังเกตได้ว่าโต่งมักมองแม่แดงที่เป็นแม่แท้ๆของตัวเองให้ความช่วยเหลือพี่ยมก่อน โต่งเก็บสะสมความน้อยใจและอิจฉามาเรื่อยๆและยิ่งเมื่อรู้ว่าตนเองมีพ่อคนเดียวกับพี่ยมยิ่งทำให้เขารู้สึกเจ็บปวดใจว่าเขาอาจจะเป็นลูกที่เกิดจากความผิดพลาดของแม่แดง

สำหรับแม่แดง เธอมีความคาดหวังในตัวลูกชายว่าจะคอยช่วยเหลือดูแลพี่ยมที่เป็นคนสำคัญในครอบครัว และเมื่อเวลาโต่งทำตัวไม่น่าพอใจก็มักจะตำหนิด้วยความจริงจังผิดกับเวลาพูดปลอบพี่ยม ทำให้ทั้งคู่เกิดความเข้าใจผิดจนและไม่เข้าใจกัน แต่เมื่อเวลาผ่านไป แม่แดงก็แสดงออกให้โต่งได้รู้ว่าเขาคือคนสำคัญที่สุดในชีวิตเธอ

แม่แดง-แม่ต๋ม

ความขัดแย้งของทั้งคู่เป็นเรื่องราวในอดีตที่ส่งผลถึงปัจจุบันคือเรื่องการมีสามีคนเดียวกัน โดยที่แม่แดงซึ่งเป็นนักแบดคู้กับพ่อโยสามีของแม่ต๋ม แม่แดงแอบรักพ่อโยมาตลอดจนเธอมีความสัมพันธ์กันและตั้งท้องโด่งขึ้นมาก่อนจะหนีไปอยู่ต่างจังหวัด หลังจากการตายของพ่อโย แม่ต๋มจึงให้อภัยและขอให้กลับมาอยู่ด้วยกันและเก็บความลับเรื่องพ่อของโด่งมาตลอด จนเมื่อโด่งรู้ความจริงว่ามีพ่อคนเดียวกับพี่ยมและนึกว่าตนเองเป็นลูกที่เกิดจากความผิดพลาดทำให้เขายิ่งนึกน้อยใจแม่มากขึ้น

ความขัดแย้งของทั้งคู่เป็นปมปัญหาที่ค่อนข้างใหญ่ในชีวิตจริงคือเรื่องของพี่น้องสองคนมีสามีคนเดียวกัน แต่ในละครไม่ได้ให้ความสำคัญมากนัก เนื่องจากเป็นเรื่องราวในอดีตที่ทั้งสองเคลียร์กันไปตั้งแต่พี่ยมและโด่งยังเล็ก และต้องการโฟกัสที่เรื่องราวของความเป็นครอบครัวมากกว่าปัญหาในอดีต

แม่แดง-โค้ชภูมิ

ความขัดแย้งระหว่างคู่นี้เกิดขึ้นในตอนแรกที่โค้ชภูมิให้ถอดพี่ยมออกจากการเป็นนักกีฬา แม่แดงจึงต่อสู้เพื่อให้โค้ชเล็งเห็นถึงความสามารถอีกครั้ง แต่เมื่อไม่เป็นผลเธอจึงให้โด่งและพี่ยมลาออกจากคลับแห่งนี้

ความขัดแย้งภายในใจมนุษย์

โด่งคือตัวละครที่แสดงให้เห็นความขัดแย้งภายในใจมนุษย์ได้ชัดเจนที่สุด ถึงแม้เขาจะแสดงออกอย่างชัดเจนว่าอยากเป็นนักกีฬาเดี่ยว แต่ก็ยังมีความสับสนและลำบากใจทุกครั้งเวลาที่ทำให้พี่ยมเสียใจที่ไม่ยอมเล่นคู่ด้วย กระทั่งเวลาลงสนามเพื่อแข่งขันในฐานะนักกีฬาเดี่ยวเขาก็ยังคงนึกถึงพื้นที่ข้าง ๆ ที่เคยมีพี่ยมเช่นเดียวกับตอนที่รับเหรียญทอง โด่งได้แสดงออกอย่างชัดเจนด้วยการเว้นพื้นที่ข้าง ๆ ที่หนึ่งเอาไว้และมองด้วยความรู้สึกผิดว่าไม่สามารถพาพี่ยมมาขึ้นได้ด้วย

ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือกลุ่มคน

พี่ยม-สังคม

อาการของโรคออทิสติกที่ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ มีอารมณ์รุนแรง และมีพฤติกรรมกวนขยับร่างกายหรือการพูดที่ไม่เหมือนคนปกติทำให้ตัวละครพี่ยมเกิดความขัดแย้งกับคนในสังคมได้หลายครั้ง เช่น การถูกล้อเลียนในสนามแข่งขัน, การแสดงอารมณ์อย่างรุนแรงต่อหน้าเด็ก ๆ หรือ การทะเลาะกับผู้เข้าแข่งขันในสนามรวมถึงกรรมการ การที่พี่ยมเป็นออทิสติกทำให้คนอื่น ๆ ที่ไม่ใช่คนในครอบครัวไม่เข้าใจถึงพฤติกรรมและการกระทำ ความขัดแย้งตรงนี้ทำให้เห็นถึงมุมมองของบุคคลภายนอกที่มีต่อผู้มีภาวะออทิสติก และเป็นอุปสรรคที่ผู้มีภาวะออทิสติกต้องเผชิญในชีวิต ซึ่งทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกเห็นใจและอยากเอาใจช่วยตัวละครพี่ยมให้ถูกยอมรับจากผู้อื่นมากขึ้น

ครอบครัวพียม-สังคม

ครอบครัวของพียมมักจะแสดงความขัดแย้งต่อคนในสังคมนี้อาจเนื่องจากการถูกล้อเลียนเสียดสีหรือการได้รับความไม่เป็นธรรมอันเนื่องมาจากอาการออทิสติกของพียม เช่น ในตอนที่คู่แข่งล้อเลียนพียมในสนามแข่ง โด่งเป็นฝ่ายแสดงความโกรธออกมาและบอกให้เลิกการกระทำดังกล่าว หรือตอนที่พียมถูกมองด้วยสายตาแปลกๆจากคนรอบข้างเพราะอาการออทิสติก แต่แม่แดงและโด่งก็คอยพูดให้ความมั่นใจ ไม่ให้พียมต้องรู้สึกมีปมด้อย

4. ตัวละคร

1. พียม



ภาพที่ 6 พียม

พียมเป็นผู้มีภาวะออทิสติกประเภท High function ซึ่งจะมีความเป็นอัจฉริยะในบางด้านสำหรับพียมก็คือในด้านกีฬาแบดมินตัน พียมเป็นนักกีฬาที่มีระเบียบวินัย ตรงต่อเวลา ตั้งใจฝึกซ้อมมุ่งหวังจะเป็นนักกีฬาแบดมินตันประเภทคู่กับน้องชาย เขาอาศัยอยู่ในครอบครัวที่มีแม่ น้ำ และน้องชาย ที่มีพื้นฐานทางกีฬาแบดมินตันซึ่งพร้อมจะสนับสนุนให้พียมเป็นนักกีฬาทั้งเรื่องทางจิตใจและค่าใช้จ่าย

อย่างไรก็ตาม ตัวละครพียมมีอาการของโรคออทิสติกปรากฏให้เห็นคือ

- มีความบกพร่องของปฏิสัมพันธ์ทางสังคม เช่น ไม่รู้วิธีการเข้าหาคน, ไม่รู้ว่าจะเล่นกับคนอื่นอย่างไร ชอบหลบตา ไม่ชอบคนแปลกหน้า
- มีความบกพร่องทางภาษาและการสื่อสาร เช่น มีวิธีการพูดที่เรียงประโยคแปลก ๆ, พูดซ้ำไปซ้ำมาด้วยคำเดิม ๆ, พูดเสียงดังตลอดเวลา และไม่สามารถเข้าใจคำพูดที่ซับซ้อนได้

- มีพฤติกรรมหรือความสนใจที่จะทำอะไรซ้ำๆอย่างเห็นได้ชัด เช่น ชอบกินแต่ไส้กรอก ระบุว่าต้องซัอมแบดมินตัน 5 โมงถึง 2 ทุ่มโดยห้ามเปลี่ยนเวลา อยู่ไม่นิ่งชอบขยับมือหรือขยับตัวตลอด

ลักษณะภายนอก

พื้มเป็นเป็นหนุ่มวัยรุ่นรูปร่างสูงโปร่ง มีกล้ามเนื้อเพราะเป็นนักกีฬาแบดมินตัน ตัดผมสั้น และชอบใส่เสื้อผ้าแบบสบาย ๆ หรือเสื้อผ้าโปร่งแบบนักกีฬาเป็นประจำ พื้มมีสีโปรดคือสีชมพูและมีเสื้อผ้า รองเท้า และไม้แบดมินตันสีชมพูเป็นของคู่กาย เขามีร่างกายที่แข็งแรงจากการฝึกฝนแบดมินตัน ตั้งแต่เล็ก ลักษณะภายนอกของพื้มดูเหมือนคนปกติทั่วไปแต่ในขณะเดียวกันก็มีพฤติกรรมที่แสดงออกถึงอาการออทิสติกอย่างชัดเจนเช่น อาการอยู่ไม่นิ่ง ชอบเขย่งเท้า ขยับตัวและเอียงคอไปมา รวมทั้งไม่ค่อยสบตาคนอื่น

บทพูด/บทสนทนา

บทพูดหรือการสนทนาในชีวิตประจำวันของพื้มมีเอกลักษณ์ที่ชัดเจนคือ มีอาการพูดซ้ำ ๆ พูดย้ำ ๆ ด้วยเสียงที่ดัง หรือบางครั้งอาจจะพูดไม่รู้เรื่องและมีการวางคำพูดในแบบเฉพาะของตัวเอง เนื่องจากภาวะออทิสติก เมื่อมีอาการน้อยใจหรืออยากอ่อนจะมีการเปลี่ยนน้ำเสียงที่ใช้แต่วิธีการพูดคงเดิม เขามักแทนตัวเองว่าพื้มกับทุกคน มีการใช้ภาษาและคำที่ค่อนข้างง่ายและตรงไปตรงมาในการสื่อสารจนบางครั้งมีลักษณะคล้ายวิธีการสื่อสารของเด็กอายุน้อย

ตัวอย่างบทพูดของพื้ม

“เฮ้ย น้องโด่งอะไรวะ ทำไมน้องโด่งรับไม่ได้อะ ข้าวะ ลูกใกล้ๆเนี่ยแต่แค่นี้เอง ทำไมน้องโด่งอยู่ตรงนี้แล้วรับไม่ได้อะ”

“พื้มจำได้ พื้มอยากไปแล้ว พื้มคิดถึง”

“ไม่ได้โก้ง เวลาเล่นคูนะ ตอนจะเลิฟมันห้ามตกลองหน้ากับคองหลังเว้ย โกงอะเป็นลิ่งไม่ดี พื้มไม่ได้โก้ง ไม่ได้โก้งเว้ย”

ในขณะเดียวกันการพูดของพื้มก็แสดงให้เห็นทัศนคติที่มีต่อสิ่งต่างๆรอบตัว ดังเช่นฉากในสนามแข่ง เมื่อคู่แข่งทำกิริยาไม่ดี พื้มก็จะแสดงอาการต่อต้านโดยทันที พูดความคิดเห็นของตัวเอง

ออกมาดำหนิให้คนอื่นรู้ แสดงให้เห็นว่าพียมเป็นคนรักษากฎแต่ไม่ยึดหยุ่น จนบางครั้งนำพาไปสู่สถานการณ์เลวร้ายลงได้

ตัวอย่างบทพูดของพียม

“กรรมการ กรรมการมันแก่งครีบ กรรมการ เนี่ย มันตั้งใจนะ ที่มันทำอย่างนี้ ไม่มีมารยาทเลย เชือกมันไม่ได้หลุดจริงอะ ไม่ใช่ เมื่อกี้เชือกมันไม่ได้หลุดจริง โอ๊ย ไม่ใช่ ก็เนี่ย ที่พวกมันทำไม่มีมารยาทเลย ให้ใบเหลืองมันดิ เนี่ย ให้ใบเหลืองมันดิ”

จากตัวอย่างบทพูดที่ยกมา แสดงให้เห็นถึงการใช้คำและภาษาของพียมที่เป็นอหิสติก และการพูดซ้ำคำศัพท์ โดยบทพูดของพียมจะเป็นประโยคง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน ใช้คำน้อย มีการย้ำชื่อหรือตำแหน่งซ้ำ ๆ จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับบอกเอาไว้ว่า ตั้งใจให้พียมมีพัฒนาการด้านคำพูดเหมือนเด็กอายุ 5-6 ปี คือ สื่อสารรู้เรื่อง แต่ไม่รู้ศัพท์ยาก ๆ มากนัก โดยคำซ้ำของพียมจะเป็นคำง่าย ๆ อย่างเช่น ชื่อ คำสรรพนาม หรือคำกริยาสั้น ๆ แต่คำพูดของพียมจะมี key word ที่สื่อสารให้คนฟังเข้าใจได้

การกระทำภายนอก

แม้ว่าลักษณะภายนอกของพียมจะเหมือนเด็กหนุ่มธรรมดาทั่วไป แต่การกระทำของเขากลับมีลักษณะที่แสดงออกถึงอาการอหิสติกอย่างชัดเจน เช่น ไม่สบตาคน การเดินโหยง ๆ การอยู่ไม่สุข ขอบขยับมือไปมา ไม่สามารถทำเรื่องง่าย ๆ อย่างฉีกซองขนมหรือผูกเชือกทรงเท้าได้ด้วยตัวเอง ลักษณะวิธีการจับสิ่งของจะแตกต่างจากคนธรรมดา เช่น จับด้วยปลายนิ้ว นอกจากนั้นแล้วการแสดงออกทางอารมณ์จะเป็นไปอย่างรุนแรงเช่น การตะโกนหรือโวยวายอย่างรุนแรงเมื่อมีเรื่องขัดใจ โมโหร้าย ควบคุมอารมณ์ตัวเองไม่ได้ พูดเสียงดังได้เสียงโดยไม่รับฟังเหตุผล และบางครั้งก็ทำร้ายตัวเองด้วยการตีตัวเองแรง ๆ หรือต่อยกำแพง

แต่อย่างไรก็ตาม พียมยังมีลักษณะการกระทำภายนอกที่เหมือนเด็กเช่นกันคือ ซื่ออ่อนและแสดงออกถึงความรักต่อคนในครอบครัวอย่างตรงไปตรงมา เขาไม่อายที่จะบอกรักและจูบหรือหอมคนในครอบครัว และมีอารมณ์อ่อนไหวจากความน้อยใจ ซึ้งอ่อน ซึ้งน้อยใจ และแสดงออกมาให้คนอื่นรับรู้อย่างชัดเจน

ในตอนที่เขาได้เข้ารับการรักษาจากศูนย์เด็กพิเศษ พียมยังมีพัฒนาการที่ดีขึ้นจนสามารถฝึกสอนการเล่นแบดมินตันให้คนในนั้นได้ และเมื่อถึงเวลาที่ต้องแข่งขันกับโด่ง พียมก็เลือกที่จะแข่งอย่างมุ่งมั่นและมีน้ำใจนักกีฬา

การกระทำภายใน

พีอิมมีความฝันคืออยากเป็นนักแบดมินตันประเภทคู่ระดับประเทศ ซึ่งพีอิมได้แสดงออกถึงความปรารถนานี้ทั้งจากคำพูดและการกระทำ เขาตั้งใจฝึกซ้อมตามตารางโดยไม่ขาดจนกลายเป็นกิจวัตรประจำวัน มีความมุ่งมั่นในการแข่งขันจนแสดงออกถึงความเครียดและกดดันในสนาม โดยเฉพาะเวลาที่ถูกคู่ต่อสู้ยั่วโมโห พีอิมเชื่อว่าเขาจะเป็นนักแบดมินตันประเภทคู่ในระดับประเทศได้จนกระทั่งเมื่อโด่งขอแยกตัวจากเขา พีอิมจึงเสียใจและผิดหวังจนเกิดความท้อแท้ว่าจะไม่สามารถเล่นกับโด่งได้อีก แต่สุดท้ายเขาก็ได้รับกำลังใจจากคนรอบข้างในการลงสนามอีกครั้งในฐานะผู้เล่นประเภทเดี่ยว

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

ในการสร้างจากรูปแบบนี้จะแบ่งเป็น 2 ฝั่งอย่างชัดเจนคือ ใช้ตัวละครแวดล้อมที่มีความเกี่ยวข้องน้อยพูดถึงการแสดงออกของตัวละครที่มีภาวะออทิสติกในเชิงของความไม่เข้าใจและขัดเคืองกับการกระทำ และ ใช้ตัวละครแวดล้อมที่มีความเกี่ยวข้องค่อนข้างมากเช่น ครอบครัว น้องชาย อธิบายถึงตัวละครพีอิมด้วยความเข้าใจ

ตัวละครแวดล้อมที่มีความเกี่ยวข้องน้อยซึ่งพูดถึงพีอิมและภาวะออทิสติกอย่างไม่เข้าใจและขัดเคืองโดยส่วนมากจะเป็นบุคคลอื่นในสังคมเช่น โค้ช อดีตเพื่อนร่วมสโมสร คู่แข่งฝั่งตรงข้าม โดยเฉพาะเวลาในสนามแข่งขันตัวละครเหล่านี้จะแสดงออกชัดเจนว่าไม่พอใจ มีการล้อเลียนหรือพูดกระตุนยั่วโมโหเพื่อให้พีอิมเล่นผิดพลาด มองพีอิมเป็นตัวตลกหรือความแตกต่างที่ไม่น่าคบหาหรือทำ ความเข้าใจ กระทั่งอดีตโค้ชยังมีมากที่แสดงให้เห็นว่าแม้เขาจะยอมรับในความสามารถของพีอิมแต่พฤติกรรมที่ไม่สามารถควบคุมอารมณ์และสมาธิจากภาวะออทิสติกก็ยังคงมองว่าเป็นปัญหาในการแข่งขัน และตัดสินใจตัดพีอิมออกจากทีม

ในส่วนของตัวละครแวดล้อมที่มีความเกี่ยวข้องค่อนข้างมากเช่น แม่แตง แม่ตัม โด่ง หรือหน้อย จะมีท่าทีต่อพีอิมในแง่ของความเข้าใจ เห็นอกเห็นใจ พยายามช่วยประคับประคองให้ดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้ โดยเฉพาะแม่แตงที่เป็นทั้งโค้ชในสนามและชีวิตจริง เมื่อพีอิมแผลงฤทธิ์ก็เป็นคนปลอบใจและตักเตือนด้วยคำพูดอ่อนโยน อย่างไรก็ตาม แม้จะเป็นกลุ่มคนที่เข้าใจในตัวพีอิม แต่บางครั้งการแสดงออกถึงความรู้สึกโมโห หรือการอาละวาดของพีอิมก็ทำให้เกิดความขัดแย้ง เช่นในตอนที่มีการอาละวาดของพีอิมรบกวนการแข่งขัน โด่งก็มีความรู้สึกไม่พอใจและรำคาญเช่นกัน

ทางด้านความรัก พีอิมมีความรู้สึกรักและพอใจน้อยที่ใจดีด้วย แต่หน้อยรู้สึกแค่พีอิมเป็นพี่ชายที่ดีและต้องคอยดูแล เมื่อพีอิมบอกชอบหน้อย หน้อยจึงมีท่าทีที่อ่อนโยนและอธิบายตอบกลับว่าเธอรู้สึกกับเขาแค่ไหนด้วยวิธีละมุนละม่อม

การสร้างตัวละครเปรียบเทียบ

การสร้างตัวละครเปรียบเทียบ ในกรณีของพีมคือตัวละครโต่ง ที่ถูกเลี้ยงดูมาด้วยครอบครัวเดียวกันตั้งแต่เด็ก โต่งที่มีลักษณะเป็นเด็กที่เก็บความรู้สึก เสียสละ ไม่แสดงออกด้านอ่อนแอ ไม่อ่อนเท่าไร และพยายามอดทนบอกความต้องการของตนเอง มาเปรียบเทียบกับพีม ซึ่งไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ บอกความต้องการของตนเองอย่างชัดเจน และขี้อ่อนจนบางครั้งมีท่าทางเอาแต่ใจมาก ซึ่งการ นำตัวละคร 2 ตัวนี้มาดำเนินเรื่องเปรียบเทียบกันตั้งแต่ต้นจนจบ ก็ยิ่งแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างของทั้งคู่อย่างชัดเจนในแง่ของความคิด การกระทำ และการตอบสนองต่อสถานการณ์รอบตัว เช่น ในกรณีที่ต้องการกำลังใจจากคนในครอบครัว พีมจะแสดงอารมณ์พรั่งพรูออกมาในทีเดียว ไม่มี ความซับซ้อน เขาร้องไห้และอ่อนเหมือนเด็ก ๆ แต่โต่งจะใช้วิธีนิ่งเงียบแล้วค่อย ๆ เปิดความรู้สึกตัวเองออกมา

การใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำ ๆ

การสร้างให้พีมมีการกระทำเกินเลยซ้ำ ๆ ก็เป็นอีกปัจจัยสำคัญในการสร้างตัวละครพีมให้โดดเด่นและเป็นที่รัก แต่ในขณะเดียวกัน ก็ยังใช้เพื่อสะท้อนให้ผู้ชมรับรู้ได้ถึงอาการของผู้มีภาวะออทิสติกด้วยเช่นกัน พฤติกรรมของพีมที่เป็นภาพจำของคนดูคือ ความเป็นคนไม่ยืดหยุ่นและตรงต่อเวลามาก ไม่อยู่นิ่ง ขยับตัวตลอดเวลา และจะมีคำพูดติดปากคือ “พีมต้องซ้อมตั้งแต่ห้าโมงถึงสองทุ่ม” หรือกระทั่งการแสดงออกทางร่างกายและจิตใจเช่น เวลาเข้าในสนามก่อนแข่งขัน พีมจะโบกไม้โบกมือยิ้มแย้มให้คนรอบ ๆ สนามอย่างตื่นเต้น หรือออกอาการพูดไม่หยุด ซึ่งอาการเหล่านั้นมีปัจจัยจากภาวะออทิสติกและผู้กำกับรวมถึงนักแสดงได้หยิบยกมาเสริมให้ “พีม” สมจริงมากขึ้น

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

ชื่อพีมเป็นชื่อที่ผู้กำกับเลือกมาใช้กับตัวละครนี้ด้วยเหตุผลที่ว่า เป็นชื่อที่น่ารักและมีความเกี่ยวข้องกับกีฬาในเรื่องอย่างแบดมินตัน

2. โด่ง



ภาพที่ 7 โด่ง

โด่งเป็นน้องชายของพียมแต่กลับต้องทำหน้าที่เหมือนเป็นพี่ชาย เขาต้องคอยดูแลพียมที่มีภาวะออทิสติกทั้งในชีวิตจริงและในสนามแข่งขัน หลาย ๆ ครั้งก็ต้องเป็นฝ่ายเสียสละทั้งเรื่องส่วนตัวและสิ่งของเพราะฐานะทางบ้านปานกลางไม่ได้ร่ำรวยนัก โด่งเป็นคนชอบเก็บจำความรู้สึกตัวเองและคิดมาก เขาอิจฉาที่แม่แต่งใจให้พียมมากกว่าตัวเอง เขาเป็นคนดิ่งดันดื้อรั้นโดยเฉพาะเรื่องการซ้อมทำให้เกิดอาการบาดเจ็บ แม้ว่าโด่งจะใช้ชีวิตของตัวเองในการเป็นนักกีฬาเดี่ยวแต่กลับมองหาที่ยืนของพียมข้างตัวเสมอ ความผูกพันของทั้งคู่ต่างเป็นสายใยเชื่อมโยงกันและกัน ถึงเขาจะน้อยใจอยู่บ่อยครั้งแต่โด่งก็รู้ว่าเขารักและห่วงใยพียมตลอดเวลา

นอกจากนี้แล้วโด่งยังมีแง่มุมของเด็กวัยรุ่นทั่วไปคือติดเพื่อน เชื่อความเห็นของเพื่อนมากกว่าคนในครอบครัว และบางครั้งก็อายสายตาคอนนอกเวลาเขาอยู่กับพียม โด่งชอบเพื่อนรุ่นน้องอย่างน้อยแต่เขาก็ทุ่มเทให้กับการเล่นแบดมินตันมากกว่าเธอ

ลักษณะภายนอก

โด่งเป็นเด็กผู้ชายวัยรุ่นที่หลงใหลในกีฬาแบดมินตัน มีรูปร่างกำยำและมีกล้ามเนื้อสมเป็นนักกีฬา มีความคล่องแคล่วว่องไวคล่องตัว โด่งตัดผมสั้นและชอบใส่เสื้อผ้าแบบสปอร์ต และเมื่อเข้าร่วมกับคลับเบสท์มินตันก็จะมีชุดวอร์มประจำตัว โทนสีของเครื่องแต่งกายของโด่งจะเป็นโทนสีเข้มหรือสีอ่อน ๆ ไม่ฉูดฉาด โด่งจะมีลักษณะของเด็กผู้ชายที่สุขุมเกินกว่าอายุเพราะต้องคอยดูแลพี่ชายที่เป็นออทิสติก แต่บางครั้งก็มีความเอาแต่ใจและเห็นแก่ตัวอยู่บ้างเช่นกัน

บทพูด/บทสนทนา

โต้งจะใช้คำพูดธรรมดาเข้าใจง่าย พูดสั้นกระชับตามแบบฉบับวัยรุ่นทั่วไป แต่บางครั้งก็หัวงงจนรู้สึกเหมือนกำลังหงุดหงิดไม่พอใจอยู่ตลอดเวลา หากพูดกับพี่ยมจะพูดสั้น ๆ ชัดถ้อยชัดคำ เข้าใจง่ายเพื่อให้พี่ยมที่เป็นออทิสติกเข้าใจชัดเจน สำหรับบางคนอย่างแม่แดงหรือแม่ตั้ม โต้งจะมีบทสนทนาที่ยาวและซับซ้อนขึ้นเหมือนคุยกับคนปกติ

โต้งใช้ชีวิตอยู่กับพี่ยมแทบจะตลอดเวลา ดังนั้นเวลาที่พี่ยมอารมณ์ผิดปกติเช่น ตอนที่ทะเลาะกับแม่ตั้ม หรือถูกล้อเลียนจนโมโหในสนามแข่ง โต้งที่ดูขี้หงุดหงิดจะสามารถคุมและปลอบพี่ยมให้ลดอาการอาละวาดลงได้ เช่นฉากที่พี่ยมอาละวาดในสนาม โต้งก็ได้ร้องเพลงพี่ยมลายตัวนั้นซึ่งดัดแปลงจากเพลงแมงมุมลายตัวนั้น เรียกสติพี่ยมกลับมาได้

โต้งมักจะแสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านทางคำพูดและสีหน้าอย่างชัดเจนเวลาที่อยู่ตามลำพังกับคู่สนทนา แต่หากมีผู้ร่วมสนทนามากกว่า 2 คนขึ้นไป เขาก็จะอยู่เงียบๆ ฟังความคิดเห็นของคนอื่นและไม่ได้บอกความรู้สึกของตนเองชัดเจนนัก เช่นเรื่องความน้อยใจที่เขาารู้สึกว่าแม่แดงรักพี่ยมมากกว่า ถ้าอยู่ในบ้านที่มีพี่ยมและแม่ตั้มอยู่ โต้งจะแสดงอาการออกทางสีหน้า แต่ถ้าอยู่กับแม่แดงสองคน เขาจะพูดคุยอย่างเปิดเผยว่ารู้สึกน้อยใจที่ต้องแม่ใส่ใจพี่ยมมากกว่า

ตัวอย่างบทพูดของโต้ง

“อัยย่า เลิกขวนมันทะเลาะสักทีได้ปะ”

“เลิกบังคับโต้งสักทีได้มั๊ย แม่เคยถามโต้งสักคำมั๊ยว่าอยากเล่นหรือเปล่า”

(แดง) “วันนี้มันรอบชิงนะ ที่เราซ้อมมาเป็นปีๆ เธออย่ามาเอาแต่ใจวันนี้ สปีรตนักกีฬาเธอหายไปไหน มันไม่มีนักกีฬาคนไหนเดินออกนอกสนามอย่างนี้ แม่บอกให้เธอกลับเข้าไปในสนาม พี่ยมเขารออยู่”

“ได้ จ้ะโต้งจะกลับไปเล่นกับพี่ยม ชดเชยความผิดของแม่ ที่ใช้พ่อคนเดียวกันไง”

การกระทำภายนอก

โต้งมีการกระทำภายนอกที่เหมือนเด็กวัยรุ่นชายซึ่งเป็นนักกีฬาตัวความหวังของทีม เขาตั้งใจฝึกซ้อมสม่ำเสมอและทุ่มเทกับการแข่งขันอย่างไม่ลดละ โต้งเป็นคนมีวินัยในการฝึกและอยากจะทำพัฒนาตัวเองตลอดเวลาแต่บางครั้งก็ดันทุรังและไม่ใส่ใจอาการเจ็บเล็กน้อยซึ่งกลายเป็นปัญหาใหญ่จนต้องหยุดการแข่งขันเพื่อรักษาตัว

นอกจากลักษณะนิสัยทั่วไปแล้ว โต้งยังมีลักษณะภายนอกที่มีเสน่ห์อีกอย่างคือการเป็นคนปากแข็งแต่การกระทำสวนทางกัน โดยเฉพาะกับพี่ยม หลายครั้งคำพูดกับท่าทางของโต้งจะดูเหมือน

ตำหนิหรือหงุดหงิดใส่พี่ยม แต่สุดท้ายเขาก็จะใจดีด้วยในตอนท้ายและคอยปลอบโยนพี่ยมอยู่เสมอ เช่นฉากระหว่างการแข่งขันที่พี่ยมโดนทีมคู่แข่งล้อเลียน โด่งจะปรามไม่ให้พี่ยมอาละวาด แต่เมื่อถูก ล้อเลียนหนักข้อเข้า โด่งก็เป็นฝ่ายปกป้องด้วยการถามย้อนว่าล้อเลียนอะไร หรือเวลาที่พี่ยมงอแงใส่ โด่งมักจะแกล้งไม่สนใจในทีแรก แต่สุดท้ายแล้วเขาก็จะเป็นฝ่ายง้อให้หายงอนก่อนหรือพาไปทำ กิจกรรมอื่นจนพี่ยมลืมความงอแง

การกระทำภายใน

ในทีแรก ความปรารถนาของโด่งคือการได้เป็นนักแข่งแบดมินตันชนิดคู่ที่มีชื่อเสียงระดับโลก แต่หลังจากที่เขาเริ่มรับรู้ศักยภาพของตัวเอง ได้รับคำแนะนำจากโค้ชและปู่หนุ่มว่าเหมาะกับการเล่นเดี่ยว มากกว่า และต้องเผชิญปัญหาเรื่องการถูกแบนหนึ่งปีจากการแข่งขันของพี่ยม โด่งจึงตั้งเป้าหมายใหม่ ว่าอยากเป็นนักแบดมินตันประเภทเดี่ยว และเมื่อเขาได้เข้าฝึกซ้อมเพื่อเป็นนักแข่งเดี่ยวก็พบปัญหา ทางกายภาพของตนเองที่ไม่ใช่คนที่มีความเร็ว โด่งจึงพยายามฝึกซ้อมในข้อด้อยเพื่อพัฒนาเอา ศักยภาพสูงสุดของตัวเองมาใช้

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

สำหรับตัวโด่งนั้นคนภายนอกครอบครัวยังเช่น โค้ชหรือเพื่อน ๆ ในเบสท์มินตัน มักจะเห็น ว่าเป็นคนที่รับผิดชอบต่อตัวเองได้ดีแต่มีภาระติดตัวคือพี่ยม โด่งจะถูกปฏิบัติเหมือนคนธรรมดาคน หนึ่งในสังคม สามารถไปเที่ยวเล่นด้วยกันหรือพูดคุยหยอกล้อได้ แต่ถ้าพูดถึงพี่ยมขึ้นมา ตัวละครอื่น ๆ จะรู้สึกสงสารและเห็นใจโด่งที่มีพี่ชายที่เป็นออสติกเสมอ

สำหรับคนในครอบครัว แม่แดงกับแม่ตั้มยังคงดูแลโด่งเหมือนเด็ก ๆ เวลาเครียดหรือกังวล แม่ตั้มจะเป็นคนให้คำปรึกษาและคลี่คลายปัญหาโดยตรงไปตรงมา ส่วนแม่แดงที่ปกติแล้วจะมีกิริยา อ่อนโยนกับพี่ยม แต่กับโด่งนั้นจะมีแง่มุมที่เข้มงวดมากขึ้นและทำให้โด่งรู้สึกน้อยใจหลายครั้ง สำหรับ พี่ยมนั้น โด่งเป็นน้องชายที่พึ่งพาได้ พี่ยมจะแสดงออกถึงความรักที่มีให้น้องโด่งอย่างชัดเจนและใน บางครั้งก็จะเชื่อฟังมากกว่าใคร โดยเฉพาะเวลาอาละวาดเมื่อโด่งขอให้หยุดหรือร้องเพลงเตือนสติ พี่ยมก็จะยอมโดยง่าย

การสร้างตัวละครเปรียบเทียบ

ตัวละครเปรียบเทียบของตัวละครโด่งก็คือพี่ยม โด่งจะเป็นด้านบุคลิกที่แตกต่างจากพี่ยมโดย สิ้นเชิงในหลายๆการกระทำ โด่งจะมีลักษณะที่เก็บความรู้สึก พยายามควบคุมอารมณ์และสถานการณ์ ในขณะพี่ยมจะแสดงออกชัดเจนโจ่งแจ้งทั้งความรักและความเกลียด ดีใจหรือไม่พอใจ การมีอยู่ของ พี่ยมทำให้ลักษณะที่เป็นบุคลิกส่วนตัวของโด่งเด่นขึ้นอีกอย่างหนึ่งคือ ความรับผิดชอบของคนที่ยุ

น้อยกว่า การกระทำของพียิมทำให้โด่งได้แสดงความรับผิดชอบที่ต้องดูแลพียิมออกมาในหลายฉาก เช่น การผูกเชือกกรองเท้าให้ การยอมทำตามใจพียิมแม้จะฝืนใจตัวเอง

นอกจากลักษณะที่ดีแล้ว พียิมยังทำให้เกิดการเปรียบเทียบที่แสดงนิสัยด้านลบของโด่ง ออกมาเช่นกันคือนิสัยด้านขี้น้อยใจ ขี้อิจฉา โดยส่วนใหญ่แล้วจะเป็นฉากที่เกี่ยวกับครอบครัวเช่นโด่ง น้อยใจที่แม่แต่งจะซื้อรองเท้าใหม่ให้พียิมและให้เขาใส่ของเก่าตกทอด หรือ ฉากที่โด่งมองแม่แต่งที่ กอดให้กำลังใจพียิมหลังการแข่งขัน

การใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำ ๆ

การกระทำซ้ำๆที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละครโด่งนั้นคือการใช้เพลงแมงมุมลายตัวนั้นมา ดัดแปลงให้เป็นคนในของครอบครัวตัวเอง โดยโด่งมักจะร้องเพื่อให้พียิมสงบสติอารมณ์ได้และดึงให้ พียิมหายจากอาการโวยวายหรืออาละวาด ซึ่งเพลงมีเนื้อหาดังนี้

"พียิมลายตัวนั้น โด่งเห็นมันชมซานเหลือทน วันหนึ่งพียิมเปียกฝนไหลลงจากบนหลังคา น้ำแดงคอยส่องแสง น้ำแห้งเหือดไปลับตา พียิมรีบได้ขึ้นฟ้า หันหลังมาทำตาลูกกวาด"

การร้องเพลงของโด่งจะเป็นการกระทำซ้ำจนเป็นเอกลักษณ์ ซึ่งจะเป็นการร้องในสถานการณ์ ฉุกเฉินและทุกครั้งพียิมได้ยินก็จะมีอารมณ์ที่อ่อนลงและร่วมร้องตามไปด้วย

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

สำหรับตัวละครโด่งนั้นเป็นชื่อที่เกี่ยวข้องกับกีฬาแบดมินตัน ซึ่งเป็นชื่อแรกๆที่ผู้กำกับนึกถึง และคิดว่าเป็นชื่อที่เหมาะสมกับตัวละครน้องชายของผู้มีภาวะออทิสติกคนนี้

3.แม่แดง



ภาพที่ 8 แม่แดง

แม่แดงน้องสาวของแม่ตั้มและเป็นแม่แท้ ๆ ของโต้ง เธอเป็นโค้ชอาชีพของคลับแบดมินตัน แต่เพราะต้องทะเลาะกับคนในคลับเรื่องการลงแข่งขันที่นิยมทำให้เธอต้องย้ายงานอยู่บ่อยครั้ง แม่แดงเป็นผู้หญิงที่มองโลกในแง่ดี พุดจาไพเราะ มีความนุ่มนวลอ่อนหวานและจิตวิทยาที่จะดูแลเด็กกอล์ฟที่สติปัญญาดีแบบพื้ม ทำให้พื้มติดและสนิทสนมยิ่งกว่าแม่แท้ ๆ แต่ถึงแม้จะอ่อนหวานแต่กับโต้งเธอก็กลับมีความเข้มงวดอยู่มากซึ่งทำให้โต้งนึกน้อยใจว่าแม่แท้ ๆ รักหลานมากกว่าตัวเอง แต่ที่แม่แดงเข้มงวดกับโต้งก็เพราะอยากให้เขาดูแลตัวเองได้และช่วยเหลือดูแลพื้มต่อไปในอนาคต

แม่แดงเป็นคนช่างสังเกตและเอาใจใส่ เธอมักเป็นคนดูแลเรื่องในบ้านเพราะพี่สาวต้องทำงานข้างนอกทำให้สนิทสนมกับพื้มมากกว่าแม่แท้ ๆ อีกทั้งยังอยากจะช่วยดูแลเพื่อบรรเทาความรู้สึกผิดในหัวใจต่อแม่ตั้ม

ในอดีตเธอแอบรักพี่เขยและมีความสัมพันธ์กันเพราะผลอใจ แม่แดงต้องย้ายไปต่างจังหวัดและคลออดโต้ง แม่แดงรู้สึกผิดต่อโต้งที่ไม่สามารถบอกได้ว่าพ่อคือใคร จนเมื่อโต้งรู้ความจริงจึงได้ปรับความเข้าใจกันและช่วยสนับสนุนความสามารถของลูกต่อไป

ลักษณะภายนอก

แม่แดงเป็นน้องสาวของแม่ตั้มและเป็นแม่แท้ ๆ ของโต้ง แม่แดงจะไว้ผมสั้น มีท่าทางกระฉับกระเฉง คล่องแคล่วว่องไวเป็นนักกีฬา ชุดที่ใส่ในเรื่องมักจะเป็นแบบสปอร์ตหรือใส่ชุดที่ค่อนข้างคล่องตัว เคลื่อนไหวสะดวก แต่งหน้าบาง ๆ หรือบางครั้งก็ไม่แต่งเลย ภาพลักษณ์ของแม่แดงภายนอกคือเป็นผู้หญิงกระตือรือร้น คล่องตัว เป็นแม่ที่มีลักษณะเป็นวัยรุ่น ท่าทางสดชื่นอ่อนกว่าวัย ใช้คำพูดนุ่มนวลอ่อนหวานแต่ก็มีแง่มุมแข็งกร้าว ลักษณะอ่อนน้อมแข็งใน

บทพูด/บทสนทนา

แม่แดงมีลักษณะการพูดต่อตัวละครในเรื่องแตกต่างกันตามแต่ละตัว โดยส่วนมากแล้วจะมีวิธีการพูดที่ตรงไปตรงมา ค่อนข้างอ่อนหวานน่าฟังแต่ก็แข็งในเวลาที่ต้องแข็ง คำพูดสุภาพ ค่อนข้างเรียบร้อยแต่มีความเป็นกันเอง แต่หากไม่ได้รับความยุติธรรมเช่นตอนที่พียิมถูกเชิญให้ออกจากคลับแบบมิดัน แม่แดงก็พร้อมจะต่อสู้ด้วยท่าทางสุภาพ แต่เอาจริงเอาจัง ไม่ยอมคน

มีสองตัวละครที่แม่แดงจะใช้วิธีการพูดที่แตกต่างออกไปคือ พียิม และ โด่ง โดยสำหรับโด่งที่เป็นลูกชายแท้ ๆ แม่แดงจะใช้น้ำเสียงแบบสั่งสอนและเข้มงวดเป็นส่วนใหญ่เพื่อให้โด่งประพฤติตามคำสั่ง แต่หากโด่งเป็นฝ่ายอารมณ์ร้อนก็จะเอาน้ำเย็นเข้าลูบ ปลอบโยนด้วยคำพูดและการกระทำเพื่อให้ใจเย็นลง แต่สำหรับพียิมที่เป็นเด็กออกทิสติก ไม่ว่าจะพียิมจะอยู่ในสถานการณ์อารมณ์แบบไหน วิธีการพูดของแม่แดงก็จะใช้วิธีพูดช้า ๆ ชัด ๆ และใช้น้ำเสียงอ่อนหวานคล้ายกับเวลาพูดกับเด็กเล็ก เพื่อสื่อสารให้พียิมเข้าใจได้ง่าย และปลอบประโลมให้พียิมรู้สึกปลอดภัย

ตัวอย่างบทพูดแม่แดงกับพียิม

“ครับ ๆ แม่ตั้มรู้แล้วครับพียิม นะ แต่น้ำแดงสอนแล้วไงลูก เวลาที่เราเล่นกับคนอื่น ต้องค่อยๆอธิบาย จำได้มั้ยตอนพียิมเป็นเด็กนะ พียิมยังต้องฟังตั้งหลายรอบเลยลูกกว่าจะเข้าใจจะครับ”

ตัวอย่างบทพูดแม่แดงกับโด่ง

“วันนี้มันรอบชิงนะ ที่เราซ้อมมาเป็นปี ๆ เธออย่ามาเอาแต่ใจวันนี้ สปริตนักกีฬาเธอหายไปไหน มันไม่มีนักกีฬาคนไหนเดินออกนอกสนามแบบนี้ แม่บอกให้เธอกลับเข้าไปในสนาม พียิมเขารออยู่”

(โด่ง) “แล้วถ้าโด่งกับพียิมต้องแข่งวันเดียวกัน เวลาเดียวกัน แต่คนละที่ แม่จะไปเชียร์ใคร”

“แม่ก็คงไปเชียร์พียิมนะแหละ ก็เพราะว่าแม่รู้ใจ ว่าลูกของแม่ ดูแลตัวเองได้ มันอาจจะมึบวันที่ลูกคิดว่าแม่ไม่รัก หรือว่าคิดว่าแม่รักพียิมมากกว่า แม่เสียใจที่ทำให้ลูกรู้สึกแบบนั้น แม่ยังไม่รู้จะชดเชยสิ่งทีแม่ทำกับลูกยังไง แต่แม่อยากให้ลูกรู้เอาไว้อย่างนะ ลูกเกิดจากความรักของแม่ ตั้งแต่วันที่ลูกเกิด ไม่เคยมีเลยสักครั้งที่แม่จะไม่รักหนูเลยลูก”

(โด่ง) “โด่งขอโทษเรื่องพียิมนะครับ”

“ไม่เป็นไรเลยครับ เรื่องแข่งเดี๋ยวก็เหมือนกัน ลุยให้เต็มที่ไปเลย ลูกชอบอะไร แม่สนับสนุนทุกอย่างนะ”

การกระทำภายนอก

การกระทำภายนอกของแม่แดงมีลักษณะของความเป็นทั้งแม่และโค้ชอยู่ในตัว กล่าวคือมีบทบาทของแม่และนำเวลาที่อยู่ในบ้าน เช่น เรื่องการดูแลชีวิตประจำวัน และมีบทบาทของโค้ชในสนามที่ต้องวางแผนเกมการแข่งขัน คาดเดาคู่แข่ง ปลูกปลอบให้กำลังใจนักกีฬา ในบทบาทของความเป็นแม่และนำแดง เธอจะมีบุคลิกภายนอกที่ค่อนข้างอ่อนโยน พูดจาสุ่ม เป็นผู้ใหญ่ที่น่าเคารพ มีไม้อ่อนไม้อแข็งในการจัดการลูกและหลานโดยหยาบกมาไว้ในแต่ละคนอย่างเหมาะสม การกระทำภายนอกของแม่แดงจะเป็นไปในรูปแบบของการควบคุมดูแลโดยใช้ความเข้าใจ มีการแสดงออกที่เห็นได้ชัดเจนเวลาที่ต้องการปลอบให้พี่อิมสงบจากอาการอาละวาด โดยเธอจะใช้วิธีการกอดปลอบเหมือนปลอบเด็กเล็ก พูดย้ำ ๆ ข้างหูพร้อมกับลูบศีรษะลูบหลังไปด้วย ซึ่งการกระทำภายนอกนี้แสดงให้เห็นว่าแม่แดงเป็นคนที่รู้จักวิธีในการดูแลและควบคุมเด็กกอล์ฟอย่างพิถีพิถันเป็นอย่างดี

การกระทำภายใน

การกระทำภายในของแม่แดงที่เห็นเด่นชัดมีอยู่สองอย่างคือ เป้าหมายให้ครอบครัวมีความสุข สนับสนุนให้โต่งและอิมประสบความสำเร็จในฐานะนักกีฬาแบดมินตัน โดยเห็นได้ชัดเจนจากการที่แม่แดงพยายามพูดคุยกับคนในครอบครัวอยู่ตลอดเวลา โดยเฉพาะเวลามีปัญหาขึ้น เพื่อช่วยเหลือแก้ไขให้แต่ละคนเข้าใจกัน ช่วยสร้างความสัมพันธ์ในครอบครัวให้แข็งแรง อีกทั้งยังทำหน้าที่โค้ชช่วยดูแลการฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาศักยภาพของลูกและหลานให้เหมาะสมกับการเป็นนักกีฬาอาชีพ มีการคุมฝึกซ้อม และเข้าร่วมเป็นโค้ชในการแข่งขันตลอดทั้งเรื่อง

เป้าหมายอีกอย่างหนึ่งของแม่แดงคือการอยากให้คนอื่นยอมรับในความสามารถของพี่อิมทั้งในฐานะนักกีฬาและมนุษย์ที่มีความสามารถคนหนึ่ง เธอรู้ดีว่าการเป็นเด็กกอล์ฟในวงการกีฬาไม่ใช่เรื่องง่าย แต่เธอก็ยังเชื่อมั่นในความสามารถของพี่อิมและผลักดันอย่างสุดแรงเพื่อให้มีพื้นที่ของผู้มีภาวะบกพร่องในวงการกีฬา แม้จะถูกดูแคลนหรือกีดกัน แต่แม่แดงก็ต่อสู้เพื่อให้พี่อิมได้ลงแข่งและให้คนอื่นยอมรับในความสามารถของเขา แม่แดงพยายามจัดการฝึกซ้อมที่เหมาะสมกับร่างกายให้ และให้พี่อิมได้ลงเป็นโค้ชให้เด็กๆ เพื่อฝึกฝนด้านจิตใจไปด้วยในตัว

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

แม้ว่าตัวละครแม่แดงจะดูเป็นคนที่อ่อนโยนและอบอุ่น แต่เธอก็พฤติกรรมที่ตัวละครอื่นมักพูดถึงบ่อย ๆ คือเป็นคนหัวแข็ง ไม่ยอมแพ้อะไรง่ายๆ และมีความคิดเป็นตัวของตัวเองมาก โดยดูได้จากตอนที่แม่แดงเข้าไปคุยกับโค้ชเรื่องการลงแข่งขันของพี่อิม แม้ว่าโค้ชจะขอให้ถอนตัว แต่เธอก็ยืนยันคำเดิมและสุดท้ายเมื่อโค้ชไม่ตกลงก็ขอลาออกทันที หรือในตอนที่พี่อิมก่อปัญหาจนถูกตัดสิทธิ์

การแข่งขัน แม่ตั้มบอกให้ตัดใจเรื่องการเป็นนักกีฬาของพียม แต่แม่แดงยังดันรนเพื่อพิสูจน์ให้เห็นว่าพียมมีความสามารถพอจะเป็นนักกีฬาแบดมินตันประเภทเดี่ยวได้

สำหรับพียม น้ำแดงเป็นเหมือนเกาะกำบังที่เวลาเขารู้สึกเสียใจ ไม่ปลอดภัย หรือมีอะไรมากระทบกระเทือนจิตใจ น้ำแดงจะเป็นคนที่พียมเข้าหาคนแรก ซึ่งบางครั้งความใส่ใจที่แดงมีต่อพียมทำให้ลูกแท้ ๆ อย่างโต้งเกิดความน้อยใจว่าแม่รักพียมมากกว่าตัวเขา

การสร้างตัวละครเปรียบเทียบ

ตัวละครเปรียบเทียบของแม่แดงคือพี่สาวที่อยู่ร่วมบ้านอย่างแม่ตั้ม พฤติกรรมที่แตกต่างกัน ทั้งวิธีการพูด วิธีการดูแลลูกหลานทำให้เห็นความแตกต่างของสองตัวละครนี้อย่างชัดเจน ทั้งคู่เป็นขั้วตรงข้ามกัน การกระทำโง่งมงาย คำพูดห้วนห้าวของแม่ตั้มทำให้ตัวละครแม่แดงเด่นชัดขึ้นในใจเย็น มองรอบด้าน และอ่อนหวานอ่อนโยน

นอกจากเรื่องการกระทำภายนอกแล้ว ตัวละครแม่แดงยังมีการกระทำภายในคือความคิดและความเชื่อในความสามารถของพียมอย่างชัดเจน โดยเห็นได้จากการที่เธอพูดย้ำให้แม่ตั้มเชื่อว่าพียมสามารถเป็นนักแบดมินตันอาชีพได้ ซึ่งต่างกับแม่ตั้มที่คอยบอกเสมอว่าพียมเป็นได้แค่เด็กกอล์ฟสติง เป็นนักกีฬาไม่ได้ การมีตัวละครแม่ตั้มที่แข็งกระด้างมาเปรียบเทียบกับแม่แดง ทำให้พฤติกรรมของแม่แดงที่ดูอ่อนโยนและเข้าอกเข้าใจตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะอย่างพียมชัดเจนมากขึ้น

การใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำ ๆ

แม่แดงจะมีการกระทำซ้ำ ๆ ที่เห็นได้ชัดเจนคือการหอมแก้มหรือจูบเบา ๆ กับลูกหลานในครอบครัว แสดงให้เห็นถึงความสนิทสนมกันในครอบครัวและวิธีการรับมือของแม่แดงที่มีต่อเด็กทั้งสอง การหอมที่แม่แดงทำกับโต้งจะเป็นการหอมแบบแม่ลูกทั่วไปคือ จะหอมเบา ๆ ครั้งหรือสองครั้งเพื่อให้กำลังใจ แต่การหอมและจูบกับพียมซึ่งเป็นออทิสติกจะแตกต่างออกไป ในเวลาที่อารมณ์ปกติหรือชื่นชมในการเป็นเด็กดี แม่แดงจะหอมพียมแบบให้กำลังใจ หอมสองสามครั้งหรือจูบเบา ๆ แต่ในเวลาอาละวาด เธอจะใช้การจูบและหอมเพื่อลอบโยนเขา โดยจะทำซ้ำ ๆ จนกว่าพียมจะยอมสงบลงได้ และตลอดเวลาที่หอมก็จะพูดให้ใจเย็น รวมถึงบอกว่าเขามีคุณค่ากับเธอมากแค่ไหน

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

การใช้ชื่อแม่แดง จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับพบว่า ผู้กำกับอยากได้ชื่อพี่น้องที่เป็นตัวอักษรเดียวกันและให้ดูเป็นเหมือนพี่น้องจริง ๆ เลยเลือกใช้แดงกับตั้ม โดยคิดว่าชื่อแดงฟังดูอ่อนโยน แต่การเลือกชื่อไม่ได้มีนัยยะสำคัญกับเรื่องมากนัก

4. แม่ตั้ม



ภาพที่ 9 แม่ตั้ม

แม่ตั้มเป็นผู้หญิงทำงานเต็มตัว ลักษณะนิสัยที่ค่อนข้างโผงผาง แข็งแกร่ง เข้มแข็งไม่แพ้ผู้ชาย รวมถึงวิธีการพูดที่บางครั้งมีคำหยาบปนอยู่บ้าง ทำให้แม่ตั้มดูต่างจากแม่แดงโดยสิ้นเชิง เธอเป็นกำลังหลักในการหาเงินเพื่อใช้จ่ายในบ้าน เนื่องจากมีภาระที่ต้องเลี้ยงดูลูกและหลานรวมทั้งต้องสนับสนุนอุปกรณ์กีฬาต่าง ๆ เช่น รองเท้าหรือไม้แบดมินตันทำให้บางครั้งแม่ตั้มดูสนใจงานมากกว่าครอบครัว เธอเป็นคนมีความเครียดสูงแต่พยายามเก็บงำไว้คนเดียว

การมีลูกชายเป็นผู้มีภาวะออทิสติกทำให้ภาระยิ่งเพิ่มมากขึ้น ด้วยความที่เป็นคนแข็งและค่อนข้างปากร้ายทำให้เธอเผลอโพล่งคำพูดออกมาโดยลืมนึกถึงความรู้สึกของพียม แม่ตั้มทะเลาะกับพียมบ่อยครั้งเพราะต่างฝ่ายต่างไม่ยอมกัน แม่ตั้มไม่ค่อยเชื่อมั่นว่าลูกชายออทิสติกของเธอจะเป็นนักกีฬาที่ดีได้ แต่ลึก ๆ แล้วยังภูมิใจทุกครั้งที่ได้เห็นพีมยืนอยู่ในสนาม ภายหลังเมื่อได้ลองใช้ชีวิตร่วมกับลูกชายมากขึ้น แม่ตั้มก็มีลักษณะที่อ่อนโยนและประนีประนอมลง

ลักษณะภายนอก

แม่ตั้มมีลักษณะของหญิงกลางคนวัยทำงาน ไม่ค่อยสนใจเรื่องการแต่งตัวมากนัก เธอมักสวมชุดทำงานที่เป็นเสื้อเชิ้ตกับกางเกงสแลคเพื่อความทะมัดทะแมงตั้งแต่เช้าจรดค่ำ แม่ตั้มมีลักษณะภายนอกดูเป็นสาวห้าว ตัดผมชอยสั้น เสียงดังเอะอะโวยวาย ไม่ค่อยแต่งหน้าและใส่ชุดสีทึมไม่ค่อยมีสีสันท่าแม่แดง แม่ตั้มมีอาชีพเป็นนักบัญชี มีบุคลิกภาพแบบแข็ง ๆ พูดจาห้วนห้าว แต่ที่จริงแล้วเป็นคนแข็งนอกอ่อนใน มักสะเทือนใจด้วยคำพูดของพียมเสมอ ชอบสูบบุหรี่เป็นประจำ

บทพูด/บทสนทนา

การพูดของแม่ตั้มมักจะเป็นคำพูดเพื่อการสื่อสารที่ห้วน สั้น กระชับได้ใจความ จนบางครั้งดูแข็งกระด้าง สำเนียงการพูดของเธอมีความกระด้างและกระโหะโหะฮาฮาโดยเฉพาะเวลาที่โมโหหรือไม่ได้ตั้งใจ มีการพูดตามแบบของคนที่มีมองโลกในความเป็นจริงไปจนถึงแง่ลบชนิด ๆ ซึ่งอาจจะเป็นเพราะชีวิตของเธอมีสามที่นอกใจไปมีความสัมพันธ์กับน้องสาว อีกทั้งยังมีลูกคนเดียวแต่เป็นออทิสติก โดยปกติแล้วแม่ตั้มจะพูดเสียงค่อนข้างดังเพื่อกลบเสียงและเอาชนะเสียงจางของพีอิม แต่ในหลายๆ ครั้งก็พูดอย่างใจเย็นและปลอบโยน ซึ่งเห็นได้ชัดจากฉากที่คุยกับโด่งเรื่องความลับของแม่แตงที่ปิดเรื่องพ่อของเขาเอาไว้ แม่ตั้มทิ้งความโกรธและเรื่องราวในอดีตเอาไว้เบื้องหลังและพยายามให้ครอบครัวที่มีเธอเป็นหลักอยู่ได้โดยสมบูรณ์

ตัวอย่างบทพูดของแม่ตั้ม

“เขวี้ยงไม้อีกแล้วหรือเนี่ย ยิมครับ หันมามองหน้าแม่เดี๋ยวนี้ ไม่ต้องมาขอให้แม่ซื้ออะไรให้แล้วนะ เห็นแม่ผลิตเงินได้เองหรือไง ไม้อันนี้ตั้งห้าหกพัน ใครจะมีปัญญาซื้อให้บ่อยๆ ไม่ต้องซ่อมแล้วดิมี๊”

“นี่พวกแก ลูกฉันนะเป็นโค้ชแบดมินตันวัย สอนเด็กๆ วันนี้มันเพิ่งได้เหรียญทองกับเหรียญทองแดง เรียนกับลูกฉันได้นะ แล้วเวลามันสอนเด็กนะ อ้อหือ ตั้งใจมาก อธิบายให้เด็กฟังง่าย ๆ เห็นมันต้องๆเอ่อๆเนี่ยนะ มันน่ารักมาก จิตใจดีด้วย รู้มัยตอนมันเด็กๆ มันถามฉันว่าฉันชอบสีอะไร แล้วฉันบอกว่าฉันชอบสีชมพู ตั้งแต่นั้นมามันไม่เคยใส่สีอื่นเลย มันบอกว่ายิมตั้งใจจะใส่สีชมพูทุกวัน ใครเห็นจะได้รู้ว่าเป็นลูกแม่ตั้ม”

จากตัวอย่างของบทพูดแสดงให้เห็นได้ชัดเจนถึงความเป็นแม่และลักษณะนิสัยของแม่ตั้ม แม้จะเป็นคนแข็ง ๆ ไม่แสดงออกถึงความรักมากนัก แต่ที่แท้เธอก็รักลูกชายที่เป็นออทิสติกของเธอมาก และยังคงภาคภูมิใจในทุกก้าวเล็กๆที่พีอิมมีพัฒนาการ เมื่อภายหลังที่แม่ตั้มและพีอิมปรับความเข้าใจกัน แม่ตั้มก็แสดงความอ่อนโยนมากขึ้นผ่านทางคำพูดและการกระทำ

การกระทำภายนอก

แม้ว่าแม่ตั้มจะดูเหมือนผู้หญิงแกร่ง ทำงานด้านบัญชี มีความแกร่งในตัว พูดจาห้วนห้าวและอารมณ์ร้อน แต่ที่จริงแล้วเธอกลับมีแง่มุมอ่อนโยนและอ่อนแอซุกซ่อนอยู่ในตัว แม่ตั้มทำงานหนักเพื่อประคองค่าใช้จ่ายในบ้านของลูกและหลายชายวัยกำลังโตและเป็นนักกีฬาแบดมินตันซึ่งมีค่าใช้จ่ายพิเศษอื่น ๆ เช่นค่าสนามซ้อม ค่าโค้ช ค่าสมัครแข่งขันและค่าเดินทางไปแข่งขันตามสถานที่ต่าง ๆ

แม่ตั้มมักมีคำพูดที่รุนแรงแต่ลึกๆแล้วเธอก็เป็นห่วงและตามใจพี่ยมและโด่งอย่างเท่าเทียม เช่น ในตอนที่โด่งอยากได้รองเท้าคูใหม่ และพี่ยมงอแงอยากได้ตาม แม่แดงได้บอกให้โด่งทนใช้คู่เก่าไปก่อน แต่สุดท้ายแม่ตั้มกลับเป็นฝ่ายเจียดเงินไปซื้อรองเท้าใหม่มาให้ทั้งคู่

แม่ตั้มมักเป็นฝ่ายเฝ้าดูและสนับสนุนน้องสาว ลูก และหลานอยู่เงียบ ๆ เพราะเธอรู้ว่าตัวเองเป็นคนอารมณ์ร้อน ไม่รู้วิธีจะรับมือกับอาการอาละวาดของพี่ยม ทำให้หงุดหงิดใส่กันและดูเหมือนเป็นไม้เบื่อไม้เมากันอยู่เสมอ แต่ลึกๆแล้วแม่ตั้มก็เป็นห่วงและรักพี่ยมมาก เธอหาทางเลือกที่คิดว่าจะช่วยพัฒนาพี่ยมให้เข้ากับคนในสังคมได้โดยการส่งไปเรียนศูนย์พัฒนาผู้มีความบกพร่องทางสติปัญญา พยายามปรับความเข้าใจกับพี่ยม เปลี่ยนแปลงตัวเองให้แสดงออกอย่างอ่อนโยนมากขึ้น ใจเย็นขึ้น แล้วคอยตามไปให้กำลังใจในการแข่งด้วย

การกระทำภายใน

เนื่องจากการเป็นครอบครัวที่มีนักกีฬาฝึกหัดจำเป็นต้องใช้เงินจำนวนมากในการดูแล แม่ตั้มจึงเป็นเหมือนหัวเรือใหญ่ที่เป็นฝ่ายหาเงินเข้าบ้าน ดูแลนอกบ้าน โดยที่แม่แดงเป็นคนดูแลภายใน แม่ตั้มเชื่อว่าเธอต้องทำงานหนักเพื่อให้คนในครอบครัวมีชีวิตที่ดี อยู่ได้อย่างสุขสบาย แต่การทำงานหนักทำให้หลาย ๆ ครั้งเธอเกิดความเครียดสะสมจึงระเบิดอารมณ์ได้ง่ายเมื่อพี่ยมอาละวาดด้วยเรื่องเล็ก ๆ น้อย ๆ

นอกจากนี้แล้ว แม่ตั้มยังมีความคิดที่อยากให้พี่ยมเลิกความฝันที่จะเป็นนักกีฬา เพราะเธอคิดว่าเขาไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ และต้องถูกสายตาคอนอื่นมองอย่างดูถูกเหยียดหยาม ด้วยความที่เป็นแม่จึงอยากให้พี่ยมไม่ต้องทนกับสายตาคอนอื่น ไม่อยากให้ลูกต้องอับอาย แต่เมื่อได้เห็นความตั้งใจและความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะเป็นนักกีฬาแบดมินตัน แม่ตั้มก็เปิดใจและสนับสนุนอย่างเต็มที่

แม่ตั้มเป็นคนที่มีจิตใจเข้มแข็งคนหนึ่ง โดยเฉพาะกับเรื่องราวชีวิตส่วนตัว ทั้งถูกสามีนอกใจ ไปมีความสัมพันธ์กับน้องสาว ทั้งต้องเลี้ยงลูกที่เป็นออทิสติก แต่เธอก็เก็บความขมขื่นไว้ในความทรงจำและเดินหน้าเพื่อประคับประคองครอบครัวต่อไป

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

สำหรับลูกชายที่เป็นไม้เบื่อไม้เมออย่างพี่ยมนั้น แม่ตั้มเป็นเหมือนแม่เหล็กชั่วคราวข้ามที่ผลักดันกันตลอดเวลา ตลอดทั้งเรื่องจะเห็นว่าทั้งคู่ทะเลาะกันนับครั้งไม่ถ้วน ต่างฝ่ายต่างสาธยายอารมณ์ใส่กัน ใช้คำพูดรุนแรงที่ทำร้ายจิตใจ จนบางครั้งคนดูอาจตัดสินว่าแม่ตั้มเป็นแม่ที่ไม่ค่อยรักลูก แต่อย่างไรก็ตาม เมื่อทั้งคู่ปรับตัวเข้าหากัน แม่ตั้มก็เปิดเผยแง่มุมที่อ่อนโยนมากขึ้น

หากพี่ยมเป็นบุคคลที่ทำให้เราเห็นด้านลบของแม่ตั้ม โด่งกับแม่แดงคือคนที่ทำให้เห็นด้านบวก ในตอนที่โด่งสับสนและโกรธเรื่องพ่อของตัวเอง แม่ตั้มได้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นของแม่แดง ปลอดภัย

โด้ง และพูดให้เขาสงบลงได้ กับแม่แตงนั่น แม่ตั้มได้แสดงแง่มุมของความเสียสละและให้อภัยมาโดยตลอด ซึ่งปฏิกิริยาของตัวละครที่กล่าวมาทั้งหมดนั้น ทำให้รับรู้ได้ว่าแม่ตั้มมีลักษณะนิสัยที่เป็นมนุษยธรรมคนหนึ่ง ที่เป็นหัวหน้าครอบครัวแต่แสดงความรู้สึกออกมาไม่เก่งจนทำให้คนเข้าใจเธอผิดได้

การสร้างตัวละครเปรียบเทียบ

ตัวละครเปรียบเทียบของแม่ตั้มที่เห็นได้ชัดเจนคือแม่แตง ความสดใส มองโลกในแง่ดี เข้าอกเข้าใจในตัวพี่ยิมและคนรอบข้าง รวมทั้งน้ำเสียงและวิธีการพูดของแม่แตงเมื่อเทียบกับแม่ตั้ม แล้วทำให้ลักษณะนิสัยของแม่ตั้มชัดเจนโดดเด่นขึ้น แม่ตั้มมีความแข็งทังทั้งกิริยาท่าทาง คำพูด และวิธีการรับมือกับคนรอบตัว ซึ่งถ้าหากอยู่เป็นตัวละครเดี่ยวผู้ชมอาจจะไม่รู้ถึงถึงความแข็งกระด้าง แต่เมื่อมีตัวละครเปรียบเทียบที่อ่อนหวาน ทำให้พฤติกรรมและลักษณะนิสัยของตัวละครแม่ตั้มเด่นชัดขึ้น

การใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำ ๆ

การกระทำซ้ำ ๆ ของแม่ตั้มที่เห็นชัดเจนคือการสูบบุหรี่เพื่อคลายความเครียด แต่การสูบบุหรี่ของเธอก็จะทำในบริเวณที่ไม่มีคนหรือพื้นที่โล่งโปร่งด้านนอกบ้านเพื่อป้องกันไม่ให้รบกวนคนในครอบครัว นอกจากนี้แล้วยังมีคำพูดติดปากอย่างคำว่า “ยิมมันทำไม่ได้หรอก” “ยิมมันเป็นนักกีฬาแบดมินตันไม่ได้” ซึ่งที่เธอพูดเพราะว่าไม่อยากให้ลูกชายผิดหวังซ้ำแล้วซ้ำเล่า ไม่อยากให้ต้องรับคำนิินทาว่าร้ายจากคนอื่น จึงสร้างกำแพงขึ้นมาเพื่อให้ยิมไม่ต้องไปเผชิญคำพูดของคนอื่น โดยลืมนึกถึงศักยภาพและความต้องการของลูกตนเอง

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

การใช้ชื่อแม่ตั้ม จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับพบว่า ผู้กำกับอยากได้ชื่อพี่น้องที่เป็นตัวอักษรเดียวกันและให้ดูเป็นเหมือนพี่น้องจริง ๆ เลยเลือกใช้ตรงกับตั้ม โดยคิดว่าชื่อตั้มฟังดูเข้มแข็ง แข็งกร้าว เหมาะกับการเป็นพี่สาวที่มีบุคลิกห้าว ๆ แต่การเลือกชื่อไม่ได้มีนัยยะสำคัญกับเรื่องมากนัก

5. หน้อย



ภาพที่ 10 หน้อย

หน้อยเป็นหลานสาวของปู่หนุ่ม เจ้าของสวัสดีคอร์ท พ่อแม่เสียจากอุบัติเหตุตั้งแต่เล็กและถูกเลี้ยงดูมาจากปู่หนุ่มตามลำพัง ทำให้ดูอ่อนต่อโลกและใสซื่อ เธอเป็นเด็กสาวที่มองโลกในแง่ดี อ่อนหวานน่ารัก มีมนุษยสัมพันธ์ดีเข้าได้กับทั้งเด็กและผู้ใหญ่ เป็นคนขี้อายพูดน้อย แอบหลงรักโด่งและมอบความรู้สึกดี ๆ ให้กันและกันมาโดยตลอด หน้อยไม่ถนัดในด้านกีฬาแบดมินตันแต่มีความละเอียดอ่อนมากทำให้เธอรับหน้าที่ขึ้นเอ็นให้แก่นักแบดมินตันหลายคนรวมทั้งโด่งและพีเอ็มด้วย

แม้ภายนอกจะเป็นเด็กสาวที่ประณีประนอม ขี้อาย ไม่ค่อยกล้าแสดงออก แต่เธอกลับมีจิตใจที่แข็งแกร่ง พร้อมจะให้กำลังใจคนรอบข้าง และยังเป็นตัวเชื่อมโยงประสานความสัมพันธ์ของพี่น้องให้กลับมาดีอีกครั้ง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ลักษณะภายนอก

หน้อยเป็นเด็กสาววัยรุ่น ท่าทางร่าเริงสดใสและมองโลกในแง่ดี ตัดผมบ๊อบตรง ๆ ทื่อ ๆ ดูเรียบร้อย แต่งตัวง่าย ๆ สบาย ๆ เช่นเสื้อยืดกางเกงขาสั้น แววดาสดใส ดูจริงใจแต่ก็ขี้อายนิดๆ หน้อยมักใช้เวลาอยู่ในห้องขึ้นเอ็นไม้แบดและโรงยิมเพราะเธอเป็นหลานสาวกำพร้าของปู่หนุ่ม เธอไม่ค่อยแต่งหน้าแต่งตัวเหมือนหญิงสาววัยรุ่นที่รักสวยรักงาม ทำให้ภาพลักษณ์ดูเป็นเด็กสาวที่สดใส ซื่อ จริงใจ และดูเป็นเด็ก ๆ

บทพูด/บทสนทนา

วิธีการพูดและจังหวะในการเว้นคำของหน้อยบ่งบอกอย่างชัดเจนถึงลักษณะนิสัยขี้อายและไม่ค่อยมั่นใจของเธอ เธอมักพูดแล้วหยุดมองหน้าของคู่สนทนาเพื่อคาดเดาความรู้สึกเสมอและใช้คำพูดที่

เข้าอกเข้าใจคู่สนทนาเพื่อปลอบโยนและบรรเทาความรู้สึกของเขา และถึงแม้จะโกรธหรือไม่พอใจหน่อย ก็จะมีวิธีการพูดที่แข็งขึ้น แต่ไม่ถึงขั้นกระโชกโฮกฮาก ตะโกนใส่ใคร

หน่อยมีลักษณะและวิธีการพูดที่ค่อนข้างเป็นผู้ใหญ่ มองโลกรอบด้าน ซึ่งอาจจะเป็นเพราะ เธอเติบโตมากับปู่และการช่วยปู่ทำงานมาตั้งแต่เล็ก หน่อยรู้จักวิธีในการพูดและเข้าหาคนอื่นอย่างดี โดยเห็นได้จากฉากที่เธอสอนให้พี่มิมขึ้นเอ็นไม้แบด ในทีแรกพี่มิมทำไม่ได้และเริ่มอาละวาด แต่หน่อยจะค่อย ๆ พูดและสอนให้ซ้ำๆ พร้อมทั้งให้กำลังใจว่าพี่มิมต้องทำได้

คำพูดของหน่อยมักเป็นคำพูดธรรมดา ไม่สวยหรู และใช้ศัพท์ที่วัยรุ่นใช้กันตามปกติ แต่มีความอ่อนหวาน อ่อนโยนในน้ำเสียง พร้อมจะทำให้ผู้ฟังรู้สึกดีและโอนอ่อนผ่อนตาม

ตัวอย่างบทพูดของหน่อย

“พี่มิม ใจเย็น ๆ นะ น้องโด่งไม่อยู่ก็ไม่เห็นเป็นไรเลย อยู่กับน้องหน่อยแทนแล้วกันนะ น้องหน่อยก็น้องสาวพี่มิมคนนึงเหมือนกันไม่ใช่หรอ หือ แหว่งหมดแล้ว พี่มิม มาขึ้นเอ็นกันดีกว่า”

“เห็นมั๊ย กว่าจะขึ้นได้ทีละไม้ทีละเส้น มันต้องใช้ความพยายามเยอะมากเลยนะ พี่มิมต้องรักไม่มาก ๆ นะ ห้ามปาทิ้งอีกนะ”

“ที่พี่มิมไม่ได้แข่งแบดตอนนี้ ส่วนนึงมันก็เพราะแกลนะ เราอยากให้เกิดคิดถึงใจพี่มิมเยอะ ๆ”

การกระทำภายนอก

หน่อยเป็นเด็กสาววัยรุ่นที่ค่อนข้างใสซื่อ อารมณ์ดี มีน้ำใจ สดใสร่าเริงและเป็นที่รักของคนรอบข้าง เธอใช้ชีวิตแบบเรียบง่าย ช่วยเหลืองานของปู่หนุ่มที่สวีสวีตคอร์ท หน่อยเล่นกีฬาไม่เก่งและไม่มีความฝันที่จะเป็นนักกีฬาแบดมินตัน แต่เธอลับหลังไหลในการขึ้นเอ็นไม้แบดและฝึกฝนจนชำนาญ

หน่อยเป็นอีกคนที่พยายามช่วยเหลือและให้ความเข้าใจพี่มิมอีกทั้งยังช่วยสานสัมพันธ์พี่น้องที่ทะเลาะกันให้กลับมาเป็นเหมือนเดิม หน่อยมีความเป็นผู้ใหญ่ในตัวเองและใจเย็นทำให้รับมือกับทั้งพี่มิมและโด่งได้อย่างดี แต่อย่างไรก็ตาม หน่อยก็มีมุมที่มีชีวิตเป็นวัยรุ่นธรรมดา โดยที่เธอแอบหลงรักโด่งเงียบ ๆ และพยายามให้กำลังใจด้วยคำพูดและการกระทำ หมั่นไปหาโด่งที่คลับซึ่งกำลังเก็บตัวฝึกซ้อมอยู่บ่อย ๆ

ในตอนที่ได้เจอกับพี่มิมทะเลาะกันอย่างรุนแรง หน่อยได้พยายามเป็นคนเชื่อมประสานรอยร้าวของสองพี่น้องเข้าด้วยกัน โดยการช่วยพูดถึงโด่งในแง่ดีให้พี่มิมฟัง และกับโด่ง เธอก็เอาไม้แบดมินตันที่พี่มิมทำให้เป็นของขวัญไปให้ แสดงให้เห็นว่าเธอรักและเป็นห่วงทั้งสองคนมาก

การกระทำภายใน

หน้อยรู้ตัวเองดีว่าไม่มีความสามารถด้านกีฬาแบดมินตันที่เป็นกีฬาประจำครอบครัว แม้จะพยายามฝึกซ้อมแต่เธอก็ไม่สามารถเล่นได้ดี เธอยอมรับกับตัวเองอย่างเข้มแข็งว่าไม่มีวันเป็นนักกีฬาได้ แต่เธอก็ยังรักในกีฬาแบดมินตันและเลือกที่จะเรียนรู้วิธีการขึ้นเอ็นของไม้เทน หน้อยเชื่อว่าสักวันหนึ่งเธอจะเป็นคนขึ้นเอ็นที่ดีและช่วยเหลือนักกีฬาได้

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

พียมบอกอยู่เสมอว่าหน้อยเป็นคนน่ารัก ใจดี มีน้ำใจให้พียม ซึ่งคำพูดตรง ๆ ชื่อ ๆ ของเขาสามารถบรรยายลักษณะความเป็นหน้อยได้อย่างชัดเจน หน้อยช่วยเหลือพีมอย่างจริงใจโดยไม่รังเกียจว่าเขาเป็นออทิสติก เธอจะเฝ้าดูและช่วยเหลือเงียบ ๆ เช่นฉากที่พีมพยายามฉีกฉลากไอศกรีมแต่ทำไม่ได้ หน้อยก็ฉีกให้แทนและในภายหลังก็ได้ช่วยสอนให้เขาฉีกจนสำเร็จ

ในขณะที่หน้อยแสดงลักษณะนิสัยช่างดูแลกับพีม แต่กับโด่งเธอกลับเป็นเพียงเด็กสาววัยรุ่นคนหนึ่งที่สามารถแสดงอารมณ์ออกมาได้อย่างชัดเจน ทั้งตอนที่เงินอายุ ขึ้นชอบ หรือโมโห โกรธน้อยใจ ซึ่งอารมณ์ในด้านนี้แทบจะมีเพียงโด่งคนเดียวที่ได้เห็น

การสร้างตัวละครเปรียบเทียบ

ตัวละครเปรียบเทียบของหน้อยคือโด่ง ซึ่งแม้ว่าจะจะเป็นเด็กวัยรุ่นในวัยใกล้เคียงกัน แต่หน้อยกลับมีความเป็นผู้ใหญ่ ใจเย็น มองโลกในแง่ดี พุดจาละมุนละม่อมและคิดถึงคนอื่น ซึ่งต่างกับโด่งที่มีนิสัยค่อนข้างใจร้อน ช่างน้อยใจ ซึ่งจากหลาย ๆ ฉากที่ทั้งคู่อยู่ด้วยกัน ยิ่งทำให้เห็นความใจเย็นและคิดถึงคนอื่นของหน้อยชัดเจนเพิ่มมากขึ้น ผ่านตัวละครโด่ง

การใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำๆ

หน้อยมีพฤติกรรมซ้ำๆที่ทำเป็นนิสัยคือเวลาเงินจะกัมหน้า บิดตัว กัดริมฝีปาก หรือม้วนผมเล่นด้วยปลายนิ้ว ซึ่งเธอจะเป็นก็ต่อเมื่อเวลาอยู่กับโด่งสองคน แสดงให้เห็นถึงนิสัยขี้อาย และเงินง่าย และอีกหนึ่งการกระทำที่เป็นสัญลักษณ์ของหน้อยคือการขึ้นเอ็นไม้แบดมินตัน ซึ่งเธอมักทำอย่างใจเย็นด้วยมือโดยไม่ใช้เครื่องขึ้นอัตโนมัติเหมือนร้านแบดมินตันทั่วไปทำ อีกทั้งเธอยังใช้การขึ้นเอ็นไม้แบดฝึกสอนให้พีมมีสมาธิมากขึ้นด้วย

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

สำหรับตัวละครตัวนี้ไม่ปรากฏข้อมูลของการเลือกชื่อตัวละคร

6. ปู่หนุ่ม



ภาพที่ 11 ปู่หนุ่ม

เจ้าของสวัสดีคอร์ท เป็นชายสูงวัยที่ยังคล่องแคล่ว สายตาเฉียบคม อ่านคนได้ขาด และพร้อมจะให้คำแนะนำกับทุกคน อาศัยอยู่กับหน้อยที่เป็นหลานสาวคนเดียว ปู่หนุ่มเป็นคนมองเห็นศักยภาพของโด่งที่เหมาะสมกับการเล่นตี๋ยมมากกว่าเล่นคู่รวมถึงตอนที่พียิมถูกพักการแข่งขัน 1 ปี เขาก็ได้ให้โอกาสมาเป็นโค้ชฝึกสอนเด็ก ๆ ของสวัสดีคอร์ท เพราะรู้ว่าพียิมมีภาวะออทิสติกในแบบของพียิมสามารถสอนให้เด็กเข้าใจการเล่นแบดมินตันอย่างง่าย ๆ ได้ ปู่หนุ่มรู้จักคนในครอบครัวของแม่แตงและแม่ต๋มเป็นอย่างดีตั้งแต่อดีต และคอยให้คำปรึกษากับทั้งสองคนในเวลาที่ยากลำบาก เปรียบเป็นเหมือนญาติผู้ใหญ่ที่คนในครอบครัวเคารพรัก

ลักษณะภายนอก

ปู่หนุ่มเป็นชายวัยชรา รูปร่างผอมบาง ผมสีดอกเลา แต่งกายสบาย ๆ ผิวเหี่ยวตกรกระน้ำเสียงสั้นเครือ่บ้งตามประสานมีอายุ แต่ท่าทางยังคงกระฉับกระเฉงคล่องแคล่ว แววดาสดใส มองคนรอบด้านอย่างพิจารณาและสามารถให้คำแนะนำรวมทั้งช่วยหาทางออกเพื่อแก้ปัญหาให้ครอบครัวของพียิมได้ มีลักษณะของผู้สูงวัยที่น่าเคารพ

บทพูด/บทสนทนา

บทพูดของปู่หนุ่มมีไม่มากเนื่องจากไม่ใช่ตัวละครหลักของเรื่อง แต่คำพูดของปู่หนุ่มมักเป็นคำพูดจริงจัง ให้แง่คิด หรือจุดประกายความคิดต่อคู่สนทนาเสมอ เช่นคำพูดของปู่หนุ่มที่บอกกับโด่งว่า การเล่นของโด่งเหมาะสมกับการเล่นแบดมินตันประเภทตี๋ยมมากกว่า ซึ่งสถานการณ์ก่อนหน้านี้คือปู่หนุ่มได้ช่วยฝึกซ้อม ดูฟอร์มการเล่นและพิจารณาสภาพร่างกายและพลังกำลังของโด่งไว้แล้ว คำพูด

ของปู่หนุ่มช่วยจุดประกายความคิดและทำให้โตงโตงได้ไปพิจารณาตัวเองและตัดสินใจบอกแม่แต่งว่าเขาจะเลิกเล่นกันพียิม

ปู่หนุ่มมีลักษณะการพูดที่เนิบช้า แต่ในบางครั้งก็กระซิบได้ใจความ มีความอบอุ่นในน้ำเสียง และสุขุมนุ่มลึกเพราะผ่านโลกมามาก ปู่หนุ่มจึงเป็นเหมือนที่ปรึกษาและผู้ช่วยในการตัดสินใจทำอะไรสักอย่างของตัวละครในเรื่อง

การกระทำภายนอก

ปู่หนุ่มเป็นชายวัยชราที่ยังกระฉับกระเฉง มีสายตาแหลมคม มีประสบการณ์การเป็นโค้ชแบดมินตันมายาวนานและปัจจุบันก็ยังเป็นเจ้าของสวัสดีคอร์ทที่เปิดให้คนทุกเพศทุกวัยได้มาเล่น โดยไม่จำกัดว่าต้องเป็นแค่นักกีฬาเท่านั้น ปู่หนุ่มมีร่างกายแข็งแรง คอยดูแลความเรียบร้อยและช่วยเหลือทางด้านการฝึกซ้อมแก่ผู้ที่มาเล่นแบดมินตันเสมอ เขามักใจดีอ่อนโยนกับเด็ก ๆ นอกจากนี้แล้วยังเป็นคนเปิดกว้างและเข้าใจโลก โดยเห็นได้จากการทำงานที่ไม่บังคับเคี้ยวเช็ญน้อยให้เป็นนักกีฬาแต่ส่งเสริมในด้านการขึ้นเอ็นที่เธอสนใจ หรือการเปิดโอกาสให้พียิมที่เป็นออทิสติกได้ฝึกการเป็นโค้ชให้แก่เด็ก ๆ ที่สวัสดีคอร์ท เพื่อช่วยในการเข้าสังคมและฝึกสมาธิของตัวพียิมเอง

การกระทำภายใน

การกระทำภายในของปู่หนุ่มไม่ค่อยมีประเด็นที่เห็นเด่นชัดนัก ทั้งด้านความคิด ความเชื่อ หรือความต้องการ แต่อย่างไรก็ตาม ปู่หนุ่มก็เป็นตัวละครที่ให้คำปรึกษาและแนะแนวทางคนอื่นได้เสมอ

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

เนื่องจากปู่หนุ่มเป็นผู้ใหญ่ที่พร้อมด้วยวุฒิและความคิดความอ่านที่เฉียบแหลม ทำให้ตัวละครในเรื่องต่างให้ความเคารพและเกรงใจ พร้อมจะเชื่อฟังคำแนะนำของเขา ปู่หนุ่มเป็นที่เคารพรักของหลานสาวแท้ ๆ แต่ในความใจดี มีเมตตา ปู่หนุ่มก็ยังเป็นคนเจ้าระเบียบ ดังที่เห็นได้จากตอนน้อยบอกว่าตอนเด็ก ๆ เขาไม่ให้เธอเล่นชนในท้องเก็บไม้แบดและถ้วยรางวัลเพราะกลัวทำให้เสียหาย

การสร้างตัวละครเปรียบเทียบ

ตัวละครเปรียบเทียบของปู่หนุ่มคือโค้ชภูมิ ปู่หนุ่มเป็นโค้ชที่เฝ้าสังเกตเงียบๆและคอยพูดให้กำลังใจ มีความเข้มงวดพอสมควร แต่จะอธิบายทุกอย่างด้วยความละมุนละม่อม ซึ่งเมื่อเทียบกับโค้ชภูมิที่เป็นคนโผงผางโหวกเหวกโวยวาย จึงทำให้ภาพลักษณ์โค้ชที่สุขุมนุ่มลึกของปู่หนุ่มชัดเจนขึ้น

การใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำ ๆ

ไม่ปรากฏการใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำ ๆ ที่สังเกตได้ชัดเจน

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและคนเขียนบท ตัวละครปูหนุ่มถูกเลือกชื่อให้เหมือนการเล่นคำกับวัยของเขา โดยใช้ชื่อหนุ่มซึ่งตรงกันข้ามกับอายุจริงและลักษณะภายนอก

7. โค้ชภูมิ



ภาพที่ 12 โค้ชภูมิ

โค้ชภูมิเป็นโค้ชของคลับเบสท์มินตัน ที่ตั้งใจจะผลิตนักกีฬาที่มีความสามารถเข้าสู่สนามแข่งขันและทีมชาติ มีลักษณะที่โผงผาง แข็งขัน เป็นแรงผลักดันของเด็ก ๆ ในทีมให้อาชนะคู่แข่ง เขาขัดแย้งกับแม่แตงเรื่องพีเอ็มที่ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ในคอร์ทได้ แต่ถึงอย่างนั้นก็มองเห็นศักยภาพในตัวโด่งจนชักชวนให้มาเป็นนักกีฬาเดี่ยวของทีคลับ เขาเป็นโค้ชที่มุ่งหวังผลสำเร็จโดยใช้ทุกวิธีการ โดยเฉพาะการโจมตีจุดอ่อนของคู่แข่งเพื่อให้ได้ชัยชนะ อย่างไรก็ตาม เมื่อโด่งได้รับบาดเจ็บก็ให้คำแนะนำและช่วยเหลืออย่างดี

ลักษณะภายนอก

โค้ชภูมิเป็นชายหนุ่มวัยผู้ใหญ่ มีรูปร่างดี ท่าทางขึงขัง พูดจาโผงผาง มักแต่งกายด้วยชุดวอร์มหรือเสื้อโปโลตัวใหญ่ตามแบบฉบับโค้ชแบดมินตัน ท่าทางวางก้าม มั่นใจในตัวเอง มีความคล่องแคล่วคล่องตัวกระฉับกระเฉง

บทพูด/บทสนทนา

วิธีการพูดของโค้ชภูมิกับเด็ก ๆ ในคลับค่อนข้างเป็นกันเอง เขาแทนตัวว่าพี่ หรือบางครั้งก็ใช้ภาษาไม่เป็นทางการอย่างกุ่มึง ในการให้คำแนะนำหรือสอนในคลับเบสท์มินตัน โค้ชภูมิมีท่าทางโผงผาง พูดจาเสียงดังอย่างไม่อ้อมเสียง ออกคำสั่งพร้อมตะโกนแทบจะตลอดเวลา กิริยาท่าทางในการพูดก็ตรงไปตรงมาจนบางครั้งไม่สนใจว่าคนฟังจะรู้สึกอย่างไร เช่นในฉากที่แม่แดงขอความเห็นใจเรื่องพี่อิม อยากให้พี่อิมได้เป็นนักกีฬาของคลับต่อ โค้ชภูมิก็จู้จุกอย่างชัดเจนว่าพี่อิมไม่เหมาะสมกับการเป็นนักกีฬาเพราะเป็นออทิสติก ไม่สามารถควบคุมอารมณ์ได้ และขอให้พี่อิมเลิกเล่น

ในสนามแข่งขัน โค้ชภูมิมักใช้วิธีการพูดและให้คำแนะนำแบบกระตุ้นแกมกดดันต่อตัวนักกีฬา โดยจะบอกว่าทำได้ หรือใช้วิธีการเปรียบเทียบข่มตัวนักกีฬาเพื่อให้เกิดแรงฮึดสู้ เช่นฉากที่โด่งลงแข่งขันกับพี่อิม โค้ชภูมิจะบอกว่าโด่งมีแรงแค่นี้เอง จะเอาชนะคู่แข่งได้อย่างไร นอกจากนี้แล้วยังมีคำพูดที่บ่งบอกว่าเขาเป็นคนไม่สนใจใคร และต้องการทำทุกอย่างเพื่อให้ได้ชัยชนะ เช่น ตอนที่บอกให้โด่งตีเข้าไปที่จุดบอดของพี่อิม หรือตอนที่บอกให้เด็กในสังกัดเบสท์มินตันคลับ ยัวโมโหและล้อเลียนพี่อิมให้หลุดสมาธิเพื่อที่จะได้แพ้ในการแข่งขัน

การกระทำภายนอก

โค้ชภูมิเป็นชายหนุ่มที่มีความมุ่งมั่นเข้มแข็ง ท่าทางกระฉับกระเฉง เข้มงวดตามแบบฉบับของโค้ชที่ฝึกสอนนักกีฬาเพื่อส่งเข้าแข่งขัน เขาสามารถคุมนักกีฬาในสังกัดได้อย่างดีและทุกคนก็ให้ความเคารพ แต่บทบาทหน้าที่ของโค้ชภูมิเวลาอยู่ในสนามมักจะแสดงให้เห็นอารมณ์ฉุนเฉียว โวยวาย และพร้อมจะทำทุกวิธีให้เป็นผู้ชนะโดยไม่สนใจความรู้สึกใคร ท่าทางกร้าวและการวิพากษ์วิจารณ์ที่ใช้เสียงดังของเขาทำให้นักกีฬาในสังกัดเกรงกลัว แต่ในยามปกติเขาก็เป็นคนที่เข้าใจเด็ก ๆ และเป็นกันเองเช่นกัน

การกระทำภายใน

ความต้องการเป็นผู้ชนะ คือการกระทำภายในของโค้ชภูมิที่เห็นได้อย่างชัดเจนจากการกระทำและคำพูด เขาต้องการให้เด็กที่เขาฝึกซ้อมชนะในการแข่งขัน ซึ่งนอกจากจะใช้พลังกำลังและฝีมือของเด็กแล้ว ยังมีกรกระทำนอกเหนืออย่างเช่นใช้วิธีหาจุดอ่อนหรือยั่วคู่ต่อสู้ให้เสียสมาธิเข้ามาช่วยอีกด้วย

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

สำหรับนักกีฬาและเด็ก ๆ ในคลับเบสท์มินตัน โค้ชภูมิเป็นเหมือนพี่ชายและโค้ชที่ค่อนข้างเข้มงวด แต่ก็ยังให้ความสนทนินชมอย่างดี เด็ก ๆ เชื่อฟังและปฏิบัติตามคำสั่งโดยไม่ขัดข้องเพราะต้องการเพิ่มขีดความสามารถของตนเอง แต่สำหรับแม่แดง เธอรู้สึกว่าเขาเป็นคนที่ไม่เห็นอกเห็นใจคนอื่นเพราะ

โค้ชภูมิปฏิเสธไม่ให้ทีมลงแข่งขันจนเขาต้องออกจากเบสท์มินตันคลับ หลังจากนั้นทั้งคู่ยังเป็นคู่แข่งกันกลาง ๆ เพราะต่างฝ่ายต่างฝึกซ้อมนักกีฬาเพื่อเข้าแข่งแบดมินตันเหมือนกัน

การสร้างตัวละครเปรียบเทียบ

ตัวละครเปรียบเทียบของโค้ชภูมิที่ชัดเจนมีอยู่สองตัวคือ ปูหนุ่มและแม่แดง สำหรับการฝึกซ้อมในคอร์ท ปูหนุ่มซึ่งเป็นคนใจเย็น มีวิธีการพูดที่นุ่มนวลและแนะนำด้วยความเข้าใจ ทำให้ลักษณะของโค้ชหนุ่มที่เป็นคนโผงผาง พูดเสียงดัง ฉุนเฉียวง่ายและใช้คำไม่สุภาพเกิดการเปรียบเทียบที่ชัดเจน

สำหรับการเป็นโค้ชแบดมินตันในสนามแข่ง แม่แดงที่มีลักษณะเป็นมิตร ปลูกปลูกบอบให้เข้มแข็ง มีวิธีการปลูกใจนักกีฬาที่ค่อนข้างนุ่มนวลก็ทำให้เกิดการเปรียบเทียบกับโค้ชภูมิในเรื่องการสอน กระตุ้นปลูกเร้านักกีฬาในทีมของตน โค้ชภูมิจะปลูกเร้าด้วยการตวาด ต่อว่า เปรียบเทียบกับคู่แข่งตรงข้ามและหาจุดอ่อนมาให้เด็กของตนย้ำจุดอ่อนของคู่แข่ง ซึ่งการเปรียบนี้จะทำให้เห็นสไตล์การเป็นโค้ชที่แตกต่างกันของทั้งคู่อย่างชัดเจน

การใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำๆ

คำพูดติดปากของโค้ชภูมิคือ เราต้องหาจุดอ่อนเพื่อเล่นงานคู่แข่งต่อสู้อยู่ ต้องตีจุดอ่อนซ้ำ ๆ ซึ่งคำพูดนี้แสดงถึงลักษณะนิสัยของโค้ชภูมิที่เป็นคนทำทุกวิถีทางเพื่อให้ได้ชัยชนะ โดยไม่เห็นใจคู่แข่ง และมองนักกีฬาคู่แข่งเป็นศัตรูที่ต้องทำลายและตีจุดอ่อนให้แตกให้ได้ แม้จะเป็นคำพูดที่ดูดุดันและคิดถึงการเอาชนะ แต่ในมุมมองของโค้ชภูมิที่เป็นโค้ชมืออาชีพก็ถือเป็นคำพูดปกติ

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

สำหรับตัวละครตัวนี้ไม่ปรากฏข้อมูลของการเลือกชื่อตัวละคร

ในการวิเคราะห์ตัวละครทำให้เห็นนิสัยและพื้นฐานชีวิตของตัวละครที่เปิดออกมาให้ผู้ชมได้รับรู้ ผ่านจากทั้งการกระทำภายนอก ภายใน บทพูด ปฏิบัติการของตัวละครอื่น ๆ ที่มีต่อตัวละครนั้น ๆ ซึ่งการวิเคราะห์นี้มีมุมมองจากผู้รับสารเป็นหลักว่าเห็นตัวละครเป็นแบบใด

5. ฉาก

ฉากและเหตุการณ์ที่ปรากฏในเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ จะมีความเชื่อมโยงระหว่างสถานที่ เรื่องราวของตัวละคร และความรู้สึกของตัวละครอย่างชัดเจน โดยสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

ฉากที่แสดงถึงความสัมพันธ์ครอบครัว : บ้านและห้องนั่งเล่นภายในบ้าน



ภาพที่ 13 ฉากในบ้าน

ฉากที่บ้านจะเป็นฉากที่เล่าเรื่องราวความสัมพันธ์และเรื่องราวที่เกิดขึ้นในครอบครัวซึ่งแม่แตง แม่ตั้ม พี่ยม และโด่งอาศัยอยู่ร่วมกัน เหตุการณ์ที่ปรากฏในฉากส่วนใหญ่จะเป็นเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน ของครอบครัวเช่น การกินข้าวร่วมกัน การทะเลาะ การลอบโยน ปัญหาในครอบครัวทั้งส่วนตัวและส่วนรวม บ้านจึงเป็นสถานที่หลักที่แสดงให้เห็นถึงแก่นเรื่องในความเป็นครอบครัวที่ต้องคอยดูแลทั้งร่างกายและ จิตใจของกันและกัน นอกจากนี้แล้ว ฉากที่บ้านยังเป็นพื้นที่ที่แสดงให้เห็นถึงการยอมรับในตัวละครที่มี ลักษณะเฉพาะและพร้อมจะดูแลให้ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกันได้

เหตุการณ์ในฉากบ้านที่แสดงถึงความสัมพันธ์ของครอบครัวมีดังนี้

1. ฉากตอนกลับมาบ้านหลังถูกเด็ก ๆ ที่สวัสดีคอร์ทต่อว่า

พี่ยมเสียใจที่ถูกพวกเด็ก ๆ ที่สวัสดีคอร์ทหาว่าปัญญาอ่อน เขากลับมาระบายอารมณ์ที่บ้าน อาละวาดต่อยกกำแพง (ที่มีบุผนัง) อย่างควบคุมอารมณ์โกรธไม่ได้ แม่แตงพยายามห้ามไม่ให้พี่ยมทำร้ายตัวเองแต่ก็สู้แรงไม่ไหว น้องโด่งจึงร้องเพลงพี่ยมลายตัวนั้นซึ่งดัดแปลงมาจากเพลงเมฆมุลลายตัวนั้น ทำให้พี่ยมสงบลงได้

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความใส่ใจและเทคนิคในการควบคุมอารมณ์ของเด็กกอธิสติกอย่างพี่ยม โดยจะเห็นได้ว่ารอบ ๆ บ้านทั้งชั้นล่างและบนห้องจะมีพื้นที่ผนังบุผนังที่เป็นสีน้ำตาลและชมพู เนื่องจาก พี่ยมจะชอบทำร้ายตัวเองเวลาโกรธ จึงต้องป้องกันไม่ให้เกิดเจ็บ นอกจากนั้นแล้วยังแสดงให้เห็นถึง การที่ครอบครัวมีเทคนิคในการจัดการกับพี่ยมเวลาโกรธต่างกันตามแบบฉบับตนเองคือแม่แตงจะใช้ น้ำเสียงนุ่มนวลเหมือนคุยกับเด็กและกอดเอาไว้ไม่ให้บาดเจ็บ แต่โด่งจะใช้วิธีดึงความสนใจให้พี่ยมลืม ความโกรธอย่างการร้องเพลง ฉากนี้จึงเป็นฉากที่แสดงให้เห็นถึงความรักและความใส่ใจของครอบครัว ที่มีต่อพี่ยม

2. ฉากโด่งน้อยใจแม่ที่ไม่ยอมให้เล่นเดี่ยว

ในวันเกิดของโด่ง โด่งอาศัยจังหวะที่พียิมเดินออกไปจากโต๊ะอาหารขอแม่และป้าว่าอยากได้ของขวัญวันเกิดเป็นการลองเล่นแบดมินตันแบบเดี่ยวดู พียิมที่ถือเค้กมาได้ยินเข้าก็ร้องให้ต่อว่าและหนีขึ้นไปห้องนอน แม่แดงเข้าใจความรู้สึกของโด่งแต่ก็ยังอยากให้ทั้งคู่เล่นด้วยกัน เพราะถ้าโด่งไม่เล่นคู่กับพียิม เขาก็ไม่สามารถเล่นคู่กับใครได้ แม่แดงพยายามพูดให้โด่งเห็นความสำคัญของครอบครัวและบอกตรง ๆ ว่าขอให้เขาอยู่เล่นเดี่ยวเพื่อพียิมก่อน โด่งเก็บความรู้สึกน้อยใจเอาไว้และรับปากแม่แดงเรื่องการแข่งแบบคู่ต่อ

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงการประคับประคองครอบครัวด้วยการยอมอ่อนเข้าหากัน ถึงแม้ว่าโด่งจะอยากเล่นประเภทเดี่ยว แต่เมื่อได้รับรู้เหตุผลจากแม่แดงว่าพียิมจะเล่นแบดไม่ได้ถ้าไม่มีเขา จึงยอมลดความต้องการของตัวเองลงเพื่อครอบครัว

3. ฉากโด่งเคลียร์เรื่องพ่อโยกกับแม่ตั้ม

โด่งรู้เรื่องจากจดหมายและรูปว่าตัวเองมีพ่อคนเดียวกับพียิม จึงทำให้เกิดความรู้สึกว่าเขาเป็นข้อผิดพลาดในชีวิตแม่แดง โด่งเห็นแม่ตั้มนั่งสูบบุหรี่อยู่จึงเข้าไปบอกความรู้สึกเรื่องพ่อแล้วและถามว่าแม่ตั้มเกลียดเขาไหม แม่ตั้มบอกว่าตอนนั้นเกลียดแต่ตอนนี้ไม่แล้ว ทั้งยังบอกว่า “เราเป็นครอบครัวเดียวกันแล้วนะลูก”

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงการยอมรับและให้อภัยระหว่างคนในครอบครัวซึ่งก็คือทั้งแม่ตั้มให้อภัยแม่แดงและแม่ตั้มปลอบโยนโด่งไปในตัว จากคำพูดของแม่ตั้มแสดงให้เห็นถึงหัวใจของพี่สาวที่ไม่ว่านียงอย่างแม่แดงจะทำผิดในอดีต แต่เมื่อเรื่องราวผ่านไป ความเป็นพี่น้องก็เพียงพอที่จะให้อภัยในความผิดพลาดได้ สำหรับโด่งที่เป็นหนึ่งในครอบครัว แม่ตั้มก็พูดเปิดอกให้โด่งรู้สึกว่าเธอไม่ได้เกลียดที่โด่งเกิดมา ซึ่งรับกับแก่นเรื่องเรื่องครอบครัวที่ผูกพันตั้งใจสื่อและคลายปมว่าเธอไม่ได้เกลียดโด่งแล้วและคิดว่าแม่แดงกับโด่งเป็นครอบครัวเดียวกัน

4. ฉากที่พียิมเล่นแบดมินตันกับแม่ตั้มหลังจากกลับจาก Bangkok Autism Center

หลังจากแม่ตั้มและแม่แดงรับพียิมกลับจาก Bangkok Autism Center แม่ตั้มที่ไม่ค่อยได้เล่นกีฬาได้บอกให้พียิมสอนตัวเองเล่นแบด พียิมสอนแม่ตั้มไปบ่นไปแต่ก็เห็นได้ชัดเจนว่าต่างคนต่างเปิดใจและสนิทสนมกันมากขึ้น

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของแม่ตั้มที่อ่อนโยนกับพียิมมากขึ้นและเป็นการใช้แบดมินตันและการเล่นแบดหน้าบ้านเหมือนสมัยเด็กในการช่วยเปิดใจและเปิดเผยความรัก ความสนิทสนมของสองแม่ลูก ซึ่งฉากนี้แม่ตั้มจะมีวิธีการพูดและน้ำเสียงที่อ่อนลงไม่เหมือนในระยะแรกของเรื่อง เป็นฉากที่สานความสัมพันธ์ของสองแม่ลูกที่ทะเลาะกันเป็นประจำให้ต่างฝ่ายต่างอ่อนลงและเข้าใจกันมากขึ้น

5. ฉากพัฒนาการของพี่อิมที่ดีขึ้น

หลังจากหนึ่งปีที่ถูกโทษแบนผ่านไป พี่อิมที่ไม่มีโด่งอยู่ด้วยตลอดเวลาที่พัฒนาตนเองในการใช้ชีวิตมากขึ้นเช่นโกนหนวดเองคล่องแคล่วขึ้น ฉีกซองขนมหรือผูกเชือกรองเท้าด้วยตัวเองได้แม้จะใช้ระยะเวลาในการทำกิจกรรมเหล่านี้ และแม้ว่าจะขัดใจที่โด่งจะไม่กลับบ้านก็ไม่ได้แสดงอาการโกรธออกมาจนอาละวาดเหมือนเมื่อก่อน แต่จะแสดงในรูปแบบของความเหงาออกมาแทน

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงพัฒนาการทางด้านร่างกายและการควบคุมอารมณ์ของพี่อิมที่ก้าวหน้าขึ้นและฟังพาคณอื่นน้อยลง ซึ่งเป็นผลมาจากการที่โด่งไม่ได้อยู่ด้วยตลอดเวลา พี่อิมจึงได้ทำทุกอย่างด้วยตัวเองและฝึกฝนเพื่อให้โด่งได้เห็นว่าเขาไม่เป็นตัวภาระและหวังว่าจะได้กลับมาเล่นแบดมินตันคู่กันอีกครั้ง ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกที่พี่อิมมีต่อโด่งว่าโด่งเป็นคนสำคัญของเขา

6. ฉากที่แม่ตั้มนอนคุยกับพี่อิมคนเดียว

แม่ตั้มนอนคุยกับพี่อิมเรื่องที่เขาเป็นโค้ชพาพวกเด็กๆ ไปแข่งขันจนได้เหรียญ แม่ตั้มเห็นสีหน้าดีใจของพี่อิมจึงถามว่าอยากลงแข่งอีกไหม แต่พี่อิมปฏิเสธว่าลงไม่ได้เพราะไม่มีใครอยากเล่นคู่กับเขา แม่ตั้มจึงแนะนำให้แข่งเดี่ยวแทน แต่พี่อิมก็กลัวจะทำให้แม่ตั้มอายคน เพราะในตอนเด็กที่แม่ตั้มไปดูเขาแข่งขันแล้วอาละวาดได้พูดไว้ว่าอายุที่พี่อิมอาละวาดกลางสนามแข่ง จึงกลายเป็นปมในใจพี่อิมเสมอ

ฉากนี้เป็นฉากที่พี่อิมเปิดเผยความรู้สึกของตัวเองที่มีต่อแม่ตั้มว่าเขากลัวที่จะทำให้แม่อาย คนอื่นเหมือนตอนเด็ก ๆ เป็นฉากเฉลยปมในใจของพี่อิมที่เก็บเอาไว้มาตลอดว่าเขากลัวแม่อายที่ตัวเองเป็นออทิสติก ซึ่งฉากนี้ส่งผลให้แม่ตั้มได้รู้ว่าลูกของเธอห่วงใยความรู้สึกและหน้าตาของเธอมากแค่ไหน เป็นเหตุให้แม่ตั้มให้กำลังใจพี่อิมเพื่อให้เริ่มต้นบทบาทใหม่ในการเป็นนักแบดมินตันเดี่ยวอีกครั้ง

ฉากที่แสดงถึงความหวัง กำลังใจ การยอมรับพี่อิมที่เป็นออทิสติก : สวีส์ตีคอร์ท

CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาพที่ 14 สวีส์ตีคอร์ท

ฉากที่สวัสดีคอร์ทจะเกี่ยวข้องกับพีม ความหวังของเขา พัฒนาการ และการเป็นที่ยอมรับของคนในสังคมที่มีต่อเด็กออทิสติก สวัสดีคอร์ทเป็นเหมือนโลกที่ห่อหุ้มพีมในแง่มุมของความเข้าใจหรือพยายามที่จะเข้าใจ และพร้อมจะช่วยเหลือให้เขาอยู่ร่วมกับคนอื่น ๆ ในสังคมได้

สำหรับโด่ง ฉากที่สวัสดีคอร์ทก็เป็นสถานที่ที่ทำให้เขารู้จักตัวเองมากขึ้นว่าควรพัฒนาตัวเองไปต่อในทางใด

1. ฉากที่เด็กๆขอโทษพีม

หลังจากเด็ก ๆ ได้แข่งกับพีมจนเกิดการทะเลาะกันและต่อว่าว่าพีมปัญญาอ่อน พอได้รู้ว่าตัวเองเป็นคนผิดที่พูดจาไม่ดีก็มาขอโทษและชวนพีมเล่นแบดมินตันด้วยกัน

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงการเปิดใจยอมรับพีมที่เป็นออทิสติกจากเด็ก ๆ เป็นจุดเริ่มต้นในการเข้าสังคมที่พร้อมจะเข้าใจและช่วยเหลือเกื้อกูลพีมนอกจากครอบครัวของตัวเอง แม้ว่าในระยะแรกจะเกิดความไม่เข้าใจ กลัวหรือรังเกียจมาก่อน แต่สุดท้ายเด็ก ๆ ก็พร้อมจะปรับตัวเข้าหาพีม ส่งผลให้พีมเริ่มมีกลุ่มสังคมใหม่ ๆ ที่ยอมรับในความสามารถของเขา ไม่ได้มองว่าเป็นคนปัญญาอ่อนหรือน่าสงสาร

2. ฉากปู่หนุ่มบอกถึงศักยภาพโด่ง

โด่งได้อยู่ฝึกซ้อมต่อโดยมีปู่หนุ่มและหน่วยคอยช่วยโยนลูกให้ การขยับร่างกายของโด่งที่ค่อนข้างช้าทำให้ปู่หนุ่มแนะนำว่าโด่งเหมาะกับการเล่นเดี่ยวมากกว่าคู่

ฉากนี้เป็นฉากที่จุดประกายความรู้สึกของโด่งในหนทางการเล่นเดี่ยว เนื่องจากเขาเล่นคู่กับพีมมาโดยตลอดและถูกแม่แต่งตำหนิเรื่องขยับตัวช้า แต่เมื่อได้ลองฝึกกับปู่หนุ่มกลับรู้ตัวว่าการเล่นเดี่ยวได้มีเวลาคิดและคู่ต่อสู้ก็กลับมาช้าลงกว่าแบบคู่ จากฉากนี้ส่งผลให้เนื้อเรื่องของละครเรื่องนี้มีจุดพลิกผันคือ โด่งอยากจะลองเล่นเดี่ยวเป็นครั้งแรกและทำอะไรตามใจโดยไม่ต้องผูกติดกับพีมไปตลอด

3. ฉากพีมบอกชอบหน่วยแต่หน่วยปฏิเสธว่ารักแบบพี่น้อง

พีมชื่นชอบในความน่ารัก ใจดี และเอาใจใส่ของหน่วย ทำให้พีมจูบหน่วยและทำให้เธอตกใจ ในที่แรกหน่วยปฏิเสธอย่างชัดเจนทำให้พีมไม่เข้าใจและตี้ออยากเป็นแฟนด้วย แต่สุดท้ายหน่วยก็ใช้วิธีพูดให้เข้าใจว่าเธอรักพีมแบบพี่ชาย และยิมก็ยอมรับได้ในที่สุด

ฉากนี้แสดงให้เห็นว่า ถึงจะเป็นออทิสติก แต่ก็มีความรักและความสนใจเรื่องเพศเหมือนคนทั่วไป ผู้กำกับตั้งใจแสดงให้เห็นถึงเรื่องความรักของผู้บกพร่องที่สามารถเกิดขึ้นได้เหมือนคนทั่วไป โดยผู้กำกับได้เอื้อเฟื้อของเรื่องความรักระหว่างหนุ่มสาวมาจากตอนที่สัมภาษณ์เด็กออทิสติกตัวจริง

4. ฉากหน่วยสอนขึ้นเอ็น

หน่วยค่อย ๆ สอนพีมขึ้นเอ็นสำหรับไม้แบดในท้องที่ละชั้นตอนอย่างใจเย็น ในตอนแรกพีมใจร้อนจนทำผิดพลาด แต่หน่วยก็ค่อย ๆ สอนให้ทำใหม่จนพีมสามารถทำได้

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยกับพีมที่เป็นเหมือนเพื่อนและพี่น้อง หน่วยช่วยอธิบายและสอนอย่างใจเย็นซึ่งทำให้พีมสามารถทำได้สำเร็จจนกระทั่งขึ้นเอ็นไม้แบดให้

น้องโด่งใช้ในการแข่งขันได้ หน้อยยอมรับความสามารถ เข้าใจนิสัยและเอาใจช่วยพี่ยม ช่วยพี่ยมสร้างพัฒนาการ ด้านการใช้มือ จนพี่ยมสามารถใช้มือได้คล่อง ช่วยเหลือตัวเองในชีวิตประจำวันได้มากกว่าเดิม

5. ฉากพี่ยมโอเฟ่น

หลังจากที่พี่ยมเป็นโค้ชพาเด็กๆ ไปแข่งจนชนะ ปูหนุ่มและพวกแม่ๆ จึงจัดงานแข่งแบดมินตัน พี่ยมโอเฟ่นขึ้นเพื่อให้กำลังใจและปลุกความเป็นนักกีฬาของพี่ยมขึ้นมาอีกครั้ง โดยพี่ยมคัพนั้นมีผู้คน หลากหลายเพศและวัยเข้าร่วมแข่งขันอย่างสนุกสนาน

ฉากนี้เป็นฉากที่แสดงถึงความหวัง กำลังใจ และการยอมรับจากคนในสังคมกลุ่มใหญ่ขึ้นซึ่ง ล้วนแล้วแต่เป็นคนใกล้ชิดหรือรู้จักกับพี่ยมเพราะเล่นแบดมินตันด้วยกัน เป็นฉากที่แสดงนัยยะของ การยอมรับตัวตนและความสามารถของเด็กออทิสติกในสังคมโดยไม่มองแค่ว่าเป็นคนพิการ แต่มองว่า เป็นคนหนึ่งในสังคมที่มีความสามารถไม่แพ้กัน จากฉากนี้ ทำให้พี่ยมตัดสินใจที่จะลงแข่งเดี่ยวอีกครั้ง

ฉากที่แสดงถึง ความไม่เข้าใจ การทะเลาะ แย่หยัน สับสนและการคลายปมปัญหา : สนามแข่งขันแบดมินตัน



ภาพที่ 15 ฉากสนามแข่งขันแบดมินตัน

ฉากที่สนามแข่งขันจะเป็นฉากที่ใช้ในเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการทะเลาะเบาะแว้ง ไม่เข้าใจ กันของคนในครอบครัว การประชดประชัน น้อยใจ ซึ่งล้วนแล้วแต่เป็นไปในทางแง่ลบที่จะส่งผลถึง การพัฒนาเหตุการณ์ของเนื้อเรื่องต่อ ๆ ไป นอกจากนี้แล้วยังสื่อให้เห็นถึงการไม่เป็นที่ยอมรับและถูก ล้อเลียนคนที่แตกต่างอย่างพี่ยมจากคนในสังคมอีกด้วย

อย่างไรก็ตาม ฉากสนามแข่งขันยังมีอีกนัยยะหนึ่งคือเป็นสถานที่เคลียร์ปัญหาและคลี่คลาย ปมทุกอย่างระหว่างพี่ยมและโด่งในตอนจบ

1. ฉากพืชมอลาละวาดในสนามแข่งขันเนื่องจากโดนล้อเลียน

คู่แข่งล้อเลียนพืชมระหว่างการแข่งขันเรื่องผูกเชือกทรงเท้าเองไม่ได้ โด่งโมโหที่ที่ถูกล้อเลียนเลยเข้าไปต่อว่า ส่วนทางพืชมก็เข้าไปฟ้องกรรมการ กรรมการไม่พอใจพืชมที่แสดงอาการไม่สุภาพ และมีพฤติกรรมก้าวร้าวจนเกือบจะตัดสินการแข่งขั้น แต่น้องโด่งได้ร้องเพลง “พืชมลายตัวนั้น...” เป็นการเตือนสติพืชมและเบรคอารมณ์โกรธไม่ให้ถูกกรรมการตัดสิน

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงการไม่เป็นที่ยอมรับของคนบางส่วนในสังคม พร้อมทั้งล้อเลียนยับยั้งเมื่อเห็นว่าพืชมเป็นคนที่แตกต่างกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่าแม้จะมีคนบางกลุ่มที่พร้อมจะเข้าใจและยอมรับคนที่เป็นอหิสติกอย่างพืชม แต่ก็ยังมีคนที่เห็นว่าพวกเขาเป็นตัวตลกเช่นกัน นอกจากนี้แล้วยังแสดงให้เห็นถึงการรับมือต่ออาการโกรธของพืชมในสนามของโด่งคือการร้องเพลงเบนความสนใจให้คลายโมโหลงอีกด้วย ซึ่งเหตุการณ์นี้ทำให้คนดูยิ่งเห็นถึงความเกรี้ยวกราดและควบคุมอารมณ์ตัวเองไม่ได้ของพืชม อีกทั้งยังก่อให้เกิดเป็นปมสะสมของโด่งเมื่อทั้งคู่ชนะคู่แข่งได้แต่แม่แดงกลับให้ความสนใจและชื่นชมพืชมมากกว่าตัวเขา

2. ฉากโด่งบอกแม่แดงเรื่องพ้อโย

โด่งได้รู้ความลับของแม่แดงว่าเธอมีความสัมพันธ์กับพ้อจนตั้งท้องเขา โด่งไม่มีสมาธิในการเล่นและถูกจุดจน walk out ออกจากการแข่งขัน แม่แดงตามไปพูดต่อว่าว่าไม่มีสปิริต โด่งจึงโพล่งว่าเขารู้ความลับของแม่แดงแล้ว และเขาจะกลับไปเล่นกับพืชมเพื่อขอใช้ความผิดของแม่แดง

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความโกรธและการทะเลาะกันอย่างรุนแรงของสองแม่ลูก และความน้อยใจของโด่งที่สั่งสมมาตั้งแต่ยังเล็ก และยิ่งเมื่อแม่แดงพูดเข้าข้างพืชม โด่งก็ยิ่งน้อยใจและคิดว่าเขาไม่เป็นที่ต้องการของแม่ ฉากนี้เป็นการเฉลยปมเรื่องความรู้สึกโด่งที่พยายามเก็บกดไว้ข้างใน รวมถึงความเสียใจที่ได้รู้เรื่องพ้อ ซึ่งจากฉากนี้ทำให้ผลลัพธ์ที่ตามมาคือโด่งกลับเข้าสนามและเล่นอย่างไม่มีสมาธิ

3. ฉากพืชมต่อยพื่นในบริเวณการแข่งขัน

โด่งกลับเข้ามาเล่นในสนามอีกครั้งแต่ไม่มีสมาธิกับการแข่งและตีเสียบลูกง่าย ๆ พืชมตะโกนด่าโด่งในสนาม ต่างคนต่างเครียดจัด โด่งเดินออกนอกสนามพร้อมกับบอกว่า “กูอายุที่ต้องเล่นกับมึง” พืชมโวยวายและบันดาลโทสะทะเลาะกัน เขาทำท่าต่อยโด่งที่นอนอยู่บนพื้นจนโดนโทษแบน แต่ที่จริงแล้วพืชมจะไม่ได้ทำร้ายโด่งแต่ควบคุมอารมณ์ไม่ได้ จึงใช้วิธีต่อยพื่นข้าง ๆ ใบหน้าโด่งจนมือแตกเลือดออก

ฉากนี้เป็นฉากที่ตัวละครพี่น้องสองคนทะเลาะกันอย่างรุนแรงที่สุด โด่งที่น้อยใจที่แม่แท้ๆมีที่ทำเหมือนรักพืชมมากกว่าจึงพูดประชดออกไปว่าเขาอายุที่ต้องเล่นกับพืชมที่เป็นอหิสติก พืชมที่คิดว่าโด่งอยู่ข้างตนเองมาตลอดก็ช็อคจนยิ่งอาละวาดหนักขึ้นและมีที่ทำเหมือนทำร้ายร่างกาย จากเหตุการณ์นี้ทำให้พืชมโดนใบดำถูกโทษแบนห้ามแข่งขันหนึ่งปีและโด่งแยกตัวออกไปเป็นนักแบดมินตันเดี่ยว

4. ฉากโค้งขึ้นรับเหรียญทอง

โค้งขึ้นฟูร่างกายจากการบาดเจ็บเขาและได้รับรางวัลเหรียญทองจากการแข่งขันประเภทเดี่ยว เขาขึ้นรับรางวัลและมองไปพื้นที่ข้าง ๆ ที่เว้นไว้โดยไม่รู้ตัวและคิดถึงพื้ยมขึ้นมา

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความสับสนภายในจิตใจของโค้งที่แม้จะดีใจที่ตนเองได้รับรางวัลแต่ก็อดคิดถึงพื้ยมที่เคยเล่นคู่กันมาตลอดไม่ได้ โค้งมีท่าทีดีใจในตอนแรกและเปลี่ยนเป็นสับสนแถมคิดถึงเมื่อเห็นพื้นที่ข้างตัวที่ว่างเปล่า หลังจากเหตุการณ์นี้โค้งจึงกลับไปที่บ้านหลังจากที่ไม่ได้กลับไปนาน และเมื่อไม่เห็นใครจึงตามไปที่สวีตตี้คอร์ด โค้งเห็นพื้ยมที่มีพัฒนาการที่ดีขึ้นเมื่อไม่มีเขาอยู่ใกล้ ๆ ก็อดนึกน้อยใจไม่ได้

5. ฉากการแข่งขันแบดมินตันระหว่างพื้ยมและโค้ง

เป็นฉากจบของเรื่องที่สองพี่น้องต้องกลายมาเป็นคู่ต่อสู้ในสนามแข่งขัน ทั้งคู่พยายามแข่งขันกันอย่างยุติธรรมซึ่งตัดสลับกับภาพในอดีตที่ทั้งสองคนเล่นแบดมินตันด้วยกัน ทั้งคู่เล่นกันอย่างสนุกสนานแต่โค้งกลับเจ็บที่เข่าและใช้ไม้แบดอันอื่น ๆ จนเส้นเอ็นขาดไปหมดแล้ว โค้งจึงใช้ไม้ที่พื้ยมขึ้นเอ็นให้โค้งเกือบถอดใจในการแข่งขันแต่พื้ยมก็ให้กำลังใจจนกลับมาเล่นได้ พื้ยมเห็นอาการบาดเจ็บที่เข่าและรู้ว่าถ้าการแข่งขันยืดเยื้อก็จะยิ่งทำให้โค้งเจ็บตัวมากขึ้น สุดท้ายพื้ยมจึงยอมอ่อนข้อให้โค้งชนะไปในที่สุด

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงการคลายปมของทั้งคู่ในเรื่องของแบดมินตันและชีวิตครอบครัว โค้งรับรู้ได้ว่าพื้ยมสามารถดูแลตัวเองได้และพื้ยมเองก็รับรู้ได้ว่าโค้งยังรักเขาอยู่เหมือนเดิม เป็นฉากที่ปิดการแข่งขันและเรื่องราวภายในใจของทั้งคู่โดยพื้ยมได้เติมฝันว่าถ้าเขาชนะจะให้โค้งกลับมาเล่นคู่ แต่เมื่อแพ้เขาก็ยอมรับผลแต่ก็อดมีความหวังไม่ได้ ฉากนี้จึงเป็นฉากสรุปความสัมพันธ์และความผูกพันของพี่น้องด้วยคำถามที่ว่าน้องโค้งจะกลับมาเล่นกับพื้ยมไหม ซึ่งในฉากสุดท้ายนั้นโค้งเพียงแค่ม้มตอบพื้ยมโดยไม่พูดอะไรเลย

ฉากที่แสดงถึงพัฒนาการและศักยภาพของพื้ยม : ศูนย์ออสติก



ภาพที่ 16 ศูนย์ออสติก

ฉากที่ศูนย์ออสติกเป็นฉากที่มีไม่มากแต่แสดงให้เห็นถึงสังคมของเด็กออสติกและการเปลี่ยนแปลงตนเองของพียม ซึ่งฉากที่เกี่ยวข้องกับศูนย์ออสติกจะเป็นไปในแนวทางการเน้นให้เห็นศักยภาพของพียมในด้านการสอน เมื่อพียมได้มาสอนเด็กออสติกคนอื่น พียมได้นำการเล่นและวิธีการอธิบายที่ตัวเองเรียนรู้มาสมัยเด็กมาดัดแปลงให้ผู้ถูกสอนเห็นภาพ (เช่น การจับลูก วิธีเรียกชื่อ อย่างคล่องหน้า คล่องหลัง) อีกทั้งยังฝึกการควบคุมอารมณ์ หลังจากทีออกจากศูนย์ออสติก พียมยังได้เบนเข็มจากการเป็นนักกีฬาไปเป็นโค้ชเยาวชนอีกด้วย

1. ฉากพียมสอนเพื่อนเล่นแบดมินตัน

ในช่วงแรกที่พียมเข้าไปเรียนในศูนย์ออสติก พียมมีอาการต่อต้านและไม่สนใจทำตามที่ครูสั่ง แต่เมื่อได้เห็นเพื่อนคนอื่น ๆ ที่พยายามเล่นกีฬาจึงสนใจที่จะเข้าร่วมและช่วยเหลือเด็กคนอื่นโดยการสอนให้เล่นแบดมินตันด้วยความใจเย็น

ฉากนี้เป็นฉากที่แสดงถึงพัฒนาการทางอารมณ์ของพียมคือ พียมค่อยๆสอนเด็กออสติกคนอื่น ๆ ให้เล่นแบดมินตัน โดยมีเทคนิคการสอนด้วยวิธีง่ายๆและใช้คำพูดที่เข้าใจได้ง่าย ทำให้พียมสามารถตีลูกแบดได้ จากการสอนพียมทำให้พียมรู้จักความอดทนอดกลั้น และหลังจากเหตุการณ์นี้ พียมก็มีความรู้สึกทางอารมณ์ที่มั่นคงขึ้นอีกทั้งยังจุดประกายการเป็นโค้ชสอนเด็ก ๆ อย่างจริงจังที่ สวีสวีคอร์ดด้วย

ฉากที่เกิดขึ้นในเรื่อง Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ จะเป็นการเชื่อมโยงจากฉากซึ่งเป็นสถานที่เข้ากับสภาวะอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร ดังจะเห็นได้ว่าฉากที่เดียวกันก็มักจะแสดงอารมณ์ความรู้สึกแบบเดียวหรือใกล้เคียงกันตลอดทั้งเรื่อง และนอกจากนี้แล้วจะเห็นได้ว่าฉากที่เป็นจุดเปลี่ยนในชีวิตของสองพี่น้องมักจะเป็นที่สนามแข่งขันตั้งแต่การเล่นด้วยกัน ทะเลาะจนแยกกันไปเล่นเดี่ยว และกลับมาเป็นคู่ต่อสู้ในสนาม จนมาถึงตอนจบที่พียมถามว่าจะกลับมาเล่นด้วยกันอีกไหม

6. มุมมองในการเล่าเรื่อง

ละครโทรทัศน์เรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ใช้วิธีมุมมองของพระเจ้าที่ผู้ชมจะรู้และเห็นเหตุการณ์ทุกกระทำของตัวละครในการเล่าตั้งแต่ต้นจนจบ ค่อย ๆ เฉลยความลับให้ผู้ชมรู้ไปที่ละเรื่อง คลายสถานการณ์เดิมเพื่อเชื่อมโยงไปสู่สถานการณ์ใหม่ นอกจากนี้แล้วผู้ชมยังรู้สึกถึงความคิดและความใส่ใจของทุกตัวละครผ่านสีหน้าและการแสดง เป็นการดึงอารมณ์ให้ผู้ชมรู้สึกร่วมไปกับตัวละคร

การเล่าจากมุมมองพระเจ้า (หรือ มุมมองแบบผู้รอบรู้ : The Omniscient) ที่ใช้ในละครเรื่องนี้มักเป็นการเล่าแบบจับคู่ตัวละครในสถานการณ์ต่างๆเพื่อคลี่คลายสถานการณ์ไปที่ละอย่างเช่น ตอน ที่โตงรู้ความลับเรื่องพ่อโย มีการจับคู่กับแม่ตั้มก่อนเพื่อบอกให้รู้ว่าแม่ตั้มไม่ได้รู้สึกเกลียดโตงแล้วและเห็นเป็นครอบครัวมาตลอด ทำให้คลายปมปัญหาแรกไปได้อย่างรวดเร็ว ก่อนที่จะจับคู่โตงกับแม่แตง

ในตอนที่ได้หนีจากสนามแข่งขัน โดยให้ทั้งคู่ทะเลาะกันและโด่งพุดความลับเรื่องฟอโยออกมา หรือ การจับคู่ตัวละครของกรณีพีอิม เวลาที่พีอิมทะเลาะกับแม่ตั้มจะเป็นการทะเลาะแบบระเบิดอารมณ์ใส่ มากกว่าจะมีเหตุผล แต่เมื่อจับคู่กับแม่แดงจะเป็นอาการอแงแบบเด็ก ๆ และอ่อนลงให้มากกว่าเวลา อยู่กับแม่ตั้ม

7. ตอนจบ

ตอนจบของเรื่องคือการแข่งขันระหว่างพีอิมและน้องโด่ง การแข่งขันที่ยืดเยื้อทำให้เขาโด่งที่ได้รับบาดเจ็บออกอาการเจ็บมากขึ้นเรื่อยๆ โด่งรู้สึกผิดที่ทิ้งพีอิมไปและแสดงท่าทีจะยอมแพ้แต่พีอิมได้เตือนสติไว้และแข่งกันอย่างสูสี โด่งใช้ไม้ที่พีอิมขึ้นเอ็นให้และรับรู้ถึงความรู้สึกพีอิมที่ต้องการแสดงให้เห็นว่าเขาดูแลตัวเองได้ โด่งชนะไปในที่สุดและได้จับมืออิมยกขึ้นเพื่อให้รู้สึกเหมือนว่าเป็นชัยชนะร่วมกัน

ตอนจบของเรื่องนี้ถือว่าเป็นตอนจบที่จบแบบลงท้ายด้วยความสุขอย่างบริบูรณ์ พีอิมน้องโด่งเห็นความสำคัญของกันและกัน และมีทิ้งท้ายไว้ด้วยคำถามที่พีอิมถามโด่งว่าจะกลับมาเล่นคู่ด้วยกันอีกไหม จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและคนเขียนบท ได้ตอบคำถามพร้อมรอยยิ้มว่า

“ทั้งสองคนกลับไปเล่นคู่กันครับ”

(นฤเบศ ภูโน, สัมภาษณ์, 10 เมษายน. 2561)

ค. การวิเคราะห์การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ

ในการศึกษาการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ ที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ พบว่า การสร้างตัวละครหลักที่มีลักษณะเฉพาะของมี 2 รูปแบบ ได้แก่ การสร้างตัวละครจากบุคคลต้นแบบ และการสร้างตัวละครที่เกิดจากตัวผู้กำกับ ผู้เขียนบท แอคติ้งโค้ช ทีมงาน และนักแสดง

1. การสร้างตัวละครจากบุคคลต้นแบบและการเก็บข้อมูล

ในการสร้างตัวละครที่มีลักษณะพิเศษอย่าง พีอิม ที่เป็นผู้มีภาวะออทิสติก ข้อเท็จจริงของโรค ข้อมูลของอาการ และประสบการณ์จริงจากผู้ป่วยหรือผู้ใกล้ชิด มีความสำคัญมากที่จะทำให้ตัวละครที่ถูกสร้างมีความสมจริง ให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโรคได้อย่างถูกต้อง และเป็นธรรมชาติผู้กำกับ ผู้เขียนบท และนักแสดง จึงจำเป็นต้องค้นหาข้อมูลจากหลาย ๆ แง่มุมเพื่อนำมาพัฒนาในการสร้างตัวละครให้สมบูรณ์ที่สุด ซึ่งผู้กำกับและผู้เขียนบทได้มีการเก็บข้อมูลในแนวทางของตนเอง จากการสัมภาษณ์ ได้พบว่าการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะของทีมงานนั้นต่างมีบุคคลต้นแบบที่ดิงคาแรคเตอร์มาใช้เป็น “โครง”

ในส่วนของผู้มีที่เป็นนักกีฬาแบดมินตันและเป็นออทิสติกนั้น ได้มีบุคคลต้นแบบแบ่งเป็นสองลักษณะคือ ลักษณะของผู้มีภาวะออทิสติก และ ลักษณะของนักกีฬา ซึ่งในต้นแบบของลักษณะผู้มีภาวะออทิสติกนั้น ผู้กำกับและผู้เขียนบทได้เก็บข้อมูลเบื้องต้นจากภาพยนตร์ หนังสือ ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต เพื่อศึกษาเกี่ยวกับออทิสติกและได้ไปศึกษาจากศูนย์ออทิสติกด้วยตนเอง

“เราได้ลองไปศูนย์เกี่ยวกับออทิสติกเพื่อหาว่าเราจะเอาใครมาเป็นต้นแบบของเด็กพิเศษในละครของเรา การไปที่นั่นเราพบว่าเด็กพิเศษแต่ละคนไม่เหมือนกันเลย ร้อยคนก็ร้อยแบบ คือจะมีลักษณะร่วมกันของอาการ แต่บุคลิกก็จะต่างไปตามแต่ละคน ออทิสติกมีหลายแบบมาก เราก็เอาข้อมูลจากคนนั้นคนนี้มาอย่างละนิด มาปั้นรวมเป็นผู้มีขึ้นมา จนกระทั่งเราไปที่ร้านกาแฟที่มีน้องพนักงานเป็นคนเปิดประตูต้อนรับแขก ซึ่งน้องเขาเป็นเด็กพิเศษ น้องเขาจะยืนอยู่ที่เดิมตลอดเวลา เปิดประตู สวัสดีทุกคน จะยืนอยู่อย่างนั้นไม่ไปไหนเลย เวลาอยากเข้าห้องน้ำเขาก็จะไปให้เร็วที่สุด เพราะจะต้องกลับมาทำหน้าที่เหมือนเดิม เขารู้สึกว่าเป็นหน้าที่ที่ต้องทำ ทีนี้เราก็เลยได้ไอเดียเลย เอาลักษณะน้องเขามาเป็นต้นแบบผู้มี ซึ่งของเราเอามาปรับใช้เป็นเรื่องเวลาซ้อม ผู้มีจะตรงเวลาในเรื่องของการซ้อมมาก จะมีนาฬิกาประจำตัว พอถึงเวลาห้าโมงต้องไปซ้อมแบด ไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ไหนเขาก็จะรู้สึกว่าจะต้องไปซ้อมตลอดเวลา ถ้าไม่เป็นไปตามแพลนก็จะโกรธ โมโห ทะเลาะกับคนอื่น คือเขาไม่มีความยืดหยุ่น ต้องเป๊ะๆอย่างนั้น”

(นฤเบศ ภูโน, สัมภาษณ์, 10 เมษายน 2561)

ตัวละครผู้มีที่เป็นออทิสติกจึงมีวิธีการพูดที่แสดงให้เห็นถึงความตรงต่อเวลา ไม่ยืดหยุ่นไม่ว่าจะอยู่ในสถานการณ์ไหน เช่น ในตอนที่โดนให้ออกจากคลับแบดมินตันเดิม เขาก็ยังคิดว่าต้องไปซ้อมตามเวลาโดยไม่ได้ฉุกคิดว่าไม่สามารถไปซ้อมได้แล้ว

“เนี่ย ผู้มีต้องซ้อมตั้งแต่ห้าโมงถึงสองทุ่ม ต้องไปซ้อมแล้ว”

ผู้กำกับได้ดึงเอาบุคลิกของน้องในศูนย์ออทิสติกหลายคนมาเป็นต้นแบบและข้อมูลอ้างอิงในทางอาการออทิสติกของผู้มี ซึ่งจากการสังเกต พูดคุย และหยิบยกบุคลิกที่อยากได้มาผสมรวมกัน จึงเกิดเป็นผู้มีที่เป็นออทิสติกแบบ high function มีความสามารถทางแบดมินตันเป็นเลิศ แต่มีอาการออทิสติกที่แสดงออกอย่างชัดเจน

นอกจากนั้นแล้ว ผู้กำกับยังได้สัมภาษณ์ผู้ปกครองของเด็กออทิสติกเพื่อหาข้อมูลในด้านชีวิตประจำวัน การกระทำ ความคิดความเข้าใจและการเลี้ยงดู อีกทั้งยังนำข้อมูลที่ได้รับตรวจสอบเช็คกับแพทย์หรือข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อให้ถูกต้องไม่บิดเบือน โดยมีจุดมุ่งหวังที่จะสร้างตัวละครออทิสติกและครอบครัวที่มีเด็กออทิสติกให้ออกมาสมจริงที่สุด

ในส่วนของต้นแบบลักษณะนักกีฬาและความสัมพันธ์ของพี่น้อง ผู้เขียนบทและผู้กำกับได้ใช้ นักกีฬาแบดมินตันที่เป็นฝาแฝดกันในชีวิตจริงคือ อิงค์ อัครวินท์ และ ไอซ์ อังครัตน์ อภิสุข เป็นบุคคล ต้นแบบ ผู้กำกับได้นัดสัมภาษณ์กับทั้งสองคนเพื่อสอบถามเกี่ยวกับความสัมพันธ์ของพี่น้องและการ เล่นกีฬาแบดมินตันด้วยกัน ซึ่งบุคลิกที่แตกต่างกันของนักกีฬาดังกล่าวทำให้ผู้กำกับและคนเขียนบท สนใจ และนำมาปรับใช้กับพีมและน้องโด้

อิงค์ที่เป็นพี่ชาย เป็นคนพูดเก่ง เสียงดัง โผงผาง ชอบท้าทายทุกคนในครีทตั้งแต่เดินเข้ามา แต่ไอซ์ซึ่งเป็นน้องชายกลับสุขุมกว่า พูดน้อยและสุภาพ จากการสัมภาษณ์ของผู้เขียนบทพบว่าใน ปัจจุบันทั้งคู่ไม่ได้เล่นคู่กันแล้ว โดยคนหนึ่งเป็นครูฝึกให้กับนักกีฬาในสโมสรและอีกคนเป็นนักกีฬาทีมชาติ ในตอนที่แข่งขันอยู่ทั้งคู่เป็นที่จับตามองของผู้เข้าแข่งขันเพราะนอกจากจะมีฝีมือเป็นที่น่าจับตา แล้ว ยังมีทักษะเตะลูกเสกเสก เขวี้ยงไม้ ต่อว่ากรรมการหรือคู่แข่ง ซึ่งการทะเลาะกันของนักกีฬา ฝาแฝดทั้งสองก็กลายเป็นต้นแบบของการทะเลาะของพีมน้องโด้ด้วยเช่นกัน

ในทีแรกผู้เขียนบทคิดว่า อิงค์ที่เป็นคนโผงผางจะเป็นฝ่ายเริ่มแสดงอาการหงุดหงิดก่อนใน สนาม แต่ความจริงแล้วกลับเป็นไอซ์ที่ดุสุขุม ซึ่งจากข้อมูลพบว่าการทะเลาะกันหรือตะโกนในสนาม ทำให้ช่วยระบายความเครียด ในปัจจุบันทั้งคู่ไม่ได้เล่นแบดมินตันคู่ด้วยกันและแยกย้ายไปตาม เส้นทางของตนเอง เมื่อลองสอบถามว่าอยากกลับมาเล่นคู่กันอีกหรือไม่ คำตอบของอิงค์คืออยากเล่น คู่อีกครั้งและยังฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาให้ฝีมือคงที่เผื่อจะได้เล่นด้วยกันอีก แต่สำหรับไอซ์ที่เป็นนักกีฬาทีมชาติ ภาระและความคาดหวังในฐานะผู้เล่นเดี่ยวอาจจะทำให้เป็นไปได้ยาก แต่ถ้าเลือกได้ เขาก็อยาก กลับมาเล่นกับพี่ชายอีกครั้ง (ภัทรนาถ พิบูลย์สวัสดิ์, 2561: หน้า 66-69)

นอกจากเรื่องความสามารถทางด้านกีฬาแบดมินตันแล้ว ผู้เขียนบทยังจับเอารูปแบบความสัมพันธ์ พี่น้องของฝาแฝดทั้งคู่มาเป็นต้นแบบให้พีมกับน้องโด้ โดยวางตัวละครทั้งคู่ให้เป็น พี่น้องที่เติบโตมาด้วยกัน มีการทะเลาะถกเถียงทั้งในสนามแข่งและชีวิตประจำวัน ความไม่เข้าใจ ความน้อยใจของพีม ที่โด้ไม่ยอมเล่นแบดมินตันแบบคู่ด้วยกัน แต่สุดท้ายแล้วสายสัมพันธ์ของพี่น้องก็ตัดไม่ขาด ถึงแม้โด้ จะรำคาญในพฤติกรรมของพีม แต่โด้ก็คอยปกป้องและดูแลเสมอมา

โดยสรุปแล้วการสร้างตัวละครจากบุคคลต้นแบบและการเก็บข้อมูลนั้น เป็นการสร้างที่เกิด จากผู้กำกับและผู้เขียนบทในขั้นตอนการการเขียนบท โดยได้ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับ แบดมินตันและอาการออทิสติก สัมภาษณ์บุคคลต้นแบบทางด้านแบดมินตันและด้านออทิสติก ตรวจสอบเช็คข้อมูลของอาการออทิสติกกับแพทย์ จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ถูกต้องและไม่บิดเบือนไปจาก อาการจริงของโรคมารวมแบบตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ นอกจากนี้แล้วยังนำความสัมพันธ์ของนัก แบดมินตันทีมชาติสองพี่น้องซึ่งเป็นต้นแบบมาเป็นตัวอย่างของความสัมพันธ์ของพีมและโด้อีกด้วย

2. การสร้างตัวละครที่เกิดจากตัวผู้กำกับ ผู้เขียนบท แอคติ้งโค้ช และนักแสดง พัฒนา ร่วมกัน

ในกระบวนการผลิตละคร มีขั้นตอนที่หลากหลายและผู้ที่เกี่ยวข้องเช่น ผู้กำกับ ผู้เขียนบท แอคติ้งโค้ช นักแสดง ฝ่ายผลิตและทีมงานต่าง ๆ ประกอบเข้าด้วยกันเพื่อสร้างสรรค์ละครออกมา
ยังผู้ชม กระบวนการผลิตละครแบ่งเป็น 5 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนการวางแผน (planning) ขั้นตอนเตรียมการ
(pre-production) ขั้นตอนการถ่ายทำ (production) ขั้นตอนหลังการถ่ายทำ (post-production) และขั้นตอนการ
ประเมินผลรายการ (evaluation)

สำหรับการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะที่เกิดจากตัวผู้กำกับ ผู้เขียนบท แอคติ้งโค้ช ทีมงาน
และนักแสดงพัฒนาร่วมกันนั้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากกระบวนการผลิตทั้ง 5 ขั้นตอนและนำโครงของ
การสร้างตัวละครของ Boggs (2003) มาเทียบเคียง

โครงการสร้างตัวละครของ Boggs มีอยู่ 9 วิธีคือ

1. การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้เห็นภายนอก (Characterization by Appearance)
2. การสร้างตัวละครผ่านบทสนทนา (Characterization through Dialogue)
3. การสร้างตัวละครผ่านผู้เล่า (Characterization through Narrator)
4. การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก (Characterization through External Action)
5. การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน (Characterization through Internal Action)
6. การสร้างตัวละครผ่านปฏิกิริยาของตัวละครอื่น (Characterization through Reaction of Other Character)
7. การสร้างตัวละครโดยใช้ลักษณะตรงข้ามด้วยการสร้างตัวละครอื่นเทียบเคียง (Characterization through Contrast)
8. การสร้างตัวละครโดยใช้ความเกินเลยหรือการทำซ้ำ ๆ (Characterization through Caricature and Leitmotif)
9. การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ (Characterization through Choice of Name)

ผู้วิจัยได้ใช้ 8 ข้อ โดยไม่ได้ใช้การสร้างตัวละครผ่านผู้เล่าเนื่องจากการสร้างผ่านผู้เล่ามักใช้ใน
การบรรยายตัวละครในนวนิยายซึ่งมีความแตกต่างกับละครโทรทัศน์ ผู้วิจัยพบว่าการสร้างตัวละคร
ตามแบบฉบับของ Boggs จะปรากฏอยู่ในบทสัมภาษณ์ การวิเคราะห์จากเอกสาร และการรับชม
ละครโทรทัศน์ ซึ่งสามารถจัดเรียงข้อมูลตามกระบวนการผลิตได้ดังนี้

ขั้นตอนการวางแผน (planning)

จุดเริ่มต้นของละคร ใน Project S The Series คือ Sport and Spirit ซึ่งเป็นโปรเจกต์ ซีรีส์กีฬา สี่เรื่องจากผู้กำกับสี่คน หลังจากที่ผู้กำกับได้รับโจทย์จาก GDH จึงพัฒนาแต่ละชนิดกีฬาไปตามความถนัดของตน และหา core idea ของกีฬาที่เลือก เพื่อหาแก่นเรื่องและสร้างพล็อตใหม่ (Nampai, 2560)

สำหรับเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ เป็นละครโทรทัศน์ที่มีกลุ่มผู้ชมเป้าหมายคือผู้ชมทั่วไป สามารถรับชมได้ทุกเพศทุกวัย ซึ่งทาง GDH ต้องการให้เป็นละครที่เชื่อมโยงกีฬาและต้องการปั้นผู้กำกับหน้าใหม่มารับการผลิตรายการของค่ายที่ขยายตัวเพิ่มขึ้น สถานที่ในการถ่ายทำเป็นสถานที่นอกสตูดิโอ ทั้งสิ้น โดยมีทั้งสถานที่ที่เป็น Indoor อย่างบ้านของตัวละคร, โรงยิม, สนามแข่งขัน และสถานที่ที่เป็น Outdoor อย่าง ถนนหน้าบ้าน สวนกลางแจ้ง และเมื่อถ่ายทำเสร็จก็ส่งเทปมาตัดต่อที่สตูดิโอ

ในทีแรกผู้กำกับได้รับโจทย์จากบริษัท GDH ว่า ต้องการโปรเจกต์ ซีรีส์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา โดยไม่จำกัดว่าเป็นกีฬาอะไรและเนื้อเรื่องแบบไหน ในส่วนของการคัดเลือกนักแสดงในเรื่อง Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ ตัวละครเอกนั้นไม่ได้มีการคัดเลือกอย่างเป็นทางการ แต่ทางค่าย (จีดีเอช) ได้ระบุนักแสดงของเรื่องนี้มาตั้งแต่ต้น

Side by Side พี่น้องลูกชนไก่เป็นละครที่ลำดับที่ 2 ของละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series เริ่มฉายเมื่อ 15 กรกฎาคม 2560 - 2 กันยายน 2560 โดยจากการสัมภาษณ์ คุณณนภพ กุโน ผู้กำกับและผู้เขียนบทพบว่าใช้ระยะเวลาปรับปรุงบทละครโทรทัศน์ประมาณ 6-7 เดือน ควบคู่ไปกับการเวิร์คชอปของนักแสดงและการเก็บข้อมูลอื่น ๆ และใช้เวลาในการถ่ายทำประมาณ 2-3 เดือน เนื่องจากติดคิวของนักแสดง

เนื่องจากตัวนักแสดงที่เป็นตัวละครหลักของเรื่องถูกวางตัวเป็น คุณณนภพ ตั้งแต่แรก ดังนั้นจะพบว่า การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้เห็นภายนอก ตามโครงในการสร้างตัวละครของ Boggs หรือลักษณะภายนอกของพี่ยิมนั้นจะเหมือนกับคุณณนภพคือ เป็นเด็กหนุ่มวัยรุ่นรูปร่างสูงโปร่ง ผมสั้น หน้าตาดี ร่างกายแข็งแรงมีกล้ามเนื้อ แต่เนื่องจากในขั้นตอนวางแผนระยะแรกนั้นยังไม่ลงลึกถึงบทบาทในการแสดง อาการออทิสติกที่จะปรากฏต่อสายตาผู้ชมจึงยังไม่เกิดขึ้น

ขั้นเตรียมการ (pre-production)

การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงในเรื่อง Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ ในส่วนของตัวละครเอกนั้นไม่ได้มีการคัดเลือกอย่างเป็นทางการ แต่ทาง GDH ได้ระบุนักแสดงของเรื่องนี้มาตั้งแต่ต้น ซึ่งเป็นนักแสดงในสังกัดที่มีชื่อเสียงและมีความนิยมในวงการบันเทิงอย่าง คุณ ต๋อ ธนภพ และ คุณสกาย วงศ์รวี ในส่วนของตัวละครร่วมอื่น ๆ อย่างแม่แดง แม่ต๋ม ผู้กำกับและคนเขียนบทได้มีภาพของแม่ทั้งสองอยู่ในหัวก่อน และได้ทาบทามนักแสดงหลายท่านที่คิดว่าน่าจะตรงกับบุคลิกตัวละคร หลังจากนั้นก็แคสดี

เพื่อหาตัวละครที่เหมาะสมโดยการให้ทดลองเล่นตามบทละคร จนกระทั่งได้คุณสุขวัญ บูลกุล และคุณหทัยา วงศ์กระจ่าง ในที่สุด

บทละครโทรทัศน์

บทละครโทรทัศน์เรื่อง Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ ผู้กำกับกับทีมเขียนบทได้ปรึกษากันเพื่อคัดเลือกชนิดกีฬาเป็นจุดเริ่มต้น เนื่องจากผู้กำกับและทีมเขียนบทไม่มีกีฬาที่ถนัดเป็นพิเศษ ไม่ชอบเล่นกีฬา จึงอยากได้กีฬาที่เล่นง่าย ๆ แบนดินตันจึงเป็นตัวเลือกที่ตอบโจทย์ที่สุดเพราะเป็นกีฬาที่สามารถเล่นหน้าบ้านหรือที่ไหนก็ได้ โดยในการสัมภาษณ์คุณนฤเบศได้กล่าวไว้ว่า อยากได้กีฬาที่เล่นได้ง่าย ๆ เล่นได้ทั้งครอบครัว สามารถเล่นหน้าบ้านได้ มีแม่สวยๆสองคนกับลูก ๆ ตีแบดกันจนแก้มแดง

หลังจากที่คัดเลือกชนิดกีฬาได้แล้วจึงเข้าสู่ขั้นตอนของการร่างบทและเขียนบทละคร เป้าหมายหลักนอกจากเรื่องของกีฬาแล้ว ผู้กำกับยังอยากให้แบนดินตันผสมผสานไปกับความเป็นครอบครัว อยากนำเสนอภาพของครอบครัวที่ดูน่ารัก แต่การนำเสนอเรื่องครอบครัวยังต้องการความแปลกใหม่ของพล็อตและการเล่าเรื่อง จึงมีการพัฒนาบทและตัวละครอย่างต่อเนื่องรวมถึงได้สัมภาษณ์นักแบนดินตันและครูฝึกเพื่อหาข้อมูล จนกระทั่งได้พูดคุยกับโค้ชแบนดินตันของเด็กออทิสติก จึงเกิดความคิดที่จะนำอาการของออทิสติกเข้ามาผสมผสานกับกีฬาแบนดินตัน อีกทั้งผู้กำกับเองยังมีความใกล้ชิดกับผู้มีภาวะออทิสติกด้วย จึงคิดว่าการสร้างตัวละครที่ยิมที่เป็นออทิสติกแต่อัจฉริยะในการเล่นกีฬาเป็นความท้าทายที่น่าสนใจ

“เรามีลูกพี่ลูกน้องที่ป่วยเป็นออทิสติกแต่เราไม่รู้ว่าเขาเป็น ในครอบครัวญาติๆก็ทริทเขาแบบคนปกติทั่วไปแต่พ่อแม่เขาก็จะอธิบายอาการกับญาติ ๆ ว่าสมองซีกหนึ่ง เราก็ไม่รู้หรอก แคร่รู้สึกว่ามันน่ากลัวๆ ทำอะไรช้าๆซากๆ แต่ก็คุ้ยเรื่อง ส่วนตัวแล้วเราไม่ได้เห็นว่าเด็กออทิสติกแตกต่างจากคนอื่นๆแต่มองเป็นคนหนึ่งในสังคม และยังได้กำกับละครเรื่องนี้ก็ยิ่งรู้สึกว่าการที่เด็กออทิสติกไม่ได้แตกต่างจากคนทั่วไปแต่มีความพิเศษบางประการ หลายคนยังใช้ชีวิตอยู่ได้ในสังคมตามปกติด้วยซ้ำ”

(นฤเบศ ภูโน, สัมภาษณ์, 10 เมษายน 2561)

หลังจากได้สิ่งที่ต้องการถ่ายทอดที่เป็นหลักคือ ครอบครัว ออทิสติก และแบนดินตัน ผู้กำกับและผู้เขียนบทได้ใช้เวลาประมาณ 7 เดือน ในการเขียนบทละครเรื่องนี้ขึ้นมา โดยระหว่างที่เขียนก็มีการเก็บข้อมูลไปด้วยเช่นการหาข้อมูลของออทิสติกจากอินเทอร์เน็ต ปรึกษาหมอ และสัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับผู้ออทิสติกและผู้มีภาวะออทิสติก ในส่วนของความเป็นนักกีฬาแบนดินตัน ผู้กำกับและคนเขียนบทได้เก็บข้อมูลจากนักกีฬาตัวจริง สัมภาษณ์ผู้เกี่ยวข้องกับผู้กีฬาแบนดินตัน ศึกษาพฤติกรรมในการเล่นแบนดินตันเพื่อให้เข้าใจและไม่เกิดข้อผิดพลาดในตัวบทละครที่เขียน

จากการไปสัมภาษณ์และเฝ้าดูเด็กออทิสติกในศูนย์อาชีพออทิสติกไทย ผู้เขียนบทและผู้กำกับ ได้พบว่าเด็กออทิสติกแต่ละคนมีความแตกต่างกัน พี๋ยมจึงถูกสร้างให้เป็นเด็กออทิสติกแบบ High function กล่าวคือสามารถสื่อสารโต้ตอบได้รู้เรื่อง มีความสามารถทางการเล่นแบบมีต้นเข้าขั้นอัจฉริยะ แต่อย่างไรก็ตาม ก็ยังมีอาการทางร่างกายและสมองที่บ่งบอกว่าเป็นออทิสติกเช่น คำพูด การควบคุมอารมณ์ การขยับร่างกาย ฯลฯ

ในขั้นตอนของการเขียนบทและสร้างคาแรคเตอร์ของพี๋ยม ผู้กำกับและผู้เขียนบทใช้วิธีจำลองความรู้สึกของตัวละคร “พี๋ยม” เข้ากับตัวเองเพื่อศึกษาถึงกระบวนการความคิดของเด็กออทิสติกในแบบพี๋ยม ต่อการตอบสนองสิ่งเร้าและการแสดงความรู้สึก ในช่วงสร้างคาแรคเตอร์พี๋ยม ผู้กำกับและผู้เขียนบทได้ผลัดกันสวมบทพี๋ยมเพื่อศึกษาตัวละครนี้ให้เข้าใจ เช่น การหัวเราะแบบพี๋ยม การโกรธ การพูดคำหยาบคาย คำพูดติดปาก หรือจำลองสถานการณ์ตะโกนเสียงดังในห้างสรรพสินค้าแล้วให้อีกฝ่ายรับบทโด่งเพื่อศึกษาว่าหากอยู่ในสถานการณ์จริง คำพูดแบบไหนถึงจะทำให้ตัวละครหยุดพฤติกรรมที่กำลังกระทำอยู่ได้

“มีครั้งหนึ่ง จู๋ ๆ พีบอส (ที่สวมบทพี๋ยม) ขึ้นตะโกนมาในห้าง ส่งเสียงดัง เรา (ที่รับบทหน่องโด่ง) ก็ต้องคิดแล้วว่า จะหยุดพี๋ยมด้วยอะไร

“พี๋ยม เงียบ ๆ อายเขา” “พี๋ยมจะเอาอะไร” “เงียบดิวะ!”

โด่งพูดยังงี้ พี๋ยมก็ยังคงบนุ่นนี่เสียงดังไปเรื่อย

จนเราต้องพูดว่า “พี๋ยม! ถ้าไม่เงียบจะไม่เล่นด้วยนะเว้ย”

แล้วพีบอสก็เงียบลงทันที “เออ เจอคำนี้แล้วรู้สึกอยากหยุด”

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (ภัทรนาถ พิบูลย์สวัสดิ์, 2561: หน้า 93)
CHULALONGKORN UNIVERSITY

การสร้างคาแรคเตอร์ตัวละครที่เป็นออทิสติกที่มีความสามารถทางกีฬานั้นมีข้อควรระวังและข้อจำกัดในการสร้างเพื่อเล่าเรื่องราวของละคร เนื่องจากอาการของผู้มีภาวะออทิสติกค่อนข้างมีความละเอียดอ่อนในสังคม ซึ่งผู้กำกับและคนเขียนบทต้องการถ่ายทอดแง่มุมที่แท้จริงที่ถูกต้องตามข้อมูล ไม่ก่อให้เกิดความเข้าใจผิดต่อเด็กออทิสติก ข้อจำกัดของการสร้างตัวละครคือความจริงและข้อมูลที่ถูกต้อง ผู้เขียนบทและผู้กำกับจึงต้องเอาข้อมูลที่ปรากฏในบทละครที่เกี่ยวข้องกับตัวละครพี๋ยมปรึกษากับแพทย์และเทียบเคียงลักษณะอาการจากแหล่งข้อมูลที่เป็นตัวบุคคลและข้อมูลเอกสารเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง

ในตอนแรกของละคร ผู้กำกับจึงให้พี๋ยมแสดงนิสัยทั้งด้านดีและด้านเสียออกมาให้สุดเพื่อเป็นการแนะนำตัวละครตัวนี้แก่คนดู

“เราตั้งใจใส่ทุกอย่างมาตั้งแต่ใน EP แรก และแสดงความเป็นพ็ิมออกมาให้มากที่สุดเพื่อจะแนะนำตัวละครตัวนี้แก่ผู้ชม จริงๆแล้วเราต้องการสร้างให้คาแรคเตอร์พ็ิมเป็นตัวละครที่น่ารัก แต่ในความน่ารักก็มีนิสัยอื่นๆที่น่ารักอยู่ด้วย ใน EP แรก เราเลยต้องทำให้คนดูรู้จักพ็ิมให้มากที่สุด บอกรายละเอียดเกี่ยวกับการเป็นเด็กพิเศษของพ็ิม ต้องดราม่าให้สุด เสร้าให้สุด น่าสงสารให้สุด น่ารำคาญให้สุด น่ารักให้สุด”

(นฤเบศ ภูโน, สัมภาษณ์, 10 เมษายน 2561)

ในขั้นตอนของการเขียนบทนั้น เมื่อนำโครงของการสร้างตัวละครของ Boggs มาเทียบเคียงแล้ว จึงพบว่าผู้กำกับและผู้เขียนบทได้เป็นผู้สร้าง 7 ลักษณะของการสร้างตัวละครผ่านบทละคร โดยมีการสร้างดังนี้

การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้เห็นภายนอก

ลักษณะภายนอกด้านร่างกายและรูปลักษณ์คือคุณณภพที่ถูกวางตัวเป็นนักแสดงหลักตั้งแต่ต้น แต่ในบทละครผู้เขียนบทได้สร้างพ็ิมที่มีความเป็นนักกีฬาและออทิสติก โดยการแสดงออกทางร่างกาย วิธีการขยับตัว วิธีการพูด ซึ่งเป็นการต่อยอดจากการเก็บข้อมูลจากหมอ ผู้ปกครองเด็กออทิสติกและเด็กออทิสติก พ็ิมที่เป็นนักกีฬาแบดมินตันจึงเพิ่มเติมขั้นตอนของการเป็นออทิสติกเข้ามาเช่น อาการเขย่งเท้าอยู่ไม่นิ่ง อยู่ไม่สุข ขยับตัวเอียงคอ นอกจากนี้แล้วยังมีการเพิ่มเติมรายละเอียดที่เป็นกิมมิกของตัวละครพ็ิมคือ การใช้เสื้อผ้าและสิ่งของที่เป็นสีชมพู เพื่อที่จะเฉลยในตอนท้ายว่าที่พ็ิมใส่สีชมพูเพราะเป็นสีที่แม่ตั้มชอบ

การสร้างตัวละครผ่านบทสนทนา

บทพูดของพ็ิมที่พบในบทละครจะใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ใช้เสียงที่ตั้งเหมือนตะโกนในบางครั้ง และมีการใช้คำซ้ำอยู่มากโดยเฉพาะการเรียกชื่อตนเองหรือคนรอบตัว เนื่องจากพ็ิมเป็นออทิสติกแบบ High function ทำให้สามารถพูดคุยโต้ตอบและสื่อสารกับคนอื่นได้รู้เรื่อง แต่ก็ยังมีลักษณะของอาการออทิสติกปรากฏอยู่ในบทพูด โดยเฉพาะเวลาที่อารมณ์ถูกกระทบกระเทือน เขาจะพูดคำหยาบออกมาโดยอัตโนมัติ เช่นตอนที่ทะเลาะกับแม่ พ็ิมจะตะโกนว่า “เกลียดอีตั้ม” ซ้ำไปซ้ำมา

แต่เนื่องจากพ็ิมเป็นตัวละครหลัก ทำให้ผู้กำกับได้ลดทอนอาการพูดไม่รู้เรื่องหรือพูดจับใจความไม่ได้ของผู้มีภาวะออทิสติกลง ทำให้พ็ิมสามารถไขบทพูดอธิบายเรื่องราวต่าง ๆ ความรู้สึก และสามารถเป็นโค้ชสอนเด็ก ๆ ได้ ระหว่างพัฒนาบทผู้กำกับและคนเขียนบทยังได้จำลองบทบาทของพ็ิมและโด่ง หรือพ็ิมกับคนอื่น ๆ โดยสร้างบทพูดขึ้นมาในชีวิตประจำวัน เพื่อดูปฏิกริยาตอบโต้ของกันและกัน เชื่อกว่าบทพูดแบบนี้เหมาะสมกับพ็ิมหรือไม่เพื่อเป็นไอเดียในการเขียนบท

นอกจากนั้นแล้ว ผู้เขียนบทยังใช้ตัวละครแวดล้อมเข้ามามีบทบาทในบทพูดของพ็ิม โดยเฉพาะกับการถามตอบเรื่องความรู้สึกในใจของเขา โดยที่ตัวละครแวดล้อมจะเป็นฝ่ายถามและ

พียิมเป็นฝ่ายตอบรับหรือปฏิเสธแล้วจึงอธิบายเพิ่ม เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจความรู้สึกของพียิมได้ชัดเจนมากขึ้น

ตัวอย่างบทพูดของพียิมกับแม่ตั้มที่ทำให้ผู้ชมเข้าใจความรู้สึกพียิม

“ยิมยังอยากแข่งอยู่หรือเปล่า”

“ไม่ได้ ไม่มีใครเล่นคู่กับพียิมเลย”

“ยิมก็ไปแข่งเดี่ยวสิ”

“พียิมไม่อยากลงแข่งแล้ว”

“ทำไมล่ะลูก พียิมกลัว”

“ยิมกลัวอะไร ยิมเก่งจะตาย”

“พียิม...กลัวแม่ตั้มอายุคน ตอนเด็ก ๆ ที่พียิมแข่งเดี่ยว แม่ตั้มบอกพียิมว่าแม่ตั้มอายุคน”

การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก

การแสดงออกของพียิมในบทละครที่สร้างโดยผู้เขียนบทนั้น เป็นการนำเสนอตัวละครที่เป็น ออทิสติกทั้งในแง่มุมมองของชีวิตประจำวันและแง่มุมนักกีฬา โดยผู้เขียนบทได้ใส่การกระทำที่แสดงออก ถึงอาการเมื่อมีเหตุการณ์ต่าง ๆ มาเป็นสิ่งที่เร้าเช่น การอาละวาดอย่างรุนแรง ต่อยกำแพง ตีตัวเอง รวมถึงมีความอ่อนไหวในตัวเองเช่น ซึ้งอน ขี้น้อยใจ หรือชอบอ่อนคนใกล้ชิด

นอกจากนี้แล้ว ผู้เขียนบทยังได้ใส่พัฒนาการของตัวละครพียิมหลังจากได้เข้าสังคมกับเด็ก ออทิสติกในศูนย์ออทิสติกไทยและการใช้ชีวิตอยู่โดยไม่มีโด่งดูแล พียิมในตอนท้ายของเรื่องจะมีการ ทางร่างกายที่ดีขึ้น สามารถใช้มือแกะฉีกของขนม ขึ้นเอ็นไม้แบด ผูกเชือกกรองทำได้อะอย่างช้า ๆ ซึ่งในตอนต้นของเรื่องเขาไม่สามารถทำได้และต้องอาศัยคนอื่นคอยช่วยเหลือ สำหรับพัฒนาการ ทางด้านอารมณ์ก็สามารถควบคุมตัวเองได้ดีขึ้น อาละวาดน้อยลง

การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน

การกระทำภายในที่ชัดเจนของพียิมคือความฝันที่อยากเป็นนักแบดมินตันประเภทคู่ ระดับประเทศ ผู้เขียนบทได้ให้พียิมแสดงออกถึงความปรารถนาที่ทั้งจากคำพูดและการกระทำ ภายนอก เช่น กิจวัตรประจำวันคือการตั้งใจฝึกซ้อมตามตารางโดยไม่ขาด การมีความมุ่งมั่นในการ แข่งขันจนแสดงออกถึงความเครียดและกดดันในสนาม พียิมมีความเชื่อว่าเขาจะเป็นนักแบดมินตัน ประเภทคู่ในระดับประเทศได้จนกระทั่งเมื่อโด่งขอแยกตัวจากเขา พียิมจึงเสียใจและผิดหวังจนเกิด ความท้อแท้ว่าจะไม่สามารถเล่นกับโด่งได้อีก แต่สุดท้ายเขาก็ได้รับกำลังใจจากคนรอบข้างในการลง สนามอีกครั้งในฐานะผู้เล่นประเภทเดี่ยว

การสร้างตัวละครผ่านปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

ผู้เขียนบทได้ใช้ตัวละครแวดล้อมของพีมช่วยในการแนะนำตัวละครพีมให้ผู้ชมได้รู้จัก โดยตัวละครแวดล้อมที่มีความสนิทสนมอย่างครอบครัวหรือปู่หนุ่มและหน้อย ผู้เขียนบทได้เขียนให้เป็นตัวละครแวดล้อมที่พร้อมจะเข้าใจและช่วยเหลือพีม ทำให้ผู้ชมได้เห็นแง่มุมที่น่ารักของตัวละครพีมที่เป็นออทิสติก และถึงแม้พีมจะมีท่าทางที่ไม่น่ารัก อาละวาด หรือแสดงอารมณ์ฉุนเฉียว ตัวละครแวดล้อมที่สนิทสนมก็จะคอยปกป้องจนพีมผ่อนคลายอารมณ์ลง

สำหรับตัวละครแวดล้อมที่ไม่ได้สนิทสนมกับพีม จะเป็นตัวชี้ให้ผู้ชมเห็นถึงแง่มุมลบของพีม และการไม่เป็นที่ยอมรับของเขา เช่น การอาละวาดในสนามแข่งเนื่องจากคู่แข่งล้อเลียน, โค้ชภูมิที่ขอให้แม่แดงถอดพีมออกเพราะคุมอารมณ์ไม่ได้ทั้งที่พีมมีความสามารถ ซึ่งตัวละครแวดล้อมที่ไม่ได้สนิทสนมนั้นจะเป็นตัวกระตุ้นทำให้อารมณ์โมโหของพีมเพิ่มขึ้นจนเกิดการกระทำในแง่ลบออกมา

ตัวอย่างฉากที่แสดงถึงการสร้างตัวละครผ่านปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

ในฉากการแข่งขัน ผู้เข้าแข่งขันฝ่ายตรงข้ามได้ยกเท้าให้เพื่อนผูกให้และทำสีหน้าล้อเลียน โด่งที่สนิทกับพีมปกป้องเขาด้วยการต่อว่าฝ่ายนั้นทันทีและบอกให้พีมอย่าไปสนใจ แต่พีมก็ยังคงเสียใจที่ถูกล้อเลียนและยิ่งหงุดหงิดเมื่อฝ่ายตรงข้ามส่งลูกบอลเน็ต จนเป็นเหตุให้ไปโวยวายกับกรรมการถึงขั้นป็นที่นั่งกรรมการ

การสร้างตัวละครโดยใช้ลักษณะตรงข้ามด้วยการสร้างตัวละครอื่นเทียบเคียง

ผู้เขียนบทได้ใช้โด่งเป็นตัวเปรียบเทียบของพีม ซึ่งเป็นเด็กหนุ่มวัยใกล้เคียงกัน มีพื้นฐานครอบครัวแบบเดียวกัน เป็นนักกีฬาเหมือนกัน แต่มีการแสดงออกทางอารมณ์ในสถานการณ์ต่าง ๆ กัน โดยพีมจะมีการแสดงออกทางอารมณ์ที่ชัดเจนทั้งความโกรธ เกลียด รัก ดีใจ เสียใจ ตื่นเต้นหรือผิดหวัง พีมไม่รู้จักวิธีการควบคุมเนื่องจากเป็นอาการพื้นฐานของออทิสติกที่จะแสดงอารมณ์ออกมาอย่างชัดเจน แต่โด่งจะเก็บซ่อนอารมณ์ได้มากกว่า โดยจะแสดงออกทางสีหน้าแวตามากกว่าคำพูด

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

ชื่อของพีมนั้นเป็นชื่อที่ผู้กำกับและผู้เขียนบทตั้งใจจะหาชื่อที่เกี่ยวข้องกับกีฬาแบดมินตัน และอยากได้ชื่อที่ฟังแล้วน่าเอ็นดู จึงได้ชื่อพีมมาเป็นชื่อเล่น และใช้ชื่อจริงว่า ศักยะ เพื่อให้คล้องกับน้องชายที่ชื่อฤทธิยะ

การเตรียมพร้อมของนักแสดงเพื่อรับบทบาทพีม

ในส่วนในเรื่องกีฬาแบดมินตัน ผู้กำกับและคนเขียนบทส่งนักแสดงไปเรียนแบดมินตันเพิ่มเติมเพื่อช่วยในเรื่องท่าทางการตีแบดมินตันต่อหน้ากล้องให้ดูเป็นนักกีฬาริริงๆ มีการฝึกซ้อมและเรียนตามตารางร่วมกับนักแสดงที่รับบทเป็นโด่งเพื่อให้ดูเป็นคู่พี่น้องที่เล่นแบดมินตันคู่กันอย่างสมจริง

ในส่วนของการแสดงในบทบาทเด็กออทิสติก เริ่มแรกนักแสดงได้มีการศึกษาค้นคว้าข้อมูล จากจากหนังสือ อินเทอร์เน็ต แพทย์ รวมถึงการสังเกตการณ์และใช้ชีวิตร่วมกับเด็กออทิสติกเพื่อทำความเข้าใจในเบื้องต้น ก่อนจะพัฒนาบุคลิกและการแสดงร่วมกับแอดติ้งโค้ช ผู้กำกับ เพื่อสร้าง คาแรคเตอร์ของพีมตามแบบฉบับของคุณธรรณภาพเอง

การเวิร์คชอปของนักแสดง ผู้กำกับ และแอดติ้งโค้ช

ระหว่างการพัฒนาตัวละครพีมนั้น ผู้เขียนบทและผู้กำกับได้ทำงานร่วมกับแอดติ้งโค้ชและนักแสดงเพื่อให้มีมุมมองในการมองตัวละครพีมในแบบเดียวกัน โดยผู้กำกับจะมีภาพที่อยากได้ของซีนนั้นๆอยู่ในหัว และมีการพูดคุยกับนักแสดงและแอดติ้งโค้ช ร่วมมือกันสร้างพีมออกมาให้ตรงกับความต้องการและความเป็นจริงของเด็กออทิสติกมากที่สุด

สำหรับเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่นั้น เริ่มแรกคือครูบิว-อรพรรณ อาจสมรรถ ได้รับ บทละคร จึงเริ่มต้นหาข้อมูลของเด็กออทิสติกเพื่อนำมาเป็นต้นแบบของการแสดงและหาแบบฝึกหัดที่จะทำให้นักแสดงเข้าใจในตัวละคร ซึ่งโดยทั่วไปแล้วการเข้าสู่บทบาทของนักแสดงมี 2 วิธีด้วยกันคือการเข้าสู่บทบาทโดยใช้การแสดงจากภายนอก และการเข้าสู่บทบาทโดยใช้การแสดงจากภายใน

การจะทำให้นักแสดงเข้าถึงบทบาทของพีมในระยะแรกนั้น แอดติ้งโค้ชใช้การเข้าสู่บทบาทโดยใช้การแสดงจากภายใน คือการที่นักแสดงสวมจิตใจเข้าไปในตัวละคร สร้างจินตนาการ สมมติว่าตัวเองเป็นตัวละครที่อยู่ในสถานการณ์นั้น กระตุ้นอารมณ์ความรู้สึกภายในของตน ผลักดันไปสู่การทำท่าทาง และสีหน้าภายนอก นักแสดงจะมุ่งทำสมาธิ นึกถึงสาเหตุที่ทำให้ตนเองรู้สึก สร้างจินตนาการภายใน จนไปกระตุ้นต่อมต่าง ๆ ในร่างกายให้เกิดอาการตามจินตนาการ เช่นเมื่อจะต้องเสียใจ นักแสดงจะจินตนาการถึงสาเหตุที่ทำให้เสียใจ หรือถึงความทรงจำถึงความรู้สึกที่เคยมีและประสบการณ์ในอดีต มากระตุ้นสร้างอารมณ์ออกมาจากภายใน (กนกพันธ์ จินตนาติก, 2546 ; นพมาส ศิริกาเยะ, 2525)

โดยวิธีการในระยะเริ่มต้นคือการพานักแสดงไปดูและสังเกตเด็กออทิสติกที่ศูนย์ออทิสไทย เป็นการสังเกตแบบเปิดทุกสัมผัสการรับรู้เพื่อให้เข้าใจตัวตนของเด็กออทิสติกและสังเกตพฤติกรรมในชีวิตประจำวัน

“คุยกับบอส(ผู้กำกับ) ว่าอยากได้แบบไหน ให้ส่ง reference มาว่าอยากได้ประมาณไหน ออทิสติกแบบไหน และก่อนหน้านี้อ่านเจอออทิสติกอยู่แล้ว เมื่อรู้ว่าบอสต้องการแบบไหนก็ไปทูลุสนธิ เด็กออทิสติก ตอนแรกยังจับทางไม่ถูก ทีแรกเรามองจากบุคคลที่สามว่าเขาคิดยังไง อินเนอร์เขามาจากไหน เป็นขั้นเป็นตอน แต่พอมาเวิร์คในฐานะน้องออทิสติกเราจะทำแบบนั้นไม่ได้ เพราะเหมือนเราไปล้อเลียนเขา เพราะเราเป็นบุคคลที่สามที่ไม่ใช่ตัวเขาจริง ๆ ก็มอยู่ประมาณนี้ จนคุยกับพี่ยัง (ทรงยศ) บอกว่าเราไม่ต้องใช้สมองแต่เราต้องเข้าใจเขา ก็เลยคุยกับบอสว่าอยากได้แบบไหน บอสก็ว่า

อยากได้ความสดใสแบบคนนี้ ความพุดรู้เรื่องแบบคนนี้ ก็เลยให้ต่อนั่ง observe และเปิด awareness เข้าไปว่าเราเป็นเขา แล้วก็มีดีไซน์อื่นๆเช่นการพลิกไม้ ทำทุกวันๆ แต่ก็ยังไม่เจออยู่ดี”

(อรพรรณ อาจสมรรถ,2560:ออนไลน์)

แอดดิงโค้ชได้ศึกษาตัวละครพีมไปพร้อมๆกับการศึกษาเด็กออทิสติก จนรู้ว่าอาการของออทิสติกในแต่ละคนไม่มีใครเหมือนใคร ดังนั้น การเลียนแบบพฤติกรรมจึงมีความเสี่ยงในแง่ของอาจจะกลายเป็นการล้อเลียน แอดดิงโค้ชจึงลองเปลี่ยนแบบฝึกหัดในคลาสแอดดิง โดยนี่ย้อนไปถึงตอนที่ทำเวิร์คชอป ฮอโรโมน ซีซั่น 1 ซึ่งเกี่ยวกับการ Transfer ตัวคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่ง

“มีการพุดคุยกัน และนึกถึงแบบฝึกหัดหนึ่งตอนฮอโรโมน1 ว่าให้เรานั่ง observe เพื่อนแล้ว transfer ไปเป็นเขา ก็เลยให้ไปดูที่ร้านกาแฟ เรากลัวว่าเค้าจะคิดว่าเราไปล้อเลียน เลยไปคุยกับแอดดิงคาเฟ่ว่าจะทำละครเรื่องนี้เป็นตัวละครนี้ จะให้ต่อ(นักแสดง)ทำท่าทางแบบเขา เขาก็เข้าใจ แล้วเขาก็แชร์เรื่องราวมาแล้วให้เราฟังถึงความรู้สึก ให้ต่อไปวิ่งเล่นกับเด็กออทิสติก พอวิชาพลาก็ให้ครูสอนตีแบดเราจะได้มาเล่นด้วย ต่อก็ไปเล่นกับน้องๆ แต่พีมตีแบดกับพีมที่มูลนิธิก็มีความต่างกัน”

(อรพรรณ อาจสมรรถ,2560:ออนไลน์)

ในขั้นตอนของการสังเกตการณ์ที่ศูนย์ออทิสติกไทย เริ่มแรกคุณต่อ-ชนภ ตังใจจะเรียนรู้บุคลิกลักษณะของเด็กออทิสติกเพื่อใช้ในการแสดง โดยเริ่มจากการก๊อปปี้ท่าทางและพฤติกรรม แต่เมื่อศึกษาก็พบปัญหาและอุปสรรคว่าไม่สามารถเข้าถึงความเป็นออทิสติกได้ และการแสดงของตนเองเป็นแค่การเลียนแบบท่าทาง

“ตอนแรกเราเบลนด์ตัวละครซ้อนไปซ้อนมา แต่สุดท้ายแล้วที่เราเจอคือไม่ใช่คาแรคเตอร์ แต่เป็นการหาคำว่าแก่นของออทิสติกเจอ ตอนแรกที่อ่านบทผมร้องไห้มาก เรื่องมันน่าสงสาร แต่ทำไมเราไม่เข้าใจมันเลยว่าคุณคิดอะไรอยู่ ทำสิ่งนี้ทำไม รู้สึกว่าทำสิ่งนี้ไม่ได้ จนสุดท้ายก็ลองแยกตัวเองออกมาเลย โอเคว่าตอนแรกเราเริ่มจากการก๊อปปี้ แต่สุดท้ายเราได้แก่นมา แล้วเรามาดีไซน์เพิ่มเติมเหมือนเราเป็นต้นไม้ จะแตกกิ่งยังไงก็ได้เลย ตัวพีมเป็นออทิสติกแบบ high function ก็ดันเก่งแบดมาก จะมาทำเอ๊ะ เอ๊ะ อะะ ก็ไม่ได้ มันต้องมีตรงกลาง การเข้าถึงพีมผมใช้วิธีตัด ตัดแล้วแบ่งเลยตามร่างกาย ว่าแบบออทิสติกมันมี100% แต่เราจะแบ่งตามสัดส่วนว่าตรงไหนใช้เท่าไรเช่น คอไป30 ใช้กระดูกสันหลังเยอะ อย่างคนปกติก็อูลูก ๆ แต่พีมจะมีการเลี้ยงแบบหลายๆข้อ เราดีไซน์ร่างกายแล้วเอา ใช้ได้ อันนี้โดนก็เก็บไว้ พิเศษคือเจอพีมทฤษฎีย้ายหัวสมอง ตอนผมเล่นเป็นพีมผมไม่ได้

คิดจากหัว แต่เป็นร่างกาย ต่างกับการเพค การเพคมันคือเลียนแบบ ลองทำ ผมเอาตัวเองเป็นพียมเลย กลับบ้านก็เป็นพียมแล้วก็ลองไปทำที่อื่น ๆ เช่นหน้าโรงหนังตอนกลางคืน”

(ธนภพ ลีรัตนขจร, 2560:ออนไลน์)

คุณธนภพได้พัฒนาบุคลิกและการแสดงร่วมกับแอคติ้งโค้ช ผู้กำกับ เพื่อสร้างคาแรคเตอร์ของพียมตามแบบฉบับของตัวเอง โดยมีการทดลองออกแบบและแสดงให้ผู้เกี่ยวข้องได้รับชมและหาจุดร่วมว่าลักษณะการแสดงออกเช่นนี้เหมาะกับตัวละครพียมหรือไม่ โดยในการสัมภาษณ์กับนภสร ได้ให้แนวความคิดเรื่องการเข้าถึงบทบาทการแสดงไว้ว่า “จากการศึกษาและรู้เยอะแต่ทดลองจริงแล้วแปลกเข้าไม่ถึง แม้กระทั่งตัวเองก็ไม่เชื่อ จนกระทั่งได้ลองเปลี่ยนทัศนคติใหม่ ทัศนคตินักแสดงโดยทั่วไปจะใช้ความเข้าใจ ใจใจเป็นสำคัญ “เข้าใจ-รู้สึก-ทำ” แต่พอทิสติกทำแบบนั้นไม่ได้ ถ้าทำแบบนั้นจะไม่มีทางแตะถึงเขาได้เลย “เข้าใจ-รู้สึก-ทำ” ผลที่ได้คือ เพค สิ่งที่ผมค้นพบก็คือ โอเค ไม่อยากเข้าใจแล้วพอแล้ว ไม่อ่านอะไรเกี่ยวกับออสติกแล้วนะอ่านมามากพอแล้ว มันไม่ใช่มุมของคนที่ยากเข้าใจแล้วแต่มันคือการบอกตัวเองตลอดเวลาว่า “กูจะเป็นออสติก กูไม่ต้องการเข้าใจ วันนี้กูจะเป็นจริงๆ เป็นจริงๆ ที่ปกติแบบนี้แหละ” จากนั้นผมก็เริ่มเจอแก่นของตัวละครแล้วผสมกับความคิดสร้างสรรค์ของผมลงไป ออกแบบทุกอย่างที่จะเป็นลักษณะเฉพาะของพียมเท่านั้น” (ธนภพ ลีรัตนขจร, 2560 :ออนไลน์)

จากการทำเวิร์คชอปและพูดคุยกับเด็กออสติก ทำให้แอคติ้งโค้ชและนักแสดงเปลี่ยนจากการเข้าสู่บทบาทการแสดงจากภายใน เป็นการเข้าสู่บทบาทของพียมจากภายนอก สร้างบุคลิกตัวละครพียมที่อิงพื้นฐานจากความรู้สึกเป็นตัวนำ ไม่มีกรอบ ไม่มีกำแพง ความเป็นออสติกของพียมจึงกลายเป็นความรู้สึกแบบอิสระ มี free-mind ไม่ต้องมีตรรกะ อยากทำอะไรก็ทำ โดยที่นักแสดงเองก็มีส่วนในการดีไซน์ตัวละครพียมอย่างเต็มที่

นอกจากนี้แล้ว ในการทำให้พียมเป็นตัวละครที่สมบูรณ์ แอคติ้งโค้ชยังได้มีการพูดคุยกับผู้กำกับและคนเขียนบทเพื่อหาภาพและความรู้สึกของพียมที่อยู่ในใจให้ตรงกัน โดยระหว่างที่มีเวิร์คชอปทางการแสดง คุณนภพที่เป็นผู้กำกับก็ได้อยู่ดูเวิร์คชอปด้วย

อีกหนึ่งวิธีการของแอคติ้งโค้ชที่ช่วยสรุปภาพรวมของละครเรื่องนี้ให้ผู้ร่วมทำเวิร์คชอปเห็นก็คือ การรับบทบาทการแสดงแบบย่อของละครทั้งหมดภายในวันเดียว โดยให้นักแสดงที่เข้าเวิร์คชอปได้แสดงร่วมกับแอคติ้งโค้ชตั้งแต่ต้นจนจบ เพื่อทำความเข้าใจในความรู้สึกตัวละคร เรื่องราวทั้งหมดระดับอารมณ์ และการแสดงแบบย่อยังทำให้นักแสดงได้เข้าใจแนวทางของตัวละครที่ตนเองเล่นอีกด้วย

ในขั้นตอนของการทำเวิร์คชอปนั้น เมื่อนำโครงของการสร้างตัวละครของ Boggs มาเทียบเคียงแล้ว จึงพบว่าแอคติ้งโค้ชและนักแสดงได้เป็นผู้สร้าง 1 ลักษณะของการสร้างตัวละครผ่านการเวิร์คชอป โดยมีการสร้างดังนี้

การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก โดยแอคติ้งโค้ช

แอคติ้งโค้ชได้ใช้การเก็บข้อมูลจากตัวบุคคลจริงมาช่วยในการเข้าถึงบทบาทการแสดงของนักแสดง โดยการสร้างเวิร์คชอปและให้แบบฝึกหัดในการแสดงที่เหมาะสม ปรับปรุงการเข้าถึงบทบาทการแสดง เมื่อพบว่าการเข้าสู่บทบาทการแสดงจากภายในไม่เหมาะสมกับตัวละครที่เป็นออทิสติกเพราะอาจจะมีแง่มุมของการเลียนแบบและล้อเลียนเกิดขึ้น จึงปรับเปลี่ยนเป็นการเข้าถึงบทบาทจากภายนอก ให้นักแสดงได้ทดลองแสดงอย่างเป็นอิสระ ไร้กรอบ และแสดงออกถึงการกระทำโดยไม่ต้องคิดถึงตรรกะว่าทำได้หรือไม่ได้

การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก โดยนักแสดง

จากการเวิร์คชอปพร้อมกับแอคติ้งโค้ชและผู้กำกับ รวมถึงการสังเกตการณ์แบบมีส่วนร่วมกับเด็กออทิสติกที่ศูนย์ออทิสติกไทย คุณต่อ ธนภพ นักแสดงได้มีการประมวลข้อมูลที่ได้รับและฝึกซ้อมการแสดง จนกระทั่งหาแก่นของตัวละครเจอว่าตัวละครที่เป็นออทิสติกในแบบฉบับของพีมไม่ต้องใช้ความคิดหรือความเข้าใจ แต่ใช้การกระทำนำและคิดว่าตัวเขาคือพีมที่เป็นออทิสติกจริงๆ ไม่ได้แสดงเพื่อเป็นพีม โดยการกระทำภายนอกของพีมเช่นการเดิน วิธีการขยับตัว หรือ การแสดงสีหน้าท่าทาง ที่ปรากฏในละครเป็นการออกแบบของนักแสดงที่ได้จากการเก็บข้อมูลและเวิร์คชอปร่วมกัน

ขั้นการถ่ายทำ (production)

ในขั้นตอนการถ่ายทำใช้ระยะเวลาประมาณ 1-2 เดือนเนื่องจากคิวของนักแสดงค่อนข้างน้อย การถ่ายทำมีลักษณะเหมือนละครโทรทัศน์ทั่วไปคือถ่ายเจาะแยกเฉพาะฉากแล้วค่อยนำเข้าสู่กระบวนการตัดต่อกร้อยเรียงเข้าด้วยกัน

สำหรับการถ่ายทำเรื่องเกี่ยวกับแบดมินตัน ผู้กำกับได้เชิญนักกีฬาแบดมินตันทีมชาติมานั่งสังเกตการณ์อยู่ด้วยเพื่อช่วยดูเรื่องท่าทางการตีที่ถูกต้อง อีกทั้งในฉากการแข่งขันก็ใช้กรรมการที่เป็นกรรมการแบดมินตันจริงเพื่อช่วยดูในเรื่องกฎ กติกา มารยาท และปรึกษาในฉากต่างๆเกี่ยวกับกีฬาที่ปรากฏในเรื่องให้ถูกต้องครบถ้วนสมบูรณ์ที่สุด

สำหรับถ่ายทำของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะอย่างพีมซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง นักแสดงได้ทำความเข้าใจและซ้อมบทก่อนถ่ายทำ คุณต่อ ธนภพ ได้ใช้วิธีการ “เป็น” พีม ที่พบจากการทำเวิร์คชอปมาเข้าฉากการถ่ายทำและมีการจินตนาการและทำความเข้าใจกับตัวบทเพิ่มเติม อีกทั้งยังคิดออกแบบการแสดงออกทางร่างกายเพิ่มเติมไปจากเดิมในตอนถ่ายทำ

ในขั้นตอนของการถ่ายทำนั้น เมื่อนำโครงของการสร้างตัวละครของ Boggs มาเทียบเคียงแล้ว จึงพบว่านักแสดงได้เป็นผู้สร้าง 1 ลักษณะของการสร้างตัวละครในช่วงของการถ่ายทำ โดยมีการสร้างดังนี้

การสร้างตัวละครโดยใช้ความเกินเลยหรือการทำซ้ำๆ

ในระหว่างการถ่ายทำ นักแสดงได้ออกแบบท่าทางการแสดงออกของตัวละคร “พียม” เพิ่มเติม เช่น การเอียงคอ ทำมือองแล้วขยับ การขยับตัวย้ำเท้าไปมาตลอดเวลา กระโดดและยืนแบบเขย่งๆ โดยจะแสดงอาการเหล่านี้ซ้ำๆในทุกฉากที่พียม ออกเพื่อให้คนดูคุ้นเคยและเกิดเป็นภาพจำว่าตัวละครพียมมีลักษณะนี้เป็นลักษณะเฉพาะของเขา

ขั้นหลังการถ่ายทำ (post-production)

เมื่อการถ่ายทำสิ้นสุด ทีมงานฝ่ายตัดต่อและ Art director จึงรับหน้าที่ในการเรียบเรียงเรื่องราวของเนื้อเรื่องตามบทละครให้ต่อเนื่อง คัดกรองตัดต่อเนื้อหาให้เหมาะสม หรือใช้เทคนิคพิเศษอื่นๆเพื่อความสมบูรณ์และสมจริงตามเนื้อเรื่อง

สำหรับละครเรื่อง Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ ผู้กำกับได้ต้องการนำเสนอความอบอุ่นและความเป็นครอบครัว จึงมีการใช้สีและแสงโทนธรรมชาติทั้งเรื่อง เน้นการถ่ายโคลสอัพใบหน้าเพื่อให้เห็นความรู้สึกของตัวละครที่ชัดเจน และในฉากการแข่งขันกีฬาแบดมินตัน ผู้กำกับต้องการให้มีการตัดต่อฉากการแข่งขันให้คล้ายคลึงกับการ์ตูนกีฬาญี่ปุ่นที่มีหลายมุมมองและมีความรวดเร็วชวนให้ลุ้นระทึก โดยเฉพาะในการแข่งขันระหว่างพียมและโต่งในตอนสุดท้าย อีกทั้งยังได้มีการตัดสลับอดีตสมัยเด็กสลับกับภาพการแข่งขันปัจจุบัน เพื่อดึงอารมณ์คนดูให้รู้สึกถึงความผูกพันของพี่น้องผ่านกีฬาชนิดนี้อีกด้วย

นอกจากนี้แล้วยังมีการใช้เพลงประกอบจำนวน 6 เพลงคือ

- ไปด้วยกัน (cover version) - กอล์ฟ พิษณุ (เพลงปิด) (ต้นฉบับโดย โมเดิร์นด็อก)
- เราจะยิ้มให้กัน - เบิร์ต ธงไชย
- แฟนจำ - เบิร์ต ธงไชย
- อยู่ได้ไหม - ซาซ่า & บับเบิล เกิร์ลส์
- คู่กัด - เบิร์ต ธงไชย
- รักหนักแน่น - เบิร์ต ธงไชย

เพลงเหล่านี้มีทั้งเปิดเพื่อสื่อถึงเนื้อเรื่องในขณะนั้นและให้ตัวละครในเรื่อง (พียม) เป็นคนเปิด

ผู้กำกับได้ให้พียิมมีเพลงโปรดเป็นเพลงของเบิร์ด ธงชัย เนื่องจากต้องการเชื่อมโยงถึงแม่ตั้มและความผูกพันของสองแม่ลูกที่ใช้เวลาร่วมกันตั้งแต่เกิดจนซึมซับความชอบและรสนิยมจนออกมาใกล้เคียงกัน ดังนั้นเพลงของเบิร์ด ธงชัย จึงมักใช้ในฉากที่เกี่ยวข้องกับความสุขและความอบอุ่นของคนในครอบครัว

ขั้นการประเมินผลรายการ (evaluation)

หลังละครเรื่อง Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ ได้ออกอากาศก็มีการตอบรับค่อนข้างดีมาก แม้ว่าเรตติ้งการดูละครสดจะไม่สูงมากแต่ก็มีกระแสของผู้ชมในโลกออนไลน์พูดถึงและชื่นชมละครเรื่องนี้ อีกทั้งยังมีบุคลากรทางการแพทย์เขียนบทความชื่นชมในแฟนเพจ ทำให้พียิมผู้ผลิตค่อนข้างพอใจกับกระแสที่ได้รับ

นอกจากนี้แล้ว ละครเรื่อง Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ ยังได้รับรางวัลทีมนักแสดงยอดเยี่ยม รางวัลนำชายยอดเยี่ยม และละครยอดเยี่ยม จากงานประกาศรางวัลนาฏราชครั้งที่ 9 ซึ่งเป็นรางวัลทรงเกียรติ จึงนับได้ว่าละครเรื่องนี้ประสบความสำเร็จทั้งเรื่องกระแสและรางวัล

ในเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ การทำงานร่วมกันของผู้กำกับ ผู้เขียนบท นักแสดง และแอคติ้งโค้ชมีการทำงานร่วมกันอย่างเป็นขั้นตอน โดยในส่วนของตัวบทละครจะเป็นการสร้างขึ้นมาจากผู้กำกับและผู้เขียนบทก่อน และให้แอคติ้งโค้ชช่วยในการหล่อหลอมตัวละครและทำความเข้าใจเพื่อให้นักแสดงตีความตัวละครที่เป็นออทิสติกได้ดีขึ้น ตัวนักแสดงเองก็ศึกษาหาข้อมูลด้วยตนเอง ได้รับความเข้าใจและข้อมูลตัวละครพียิมเข้ามาปรับปรุงและพัฒนา ออกแบบพียิมในแบบของตัวเอง

โดยสรุปแล้ว บุคลิกตัวละครพียิมนั้นเป็นการสร้างที่เกิดจากความร่วมมือของผู้กำกับ คนเขียนบท ที่พัฒนาตัวละครออทิสติกขึ้นมาจากความน่าสนใจและความคุ้นเคยในเบื้องต้น รวมถึงได้มีการศึกษาค้นคว้าข้อมูลทั้งจากแพทย์ ผู้ปกครอง คนรอบตัว และเด็กออทิสติกเพื่อพัฒนาให้สมจริง ผู้กำกับและคนเขียนบทมีภาพที่ต้องการอยู่ในหัวอย่างชัดเจนว่า “พียิม” ต้องมีลักษณะแบบไหน จากนั้นจึงเริ่มต้นการทำเวิร์คชอปของแอคติ้งโค้ชและนักแสดงเพื่อหา “พียิม” ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยต้องอาศัยข้อมูลที่ต่างฝ่ายต่างไปศึกษามาและปรับให้ความเข้าใจตรงกัน นักแสดงอาศัยคำแนะนำจากแอคติ้งโค้ชเพื่อค้นหาการเข้าถึงบทบาทของพียิมในแบบของตนเอง โดยระยะแรกนั้นเป็นไปตามขั้นตอนของการเข้าถึงบทบาทจากอินเนอร์ก่อน แต่เมื่อนำมาใช้แล้วกลับพบว่าไม่สามารถเข้าถึงบทบาททางการแสดงของเด็กออทิสติกได้ นักแสดงจึงปรับวิธีการคิดใหม่โดยละทิ้งความเข้าใจความรู้สึกเพื่อจะแสดงเป็นเด็กออทิสติก แต่คิดว่าตัวเองเป็นเด็กออทิสติกจริง ๆ โดยสร้าง “พียิม” ขึ้นมาเป็นคาแรคเตอร์นอกตัวเองที่ไม่มีการเชื่อมโยงกับตัวนักแสดง

ละครเรื่อง S.O.S. Skate ซีม ซ่าส์



ภาพที่ 17 โปสเตอร์โปรโมทเรื่อง S.O.S. Skate ซีม ซ่าส์

ก. ข้อมูลทั่วไปของละครโทรทัศน์เรื่อง S.O.S. Skate ซีม ซ่าส์

เป็นละครที่ลำดับที่ 3 ของละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series เริ่มฉายเมื่อ 9 กันยายน 2560 -25 พฤศจิกายน 2560 (งดออกอากาศ 7-28 ตุลาคม 2560) เป็นละครโทรทัศน์ในรูปแบบ Serials คือละครยาวหลายตอนจบ ดำเนินเรื่องติดต่อกันโดยใช้ผู้แสดงชุดเดียว ความยาว 8 ตอนขึ้นไป โดยเป็นแนวเรื่องเกี่ยวข้องกับความพยายามที่จะใช้ชีวิตอยู่กับโรคซิมเสร้า การฝ่าฟันอุปสรรคและความไม่เข้าใจกันของผู้ป่วย ครอบครัว และสังคม โดยมีสเก็ทบอร์ดเป็นตัวแปรสำคัญที่ทำให้ตัวละครหลักได้ค้นพบกับโลกใบใหม่ที่ต่างจากเดิม ทำให้ผู้ชมรับรู้ความรู้สึกของตัวละครอย่างชัดเจนและเกิดอารมณ์ร่วมไปด้วย

ทีมงานผู้สร้างสรรค์ละคร

ผู้เขียนบท คุณพัฒน์ บุญนิธิพัฒน์ คุณทศพร เทรียญทอง คุณเอกพงษ์ สรวญเศรษฐ์ และคุณธีรภัทร์ เจริญภักดี

ผู้กำกับ คุณพัฒน์ บุญนิธิพัฒน์

นักแสดงนำ

ธีรดนัย ศุภพันธุ์ภิญโญ รับบท บู

โทนี่ รากแก่น รับบท ไชมอน

นฤกรมล ฉายแสง รับบท ใบเฟิร์น

ชญาณิชฐ์ ชาญสง่าเวช รับบท หมอเบลล์

พลวัฒน์ มนุประเสริฐ รับบท ทศพล

และนักแสดงท่านอื่น ๆ

ข. การวิเคราะห์การเล่าเรื่อง

1. โครงเรื่องของละครโทรทัศน์ S.O.S. Skate ซิม ช่าส์

“บู” หรือ “บุรณะ” ตื่นขึ้นมาในเช้าวันหนึ่งและพบว่าตัวเองมีอาการเหมือนคนจมน้ำตลอดเวลา เขาใช้ชีวิตประจำวันด้วยความรู้สึกที่เปลี่ยนไป เริ่มรู้สึกแยกกับตัวเอง ไม่หิว เสร้าและโหวงเหวง ครุ่นคิดอยู่กับความรู้สึกในแง่ลบ บูพยายามหาสาเหตุที่ทำให้ตัวเองเป็นแบบนี้ และได้ลองทำกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ลืมอาการที่เป็นอยู่แต่ก็พบว่าอาการไม่ได้ดีขึ้นจนกระทั่งได้เจอกับผู้หญิงคนหนึ่ง แอบเข้ามาเล่นสเก็ตที่โรงเรียน จึงเกิดความสนใจขึ้น บูพยายามตัดใจลืมเรื่องสเก็ตและใช้ชีวิตประจำวันต่อไปจนกระทั่งได้พบกับแก๊งสเก็ตของไชมอนที่แอบเข้ามาถ่ายทำวิดีโอในโรงเรียน ไชมอนได้ชักชวนให้ลองเล่นสเก็ตและท้าพนันกันแต่ถูกยามมาไล่ก่อน สเก็ตบอร์ดของไชมอนจึงถูกบูเอาไปซ่อนไว้ที่พุ่มไม้ เช้าวันถัดมาบูเห็นเพื่อนอาสาสเก็ตบอร์ดที่ตัวเองซ่อนมาเล่นจึงทะเลาะกัน และบูก็ได้ใช้ trik ที่ไชมอนสอนสเก็ตหนีเพื่อน ๆ ไปได้ คลิปของบูที่ทะเลาะกับเพื่อนถูกแพร่ไปในโรงเรียนทำให้เขาเครียดและมีความคิดอยากตาย บูพยายามกินยาฆ่าตัวตายแต่มิฉะนั้นก็ถึงความสนุกที่ได้เล่นสเก็ตก็ล้วงคอให้อาเจียนยาออกมา

บูลองค้นหาเกี่ยวกับการรักษาโรคซึมเศร้าด้วยสเก็ตบอร์ด เขาโดดเรียนไปแผนกจิตเวชแต่เข้ารับการรักษาไม่ได้เพราะต้องมีผู้ปกครองมาด้วย บูได้เจอกับหมอเบลล์และลองเล่าอาการของตัวเองให้ฟัง บู เล่าว่าเขามีความสุขเมื่อได้เล่นสเก็ตบอร์ด หมอเบลล์จึงแนะนำให้เล่นสเก็ตบอร์ดผสมผสานไปกับการรักษาจากแพทย์ด้วย บูไปที่ลานสเก็ตและได้เจอกับพวกไชมอนอีกครั้ง ไชมอนพนันกับบูว่า ถ้าเล่นสเก็ตผ่านเงื่อนไขเขาจะมอบบอร์ดให้ แต่สุดท้ายบูก็เล่นไม่ได้จนเจ็บใจตัวเองร้องไห้ออกมา ไชมอนจึงยื่นข้อเสนอว่าถ้าหากนำเงินมาให้เพิ่ม ก็จะให้บอร์ดกับเขา บูโกหกพ่อว่าต้องทำโครงการเพื่อ

ขอเงินเพิ่ม เขาไปที่ร้านและได้เจอกับไบเฟิร์นอีกครั้ง พ่อตามบุไปที่ร้านของไซมอนและห้ามไม่ให้บุ เล่นสเก็ต บุเกิดความเครียดและทำร้ายตัวเอง พ่อพาไปส่งโรงพยาบาลและได้คุยกับหมอเบลล์เพื่อถาม ถึงการรักษา ในที่สุดพ่อก็ยอมให้บุเข้ารับการรักษาทางจิตเวช



ภาพที่ 18 ทศพลคุยกับหมอเบลล์เรื่องการรักษา

หมอประเมินว่าบุเป็นโรคซึมเศร้าและชักถามประวัติและความรู้สึกของบุ หมอแนะนำให้ออก กำลังกาย พ่อจึงพาไปฝึกตีแบดมินตันที่สวีสวีตคอร์ท บุนัดแนะกับพีเต่าช่วยกันหลอกพ่อเพื่อที่จะได้ไป เล่นสเก็ตบอร์ดกับพวกไซมอน หมอเบลล์ถูกหมอใหญ่เตือนว่าอย่าให้ความสนิทสนมกับคนไข้เกิน ขอบเขต แต่เมื่อ บุติดต่อกับตัวเองกำลังเล่นสเก็ต หมอเบลล์ก็ตามไปหาและช่วยเขาถ่ายวิดีโอเพื่อให้ เห็นพัฒนาการการเล่นสเก็ตของตัวเอง ไซมอนถูกใจหมอเบลล์จึงเข้ามาตีสนิทและจะช่วยสอนบุเล่น สเก็ตบอร์ดแลกลับเบอร์โทร ไซมอนสอนบุเล่นท่า Drop in (ท่าที่เทคตัวลงมาจากที่สูง) แต่บุกลัว จนดึงไซมอนตกลงมาด้วย บุคิดว่าตัวเองคงไม่เหมาะกับสเก็ต เขากลับไปบ้านและเก็บตัวอยู่ในห้อง หมอเบลล์ส่งวิดีโอมาให้บุเห็นความสามารถของตัวเอง ไบเฟิร์นชวนบุไปที่ลานสเก็ตซึ่งมีการจัด งานโชว์ของโปรสเก็ต ที่งานโชว์ไซมอนให้บุลองเล่นอีกครั้งท่ามกลางผู้คน ในที่สุดบุก็สามารถชนะใจ ตัวเองข่มความกลัวและเล่นได้ บุรู้สึกได้รับการยอมรับและภูมิใจในตัวเองมากขึ้น

บุได้ดูวิดีโอเปิดตัวโปรโมทสเก็ตบอร์ดของพวกไซมอน ไซมอนพูดถึงลานยักษ์และพีเลิศที่เป็น ไอตอลของเขา บุฝึกซ้อมกับไซมอนโดยมีหมอเบลล์ช่วยดูแลในขณะเดียวกันหมอเบลล์และไซมอนก็มี ความสัมพันธ์ที่ดีต่อกันมากขึ้นด้วยเรื่อย ๆ เบลเตือนบุเรื่องการกินยา ไซมอนเห็นชองยาและถามถึง โรคอย่างคนที่ไม่เข้าใจในโรคซึมเศร้า และเปรียบเทียบกับชีวิตของคนอื่นๆที่ลำบากกว่า บุพยายามจะ อธิบาย แต่พีเต่าโทรตามว่าพ่อกำลังมาจึงต้องรีบกลับไปก่อน ไบเฟิร์นชวนบุไปดูโลกเซ็นสำหรับการ ถ่ายทำด้วยกันทั้งคู่ต่างสนิทสนมและประทับใจกันและกันมากขึ้น ไซมอนให้รองเท้าสเก็ตกับบุและ ฝึกซ้อมเทคนิคการกระโดด แต่ความจริงจังและกดดันทำให้บุเริ่มท้อและคิดว่าตัวเองไม่มีทางทำได้ ซึ่ง

ความคิดของเขาทำให้ไซมอนหงุดหงิดมากขึ้น และพูดต่อว่าอย่างรุนแรงจนบูหนีหายไป หมอเบลล์ต่อว่าไซมอนเรื่องที่เขาไม่เข้าใจผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ทุกคนพยายามติดต่อบู แต่ไม่สามารถทำได้ ไบเฟิร์นตามไปเจอบูที่ตลาดฟ้า และให้กำลังใจบูที่กำลังคิดลบและเกลียดตัวเอง ทั้งสองคนกลับมาที่ร้านสมูท ไซมอนบอกให้กุเล็กเดินหนีปัญหา แม้ว่าท่าทางจะยังไม่เปลี่ยนแปลงแต่ไซมอนก็อ่อนโยนกับบูมากขึ้น พวกเขาไซมอนจะไปถ่ายโปรโมทที่ขอนแก่น บูซึ่งถูกพ่อจับได้ว่าหนีมาเล่นสเก็ตก็ขอตามไปกับพวกเขาไซมอนด้วย



ภาพที่ 19 บูหนีพ่อไปขอนแก่นกับไซมอน

หมอเบลล์ขับรถไล่ตามรถของไซมอน และจับปลัดจับผลูไปขอนแก่นด้วยกัน หมอเบลล์ให้บูสัญญาว่าถ้ากลับจากขอนแก่นจะคุยกับพ่อเรื่องสเก็ตเธอถึงจะยอมไปด้วย ที่ขอนแก่นซึ่งเป็นบ้านเกิดของไซมอนและไบเฟิร์น ไซมอนได้สอนหมอเบลล์ให้ลองเล่นสเก็ต และพูดคุยถึงการเป็นจิตแพทย์ของเธอ หมอเบลล์เปิดเผยเรื่องราวของตนเองว่าเคยมีน้องชายอายุประมาณบู แต่เสียชีวิตไปแล้วด้วยโรคซึมเศร้า เธอจึงสัญญากับตัวเองว่าจะไม่ให้เกิดกับบูอีกเป็นครั้งที่ 2 ไซมอนได้ให้กำลังใจและบอกว่าตัวเองก็จะช่วยดูแลบูอีกคน กลางดึกไซมอนเครียดเรื่องการกระโดดที่ลานยักษ์ หมอเบลล์จึงเป็นฝ่ายให้กำลังใจบ้างและบอกว่าเธอเชื่อว่าไซมอนจะทำได้ บูมีท่าทีที่ผ่อนคลายมากขึ้นเวลาที่อยู่กับเพื่อนๆ ของไซมอน เช้าวันถัดมาทุกคนไปที่ลานยักษ์ บูได้เห็นไซมอนที่มีเป้าหมายว่าจะพิชิตลานยักษ์ให้ได้ รู้สึกปลาบปล้ำแต่ในขณะเดียวกันก็เปรียบเทียบว่าตัวเองเป็นคนไม่มีเป้าหมายอะไร ไบเฟิร์นกับบูสนิทสนมกันเหมือนคนรัก ทั้งคู่จูบกันแต่เมื่อบูขอเป็นแฟนไบเฟิร์นก็ปฏิเสธเพราะไม่ชอบการผูกมัดหึงหวง บูจึงเสียใจมาก และยิ่งได้เห็นไบเฟิร์นยังสนิทสนมกับแฟนเก่าก็ทำให้เขาารู้สึกแย่ง ในตอนเช้าที่ลานยักษ์ ไซมอนกำลังเตรียมตัวเพื่อโดดลงจากจุดที่สูงที่สุด แต่บูที่กินยาเข้าไปจนเกินขนาดกลับเดินเข้าไปขวาง จนไซมอนเกิดอุบัติเหตุพลัดหล่นลงบนพื้น

พ่อของบูแจ้งความกับตำรวจให้ช่วยตามหาแต่ไม่มีรูปปัจจุบันของลูก จึงย้อนกลับมาที่ห้องเพื่อค้นหา พ่อบูพูดกับรูปย่ออย่างเป็นกังวลว่าให้ช่วยดูแลบูด้วย หมอแจ้งว่าไซมอนเอ็นเข้าขาดต้อง

รักษาด้วยการผ่าตัดและงดเล่นสเก็ต บรู๊องให้โทษตัวเองว่าเป็นคนผิดที่ทำให้ไซมอนได้รับบาดเจ็บ หมอเบลล์ปกป้องและพูดแก้ต่างให้บู แต่บูคิดว่าตัวเองสมควรโดนเกลียดแล้ว ไซมอนบอกว่าให้บูไปโดด ลานยักซ์แทนตัวเอง หมอเบลล์เองแม้จะรู้ว่าบูทำผิดแต่ก็ยืนยันว่าจะอยู่ข้างบูทำให้ไซมอนนี้ก็น้อยใจ บูหายไปหลังจากได้คุยกับไซมอน เขาเอาเสื้อกับหมวกไซมอนใส่เป็นตัวแทนและไปกระโดดที่ลานยักซ์ หมอเบลล์ตามไปเห็นตอนที่บูพลัดตกลงมาสลบจึงโทรศัพท์หาพ่อบูทันที บูตื่นขึ้นมาที่โรงพยาบาลและ บอกหมอเบลล์ว่าจะเลิกเล่นสเก็ต พ่อมาถึงที่โรงพยาบาลและพาลใส่หมอเบลล์ไล่ออกนอกห้องคนไข้ หมอเบลล์พยายามให้กำลังใจบูทั้งที่เธอเองก็ถูกพ่อของบรู๊องเรียนจนโดนไล่ออกจากที่ทำงาน พ่อพาบู ไปหาหมออีกครั้งแต่บูยังไม่ค่อยเปิดใจกับหมอ บูกลับไปเรียนและเปลี่ยนเบอร์โทรศัพท์ไม่ให้ใครติดต่อได้ บูพยายามทำตัวเองเหมือนคนปกติแต่ก็ไม่สามารถบังคับตัวเองได้ เขาเหม่อลอย ทำร้ายตัวเอง สามอาทิตย์ ถัดมา ไซมอนได้รับพัสดุจากบูเป็นสเก็ตบอร์ดและจดหมายแต่ไม่ได้สนใจและขยำทิ้งไป ไบเฟิร์นโทรหา หมอเบลล์ให้มาที่ร้านเพื่อปรึกษาเรื่องไซมอนซึ่งตัวเองไม่ยอมคุยกับใคร หมอเบลล์ยอมมาแต่ปฏิเสธให้ ไบเฟิร์นไปหาหมอคนอื่นแทน ไบเฟิร์นบอกเรื่องพัสดุจากบู หมอเบลล์ขอบคุณและสังหรณ์ใจว่าบูพยายามฆ่าตัวตาย



ภาพที่ 20 หมอเบลล์อ่านจดหมายบู

หมอเบลล์มาตามบูที่โรงเรียน บูพยายามเลี้ยงที่จะเจอแต่หมอเบลล์ก็ถามว่าบูจะฆ่าตัวตายไหม บูปฏิเสธและเดินหนีจนไปเจอพ่อที่รออยู่หน้าโรงเรียน พ่อไล่ให้หมอเบลล์กลับไป หมอเบลล์เอาจดหมาย ให้ดูและบอกว่าบูกำลังจะคิดฆ่าตัวตาย แต่พ่อไม่เชื่อและห้ามไม่ให้หมอเบลล์มายุ่งกับลูกอีก หมอเบลล์ ไปหาไซมอนขอให้เขาไปช่วยบู แต่ไซมอนปฏิเสธและถามย้อนว่าหมอเบลล์เคยสนใจตัวเขาบ้างไหม พอพยายามศึกษาเรื่องโรคซึมเศร้าและเก็บสิ่งที่หมอเบลล์พูดมาครุ่นคิด พ่อนำเรื่องที่บูมีอารมณ์ รุนแรงไปปรึกษาหมอคนปัจจุบัน และหมอให้สังเกตว่าบูมีพฤติกรรมสะสมยาเพื่อฆ่าตัวตายหรือเปล่า พ่อจับตาดูวิธีการกินยาและพบว่าบูมีลักษณะคล้ายคนที่ไม่ยอมกินยาเข้าไป จึงระเปิดอารมณ์ใส่ด้วยความ เป็นห่วงและถามว่าชอนยาเอาไว้ที่ไหน แต่บูกลับปฏิเสธ พ่อจึงกอดบูเอาไว้และขอร้องให้อยู่

ด้วยกันก่อน พ่อพาบุเข้าไปรักษาตัวเป็นผู้ป่วยในและติดต่อหมอเบลล์เรื่องที่คิดว่าบุช้อนยาเอาไว้ หมอเบลล์มาหาและบอกว่าตัวเองไม่ใช่หมอแล้ว รักษาบุไม่ได้แล้ว หมอเบลล์พาพ่อไปหาไซมอน พ่อขอร้องให้ไซมอนไปคุยกับบุแต่ไซมอนไม่ยอมและพยายามไล่ทั้งคู่ออกไปหมอเบลล์จึงเปิดคลิปบูกระโดดที่ลานยกยี่ให้ดู พ่อยอมคุกเข่าเพื่อขอร้องให้ไซมอนไปหาบุด้วยกัน ระหว่างที่คุยกันทางโรงพยาบาลโทรมาบอกว่าบุหนีออกจากโรงพยาบาล ไซมอนเลยให้พ่อซื้อมอเตอร์ไซด์พากลับไปที่บ้าน บุกกลับมาถึงบ้านก่อนและเอายาที่ช้อนไว้ตรงที่อ่างล้างจานเตรียมตัวจะฆ่าตัวตาย



ภาพที่ 21 บุกินยาต้านเศร้าที่สะสมไว้เพื่อฆ่าตัวตาย

บุกินยาฆ่าตัวตายในห้องน้ำ ไซมอนมาพบก่อน บุร้องไห้บอกว่าถ้าเขาตายไปชีวิตคนอื่นคงดีขึ้น อยู่ไปก็ไม่มีความหมาย ขอให้ไซมอนปล่อยไปเพราะไม่เหลืออะไรแล้ว ไซมอนฟังประตูเข้าไปหา ปีบคอบุพร้อมกับบอกว่าไม่ให้ตาย พ่อพาบุไปส่งที่โรงพยาบาลล้างท้องได้ทัน พ่อพยายามดูแลอย่างใกล้ชิดซึ่งบุเองก็ยังคงนั่งเฉย หมอเบลล์มาหาที่โรงพยาบาลชวนบุไปงานของร้านสมูธ แต่บุไม่กล้าไปเจอไซมอนพร้อมทั้งขอโทษที่ทำให้หมอเบลล์ไม่ได้เป็นจิตแพทย์ตามอย่างที่หวัง หมอเบลล์ยอมรับอย่างไม่ดีใจอะไร พ่อและบุได้เข้าพบจิตแพทย์ด้วยกันและระบายความในใจ ทั้งคู่บอกรักกันและค่อยๆ เข้าใจกันมากขึ้น

ในวันที่บุตัดเผือก เขาจึงขอให้พ่อพาไปที่ลานสเก็ตซึ่งจัดงานฉายวิดีโอโปรโมท บุกับไบเฟิร์นได้เคลียร์ปัญหาระหว่างทั้งคู่และขอให้เพื่อนกันเหมือนเดิม ที่งานโปรโมท ไซมอนมีท่าทางร้ายแรงขึ้น แม้ว่าจะยังบาดเจ็บ บูดูวิดีโอโปรโมทที่ร้านทำและร้องไห้ด้วยความสุข ตอนงานจบลงบุอาสาเกิดบอร์ดมาขอลายเซ็นไซมอนและบอกว่าไซมอนคือพี่เลิศจึงของเขา ไซมอนบอกว่าจะกลับมาหาเพื่อเล่นสเก็ตอีกครั้งและขอให้บุปล่อยวางเรื่องที่ผ่านมาให้ได้ ทั้งคู่ปรับความเข้าใจกัน ในที่สุด แม้ว่าบุจะยังไม่หายจากโรคซึมเศร้า แต่กำลังใจจากพ่อและคนรอบตัวก็ช่วยประคับประคองจับมือเดินไปด้วยกัน ใช้ชีวิตให้มีความสุขมากขึ้นกว่าเดิม

ตารางที่ 2 สรุปโครงเรื่องของละครเรื่อง S.O.S. Skate ชิม ช่าส์

โครงเรื่อง	
การเริ่มเรื่อง	<ul style="list-style-type: none"> - แนะนำผู้ชมให้รู้จักตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะและครอบครัว เปิดเผยนิสัย อากาการของโรคซึมเศร้า พื้นฐานครอบครัว - ความสัมพันธ์ของพ่อลูก ความรู้สึกกดดันของบู ปัญหาของบูกับเพื่อนที่โรงเรียน - ได้เริ่มรู้จักสเก็ตบอร์ด - เปิดตอนแรกด้วยการให้บูพูดบรรยายความรู้สึกที่อยู่ในหัวตนเอง
การพัฒนาเหตุการณ์	<ul style="list-style-type: none"> - บูต้องการหายจากโรคซึมเศร้า ปรีกษาหมอเบลล์ คิดจะใช้สเก็ตบอร์ดช่วยรักษา - ถูกห้ามจากพ่อไม่ให้เล่นสเก็ตบอร์ด ทำร้ายตัวเองจนพ่อมาเจอ ได้รับการรักษาจากจิตแพทย์โดยการยินยอมจากพ่อ - โกหกพ่อว่าไปเล่นแบดมินตัน แต่แอบหนีไปเล่นสเก็ตบอร์ดกับพวกไซมอน ได้รู้จักโลกสเก็ตบอร์ดที่มีความหลากหลายทางสังคม - ไซมอนทะเลาะกับบู จึงได้รู้ว่าบูเป็นโรคซึมเศร้า - บูตามไซมอนไปที่ขอนแก่น แต่ทะเลาะกับไบเฟิร์น บูลืมกินยาต้านเศร้าจนเป็นเหตุทำให้ไซมอนได้รับบาดเจ็บที่ขาอย่างรุนแรง - บูตัดการติดต่อจากทุกคน ส่งจดหมายและสเก็ตบอร์ดคืนไซมอน หมอเบลล์สังหรณ์ใจว่าบูคิดจะฆ่าตัวตาย
ภาวะวิกฤต	<ul style="list-style-type: none"> - บูกินยาต้านเศร้าที่แอบสะสมไว้เพื่อฆ่าตัวตาย
ภาวะคลี่คลาย	<ul style="list-style-type: none"> - ไซมอนมาหาบูตามคำขอร้องขอของทศพล พูดเตือนสติว่าห้ามตาย - บูถูกส่งโรงพยาบาล ทศพลและบูปรับความเข้าใจกัน ร่วมมือในการรักษาโรคและยอมให้บูเล่นสเก็ตต่อได้
การยุติเรื่องราว	<ul style="list-style-type: none"> - บูออกจากโรงพยาบาลไปที่ลานสเก็ตซึ่งกำลังจัดงานฉายวิดีโอ - บูอาสาสเก็ตบอร์ดให้ไซมอนเซ็น ขอโทษและปรับความเข้าใจกัน - ทศพลปรับตัว สนุกกับบูมากขึ้นและพยายามเข้าร่วมกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยท่าทางผ่อนคลายลง ปรับความเข้าใจและคอยช่วยเหลือลูก - ปิดเรื่องด้วยการให้บูพูดบรรยายความรู้สึกที่อยู่ในหัวตนเองว่ากำลังรักษาและเห็นว่าแค่การมีชีวิตอยู่คือสิ่งที่ดีแล้ว

ในภาพรวมของละครเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ พบว่าโครงเรื่องมีลักษณะสำคัญดังนี้

1. ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะมีความพยายามที่จะรักษาตัวเองให้หายจากโรคแม้ว่าจะมีอุปสรรคขัดขวาง บุพยามยามค้นหาข้อมูลของโรคที่คาดว่าจะ เป็น ไปสอบถามเพื่อการรักษา แม้ว่าจะอายุไม่ถึง แต่เมื่อได้รับคำปรึกษาจากหมอเบลล์ เขาก็ได้ลองหาหนทางในการรักษาใหม่คือการเล่นสเก็ตบอร์ด ในช่วงแรกก่อนจะเกิดอุบัติเหตุกับไซมอน เนื้อหาของละครได้แสดงให้เห็นถึงการดิ้นรนที่จะหายจากโรคซึมเศร้าของบูทั้งการพบแพทย์ ยอมบอกเรื่องอาการป่วยกับพ่อ กินยาตามกำหนด และใช้สเก็ตบอร์ดช่วย แต่พ่อเป็นสาเหตุให้ไซมอนบาดเจ็บ บูที่ป่วยอยู่ก็รู้สึกผิดกับไซมอนและมีความคิดในแง่ลบจนคิดจะฆ่าตัวตาย

2. ครอบครัวและคนรอบข้างมีส่วนสำคัญเป็นอย่างมากในการช่วยเหลือด้านการรักษาของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ บูได้รับคำแนะนำจากหมอเบลล์และกำลังใจที่จะต่อสู้กับโรคซึมเศร้าเป็นเพื่อนสำหรับบทสวด แม้จะไม่ค่อยมีเวลาให้หรือเป็นหนึ่งในสาเหตุที่ทำให้บูกดดัน แต่เขาก็ยินยอมให้บูเข้ารับการรักษาจากแพทย์ แนะนำให้เล่นกีฬา คอยดูแลเรื่องการกินยาและจับสังเกตพฤติกรรมที่น่าสงสัย และนำไปปรึกษาแพทย์ และบูคิดฆ่าตัวตาย เขาก็ยอมทิ้งศักดิ์ศรีคุกเขาขอร่องไซมอนให้ไปช่วย อีกทั้งยังพร้อมปรับตัวในช่วงท้ายของเรื่องด้วยการเข้าหาลูกและให้ลูกได้ทำในสิ่งที่ชอบอย่างสเก็ตบอร์ด

3. ลักษณะอาการของโรคซึมเศร้ากับสิ่งที่คนอื่นไม่เข้าใจ เนื่องจากโรคซึมเศร้าเป็นเรื่องโรคในสมอง ทำให้คนอื่นที่ไม่รู้จักโรคนี้ชัดเจนอย่างไซมอนหรือเพื่อนร่วมชั้นมองเป็นเรื่องเล็กน้อย หรือเป็นเรื่องที่บูไม่พยายาม ไม่ต่อสู้เอง ผู้เขียนบทได้ใช้บทของไซมอนและเพื่อน ๆ แทนสายตาคอนนอกที่มองโรคซึมเศร้าด้วยความไม่เข้าใจและใช้หมอเบลล์เป็นตัวละครที่อธิบาย ให้ความรู้เรื่องโรคซึมเศร้า และปรับมุมมองที่มีต่อผู้ป่วยในแง่มุมมองที่เข้าใจและเห็นอกเห็นใจเพิ่มขึ้น

4. โครงเรื่องเล่าอย่างไม่ซับซ้อน เน้นการใช้ชีวิตประจำวันและการแก้ไขปัญหาของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ ดำเนินเรื่องเป็นเส้นตรง เน้นศูนย์กลางอยู่ที่บูซึ่งเป็นตัวละครหลักให้เห็นถึงการใช้ชีวิตของบูกับโรคซึมเศร้าและการดิ้นรนเพื่อมีชีวิตอยู่ต่อกับโรคนี้ให้ได้

2. แก่นเรื่อง

ละครโทรทัศน์เรื่อง S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ เป็นเรื่องราวของเด็กหนุ่มนักเรียนมัธยมปลายธรรมดาที่ใช้ชีวิตอย่างปกติจนกระทั่งมีโรคซึมเศร้าเข้ามาในชีวิต ความเปลี่ยนแปลงอย่างกะทันหันทำให้เขาไม่สามารถปรับตัวกับโรคได้ มีภาวะซึมเศร้า เครียด กดดัน และทำร้ายตัวเองจนต้องเข้ารับการรักษา แต่แล้วโลกของเขาก็เปลี่ยนไปเมื่อได้พบกับกีฬาสเก็ตบอร์ด

จากการสัมภาษณ์คุณพัฒน์ บุญนิธิพัฒน์ ผู้กำกับและคนเขียนบทของเรื่องนี้ พบว่าแก่นเรื่องของละครเรื่องนี้คือการพยายามเอาชนะจากโรคซึมเศร้าและเอาชนะตัวเองให้ได้ ตัวละครบูได้พยายามทำหลาย ๆ อย่างทางเรื่องการหาหมอรักษา การหาสิ่งต่าง ๆ มาเป็นแรงบันดาลใจ สิ่งที่เขา

ทำก็เพื่อให้ตัวเองยังอยู่บนโลกใบนี้ได้และต้องการที่จะหายจากโรคซึมเศร้าที่เป็นอยู่ และผู้กำกับยังต้องการส่งผ่านกำลังใจให้กับผู้ป่วยโรคซึมเศร้าอีกด้วย

“จุดประสงค์หลักของเรื่องก็คืออยากให้คุณได้รู้ว่า มันมีตัวนี้อยู่ มีตัวบูที่กำลังต่อสู้กับโรคซึมเศร้า อยากให้รู้ว่าถึงแม้ตัวมันจะอ่อนแอ แต่มันก็ได้พยายามที่จะพัฒนาตัวเองและทำทุกวิถีทางที่จะทำให้หายจากโรคซึมเศร้าให้ได้ และถ้าคุณได้แล้วก็จะรู้สึกว่าคุณ ขนาคบูมันอ่อนแอขนาดนี้มันยังพยายามที่จะหายเลย แล้วทำไมเราถึงจะไม่พยายามบ้าง อยากให้ความรู้สึกนี้มันเกิดกับคุณว่าถ้าบูผ่านไปได้คุณก็จะผ่านไปได้เหมือนกัน

(พัฒน์ บุญนิธิพัฒน์, สัมภาษณ์, 9 เมษายน. 2561)

เนื่องจากแก่นเรื่องคือการเอาชนะโรคซึมเศร้าและเอาชนะตัวเอง ทำให้เห็นถึงการดิ้นรนของบูที่จะรักษาโรคให้หาย พยายามพัฒนาตนเองทั้งทางร่างกาย จิตใจ ค้นหาวิธีการให้หลุดพ้นจากสภาวะที่เกิดขึ้น แม้จะมีความคิดที่อยากจะยอมแพ้หลายครั้ง แต่เขาก็ดิ้นรนที่จะมีชีวิตอยู่ต่อเพื่อต่อสู้กับโรค

ตัวอย่างฉากที่สอดคล้องและแสดงให้เห็นถึงแก่นเรื่องหลักได้แก่

ฉากบูกินยานอนหลับเพราะเรื่องคลิบ

บูได้รับความกระทบกระเทือนทางจิตใจจากการที่ถูกปล่อยคลิบ “ไอ้บูสติแตก” ทำให้เขาทำร้ายตัวเองและอยากจะหนีจากความทุกข์ไปให้พ้น ๆ เขาตัดสินใจกินยานอนหลับในปริมาณมาก แต่เมื่อหลับไปเห็นสเก็ตบอร์ดก็คิดว่าอยากลองเล่นอีกสักครั้ง จึงล้วงคอให้อาเจียนเอายาออก

ฉากบูแอบไปที่โรงพยาบาลด้วยตัวเอง

บูสงสัยว่าตัวเองอาจจะเป็นโรคซึมเศร้าจึงคิดเข้ารับการรักษา เขาไปถึงโรงพยาบาลแต่ยังรักษาไม่ได้เพราะต้องพาผู้ปกครองมาด้วย บูได้เจอกับหมอเบลล์และพูดคุยเกี่ยวกับอาการของโรค หมอเบลล์ได้อธิบายอาการเบื้องต้นและบอกว่าจะช่วยบูในการรักษาเอง

ฉากบูหนีจากคอร์ทแบดมินตันเพื่อไปเล่นสเก็ตบอร์ด

หลังจากที่เข้ารับการรักษาที่หมอ ทศพลก็ได้พาบูไปที่คอร์ทแบดมินตันเพื่อให้เล่นกีฬาตามคำแนะนำของหมอ บูรู้ตัวเองดีว่ากีฬาชนิดเดียวที่เขาต้องการเล่นและคิดว่าจะช่วยรักษาอาการของเขาได้คือสเก็ตบอร์ด จึงร่วมมือกับคนสอนแบดมินตันยอมจ่ายเงินให้และเอาช่วงเวลานั้นไปเล่นสเก็ตบอร์ดแทน

จากฉากที่ยกมาจะสังเกตเห็นถึงความพยายามที่จะหายจากโรคซึมเศร้าให้ได้ของบู เขาศึกษาข้อมูลปรึกษาแพทย์ เล่นสเก็ตบอร์ด และปฏิบัติตามคำแนะนำของแพทย์รวมถึงกินยาสม่ำเสมอ (ในช่วงแรกก่อนจะมีเรื่องของไบเฟิร์นเข้ามากระทบจิตใจ) บูมักพูดอยู่เสมอว่าเขาอยากหายจากโรคซึมเศร้าให้ได้และอยากรู้ว่าอีกนานแค่ไหนเขาจะหายได้จริง ๆ

นอกจากนี้แล้ว ผู้กำกับยังมีความคิดว่าการเล่นสเก็ตบอร์ดกับการเป็นโรคซึมเศร้ามีจุดร่วมที่เหมือนกันคือการแข่งขันกับตัวเองไม่ได้แข่งกับคนอื่น การจะเล่นสเก็ตบอร์ดให้เก่งได้เกิดขึ้นจากการฝึกซ้อม เอาชนะขีดสุดของความสามารถตนเองและพัฒนาอย่างไม่ย่อท้อ และโรคซึมเศร้านั้นก็คือโรคที่ต้องเอาชนะความคิดในแง่ลบของตนเอง เอาชนะความเศร้า พัฒนาตนเองด้วยการรักษาและกินยา เป็นโรคที่ต้องพึ่งพาตัวเองเป็นส่วนใหญ่เสริมด้วยความช่วยเหลือของคนแวดล้อม สเก็ตบอร์ดกับโรคซึมเศร่าจึงถูกนำมาเป็นตัวกลางการนำเสนอแก่นเรื่องหลักของละครเรื่องนี้

อีกหนึ่งปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมแก่นเรื่องในการเอาชนะโรคซึมเศร่าของตัวละครคือความช่วยเหลือจากคนรอบข้างซึ่งมาในรูปแบบของการช่วยเหลือที่เข้าใจ พร้อมรับฟัง ปกป้อง ค้นหาทางออกไปด้วยกันอย่างหมอบลล์และความช่วยเหลือที่ยิ่งกตัตันของทศพล ซึ่งเป็นการให้ความช่วยเหลือในรูปแบบของการแนะนำเกมบังคับอย่างการให้เล่นแบดมินตันแทนสเก็ตบอร์ดเป็นต้น ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าปฏิภิกิริยาของบูที่มีต่อการให้ความช่วยเหลือจากทั้งสองฝั่งจึงแตกต่างกัน กับหมอบลล์บูพร้อมจะบอกเล่าความรู้สึกข้างในจิตใจ แต่กับทศพลผู้เป็นพ่อบูเลือกที่จะเก็บความรู้สึกไว้และฝืนทำตัวปกติ ยอมทำตามเพราะเขาไม่ยากให้พ่อผิดหวังในตัวเขามากไปกว่านี้

นอกจากนี้แล้วละครเรื่องนี้ยังมีแก่นเรื่องรองคือ **การยอมรับความแตกต่าง** เนื่องจากตัวหลักของเรื่องอย่างบูเป็นตัวละครประเภท Outcast ซึ่งก็คือ บุคคลที่แตกต่างจากคนอื่นในสังคม หรือบุคคลที่สังคมไม่ยอมรับ ตัวละครบูเป็นตัวละครที่แตกต่างๆตัวละครนักเรียนอื่นๆในเรื่องรวมถึงตัวละครหลักๆซึ่งความต่างนั้นทำให้เขาไม่เป็นที่ยอมรับและถูกกันออกเป็นคนนอก แต่จะเห็นได้ว่าในฉากที่ลานสเก้ตนั้นมีการยอมรับความแตกต่างอย่างเห็นได้ชัดคือไม่ว่าจะเป็นใครมาจากไหน จะเป็นเด็กสเก้ต พนักงานในชุดทำงาน หรือนักเรียนที่เป็นโรคซึมเศร่าอย่างบู ก็สามารถสนุกไปกับกีฬาชนิดนี้ได้ โดยเฉพาะฉากที่แข่งสเก้ตสำหรับนักสเก้ตมือใหม่ที่บูได้เข้าร่วมนั้น เมื่อเขากล้าที่จะเล่น บูก็ได้รับการยอมรับจากคนที่ลานสเก้ตแล้ว

3. ความขัดแย้ง

ความขัดแย้งที่ปรากฏในเรื่องนี้ที่เห็นอย่างเด่นชัดมี 3 รูปแบบด้วยกันคือ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์, ความขัดแย้งภายในจิตใจมนุษย์ และ ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือกลุ่มคน โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์

บู-ทศพล

ความขัดแย้งที่เป็นเส้นเรื่องหลักของละครเรื่องนี้คือความขัดแย้งของ บู และพ่อ ทั้งสองคน พ่อลูกที่ค่อนข้างห่างเหินแม้ใช้ชีวิตประจำวันอยู่ร่วมกัน พ่อมีความต้องการให้บูประสบความสำเร็จใน

ชีวิตโดยจะเห็นได้จากการเคี้ยวเชิญให้เรียนหนังสือ ตรวจกระดาษคำตอบคะแนนทุกครั้ง และเมื่อคะแนนตกก็จะทำแบบฝึกหัดให้ทำเพื่อที่จะให้บูไม่ผิดพลาดอีก แม้สิ่งที่พ่อทำจะเป็นความหวังดีแต่นั้นก็ทำให้ บูเกิดความรู้สึกเครียดและกดดัน บูเลือกที่จะเก็บความรู้สึกและแสดงออกมาไม่เป็นไรให้พ่อเห็น ในที่แรกบูไม่กล้าพูดกับพ่อเรื่องอาการป่วยโรคซึมเศร้าเพราะไม่อยากให้พ่อผิดหวังในตัวเขา จนเมื่อพ่อรู้และเริ่มรักษาบูก็ยิ่งปิดบังเรื่องอื่นๆอีกเช่นการเล่นสเก็ต การหนีเรียนแบดมินตัน หรือคะแนนสอบที่ไม่ดีพอ นอกจากนี้แล้ว พ่อยังไม่ยอมรับสังคมสเก็ทบอร์ดที่เป็นกีฬาที่บูสนใจอีกด้วย พ่อใช้วิธีบังคับและห้ามโดยไม่พยายามทำความเข้าใจความต้องการของบูจนเป็นเหตุให้บูถึงจุดระเบิด หนีตามพวกไซมอนไปขอนแก่น

ทศพล-หมอบลล์

ทศพลกับหมอบลล์เหมือนเป็นขั้วตรงข้ามกันของการกระทำที่มีต่อบู โดยที่ทศพลใช้วิธีบังคับและสั่งห้าม แต่หมอบลล์กลับซักถามแนะนำและพยายามเข้าใจ ทศพลขัดแย้งกับหมอบลล์เรื่องที่เขาสนิทสนมกับลูกชายเกินหน้าที่จิตแพทย์ฝึกหัดอีกทั้งยังช่วยปิดบังเรื่องสเก็ทบอร์ด โดยสังเกตได้ว่าทศพลจะไม่ค่อยเชื่อถือในความเป็นหมอบลล์และพูดจาห้วนรวมถึงตะคอกใส่เวลาไม่พอใจ หลังจากเกิดเรื่องที่ขอนแก่น ทศพลยังลงโทษด้วยการฟัดหัวหน้าหมอบลล์ถูกไล่ออก ในส่วนของหมอบลล์มักตกอยู่ในฐานะที่เป็นรองเรื่องวิวุฒิ แม้จะพยายามอธิบายโดยใช้เหตุผลแต่ทศพลก็มักจะไม่นับฟัง

บู-ไซมอน

บูกับไซมอนเหมือนสีดากับสีสันสดใส ทั้งคู่แตกต่างกันมากจนเหมือนจะไม่มีจุดร่วมกัน ไซมอนมักไม่พอใจบูเสมอที่เขาไม่ทำทางกังวล หวาดกลัว คิดไปก่อน และไม่กล้าทำอะไร ไซมอนรู้ว่าบูเป็นโรคซึมเศร้าแต่เขาก็ไม่ได้พยายามเข้าใจผู้ป่วยโรคนี้และใช้วิธีการของตนเองดึงบูให้ทำตามความคิด ความขัดแย้งของคู่มียู่ตลอดทั้งเรื่องแต่จุดที่ชัดเจนที่สุดคือตอนที่บูทำให้ไซมอนได้รับบาดเจ็บ ไซมอนโกรธมากเพราะกลัวจะเล่นสเก็ตไม่ได้อีกส่วนบูเองก็รู้สึกผิดจนสะสมและคิดมากจนจะฆ่าตัวตาย

บู-ไบเฟิร์น

ความสัมพันธ์ของทั้งคู่ดูเข้ากันได้ดี แต่ลึก ๆ แล้วความต้องการของทั้งคู่ขัดแย้งกันอยู่มาก เนื่องจากบูชอบไบเฟิร์นและต้องการที่จะคบหาเป็นแฟน แต่ไบเฟิร์นไม่ศรัทธาในความรักและคิดว่าการคบหากันแบบเพื่อนดีกว่าการเป็นแฟน อีกทั้งยังมีเรื่องของแฟนเก่าไบเฟิร์นเข้ามาทำให้บูคิดว่าที่ไบเฟิร์นไม่คบเขาเพราะยังชอบแฟนเก่า จึงเป็นเหตุให้บูทะเลาะการกินยาจนเบลอทำไซมอนได้รับบาดเจ็บที่ลานยักซ์

ความขัดแย้งภายในใจมนุษย์

ในละครเรื่องนี้มีความขัดแย้งภายในจิตใจมนุษย์ที่เห็นได้ชัดเจนจากบู บูเป็นผู้ป่วยโรคซึมเศร้าที่มีความคิดแง่ลบกับตัวเอง คิดว่าตัวเองไม่มีคุณค่า อยู่ไปก็มีแต่เดือดร้อนคนอื่น แต่ในขณะเดียวกันเขาก็อยากต่อสู้เพื่อให้หายจากโรคนี้ เขาพยายามเข้มแข็งและเข้าพบหมอเพื่อรักษาโรคซึมเศร้ารวมทั้งหากิจกรรมต่างๆเพื่อบำบัดอาการ แต่เมื่อถึงจุดพลิกผันบูก็ละทิ้งการรักษาและจะฆ่าตัวตายเพื่อให้พ้นจากความรู้สึกผิดที่ทำให้ไซมอนบาดเจ็บ ความขัดแย้งภายในใจของบูคือการอยากยอมแพ้และหายไปจากโลกแต่เขาก็ยังอยากหายจากโรคที่เป็นและกลับมาใช้ชีวิตตามปกติ

ความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมหรือกลุ่มคน

บูมีความขัดแย้งระหว่างมนุษย์กับสังคมเช่นกัน โดยที่โรคซึมเศร้าของเขาทำให้บูทำตัวผิดแปลกจากเพื่อน ไม่สูงส่ง ชอบเก็บตัว และมีอาการกังวลตลอดเวลา นอกจากนั้นแล้วยังมีการอาละวาดเกิดขึ้นในโรงเรียนทำให้บูเหมือนกลายเป็นคนที่ถูกมองว่าประหลาด ในส่วนของความสัมพันธ์ระหว่างบูกับกลุ่มไซมอนนั้น ในทีแรกจะค่อนข้างเป็นไปด้วยดี บูสามารถสนิทสนมและกลมกลืนไปกับพวกเขาได้ แต่เมื่อเกิดความขัดแย้งหลักคือบูทำให้ไซมอนบาดเจ็บ กลุ่มที่เคยเปิดรับบูอย่างเต็มใจกลับลงโทษด้วยการเมินเฉยและโทษว่าเป็นความผิดของบู

4. ตัวละคร

1. บู



ภาพที่ 22 บู

นักเรียนชั้นมัธยมที่เป็นคนเจียวๆค่อนข้างเก็บตัวไม่มีเพื่อนฝูงที่สนิทสนมอย่างชัดเจน เขาอยู่กับพ่อสองคน พ่อของเขาเป็นผู้ชายที่ประสบความสำเร็จในชีวิตมีหน้าที่การงานที่ดี แต่ความสำเร็จของ

พ่อกับกตตันให้เขาต้องพยายามอย่างหนักเพื่อที่จะเป็นลูกชายที่พ่อภาคภูมิใจ บุมมีลักษณะแข็งขี้ม พุดเสียงเบาในลำคอ ไม่โดดเด่น พยายามทำตัวกลมกลืนตามสภาพแวดล้อมแต่ก็ยังดูผิดแปลกจากนักเรียนคนอื่น นอกจากจะถูกกตตันโดยพ่อแล้วบุยังกตตันตัวเองด้วยการเขียนโพสท์อิทแปะผนังด้วยถ้อยคำที่กตตันให้พัฒนาตนเองในทีแรกเขาไม่รู้ตัวว่ามีอาการของโรคซึมเศร้าและพยายามค้นหาว่าเป็นอะไร เมื่อสงสัยว่าตัวเองเป็นโรคซึมเศร้าก็พยายามจะรักษาด้วยการพบแพทย์และวิธีการอื่น ๆ

อย่างไรก็ตาม ตัวละครบุมีภาวะของโรคซึมเศร้าแสดงให้เห็นอย่างชัดเจนตลอดทั้งเรื่องเช่น มีอารมณ์เศร้าเกือบตลอดเวลาและเป็นติดต่อกันทุกวัน เฉื่อยชา การนอนผิดปกติมีความรู้สึกที่ตัวเองไร้ค่า รู้สึกว่าตนเองผิดหรือไม่ดี คิดซ้ำ ๆ เรื่องความตาย ฆ่าตัวตาย หรือวางแผนฆ่าตัวตาย หรือพยายามฆ่าตัวตาย เป็นต้น

ลักษณะภายนอก

บุเป็นเด็กหนุ่มวัยมัธยม ตัดผมสั้นเกือบจะเกรียนไปกับหนังศีรษะ ตัวเล็กผอมบาง เดินงอหลัง ห่อตัวแทบจะตลอดเวลา ที่บ้านของบุค่อนข้างมีฐานะ แต่บุก็แต่งตัวธรรมดา มักใส่เสื้อตัวใหญ่โคร่งเกินตัว บุจัดว่าเป็นวัยรุ่นที่หน้าตาดีแต่การเป็นโรคซึมเศร้าทำให้เขามีสีหน้าอึมทึมและไม่มีความสุขแทบจะตลอดเวลา ทำทางเหม่อลอย เชื่องซึม

บทพูด/บทสนทนา

ลักษณะทางการพูดของบุมักแสดงออกถึงความไม่มั่นใจและเชื่อมั่นในตัวเอง เขามีวิธีการพูดที่เด่นชัดคือพูดแบบอ้อมคำ ไม่ชัดเจน ไม่ค่อยสบตาเมื่อต้องพูดโกหก พูดอึกอักและติดอ่างเวลาตื่นตื่น น้ำเสียงของบุโดยส่วนใหญ่แล้วเป็นน้ำเสียงอ่อน มีแว่วล่งเลไม่แน่ใจแทบจะตลอดเวลา แต่ในเวลาที่โกรธก็พร้อมจะสาธยายอารมณ์ใส่คนรอบข้างอย่างรุนแรงหรือร้องไห้ไปด้วย

นอกจากนี้แล้ว เนื้อหาในการพูดของบุส่วนใหญ่มักมีทัศนคติในแง่ลบ โดยเฉพาะเรื่องของตัวเอง มักคิดว่าตนเองด้อยคุณค่า ไม่มีอะไรดี ไม่มีดีสักอย่าง ทำให้คนอื่นเดือดร้อน ไม่ค่อยเชื่อใจใคร เพราะกลัวความผิดหวัง ต่อหน้าพ่อบุมักพูดน้อย ไม่ค่อยบอกความรู้สึกที่ชัดเจนของตัวเอง ได้แต่ตกปากรับคำตามคำพูดของพ่อ เช่น

“ผมเกลียดตัวเอง ผมมันไม่มีอะไรดีเลย”

“คนอย่างผมไม่มีเป้าหมายอะไรเลย”

“ถ้าตายไปชีวิตคนอื่นคนดีขึ้น ถ้าชีวิตไม่มีความหมายจะอยู่ไปทำไม ผมไม่เหลืออะไรแล้ว”

วิธีการพูดและเนื้อหาในคำพูดของบรูสะทอนอาการป่วยเป็นโรคซึมเศร้าของเขาผ่านออกมาอย่างชัดเจน ทั้งเรื่องความคิดแง่ลบ การอยากตายหรือหายไปจากโลก และการคิดว่าตัวเองทำให้คนอื่นเดือดร้อน

การกระทำภายนอก

การแสดงออกทางภายนอกของบรูมีความแตกต่างและแปลกแยกจากเพื่อนร่วมชั้นอย่างชัดเจน เขามักแยกตัวออกจากกลุ่มเพื่อน ไม่สูงส่งกับใคร เดินก้มหน้า มีโลกส่วนตัวสูง และค่อนข้างเก็บตัว สำหรับครอบครัวเพียงคนเดียวอย่างพ่อก็เช่นเดียวกัน แม้บรูจะใช้ชีวิตร่วมกับพ่อ มีพ่อสอนการบ้าน กินข้าวร่วมกัน ขับรถไปส่งที่โรงเรียน แต่บรูก็ยังไม่สนิทกับพ่อและเลือกที่จะโกหกในหลายๆ เรื่องเพื่อความสะดวกสบายใจของตนเอง

บรูมักจะเก็บกตความรู้สึกและการแสดงออก พยายามฝืนทำปกติไว้เสมอ แต่มีความกดดันต่อตัวเองสูง โดยเห็นได้จากฉากที่บรูเขียนกระดาษแปะทั่วห้องนอนว่าต้องทำได้ ต้องพยายามให้มากกว่านี้ ต้องสู้ให้ดีกว่านี้ ยกเว้นแต่เวลาที่อยู่กับหมอบิลล์ บรูจะสามารถเล่าความรู้สึก ความต้องการ และความคิดของตัวเองได้มากขึ้นเนื่องจากเขาสบายใจที่อยู่กับเธอ

สำหรับกลุ่มร้านสเก็ตบอร์ด บรูมักเฝ้ามองพวกเขาอย่างชื่นชม ฝีกซ้อมโดยมีไซมอนเป็นเป้าหมายที่จะเก่งให้ได้ของเขา การฝีกซ้อมของบรูมักมีความกดดันจากคนรอบข้างเข้ามาเกี่ยวข้องเช่นฉากกระโดดข้ามกิ่งไม้ หรือฉากการแข่งขันสำหรับเด็กใหม่ที่ลานสเก็ต แม้จะบอกว่ามีเป้าหมายที่จะเก่งขึ้น แต่หลายครั้งที่ความกดดันจากตัวเองว่าไม่สามารถทำได้ก็ทำให้บรูคิดจะล้มเลิก

ในส่วนของการของโรคซึมเศร้านั้น บรูมีการกระทำที่แสดงออกถึงอาการที่เห็นได้เด่นชัดคือการทำร้ายตัวเองซ้ำๆจากการเอาปากกาหรือไม้บรรทัดทิ่มลงบนท่อนขาตัวเอง มีความคิดอยากตายผ่านคำพูดหลายต่อหลายครั้ง และพยายามตัวตายด้วยการกินยาต้านเศร้าที่แอบสะสมไว้ นอกจากนี้แล้ว ในชีวิตประจำวันยังมีการเหม่อลอย เชื่องซึม เดินคอตก งอตัว ชอบหลบสายตาคนประกอบอีกด้วย

การกระทำภายใน

บรูเป็นผู้ป่วยโรคซึมเศร้าที่มีความคิดว่าอยากจะหายจากโรคนี้ ซึ่งเขาได้พยายามหาวิธีที่จะช่วยบรรเทาอาการนอกเหนือไปจากกินยาตามปกติ จนได้มาพบกับกีฬาสเก็ตบอร์ดจึงหวังว่าจะใช้มันช่วยในการรักษา บรูค่อนข้างกลัวในความแปลกแยกจากเพื่อน เห็นได้จากการพยายามจะพักทนายหน้าโรงเรียน แต่เขาก็ไม่ได้พยายามจะทำตัวให้กลมกลืน และเลือกที่จะใช้ชีวิตอยู่คนเดียวมากกว่า

ความคิดของบรูที่มีต่อตัวเองนั่นคือ เขาเป็นความล้มเหลว ไม่มีใครรัก ไม่มีใครต้องการ เป็นภาระของทุกคน ทำให้คนอื่นเดือดร้อน ซึ่งความคิดเหล่านี้ส่วนหนึ่งมีสาเหตุมาจากอาการของ

โรคซึมเศร้า บุษยามเรียนรู้เรื่องโรคนี้อะไรและใช้ชีวิตอยู่กับโรค แต่หลายๆครั้งเขาก็พ่ายแพ้ต่อความคิดในแง่ลบและทำร้ายตัวเอง ซึ่งมักมีสาเหตุจากสถานการณ์ต่างๆที่กดดันเข้ามาเช่น โดนลงคลิปให้อับอาย หรือ การทำให้ไซมอนได้รับบาดเจ็บ

ในตอนท้ายเรื่อง บุษยามทำให้ไซมอนบาดเจ็บที่เข่าและทำให้หมอเบลล์ต้องโดนไล่ออก เขารู้สึกผิดต่อคนทั้งคู่และรู้สึกว่ที่ทั้งสองคนต้องเป็นแบบนี้เพราะความผิดของเขา ซึ่งนำไปสู่การพยายามฆ่าตัวตายในที่สุด แต่สุดท้ายแล้ว เมื่อได้รับการให้อภัยและกำลังใจจากคนรอบข้างบุษยามยอมยื่นหยัดขึ้นอีกครั้งและใช้ชีวิตอย่างเข้มแข็งมากขึ้น อยู่ร่วมกับโรคซึมเศร้าให้ดีที่สุด

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

บุษยามเป็นเด็กชายวัยมัธยมที่ค่อนข้างเก็บตัว ไม่มีเพื่อนสนิทที่คบหาในโรงเรียน ถูกมองจากเพื่อนร่วมห้องว่าแปลก ประหลาด แตกต่างจากเพื่อนๆในแง่ที่ไม่ดี และเมื่อมีคลิปที่บุษยามแฉแวงสเกิดบอร์ดกับเพื่อนออกมา สายตาของคนในโรงเรียนทั้งเพื่อนและครูก็ยิ่งมองเขาแปลกแยกเพิ่มขึ้นไปอีก

สำหรับพ่อ บุษยามเป็นลูกชายที่เขาตั้งความหวังไว้ว่าอยากให้ประสบความสำเร็จเหมือนตัวเอง ดังนั้นจึงพยายามทำทุกวิธีที่สามารถทำได้เช่น ส่งไปโรงเรียนดีๆ ให้ทำแบบฝึกหัด ติดตามผลการเรียน แต่เมื่อบุษยามไม่ได้ตั้งใจ พ่อก็จะอารมณ์เสียและโต้เถียงกันอยู่เสมอ โดยที่พ่อมักเป็นผู้พูดและบุษยามเป็นผู้ฟัง บุษยามจึงเหมือนเป็นผู้ที่ต้องรับฟังคำพูดของพ่ออย่างไม่มีข้อโต้แย้ง และไหลไปตามที่ถูกพ่อบังคับเพราะไม่อยากต่อต้านให้พ่อเสียใจ

สำหรับตัวละครอื่นอย่างหมอเบลล์ที่เป็นจิตแพทย์ฝึกหัด หมอเบลล์จะมีความเข้าใจในโรคและตัวของบุษยามมากและพยายามให้กำลังใจเขา ปกป้องบุษยามจากไซมอน ทศพล ด้วยการพยายามอธิบายโรคของบุษยามให้เข้าใจ จนบางครั้งดูเหมือนปกป้องเกินกว่าที่ควร ส่วนไซมอน ไบเฟิร์น และกลุ่มเพื่อนจะมองบุษยามว่าเป็นคนธรรมดา ไม่ได้ปกป้องบุษยามหรือดูแลบุษยามเกินปกติ แต่หลังจากที่บุษยามทำให้ไซมอนบาดเจ็บ บุษยามก็ถูกกันออกจากกลุ่ม แต่สุดท้ายแล้วพวกเขาก็ให้อภัยบุษยามและกลับมายอมรับอีกครั้ง

การสร้างตัวละครเปรียบเทียบ

หากเปรียบบุษยามเป็นสีเทาหม่น ขาว ดำ ตัวละครหลักอีกตัวอย่างไซมอนคือข้าวตรงข้ามที่เต็มไปด้วยสีส้มร้อนแรงอย่างชมพู เขียวอ่อน สีส้มและลวดลายฉวัดเฉวียน ความเป็นตัวของตัวเอง มีเพื่อนฝูงรายล้อม มีความสดใส กล้าบ้าบิ่นของไซมอนทำให้ตัวละครอย่างบุษยามชัดเจนขึ้นในความจิตซีดหม่นหมอง คิดมาก และมีความคิดในแง่ลบตลอดเวลา ไซมอนทำให้บุษยามมีคุณค่าและลึกลับ เข้าใจยาก มีเรื่องราวซ่อนเร้น ด้วยความแตกต่างของทั้งคู่ที่มักมีฉากออกด้วยกันเสมอ

การใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำ ๆ

การใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำ ๆ ที่สร้างตัวละครบูมีสองอย่างด้วยกันคือทางกายและทางคำพูด สำหรับทางกาย ลักษณะการเดินหลังค่อม ตาลอย จ้องนิ่งๆ นานๆ ก่อนพูดจนทำให้รู้สึกอึดอัดคือการนำเสนอตัวตนของบูต่อผู้ชม และอีกอย่างหนึ่งคือการทำร้ายร่างกายตัวเอง ซึ่งมักเกิดขึ้นหลังจากที่เขาได้รับความกดดันจนต้องหาทางระบายออก

บูมีคำพูดซ้ำ ๆ ที่พูดอยู่ประจำคือ “ผมทำไม่ได้” “ผมไม่ดีเหมือนคนอื่น” “ผมเป็นภาระ” ซึ่งนอกจากจะเป็นคำพูดติดปากแล้ว ยังเป็นคำพูดที่แสดงออกถึงอาการของโรคอีกด้วย นอกจากนี้ยังมีคำพูดติดปากว่า “ผมอยากเป็นลูกที่พ่อภูมิใจ ไม่อยากให้พ่อผิดหวัง” ซึ่งเป็นคำพูดที่แสดงให้เห็นถึงความกดดันที่อยู่ภายในจิตใจของเขา

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

จากการสัมภาษณ์กับผู้กำกับ ชื่อบูนั้นได้มาจากความคิดของผู้กำกับที่เล่นคำว่าบูที่มาจาก Boo และ Feeling Blue ซึ่งหมายถึงสิ่งต้องห้ามและอารมณ์หม่นเศร้าตามลำดับ ส่วนชื่อจริงอย่าง บูรณะ ที่แปลว่าซ่อมสร้างนั้น ผู้กำกับตั้งขึ้นเพราะอยากให้ชื่อนี้เป็นความหวังของตัวบู ที่จะมีชีวิตอยู่ซ่อมแซมตัวเองขึ้นมาใหม่ และใช้ชีวิตไปกับโรคซึมเศร้าให้ได้

2. หมอเบลล์



ภาพที่ 23 หมอเบลล์

จิตแพทย์หญิงฝึกหัดอายุน้อย หมอเบลล์เป็นคนจริงจัง ใส่ใจผู้อื่น จริงใจและต้องการจะช่วยเหลือบูให้หายขาดจากโรคซึมเศร้า หมอเบลล์มีน้องชายที่เสียชีวิตเพราะฆ่าตัวตายเนื่องจากโรคซึมเศร้า ในตอนที่ยังเป็นนักเรียนแพทย์ เธอยังงุนงงไม่ได้สังเกตอาการของน้องชายและกว่าจะรู้ก็

สายเกินไปแล้ว ดังนั้น เมื่อมีคนไข้อย่างบุที่เป็นเด็กผู้ชายอายุใกล้เคียงน้องชายในตอนนั้น หมอเบลล์ จึงทุ่มเทและใส่ใจกับบุมากซึ่งส่วนหนึ่งอาจจะเป็นเพราะต้องการชดเชยความผิดที่ละเลยน้องชายแท้ๆ ของตัวเอง โดยในละครยังมีฉากที่หมอเบลล์พูดกับบุและไซมอนว่าบุเป็นเหมือนน้องชายแท้ๆของเธอ

นอกจากความเป็นผู้ใหญ่และรับผิดชอบของหมอเบลล์ที่แสดงออกแล้ว ยังมีแง่มุมของความ เป็นเด็กและอ่อนไหวที่หมอเบลล์เลือกแสดงเฉพาะกับบางคนเช่นแม่หรือเพื่อน เช่นฉากหมอเบลล์ ท้อแท้ใจหลังถูกไล่ออก แม่ของเธอก็ได้ให้กำลังใจและปลอบโยนอย่างนุ่มนวล

ลักษณะภายนอก

หมอเบลล์เป็นจิตแพทย์ฝึกหัด ตัวเล็ก ผอมบาง ตัดผมประบ่าทำทางกระฉับกระเฉง ภายนอกดูเป็นคนสดใสร่าเริง พร้อมจะให้กำลังใจคนอื่น การแต่งตัวของหมอเบลล์เวลาทำหน้าที่ จิตแพทย์ก็จะแต่งตัวเรียบร้อย ใส่เสื้อกาวน์ทับชุดกระโปรงหรือกางเกง ทำทางทะมัดทะแมง แต่ใน เวลาส่วนตัวเธอก็แต่งตัวเหมือนวัยรุ่นทั่วไป เช่นเสื้อแขนกุด กางเกงขาสั้น หรือกางเกงยีนส์

บทพูด/บทสนทนา

น้ำเสียงและวิธีการพูดของหมอเบลล์จะมีความนุ่มนวลอ่อนโยน มีอักขระชัดเจนและน้ำเสียง ที่เต็มไปด้วยความรู้สึกห่วงใยและปลอบโยน การที่เธอเป็นจิตแพทย์ฝึกหัดทำให้มีวิธีการพูดต่อ คู่สนทนาแตกต่างกันไป กับบุนั้น หมอเบลล์มักพูดด้วยน้ำเสียงปลอบโยนและเห็นใจต่ออาการของ โรคซึมเศร้า ยิ่งไปกว่านั้นเธอยังรู้สึกเหมือนว่าบุเป็นน้องชายของตัวเอง ทำให้เธอมักจะพูดปกป้องบุ โดยที่ไม่รู้ตัว หมอเบลล์มีวิธีการพูดที่เหมาะสมตามบทบาทของตัวเอง เช่น หากเธอพูดในฐานะ จิตแพทย์ฝึกหัดหรือพูดกับบุก็จะพูดด้วยเหตุผลและความเป็นผู้ใหญ่ แต่หากพูดกับไซมอนหรือเพื่อน ก็ใช้คำศัพท์แบบวัยรุ่นธรรมดาหรือมีคำติดปากที่ไม่สุภาพ อย่างมึง กู อยู่บ้าง

นอกจากนั้นแล้ว ทักษะคติของหมอเบลล์ที่แสดงออกผ่านคำพูด มักเป็นทักษะคติในแง่บวกหรือ ให้กำลังใจอยู่เสมอด้วยพื้นฐานนิสัยของเธอเอง ซึ่งการพูดอย่างจริงใจของหมอเบลล์นั้น ทำให้บุรับรู้ถึง ความรู้สึกที่ส่งตรงมาและสนิทสนมกับเธอได้อย่างรวดเร็ว และบทพูดของหมอเบลล์ส่วนใหญ่มักจะพูด ถึงเพื่อคนอื่น ไม่ใช่เพื่อตัวเอง

ตัวอย่างบทพูดของหมอเบลล์

“มันไม่มีโรคไหนบนโลกนี้ที่มันรักษาหายได้ในวันนี้ การที่บุตื่นขึ้นมาแล้วรู้สึกตัวอ่อนๆ มันเป็นเรื่องปกติมากเลย แต่ว่าบุมาถูกทางแล้วนะ การเล่นเกมบอร์ดไปด้วยน่าจะช่วยให้บุดีขึ้นแน่ๆ แต่ว่าบุต้องหาหมอควบคู่ไปด้วย”

“นี่ บุติขึ้นเยอะเลยรู้ตัวเปล่า เรื่องไปโอ บูกินยาแล้วก็ออกกำลังกายสม่ำเสมอ ร่างกายบูก็หลังสารเคมีดีขึ้นดีขึ้น บุนอนได้กินข้าวได้ ส่วนเรื่องโซเซียล บูก็มีเพื่อนที่เข้ากับบูได้ อีกข้อหนึ่ง เหลือแต่บูกับพี่ที่ต้องกลับไปคุยกับพ่อให้เข้าใจกันและกันมากขึ้น”

“จะบอกว่า ต่อให้คุณกลัว เราก็เชื่อว่า你能ทำได้”

“คือเรารู้ว่าคุณจะโกรธอะ แต่เราอยากให้คุณช่วยบูหน่อยได้มั้ย คือ...เรารู้มาว่าบุนวางแผนฆ่าตัวตาย คุณฟังนะ ตอนนี้มีคุณคนเดียวที่จะช่วยบูได้”

จากตัวอย่างบทพูด สะท้อนให้เห็นถึงความจริงจังและปรารถนาดีของหมอเบลล์ที่มีต่อคนรอบข้าง ทั้งในฐานะจิตแพทย์ พี่สาวของบู และเพื่อนของไซมอน สำหรับบูเธอมักจะพูดด้วยคำพูดปลอบโยนแกมให้กำลังใจเพราะรู้ว่าบูเป็นโรคซึมเศร้าและต้องการจะหาย ส่วนของไซมอนมักจะเป็นการให้กำลังใจสั้นๆ หรือการพูดเพื่อกระตุ้นความรู้สึกของเขา

การกระทำภายนอก

หมอเบลล์เป็นหญิงสาวที่สดใสร่าเริง คล่องแคล่วว่องไว ท่าทางกระฉับกระเฉง มีความเป็นมิตรสูงและพร้อมที่จะทำความรู้จักกับผู้คน การที่เธอเป็นจิตแพทย์ฝึกหัดทำให้เธอใส่ใจกับคนรอบข้างมากเป็นพิเศษ เมื่อได้มาเจอกับบูที่อายุเท่ากับน้องชายที่เสียไปแล้วด้วยโรคซึมเศร้า ยิ่งทำให้หมอเบลล์ต้องการที่จะรักษาเขาให้หายเพื่อชดเชยความผิดที่ติดค้างในใจ ว่าตัวเองไม่สนใจน้อง จนเขาต้องตายไป

แม้หมอเบลล์จะมีความเป็นผู้ใหญ่ แต่กับคนวัยเดียวกันอย่างไซมอน เธอก็สามารถแสดงความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมา อีกทั้งยังมีความกล้าที่จะเรียนรู้สิ่งใหม่ๆ อย่างการเล่นสเก็ตบอร์ด และเมื่อบูถูกกลุ่มของไซมอนรังเกียจเพราะทำให้ไซมอนบาดเจ็บ หมอเบลล์ก็กล้าที่จะออกหน้าขอให้พวกเขายกโทษให้บู นอกจากนี้แล้วเธอยังมีนิสัยกักไม่ปล่อย หากตั้งใจทำอะไรแล้วก็จะพยายามทำให้อดีที่สุด เช่นการไปหาไซมอนที่บ้านเพื่อพูดให้เขาไปหาบู หรือการต่อรองกับพ่อของบูเพื่อให้บูได้รับการรักษาโรคซึมเศร้า

กับทศพลพ่อของบูนั้น ไม่ว่าจะเขาจะทำให้เธอถูกไล่ออกจากการทำงาน แต่หมอเบลล์ก็ไม่ได้คิดอาฆาตแค้น อีกทั้งพยายามบอกถึงสัญญาณเตือนเรื่องการฆ่าตัวตายของบูเพื่อให้เขาไปช่วยเหลือได้ทัน

การกระทำภายใน

ความปรารถนาที่เด่นชัดของหมอเบลล์นั้น คือการอยากรักษาบูให้หายจากโรคซึมเศร้า โดยหมอเบลล์ความเชื่อมั่นในตัวบูและให้กำลังใจเขาอยู่เสมอว่าบูจะสามารถหายขาดจากโรคนี้ได้ ถึงแม้ว่าบูจะไม่เชื่อมั่นในตัวเอง แต่หมอเบลล์ก็พยายามผลักดันให้เข้ารับการรักษาอย่างต่อเนื่อง เหตุผลที่เธอมุ่งมั่นก็เพราะเธอเองนั้นมีปมในใจเรื่องน้องชายที่ตายจากโรคซึมเศร้า บูจึงเป็นเหมือนตัวแทนที่จะทำให้หมอเบลล์แก้ปมในใจได้

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

สำหรับบูแล้ว สิ่งที่เขารู้สึกกับหมอเบลล์คือความเคารพ เชื่อใจ และต้องการการฟังเพื่อหวังว่าเธอจะสามารถช่วยให้เขาหายจากโรคได้ หมอเบลล์จึงเป็นเหมือนพี่สาวคนสนิทที่คอยแนะนำแนวทาง เอาใจใส่ และเป็นทีปรึกษาในเรื่องที่เขาไม่สามารถพูดกับพ่อได้ แต่ความรู้สึกของทศพลนั้นก็กลับเป็นไปในทางตรงข้าม เขาไม่มีความเชื่อมั่นในความสามารถของหมอเบลล์เลยแม้แต่น้อย อีกทั้งยังคิดว่าเธอเป็นตัวปัญหาที่ทำให้บูกระตือรือร้นต่อเขา ยิ่งเมื่อบูได้รับบาดเจ็บที่ลานยักษ เขาก็ยิ่งเกลียดจนพองให้ทางโรงพยาบาลไล่เธอออก แต่สุดท้ายเมื่อเห็นความจริงใจที่ต้องการจะช่วยลูกชาย ทศพลก็เข้าใจในตัวหมอเบลล์ในที่สุด

สำหรับไซมอน ไบหม่อน และแก๊งค์สเก็ทบอร์ด ไม่ได้ปลื้มหรือชื่นชมกับความเป็นจิตแพทย์ของหมอเบลล์เท่าไรนัก ทุกคนปฏิบัติกับเธอเหมือนเป็นเพื่อนคนหนึ่งที่พักใจและถูกใจกัน อีกทั้งยังมองว่าหมอเบลล์ปกป้องและดูแลบูเกินไป จนทำให้เธอถูกพวกเขาล้ออยู่บ่อย ๆ

การสร้างตัวละครเปรียบเทียบ

ตัวละครเปรียบเทียบที่เป็นเหมือนขั้วตรงข้ามของหมอเบลล์คือทศพล พ่อของบู แม้ว่าเธอจะเป็นหมอ แต่ก็มีความยึดหยุ่น มีวิธีการพูดที่เข้าอกเข้าใจคนฟัง และมีลักษณะที่น่าไว้วางใจ สามารถเล่าความลับที่ซุกซ่อนอยู่ในใจออกมาได้ เมื่ออยู่ใกล้แล้วจะรู้สึกผ่อนคลายสบายใจ ซึ่งการมีตัวละครอย่างทศพลที่มีลักษณะนิสัยช่างบงการ ช่างสั่งสอน และเจ้าระเบียบ ก็ยิ่งทำให้เห็นความต่างของลักษณะนิสัยของทั้งคู่ และความเป็นกันเองผ่อนคลายของหมอเบลล์ก็โดดเด่นขึ้นมา

การใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำ ๆ

หมอเบลล์มีคำพูดติดปากที่ใช้บอกกับบูอยู่เสมอว่า “พี่เชื่อว่าบูจะต้องหายดี” ซึ่งคำพูดนี้นอกจากพูดในฐานะจิตแพทย์ฝึกหัดแล้ว ยังแสดงให้เห็นถึงความเอาใจใส่ อ่อนโยน และปรารถนาดีต่อเขาอีกด้วย

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับ ชื่อของหมอบेलล์นั้นไม่ได้มีความหมายอะไรต่อเรื่องเป็นพิเศษ แต่แค่อยากให้ เป็นชื่อที่ฟังดูสดใสเท่านั้น

3 ทศพล



ภาพที่ 24 ทศพล

พ่อของบุญเป็นพ่อม่ายที่เลี้ยงลูกมาคนเดียว เป็นผู้ชายที่ประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน มีฐานะค่อนข้างดี เจ้าระเบียบ ชอบบงการ พูดและแสดงความรักไม่ค่อยเก่งแต่ก็รักลูกชายมาก ทศพลคาดหวังให้บุญประสบความสำเร็จในชีวิต พยายามให้เวลากับบุญแต่หลายครั้งก็บีบบังคับให้บุญทำและเป็นในสิ่งที่เขาอยากให้ทำโดยไม่รู้ตัว

แม้ภายนอกจะดูเข้มแข็งและเกรี้ยวกราด แต่ภายในของพ่อกลับเป็นห่วงบุญเสมอ พ่อพยายามขอคำแนะนำจากหมอเพื่อรักษาโรคซึมเศร้าของบุญ คอยติดตามอาการถามไถ่อยู่เสมอ พยายามหาทางออกให้ลูก แต่พ่อก็ยังมีความคิดในแบบผู้ใหญ่คือไม่ยอมรับกลุ่มคนที่แตกต่างจากตัวเองอย่างพวกเด็กสเก็ทบอร์ด โดยเขาคิดว่ากลุ่มไซมอนจะพาลูกเถร เสียคน หรือมั่วสุมต่าง ๆ

ลักษณะภายนอก

ทศพลมีลักษณะการแต่งตัวตามแบบคนทำงานทั่วไปคือ ใส่เสื้อเชิ้ต ผูกเนคไทและกางเกงสแลค เขาแต่งตัวเรียบร้อยอยู่เสมอ กระทั่งเวลาอยู่บ้านก็ใส่เสื้อโปโลมีปก ทศพลตัดผมสั้นอย่างเรียบร้อย มักมีท่าทางแข็ง ๆ เข้มงวดแสดงออกถึงความต้องการตัวเองอย่างชัดเจน ท่าทางสุภาพเรียบร้อย เชื้อมั่นและภาคภูมิใจในใจตัวเอง

บทพูด/บทสนทนา

ทศพลมีน้ำเสียงที่ค่อนข้างห้วน ท้าว และเจ้าระเบียบอยู่ในตัว เขามักใช้คำพูดกดดันลูกชาย อยู่เสมอทั้งที่รู้ตัวและไม่รู้ตัว เนื้อหาในคำพูดของทศพลส่วนใหญ่จะเป็นการสั่งสอนนูทั้งเรื่องการเรียน การคบเพื่อน การเข้าสังคม และการปฏิบัติตัวเพื่อให้ถูกต้องและถูกใจเขา อีกทั้งยังมีความเจ้ากี้เจ้าการและบงการอยู่ในตัว แม้ว่าทศพลจะเจ้าระเบียบ แต่ก็แสดงความรักออกทางสายตาอยู่เสมอ แต่เพราะไม่ค่อยได้พูดออกมาทำให้บูไม่ค่อยรับรู้ความรู้สึกของพ่อ แต่พอรู้ว่าบูป่วยเป็นโรคซึมเศร้า เขาก็พยายามปรับปรุงตัวและใช้วิธีการพูดที่นุ่มนวลอ่อนโยนลงบ้าง อีกทั้งพยายามช่วยในการรักษา และเข้าอกเข้าใจลูกมากขึ้น

ตัวอย่างบทพูดทศพล

“ซัอย่างๆแบบนี้ไม่น่าผิดนะบู เออ ฟิสิกส์มันออกวันนี่ใช้มั้ยคะแนน ตอนเย็นเอาคะแนน มาให้พ่อดูหน่อยนะ”

“บอกพ่อว่าเอาเข้าไปซ่อนไว้ไหน บู พ่อขอร้อง อยู่กับพ่อตอนะบู.....อย่าทำอย่างนี้เลยบู”

“บูไม่ต้องบอกพูดแล้วก็ได้เนะ ที่ผ่านมานูก็บอกพ่อมาตลอด แต่พ่อไม่ได้ยินเอง ถ้าพ่อทำให้บู คิดว่าบูไม่เคยดีพอ พ่อขอโทษจริงๆ”

กับคนที่มีความตำแหน่งสูงกว่า หรือคนที่ให้ความช่วยเหลือ เช่น หมอที่รักษาบู คุณครูประจำชั้น ทศพลมักพูดด้วยน้ำเสียงอ่อนตืดจะเกรงใจ สุภาพเรียบร้อย แต่กับคนที่สถานะทางสังคมต่ำกว่า เขามักใช้น้ำเสียงเข้ม กดดันด้วยอำนาจของตน ไม่แยแสต่อความรู้สึกหรือคำขอร้องที่ได้รับ อย่างเช่น ตอนที่ตำหนิหมอเบลล์หรือพูดแกมดูถูกไซมอน แต่เมื่อในภาวะฉุกเฉินที่เป็นความเป็นความตายของ ลูกชาย ทศพลก็ไม่ลังเลที่จะขอร้องอย่างจริงจังถึงขั้นยอมคุกเข่าให้ไซมอน

ตัวอย่างบทพูดทศพล

“ผมรู้ว่าลูกผมมีอะไรบางอย่างผูกพันกับคุณอยู่ ผมมาขอร้องให้คุณไปคุยกับลูกผมหน่อย เถอะครับ ผมไม่รู้จะทำยังไงแล้ว คุณอยากได้อะไรผมยอมคุณทุกอย่าง”

“ขอร้องเถอะ ช่วยลูกผมด้วยเถอะครับ”

จากตัวอย่างบทพูดจะเห็นได้ชัดว่าทศพลมีความเป็นพ่อที่ยอมทำทุกอย่างเพื่อลูก ยอมเสียศักดิ์ศรีขอร้องคนที่เคยดูถูกเพื่อหวังจะทำให้ลูกดีขึ้น

การกระทำภายนอก

ทศพลเป็นชายวัยกลางคนที่ยังทำงานอยู่ในตำแหน่งสูง เขามีเวลาให้กับการทำงานมากกว่าลูกชายคนเดียว จึงทำให้บางครั้งความสัมพันธ์ของพ่อลูกมีช่องว่างระหว่างกัน ภาพลักษณ์ของทศพลเป็นผู้ชายวัยทำงานที่ไม่ค่อยมีลักษณะขี้เล่นหรือเป็นมิตรเท่าไร เขาใช้ชีวิตแบบเถรตรง ตรงไปตรงมา เลี้ยงลูกด้วยความตั้งใจ จนลืมไปว่าบางครั้งก็เป็นการกดดันด้วยเหมือนกัน ทศพลมีความคิดเป็นของตัวเองและคิดว่าเป็นความคิดที่ถูกต้องและดีสำหรับลูก เขาพยายามตั้งเป้าหมายให้ลูกชายประสบความสำเร็จในชีวิต แต่เมื่อบุเป็นโรคซึมเศร้า ทศพลก็พยายามสรรหาวิธีมาเพื่อรักษาให้หาย แต่วิธีที่เขาหาหามา นั้นไม่ได้รับการปรึกษากับลูก เป็นวิธีที่เขาว่าดีและอยากให้ลูกทำตามเช่น การเล่นแบดมินตัน การห้ามเล่นสเก็ตและสั่งไม่ให้ลูกไปยุ่งเกี่ยวกับพวกสเก็ตบอร์ด ซึ่งนำไปสู่การที่บุ รู้สึกอึดอัดกับพ่อและโกหกเพื่อที่จะได้ไปขอนแก่น และถูกจับได้ในที่สุด

หลังจากที่บุได้รับบาดเจ็บจากลานยกย้ ทศพลก็ยังเข้มงวดขึ้นและสั่งให้ตัดขาดกับทุกคนที่อยู่ด้วยรวมถึงหมอเบลล์ แต่สุดท้ายแล้วเมื่อบุมีความคิดที่จะฆ่าตัวตาย ทศพลก็ลดทิวเพื่อให้ช่วยเหลือลูก ให้กลับมาใช้ชีวิตต่อไปได้ ยอมกระทั่งไปคุกเข่าขอร้องให้ชมอนไปคุยกับบุเพราะหวังว่าบุจะไม่มีความคิดฆ่าตัวตายอีก

การกระทำภายใน

สำหรับทศพลนั้นจุดประสงค์หรือความมุ่งหวังหนึ่งเดียวที่เขาต้องการคือ การให้บุซึ่งเป็นลูกชายประสบความสำเร็จในชีวิตในทุกๆด้าน ซึ่งเป็นความมุ่งหวังที่ไม่ต่างอะไรกับความหวังของพ่อแม่ทั่วไป การที่เป็นพ่อเลี้ยงเดี่ยวทำให้ทศพลไม่มีที่ปรึกษาและขอความคิดเห็นในการเลี้ยงลูก เขาจึงเชื่อมั่นว่าทางที่เขาพยายามบุให้ลูกนั้น เป็นทางที่ดีที่สุดเท่าที่พ่อคนนึงจะทำได้

แต่เมื่อรู้ชัดเจนว่าลูกมีปัญหา และปัญหาส่วนหนึ่งเกิดจากเขา ทศพลก็พร้อมจะปรับปรุงตัวเอง แสดงออกทางคำพูดและท่าทางที่อ่อนโยนขึ้น เพื่อหวังจะช่วยลูกให้อยู่กับโรคซึมเศร้าบนโลกได้ต่อไป

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

ทศพลในความคิดของบุ นั้น เป็นทั้งคนที่เขาเคารพ หวาดกลัว มองเป็นเป้าหมาย แต่ก็ไม่ได้อยากเป็นอย่างพ่อ เวลาที่อยู่ด้วยกันสองคน บุจะแสดงออกถึงความเกรงใจและกลัวว่าจะทำให้ผิดหวัง บุพยายามทำทุกอย่างให้พ่อพอใจเช่น การนั่งเรียนบททวนการบ้านหรือข้อสอบที่ได้รับผลกลับมา

ความสัมพันธ์ของทั้งสองคนคือพ่อลูกที่อยู่ด้วยกันอย่างใกล้ชิด แต่ไม่ค่อยสนิทกัน ทำให้บูมีเรื่องปกปิด ทศพลทั้งเรื่องการคบหาเพื่อนหรืออาการป่วยของตัวเอง

สำหรับหมอเบลล์แล้วนั้น เธอมีท่าทีที่เกรงใจและประนีประนอมกับทศพล เพราะเธออยู่ในฐานะหมอที่ช่วยดูแลรักษาบู แต่การพบกับทศพลทุกครั้งมักมีเรื่องเกิดขึ้นเช่น บูเกิดอุบัติเหตุ ทศพลต่อว่าเธออย่างไม่เป็นธรรมด้วยแรงโมโห

สำหรับตัวละครในกลุ่มเพื่อนสเก็ทอย่างโซมอน โบเฟอร์นแล้ว ส่วนใหญ่มักมองทศพลเป็นผู้ใหญ่ที่เง่า ซ่างบังคับ เพราะพวกเขาเห็นการกระทำของทศพลที่พยายามบังคับบูให้เลิกเล่นสเก็ทมาโดยตลอด ซึ่งทศพลเองก็รู้ว่าพวกกลุ่มสเก็ทรู้สึกอย่างไรกับเขา แต่ก็ไม่ได้ใส่ใจเพราะถือว่าเป็นคนละสังคมกัน

การสร้างตัวละครเปรียบเทียบ

ตัวละครเปรียบเทียบที่ทำให้ทศพลดูมีลักษณะที่ชัดเจนและโดดเด่นออกมาคือ หมอเบลล์ แม้จะมีความปรารถนาเดียวกันคือต้องการให้บูหายจากโรคซึมเศร้า แต่วิธีการของทั้งคู่แตกต่างกันอย่างสิ้นเชิง สำหรับหมอเบลล์นั้นเธอเลือกใช้วิธีที่นุ่มนวล ค่อยเป็นค่อยไป และใส่ใจในความรู้สึกของบู แต่ทศพลนั้นใช้วิธีการเสนอแนะแกล้งสอนและกดดันให้บูปฏิบัติตัวตาม เช่นเมื่อหมอใหญ่แนะนำให้เล่นกีฬา ทศพลก็พาไปคอร์ทแบดมินตัน โดยไม่ได้ใส่ใจความรู้สึกว่าบูต้องการจะเล่นหรือไม่ แต่ในขณะที่เดียวกัน หมอเบลล์กลับใช้กีฬาที่บูให้ความสนใจมาช่วยในการรักษา

นอกจากลักษณะความคิดที่ต่างกันแล้ว รูปลักษณ์ภายนอกของทั้งคู่ก็เป็นคู่เปรียบเทียบที่ทำให้เห็นถึงความแตกต่างจนโดดเด่นออกมาได้ชัดเจน กล่าวคือ ทศพลมีความเป็นผู้ใหญ่ ท่าทางเคร่งขรึม ซึ่งเมื่อเทียบกับหมอเบลล์ที่เป็นวัยรุ่น นุ่มนวลแจ่มใสอ้อหยาศยดี ก็ทำให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเข้มงวดของทศพลที่แสดงออกมาอย่างชัดเจน

การใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำ ๆ

ทศพลมีหนึ่งพฤติกรรมที่ทำซ้ำ ๆ อยู่เสมอคือ การเปิดดนตรีคลาสสิกเวลาที่ทำกิจกรรมต่างๆ อยู่ในบ้าน เช่น กินข้าว นั่งคุยบูให้ทำข้อสอบ หรือสอนข้อสอบที่ผิดพลาดให้บู แม้ว่าดนตรีคลาสสิกจะเป็นดนตรีที่ฟังเพื่อผ่อนคลาย แต่เมื่อเป็นการกระทำซ้ำๆ ของทศพลที่จะทำเฉพาะเวลาที่อยู่ร่วมกับบู กลับทำให้เห็นถึงบรรยากาศกดดัน แล้วความเหินห่างของทั้งคู่มากขึ้น

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

สำหรับตัวละครตัวนี้ ผู้กำกับและผู้เขียนบทไม่ได้มีจุดมุ่งหมายพิเศษใดในการเลือกชื่อ

4 ไชมอน



ภาพที่ 25 ไชมอน

ไชมอนเป็นเหมือนตัวแทนของความหลุดกรอบ ไม่มีกฎเกณฑ์ บ้าระห่ำ และทำทุกอย่างตามใจตัวเอง เขามีแพชชั่นการแต่งตัวที่แตกต่างและเป็นจุดเด่น ไชมอนเป็นคนร่าเริง อธิษาศัยดีกับพวกพ้อง มีตัวเองเป็นจุดศูนย์กลาง ไชมอนจะมองทุกอย่างแบบพุ่งตรงไปข้างหน้าทำให้บางครั้งเขาไม่เข้าใจในตัวบุที่ไม่กล้าจะทำอะไรเลย ไชมอนเป็นคนพูดตรงไปตรงมาจนบางครั้งดูเหมือนไร้น้ำใจ แต่เมื่อหมอบเบลล์อธิบายเรื่องโรคซึมเศร้าให้เข้าใจเขาก็พยายามอ่อนลงให้ดู

แต่ถึงจะมีภาพลักษณ์แข็งกร้าวไม่สนใจใคร แต่ไชมอนก็มีความน่ารักตามแบบฉบับของเขา เวลาที่อยู่กับน้องสาวอย่างไบเฟิร์นหรืออยู่กับครอบครัวที่ขอนแก่น เขาสุภาพอ่อนหวานน่ารักกับพ่อแม่ และอีกคนหนึ่งที่ไชมอนจะแสดงความรู้สึกชัดเจนตรงไปตรงมาก็คือหมอบเบลล์ เขาสามารถให้หมอบเบลล์รู้สึกถึงความเจ็บปวดอ่อนแอได้โดยไม่ต้องปิดซ่อน

ลักษณะภายนอก

ไชมอนมีการแต่งตัวที่เป็นเอกลักษณ์ด้วยลวดลายฉวัดเฉวียนและมีสีฉูดฉาด ซึ่งเป็นสไตล์เฉพาะของผู้ที่นิยมการเล่นกีฬาในแบบสตรีทเอ็กซ์ตรีม มีลักษณะภายนอกที่ดูขบถและแตกต่างด้วยการเจาะคิ้ว ทำสีผมสีเขียวนีออน ทำให้เขาเป็นจุดเด่นในสังคมเก๋ต และดูแปลกแยกกับสังคมคนทำงาน ไชมอนมีความมั่นใจในตัวเองสูง ชอบความท้าทาย การวางท่าทางไม่ว่าจะนั่ง ยืน เดิน ก็เต็มไปด้วยความมั่นใจ

บทพูด/บทสนทนา

ไซมอนมีลักษณะการพูดที่เหมือนวัยรุ่นทั่วไปคือ ใช้คำสั้นๆ ไม่เป็นทางการ ใช้ภาษาตามระดับความสนิทสนมเช่นมึงกูกับเพื่อนๆรวมถึงบุ และผมคุณกับหมอเบลล์และทศพล น้ำเสียงของเขา มีความกวนอารมณ์ปะปนอยู่บ้างซึ่งทำให้ตัวละครที่เป็นผู้ฟังเกิดความรู้สึกแตกต่างกันไป วิธีการพูดของไซมอนมักมีสำเนียงของการหยอกล้อปะปนอยู่เสมอโดยเฉพาะเวลาพูดกับหมอเบลล์หรือบู กระทั่งกับทศพลเองไซมอนก็ไม่ได้มีความเกรงใจมากนัก

เนื้อหาในคำพูดของไซมอนมักประกอบไปด้วยเรื่องของสเก็ทบอร์ดเป็นส่วนใหญ่ มีทั้งความฝันและความหวังที่จะพิชิตลานยักษ์ให้ได้ ภายใต้คำพูดที่ดูมั่นใจและไม่คิดอะไรมากนั้น มีความมุ่งมั่นพยายามและความกดดันซ่อนอยู่ ไซมอนมักจะพูดอยู่เสมอว่าเขาอยากจะทำสเก็ทบอร์ดให้สำเร็จได้แบบพีเลิศซึ่งเป็นไอดอล อีกทั้งยังมีความทะเยอทะยานในเรื่องของสเก็ทบอร์ด ไซมอนมีลักษณะคำพูดและบุคลิกตามแบบฉบับของหัวหน้ากลุ่ม ซึ่งทำให้ลูกน้องอย่างดอนหรือคนอื่นๆมีความเคารพแต่ในขณะเดียวกันก็สามารถพูดจาสนิทสนมกันได้โดยไม่มีกำแพงขวางกั้น

ตัวอย่างบทพูดของไซมอน

“ตอนนั้นกูก็อายุพอๆกับมึงนี่แหละ กูไปดูพีเลิศเขาโดดทุกครั้งเลยนะเว้ย แล้วตอนที่แกทำได้ กูแม่งโคตรตื่นตันเลยทุกอย่างที่กูไม่ได้เป็นคนโดดเองด้วยซ้ำ แต่กว่าเขาจะโดดได้แบบนี้เนี่ย เขาแม่งเจ็บตัวหลายรอบมาก แต่เขาเนี่ยแหละเป็นคนสอนให้กูรู้ว่ามันไม่มีอะไรยากเกินไปกว่าความตั้งใจเว้ย ถ้าเกิดใจมึงสู้พอ มึงต้องทำได้”

นอกจากนี้แล้ว ไซมอนยังมีความคิดที่คมคาย ซุกซ่อนอยู่ภายใต้ภาพลักษณ์ของเด็กสเก็ทบอร์ดที่ดูเป็นขบถ โดยเฉพาะเวลาที่พูดกับหมอเบลล์ คำพูดของเขาบอกอย่างชัดเจนว่าเป็นคนมองโลกในแง่ความเป็นจริงและอยู่เพื่อตัวเอง เช่น ในฉากที่ไซมอนขาคัทหมอเบลล์พยายามขอความเห็นใจให้กับบู แต่ไซมอนกลับพูดถึงผลกระทบของความประมาทซึ่งทำให้ตัวเขาขาคัท อีกทั้งยังชี้ให้เห็นว่าหมอเบลล์ดูแลบูและปกป้องมากเกินไปจนทำให้บูยิ่งประมาท หรือกับบูเอง แม้ไซมอนจะรู้ว่าบูป่วย แต่ก็ไม่ได้ปกป้องดูแลเป็นพิเศษ มองเป็นเรื่องปกติธรรมดา ไซมอนไม่ได้มีความรู้เรื่องโรคซึมเศร้ามากนัก ทำให้บางครั้งใช้คำพูดค่อนข้างรุนแรงเพื่อกระตุ้นบู แต่จุดประสงค์ของเขาก็ทำเพื่อให้บูเชื่อมั่นในตัวเองมากขึ้น

“มึงหยุดเลยนะ มึงอย่าพูดว่ามึงทำไม่ได้ มึงยังไม่ได้ลองทำเลยด้วยซ้ำ ถ้ามึงคิดว่าทำไม่ได้ มึงไม่มีวันทำได้หรอกเว้ย กูรู้แล้ว มึงมีความคิดแบบนี้ไงไอ้บู มึงถึงได้เป็นโรคเหี้ยเนี่ย มึงฟังกูให้ดีนะ ถ้ามึงไม่สู้ มึงเตรียมสุญพันธ์ไปได้เลย”

“คุณนะตามใจมันมากเกินไปรู้ปะ ผมรู้แล้วว่ามันเป็นโรคี้ง่าแบบนี้ เพราะมันชอบทำตัวอ่อนแอเว้ย”

“ถ้ามันไม่เชื่อในตัวเอง มันก็เชื่อในตัวกู ที่เชื่อในตัวมันแล้วกัน”

จากบทพูดของไซมอนที่ยกมาทำให้เห็นถึงความอ่อนโยนในท่าทีเยินยาและแข็งกระด้างของไซมอน แม้ว่าเขาจะไม่เข้าใจบู ไม่เข้าใจโรคซึมเศร้ามันัก แต่เมื่อได้ฟังเหตุผลจากหมอเบลล์หรือเห็นท่าทีของบูที่คู่อ่อนแอ ขาดความมั่นใจ ไซมอนก็พร้อมจะรับฟังและอ่อนโยนกับบูมากขึ้น

การกระทำภายนอก

ไซมอนเป็นผู้ชายวัยรุ่นตอนปลายที่เกือบจะเป็นผู้ใหญ่ เขามักตกแต่งร่างกาย เครื่องประดับ เสื้อผ้า สีมผม อย่างโดดเด่นและมีเอกลักษณ์ เขามีความมั่นใจและเป็นตัวของตัวเองที่ทำให้คนในกลุ่มสเกิร์ตให้การยอมรับ เขาเป็นผู้มีอิทธิพลและรุ่นพี่ที่คนในกลุ่มสเกิร์ตให้ความเคารพนับถือ การกระทำภายนอกที่แสดงออกมาของไซมอนสื่อให้เห็นตัวตนที่แตกต่างจากบุคคลอื่นทางการใช้ชีวิต ความคิด การกระทำ คำพูด แต่อย่างไรก็ตามเขายังมีบทบาทของพี่ชายที่สนิทสนมกับน้องสาวอย่างไบเฟิร์นออกมาด้วย

ไซมอนมีความใฝ่ฝัน กล้าได้กล้าเสีย และใช้ชีวิตอย่างเต็มที่ตามความต้องการของตัวเอง ซึ่งแม้ว่าจะเปิดร้านอุปกรณ์สเกิร์ตบอร์ด แต่เขามักให้น้องสาวเป็นคนดูแล ส่วนตัวเองก็มุ่งไปในทิศทางของนักกีฬาสเกิร์ตบอร์ดและการทำคลิป์วิดีโอโปรโมทต่าง ๆ เพื่อโปรโมททั้งตัวเองและร้านสเกิร์ตบอร์ดด้วย

สำหรับบูที่เป็นโรคซึมเศร้า ไซมอนไม่ได้ให้ความสำคัญหรือแสดงอาการเห็นใจต่อการเป็นโรค เขามักมองว่าเป็นเรื่องของคนอื่น ไม่ได้คิดหาทางช่วยรักษา แต่ก็ไม่ได้แสดงอาการรังเกียจ หรือทำที่สงสารเป็นพิเศษ เขามองบูในฐานะคนธรรมดา ซึ่งหากเมื่อเกิดความผิดพลาดที่เป็นความผิดของบู ไซมอนก็พร้อมที่จะต่อว่าหรือพูดตรง ๆ อย่างชัดเจน โดยไม่ได้แคร์ว่าบูจะทนคำพูดนั้นได้หรือไม่

การกระทำภายใน

ไซมอนมีความต้องการที่ชัดเจนอยู่อย่างหนึ่งที่เขาแสดงออกทางคำพูดและการกระทำอยู่ตลอดเวลา คือ การพิชิตลานยักษ์ให้สำเร็จ ตามรอยไอดอลของเขาอย่างพีเลีย ไซมอนจะกลับไปพักผ่อนแก่นในทุก ๆ ปีเพื่อถ่ายทำวิดีโอการกระโดดลานยักษ์ เขาฝึกซ้อมทุกวันและมีจุดมุ่งหมายที่จะพิชิตให้ได้ จนเมื่อเขาไปกระโดดลานยักษ์และบูยืนอยู่ทำให้เกิดอุบัติเหตุจนขาหัก แม้จะรู้ว่าเป็นไปได้

ยากแต่เขาก็ยังรักษาร่างกายเพื่อที่จะกลับมาเล่นสเก็ตได้อีกครั้ง และจะทำความฝันของตัวเองให้สำเร็จ

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

สำหรับคนในกลุ่มสเก็ตบอร์ดและบูแล้ว ไชมอนเปรียบได้กับไอคอลลของพวกเขาเหล่านั้น เป็นศูนย์รวมจิตใจและคนที่น่าเคารพนับถือ เพราะความทุ่มเทและตัวตนของไชมอน ดังจะเห็นได้จากเวลารวมกลุ่มกัน ไชมอนมักเป็นจุดศูนย์กลางและคนที่กล่าวเปิดงานที่ลานสเก็ต เท่ากับว่าเขาได้รับการยอมรับจากคนรอบข้างอย่างสมบูรณ์

ในสายตาของทศพลแล้วไชมอนไม่ต่างอะไรกับคนที่ผิดแผกแตกต่างจากสังคมชีวิตปกติ เขาใช้ชีวิตแบบไม่มีหลักฐานมั่นคงที่จะประคองชีวิตได้ดีและมีหน้าที่การงานที่นับหน้าถือตา บางครั้งเวลาที่ทศพลอยู่กับไชมอนจึงรู้สึกได้ถึงอาการเหี้ยม รังเกียจ ไม่ชอบ และไม่ยอมให้ยุ่งเกี่ยวกับ โดยเฉพาะในช่วงแรกๆที่ทศพลรู้ว่าลูกชายไปยุ่งเกี่ยวกับไชมอนเขาถึงกับบอกรักห้ามไม่ให้ไปเล่นสเก็ตไม่ให้สูงลิ่วและให้ทำอย่างอื่นแทนครั้งที่บูไม่ได้ต้องการเลย

ในสายตาหมอเบลล์นั้นไชมอนเป็นเหมือนคนปกติทั่วไป ไม่ได้เป็นไอคอลลหรือไม่ได้เป็นบุคคลที่น่ารังเกียจ แต่เป็นมนุษย์คนหนึ่งที่มีรักโลกโกรธหลง ดังนั้นจึงเห็นได้ว่าความสัมพันธ์ระหว่างไชมอนกับหมอเบลล์จะเป็นไปในแบบฉบับของความเป็นเพื่อนที่กำลังพัฒนาความสัมพันธ์กันเรื่อยๆ จะใช้คำพูดในแบบปกติค่อนข้างสุภาพบ้างแต่ก็ไม่ได้ห่างเหินหรือเรียบริ้อยกว่าปกติ

การสร้างตัวละครเปรียบเทียบ

ตัวละครที่นำมาเปรียบเทียบกับไชมอนได้อย่างชัดเจนคือทศพล หากทศพลคือคนที่ใช้ชีวิตอยู่ในกรอบและดำเนินชีวิตตามระเบียบแบบแผน ไชมอนคือทิศทางตรงข้ามของเขา ไชมอนไม่เคยใช้ชีวิตตามแบบของใครหรือให้ใครมีกรอบมากำหนด เขาเป็นตัวของตัวเอง กล้าที่จะทำสิ่งที่แหกกฎเกณฑ์ บ้าบิ่น ทำตามความต้องการของตัวเอง โดยไม่สนว่าคนอื่นจะรู้สึกต่อตัวเองอย่างไร ไชมอนเป็นตัวละครที่มีสีสันจัดจ้านและเด่นชัด และเป็นจุดเด่นในแทบทุกครั้งที่ปรากฏตัวขึ้น และยังเมื่อเป็นฉากที่อยู่ร่วมกับทศพล ทั้งสองจึงเป็นภาพสะท้อน ที่ทำให้บุคลิกของทั้งสองฝ่ายชัดเจนและโดดเด่นมากขึ้น

การใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำ ๆ

คำพูดหนึ่งที่เป็นเอกลักษณ์ของไชมอนคือ “กูจะพิชิตลานยักษ์ให้ได้” ซึ่งเป็นคำที่เขาพูดซ้ำ ๆ อยู่บ่อยครั้งในเรื่อง คำพูดนี้สะท้อนถึงจุดมุ่งหมายและความต้องการของตัวละครไชมอนซึ่งปกติแล้วจะเป็นคนที่ดูสบาย ๆ ไม่คิดอะไรมาก และใช้ชีวิตไปตามทางของตัวเอง เป้าหมายที่จะพิชิตลานยักษ์ของไชมอนเป็นหนึ่งในจุดสำคัญของเรื่อง ลานยักษ์คือความมุ่งมั่นอันชัดเจนของไชมอนที่จะกับทำลาย

กำแพงความสามารถของตัวเอง ซึ่งความคิดนี้ได้ถ่ายทอดไปยังบูที่เพิ่งเริ่มหัดเล่นสเก็ตบอร์ดด้วยเช่นกัน

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

ไซมอนเป็นชื่อในวงการสเก็ตบอร์ด หรือก็คือนามแฝงที่ใช้เพื่อให้คนทั่วไปรู้จักในชื่อนี้ โดยชื่อเล่นจริงๆของไซมอนคือไบหม่อน จากการสัมภาษณ์ผู้เขียนพบว่าไซมอนเป็นชื่อที่ถูกหยิบมาใช้เพราะดูมีความอินเตอร์ และเป็นภาษาอังกฤษที่ออกเสียงใกล้เคียงกับคำว่าไบหม่อน ส่วนชื่อเล่นไบหม่อนนั้นก็ตั้งให้สอดคล้องกับไบเฟิร์นผู้เป็นน้องสาว



ไบเฟิร์นเป็นเด็กสาวหน้าตาสวย มีเสน่ห์ เก่งกล้าไม่กลัวใคร ไบเฟิร์นเป็นคนอึดอัดดี มีน้ำใจ และมีความรับผิดชอบ แต่ในขณะเดียวกันก็มีความเป็นตัวของตัวเองและมีความคิดเป็นของตัวเองสูง เธอคอยดูแลร้าน Smooth ของพี่ชายที่ไม่ค่อยถนัดเรื่องธุรกิจ ไบเฟิร์นได้พบกับบูและถูกใจกันและกันหลายครั้งที่บูต้องการกำลังใจและคำปลอบโยนไบเฟิร์นก็พร้อมมอบให้เสมอ

อย่างไรก็ตามแม้จะรู้ว่าบูชอบแต่ไบเฟิร์นก็ไม่ได้ตอบรับเป็นแฟนเพราะเชื่อในความคิดของตัวเองและยืนยันหนักแน่นตลอดว่าระหว่างเธอกับเขาเป็นได้แค่เพื่อนคนสำคัญ ไบเฟิร์นมีลักษณะภายนอกที่แข็งแกร่งและมั่นใจตัวเองแต่ก็ยังเป็นห่วงคนอื่นเสมอโดยเฉพาะไซมอนและบู

ลักษณะภายนอก

ไบเฟิร์นเป็นเด็กผู้หญิงวัยรุ่นที่แต่งตัวและแต่งหน้าจัด ไว้ผมยาวทำสีผมออกแดงไวน์ แต่งตัวสไตล์สตรีท มีสไตล์ของตัวเองอย่างชัดเจน มักใช้ลิปสติกสีเข้มอย่างแดงเข้ม น้ำตาลเข้ม ในการแต่งหน้าเสมอ มีบุคลิกที่มั่นใจในตัวเอง ไม่ตามใคร แต่บางครั้งก็ดูเฉยเมยและเย็นชา

บทพูด/บทสนทนา

ไบเฟิร์นใช้คำพูดและมีวิธีการพูดที่เหมือนเด็กวัยรุ่นทั่วไป มีการใช้คำหยาบคายอยู่บ้างแต่ไม่มากนัก เธอมีน้ำเสียงที่ค่อนข้างห้วนสั้น แต่ไม่ดุนัก ไบเฟิร์นใช้น้ำเสียงและคำพูดที่แตกต่างกันไปในแต่ละบุคคลหรือสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น เวลาอยู่กับไซมอนเธอมักวางท่าเป็นน้องสาวที่คอยควบคุมพี่ชาย ดิดจะวางอำนาจใส่พี่นิด ๆ แต่กับบูก็คุยกันอย่างปกติอย่างตรงไปตรงมา เมื่อรู้ว่าบูเป็นโรคซึมเศร้าก็มักจะใช้คำพูดที่ค่อนข้างอ่อนโยนขึ้นมาบ้างเพื่อไม่ใช่กระทบกระเทือนจิตใจ

ตัวอย่างบทพูดของไบเฟิร์น

“เรายังชอบบูเลย แล้วทำไมบูถึงไม่ชอบตัวเองอะ”

“ตอนบูเล่นสเก็ตก็เท่แบบนี้แหละ บูเป็นบูแบบนี้ก็เท่ได้อยู่แล้วนี่”

“ไม่เอาอะ เราไม่เชื่อเรื่องการเป็นแฟนกัน ก็เป็นแฟนกันแล้วต้องผูกมัดกันให้วุ่นวาย แล้วต้องมานั่งหึงหวงกันอีก ไร้สาระ เราเป็นแบบนี้ก็ดีที่สุดแล้วไม่ใช่เหรอ”

คำพูดและบทสนทนาของไบเฟิร์น มีความเป็นตัวของตัวเองอยู่มาก เธอไม่ลังเลที่จะพูดความรู้สึกที่แท้จริงของตัวเองรวมถึงเป็นคนที่มีชื่อเสียงต่อความรู้สึกและการกระทำด้วย เช่น ในตอนที่บูขอร้องให้ไบเฟิร์นเป็นแฟน แม้ว่าบูจะร้องไห้และขอร้องสักเท่าไร แต่ไบเฟิร์นก็ยึดมั่นในความคิดของตัวเองที่ไม่อยากจะเป็นแฟนแต่อยากเป็นเพื่อนคนสำคัญเพราะไม่อยากที่จะเสียความรู้สึกใดๆไป

นอกจากนี้แล้ว ไบเฟิร์นยังคอยพูดด้วยคำพูดสั้นๆที่ทำให้บูรู้สึกดีมากขึ้น ให้กำลังใจ และ ทำให้บูรู้สึกถึงการยอมรับอีกด้วย

การกระทำภายนอก

เนื่องจากไบเฟิร์นเป็นน้องของไซมอนซึ่งมีความเป็นตัวของตัวเองและรักอิสระสูง ทำให้ไบเฟิร์นต้องรับผิดชอบในส่วนของหน้าร้าน SMOOTH ซึ่งขายของเกี่ยวกับสเก็ตบอร์ดที่ไซมอนเป็นเจ้าของ ภายนอกไบเฟิร์นเป็นเด็กสาวที่มีความมั่นใจในตัวเอง ไม่สนคำพูดของคนอื่น แต่งตัวแต่งหน้า

อย่างมั่นใจ แต่ไบเฟิร์นก็มีความรับผิดชอบและเห็นอกเห็นใจคนอื่น โดยจะเห็นได้จากการเป็นคนดูแลร้านและเมื่อเห็นไซมอนขายสเก็ตบอร์ดอย่างไม่เป็นธรรมให้บู เธอก็ไม่ลังเลใจที่จะต่อว่าเขา

ลึกๆแล้วไบเฟิร์นคงจะมีใจให้กับบู แต่เมื่อถึงเวลาที่บูขอให้เป็นแฟน ไบเฟิร์นก็เลือกที่จะยึดมั่นในความรู้สึกตัวเองและปฏิเสธเขา

แม้ว่าภาพลักษณ์ของไบเฟิร์นจะเป็นผู้หญิงที่กล้า มั่นใจ และเป็นตัวของตัวเอง แต่ในบางครั้งเธอก็มีแง่มุมของความเป็นน้องสาวคนเล็กที่ซื่ออ่อน เอาแต่ใจ โดยเฉพาะเวลาที่อยู่กับไซมอนหรือครอบครัวที่ขออนุญาต ไบเฟิร์นจะแสดงความเป็นเด็กออกมาบ้างนอกเหนือจากการวางตัวเป็นหญิงสาวผู้มั่นใจ

สำหรับบูที่เป็นผู้ป่วยโรคมะเร็ง ไบเฟิร์นก็มองด้วยความเห็นอกเห็นใจ พยายามให้กำลังใจและแนะนำสิ่งใหม่ๆให้กับชีวิตของเธอ แต่เธอก็ไม่ได้ตามใจหรือเอาอกเอาใจไปเสียทุกอย่าง

การกระทำภายใน

ตัวละครไบเฟิร์นไม่ได้มีความฝัน ความหวัง หรือจุดมุ่งหมายในชีวิตที่ชัดเจน เธอใช้ชีวิตในรูปแบบที่เธอชอบและมีความสุขกับกลุ่มเพื่อนและพี่ชายที่สนิทสนมกันดี แต่อย่างไรก็ตาม ไบเฟิร์นก็มีสิ่งที่ชัดเจนในการแสดงออกคือการไม่ชอบการผูกมัด เธอรักที่จะใช้ชีวิตอิสระ ไม่อยู่ในกฎเกณฑ์หรือความสัมพันธ์ฉันทันต์คนรักกับคนที่ชอบพอหรือถูกใจ เธอมีความคิดที่เป็นตัวของตัวเองและแน่วแน่ในด้านความสัมพันธ์ระหว่างคนสองคน กล่าวคือถึงแม้ว่าจะรู้สึกถูกใจชอบพอกันแต่ก็ไม่ได้อยากจะเป็นแฟน ซึ่งการปฏิเสธของไบเฟิร์นทำให้มีผลกระทบต่อความรู้สึกของบูจนเขาเสียศูนย์และเหม่อลอยจนทำให้ไซมอนเกิดอุบัติเหตุ

ปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

สำหรับไซมอนและกลุ่มเพื่อนแล้ว ไบเฟิร์นคือน้องสาวที่ทั้งรักและเอ็นดู แม้ว่าจะแสดงออกตามแบบฉบับของผู้ชาย แต่ในบางครั้งก็เห็นถึงความห่วงหาอาทรและทะนุถนอมจากไซมอนให้ไบเฟิร์น

สำหรับบูแล้ว ในระยะเริ่มแรกเป็นความชื่นชมในความมีอิสระของการใช้ชีวิตของไบเฟิร์น จนกระทั่งเขาได้มาสัมผัสตัวตนและสนิทสนมกันมากขึ้นจึงกลายเป็นความรักแบบซู้สาว

สำหรับหมอเบลล์แล้ว ไบเฟิร์นเป็นเหมือนน้องสาว เธอให้ความสนิทสนมอย่างรวดเร็วเพราะลักษณะนิสัยที่ใกล้เคียงกัน คือทั้งอ่อนโยนและเข้มแข็งในตัวคนเดียว ในตอนที่หมอเบลล์ไปขอรับไซมอนให้ช่วยเรื่องบู ก็ได้ไบเฟิร์นช่วยอธิบายและทำความเข้าใจกับไซมอนจนหมอเบลล์สามารถเข้าไปในห้องของไซมอนได้

การสร้างตัวละครเปรียบเทียบ

ตัวละครเปรียบเทียบของไบเพิร์นคือ บู โดยจะเห็นได้ว่าในฉากที่ทั้งสองคนอยู่ด้วยกัน ไบเพิร์นจะเป็นคนที่แสดงออกทางความรู้สึกและความต้องการของตนเองอย่างตรงไปตรงมา ซึ่งต่างกับบูที่ไม่กล้าแสดงความต้องการของตนเองอย่างชัดเจน หรือลักษณะนิสัยและวิธีการพูดต่างๆ เช่น บูจะชอบพูดจาอ้าอึ้ง ไม่ฉะฉาน ชอบหลบตาคนที่พูดด้วย แต่ไบเพิร์นจะพูดอย่างมั่นใจ ฉะฉาน ชัดเจน โดยพยายามมองตาคู่สนทนาตลอดว่าเข้าใจในสิ่งที่เธอสื่อหรือไม่

การใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำ ๆ

สำหรับไบเพิร์นแล้วจะมีความพิเศษที่เห็นได้ชัดเจนคือการแต่งหน้าในโทนจัดจ้าน โดยเฉพาะลิปสติกที่เป็นสีแดงเข้ม หรือน้ำตาลเข้ม แต่นอกจากนั้นแล้วไบเพิร์นก็ไม่ได้มีการใช้ความเกินเลยหรือการกระทำซ้ำๆใดเป็นพิเศษ

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

ไบเพิร์นเป็นชื่อที่ผู้กำกับและผู้เขียนบทตั้งขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับชื่อเล่นของไซมอนคือไบหม่อน จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับไม่ได้มีการเลือกชื่อใดๆเป็นพิเศษ แต่อยากได้ชื่อที่ฟังดูสุกี้ยเท่านั้น

ในการวิเคราะห์ตัวละครทำให้เห็นนิสัยและพื้นฐานชีวิตของตัวละครที่เปิดออกมาให้ผู้ชมได้รับรู้ ผ่านจากทั้งการกระทำภายนอก ภายใน บทพูด ปฏิกริยาของตัวละครอื่นๆที่มีต่อตัวละครนั้นๆ ซึ่งการวิเคราะห์นี้มีมุมมองจากผู้รับสารเป็นหลักว่าเห็นตัวละครเป็นแบบใด

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

5. ฉาก

ฉากและเหตุการณ์ที่ปรากฏในเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ จะมีความเชื่อมโยงระหว่างสถานที่ เรื่องราวของตัวละคร และความรู้สึกของตัวละครอย่างชัดเจน โดยสามารถวิเคราะห์ได้ดังนี้

ฉากที่แสดงถึงแง่ลบเช่นความอึดอัด กัดดัน เสแสร้งไม่เป็นตัวของตัวเอง ความท้อแท้ สิ้นหวัง
อ่อนแอ หรือการทำร้ายตัวเอง : บ้านของทศพล



ภาพที่ 27 ฉากที่บ้านทศพล

ฉากที่บ้านจะเป็นฉากที่เล่าเรื่องราวของความสัมพันธ์และความสนิทสนมของบูกับทศพลซึ่งอยู่กันตามลำพังสองคนพ่อลูก เหตุการณ์ที่ปรากฏในฉากเกี่ยวกับบ้านจะเป็นเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เช่น การกินข้าว การสอนการบ้าน และการพูดคุยร่วมกัน แต่บ้านในแบบฉบับของบูคือความสิ้นหวัง ท้อแท้และกดดันซึ่งสาเหตุส่วนหนึ่งเกิดมาจากความคาดหวังของทศพลจนทำให้เขาเลือกที่จะเก็บความรู้สึกเอาไว้คนเดียวมากกว่าที่จะเล่าอย่างเปิดใจให้พ่อฟัง

ฉากในบ้านส่วนใหญ่จะมีสิ่งที่ไม่เป็นธรรมชาติเช่น ห้องนอนของบูเป็นสีเขียวซึ่งผู้กำกับตั้งใจให้สีเขียวในห้องของบูสื่อถึงอาการป่วยของเขา ทั้งเรื่องห้องนอนของบูจะเป็นสีเขียวแทบทั้งหมดยกเว้นฉากสุดท้ายที่เป็นแสงธรรมชาติที่ดูอบอุ่น หรือบริเวณโต๊ะอาหารซึ่งเน้นโทนสีเขียวนีออน หรือโทนสีจัดๆเช่นเหลือง ส้ม และลวดลายฉวัดเฉวียนของภาพฝาผนัง พ่อกับบูจะนั่งกินข้าวด้วยการหันหน้าเข้าหากันเสมอ พ่อจะพูดคุยและถามเกี่ยวกับเรื่องต่างๆของบูบนโต๊ะระหว่างกินข้าวโดยเฉพาะเรื่องการเรียนของเขา ส่วนใหญ่แล้วบรรยากาศของฉากจะเต็มไปด้วยความตึงเครียด มีเสียงเพลงคลาสสิกประกอบอยู่ตลอดเวลาซึ่งดึงดูดให้ผู้ชมรู้สึกอึดอัดไปกับตัวละครบูด้วย

เหตุการณ์ในฉากบ้านที่แสดงถึงความอึดอัด กดดัน ไม่เป็นตัวเองและการทำร้ายตัวเองมีดังนี้

1. บูตื่นขึ้นมาพร้อมด้วยอาการโรคซึมเศร้าในการเปิดเรื่อง

ฉากนี้เป็นฉากเปิดเรื่อง บูตื่นนอนขึ้นมาแล้วบรรยายความรู้สึกของตนเองด้วยการเล่าแบบมูมมองจากตัวของเขาเอง เขาพูดถึงอาการโดยที่ยังไม่ได้ระบุว่าตนเองเป็นอะไร

ฉากนี้เป็นการแนะนำตัวละครทั้งเรื่องรูปลักษณ์และความรู้สึกโดยเล่าผ่านตัวละครเอง การเล่าของบูทำให้รู้สึกถึงความสับสนและงุนงง นอกจากนั้นแล้วยังมีความรู้สึกอึดอัดอยู่ภายในซึ่งเหตุการณ์เปิดเรื่องนี้ทำให้ตัวละครต้องไปค้นหาต่อว่าเกิดอะไรขึ้นกับตนเอง

2. บุกฎคำหนีเรื่องคะแนนสอบ

ในห้องนั่งเล่นที่บูกับพ่อกินข้าวด้วยกันเป็นประจำ เขาเอาคะแนนสอบวิชาคณิตศาสตร์ให้พ่อ ดูและถูกตำหนิในข้อที่ผิด

ฉากนี้เป็นการเปิดตัวความสัมพันธ์ระหว่างพ่อกับบู ซึ่งจะเห็นได้ว่าบู มีความรู้สึกอึดอัด เกรงใจ และรู้สึกผิดที่ไม่สามารถทำคะแนนได้ตามที่พ่อคาดหวัง แต่เขาก็ทำได้แค่นั่งเงยบอรับคำ ตำหนิโดยไม่แก้ตัวและบอกว่าจะพัฒนาตัวเองให้ดีขึ้น จากเหตุการณ์นี้ทำให้บูยิ่งรู้สึกกดดันในตัวเอง และเสียใจที่พ่อผิดหวัง เขาจึงพยายามกดดันตัวเองด้วยการอ่านหนังสือแต่อาการของโรคก็ทำให้ไม่มี สามารถสมาธิเท่าที่ควร

3. บูเห็นคลิป “ไอ้บูสติแตก” จึงพยายามฆ่าตัวตายด้วยการกินยา

หลังจากทะเลาะกับเพื่อนเพื่อเอาสเก็ตบอร์ดคืน เช้าวันถัดมามีคนถ่ายคลิปบูอาละวาดและ โปสตีในโซเซียล บูตื่นขึ้นมาเห็นในตอนเช้าก็รู้สึกอายและกลัวพ่อผิดหวังจึงพยายามกินยานอนหลับ เพื่อฆ่าตัวตาย เขาร้องให้ขอโทษพ่อเพราะคิดว่าตัวเองไม่เคยทำให้พ่อภูมิใจได้เลย

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความอ่อนแอ อับอายและสิ้นหวังของบู อีกทั้งยังรู้สึกผิดต่อพ่อจน อยากรจะตายเพื่อให้พ้นไปจากสถานการณ์นี้ แต่สุดท้ายแล้วเขามองไปที่สเก็ตบอร์ดและอยากเล่นต่อ อยากรมีชีวิตอยู่ต่อจนล้วงคออ้วกเอายาออก จากเหตุการณ์นี้ทำให้บูคิดจะเข้ารับการรักษาโรคซึมเศร้า (ที่เขาคิดว่ามีแนวโน้มน่าจะเป็น)จนทำให้ได้เจอหมอเบลล์

4. พ่อสังเกตบูว่ากินยาหรือไม่ บูโกหกพ่อว่ากิน

ทศพลปรึกษาหมอและเฝ้าดูอาการของบู โดยเขาสงสัยว่าลูกไม่ได้กินยาและซ่อนเอาไว้ไม่ให้รู้ แต่บูบ่ายเบี่ยงบอกว่าไม่ได้ทำ ทศพลก็อดบูร้องไห้บอกว่าอย่าทำแบบนี้อีก

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความระแวงสงสัยและเป็นห่วงลูกของทศพล แต่เมื่อมองที่บูจะเห็นถึงความ เฉยชา หมัดอ้าย และมีอะไรบางอย่างอยู่ในใจ และมีที่ท่าเหมือนสิ้นหวัง ไม่เป็นตัวเอง จากฉาก นี้ทำให้พ่อพาบูไปแอดมิทเข้าโรงพยาบาลและหาหนทางช่วยลูกด้วยการไปหาไซมอน

5. บูพยายามฆ่าตัวตายในห้องน้ำด้วยการกินยาด้านเศร้านั้นขนาด

บูหนีออกจากโรงพยาบาลกลับมายังบ้าน เขาเอายาด้านเศร้านั้นที่แอบเก็บสะสมไว้ไปกินใน ห้องน้ำหวังจะฆ่าตัวตายให้พ้นจากความรู้สึกผิดและอยากหายไปจากโลก

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงอารมณ์เศร้านั้นและความเกลียดตัวเองของบูที่มาถึงขีดจำกัด เขา อยากรพ้นจากความรู้สึกทุกข์ทรมานเพราะคิดว่าตัวเองเป็นสาเหตุให้ไซมอนบาดเจ็บและทำให้ทุกคน วุ่นวายจึงตัดสินใจจะฆ่าตัวตาย จากเหตุการณ์นี้ทำให้ไซมอนที่ตามมาถึงบ้านบันดัลโทสะบิบบอกบู และบอกให้มีชีวิตอยู่ต่อ ส่วนทศพลก็เปลี่ยนแผนของตัวเองและเอาใจใส่บูมากขึ้นด้วยความเข้าใจ ลดความตึงเครียดในครอบครัว

ฉากที่แสดงถึงความเป็นส่วนเกิน ตัวประหลาด ไม่เป็นที่ยอมรับ : โรงเรียน



ภาพที่ 28 ห้องเรียนของบู

ฉากที่โรงเรียนจะเป็นการเล่าเรื่องราวของบูที่ดูแตกต่างจากเพื่อนคนอื่น ๆ มองบูเป็นตัวประหลาด หลีกเลียงที่จะคบหา จนกระทั่งมีการกลั่นแกล้งเล็กน้อย ถูกถ่ายคลิปทำให้บูเสียชื่อเสียง กระทั่งตอนที่บูขาดกลับมาเรียนอีกครั้งสายตาของคนในห้องเรียนก็ยังไม่เปลี่ยนไป โรงเรียนจึงเป็นเหมือนตัวแทนของสังคมที่มองบูด้วยความไม่เข้าใจและออกไปในแง่ลบ

1. บูทะเลาะกับเพื่อนแย่งสเก็ตบอร์ด

บูไม่มีเพื่อนสนิทในโรงเรียน แต่มีกลุ่มเพื่อนร่วมชั้นที่พอจะรู้จักกัน เพื่อนร่วมชั้นได้เอาสเก็ตบอร์ดที่บูแอบไปไว้มาเล่นโดยไม่รู้ว่าเป็นของใคร บูจึงพยายามเอาคืนและทะเลาะกัน

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความโดดเดี่ยว ไม่เข้าพวก และถูกมองว่าเป็นคนประหลาดของบู เพื่อนร่วมชั้นของเขายังกลั่นแกล้งด้วยการไม่เอาสเก็ตบอร์ดคืน เมื่อบูโมโหก็รุมหัวเราะและมองว่าเป็นเรื่องตลกที่บูแสดงอาการหวงของเกินจริง อีกทั้งยังมีคนถ่ายคลิปเอาไว้ หลังจากฉากนี้บูได้ไถสเก็ตบอร์ดหนีเพื่อนร่วมชั้นไปตามทางและค้นพบว่าเขาชอบเล่นกีฬาชนิดนี้ แต่เข้าวันถัดมากลับถูกปล่อยคลิป “ไอ้บูสติแตก” และมีคอมเมนต์ล้อเลียนมากมาย จนเป็นเหตุให้บูทำร้ายตัวเองด้วยความอับอาย

2. บูกลับเข้ามาเรียนอีกครั้งหลังจากอุบัติเหตุที่ลานยักษ์

บูกลับเข้ามาเรียนอีกครั้งหลังจากอุบัติเหตุที่ลานยักษ์ เขาต้องใช้เวลาห้าวันเดินเข้ามาในห้องเรียน เพื่อน ๆ และครูต่างมองด้วยความสนใจแต่ไม่ได้มีใครถามไถ่เป็นพิเศษ อีกทั้งยังเงิบมองอยู่หนึ่ง ๆ ด้วยสายตาที่มองบูเป็นคนนอกที่แตกต่างจากคนอื่น

ฉากนี้เน้นให้ถึงสายตาของเพื่อนและครูที่มองบูนิ่ง ๆ บูเดินผ่านทุกคนเข้าไปยังที่นั่งของตัวเองแต่ไม่มีใครถามอาการเป็นพิเศษ ทุกคนต่างมองเขาแตกต่างและประหลาด ไม่เป็นกลุ่มก้อนเดียวกับคนในห้อง อีกครั้งยังดูเป็นเหมือนส่วนเกินที่ทุกคนไม่อยากจะยุ่งเกี่ยว จากเหตุการณ์นี้จะเห็นได้

ว่าบุเองก็ไม่ได้พยายามปรับตัวเข้าหาใคร มีความคิดจมจ่อมอยู่กับตัวเอง และแม้ว่าหมอเบลล์จะตามมาหาแต่บุก็ปฏิเสธไม่ให้เธอมายุ่งเกี่ยว

ฉากที่แสดงถึงการยอมรับในความแตกต่าง : ลานสเก็ต



ภาพที่ 29 ลานสเก็ต

ฉากที่ลานสเก็ตจะเล่าเรื่องราวของการยอมรับความแตกต่าง ไม่ว่าจะเป็ใครมาจากไหน อาชีพอะไร อายุเท่าไร ทุกคนคือคนเล่นสเก็ตบอร์ด เนื้อหาของฉากที่ปรากฏในลานสเก็ตจึงไม่ได้ให้ความสำคัญของบุในฐานะคนเป็นโรคซึมเศร้าหรือคนที่แปลกแยก แต่ให้ความสำคัญของบุในฐานะของคนๆหนึ่งที่เข้ามาอยู่ร่วมกันในสังคมชาวสเก็ต

1. บุไปเล่นที่ลานสเก็ตและทำDrop-inได้ครั้งแรก

บุไปที่ลานสเก็ตของไซมอนที่มีผู้คนหลากหลายเพศและวัยเข้าร่วมในการจัดงานนี้ บุจับพลัดจับผลุลงแข่งสเก็ตหน้าใหม่ ในที่แรกบุไม่กล้าเล่น ไซมอนจึงผลักให้เขาเล่นจนสำเร็จและได้รับเสียงตบมือเชียร์จากคนที่ลานสเก็ต

ฉากนี้จะเห็นถึงความแตกต่างและหลากหลายของผู้คนที่อยู่ในลานสเก็ต แม้ว่าบุที่เป็นโรคซึมเศร้าจะมีลักษณะที่ขัดกับเด็กสเก็ตบอร์ดทั่วไป แต่เมื่อเขาอยู่ที่นั่นทุกคนต่างให้การยอมรับในความแตกต่างและสนใจแต่การเล่นสเก็ตของเขามากกว่าจะมองว่าเขาเป็นใคร บุเล่นสเก็ตบอร์ดท่ามกลางเสียงเชียร์ของผู้ชมด้วยสีหน้ามีความสุข หลังจากฉากนี้บุจึงสนใจในการเล่นสเก็ตบอร์ดมากขึ้นและคิดจะใช้มันในการรักษาโรคซึมเศร้า

2. บุไปดูงานเปิดตัววีดีโอของไซมอนหลังออกจากโรงพยาบาล

บุออกจากโรงพยาบาลและขอพอกับหมอเบลล์ไปดูงานเปิดตัววีดีโอของไซมอน เขานั่งคูวีดีโอโปรโมทและดีใจที่ได้เห็นตัวเองอยู่ในวีดีโอของไซมอนด้วย

ฉากนี้จะเป็นการเผชิญหน้าระหว่างบูกับไชมอนหลังจากที่ไชมอนได้ไปช่วยยับยั้งการฆ่าตัวตาย ในตอนแรกบูไม่ได้คาดหวังว่าไชมอนจะให้โอกาสแต่เมื่อเห็นคลิปของตัวเขาอยู่ร่วมกับคลิปโปรมโททของไชมอน บูจึงรู้ว่าไชมอนยอมให้อภัยและยอมรับเขาเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่มเพื่อนสเก็ทบอร์ด หลังจากดูจบ บูจึงให้ไชมอนเซ็นลายเซ็นที่สเก็ทบอร์ดให้และบอกว่าไชมอนคือไอดอลของเขา การยอมรับและให้อภัยของไชมอนช่วยให้บูที่พยายามรักษาตัวมีความคิดในแง่บวกเพิ่มขึ้น และหลังจากนั้นก็ได้กลับมาเล่นสเก็ทอีกครั้งพร้อมยังได้ทศพลช่วยเหลือในการถ่ายวิดีโอให้อย่างเต็มใจ

ฉากที่แสดงถึงการพยายามคลายปมปัญหา : ร้านSMOOTH



ภาพที่ 30 ร้าน Smooth

ฉากที่ร้านสเก็ทบอร์ดของไชมอนส่วนใหญ่แล้วจะใช้เป็นสถานที่ที่ตัวละครพยายามจะคลายปมปัญหาที่สั่งสมกันมาเป็นระยะ ส่วนใหญ่แล้วมักเป็นปมปัญหาของบูกับบุคคลอื่น ๆ ซึ่งเป็นการคลายปัญหาเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เนื้อเรื่องขั้นถัดไป

1. ที่ร้านSmooth ไชมอนกับบูปรับความเข้าใจกัน

หลังจากที่ทั้งคู่ทะเลาะกันเรื่องบูไม่กล้ากระโดดข้ามกิ่งไม้ ไชมอนที่ใจเย็นลงได้เจอกับบูที่ร้านและขอโทษที่เขาดูเกินไป ทั้งคู่ปรับความเข้าใจกัน ไชมอนให้กำลังใจบูว่าให้เชื่อในตัวเอง ทำให้บูเริ่มมีความมั่นใจอีกครั้ง

ฉากนี้เป็นฉากที่แสดงถึงการคลายปมปัญหาระหว่างไชมอนกับบู บูถูกไชมอนตำหนิจนเสียความมั่นใจไป แต่ฉากนี้จะเป็นการปรับความเข้าใจของตัวไชมอน เผยแง่มุมที่อ่อนโยนให้กำลังใจบูที่เสียความมั่นใจเรื่องสเก็ทไปกลับมามั่นใจอีกครั้ง อีกทั้งยังบอกว่าเขาเชื่อในตัวบูและเชื่อว่าบูจะทำได้ เมื่อเคลียร์ปัญหาทางด้านความคิดและทัศนคติที่แตกต่างได้ความสัมพันธ์ของทั้งคู่แน่นขึ้น จากนั้นจึงเข้าสู่เหตุการณ์ที่บูหนีพ่อและขอไชมอนไปขอนแก่นด้วย

2. หมอเบลล์เห็นจดหมายของบูแล้วรู้ว่าบูอาจจะฆ่าตัวตาย

หมอเบลล์มาหาไซมอนที่ร้านและพบว่าไซมอนปิดล็อกชั่งตัวเองอยู่ในห้อง ไม่คุยกับใคร มีอาการอาละวาด ไบเฟิร์นขอให้หมอเบลล์ช่วยแต่เธอปฏิเสธและบอกให้ไปหาหมอคนอื่นจะดีกว่า ไบเฟิร์นจึงเอาพัสดุของบูมาให้ดูและจะฝากหมอเบลล์เอาสเก็ตบอร์ดไปคืนเพราะเธออยากให้บูเล่นต่อไป หมอเบลล์เห็นจดหมายที่เขียนว่า “ช่วงเวลาที่ได้อยู่ด้วยกัน ผมมีความสุขมากนะ ขอขอบคุณที่จริง ๆ” หมอเบลล์ร้องไห้ทันทีเพราะจดหมายของบูเหมือนจดหมายที่น้องชายของเธอเขียนทิ้งไว้ก่อนจะฆ่าตัวตาย ซึ่งเป็นสัญญาณว่า บูเองก็คิดจะฆ่าตัวตายเหมือนกัน

ฉากนี้ชี้ให้เห็นถึงปมปัญหาของบูที่คิดจะขอบคุณทุกคนก่อนฆ่าตัวตาย เป็นเหตุการณ์หลังจากกลับจากขอนแก่นที่ทุกคนแยกย้ายไปคนละทิศละทาง บาดเจ็บและมีบาดแผลทางใจกัน เมื่อหมอเบลล์ได้เห็นจดหมายจึงพยายามคิดหาทางช่วยบูไม่ให้ซ้ารอยกับน้องชายของเธอ จากเหตุการณ์นี้ทำให้หมอเบลล์ไปตามหาบูที่โรงเรียนเพื่อคุยกับเขาและถูกทศพลไล่ให้ไปห่างจากลูกแต่สุดท้ายเธอก็บอกความกังวลในใจกับทศพลว่าคิดว่าบูกำลังมีความคิดฆ่าตัวตาย ทำให้ทศพลเริ่มเฝ้าระวังพฤติกรรมของลูกที่ดูอารมณ์ไม่คงที่ (เนื่องจากบูขาดยาต้านเศร้าซึ่งแอบสะสมไว้เพื่อฆ่าตัวตาย)

3. ทศพลมาหาไซมอนเพื่อขอร้องให้ไปพบบู

หลังจากการไปปรึกษาแพทย์และพบว่าบูมีพฤติกรรมที่แปลกเหมือนคนไม่ได้กินยาด้านเศร้า ทศพลจึงมาหาไซมอนและขอร้องให้ไปพบกับบูสักครั้งเพราะไซมอนมีอิทธิพลทางใจกับบูมาก ระหว่างที่ขอร้องอยู่ ทศพลได้รู้ข่าวว่าบูหนีออกจากโรงพยาบาล ไซมอนจึงตัดสินใจยอมไปกับทศพล

ฉากนี้เป็นการพยายามจะช่วยเหลือบูที่กำลังเผชิญอยู่กับโรคซึมเศร้า โดยที่ทศพลยอมคุกเข่าขอร้องไซมอนด้วยน้ำเสียงสุภาพ ฉากนี้สื่อให้เห็นถึงจิตใจของคนเป็นพ่อที่อยากช่วยลูก ยอมทิ้งศักดิ์ศรีขอร้องการช่วยเหลือจากไซมอนเพราะเขารักบูเกินกว่าจะปล่อยให้บูตายได้ ไม่ว่าจะถูกปฏิเสธอย่างไรทศพลก็ตีเพื่อหวังว่าไซมอนจะใจอ่อน จากฉากนี้ ไซมอนได้เห็นถึงความรักและความเป็นห่วงแต่ยังใจแข็งอยู่ แต่เมื่อรู้ว่าบูหนีออกจากโรงพยาบาลเขาก็ยอมไปกับทศพลในที่สุดและช่วยชีวิตบูเอาไว้ได้

ฉากที่แสดงถึงการเปลี่ยนแปลง : ลานยักษ์



ภาพที่ 31 ลานยักษ์

ฉากที่ลานยักษ์เป็นเหมือนฉากที่สื่อถึงจุดเปลี่ยนของเรื่องราว การกระทำและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นที่นี่ทำให้ตัวละครมีการเปลี่ยนแปลงทั้งในแง่บวกและแง่ลบที่ส่งผลต่อเนื้อเรื่องของละครเรื่องนี้

1. ไชมอนฝึกซ้อมโหดลานยักษ์

ไชมอนอัศวินไอและฝึกซ้อมกระโดดที่ลานยักษ์ก่อนถ่ายทำจริงซ้ำแล้วซ้ำเล่าเพื่อหวังจะล้มลานยักษ์ให้ได้เหมือนพี่เลิศไอดอลของเขา บูเฝ้ามองไชมอนด้วยความชื่นชมและรับรู้ถึงความตั้งใจของไชมอน บูมองไชมอนที่ล้มแล้วลุกครั้งแล้วครั้งเล่าและได้รับแรงบันดาลใจจากการซ้อมของไชมอนโดยไม่รู้ตัว

จากฉากนี้ทำให้บูเริ่มมีความคิดที่เปลี่ยนแปลงจากเดิม เขาได้รับแรงบันดาลใจจากไชมอนที่ไม่ย่อท้อต่อการที่กระโดดไม่สำเร็จทำให้บูนึกเปรียบเทียบกับตัวเอง เขาอยากเป็นอย่างไชมอนที่กล้าจะลุกขึ้นและมีความตั้งใจเต็มเปี่ยมแต่ในขณะเดียวกันก็รู้สึกว่าคุณเองไม่น่าจะทำได้ จากเหตุการณ์นี้ทำให้บูรู้สึกถึงความแข็งแกร่งทางจิตใจของไชมอนที่สะท้อนผ่านออกมาจากการเล่นสเก็ตบอร์ด

2. บูวางทางไชมอนในการกระโดดจนไชมอนได้รับบาดเจ็บ

บูติดใจกับไบเฟิร์นเรื่องความสัมพันธ์ของเขาทั้งคู่ทำให้วิตกกังวลและลี้ภัย เขามีอาการเบลอและเหม่อลอยแต่ยังฝืนตัวเองมาช่วยไชมอนในการถ่ายทำ บูเห็นไบเฟิร์นและรู้สึกแยจจึงเดินเข้ามาในลานยักษ์ไม่รู้ตัวเป็นเหตุให้ไชมอนที่กำลังกระโดดลงมาเกิดการผิดพลาดจนได้รับบาดเจ็บ

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงจิตใจที่ไม่มั่นคงของบูและการเปลี่ยนแปลงของสภาวะในจิตใจ จากคนที่กินยาและปฏิบัติตามที่หมอสั่งเป็นอย่างดีกลายเป็นคนที่ขาดยาต้านเศร้าจนก่อให้เกิดอุบัติเหตุ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงที่ตามมาคือบูถูกแบนจากกลุ่มเพื่อนนักสเก็ตบอร์ดของไชมอนเพราะทำให้ไชมอน

บาดเจ็บและอาจจะทำให้เล่นสเก็ตไม่ได้อีกต่อไป บูยังรู้สึกผิดกับไซมอนเพราะรู้ว่าการเล่นสเก็ตคือชีวิตของไซมอนแต่เขาก็ไม่สามารถทำอะไรได้เลย

3. บูเอาเสื้อและหมวกของไซมอนไปกระโดดลานยักซ์

หลังจากเกิดอุบัติเหตุ บูเอาหมวกกับเสื้อของไซมอนไปสวมเพื่อหวังจะกระโดดลานยักซ์ให้ไซมอนภูมิใจให้ได้ เขาเห็นภาพหลอนว่าตัวเองกระโดดลานยักซ์สำเร็จและไซมอนมายืนปรบมือให้แต่ความจริงแล้วเขาตกจากลานยักซ์จนขาหัก

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงในแง่ของอาการโรคซึมเศร้าที่แยลงเนื่องจากรู้สึกผิดว่าตนเองเป็นต้นเหตุให้เกิดเรื่องกับไซมอน ซึ่งจากฉากนี้ได้นำพาการเปลี่ยนแปลงต่อมาของบูคือบูได้ตัดขาดจากโลกของสเก็ตบอร์ดเพราะไม่ยอมทำร้ายคนอื่น เขาเลือกที่จะพาตัวเองออกมาจากพวกหมอเบลล์และไซมอนเพื่อไม่ให้ศพลเอาผิดทั้งสองคนที่ซักชวนบูไปขอนแก่นโดยไม่ได้รับอนุญาต แต่การตัดขาดของเขายังทำให้อาการโรคซึมเศร้าแยลงเพราะเขาต้องเก็บความรู้สึกของตัวเอง อดทนในการใช้ชีวิตและไม่สามารถระบายให้ใครฟังได้

ฉากที่แสดงถึงความหวัง การเยียวยา และการปรับเปลี่ยนตัวเอง : โรงพยาบาล



ภาพที่ 32 บูเจอหมอเบลล์ที่โรงพยาบาล

1. บูเจอหมอเบลล์ที่โรงพยาบาลครั้งแรก

บูไปโรงพยาบาลหวังจะปรึกษาจิตแพทย์กับอาการที่เขาคิดว่าน่าจะเป็นโรคซึมเศร้า ที่นั่นบูได้พบหมอเบลล์ที่ช่วยอธิบายเรื่องโรคให้ฟังอย่างเข้าใจง่ายและมีวิธีการพูดที่นุ่มนวล ใส่ใจคนฟัง บูจึงยอมเปิดใจว่าเขาอยากหายจากอาการที่เป็นอยู่ให้ได้

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความหวังและความต้องการที่จะหายจากอาการที่รบกวนจิตใจของบู เป็นฉากเริ่มแรกที่เปิดตัวหมอเบลล์ซึ่งอธิบายและเปรียบเทียบความรู้สึกของบูให้บูและคนดูเข้าใจ

บูจึงมีความหวังว่าโรคที่เขาเป็นถ้าได้รับการรักษาอาจจะหายได้ จากเหตุการณ์นี้ทำให้บูเริ่มที่จะบอกพ่อเพื่อให้เป็นผู้ปกครองรับรองการรักษา

2. พ่อและบูเปิดใจกันหลังจากที่บูพยายามฆ่าตัวตายครั้งล่าสุด

หลังจากเหตุการณ์ที่บูพยายามฆ่าตัวตาย ทศพลและบูเข้าพบจิตแพทย์ด้วยกัน หมอให้บูเล่าความรู้สึกให้ฟัง บูพูดออกมาอย่างจริงใจว่าเขาไม่อยากเหมือนพ่อ พ่อเก่งมาก เขาอยากเก่งให้ได้เท่าพ่อแต่ยังไม่ดีพอ เขาอยากให้พ่อยอมรับ อยากให้ชมบ้าง บูพูดพลางร้องไห้ พ่อบอกกับบูว่าไม่ต้องพูดอะไรแล้ว ที่ผ่านมามบูพยายามบอกความรู้สึกพ่อทุกอย่างแต่พ่อไม่ได้ยินเอง พ่อขอโทษบูและปรับความเข้าใจกันใหม่ ขอให้บูให้อภัยที่พ่อทำให้บูคิดว่าตัวเองไม่ดีพอ บูได้ยินความรู้สึกพ่อก็สบายใจขึ้น ทั้งคู่บอกรักกันและกันด้วยความเข้าใจที่เพิ่มมากขึ้น

ฉากนี้แสดงให้เห็นถึงความรู้สึกของบูที่เปิดเผยออกมาให้ทศพลได้ฟังและเมื่อทศพลฟังแล้ว เขาจึงรู้ว่าควรเริ่มจากการเปลี่ยนการกระทำของตนเองที่กดดันบูจนไม่มีความสุข หลังจากฉากนี้ ทศพลได้ปรับเปลี่ยนพฤติกรรมของเขาด้วยการฟังบูมากขึ้นและใส่ใจมากขึ้น รวมถึงยอมให้บูทำในสิ่งที่ชอบอย่างสเก็ตบอร์ดและช่วยเหลือบูในการรักษาโรคซึมเศร้าอย่างเข้าใจโรครมากขึ้น

ฉากที่เกิดขึ้นในเรื่อง S.O.S Skate ซิม ซ่าส์ จะเป็นการเชื่อมโยงจากฉากซึ่งเป็นสถานที่เข้ากับสภาวะอารมณ์ ความรู้สึกของตัวละคร ดังจะเห็นได้ว่าฉากที่เดียวกันก็มักจะแสดงอารมณ์ความรู้สึกแบบเดียวหรือใกล้เคียงกันตลอดทั้งเรื่องไม่ว่าเหตุการณ์จะเกิดขึ้นกับตัวละครตัวไหน

สำหรับละครเรื่อง S.O.S Skate ซิม ซ่าส์นั้น นอกจากฉากในเรื่องแล้ว ผู้กำกับยังให้ความสำคัญกับสีในบางฉากเพื่อดึงความรู้สึกคนดูให้เข้าร่วมไปกับตัวละคร โดยผู้กำกับมีความคิดเห็นส่วนตัวว่าสีมีผลกับคนดู ทำให้รู้สึกถึงสีเชื่อมโยงกับเรื่องราวต่างๆที่ปรากฏขึ้นในเรื่อง



ภาพที่ 33 ห้องนอนของบูเป็นสีเขียว

“สี่เขียวเป็นสีหลักที่เราต้องใช้เพื่อเล่าให้คนเข้าใจ ผู้กำกับคนอื่นอาจจะไม่ใช่วิธีนี้ แต่ผมก็คือรู้สึกว่ามีผลกับคนดู ทำให้เขารู้สึกบางอย่างในบางสี แล้วก็สีของบู ผมรู้สึกว่ามันเป็นสี่เขียว โดยส่วนตัวแล้วผมรู้สึกว่าสีฟ้าคือความรู้สึกของความเศร้า แต่ว่าสี่เขียวคือความรู้สึกป่วย ซึ่งมันไม่เหมือนความเศร้าทั่วไป สีฟ้ามันก็เห็นกันบ่อยแล้ว มันอาจทำให้คนดูไม่สามารถแยกได้ ว่าอันนี้คือเศร้า แต่พอมันเขียวบูบ ผมรู้สึกว่า อืม อันนี้ไม่ปกติ แล้วมันก็ทำให้มันปรับจูนความรู้สึกคนดูไปเลยว่า อันนี้ไม่ปกติ ส่วนสีชมพูจริงๆแล้ว สีชมพูสำหรับผมคือไข่ม่อน เขาจะเป็นคาแรคเตอร์ที่พูดถึงทัศนคติเกี่ยวกับคนเล่นสเก็ตบอร์ด แต่ก็ไม่ใช่ว่าเด็กบอร์ดทุกคนเป็นแบบนั้นนะ คือเราก็เทียบว่า ในเรื่องมีเด็กบอร์ดคนอื่นที่แต่งตัวกันตามปกติก็คือเป็นนักกีฬา แต่ไข่ม่อนมันเป็นคนแบบนี้จริงๆไข่ม่อนมันเป็นคาแรคเตอร์ที่เป็นไข่ม่อนเลย ไม่ใช่คาแรคเตอร์เด็กบอร์ด แต่ว่าอย่างงานลานสเก็ต ผมรู้สึกว่าชอบสีชมพู ตรงที่มันเป็นเรื่องของ การอธิบายว่า ความรู้สึกของโลกสเก็ตบอร์ดมันเป็นยังไงสำหรับบู ผมอาจจะรู้สึกว่า สีชมพูมันเหมาะที่สุด เพราะเป็นสีแบบ โอโหจร หมายถึงว่า พักยา เป็นโอโหจรที่ดันอยู่บนกีฬา มีความเอ็กโซติกนะจริงๆ สเก็ตบอร์ดเป็นกีฬาฝรั่งเศส แต่สีชมพูเป็นไฟแบบไทยๆ เป็นไฟแบบ โอโหจรไทยๆ มันทำให้รู้สึกแบบคนไทย เด็กไทย เอ็กโซติกอะ เช็กซีแต่ในความไม่สะอาดแบบในไทย เลยรู้สึกว่าสีชมพูดูเหมาะ ก็เลยทำให้ ไข่ม่อนเป็นสีชมพู งานสเก็ตก็เลยเป็นสีชมพู”

(พัฒน์ บุญนิธิพัฒน์, สัมภาษณ์, 9 เมษายน 2561)

โดยสรุปแล้ว จะเห็นได้ว่าผู้กำกับให้ความสำคัญกับสีเชื่อมโยงกับฉาก ตัวละครและการเล่าเรื่อง โดยใช้สีเพื่อชักชวนคนดูให้นึกถึงฉาก สถานที่ และความรู้สึกของตัวละคร โดยแต่ละสีก็แฝงความหมายตามแนวคิดของผู้กำกับที่แตกต่างออกไปเช่น สี่เขียวหมายถึงความป่วยและเศร้า ส่วนสีชมพูหมายถึงไข่ม่อนและโลกของไข่ม่อนเช่น ลานสเก็ต ห้องนอนไข่ม่อน นอกจากนี้แล้วยังใช้สีและลวดลายฉวัดเฉวียน ผสมผสานกับดนตรีเพลงคลาสสิกเพิ่มบรรยากาศความตึงเครียดในห้องกินข้าวที่บ้านทศพล ซึ่งเป็นที่ๆพ่อกับลูกมักประจันหน้ากันเสมอ

6. มุมมองในการเล่าเรื่อง

สำหรับเรื่องนี้มีมุมมองในการเล่าที่ชัดเจนอยู่สองแบบคือ มุมมองจากบุคคลที่หนึ่งซึ่งเป็นตัวละครหลักในเรื่องซึ่งก็คือบู และการเล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ (The Omniscient) ในส่วนของมุมมองจากบูจะมีอยู่ในฉากแรกสุดของตอนที่หนึ่งและฉากท้ายสุดของตอนที่แปด โดยบูจะเล่าบอกความรู้สึกสื่อสารมาถึงคนดูอย่างชัดเจน โดยในตอนแรกบูเป็นผู้เล่าอาการของตัวเองที่มีความรู้สึกเปลี่ยนไปจากชีวิตประจำวันซึ่งอาการเหล่านั้นเป็นอาการของโรคซึมเศร้า และในตอนสุดท้ายคือมุมมองของบูและการเล่าของเขาหลังจากผ่านเหตุการณ์ต่างๆในชีวิต ซึ่งเป็นมุมมองของผู้ป่วยโรคซึมเศร้าที่มีความหวังในชีวิต สามารถเรียนรู้ทันโรคและอยู่กับโรคได้อีกทั้งยังมีความหวังว่าจะหายในสักวัน

นอกจากนี้แล้ว ยังมีการใช้เล่าเรื่องแบบผู้รอบรู้ ในการเล่าเรื่องทั้งหมด ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงความรู้สึกของตัวละครได้อย่างชัดเจนทั้งตัวละครหลักและตัวละครอื่นๆ การเล่าเรื่องเน้นโฟกัสที่ความรู้สึกของบุเป็นส่วนใหญ่และเป็นการเล่าแบบมีลำดับขั้นตอนชัดเจนทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมไปด้วย

จากการสัมภาษณ์ผู้กำกับ พบว่าผู้กำกับได้ค้นหาวิธีที่จะเล่าเรื่องในสมองของบุออกมา โดยต้องการสื่อสารให้คนดูว่าผู้ป่วยโรคซึมเศร้าอย่างบุมีอาการอย่างไร คิดอย่างไร

“พอเราเล่าเรื่องของคนเป็นโรคซึมเศร้าเนี่ย ก็พยายามหาเรเฟอเรนซ์เยอะเหมือนกัน ว่าแบบมันมีหนังเรื่องไหนที่เล่าเรื่องคนเป็นโรคซึมเศร้าบ้าง มันมีนะ แต่มันไม่มีหนังเรื่องไหนที่เล่าเรื่องคนเป็นโรคซึมเศร้า โดยผ่านความเข้าใจ แล้วนำพาเขาไปสู่จุดที่ดีขึ้น วิธีการมันคืออะไรยังไง ไม่มีเลยหาเท่าไรก็ไม่เจอ ส่วนใหญ่ตัวละครที่เป็นโรคซึมเศร้าจะถูกนำมาใช้ ในฐานะผู้ป่วยที่สร้างภาระให้กับคนรอบตัว ไม่จำเป็นต้องเข้าใจเขา มีละครเรื่องนึง มีหนังเรื่องนึงที่ว่าด้วยเรื่องคนนี้ แต่ก็จะไม่บอกอาการ ดูเหมือนคนปกติคนนึง ซึ่งไม่ได้เหมาะกับเรา เลยทำให้ต้องหาวิธีเอาเอง ว่าวิธีการเล่าของคนเป็นโรคซึมเศร้า จะเล่ายังไงเพราะมันเล่ายากมาก วิธีที่จะตอบโจทย์ที่สุดน่าจะเป็นวอยซ์โอเวอร์ ทำให้เราเข้าใจว่า เขาคิดอะไรต่อสิ่งไหน เลยเป็นที่มา ที่จะต้องเซ็ตอัปคนดูว่า ตัวละครคนนี้คิดยังไงต่อสิ่งนี้ ทำให้คนดูเห็นว่าเขาผิดปกติอย่างไร เพราะถ้าคนดูเข้าใจ เราก็ไม่ต้องใช้วอยซ์โอเวอร์ต่อแล้ว”

(พัฒน์ บุญนิธิพัฒน์, สัมภาษณ์, 9 เมษายน 2561)

โดยสรุปแล้ว มุมมองในการเล่าเรื่องสำหรับเรื่อง S.O.S Skate ซิม ช่าส์ จะใช้มุมมองแบบผู้รอบรู้ซึ่งมองเห็นทุกการกระทำและเหตุผลของการทำทำเพื่อเล่าเนื้อเรื่องส่วนใหญ่ และจะใช้มุมมองการเล่าจากบุคคลที่หนึ่ง ซึ่งใช้เทคนิค วอยซ์โอเวอร์ ในตอนต้นของตอนที่ 1 และท้ายของตอนที่ 8 เพื่อให้ตัวละคร “บุ” สื่อสารผ่านผู้ชมโดยตรงว่าคิดอย่างไรกับสถานการณ์ ณ ตอนนั้น

7. ตอนจบ

ตอนจบของเรื่องนี้แม้ว่าตัวละครบุจะยังไม่หายจากโรคซึมเศร้า แต่เขาก็ได้รับความเข้าใจจากคนรอบตัวโดยเฉพาะพ่อ บุสามารถปรับตัวเองและความคิดของเขาให้ใช้ชีวิตอยู่กับโรคซึมเศร้า รักษาอาการด้วยการกินยา มีกิจกรรมกีฬาข้างนอกอย่างสเก็ตบอร์ดโดยที่พ่อของเขาได้เข้าใจลูกมากขึ้นและพยายามมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆของบุ บุเข้าใจตัวเอง สังคม โรคที่เป็นและครอบครัวมากขึ้นโดยเห็นได้จากฉากสุดท้ายที่บุบรรยายชีวิตของตัวเองในตอนจบว่า “แค่มิชีวิตอยู่ก็ดีแล้ว”

ค. การวิเคราะห์การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ

ในการศึกษาการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ ที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ Project S the series ตอน S.O.S. skate ซิม ซ่าส์ พบว่า การสร้างตัวละครหลักที่มีลักษณะเฉพาะมี 2 ลักษณะ ได้แก่ การสร้างตัวละครจากบุคคลต้นแบบ และการสร้างตัวละครที่เกิดจากตัวผู้กำกับ ผู้เขียนบท และนักแสดง

1. การสร้างตัวละครจากบุคคลต้นแบบและการเก็บข้อมูล

การสร้างตัวละครที่เป็นผู้ป่วยโรคซึมเศร้านั้น ผู้กำกับและผู้เขียนบทได้ใช้การหาข้อมูลจากสื่อต่างๆ เช่น หนังสือ บทความในอินเทอร์เน็ต เพื่อทำความเข้าใจในเบื้องต้น มีการสัมภาษณ์ผู้ป่วยโรคซึมเศร้าเพื่อทำความเข้าใจอารมณ์ความรู้สึก ความต้องการ และการกระทำเพื่อให้เข้าใจผู้ป่วยโรคซึมเศร้าให้มากที่สุด อีกทั้งยังได้ปรึกษากับจิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญถึงสาเหตุ เนื่องจากโรคซึมเศร้าเป็นความรู้สึกภายในซึ่งแสดงออกให้เห็นได้ยากกว่าอาการทางร่างกายอย่างคนพิการหรือผู้มีภาวะออทิสติก ผู้กำกับและผู้เขียนบทจึงจำเป็นต้องเข้าใจโรคให้ชัดเจนเพื่อให้ตัวละครที่ต้องการสร้างสรรค์มีมิติที่สุด

สำหรับตัวละครบุ๋นนั้น ในตอนแรกได้โอเดียมาจากรูปภาพจากอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นภาพของผู้หญิงคนหนึ่งยืนอยู่ที่ลานสเก็ตด้วยความนิ่งเฉย จึงจุดประกายให้ผู้กำกับที่กำลังหาตัวละครที่เกี่ยวข้องกับกีฬาสเก็ตบอร์ดเกิดความสนใจ

“ก่อนหน้านี้เราไม่มีอะไรเลยว่าจะทำไม่อย่างพรินเซนต์กีฬานี้ แล้วทำไมมันถึงควรค่าแก่การเล่าก็เลยเลิร์ซอินเตอร์เน็ตไป แล้วก็เจอชาวอินนิ่ง มันแล้วว่า มีเด็กผู้หญิงชาวคาริบเบียน อายุ 22 เขาบอกว่าเขาเป็นโรคซึมเศร้าแล้วเขาดีขึ้นได้จากการเล่นสเก็ตบอร์ด แล้วภาพที่มันแนบมากับช่าวนั้น ภาพแบบ...เด็กผู้หญิงคนเนี้ยกำลังเหมือนถือสเก็ตบอร์ดอินนิ่ง แบบยืนเก๋ๆ กังๆ เออ เราก็มีลูก มันก็มีภาพจำของคนเล่นสเก็ตบอร์ดอยู่ประมาณหนึ่งนี่ก็ออกมัย มันต้องช่าๆ มันต้องแสบๆ มันต้องเท่ๆ คูลๆ อะไรเงี้ย แต่ที่เด็กผู้หญิงคนนี้เป็นตรงข้ามเลย คือไม่ได้ไม่เท่แต่หมายถึงว่า ไม่ได้ดูเท่ในแบบนั้นเลยอะ เขาเป็นตัวของเขา เขาก็ยังคงดูเก็บตัว ดูเหนียมอาย แต่ก็ถูกช่างภาพจับไปวางในแบบ background ที่มันเป็นลานสเก็ตที่มันเน่าๆ เลยอะ ที่มันและทะเลมันดูแบบ Street มากๆ อะไรเงี้ย เราก็เลยรู้สึกก็แบบ เฮ้ย บุคลิกของคนนี้ คาแรคเตอร์คนนี้ background นี้ กับกีฬาที่เขาเล่นอยู่มันเป็นลูกที่ขัดกันมาก แต่ว่าไอ้ความขัดกันเนี้ยมันน่าสนใจ อะไรเงี้ย ถ้าเราจับคนที่ มีบุคลิกแบบนี้ แล้วก็ไปอยู่ในสังคม ไปอยู่ในกีฬานี้ มันน่าจะได้แบบ เห็นมุมมองอะไรที่มันแบบ ที่เราไม่เคยเห็น”

(พัฒน์ บุญนิธิพัฒน์, สัมภาษณ์, 9 เมษายน 2561)

นอกจากบุคคลต้นแบบที่เป็นตัวจุดประกายของตัวละคร “บู” แล้ว อีกหนึ่งต้นแบบที่ผู้กำกับนำมาพัฒนาเป็นบูก็คือ นักสเก็ตบอร์ดคนหนึ่งที่มีตัวตนจริง เขาเป็นนักสเก็ตบอร์ดร่างสูงใหญ่ ท่าทางนิ่งเฉย ดูแตกต่างจากคนเล่นสเก็ตบอร์ดคนอื่นๆ ชอบพูดคุยคนเดียว เล่นสเก็ตบอร์ดแบบตามใจตัวเอง ซึ่งเมื่อผู้กำกับได้ไปเจอจึงมีความสนใจที่จะเอาบุคลิกของเขามาเป็นส่วนหนึ่งของบู ใน S.O.S. skate ซีม ซ่าส์

“ช่วงร่างแรกๆ เราก็พยายามรีเสิร์ชคาแรคเตอร์คนที่น่าสนใจในวงการสเก็ตที่เราไปเล่นมา ทีมเขียนบทก็ไปเล่นสเก็ตด้วยกัน ก็พยายามไปหาคนตามลานสเก็ตที่แบบว่า คนไหนมีบุคลิกยังไง แล้วก็ไปเจอคนที่บุคลิกเขาแปลกมาก เขาเป็นคนเก็บตัวมากๆ แล้วเขาก็เป็นคนพูดคนเดียว เหมือนมีโลกส่วนตัวแบบสุดๆ เขาจะตัวใหญ่ๆมากๆ แล้วก็เล่นสเก็ตเหมือนไม่แคร์ใครเลย เขาดูน่ากลัวแต่ว่าเขาไม่ได้เป็นอันตรายกับใคร แล้วเราก็มารู้ทีหลังว่าเขาแบบ เหมือนมีอาการทางจิตนิดนึง ซึ่งเราก็ไม่รู้ว่าเป็นอะไรหรอกนะแต่เขาก็ยังเล่นสเก็ตมาตลอด สเก็ตเป็นสิ่งที่เขาเล่นเป็นประจำมาเป็นสิบปีแล้วอะ คนในวงการสเก็ตรู้จักหมด แล้วก็รู้ด้วยว่ามีอาการทางจิตอะไรเงี้ย แต่ทุกคนก็เวลค์มเขา เลยรู้สึกว่ะเฮ้ย อันนี้มันแปลกคืออะไร เพราะถ้าเป็นกีฬาอื่น อาจจะถูกแบนออกไป นึกออกมั๊ย ถ้าแบบไปอยู่ในสนามอะไรที่มันจริงจัง แล้วมีคนแบบแปลกๆ บางทีก็แบบว่า เฮ้ย อะไรเนี่ย คนก็จะแบบ เฮ้ย คนนี้ถูกแบน ไม่น่าจะเล่นมาได้สิบปี ก็คิดว่า วงการสเก็ตเป็นวงการที่มันสามารถยอมรับคนแบบนี้ได้หรือ ก็เลยรู้สึกว่ะ เออน่าสนใจ”

(พัฒน์ บุญนิธิพัฒน์, สัมภาษณ์, 9 เมษายน 2561)

นอกจากเรื่องบุคลิกตัวละครแล้ว ผู้กำกับและผู้เขียนบทยังได้หาข้อมูลเกี่ยวกับโรคซึมเศร้า เพื่อมาใช้กับตัวละครให้เกิดความสมจริงและถูกต้องตามหลักการแพทย์ โดยเป็นการค้นหาในหนังสือและอินเทอร์เน็ตเบื้องต้น และได้ไปสัมภาษณ์จิตแพทย์จำนวน 4 ท่านที่มีความเชี่ยวชาญในโรคซึมเศร้าของคนในแต่ละช่วงวัยที่ต่างกันคือ วัยเด็ก วัยรุ่น วัยทำงาน และวัยชรา เพื่อทำความเข้าใจในตัวโรคซึมเศร้า นอกจากนั้นแล้ว ยังได้สัมภาษณ์ผู้ป่วยโรคซึมเศร้าและคนใกล้ชิดเพื่อเก็บข้อมูลความรู้สึกและประสบการณ์ตรงจากตัวผู้ป่วยอีกด้วย

โดยสรุปแล้วการสร้างตัวละครจากบุคคลต้นแบบและการเก็บข้อมูลนั้น เป็นการสร้างที่เกิดจากผู้กำกับและผู้เขียนบทในขั้นตอนการการเขียนบท โดยได้ทำการศึกษารวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับโรคซึมเศร้าและเอาประสบการณ์ด้านกีฬาที่ถนัดอย่างสเก็ตบอร์ดมาจุดประกายความสนใจก่อน จากนั้นก็หาตัวอย่างและต้นแบบจากอินเทอร์เน็ตจนกระทั่งเจอเด็กสาวคาริบเบียนที่ใช้สเก็ตรักษาโรคซึมเศร้า และมีบุคลิกที่แตกต่างจากนักกีฬาสเก็ตบอร์ดทั่วไป ความขัดแย้งของรูปลักษณ์กับกีฬาจึงเป็นสิ่งที่ถูก

ตั้งต้นไว้อีกหนึ่งอย่าง จากนั้นเมื่อเห็นตัวอย่างของบุคคลต้นแบบในชีวิตจริงอีกคนจนเกิดความสนใจที่จะผสมผสานบุคลิกทั้งหมดนี้เข้าด้วยกันและสร้างตัวละครขึ้นมา ส่วนอาการทางโรคซึมเศร้านั้น ได้มีการตรวจเช็คข้อมูลของอาการโรคซึมเศร้ากับจิตแพทย์ถึงสี่ท่าน จากนั้นจึงนำข้อมูลที่ถูกต้องและไม่บิดเบือนไปจากอาการจริงของโรคมารวมออกแบบตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ

2. การสร้างตัวละครที่เกิดจากตัวผู้กำกับ ผู้เขียนบท และนักแสดง พัฒนาร่วมกัน

ในกระบวนการผลิตละคร มีขั้นตอนที่หลากหลายและผู้ที่เกี่ยวข้องเช่น ผู้กำกับ ผู้เขียนบท แอคติ้งโค้ช นักแสดง ฝ่ายผลิตและทีมงานต่างๆ ประกอบเข้าด้วยกันเพื่อสร้างสรรค์ละครออกมายังผู้ชม กระบวนการผลิตละครแบ่งเป็น 5 ขั้นตอนคือ ขั้นตอนการวางแผน (planning) ขั้นเตรียมการ (pre-production) ขั้นการถ่ายทำ (production) ขั้นหลังการถ่ายทำ (post-production) และขั้นการประเมินผลรายการ (evaluation)

สำหรับการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะที่เกิดจากผู้กำกับ ผู้เขียนบท แอคติ้งโค้ช ทีมงาน และนักแสดงพัฒนาร่วมกันของเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ นั้น ผู้วิจัยได้วิเคราะห์จากกระบวนการผลิตทั้ง 5 ขั้นตอนและนำโครงของการสร้างตัวละครของ Boggs (2003) มาเทียบเคียงเช่นเดียวกับเรื่อง Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ โดยไม่ได้นำข้อการสร้างตัวละครผ่านผู้เล่ามาใช้เนื่องจากการสร้างผ่านผู้เล่ามักใช้ในการบรรยายตัวละครในนวนิยายซึ่งมีความแตกต่างกับละครโทรทัศน์

ผู้วิจัยพบว่าการสร้างตัวละครตามแบบฉบับของ Boggs จะปรากฏอยู่ในบทสัมภาษณ์ การวิเคราะห์จากเอกสาร และการรับชมละครโทรทัศน์ ซึ่งสามารถจัดเรียงข้อมูลตามกระบวนการผลิตได้ดังนี้

ขั้นตอนการวางแผน (planning)

จุดเริ่มต้นของละคร ใน Project S The Series คือ Sport and Spirit ซึ่งเป็นโปรเจกต์ ซีรีส์กีฬา สืบเนื่องจากผู้กำกับสี่คน หลังจากที่ผู้กำกับได้รับโจทย์จาก GDH จึงพัฒนาแต่ละชนิดกีฬาไปตามความถนัดของตน และหา core idea ของกีฬาที่เลือก เพื่อหาแก่นเรื่องและสร้างพล็อตใหม่ (Nampai, 2560)

สำหรับเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ เป็นละครโทรทัศน์ที่มีกลุ่มผู้ชมเป้าหมายคือผู้ชมทั่วไปสามารถรับชมได้ทุกเพศทุกวัน ซึ่งทาง GDH ต้องการให้เป็นละครที่เชื่อมโยงกีฬาและต้องการปั้นผู้กำกับหน้าใหม่มารองรับการผลิตละครของค่ายที่ขยายตัวเพิ่มขึ้น สถานที่ในการถ่ายทำเป็นสถานที่นอกสตูดิโอทั้งสิ้น โดยมีทั้งสถานที่ที่เป็น indoor อย่างบ้านของตัวละคร, ร้าน Smooth, โรงพยาบาล, โรงเรียน และสถานที่ที่เป็น Outdoor อย่าง ลานยักซ์ ลานสเก็ต ดาดฟ้าโรงเรียน เป็นต้น เมื่อถ่ายทำเสร็จก็ส่งเทปมาตัดต่อที่สตูดิโอ

ในที่แรกผู้กำกับได้รับโจทย์จากบริษัทGDHว่า ต้องการโปรเจกต์ ซีรีส์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา โดยไม่จำกัดว่าเป็นกีฬาอะไรและเนื้อเรื่องแบบไหน ในส่วนของการคัดเลือกนักแสดงในเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ช่าส์ ตัวละครเอกนั้นไม่ได้มีการคัดเลือกอย่างเป็นทางการ แต่ทางค่าย (จีดีเอช) ได้ระบุนักแสดงของเรื่องนี้มาตั้งแต่ต้น

S.O.S. Skate ซิม ช่าส์ เป็นละครลำดับที่ 3 ของละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series เริ่มฉายเมื่อ 9 กันยายน 2560 - 25 พฤศจิกายน 2560 (งดออกอากาศ 7-28 ตุลาคม 2560) จากการสัมภาษณ์ คุณพัฒน์ บุญนิธิพัฒน์ ผู้กำกับและผู้เขียนบทพบว่าใช้ระยะเวลาปรับปรุงบทละครโทรทัศน์ประมาณ 8 เดือน ควบคู่ไปกับการเวิร์คชอปของนักแสดงและการเก็บข้อมูลอื่นๆ และใช้เวลาในการถ่ายทำประมาณ 2-3 เดือนเนื่องจากติดคิวของนักแสดง ในส่วนของนักแสดงนั้น ทางค่าย GDH ได้ระบुकุณเจมส์ ธีรตนย์ ศุภพันธุ์ภิญโญ ให้รับบทนำของละครเรื่องนี้ตั้งแต่การเริ่มทำโปรเจกต์

ขั้นเตรียมการ (pre-production)

การคัดเลือกนักแสดง

การคัดเลือกนักแสดงในเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ช่าส์ ในส่วนของตัวละครเอกนั้นไม่ได้มีการคัดเลือกอย่างเป็นทางการ แต่ทางGDHได้ระบุนักแสดงของเรื่องนี้คือคุณเจมส์ ธีรตนย์ ศุภพันธุ์ภิญโญ ซึ่งเป็นนักแสดงในสังกัดที่มีชื่อเสียงและมีความนิยมในวงการบันเทิงมาตั้งแต่เริ่มโปรเจกต์ แต่ในส่วนของตัวละครร่วมอื่นๆอย่าง หมอเบลล์ ไชมอน และไบเฟิร์น ผู้กำกับเป็นคนเลือกด้วยตัวเองจากเหตุผลว่าอยากทำงานด้วย มองภาพของนักแสดงทั้งสี่คนคือ เจมส์ โทนี่ แพท แพรว ไว้ว่าถ้าอยู่รวมกันน่าจะดี เพราะทุกคนมีความเพี้ยน มีคาแรคเตอร์ที่ไม่ปกติ มีความมั่วอยู่ในตัว ซึ่งผู้กำกับชอบเสน่ห์ของความแปลกและแตกต่างในตัวทั้งสี่คน โดยการเลือกนักแสดงมีขึ้นตั้งแต่ยังไม่มีการผลิตเรื่องไม่ได้ระบุดูตัวละครว่าใครเล่นเป็นตัวไหน

บทละครโทรทัศน์

สำหรับเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ช่าส์ คุณพัฒน์ บุญนิธิพัฒน์ ผู้กำกับและหนึ่งในทีมเขียนบทได้รับโจทย์จากบริษัทGDHว่า ต้องการโปรเจกต์ซีรีส์ที่เกี่ยวข้องกับกีฬา โดยไม่จำกัดว่าเป็นกีฬาอะไรและเนื้อเรื่องแบบไหน และได้นักแสดงหลักคือคือ คุณเจมส์ ธีรตนย์ ศุภพันธุ์ภิญโญ ซึ่งผู้กำกับต้องคิดโจทย์คือชนิดกีฬาและการเล่าเรื่องเอง

ผู้กำกับมีความสนใจในกีฬาสเก็ตบอร์ด รู้จักคนในวงการกีฬาสเก็ตบอร์ด และมีความสามารถในการเล่นจึงหยิบเอากีฬาที่ถนัดมาเป็นกีฬานำของเรื่อง แต่เนื่องจากไม่มีประสบการณ์ในการกำกับและเขียนบทละครมาก่อน จึงได้มีการพัฒนาบทร่วมกับทีมเขียนบทหลายครั้งเพื่อที่จะค้นหาประเด็นในการเล่าและสร้างตัวละครที่ดึงดูดผู้ชม ผู้กำกับค้นหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเกี่ยวกับกีฬาสเก็ตบอร์ด

จนเจอข้อมูลของเด็กผู้หญิงที่ใช้กีฬาสเก็ตบอร์ดช่วยในการรักษาโรคซึมเศร้า จึงเกิดความคิดที่จะผสมผสานระหว่างกีฬาและโรคซึมเศร้าขึ้นมา

ผู้กำกับและทีมเขียนบทมีความคิดเห็นส่วนตัวว่าโรคซึมเศร้ากับสเก็ตบอร์ดมีจุดร่วมเหมือนกันคือการต่อสู้เพื่อเอาชนะตนเอง สเก็ตคือกีฬาที่เล่นคนเดียวเพื่อเอาชนะตัวเอง พัฒนาตัวเองอย่างไม่มีขีดจำกัด ไม่จำเป็นต้องแข่งขันหรือต่อสู้กับใครก็ได้ ซึ่งโรคซึมเศร้าก็เช่นเดียวกัน ผู้ป่วยแต่ละคนต่างมีพื้นฐานที่มาของอาการต่างกัน และการจะหายจากโรคได้ก็ไม่มีคำแนะนำ ไม่สามารถบังคับให้หายได้ แต่ละคนต่างมีการต่อสู้กับอาการป่วยแตกต่างกันออกไป และต้องพึ่งพาตัวเองเป็นหลัก ซึ่งไอเดียและจุดร่วมเรื่องการมีตัวเองเป็นศูนย์กลางก็ทำให้ผู้กำกับสนใจและอยากจะทำเรื่องทั้งสองอย่างที่อยู่แตกต่างกันสุดขั้วไปด้วยกัน

“พอเรเริ่มรีเสิร์ชไปปุ๊บอะ เราก็เลยพบว่า อ้อ จริงๆแล้วมันมีสิ่งที่เราสนใจในสเก็ตบอร์ด แล้วสิ่งนั้นมันลิงก์กับโรคซึมเศร้า มันมีอย่างหนึ่งที่มันลิงก์กัน เพราะเราไม่ได้สนใจสเก็ตบอร์ดในฐานะการที่มันเป็นกีฬาแข่งกับคนอื่น เราไม่ได้สนใจในฐานะกีฬาที่ไปแข่งตามงานแข่งอิวเอนท์ใหญ่ๆต่างๆเพราะว่าเราก็ไม่ได้เล่นเก่ง ก็เลยกลายเป็นว่า สิ่งที่เราอิน ก็เลยเป็นการอินกับการเล่นเอง นึกออกมั๊ย ไม่ได้เล่นแข่งกับใคร มันก็เลยว่าด้วยประเด็นว่า สเก็ตบอร์ดกับโรคซึมเศร้ามันเหมือนกันตรงที่ มันเป็นการต่อสู้กับตัวเอง แล้วก็รู้สึกว่ ถ้าสมมติว่าสเก็ตบอร์ดมันสามารถช่วยเรื่องไปโอได้ แล้วก็นำไปเจอสังคมใหม่ๆ ช่วยเรื่องโซเชียลได้ แล้วก็เมื่อไหร่ก็ตามที่เราแบบทำทำอะไรต่างๆในสเก็ตบอร์ดได้อะไรเงี้ย เราก็รู้สึกว่ มันก็ช่วยในไซโค ของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า แสดงว่าสเก็ตบอร์ดมันมีบางอย่างที่ทำให้คนซึมเศร้าดีขึ้นได้จริงๆ เราก็เลยไปปรึกษาหมอมารค์กับว่ามันเป็นไปได้ ก็เลยรู้สึกว่ เออ โอเค เป็นไอเดียที่เราสนใจ ถ้าสมมติว่าเด็กคนนี้เล่นสเก็ตบอร์ดดีขึ้นได้ มีสังคมดีขึ้นได้ เชื่อมั่นตัวเองขึ้นได้ ก็หมายถึงเค้าเก่งขึ้นในการเล่นสเก็ตบอร์ดได้ ก็ทำให้เค้าดีขึ้นได้จากการเป็นโรคซึมเศร้าเหมือนกัน ก็เหมือนการพัฒนา ทั้งด้านฝีมือในการเล่นไปด้วย แล้วก็พัฒนาในการแก้ปัญหาในโรคของตัวเองไปด้วย”

(พัฒน์ บุญนิธิพัฒน์, สัมภาษณ์, 9 เมษายน 2561)

ในส่วนของการสร้างตัวละคร “บู” ที่เป็นโรคซึมเศร้านั้น ผู้กำกับและผู้เขียนบทยังได้มีการคัดเลือกข้อมูลและลักษณะอาการของโรคซึมเศร้า โดยเริ่มจากการศึกษาข้อมูลอย่างละเอียดทั้งจากหนังสือ บทความต่างๆในอินเทอร์เน็ต ผู้ป่วยโรคซึมเศร้าและจิตแพทย์ 4 ท่าน ซึ่งข้อมูลเรื่องโรคซึมเศร้าที่ผู้กำกับเลือกมาสร้างเป็น “บู” นั้นจะคัดเลือกจากอาการพื้นฐาน เลือกรายการที่เห็นได้ทั่วไปมากที่สุด เพื่อที่จะให้คนดูได้รู้สึก สำนวณตัวเองได้เร็ว และเชื่อมโยงกับตัวเองได้ง่ายที่สุด

เมื่อนำข้อมูลจากการสัมภาษณ์ผู้กำกับและผู้เขียนบทร่วมกับการวิเคราะห์อาการของบุคล
ลัษณ์มาเทียบเคียงกับเกณฑ์พิจารณาวินิจฉัยโรคทางจิตเวชของสมาคมจิตแพทย์ศาสตร์
สหรัฐอเมริกา (DSM-IV-TR) (อ้างถึงใน ณิชภัทร รุจิราพร, 2551) ซึ่งใช้อย่างเป็นทางการในระดับ
สากลรวมถึงประเทศไทย พบว่าตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะอย่างบุคลนั้นมีลักษณะอาการที่จะได้รับการ
วินิจฉัยว่าเป็นโรคซึมเศร้าชนิดรุนแรง เนื่องจากเป็นผู้ที่มีอาการมากกว่า 5 อาการขึ้นไปและเป็น
ต่อเนื่องนานกว่า 2 อาทิตย์

ตารางที่ 3 เปรียบเทียบเกณฑ์พิจารณาวินิจฉัยโรคซึมเศร้ากับลักษณะอาการของบุคลที่ปรากฏในเรื่อง

เกณฑ์พิจารณาวินิจฉัยโรคซึมเศร้า	ลักษณะอาการของบุคลที่ปรากฏในละคร
1. มีอารมณ์เศร้าเกือบตลอดเวลาและเป็นติดต่อกันทุกวัน	มีอารมณ์เศร้าอย่างเห็นได้ชัดแทบจะตลอดเวลา เป็นระยะเวลาติดต่อกัน
2. ความกระตือรือร้นในสิ่งที่ชอบลดลงมาก เฉื่อยชา เกือบตลอดเวลาและเป็นติดต่อกันทุกวัน	ไม่ปรากฏสิ่งที่ชอบเป็นพิเศษในเรื่อง แต่มีอาการ เฉื่อยชา เชื่องซึม เกือบตลอดเวลา และมีอาการติดต่อกันตลอดทั้งเรื่อง
3. ความอยากอาหารเปลี่ยนแปลง ซึ่งทำให้น้ำหนักตัวเปลี่ยนแปลงตาม	มีความอยากอาหารลดลง รับประทานอาหารได้น้อย ชูบผอมลงจนดวงตาสีโหล
4. การนอนผิดปกติเช่น นอนไม่หลับ หรือหลับบ่อยมาก หรือนานเกินไป	มีอาการนอนไม่หลับในช่วงกลางคืน นอนนิ่งๆ โดยไม่หลับ แต่จะหลับช่วงใกล้เช้าด้วยความอ่อนเพลียของร่างกาย
5. มีการเปลี่ยนแปลงของการเคลื่อนไหวร่างกาย เช่น ผุดลุกผุดนั่ง กระวนกระวาย เชื่องช้า คิดฟุ้งซ่าน	มีความคิดฟุ้งซ่านผ่านคำพูด เคลื่อนไหวร่างกาย เชื่องช้ายกเว้นเวลาเล่นสเก็ตบอร์ด มีอาการกระวนกระวาย สับสน เวลาทำความผิดหรือกลัวถูกตำหนิจนดูผิดปกติ
6. อ่อนเพลีย ไม่มีแรง เกือบทุกวัน	มีอาการอ่อนเพลีย ไม่มีแรง ตลอดทั้งวัน
7. มีความรู้สึกที่ตัวเองไร้ค่า รู้สึกว่าตนเองผิดหรือไม่ดีอย่างเกินเหตุทุกวัน	บุคลมักจะคิดว่าตัวเองไร้ค่า รู้สึกผิดกับทุกคนและคนใกล้ชิดอย่างครบครัน รู้สึกไม่เป็นที่ต้องการทำอะไรก็ผิด ซึ่งลักษณะอาการนี้ถูกถ่ายทอดผ่านคำพูดของบุคลตลอดทั้งเรื่อง
8. สมาธิไม่ดี ความสามารถในการตัดสินใจซ้าลง	บุคลมีปัญหาในการอ่านหนังสือและทำการบ้าน ไม่

เกณฑ์พิจารณาวินิจฉัยโรคซึมเศร้า	ลักษณะอาการของบุุที่ปรากฏในละคร
โดยมีอาการนี้เกือบทุกวัน	สามารถรวบรวมสมาธิได้ หรือทำได้เพียงช่วงสั้นๆ นอกจากนี้แล้วยังมีการตัดสินใจที่ช้าลงในสถานการณ์คับขัน
9.คิดซ้ำๆ เรื่องความตาย ฆ่าตัวตาย หรือวางแผนฆ่าตัวตาย หรือพยายามฆ่าตัวตาย	บุุทำร้ายตัวเองอยู่บ่อยครั้งด้วยคัตเตอร์ มักพูดอยู่เสมอว่าถ้าเขาตายทุกคนจะได้ไม่ลำบาก และยังพยายามฆ่าตัวตายด้วยการกินยาต้านเศร้าในปริมาณมากด้วย

จากตารางจะเห็นได้ว่าผู้กำกับและผู้เขียนบทมีการเลือกลักษณะอาการของบุุที่ตรงกับเกณฑ์พิจารณาวินิจฉัยโรคซึมเศร้าในทุกหัวข้อใส่ลงในบทละคร ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงการนำเสนอข้อมูลตามข้อเท็จจริงและถูกต้องจากผู้ผลิต ที่ทำให้ผู้ชมสามารถรับรู้ถึงอาการได้อย่างชัดเจนและสามารถตรวจสอบเทียบเคียงกับตัวเองได้ว่าอยู่ในภาวะซึมเศร้าหรือไม่ ตามความตั้งใจของผู้กำกับที่อยากให้ผู้รับชมได้ใช้ความรู้สึกตัวเองกับตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ

เนื่องจากโรคซึมเศร้าเป็นโรคที่ถูกเข้าใจผิดได้ง่ายเพราะไม่มีอาการทางกายภาพที่ชัดเจนเหมือนคนพิการหรือผู้ป่วยเป็นโรคที่คนทั่วไปรู้จักอย่างมะเร็ง แต่เป็นเรื่องภายในสมองและจิตใจ ในช่วงพัฒนาบทเป็นช่วงที่ประชาชนเริ่มให้ความสนใจและมีความเข้าใจในโรคซึมเศร้าที่เป็นอาการป่วยทางด้านจิตใจมากขึ้น ผู้กำกับจึงอยากให้ผู้ชมที่ได้รับชมละครและรู้จักโรคซึมเศร้าผ่านบุุ ได้นำความรู้และข้อมูลจากบุุไปเทียบเคียงและทำความเข้าใจกับตัวผู้ชมเองและคนรอบข้าง อีกทั้งยังต้องการส่งกำลังใจไปยังผู้ป่วยโรคซึมเศร้าที่กำลังเผชิญความทุกข์ใจผ่านละครด้วย

ในขั้นตอนของการเขียนบทนั้น เมื่อนำโครงของการสร้างตัวละครของ Boggs มาเทียบเคียงแล้ว จึงพบว่าผู้กำกับและผู้เขียนบทได้เป็นผู้สร้าง 7 ลักษณะของการสร้างตัวละครผ่านบทละคร โดยมีการสร้างดังนี้

การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้เห็นภายนอก

ลักษณะภายนอกด้านร่างกายและรูปลักษณ์คือคุณธีรดนัยที่ถูกวางตัวเป็นนักแสดงหลักตั้งแต่นั้น แต่ในบทละครผู้เขียนบทได้สร้างบุุที่เป็นโรคซึมเศร้าและเป็นผู้ที่เริ่มสนใจในกีฬาสเก็ตบอร์ด แม้รูปลักษณ์ของบุุกับคุณธีรดนัยจะเป็นคนเดียวกันแต่ผู้กำกับและผู้เขียนบทต้องการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์บางอย่างให้เข้ากับบทบาท จึงได้ขอให้นักแสดงตัดผมสั้นและลดน้ำหนักเอากล้ามเนื้อออก

จากร่างกาย นอกจากนี้แล้วยังได้เขียนให้ลักษณะภายนอกของบูมีมีสีหน้าอมทุกข์และไม่มีความสุขแบบจะตลอดเวลา ท่าทางเหม่อลอย เชื่องซึม สวมใส่เสื้อใหญ่กว่าตัวและเดินด้วยท่าทางไม่มั่นใจ

การสร้างตัวละครผ่านบทสนทนา

บูเป็นเด็กนักเรียนวัยรุ่นที่ใช้ภาษาทั่วไป แต่จะมีลักษณะของการพูดอ้อมค้อม พูดไม่เต็มเสียงอยู่เนื่องจากขาดความมั่นใจ พูดอีกอึกและติดอ่างเวลาตื่นตื่น และมักจะหลบสายตาคนและสิ่งเกตุสายตาคนอื่นก่อนพูดเป็นประจำ บทพูดของบูที่ผู้เขียนบทเขียนมักจะแสดงให้เห็นถึงความไม่มั่นใจ ไม่กล้าแสดงความรู้สึกออกมาตรงๆ มีความคิดในแง่ลบทั้งต่อตนเองและมีความคิดมากสะสมอยู่ ซึ่งเป็นลักษณะหนึ่งของอาการโรคซึมเศร้าที่แสดงผ่านทางบทพูดออกมา

นอกจากนี้แล้วบูยังมีบทพูดที่ขัดแย้งกับความรู้สึกของตัวเอง โดยเฉพาะเวลาที่บูอยู่ในห้องนอนคนเดียว ผู้เขียนบทได้ให้บูพูดด้วยถ้อยคำที่เหมือนจะเป็นแรงผลักดันจิตใจว่าต้องทำให้ได้ แต่เป็นบทพูดที่กดดันตัวเองและแสดงถึงความอ่อนแอ ดังเช่นตัวอย่างที่ยกมา

“พรุ่งนี้ต้องดีกว่า ในฐานะ...(สะอื้น)...เราทำได้ง่ายนิดเดียว วันที่ดีกว่ากำลังจะมา ทำได้อยู่แล้ว ไม่มีใครช่วยตัวเราได้เท่าตัวเราเอง เราทำได้ เราทำได้มันง่ายนิดเดียว ง่ายนิดเดียว ง่ายนิดเดียว เราทำได้มันง่ายนิดเดียวๆๆ”

ฉากนี้ผู้เขียนบทได้นำเสนอให้ผู้ชมเห็นถึงความกดดันของบูที่เขาแบกรับมาตลอด ทั้งทั้งห้องเต็มไปด้วยกระดาษแปะฝาผนังที่เขียนข้อความให้กำลังใจตนเอง บูหยิบกระดาษขึ้นมาอ่านตามและร้องไห้สะอึกสะอื้นก่อนจะหยิบคัตเตอร์ขึ้นมาเกือบจะทำร้ายตัวเอง

เนื่องจากบูเป็นตัวละครที่เก็บความรู้สึก และไม่มั่นใจในตัวเอง ผู้เขียนบทจึงสร้างให้มีคู่สนทนาของบูที่เป็นฝ่ายเข้าใจหรือขัดแย้งกับเขา เพื่อให้บูกล้าที่จะพูดออกมา เช่น หมอเบลล์ที่ทำให้บูพูดเปิดใจตั้งแต่แรกเรื่องการรักษาโรคซึมเศร้าหรือไทมอนที่ทำให้บูได้แสดงอารมณ์ที่หลากหลายเช่นดีใจ เสียใจ มีความหวัง หรือรู้สึกผิด

การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก

การแสดงออกของบูในบทละครที่สร้างโดยผู้เขียนบทนั้น เป็นการนำเสนอตัวละครที่เป็นโรคซึมเศร้าทั้งในแง่มุมของชีวิตประจำวันและแง่มุมของการเยียวยาให้หายจากโรคซึมเศร้า โดยผู้เขียนบทได้ใช้บทเป็นตัวนำเสนอการกระทำของบูในสถานการณ์ต่างๆเช่น การร้องไห้อย่างรุนแรงเมื่อเกิดเรื่องราวกระทบกระเทือนจิตใจหรือผิดจากที่คาดหวัง การเก็บตัวจากสังคม ไม่สูงลิ้งกับเพื่อน การปิดบังความรู้สึกตัวเองผีนทำปกติ การตีใจเมื่อกลุ่มสเก้ตบอร์ดของไทมอนต้อนรับเขา

นอกจากนี้แล้วผู้เขียนยังสร้างการพัฒนาการของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น หลังจากเกิดเหตุการณ์ไทมอนเข้าเจ็บจากความประมาทของบู บูก็มีอาการที่แย่

ลงจากความรู้สึกผิดซึ่งการกระทำภายนอกของเขาก็มีการเปลี่ยนแปลงตามคือ บูมีอาการเหม่อลอย ฝันร้าย เก็บความรู้สึกมากกว่าเดิม เลี่ยงจากหมอเบิ้ลล์และกลุ่มไซมอน จนไปถึงเริ่มเก็บสะสมยาต้านเศร้าเพื่อหวังจะฆ่าตัวตาย

การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน

การกระทำภายในที่เด่นชัดของบูคือการอยากหายจากโรคซึมเศร้า ผู้เขียนบทได้ให้บูแสดงออกถึงความคิดเรื่องนี้ตั้งแต่ต้นเรื่องคือการไปปรึกษาหมอด้วยตนเอง จนเมื่อได้ลองเล่นสเก็ตแล้วรู้สึกมีความสุข บูก็หวังจะใช้สเก็ตบอร์ดเป็นตัวช่วยในการรักษา รวมไปถึงปรับการกินยาตามคำสั่งหมอ

ความคิดที่บูมีต่อตัวเองนั้นคือความคิดในแง่ลบ เขาสร้างปัญหาให้คนอื่น เป็นตัวประหลาดในสายตาเพื่อน ไม่มีใครต้องการ เป็นภาระของทุกคน ทำให้คนอื่นเดือดร้อน ซึ่งความคิดเหล่านี้ส่วนหนึ่งมีสาเหตุมาจากอาการของโรคซึมเศร้า ผู้เขียนบทได้สอดแทรกความคิดนี้อยู่ในตัวบูและให้แสดงออกมาผ่านสถานการณ์ต่างๆที่กีดกันเข้ามาเช่น ตอนถูกเอาคลิปทะเลาะกับเพื่อนลงโซเชียลหรือถูกกีดกันจากพ่อ

การสร้างตัวละครผ่านปฏิกิริยาของตัวละครอื่น

ผู้เขียนบทได้ใช้ตัวละครแวดล้อมแทนสายตาของคนที่มีองบูโดยมีสองลักษณะคือ มองด้วยความเข้าใจในตัวบูรวมถึงโรคที่เป็นและมองด้วยความไม่เข้าใจ ผู้เขียนได้ใช้หมอเบิ้ลล์ที่เป็นจิตแพทย์ซึ่งมีความใกล้เคียงกับบูนำเสนอในแง่ของความเข้าใจ หมอเบิ้ลล์จะคอยช่วยเหลือ ปกป้องบู และอธิบายการกระทำของบูให้คนที่ไม่เข้าใจฟัง ทำให้ผู้ชมเกิดความเห็นใจและเข้าใจบูไปพร้อมๆกับที่หมอเบิ้ลล์อธิบายให้ตัวละครอื่นในเรื่องหรือกระทั่งบูเองฟัง

สำหรับตัวละครที่มองด้วยสายตาไม่เข้าใจนั้น ผู้เขียนบทได้ให้มีตัวละครที่นำเสนอความคิดนี้หลักๆคือไซมอนและทศพล สำหรับทศพลนั้นมีบทบาทของพ่อเข้ามาด้วยจึงทำให้เห็นปมขัดแย้งที่ชัดเจนระหว่างทั้งสองคนเช่นการตั้งความหวัง การออกคำสั่งและความคาดหวังที่อยากให้บูได้ตั้งใจ สำหรับไซมอนเขาจะมองบูเป็นคนธรรมดา ไซมอนมองด้วยความไม่เข้าใจและไม่ได้คิดจะเข้าใจตัวละครทั้งสองได้แสดงให้เห็นถึงความไม่เข้าใจของบุคคลต่อโรคซึมเศร้า แต่เมื่อมีสถานการณ์ที่บูฆ่าตัวตายเกิดขึ้น ตัวละครทั้งคู่จึงปรับเปลี่ยนมุมมองของตนเองที่มีต่อบูและโรคของเขา

นอกจากนั้นแล้วผู้เขียนบทยังได้ใช้นักเรียนเพื่อนร่วมห้องของบูแสดงให้เห็นถึงความแปลกแยกจากสังคมของบูและการถูกกลั่นแกล้งเพราะความแตกต่างอีกด้วย

การสร้างตัวละครโดยใช้ลักษณะตรงข้ามด้วยการสร้างตัวละครอื่นเทียบเคียง

ผู้เขียนบทได้ใช้ตัวละครไซมอนมาเป็นตัวเทียบเคียงที่ทำให้ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะอย่างบูโดดเด่นขึ้นมา เนื่องจากไซมอนเป็นคนที่ไม่คิดมาก ดูสบายๆแต่มีความพยายามที่จะทำในสิ่งที่รัก ผู้เขียนบทให้บูมองไซมอนด้วยความอิจฉาในตัวตนของผู้ชายคนนี้เพราะเป็นสิ่งที่บูไม่มีอยู่ในตัวทั้งความมั่นใจ ความมองโลกในแง่ดี หรือความพยายามที่จะทำอะไรอย่างสุดแรงกล้า

การสร้างตัวละครผ่านการเลือกชื่อ

การเลือกชื่อของบู หรือ บูรณะ นั้นเป็นความตั้งใจของผู้เขียนบทและผู้กำกับที่จะนำเสนอให้เห็นถึงของสองชั่วในตัวละคร โดยเลือกใช้บู ที่มาจาก Boo (สิ่งต้องห้าม) และ Felling Blue (อารมณ์หม่นเศร้า เพื่อแสดงตัวตนในด้านโรคซึมเศร้าและการถูกกีดกันจากสังคม แต่ในขณะที่เดียวกันบูก็มีชื่อจริงว่าบูรณะ ซึ่งแปลว่าการซ่อมสร้าง เพื่อแสดงให้เห็นถึงแง่มุมที่บูยังคงมีความหวังในการดำเนินชีวิต แม้จะถูกทำลายก็พร้อมจะซ่อมตัวเองขึ้นมาใหม่และใช้ชีวิตร่วมกับโรคซึมเศร้า

การเตรียมพร้อมของนักแสดงเพื่อรับบทบาทบู

สำหรับตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะอย่าง บู เป็นบทบาททางการแสดงที่ค่อนข้างท้าทายตัวนักแสดงเพราะนอกจากจะต้องเล่นสเก็ตบอร์ดได้แล้วยังมีอาการของโรคซึมเศร้าที่ต้องแสดงออกมาให้ผู้ชมเห็น คุณธีรดนัยซึ่งรับบทบูมีการเตรียมตัวสำหรับกีฬาสเก็ตบอร์ดคือ เริ่มแรกเรียนรู้ด้วยตนเองก่อน จนได้เรียนกับนักสเก็ตบอร์ดตัวจริงประมาณ2เดือนในเรื่องการเล่นพื้นฐาน การเล่นท่าทาง การเซฟตัวเอง และได้ทำการฝึกซ้อมอย่างสม่ำเสมอ แต่ก็เกิดอุบัติเหตุบ่อยครั้งรวมถึงแขนหัก

สำหรับการเตรียมร่างกายรับบทผู้ป่วยโรคซึมเศร้า จากบทสัมภาษณ์ของภทริยา คุณธีรดนัยได้ให้สัมภาษณ์ไว้ว่า ได้มีการพูดคุยกับผู้กำกับว่าอยากให้ “บู” ค่อนข้างผอมจากอาการโรคซึมเศร้าที่ทำให้กินอะไรไม่ค่อยได้ คุณธีรดนัยจึงต้องควบคุมน้ำหนัก ลดกล้ามเนื้อที่เคยมี แต่การลดน้ำหนักโดยมีโภชนาการไม่เหมาะสมทำให้ช่วงที่ลดน้ำหนักมีอาการฉุนเฉียว หงุดหงิดง่าย ล่องลอย แต่เมื่อถ่ายทำเสร็จก็ได้กลับไปพัฒนาร่างกายให้เข้าสู่ภาวะปกติเช่นเดิม (ธีรดนัย ศุภพันธุ์ภิญโญ,2560: ออนไลน์)

นอกจากการเตรียมตัวทางด้านกีฬาและร่างกายแล้ว นักแสดงยังเตรียมตัวศึกษาเรื่องราวของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า โดยศึกษาเบื้องต้นจากอินเทอร์เน็ต พูดคุยกับเพื่อนที่เป็นโรคซึมเศร้า และปรึกษาจิตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญเพื่อให้ได้ข้อมูลของโรครวมมากที่สุด

ในขั้นตอนของการเตรียมพร้อมของนักแสดงที่รับบทบูนั้น เมื่อนำโครงของการสร้างตัวละครของ Boggs มาเทียบเคียงแล้ว จึงพบว่านักแสดงได้เป็นผู้สร้าง 1 ลักษณะของการสร้างตัวละครผ่านบทละคร โดยมีการสร้างดังนี้

การสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้เห็นภายนอก

หลังจากคุณธีรดนัยได้รับบทบู เขาต้องลดน้ำหนักและอดอาหารเพื่อลดกล้ามเนื้อเนื่องจากอาการหนึ่งในโรคซึมเศร้าที่ผู้กำกับกำหนดคือการนอนไม่หลับและกินข้าวไม่ได้ คุณธีรดนัยจึงต้องควบคุมร่างกายและรูปลักษณ์ให้เหมาะสมกับบทบูเพื่อนำเสนอลักษณะภายนอกที่ผู้ชมจะเห็นของบูให้เป็นไปตามที่ตัวละครสมควรเป็นได้แก่ ร่างกายผอม ตาลึกโหลจากอาการนอนไม่หลับ เป็นต้น

การเวิร์คชอปของนักแสดง ผู้กำกับ และแอดดิงโค้ช

อีกหนึ่งปัจจัยสำคัญที่ทำให้นักแสดงสามารถถ่ายทอดและเข้าถึงตัวละครที่ป่วยเป็นโรคซึมเศร้าและตัวละครรอบข้างได้อย่างชัดเจน คือ การ workshop ร่วมกับแอดดิงโค้ช โดยเริ่มแรก ครูเชลล์-ประวีร์ แซ่อึ้ง แอดดิงโค้ชของเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ ได้หาข้อมูลของโรคซึมเศร้าจากสามแหล่งหลักคือ อินเทอร์เน็ต ผู้กำกับ และจิตแพทย์รวมถึงผู้ป่วยโรคซึมเศร้า โดยเริ่มจากหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อดูว่าอาการของโรคเป็นอย่างไร ลักษณะของผู้ป่วยเป็นแบบไหน สาเหตุเกิดมาจากอะไร เพื่อทำความเข้าใจโรคซึมเศร้าในเบื้องต้นให้มากที่สุด

เมื่อศึกษาความรู้เบื้องต้นแล้ว จึงเข้าสู่ขั้นตอนปรึกษากับผู้กำกับว่าต้องการตัวละคร “บู” ที่เป็นโรคซึมเศร้าในแบบไหน สอบถามผู้กำกับให้อธิบายถึงภาพของตัวละครที่ต้องการ พูดคุยสอบถามปมหลังของตัวละครว่าเป็นอย่างไร และต้องการเห็นอะไรจากการแสดงของนักแสดง รวมถึงบริพคาแรคเตอร์ของตัวละครทุกตัวในเรื่อง

นอกจากนี้ยังได้มีการพูดคุยกับผู้ป่วยโรคซึมเศร้า เพื่อสอบถามอาการ ความรู้สึก เพื่อมาใช้เป็นข้อมูลในการสร้างตัวละคร และสอบถามจิตแพทย์เกี่ยวกับข้อมูลของโรคซึมเศร้าในเชิงการแพทย์

หลังจากรวบรวมข้อมูลและคาแรคเตอร์ที่ผู้กำกับต้องการ แอดดิงโค้ชก็ออกแบบกิจกรรมที่จะดึงให้นักแสดงที่เข้าร่วมเวิร์คชอปเข้าถึงบทบาท เนื่องจากพบว่าหากใช้วิธีการอธิบายอย่างเดียวอาจจะต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจและอาศัยจินตนาการมาก แต่เวลาเวิร์คชอปมีค่อนข้างน้อย และเมื่อใช้กิจกรรมเข้าช่วยในการเวิร์คชอปพบว่านักแสดงเข้าใจในตัวละครมากขึ้นและสื่อสารออกมาได้ดีขึ้น

“เราคุยกับผู้กำกับว่าต้องการอะไร เวิร์คชอปมันไม่ได้เป็นการสร้างคนเป็นโรคซึมเศร้า แต่เป็นการทำงานของคนที่เป็นซึมเศร้าผ่านนักแสดง เกมที่เราดึงมาใช้คือการเวิร์คกับภาวะซึมเศร้า สารเคมี ครอบครั้ว สังคม หาเอ็กเซอร์ไซส์ต่างๆมาเทียบเพื่อดึงความรู้สึกของนักแสดงให้เข้าใจในคนที่อยู่ในภาวะซึมเศร้า อีกอย่างหนึ่งคือการใช้สีมาช่วยในการสร้างอารมณ์ตัวละคร อย่างบูที่เป็นโรคซึมเศร้า เราก็จะใช้สีมาสร้างว่าเออ เห็นสีนี้แล้วนึกถึงอะไรบางอย่าง แบบ ช่วงอารมณ์เศร้าสร้อยของบูจะนึกถึงสีอะไร แต่เราก็ไม่ได้fixว่าภาวะไหนต้องเป็นสีไหน แต่ให้นักแสดงนึกสีเอง ทำความเข้าใจเองว่าในความรู้สึกนั้นๆจะนึกถึงสีอะไร เช่น เวลาที่บูสดใส ร่าเริง เจมส์(นักแสดง) จะนึกถึงสีเขียวสดๆ แต่เวลาซึมเศร้าขึ้นปุ๊บ จะกลายเป็นสีน้ำเงินเข้ม การใช้สีมาช่วยจะให้นักแสดงเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกในภาวะนั้นๆได้ง่ายขึ้น”

(ประวีร์ แซ่อึ้ง, สัมภาษณ์, 2 สิงหาคม 2561)

จากการทำเวิร์คชอปของนักแสดง คุณพัฒน ผู้กำกับยังได้ให้สัมภาษณ์ว่ากิจกรรมในเวิร์คชอปทำให้นักแสดงเห็นภาพที่ชัดเจนมากขึ้น ทำให้นักแสดงรู้ว่าเข้าใจหรือไม่เข้าใจตัวละครอย่างไรต่อสถานการณ์นั้นๆที่เกิดขึ้น และทำให้นักแสดงค้นหาจุดที่เหมาะสมในการแสดงและเข้าใจตัวละครที่ตนเองแสดง ซึ่งตรงกับคำสัมภาษณ์ของครูเชลล์ แอคติ้งโค้ชว่า ต้องหาข้อมูลให้เข้าใจชีวิตตัวละครตัวนี้ เข้าใจนักแสดง ทำให้นักแสดงเข้าใจตัวละครได้แค่ไหน หาจุดที่จะทำให้เข้าใจ หน้าที่ของแอคติ้งโค้ชคือทำอะไรให้นักแสดงกับตัวละครเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันมากที่สุด เตรียมตัวละครให้พร้อมที่สุดก่อนถ่ายทำ

สำหรับปัญหาในการสร้างและถ่ายทอดตัวละคร “บู” คือคาแรคเตอร์จริงของนักแสดงอย่าง เจมส์ ชีรตนย์กับตัวละครอย่างบูมีนิสัยและความคิดแตกต่างกันมาก แอคติ้งโค้ชได้ให้สัมภาษณ์ถึงการดึงนักแสดงให้เข้าถึงบทบาทไว้ว่า

“ตัวจริงของเจมส์เป็นคนร่าเริง ไม่คิดมาก ค่อนข้างเฮฮาสนุกสนาน ทำให้ในตอนแรกเขาไม่เข้าใจตัวละครบูว่าทำไมถึงเป็นแบบนี้ ทำไมถึงคิดแบบนี้ เหมือนเวลาเห็นน้ำแก้วนึง บูกับเจมส์จะคิดแตกต่าง มองคนละมุมเลย พอมาเข้าเวิร์คชอปเราเลยต้องใช้ความเทียบเคียงเหตุการณ์ในชีวิต ดึงเอาบางส่วนของที่เกิดขึ้นในชีวิตเจมส์ที่คล้ายๆกับบูมาทำให้เขาเข้าใจ มุมมองของเจมส์กับบูแตกต่างกันมาก เราต้องพยายามทำให้เจมส์เห็นว่าอะไรทำให้บูรู้สึกแบบนี้ ทำไม่รู้สึกรำ เพราะอะไร”

(ประวีร์ แซ่อึ้ง, สัมภาษณ์, 2 สิงหาคม 2561)

เช่นเดียวกับผู้กำกับที่เข้าร่วมเวิร์คชอป ที่ได้เห็นถึงพัฒนาการเกี่ยวกับอาการของโรคซึมเศร้า ในระหว่างเวิร์คชอป ก็ได้ใส่รายละเอียดและวิธีคิดในการเป็น “บู” เพื่อให้ตัวละครนั้นสมจริงมากขึ้น เช่น ลักษณะท่าทางของร่างกาย อย่างการจับขากางเกง ท่าทางการเดิน และความคิดในหัวของบู

“ตอนช่วงเขียนบท ผมก็ไม่เห็นภาพขนาดนั้น คือเราเห็นตัวละครนี้ เข้าใจวิธีคิดตัวละครนี้ แต่ว่าพวกแอคชั่นเล็กๆ ที่มันเกิดขึ้นระหว่างไดอะล็อก ระหว่างในซีนที่มันไม่อยู่ในไดอะล็อกไม่อยู่ในบทอันนี้เป็นสิ่งที่พัฒนาตอนเวิร์คชอป มันคืออาการที่เขาชอบจับขากางเกง อาการเดินคอคอก อาการเดินเร็ว อาการแบกกัมหนานิดนึงแล้วก็เหมือนมองขึ้น สิ่งเหล่านี้มันเป็นอาการที่ คือ ต้องอธิบายให้ฟังว่า จริงๆแล้วเป็นเพราะว่า พอเรามีความตั้งใจที่จะเล่าเรื่องผู้ป่วยโรคซึมเศร้า แบบไม่ให้มันผิดเพี้ยน ให้มันถูกต้องที่สุด หลังจากรีเสิร์ชไปทั้งหมดเนี่ย ผมก็พบว่า สารเคมีที่ผิดปกติเนี่ย มันนำพามาซึ่งวิธีคิดที่ผิดปกติไข่ม้อยะ ดังนั้นเราต้องเข้าใจความคิดนั้น ว่ามันผิดปกติอย่างไร มันเป็นชุดวิธีคิดแบบไหน แล้วพอเข้าใจวิธีคิดแบบนี้แล้ว ว่า คิดต่ออะไรอย่างไรยังไง เข้าใจก่อนวิธีคิดแล้วเนี่ย ตอนเวิร์คชอป เราเอาวิธีคิดเนี่ย ไปให้เจมส์ นักแสดงที่เป็นบู”

(พัฒน์ บุญนิธิพัฒน์, สัมภาษณ์, 9 เมษายน 2561)

ในการเข้าถึงบทบาทการแสดงของนักแสดง ผู้กำกับได้มีส่วนช่วยในระหว่างเวิร์คชอปด้วยการทำงานกับนักแสดงโดยการสร้างตัวละครขึ้นมาบนพื้นฐานความคิด ให้ล้างความคิดให้หมดว่าการแสดงเป็นคนซิมเศร้าต้องทำยังไง และตั้งต้นใหม่ สร้างพื้นฐานความคิดก่อนว่าตัวละครบูที่ยังไม่เป็นโรคซิมเศร้าเป็นคนยังไง พอเอาโรคซิมเศร้ามารอบ แล้วความคิดตั้งต้นเปลี่ยนไปยังไง แล้วพื้นฐานความคิดของการเป็นโรคซิมเศร้าวคืออะไร พอเราสร้างพื้นฐานความคิดได้แน่นแล้ว เล่นอะไรก็就会被หมดเลย เพราะเล่นจากวิธีคิดไม่ใช่เล่นจากการที่คิดว่าต้องป่วยยังไง และการเล่นต้องไม่ใช่การก๊อปปีไม่เหมือนอย่างออสตินดิกที่เราสามารถก๊อปปีท่าทางบางอย่างมาใช้ได้ แต่โรคซิมเศร้าวเมื่อลองก๊อปปีแล้วพบว่าไม่เวิร์ค (พัฒน์ บุญนิธิพัฒน์, 2560 : ออนไลน์)

ผู้กำกับได้ใช้วิธีอธิบายที่ไปที่มาของการกระทำตัวละคร บอกลักษณะวิธีคิดของการเป็นผู้ป่วยโรคซิมเศร้าว อธิบายคาแรคเตอร์ที่ต้องการให้นักแสดงเข้าใจได้มากที่สุด อธิบายฉากต่อฉากถึงเรื่องความรู้สึก ทั้งต่อตัวละครเอง และคนรอบข้างอย่าง พ่อ หมอเบล ไชมอน โบเฟอร์น เมื่ออธิบายอย่างละเอียดให้นักแสดงเข้าใจแล้วความรู้สึกของตัวละครที่นักแสดงได้รับก็จะตามมา

“ด้วยความที่ผมเป็นผู้กำกับที่ไม่เคยรู้เรื่องแอดตั้งมาก่อน ไม่มีประสบการณ์ด้านนี้ เป็นเรื่องแรกที่ทำเต็มตัว เลยทำให้ไม่แน่ใจว่าควรจะทำกับแอดตั้งยังไงดี ก็เลยพยายาม Pick up สิ่งที่ผมรู้สึกว่า ณ จุดที่สุดในบรรดาการพูดคุยกับคน ในบรรดาการอธิบายคน ก็คือการเข้าใจที่ไปที่มาของความคิดที่ทำให้เกิดแอดตั้งนั้น ว่าการที่คนๆนี้ จะทำแบบ เป็นคนคาแรคเตอร์แบบนี้ จะทำสิ่งนี้ เพราะว่ายังไงทั้งหมดเนี่ย มันเป็นเพราะเขาคิดอะไร แล้วผมก็เลยพยายามไปแกะว่า วิธีคิดของคนที่เป็นโรคซิมเศร้าวของบูเนี่ย คิดอะไรต่อสิ่งไหน คิดยังไงต่อตัวเอง แล้วผมก็มีหน้าที่อธิบายให้เจมส์ฟังอย่างชัดเจนว่า บูคิดอะไรในทุกวินาที คิดอะไรตลอดเวลา คิดอะไร ยังไง ในซีนนี้ คิดอะไรต่อตัวเอง คิดอะไรต่อพ่อ ต่อไชมอน ต่อทุกคน คืออธิบายให้เจมส์เข้าใจว่า ตัวละครตัวนี้คิดยังไงทั้งหมด แล้วพอเขาเข้าใจว่าตัวละครนี้คิดยังไง ความรู้สึกมันจะมาเอง ซึ่งอันนี้เป็นสิ่งที่ก็ ค้นพบโดยบังเอิญแล้วมันก็เวิร์คกับตัวละครตัวนี้ วิธีการทำงานแบบนี้ มันก็เลยทำให้เจมส์เข้าใจ เริ่มจากเข้าใจพื้นฐานของคนเป็นซิมเศร้าวอิน อยากเล่าเรื่อง พอเราอธิบายว่าตัวละครตัวนี้เป็นยังไง คิดยังไง ต้องการสื่อสารแบบไหน ก็ไปต่อเองได้ รวมกับการเวิร์คชอปกับแอดตั้งไค้ด้วย”

(พัฒน์ บุญนิธิพัฒน์, สัมภาษณ์, 9 เมษายน 2561)

นอกจากการเข้าบทบาทตัวแสดงแล้ว แอดตั้งไค้ยังต้องช่วยในเรื่องของการออกจากบทบาทการแสดงของนักแสดงในเรื่องโดยเฉพาะกับเจมส์ที่แสดงเป็นบูที่ป่วยเป็นโรคซิมเศร้าว แอดตั้งไค้จะ

แนะนำให้ดึงภาวะเศร้าออกจากตัวเอง คุยกับนักแสดงว่าต้องแยกตัวละครกับตัวของนักแสดงเองให้ชัดเจน มีการพูดคุยให้เห็นตัวตนของเราที่ชัดเจน กับตัวละครที่ชัดเจน โดยแยกกันให้หมดทั้งความรู้สึก เอาตัวเองออกจากตัวละครให้ได้ ไม่อย่างนั้นจะติดไปใช้ชีวิตประจำวัน

ในขั้นตอนของการทำเวิร์คชอปนั้น เมื่อนำโครงของการสร้างตัวละครของ Boggs มาเทียบเคียงแล้ว จึงพบว่าแอดดิงไค้ชและนักแสดงได้เป็นผู้สร้าง 2 ลักษณะของการสร้างตัวละครผ่านการเวิร์คชอป โดยมีการสร้างดังนี้

การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน โดยแอดดิงไค้ช

แอดดิงไค้ชได้ใช้การเก็บข้อมูลจากตัวบุคคลจริงมาช่วยในการเข้าถึงบทบาทการแสดงของนักแสดง โดยการสร้างเวิร์คชอปและให้แบบฝึกหัดในการแสดงที่เหมาะสมเช่นการใช้สีมาช่วยในการนึกถึงอารมณ์ตัวละคร เทียบเคียงเหตุการณ์ในชีวิตของนักแสดงเพื่อให้เข้าใจในวิถีคิดของตัวละคร ช่วยปรับปรุงการเข้าถึงบทบาทการแสดงโดยเน้นการเข้าสู่บทบาทการแสดงจากภายในเพื่อให้นักแสดงเข้าใจความคิดของตัวละครและถ่ายทอดออกมาสู่ภายนอกผ่านการแสดงได้

การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายใน โดยนักแสดง

จากการเวิร์คชอปพร้อมกับแอดดิงไค้ชและผู้กำกับ รวมถึงหาข้อมูลความรู้เรื่องโรคซึมเศร้า คุณเจมส์ ธีรณย์ นักแสดงได้มีการประมวลข้อมูลที่ได้รับและฝึกซ้อมการแสดง จนกระทั่งหาวิธีการแสดงของตนเองเจอคือการเข้าใจพื้นฐานของโรคซึมเศร้าก่อน ปรับทัศนคติที่มีต่อโรคซึมเศร้า และทำความเข้าใจวิถีคิดของคนเป็นโรคซึมเศร้าร่วมกับคำแนะนำของผู้กำกับ

การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก โดยนักแสดง

หลังจากการเข้าเวิร์คชอป นักแสดงได้มีวิธีการนำเสนอตัวละครผ่านการกระทำภายนอกที่พัฒนาเพิ่มขึ้นคือ อากาการที่เขาชอบจับขาแกงแกง อากาการเดินคอคตก อากาการเดินเร็ว อากาการแบกกัมหนัก นิดนึ่งแล้วก็เหมือนมองขึ้น ซึ่งเป็นการออกแบบให้เห็นถึงโรคซึมเศร้าผ่านทางร่างกายเนื่องจากตัวโรคเป็นโรคในสมองซึ่งไม่มีการแสดงออกที่เด่นชัด นักแสดงร่วมมือกับแอดดิงไค้ชหาวิธีสื่อสารอื่นๆผ่านทางร่างกายแทนโดยใช้แนวความคิดและชุดวิถีคิดของการเป็นโรคซึมเศร้ามาเทียบเคียงดูว่าควรจะแสดงออกมาอย่างไร

ขั้นการถ่ายทำ (production)

ในขั้นตอนการถ่ายทำใช้ระยะเวลาประมาณ 2-3 เดือนเนื่องจากคิวของนักแสดงค่อนข้างน้อย การถ่ายทำมีลักษณะเหมือนละครโทรทัศน์ทั่วไปคือถ่ายเจาะแยกเฉพาะฉากแล้วค่อยนำเข้าสู่กระบวนการตัดต่อกร้อยเรียงเข้าด้วยกัน

สำหรับการถ่ายทำเรื่องเกี่ยวกับเรื่องสเก็ทบอร์ด ผู้กำกับซึ่งเล่นสเก็ทบอร์ดอยู่แล้วและมีกลุ่มเพื่อนสเก็ทบอร์ดได้ช่วยให้คำปรึกษาเรื่องท่าทาง การเซฟตัวเอง และการเล่นอย่างปลอดภัยในระหว่างถ่ายทำ

สำหรับถ่ายทำของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะอย่าง “บู” ซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง นอกจากนักแสดงจะทำความเข้าใจและซ้อมบทก่อนถ่ายทำแล้ว จากบทสัมภาษณ์ของภัทริยา พัวพงศกร(2560) เจมส์ ธีรตนย์ ที่เป็นนักแสดงซึ่งรับบทบูยังได้มีการดีไซน์คาแรคเตอร์ของตัวเองเพิ่มเติมเพื่อให้เห็นถึงภาพของอาการโรคซึมเศร้าอย่างชัดเจนมากขึ้น ผ่านการกระทำของตัวละคร โดยการนำแนวคิดในความเป็น “บู” มาพัฒนาต่อและดีไซน์เรื่องการเคลื่อนไหว ความรู้สึก การกระทำต่อผู้อื่น เช่น การจิกขาคือการเตือนสติตัวเอง หรือการเดินก้มหน้าเป็นเพราะไม่มั่นใจตัวเอง รู้สึกด้อยค่า ไม่กล้าสบสายตาใคร เดินเร็วเพื่อหลีกเลี่ยงสายตาคนเพราะรู้ว่าตนเองไม่ได้สำคัญกับใคร เป็นต้น

“ผมไม่ได้หาคนที่ เป็นโรคซึมเศร้า ต้องหาตัว ‘บู’ ก่อน ว่าเขาเป็นใคร แบ็คกราวนด์ชีวิตบูเป็นยังไง ผมสร้างคนคนหนึ่งขึ้นมาใหม่ ไม่ใช่คนที่เคยเห็น แล้วค่อยเอาโรคซึมเศร้านามาครอบ พื้นฐานของบูเป็นคนไม่มั่นใจในตัวเอง ไม่กล้าเข้าสังคม รู้สึกว่าโดนกดอยู่ตลอดเวลา ด้วยปัญหาหลายๆ อย่างที่มีในเรื่อง ทำให้เขาปิดกั้นตัวเองและเป็นโรคซึมเศร้า ซึ่งคนที่เป็นโรคนี้ไม่จำเป็นต้องเป็นแบบบู บางคนอาจเฮฮา แต่พออยู่คนเดียว ความคิดอาจถูกกดไปหาความเศร้า ผมไม่ได้เล่นแค่ข้างนอก พอได้ตัวบูแล้ว รู้ว่าภายนอกเขาเป็นยังไง ระบบความคิดเป็นยังไง ถึงได้รู้วารีแอ็กชั่นที่เขาจะโต้ตอบกับสิ่งรอบข้างเป็นยังไง แล้วบูเทกยาตัวไหน เทกแล้วเปลี่ยนไปยังไง ตัวบูไม่อยากให้คนเห็นเยอะ กลัวสายตาคนมอง ผมเลยดีไซน์ตัวละครให้เดินก้มตลอด ชอบจิกขา จิกมือ ดึงสติตัวเองให้เจ็บเพราะจะได้รู้สึกว่ามีตัวตนอยู่ ช่วงที่เล่นเลยปวดหลังน่าดู”

(ธีรตนย์ ศุภพันธุ์ภิญโญ, 2560 : ออนไลน์)

“เจมส์เขา develop การแสดงของตัวเอง ดีไซน์การกระทำต่างๆของบูเพิ่มขึ้นไปอีก ก็อย่างสมมุติว่า การจิกขามันคืออาการของการเตือนสติตัวเองอยู่ตลอด ว่าเรายังอยู่ๆ ทำให้ตัวเองเจ็บ เพราะเป็นสิ่งที่เค้าทำตลอดเวลา แล้วก็การเดินก้มหน้า ก็เป็นเพราะว่าเขาไม่มั่นใจ รู้สึกว่าตัวเองด้อยค่ากว่าคนอื่น เขาเลยไม่กล้าที่จะเงยหน้าสบตาใคร เลยรู้สึกว่าหลบตาดีกว่า ก้มนิดนึง คนก็จะไม่ได้เห็น ใส่หมวกนิดนึง จะได้ไม่เห็นว่ามีใครมองเขายังไง แล้วเดินเร็วๆ จะได้ไม่มีใครสังเกตเห็นเขาเลย คนจะได้ไม่ค่อยมองเห็นเขา เพราะเขารู้สึกว่าตัวเองไม่ได้สำคัญต่อใครอะไรเงี้ย สิ่งนี้คือสิ่งที่เจมส์พัฒนาจากชุดวิธีคิดนี้”

(พัฒน์ บุญนิธิพัฒน์, สัมภาษณ์, 9 เมษายน 2561)

คุณเจมส์ ธีรตนย์ ได้ใช้วิธีการ ที่พบจากการทำเวิร์คชอปมาเข้าฉากการถ่ายทำและมีการจินตนาการและทำความเข้าใจกับตัวบทเพิ่มเติม อีกทั้งยังคิดออกแบบการแสดงออกทางร่างกายเพิ่มเติมไปจากเดิมในตอนถ่ายทำ

ในขั้นตอนของการถ่ายทำนั้น เมื่อนำโครงของการสร้างตัวละครของ Boggs มาเทียบเคียงแล้ว จึงพบว่านักแสดงได้เป็นผู้สร้าง 1 ลักษณะของการสร้างตัวละครในช่วงของการถ่ายทำ โดยมีการสร้างดังนี้

การสร้างตัวละครโดยใช้ความเกินเลยหรือการทำซ้ำๆ

ในระหว่างการถ่ายทำ นักแสดงได้ออกแบบท่าทางการแสดงออกของตัวละคร “บู” เพิ่มเติม เช่น จิกขาเตือนสติ เดินก้มหน้าหรือหลบสายตาเพราะจะได้ไม่มีใครเห็น ซึ่งเป็นการกระทำซ้ำๆตลอดทั้งเรื่องเพื่อนำเสนอบูในแบบของนักแสดง ให้คนดูคุ้นเคยและเกิดเป็นภาพจำว่าตัวละครบูมีการกระทำนี้เป็นลักษณะเฉพาะของเขา

ขั้นหลังการถ่ายทำ (post-production)

เมื่อการถ่ายทำสิ้นสุด ทีมงานฝ่ายตัดต่อและ Art director จึงรับหน้าที่ในการเรียบเรียงเรื่องราวของเนื้อเรื่องตามบทละครให้ต่อเนื่อง คัดกรองตัดต่อเนื้อหาให้เหมาะสม หรือใช้เทคนิคพิเศษอื่นๆเพื่อความสมบูรณ์และสมจริงตามเนื้อเรื่อง

สำหรับละครเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ ผู้กำกับได้ต้องการนำเสนอถึงความป่วยของตัวละครและการพยายามที่จะรักษาให้หายจากโรคซึมเศร้า เนื่องจากโรคซึมเศร้าเป็นโรคในสมองที่อาจจะยากต่อการรับรู้ของผู้ชม ผู้กำกับจึงใช้สีมาช่วยในการจินตนาการและทำให้นักถึงตัวละครนั้นๆ ผู้กำกับและ Art director ได้ใช้สีย้อมเพิ่มในฉากที่เป็นสื่อถึงตัวละครแต่ละตัวเช่น สีเขียวกับโรคของบูในห้องส่วนตัว สีชมพูของลานสเก็ตและห้องนอนไซมอนที่แสดงถึงความเซ็กซี่แบบไทยๆ หรือสีส้มแกมเขียวและลวดลายฉวัดเฉวียนในห้องกินข้าวบ้านบูเพื่อสื่อถึงภาวะกดดันที่บูรู้สึกกับพ่อ

ในฉากการเล่นสเก็ตบอร์ด ผู้กำกับต้องการให้มีการตัดต่อฉากการเล่นหรือแข่งขันให้คล้ายคลึงกับการเล่นของจริง ใช้มุมกล้องหลายมุมมองและมีความรวดเร็วชวนให้ลุ้นระทึก

นอกจากนี้แล้วยังมีการใช้เพลงประกอบจำนวน 3 เพลงคือ

- บินถลาลม - The Richman Toy
- กิ๊กทั่วไทย - ดาจิมี
- ขอบคุณโชคดี - Modern Dog

เพลงเหล่านี้ใช้เปิดเพื่อสื่อถึงเนื้อเรื่องในขณะนั้นโดยเพลงบินถลาลมมักเปิดในฉากการเล่น

สเก็ตบอร์ด เพลงก๊ิกท้าวไทยเปิดในฉากเกี่ยวกับไซมอน และเพลงขอบคุณโชคดีเปิดในฉากที่มีความซาบซึ้งหรือสะท้อนอารมณ์

ขั้นการประเมินผลรายการ (evaluation)

หลังละครเรื่อง S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ ได้ออกอากาศก็มีการตอบรับค่อนข้างดีมาก แม้ว่าเรตติ้งการดูละครสดจะไม่สูงมากแต่ก็มีกระแสของผู้ชมในโลกออนไลน์พูดถึงและชื่นชมละครเรื่องนี้ อีกทั้งยังมีบุคลากรทางการแพทย์เขียนบทความชื่นชมในแฟนเพจ ทำให้ทีมผู้ผลิตค่อนข้างพอใจกับกระแสที่ได้รับ

โดยสรุปแล้ว บูซึ่งเป็นตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะในเรื่อง S.O.S Skate ซิม ซ่าส์ เป็นการสร้างที่เกิดจากผู้กำกับและทีมเขียนบทพัฒนาตัวละครที่เป็นโรคซึมเศร้าและใช้สเก็ตบอร์ดในการช่วยรักษา ในเบื้องต้นได้มีการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากจิตแพทย์4ท่าน ผู้ป่วยโรคซึมเศร้าและข้อมูลเอกสารเพื่อพัฒนาตัวละครให้มีความสมจริง ผู้กำกับมีภาพของ “บู” อยู่ในจินตนาการว่าอยากให้เป็นคนที่ถูกขัดแย้งกับกีฬาสเก็ตบอร์ด จากนั้นจึงเริ่มต้นการทำเวิร์คชอปของแอคติ้งโค้ชและนักแสดงเพื่อหา “บู” ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยต้องอาศัยข้อมูลที่ต่างฝ่ายต่างไปศึกษามาและปรับให้ความเข้าใจตรงกัน นักแสดงอาศัยคำแนะนำจากแอคติ้งโค้ชเพื่อค้นหาการเข้าถึงบทบาทของพีมในแบบของตนเอง การเข้าสู่การแสดงเป็นการเข้าจากภายในโดยผู้กำกับและแอคติ้งโค้ชช่วยนักแสดงในการทำความเข้าใจตัวละคร อธิบายวิถีคิดของคนเป็นโรคซึมเศร้า เทียบเคียงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตของนักแสดงเข้ากับอารมณ์ของบูเพื่อให้นักแสดงเข้าใจมากขึ้นตัวนักแสดงเองก็ศึกษาหาข้อมูลด้วยตนเอง ได้รับความเข้าใจและข้อมูลตัวละครบูเข้ามาปรับปรุงและพัฒนา ดีไซน์บูในแบบของตัวเอง ทั้งการแสดงออกท่าทางกายวิถีคิด ทั้งต่อตนเอง คนรอบข้าง และสถานการณ์ที่เกิดขึ้น

บทที่ 5

สรุปผลวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การสร้างตัวละครที่มีคุณลักษณะเฉพาะ และการเล่าเรื่อง ของละครโทรทัศน์ชุด Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ช่าส์” เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (Quality Research) เพื่อศึกษาการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะอย่างผู้มีภาวะออทิสติกและผู้ป่วยโรคซึมเศร้า และศึกษาการเล่าเรื่องในกรอบขององค์ประกอบด้านการเล่าเรื่อง โดยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อศึกษาการเล่าเรื่องของ ละครโทรทัศน์ Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. skate ซิม ช่าส์
2. เพื่อศึกษาการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะได้แก่ ผู้มีภาวะออทิสติก และ ผู้มีภาวะซึมเศร้า ที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. skate ซิม ช่าส์

โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา (Textual Analysis) และการสัมภาษณ์อย่างเจาะลึกกับผู้กำกับผู้เขียนบท และ แอคติ้งโค้ช ซึ่งสามารถสรุปผลการวิจัยตามลำดับได้ ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัยด้านการเล่าเรื่อง

จากการวิเคราะห์เนื้อหาละครโทรทัศน์ชุด Project S the series ตอน Side by side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ช่าส์ ที่มีตัวละครหลักเป็นผู้มีภาวะออทิสติก และ ผู้มีภาวะซึมเศร้า ผู้วิจัยพบว่า ละครทั้งสองเรื่องได้ใช้อากาของโรค สถานการณ์และบุคคลรอบตัวในการดำเนินเนื้อเรื่อง โดยแนวเรื่องของละครทั้ง 2 เรื่องคือเน้นที่ความสัมพันธ์ของครอบครัว การอาศัยอยู่ร่วมกันของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะกับคนในครอบครัวและคนในสังคม

ประเภทของละครที่นำมาศึกษาทั้ง 2 เรื่อง เป็นละครประเภท Serials คือละครยาวหลายตอนจบ มีการดำเนินเรื่องติดต่อกันโดยใช้ผู้แสดงชุดเดียวกัน ความยาวตั้งแต่ 8 ตอนขึ้นไปจนถึง 100 ตอน ออกอากาศเป็นประจำทุกสัปดาห์ในเวลาเดิมของวัน และแนวของละครทั้ง 2 เรื่องคือแนวเรื่องเกี่ยวกับครอบครัวโดยมีศูนย์กลางของเรื่องเป็นตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ

จุดเด่นของการเล่าเรื่องของละครนั้นคือการใช้ละครแทนสายตาของคนอื่น ซึ่งมีทั้งมุมมองของคนที่ไม่เข้าใจในตัวละครและมุมมองของคนที่ไม่เข้าใจในตัวละคร ซึ่งมุมมองเหล่านี้ล้วนถ่ายทอด

ผ่านตัวละครแวดล้อมของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ ละครจะให้คนดูเป็นผู้ตัดสินเองว่ามีความรู้สึกอย่างไรกับตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ แต่อย่างไรก็ตาม ละครทั้งสองเรื่องก็ยังมี การชี้ นำให้เห็นถึงแง่มุมที่เข้าใจต่อตัวละครเหล่านี้ และยังส่งสารมาถึงคนดูเรื่องการยอมรับในความแตกต่างและการอยู่ร่วมกันของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะในสังคม

(1) แนวเรื่องและแก่นเรื่องของละคร

ละครเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ เป็นละครแนวที่เน้นให้เห็นถึงความสัมพันธ์ของคนในครอบครัวและคนในสังคมที่มีต่อผู้มีลักษณะเฉพาะ ผู้ชมจะเห็นถึงลักษณะของตัวละครที่แตกต่างจากตัวละครหลักในละครโทรทัศน์เรื่องอื่น ๆ กล่าวคือ เป็นตัวละครหลักที่ดำเนินเรื่องเรื่อง ไม่ใช่เพียงตัวละครเสริมที่ไม่มีบทบาทสำคัญ การดำเนินเรื่องและพัฒนาการของตัวละครจะมีความน่ารัก น่าเห็นใจ น่าเอาใจช่วย และแม้จะมีอุปสรรคเข้ามา ตัวละครหลักทั้งสองคนอย่าง พียม และ บู ก็จะมีคนรอบข้างช่วยฟันฝ่าหรือพยายามฟันฝ่าด้วยตัวเอง ทำให้ผู้รับชมเองก็รู้สึกเอาใจช่วยไปด้วย

สำหรับละครเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ จะมีแก่นเรื่องคือความรักของคนในครอบครัว ซึ่งจากการตีความของผู้กำกับ ความรักนั้นมีได้ในหลากหลายรูปแบบ แต่รูปแบบความรักที่เห็นได้ชัดที่สุดในเรื่องนี้คือ ความรักของครอบครัวที่ช่วยเหลือเกื้อกูลและดูแลกันและกันให้ก้าวข้ามผ่านอุปสรรคต่างๆไปได้ มีแก่นเรื่องรองเป็น Career Theme สอดแทรกอยู่เพราะตัวละครหลักทั้งสองคนพี่น้องต่างมุ่งหวังจะเป็นนักแบดมินตันทีมชาติให้ได้ แม้จะมีอุปสรรคกีดขวางอย่างการเป็นออทิสติกหรืออาการบาดเจ็บทางร่างกาย ละครเรื่องนี้เล่าเรื่องชีวิตของเด็กพิเศษอย่างพียมที่อาศัยอยู่ในสังคมปกติ โดยในละครจะสามารถเห็นถึงปฏิกิริยาของคนในสังคมที่มีต่อพียม การแสดงออกของพียมต่อครอบครัว ต่อคนอื่นๆในสังคม ซึ่งมีทั้งเข้าใจและไม่เข้าใจในภาวะออทิสติกนั้นๆ

สำหรับละครเรื่อง S.O.S Skate ซิม ซ่าส์ สิ่งที่เป็นแก่นของเรื่องคือการพยายามเอาชนะจากโรคซึมเศร้าและเอาชนะตัวเองให้ได้ และยังต้องการส่งผ่านกำลังใจให้กับผู้ป่วยโรคซึมเศร้า ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะอย่างบูได้พยายามหาหนทางให้หายขาดจากโรคหรือน้อยก็ใช้ชีวิตอยู่ร่วมกับโรคซึมเศร้าได้ นอกจากนี้แล้วยังมีประเด็นเรื่องครอบครัวและครอบครัวซึ่งช่วยเหลือให้ตัวละครเอาชนะโรคซึมเศร้า มีทั้งการช่วยเหลือที่ทำให้ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะรู้สึกยินดีและการช่วยเหลือที่ทำให้ยิ่งรู้สึกกดดันและอึดอัด

ละครทั้งสองเรื่องมีจุดร่วมกันคือมีตัวละครที่เป็นตัวละครแบบ Outcast คือตัวละครที่แปลกแยก แตกต่าง และถูกกันออกจากสังคม ซึ่งก็คือตัวละครหลักอย่างพียมที่เป็นออทิสติก และบูที่เป็นโรคซึมเศร้า แต่มีความแตกต่างกันคือ สำหรับพียมเน้นไปในความสัมพันธ์ของครอบครัวที่ช่วยกันดูแล แม้จะถูกกีดกันจากกีฬาที่รักหรือสังคมแต่ก็ได้ครอบครัวเป็นกำลังใจ ถึงจะไม่เข้าใจหรือทะเลาะกันแต่

สุดท้ายแล้วครอบครัวก็ยังรักกัน แต่สำหรับบุจะเห็นได้ชัดเจนว่าเน้นความสัมพันธ์ของสังคมกับตัวละครหลักมากกว่า ทั้งที่โรงเรียน และลานสเก็ตบอร์ด ซึ่งที่โรงเรียนจะเห็นถึงความแปลกแยก ไม่เข้าพวก แต่สำหรับลานสเก็ตยังเป็นพื้นที่ที่ยอมรับความแตกต่างของบุได้ ในส่วนของครอบครัวนั้น ถึงแม้ว่าพ่อของเขาจะพยายามช่วยเรื่องการรักษา แต่ก็เกินไปด้วยความกดดันที่เกิดจากความไม่เข้าใจกัน

(2) รูปแบบการเล่าเรื่อง

ละครเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ที่นำมาศึกษานั้นมีตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะแตกต่างจากตัวละครอื่นทั่วไปในละครโทรทัศน์ไทย กล่าวคือ มีตัวละครหลักที่เป็นออทิสติกและโรคซึมเศร้าเป็นตัวดำเนินเรื่องหลัก เมื่อนำมาวิเคราะห์แล้ว ก็พบว่าการดำเนินเรื่องจะเกี่ยวกันเชื่อมโยงโดยมีตัวละครทั้งสองและโรคที่ทั้งสองเป็น เป็นแกนกลางของเรื่อง และตัวละครอื่นๆเป็นตัวแปรที่ทำให้สถานการณ์ต่างๆเกิดขึ้น โดยมีเรื่องของความรักความผูกพัน ทั้งจากครอบครัวและบุคคลรอบข้างมาเสริมเพื่อเป็นกำลังใจ และทำให้ตัวละครหลักสามารถพัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงตัวเอง ความคิด และใช้ชีวิตอยู่กับโรคของตัวเองได้อย่างสมบูรณ์

การเล่าเรื่องของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะนั้นคล้ายคลึงกับการเล่าเรื่องที่มีตัวเอกแบบละครธรรมดาทั่วไป แต่จะมีรายละเอียดบางอย่างที่เกิดขึ้นเช่น ในSide By Side พี่น้องลูกชนไก่ จะมีการเล่าเรื่องแบบแนะนำตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ (ออทิสติก) ทั้งแง่มุมดีและไม่ดีตั้งแต่ตอนแรกเพื่อเป็นการเปิดให้ผู้ชมได้รู้จักตัวละครนี้อย่างเต็มที่ หรือ S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ ที่ใช้การเล่าเรื่องแบบมุมมองบุรุษที่1และวอยซ์ โอเวอร์ มาแนะนำตัวละครกับผู้ชม และเล่าความคิด ความรู้สึกในหัวบอออกมาให้ผู้ชมรับรู้

การเล่าเรื่องของละครที่มีตัวละครลักษณะเฉพาะนั้น จะถูกเล่าโดยมีตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะเป็นศูนย์กลางของเรื่อง หรือเป็นศูนย์กลางคู่กับตัวละครหลักอีกตัว (โต่งและพ็ิม) โดยที่ตัวละครจะประสบปัญหาทั้งทางตรงทางอ้อม แต่ก็จะมีตัวละครแวดล้อมให้กำลังใจหรือช่วยเหลือเกื้อหนุนจนผ่านไปได้ ซึ่งไม่เพียงแต่จะแก้ไขปัญหาให้ลุล่วง แต่ยังทำให้ตัวละครมีพัฒนาการทั้งความคิดและจิตใจมากขึ้นเมื่อผ่านเรื่องราวที่กระทบกระเทือนจิตใจได้

(3) ฉาก

จุดเด่นของฉากที่มีต่อละครทั้งสองเรื่องนี้คือการใช้ฉากที่เป็นสถานที่สื่อถึงอารมณ์ของตัวละคร จะมีความเชื่อมโยงระหว่างสถานที่ เรื่องราวของตัวละคร และความรู้สึกของตัวละครอย่างชัดเจน โดยจะสังเกตได้ว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสถานที่เดิมจะเป็นความรู้สึกหรืออารมณ์แบบเดิม และเมื่อมีเหตุการณ์เกิดขึ้นก็จะนำมาซึ่งการดำเนินเรื่องในขั้นตอนถัดไป เช่น ฉากที่สนามแข่งแบดมินตันใน Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ จะเป็นสถานที่ที่เกิดการทะเลาะ ความไม่เข้าใจ หรือการแตกหักของเรื่องราวที่ดำเนินมา ส่งผลให้ตัวละครพี่น้องต้องแยกเส้นทางการเป็นนักแบดมินตันออก

จากกัน หรือ ฉากลานสเก็ตใน S.O.S. Skate ซิม ช่าส์ จะเป็นพื้นที่ที่รับรู้ถึงการยอมรับในความแตกต่าง ไม่รู้สึกแปลกแยก เพราะทุกคนในสถานที่นั้นสนใจแต่เรื่องของกีฬามากกว่าเรื่องส่วนตัว

ฉากที่ใช้ในการดำเนินเรื่องของละครเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ช่าส์ จะเป็นฉากที่เกี่ยวกับกับตัวละครนั้นๆ และกีฬาที่สนใจเป็นหลัก ซึ่งเป็นสถานที่ที่ตัวละครใช้ชีวิตอยู่หรือมีความสำคัญกับตัวละครในแง่มุมใดมุมหนึ่ง

สำหรับละครเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ ฉากที่ปรากฏมีสีสันสมจริงตามสถานที่นั้นๆ ตลอดเวลา ลักษณะภาพจะมีความอบอุ่น อ่อนโยน เป็นสีธรรมชาติในชีวิตประจำวัน แต่ S.O.S. Skate ซิม ช่าส์ จะมีทั้งสีฉากตามธรรมชาติที่เป็นจริง และสีฉากที่ผิดธรรมชาติเช่นสีชมพูอ่อน เขียวอ่อน เขียวหม่น เนื่องจากผู้กำกับต้องการใช้สีเพื่อการสื่อสารไปถึงผู้ชม โดยใช้สีเป็นหนึ่งในการเล่นเรื่องของโรคซึมเศร้า และเล่าถึงตัวละครที่น่าสนใจอย่างไข่มอน เป็นการนำเสนอสีที่แทนตัวตนสถานที่ และบรรยากาศรอบตัวของตัวละครที่อยู่ในเรื่อง

(4) มุมมองการเล่าเรื่อง

ผู้กำกับใช้มุมมองแบบผู้รอบรู้ : The Omniscient ในการเล่าเรื่องราวของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะทั้งสอง เนื่องจากต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้เรื่องราว ความรู้สึก การกระทำของตัวละครหลักและตัวละครแวดล้อมที่มีต่อเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น ผู้ชมจะได้รับรู้เรื่องราวทั้งหมดและเห็นทุกการกระทำทั้งของตัวละครหลักและตัวละครแวดล้อม

นอกจากนี้แล้ว สำหรับเรื่อง S.O.S. skate ซิม ช่าส์ ยังมีบางตอนได้ใช้ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะที่เป็นโรคซึมเศร้าเป็นผู้เล่าเรื่องราวในหัวของตัวเอง โดยผู้กำกับให้เหตุผลว่าเป็นการถ่ายทอดความรู้สึกและความคิดในหัวของบุ๋มสื่อสารไปยังผู้ชมโดยตรง ซึ่งหากเป็นการเล่าแบบมุมมองผู้รอบรู้ อาจจะไม่สามารถอธิบายได้ชัดเจนเท่าการเล่าจากตัวของบุ๋มเอง โดยมุมมองในการเล่าแบบนี้จะปรากฏอยู่ในต้นเรื่องตอนที่ 1 และท้ายเรื่องตอนที่ 8 เป็นการที่ตัวละครบุ๋มได้แนะนำตัวเองและสิ่งที่เขาเป็น เขารู้สึกให้ผู้ชมได้รับรู้และในตอนท้ายยังได้รับรู้พัฒนาการความรู้สึกของตัวละครหลังจากผ่านเรื่องราวทั้งหมดที่เกิดขึ้น

5.2 สรุปผลวิจัยด้านการสร้างตัวละคร

ในการศึกษาการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ ที่ปรากฏในละครโทรทัศน์ Project S the series ตอน Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. skate ซิม ช่าส์ พบว่า การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะของทั้งสองเรื่อง มี 2 ลักษณะ ได้แก่ การสร้างตัวละครจากบุคคลต้นแบบ และการสร้างตัวละครที่เกิดจากตัวผู้กำกับ ผู้เขียนบท และนักแสดง

ในส่วนของการสร้างตัวละครจากบุคคลต้นแบบและการเก็บข้อมูลนั้น ผู้กำกับเรื่อง Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ ได้นำบุคคลในวงการแบดมินตันซึ่งเป็นพี่น้องฝาแฝดมาเป็นต้นแบบของ พีอิม-โด่ง และนำบุคลิกของผู้มีภาวะออทิสติกที่พบในศูนย์ออทิสติกมาผสมผสาน อีกทั้งยังมีการเก็บข้อมูลจากแพทย์เฉพาะทาง ผู้ปกครองของเด็กออทิสติก เด็กออทิสติก หนังสือและสื่อต่างๆ รวมถึงพื้นที่สาธารณะในโลกออนไลน์อย่างพันทิปหรือเว็บไซต์ ผู้กำกับเรื่อง S.O.S. Skate ซีม ช่าส์ มีบุคคลต้นแบบเป็นนักสเก็ตคนหนึ่งที่มีบุคลิกเคร่งขรึม ชอบพูดคนเดียว มีโลกส่วนตัวสูง และเด็กสาวชาวคาบิเบียนที่ใช้สเก็ตบอร์ดช่วยในการรักษาโรคซึมเศร้า การเก็บข้อมูลทำโดยการปรึกษาแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านโรคจิตเวช 4 ท่าน ผู้ป่วยโรคซึมเศร้า หนังสือและสื่อต่าง ๆ รวมถึงพันทิปหรือเพจ Facebook การหาบุคคลต้นแบบและการเก็บข้อมูลของทั้งสองเรื่องทำเพื่อหาข้อมูลที่ถูกต้องและสมจริงที่สุดเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาตัวละครทั้งความคิดและการกระทำต่อไป

การสร้างตัวละครที่เกิดจากตัวผู้กำกับ ผู้เขียนบท และนักแสดง พัฒนาร่วมกัน เป็นการสร้างตัวละครที่เริ่มต้นจากผู้กำกับและทีมเขียนบทได้ดีไซน์ตัวละครในระยะแรกเริ่ม โดยทีมเขียนบท Side by Side พี่น้องลูกชนไก่ ได้จำลองความคิด การกระทำตอบโต้ การแสดงความรู้สึกของพีอิมและน้องโด่งในสถานการณ์จริง รวมถึงเล่นบทบาทสมมติเพื่อให้เข้าถึงตัวละครได้อย่างชัดเจน การแสดงของนักแสดงมีการคิดค้นเทคนิคส่วนตัวคือ การสวมตัวเองเข้าไปเป็นเด็กออทิสติกไม่ใช่การมีความคิดว่า เป็นนักแสดงที่ได้รับบทนั้น แต่สร้างพีอิมขึ้นมาใหม่และเป็นพีอิมโดยไม่ต้องมีความเข้าใจ ให้คิดว่าตัวเองคือออทิสติกคนหนึ่ง เมื่อรวมกับการฝึกสอนและทำความเข้าใจกับแอคติ้งโค้ชและผู้กำกับ จึงทำให้ตัวละคร “พีอิม” มีความสมบูรณ์มากขึ้น สำหรับผู้กำกับ เรื่อง S.O.S Skate ซีม ช่าส์ ได้ใช้กีฬา สเก็ตบอร์ดที่คุ้นเคยผสมกับข้อมูลเรื่องโรคซึมเศร้ายุบรวมเขียนบทละครกับทีมเขียนบท และเพื่อให้ นักแสดงเข้าถึงตัวละคร “บู” จึงใช้วิธีพูดอธิบายวิธีการคิด การกระทำ และการตอบสนองต่อรอบข้าง โดยอธิบายแบบฉากต่อฉาก และนักแสดงได้นำความเข้าใจนั้นมาดีไซน์การแสดงของตนเอง รวมทั้งยังมีการ workshop กับแอคติ้งโค้ช ด้วยการเล่นเกม และทำกิจกรรม เพื่อดึงตัวตนของตัวละครแต่ละตัวในเรื่องออกมาและทำให้นักแสดงเข้าใจในตัวละครมากขึ้น

จากการสร้างตัวละครที่เกิดจากตัวผู้กำกับ ผู้เขียนบท และนักแสดงนั้น เมื่อนำโครงการสร้างตัวละครของ Boggs ได้ค้นพบว่าการสร้างตัวละครเป็นไปตามลำดับของกระบวนการการผลิตละครโทรทัศน์ ในขั้นตอนของการวางแผนนั้น จะมีการสร้างตัวละครโดยปรากฏตัวให้เห็นภายนอก เนื่องจากทั้งสองเรื่องได้ระบุนักแสดงนำจากต้นสังกัดแล้ว ในขั้นตอนเตรียมการ จะมีการสร้างตัวละครตามแบบ Boggs ปรากฏอยู่ในขั้นตอนการเขียนบท ซึ่งปรากฏถึง 7 ลักษณะ เช่น การสร้างตัวละครผ่านการเรียกชื่อ การสร้างตัวละครผ่านการกระทำภายนอก การสร้างโดยใช้ตัวละครอื่นเปรียบเทียบ เป็นต้น นอกจากนี้แล้วยังมีปรากฏอยู่ในขั้นตอนการเวิร์คชอปของนักแสดงและแอคติ้งโค้ช ซึ่งช่วยพัฒนาการกระทำภายนอกของตัวละครให้ชัดเจนและสมจริงยิ่งขึ้น ในขั้นตอนการถ่ายทำ

ก็ได้้นำการสร้างเหล่านั้นแสดงออกและบันทึกให้ผู้ชมได้รับชม จนไปสู่ขั้นตอนหลังการถ่ายทำอย่าง การตัดต่อและขึ้นการประเมินผลต่อไป

การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะมีหลากหลายวิธีการซึ่งต้องอาศัยทั้งการค้นหาข้อมูล ความรู้จากผู้เชี่ยวชาญทางการแพทย์ ผู้ใกล้ชิด ตัวผู้ป่วย ข้อมูลจากเอกสาร ข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต และพื้นที่ออนไลน์สาธารณะ และต้องนำข้อมูลนั้นมาคัดกรอง ตรวจสอบข้อมูลให้เป็นไปตามความจริง ที่สุดและตัดแปลงข้อมูลให้เป็นบทละครโดยผู้เขียนบทเพื่อจะรังสรรค์ให้ตัวละครเหล่านั้นมีชีวิตที่ สมจริง รวมถึงผู้แสดงต้องมีความเข้าใจในบทบาทที่ได้รับอย่างถ่องแท้และใส่ความคิดสร้างสรรค์เพื่อ ถ่ายทอดตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะออกมาสู่สายตาผู้ชม

5.3 อภิปรายผลการวิจัย

ผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า การสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ และการเล่าเรื่องของละคร โทรทัศน์ชุด โปรเจกต์ เอส เดอะ ซีรีส์ ตอน Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ มีการดำเนินเรื่องและการสร้างตัวละครควบคู่กันไป โดยตัวละครหลักอย่างตัวละครที่มี ลักษณะเฉพาะเป็นแกนกลางของเรื่อง กล่าวคือ การดำเนินชีวิตของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะ จะมี อุปสรรคในการใช้ชีวิตที่เกี่ยวข้องกับโรคที่เป็นอยู่ ไม่ว่าจะเป็น อุปสรรคต่อกีฬาที่รัก ที่แม้จะชื่นชอบ แต่ภาวะของโรคที่เป็นทำให้เกิดผลกระทบที่ส่งผลเสียต่อการเล่นกีฬานั้นๆ อุปสรรคต่อการเข้า รวมกลุ่มในสังคม ซึ่งถูกมองจากสายตาคนอื่นเป็นคนแปลกแยกหรือประหลาด หรืออุปสรรคต่อการ ยอมรับตัวเอง ส่งผลให้ไม่พอใจในตัวเองหรือมีความคิดในแง่ลบ

ในการสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์ทั้งสองเรื่องนั้นสอดคล้องกับผลงานวิจัยของ สรรรัตน์ จิรวรรวิสุทธิ์ (2554) ที่ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง “พัฒนาการและสุนทรียทัศน์ในการสร้างสรรค์บทละครใน โทรทัศน์ไทย” โดยพบว่าเป็นบทละครในยุคโลกาภิวัตน์ที่มีการเขียนบทละครขึ้นมาใหม่โดยใช้ผู้เขียน บทเป็นกลุ่ม แต่มีข้อแตกต่างที่ว่าละครทั้งสองเรื่องนี้เขียนขึ้นขึ้นมาจากการได้นักแสดงหลักและโจทย์ ของเรื่องคือโปรเจกต์กีฬามาก่อน แล้วผู้กำกับและผู้เขียนบทจึงค่อยคิดบทละครและเนื้อเรื่องให้ สอดคล้องกับนักแสดงและโจทย์ที่ได้รับ อีกทั้งแก่นของเรื่องยังแตกต่างจากละครโทรทัศน์ของไทยที่ เน้นความรักของหนุ่มสาวหรือความสัมพันธ์ซับซ้อนของครอบครัวที่เกิดจากการนอกใจ แต่ทั้งสอง เรื่องนี้จะเน้นเรื่องความรักในรูปแบบของคนในครอบครัวและการอยู่ร่วมกันของตัวละครที่มี ลักษณะเฉพาะและโรคที่พวกเขาเป็น

อย่างไรก็ตาม เมื่อเปรียบเทียบการสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องของละครโทรทัศน์ชุด โปรเจกต์ เอส เดอะ ซีรีส์ ตอน Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ซ่าส์ กับ งานวิจัยของ อรุษา อึ้งศรีวงศ์ (2555) เรื่อง “การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่อง” พบว่าในละครของประเทศญี่ปุ่นจะเน้นเส้นเรื่องของการทำงานทั้งใน

รูปแบบการทำงานเดี่ยวและการทำงานแบบทีม บอกเล่าเนื้อหาขั้นตอนการทำงานอย่างลงลึกถึงรายละเอียดและมีปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการทำงาน แต่ละครโทรทัศน์ทั้งสองเรื่องและละครโทรทัศน์ส่วนมากในประเทศไทยจะเน้นไปในทางเรื่องราวของการใช้ชีวิตและแก้ปัญหาที่กระทบกระเทือนทางด้านอารมณ์ความรู้สึก ซึ่งอาจจะเป็นเพราะความแตกต่างของวัฒนธรรมระหว่างประเทศ

ในการสร้างสรรค์ตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะนั้นพบว่ามิจุดที่ควรระมัดระวังคือความสมจริงของตัวละคร อาการของโรค และการสื่อความหมายของการกระทำของตัวละครไม่ให้เกิดความรู้สึกเหมือนถูกล้อเลียน อีกทั้งข้อมูลที่ปรากฏในละครต้องถูกต้องเพื่อมิให้เกิดการเข้าใจผิดต่อผู้ป่วย ซึ่งในการสร้างสรรค์ตัวละครทั้งสองเรื่องพบว่า มีการให้ข้อมูลที่ถูกต้อง สมจริง ซึ่งสามารถใช้เป็นข้อมูลในการอ้างอิงถึงลักษณะอาการเฉพาะของโรคทั้งสองได้อย่างเหมาะสม ลักษณะอาการของออทิสติกและโรคซึมเศร้าที่ปรากฏในละครได้ผ่านการหาข้อมูลทั้งจากหนังสือ บทความในอินเทอร์เน็ต กระทู้ออนไลน์ การสัมภาษณ์และปรึกษากับแพทย์เฉพาะทางหลายท่าน อีกทั้งยังมีการสัมภาษณ์กับต้นแบบโดยตรงคือ ผู้ป่วยโรคซึมเศร้า เด็กออทิสติก ผู้ปกครองของเด็กออทิสติก เพื่อให้ได้ข้อมูลจริงจากตัวผู้ป่วย โดยที่ไม่มีการบิดเบือนหรือทำให้เกิดความเข้าใจผิดต่อโรคที่ปรากฏในละคร

นอกจากเรื่องของอาการป่วยแล้ว ละครโทรทัศน์ทั้งสองเรื่องยังถ่ายทอดให้เห็นความมุ่งมั่นของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะที่มีต่อกีฬา โดยผู้กำกับและผู้เขียนบทได้ใช้กีฬาและความหลงใหลของตัวละครที่มีต่อกีฬาทั้งสองชนิดมาจูนรสของละครให้มีความสนุกสนาน เกิดปมขัดแย้ง และมีการดำเนินเรื่องที่เกิดเป้าหมาย เช่นในเรื่อง Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ พี่อิมอยากจะเป็นนักแบดมินตัน ประเภทคู่ระดับโลก หรือ S.O.S. Skate ซิม ช่าส์ ที่บูอยากใช้กีฬาสเก็ตบอร์ดช่วยในการรักษาโรคซึมเศร้า การที่นำกีฬาเข้ามาผสานกับเรื่องโรคนั้นทำให้ผู้ชมได้เห็นแง่มุมใหม่ของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะที่ไม่ใช่แค่เพียงน่าสงสาร เป็นตัวตลก หรือน่ารังเกียจ แต่กลับทำให้รู้สึกว่าเป็นคนธรรมดาคนหนึ่ง ในสังคมที่พยายาม ทุ่มเท และมีเป้าหมายในตัวเอง

ละครโทรทัศน์ในประเทศไทยนั้น โดยส่วนมากพบว่ามักมีเนื้อเรื่องเกี่ยวกับความรักของหนุ่มสาว หรือคู่แต่งงาน ซึ่งหากมุ่งไปในประเด็นเรื่องความรัก มักจะพบปมขัดแย้งของตัวละครหลักๆที่เกี่ยวข้องกับการแก่งแย่งสามี ปัญหาในชีวิตคู่ อุปสรรคและความเข้าใจผิดของตัวละครเอก และมีตัวร้ายหรือนางอิจฉาเข้ามาเป็นมือที่สามในชีวิตรัก กลั่นแกล้ง ขัดขวาง สร้างเรื่องราวให้ตัวละครพระนางเข้าใจผิดกันและกัน ซึ่งผลสรุปสุดท้าย ตัวร้ายมักจบลงด้วยความพ่ายแพ้ไม่ว่าทางใดก็ทางหนึ่ง บางครั้งอาจจะมีเรื่องราวของการแก้แค้น แย่งชิงสมบัติ ซึ่งเป็นพลอตเรื่องที่ถูกรผลิตซ้ำในละครโทรทัศน์ไทยให้ผู้ชมได้รับชมตลอดหลายสิบปีที่ผ่านมา แต่แทบจะไม่มีละครเรื่องใดที่นำเสนอชีวิตหรือเรื่องราวของตัวละครเอกที่ไม่ใช่พระนางซึ่งเน้นในเรื่องของความรักเท่าไร

ละครโทรทัศน์ชุด โปรเจกต์ เอส เดอะ ซีรีส์ ตอน Side By Side พี่น้องลูกชนไก่ และ S.O.S. Skate ซิม ช่าส์ จึงเป็นเหมือนมิติใหม่ของวงการละครโทรทัศน์ ที่ได้นำเสนอเรื่องราวชีวิตของกลุ่มคน

ที่ไม่ค่อยมีใครให้ความสนใจและมักเกิดความเข้าใจผิดหรือรังเกียจเสียด้วยซ้ำ มาเล่าเรื่องและนำเสนอตัวละครให้ผู้รับชมได้เกิดความแปลกใหม่ และมีการรับรู้ที่อาจจะเปลี่ยนความคิดที่มีต่อเด็กออทิสติก และผู้ป่วยโรคซึมเศร้าได้

ละครโทรทัศน์ชุด Project S The Series จึงมิได้จัดทำเพื่อความบันเทิงเพียงเท่านั้น แต่เป็นภาพสะท้อนจากละครโทรทัศน์สู่สังคมเพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้รับข้อมูลที่ถูกต้องและมีความเข้าใจในโรคซึมเศร้าและภาวะออทิสติกได้มากขึ้น

5.4 ข้อจำกัดในการวิจัย

การศึกษาเรื่องการเล่าเรื่องและการสร้างตัวละครจากสัมภาษณ์อย่างเจาะลึกจาก ผู้เขียนบท ผู้กำกับ และแอคติ้งโค้ช เป็นการสัมภาษณ์เพื่อศึกษาจากผู้ผลิตในฐานะผู้สร้างสรรค์เบื้องต้น แต่เนื่องจากไม่สามารถสัมภาษณ์นักแสดงผู้รับบทเป็นผู้มีภาวะออทิสติก และ ผู้ป่วยโรคซึมเศร้าได้ จึงจำเป็นต้องใช้บทสัมภาษณ์ที่พบในอินเทอร์เน็ต ซึ่งอาจจะทำให้ได้คำตอบไม่ครอบคลุม ครบถ้วน หรือเจาะลึก เท่าที่ต้องการ

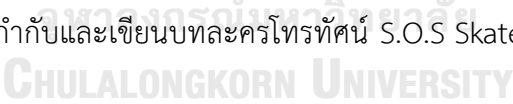
5.5 ข้อเสนอแนะ

1. ผู้เขียนบทต้องระมัดระวังในการให้ข้อมูลของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะผ่านบทละครให้มีความสมจริงด้วยการตรวจสอบข้อมูลที่เขียนกับจิตแพทย์ ผู้ป่วยหรือผู้ใกล้ชิด หรือจากเอกสาร เพื่อป้องกันไม่ให้เกิดข้อผิดพลาดที่อาจจะนำมาสู่ความเข้าใจผิดต่อกลุ่มผู้ป่วยได้
2. นักแสดงต้องระมัดระวังในเรื่องการเข้าถึงบทบาททางการแสดงที่มีสมมูล ไม่ให้ดูเป็นการแสดงแฝงการล้อเลียน กระบวนการเข้าถึงการแสดงต้องเริ่มจากการเข้าใจในบทบาท ฝึกซ้อมเพื่อเตรียมตัวถ่ายทำ ทำเวิร์คชอปร่วมกับแอคติ้งโค้ชเพื่อออกแบบวิธีการถ่ายทอดตัวละครตามบทละคร และยังคงปรับตัวเองและทัศนคติที่มีต่อบทบาทของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะให้ถ่ายทอดตัวละครออกมาอย่างสมจริง
3. จากการศึกษาการสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องของผู้มีภาวะออทิสติกและผู้ป่วยโรคซึมเศร้าจากละครโทรทัศน์ ชุด Project S The Series ทั้ง 2 เรื่อง คาดว่าสามารถเป็นประโยชน์แก่ผู้ผลิตละครโทรทัศน์ หรือผู้เขียนบท เพื่อสามารถนำไปประยุกต์ในการศึกษาการสร้างตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะในรูปแบบอื่นได้ เช่น ตัวละครที่มีความพิการทางร่างกาย หรือ ตัวละครที่เป็นโรคทางจิตเภทอื่น ๆ
4. งานวิจัยชิ้นต่อไป อาจเลือกศึกษาการสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องของตัวละครที่มีลักษณะเฉพาะของประเทศไทยเปรียบเทียบกับละครหรือภาพยนตร์ต่างประเทศ

บรรณานุกรม

- Beck, A.T. Depression : Clinical, experimental, and theoretical aspects .New York : Hoeber. Republished as depression: Causes and treatment. Philadelphia: University of Pennsylvania press, 1967.
- Berger, Arthur Asa. Narrative : in Popular Culture, Media and Everyday Life. Thousand Oaks, California: SAGE Publications, 1997.
- Boggs, J. & Petrie, D. The Art of Watching Films (6th ed.). New York: McGraw-Hill Companies, 2003.
- Daw, K. Acting : Thought into Action. Portsmouth: Heinemann, 1997.
- Fishelov, D. Types of Character, Characteristics of Types. Style: Volume 24, 1990.
- Freytag, G. (1894). Freytag's technique of the drama : An exposition of dramatic composition and art (E. J. MacEwan, Trans.). New York: Scott, Foresman and Company. (Original work published 1863)
- Hurtik, E. & Yarber, R. An Introduction to Shot Story and Criticism. Massachusetts : Xerox College Publishing, 1971.
- Moore, S. The Stanislavski System : The professional Training of an Actor. NEWYORK: the Penguin Group, 1984.
- Propp,V. Morphology of the folk tale. The American Folklore Society and Indiana University, 1968.
- Tillman, Bryan. Creative Character Design. Waltham : Focal Press, 2011.
- กนกพันธ์ จินตนาติก. การสื่อสารระหว่างผู้กำกับกับการแสดงและนักแสดงในการแสดงละครเวที (พ.ศ. 2482-2496) และละครโทรทัศน์ (พ.ศ.2498-2519). วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชา วาทยกรรม ภาควิชาวาทยกรรมและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- กรมสุขภาพจิต กระทรวงสาธารณสุข. เรื่องวิจัย “ยื่น” ต้นเหตุโรคออทิสติก คาดเด็กไทยป่วย 3 แสนคน [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา : <https://www.dmh.go.th/news-dmh/view.asp?id=26705> [1 ธันวาคม 2560]
- กาญจนา แก้วเทพ. แนวพินิจใหม่ในสื่อสารศึกษา. กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนจำกัดภาพพิมพ์, 2553.

- คมสัน รัตนะสิมากุล. หลักการเขียนบทวิทยุกระจายเสียงและบทวิทยุโทรทัศน์. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.
- ชยพล สุทธิโยธิน และคณะ. เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ หน่วยที่ 1-5. นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2550.
- ชยพล สุทธิโยธิน และคณะ. เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างสรรค์รายการโทรทัศน์ หน่วยที่ 6-10. นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2548.
- แชลแมน, แซนดรา. คำถามที่คุณมี คำตอบที่คุณต้องการ โรคอารมณ์ซึมเศร้า แปลจากเรื่อง Depression: Question you have...Answer you need โดย ณรงค์ สุภัทรพันธุ์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์หน้าต่างสู่โลกกว้าง, 1995.
- ณิชภัทร รุจิรดาพร. ภาวะซึมเศร้าของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ ในเขตกรุงเทพมหานคร. วิทยานิพนธ์ วิทยาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาสุขภาพจิต คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2551.
- ดวงใจ กสานติกุล. โรคซึมเศร้า รักษาหายได้และโรคอารมณ์ผิดปกติ. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.
- ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. บทโทรทัศน์เขียนอย่างไรให้เป็นมือโปร. กรุงเทพมหานคร : จรัสสินทวงศ์การพิมพ์, 2551.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตนเรขา. ออทิสติก [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา : <http://www.happyhomeclinic.com/au02-autism.htm> [4 มีนาคม 2561]
- ธิดา ผลิตผลการพิมพ์. เขียนบทหนังชุดคนดูให้อยู่หมัด. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ไบโอสโคป พลัส, 2556.
- ธัญญา สังขพันธานนท์. วรรณกรรมวิจารณ์. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์นาคร, 2539.
- นภสร ศรีวิลาส. โปรดติดตามต่อไป : คู่กับต่อ ธนภพ เรื่องการพลิกบทบาทมาเป็นเด็กออทิสติกอัจฉริยะแบบมีต้น [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา : <https://readthecloud.co/talk-4/> [25 มกราคม 2561]
- นฤเบศ ภูโน. ผู้กำกับและเขียนบทละครโทรทัศน์ Side By Side พี่น้องลูกชนไก่. สัมภาษณ์, 10 เมษายน 2561.
- นิชรา เรื่องดารกานนท์. เด็กออทิสติก-เด็กสมาธิสั้น. กรุงเทพมหานคร : โอลิสติก พับลิชชิ่ง, 2551.
- บรรจง โกศลวัฒน์. ศิลปะการแสดง ภาพยนตร์ โทรทัศน์ และละคร. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2545

- เบญจมาศ พระธานี. ออทิสซึม : การสอนพูดและการรักษาบำบัดแบบสหสาขาวิทยาการ. ขอนแก่น: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2554.
- บัณฑิตา ธนสถิต. ละครโทรทัศน์ไทย. กรุงเทพมหานคร : คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. 2531.
- ประชัย จิตรปัญญา. (2550). เอกสารประกอบการอบรม พื้นฐานการผลิตรายการโทรทัศน์.
- พิชัย อภิรัฐสกุล และ ศิริไชย หงส์สงวนศรี. โรคซึมเศร้า. ใน: มาโนช หล่อตระกูล, ปราโมทย์ สุคนิษฐ์, บรรณาธิการ. จิตเวชศาสตร์ รามาธิบดี, หน้า 167-189. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล, 2558.
- พัชรภา เชียงคำ. กลยุทธ์การประชาสัมพันธ์โครงการตราสินค้าไทยของกรมส่งเสริมการส่งออก. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.
- พัชรราวไล คอรเนตร. ผลของโปรแกรมการสร้างความเข้มแข็งทางใจต่อความรู้สึกมีคุณค่าในตนเองของผู้ป่วยโรคซึมเศร้า. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชาการพยาบาลสุขภาพจิตและจิตเวช คณะพยาบาลศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2557.
- พัชนี เขยจรรยา, เมตตา กฤตวิทย์, ถิรนนท์ อนวัชศิริวงศ์. แนวคิดหลักนิเทศศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพมหานคร : ชมรมวิจัยและพัฒนานิเทศศาสตร์, 2534.
- พัทธนนท์ ฉุยกรม. การวิเคราะห์เนื้อหาและการจัดการปัญหาของละครโทรทัศน์ไทยที่ถูกร้องเรียน. วิทยานิพนธ์มหาบัณฑิต สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2556.
- พัฒน์ บุญนิธิพัฒน์. ผู้กำกับและเขียนบทละครโทรทัศน์ S.O.S Skate ซิม ซ่าส์. สัมภาษณ์, 9 เมษายน 2561. 
- เพ็ญแข ลิ้มศิลา. การวินิจฉัยโรคออทิสซึม. สมุทรปราการ: ช.แสงงามการพิมพ์, 2540.
- ภากิตต์ ตรีสุกุล. หลักนิเทศศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร : เพ็ร้นข้าหลวง พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง, 2554.
- ภัทรนาถ พิบูลย์สวัสดิ์. In Side by Side ก่อนจะเป็นพี่น้องลูกชนไก่. กรุงเทพมหานคร : ไอดีออล ดิจิตอล พรินท์, 2561.
- ภัทริยา พัวพงศกร. Out of Sick and Sad World เจรจาเรื่องความป่วยไข้และบทบาทการแสดงกับนักแสดงหนุ่ม-ธีรดนัย ศุภพันธุ์ภิญโญ[ออนไลน์]. 2560.
แหล่งที่มา : <https://readthecloud.co/talk-13/> [23 มกราคม 2561]

มติชนออนไลน์. คนไทยป่วยโรคซิมเศร้า 1.5 ล้าน กรมสุขภาพจิตวิจัยใช้ภูมิปัญญาชาติเอา “นวดแผนไทย-อโรมา” มารักษา[ออนไลน์]. 2560.

แหล่งที่มา : <https://www.matichon.co.th/news/600101>[11 ธันวาคม 2560]

มาโนช หล่อตระกูล และ ปราโมทย์ สุคนิษฐ์. จิตเวชศาสตร์รามาธิบดี. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร : ปิยอนด์เอ็นเทอร์ไพรซ์, 2555.

มัทนี รัตติน. ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที. กรุงเทพมหานคร :

สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2546

ราชานุกูล. อภิสติภ [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา :

http://rajanukul.go.th/new/index.php?mode=academic&group=269&id=3230&date_start=&date_end= [11 ธันวาคม 2560]

รักศานต์ วิวัฒน์สินอุดม. ปั้นบทสะกดหนัง. กรุงเทพฯ: อาทิตย์จันทร์สนิท, 2548.

รุจิเรช คชรัตน์. ภาพและกระบวนการสร้างภาพชายรักร่วมเพศในละครโทรทัศน์กับการรับรู้ของผู้ชม.

วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2542.

ไรท์, เอ. เวิร์ด. ดูหนังดูละคร. แปลโดย นพมาส ศิริกายะ. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2525. (อัดสำเนา).

ลาวัลย์ เชียงจิ่ง, “โรคซิมเศร้า”, วารสารไทยโกซ์ซันนิพนธ์ 1 (กันยายน 2547): 44.

วันสนันท์ ทิพย์จันทร์. พฤติกรรมการรับชม การรับรู้ประโยชน์ และทัศนคติของสถาบันครอบครัวของผู้ชมจากการชมละครโทรทัศน์ “บ้านนี้มีรัก”. วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต สาขานิเทศศาสตร์

พัฒนาการ ภาควิชาการประชาสัมพันธ์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2553.

วิฐารณ บุญสิทธิ. โรคออทิสซึมสเปกตรัม. ใน: นันทวิช สิริรักษณ์ และคณะ, บรรณาธิการ. จิตเวช ศิริราช DMS-5, หน้า 543-546. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร : ประยูรสาส์นไทย การพิมพ์, 2558.

วิทยากร ท่อแก้ว และคณะ. เอกสารการสอนชุดวิชาการผลิตรายการโทรทัศน์ขั้นสูง หน่วยที่ 6-10.

นนทบุรี : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช, 2549.

วัลลภณ์ โคตะนนท์. การสื่อสารเพื่อการเรียนรู้ระหว่างครูและเด็กออทิสติก. วิทยานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยา ภาควิชาวิทยาและสื่อสารการแสดง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2546.

สมสุข หินวิมาน. หนังสือชุดความรู้โลกของสื่อ. กรุงเทพมหานคร: เค.ซี.พี.รีนธ์แอนด์แอด, 2541.

- สรรัตน์ จีรวรรณวิสุทธิ์. พัฒนาการและสุนทรียทัศน์ในการสร้างสรรค์บทละครโทรทัศน์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาสื่อสารการละคร ภาควิชาวาทยุทธศาสตร์และสื่อสารการละคร คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.
- สุวรรณณี พุทธิศรี. Autism Spectrum Disorder. ใน: มาโนช หล่อตระกูล, ปราโมทย์ สุขนิษฐ์, บรรณาธิการ. จิตเวชศาสตร์ รามาธิบดี, หน้า 553-554. พิมพ์ครั้งที่ 4. กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาจิตเวชศาสตร์ คณะแพทยศาสตร์โรงพยาบาลรามาธิบดี มหาวิทยาลัยมหิดล, 2558.
- สันฐิตา นุชพิทักษ์. ความร้ายกาจของตัวละครในละครโทรทัศน์ไทย. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการสื่อสารมวลชน ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2552.
- องอาจ สิงห์ลำพอง. กระบวนการผลิตละครโทรทัศน์. กรุงเทพมหานคร : ห้างหุ้นส่วนจำกัด สามลดดา, 2557.
- อรพรรณ อาจสมรรถ. ACT-THING : BEHIND SIDE BY SIDE Part 2. [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา <https://www.youtube.com/watch?v=zAtvpVDH5CM> [19 พฤษภาคม 2562]
- อรอุษา อึ้งศรีวงศ์. การสร้างตัวละครและการเล่าเรื่องในละครโทรทัศน์ญี่ปุ่นที่ใช้อาชีพเป็นแก่นเรื่อง. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชานิเทศศาสตร์ คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2555.
- อุมาพร ตรังคสมบัติ. ช่วยลูกออกทีสตีก คู่มือสำหรับพ่อแม่ผู้ไม่ยอมแพ้. กรุงเทพมหานคร : ศูนย์วิจัยและพัฒนาครอบครัว, 2545.
- อัครุจน์ วรรณกรกุล. การสร้างตัวละครจิตเภทในภาพยนตร์แบบแมน. วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการภาพยนตร์ ภาควิชาภาพยนตร์และภาพนิ่ง คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2554.
- Nampai Chaiyariti. SOS ชวนเกิดโรคซึมเศร้า คุยกับพัฒน์ บุญนิธิพัฒน์ และเบื้องหลังงานกำกับที่ต้องจริงจังที่สุด [ออนไลน์]. 2560. แหล่งที่มา : <https://thematter.co/life/pat-director-of-sos-project-s-the-series/34381> [23 มกราคม 2561]

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	จุฬามาศ สาคร
วัน เดือน ปี เกิด	12 ธันวาคม 2529
สถานที่เกิด	ชลบุรี
วุฒิการศึกษา	คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่อยู่ปัจจุบัน	65/39 หมู่ 4 ซ.ห้วยกะปิ 14 ต.ห้วยกะปิ อ.เมือง ชลบุรี 20130



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY