

หมู่บ้าน ฟ.ฟัน: การสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็ก
เพื่อนำเสนอข้อมูลโรคฟันผุ และส่งเสริมพฤติกรรม
เชิงบวก ในการดูแลสุขภาพฟันน้ำนม

Moo Ban For Fun: The Creation of Youth Theatre
for Presenting Information about Dental Caries
and Promoting Positive Behaviors in the Care of
Deciduous Tooth.

พณันท์ พันธุ์นายม, เพ็ญพิตร สूरียันต์ และพชญ อัคพราหมณ์

นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต แผนกวิชาการละคร, อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตร
บัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

โทรศัพท์ : 09 3649 9450, 08 1559 3756, 08 8062 1939

อีเมล : Pannanun_pa@kkumail.com, Penpitra@kkumail.com, pachak@kku.ac.th

Pannanun Pannayom, Penpitra Suriyan and Pachaya Akkpram

Students of Performing Arts course, Program in Theatre Arts, Full time lecturer of the Division
of Music and Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University.

Tel : 09 3649 9450, 08 1559 3756, 08 8062 1939

E-mail : Pannanun_pa@kkumail.com, Penpitra@kkumail.com, pachak@kku.ac.th

บทคัดย่อ

บทความอภิปรายกระบวนการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานละคร
เวทีสำหรับเด็กเรื่อง หมู่บ้าน ฟ.ฟัน เพื่อนำเสนอข้อมูลโรคฟันผุ และส่งเสริม
พฤติกรรมเชิงบวกในการดูแลสุขภาพฟันน้ำนม ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหา
วิธีการสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็กเกี่ยวกับประเด็นพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรค
ฟันผุ และเพื่อสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีสำหรับเด็กเรื่องหมู่บ้าน ฟ.ฟัน ที่

สามารถสร้างทัศนคติและส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีเกี่ยวกับการดูแลฟันน้ำนมและสุขภาพช่องปากให้กับผู้ชมได้ การดำเนินงานแบ่งเป็น 4 ช่วง ได้แก่ 1. การรวบรวมและศึกษาข้อมูลทางทันตกรรมสำหรับเด็ก 2. การสร้างบทละครและตัวละคร 3. การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานการแสดง 4. การนำเสนอการแสดง ผลการดำเนินงานพบว่า 1. บทละครใช้วิธีการแปลงข้อมูลทางทันตกรรมและข้อเท็จจริงเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุในเด็ก มาเป็นฐานในการสร้างตัวละครและลำดับเรื่องราวแบบเส้นตรง (linear plot) โดยมีตัวละครฟัน เป็นตัวละครหลักและมีตัวละครสเตรปโตค็อกคัส (Streptococci) เป็นตัวละครปะทะ ทำให้เรื่องราวมีความเข้าใจได้ง่ายและสื่อสารความคิดไปยังผู้ชมเด็กได้ชัดเจน 2. การนำเสนอละครในรูปแบบแฟนตาซี โดยมุ่งเน้นความสนุกสนานผ่านดนตรีและการเคลื่อนไหว ทำให้ผู้ชมเด็กสามารถจดจำเรื่องราวและร่วมชมการแสดงได้เต็มประสิทธิภาพ 3. ละครสามารถสร้างความตระหนักรู้และทัศนคติในการดูแลฟันแก่ผู้ชมเด็กได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: ละครประยุกต์, ละครสำหรับเด็ก, โรคฟันผุ, ฟันน้ำนม

Abstract

The article discuss on the process of creativity and development of youth theatre that titled Moo Ban For Fun, which aimed to finding the way to create a theater for youth, was to present behavioral issues that cause caries and create positive attitudes about deciduous tooth care and oral health to an audience of 5-9 years old. The process of study are divided into

4 phases: 1. Collection and study of dental data for youth 2. Creation of drama and characters 3. Creation and development of performance 4. Presentation of performance. The results were found as follows: 1. The process created a drama, use dental data and facts about caries-causing behaviors in youth as a base for character formation and linear plot with the tooth character as main and streptococci as a battle character that makes the story easy to understand and clearly communicates ideas to young audiences. 2. Presenting the drama in a fantasy style through music and movements that can memorize stories and join the performance to the fullest. 3. Drama can raise awareness and create attitudes in dental care for the young audience as well.

Keywords: applied theater, youth theatre, dental caries, deciduous tooth

บทนำ

ฟันน้ำนม มีความสำคัญเป็นอย่างมากต่อการเจริญเติบโตของเด็กในช่วงอายุ 5-9 ปี แต่อย่างไรก็ตามยังมีความคิดที่ว่า ฟันน้ำนมผุก็ไม่เป็นไร เดี่ยวก็มีฟันแท้ขึ้นมาแทน (เข้มพร กิจสหวงศ์, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2563) ผู้สร้างสรรค์จึงได้นำประโยชน์ข้างต้นไปใช้ในการสัมภาษณ์ผู้ปกครองโรงเรียนเทศบาล คุ่มหนองคู จังหวัดขอนแก่น เพื่อสำรวจมุมมองความคิดเห็นของผู้ปกครองที่มีต่อประโยชน์ข้างต้นพบว่า ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีความคิดเห็นว่า

ฟันน้ำนมเป็นฟันชุดแรกที่ขึ้นมาแล้วเดี๋ยวก็หลุดไปตามกาลเวลา และไม่จำเป็นต้องให้ความสำคัญ หากฟันน้ำนมผุก็ไม่ได้ส่งปัญหาอะไรเพราะถึงอย่างไรเมื่อฟันน้ำนมหลุดก็จะมีฟันแท้ขึ้นมาแทนและใช้งานได้เหมือนเดิม ซึ่งความคิดเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมการดูแลรักษาฟันของเด็กและผู้ปกครอง ผู้สร้างสรรค์จึงได้เกิดคำถามว่า จริงหรือที่ฟันน้ำนมผุแล้วจะไม่ส่งผลกระทบใด ๆ

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษารายงานผลการสำรวจสภาวะสุขภาพช่องปากแห่งชาติ ครั้งที่ 8 พ.ศ. 2560 พบว่า โรคที่เป็นสาเหตุหลักของการสูญเสียฟันน้ำนมในวัยนี้คือ “โรคฟันผุ” ผลสภาวะสุขภาพช่องปาก ในกลุ่มเด็กอายุ 5 ปี มีฟันผุระยะเริ่มต้นร้อยละ 31.3 ความชุกในการเกิดโรคฟันผุร้อยละ 75.6 มีค่าเฉลี่ยฟันผุ ถอน อุด 4.5 ซี่/คน และยังพบการสูญเสียฟันเพิ่มขึ้นเป็นร้อยละ 6.5 (สำนักทันตสาธารณสุข กรมอนามัย, 2560; 14) จะเห็นได้ว่าปัญหาโรคฟันผุในช่วงฟันน้ำนม เป็นปัญหาที่พบได้บ่อยในเด็กช่วง 5-9 ปี โดยความร้ายแรงของโรค หากไม่ได้รับการรักษาหรือปล่อยทิ้งไว้เป็นระยะเวลานาน ในบางรายพบว่า มีการติดเชื้อแบคทีเรียร่วมด้วยจนไปถึงการถูกทำลายเหงือกเป็นหนอง ลูกกลามไปที่ขากรรไกร ดวงตา หู และเข้าสู่กระแสเลือด อาริยา ศตริศมี, 2552; 102)

นอกจากนี้พฤติกรรมการดูแลสุขภาพฟันและการบริโภคอาหารเป็นปัจจัยสำคัญ ที่ส่งผลต่อปัญหา โรคฟันผุในเด็ก โดยเฉพาะการรักษาความสะอาดไม่ดีพอ ทำให้หลงเหลือเศษอาหารตามซอกฟัน, การบริโภคอาหารหรือเครื่องดื่มที่มีน้ำตาลมากและมีความเป็นกรด เช่น นม น้ำผลไม้ น้ำอัดลม หรืออาหารที่เหนียว ติดฟันทำให้แปรงออกได้ยาก เด็กในวัยนี้จึงมีโอกาสฟันผุได้ง่ายและรวดเร็วกว่าวัยอื่น (พวงทอง ไกรพิบูลย์, 2556; 145-146)

จากประเด็นข้างต้น จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์เกิดความสนใจเกี่ยวกับ ประเด็นเรื่องพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุในเด็ก โดยเฉพาะฟันผุในช่วงฟัน น้ำนมซึ่งเป็นสาเหตุหลักของการสูญเสียฟันน้ำนังก่อนกำหนดและ ส่งผล กระทบต่อการขึ้นของฟันแท้ และความชุกของปัญหาฟันผุในเด็กไทยยังคง เพิ่มขึ้นทุก ๆ ปี ผู้สร้างสรรค์เห็นว่าเรื่องปัญหาฟันผุในฟันน้ำนมถึงแม้จะไม่ได้ อันตรายถึงชีวิต แต่เป็นเรื่องที่ไม่ควรละเลย และควรให้ความสำคัญ

ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงต้องการนำประเด็นเรื่อง พฤติกรรมที่ก่อให้เกิด โรคฟันผุในเด็ก มาสร้างสรรค์ เป็นละครสำหรับเด็ก โดยใช้ภาษาที่ไม่ซับซ้อน ที่ผู้ชมเด็กสามารถเข้าใจได้ง่าย นำภาพในจินตนาการของเด็ก มาทำให้เกิดขึ้น บนเวที ใช้เพลงในการสอดแทรกเนื้อหาความรู้ และให้ผู้ชมเด็กสามารถมี ส่วนร่วมในการแสดงทั้งการส่งเสียงเชียร์ และการช่วยตัวละครคิดแก้ไขปัญหามุ่งเน้นการให้ความรู้และความเข้าใจไปยังผู้ชม โดยใช้ประโยคที่ว่า “ฟันน้ำนม ผุก็ไม่เป็นไร เดี่ยวก็มีฟันแท้ขึ้นมาแทนอยู่ดี” เป็นคำถามตั้งต้นในการ สร้างสรรค์ผลงาน มีกลุ่มผู้ชมเป้าหมายคือเด็กในช่วงอายุ 5-9 ปี เนื่องจาก เด็กในช่วงวัยนี้อยู่ในช่วงการเปลี่ยนผ่านจากฟันน้ำนมมาเป็นฟันแท้และยังเป็นกลุ่มช่วงอายุที่พบปัญหาโรคฟันผุมากที่สุด และเป็นช่วงวัยที่ยังไม่สามารถ เข้าใจภาษาที่ซับซ้อนได้ แต่สามารถเข้าใจสัญลักษณ์ภาษา และเข้าใจอารมณ์ ความรู้สึกการแสดงออกที่เกิดจากการกระทำของตัวละคร มีสมาธิในการ ติดตามเรื่องและสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ได้ดี เด็กในวัยนี้ชื่นชอบ ตัวละครที่มาจากโลกของจินตนาการ การผจญภัย เข้าใจอารมณ์ ความรู้สึก การแสดงออก ที่เกิดจากการกระทำของตัวละคร (พรรัตน์ ดำรุง, 2547; 73-75)

วัตถุประสงค์

1. ค้นหาวีธีการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กเพื่อนำเสนอประเด็นพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุ แก่กลุ่มผู้ชมเด็กอายุ 5-9 ปี และครอบครัว
2. เพื่อสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีสำหรับเด็กเรื่องหมู่บ้าน ฟ.ฟัน ที่สามารถสร้างทัศนคติและส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพฟันน้ำนมและสุขภาพช่องปากให้กับผู้ชมได้

สมมติฐานการสร้างสรรค์

1. การสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กเรื่อง หมู่บ้าน ฟ.ฟัน สามารถนำเสนอประเด็นพฤติกรรม ที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุแก่กลุ่มผู้ชมเด็กและครอบครัว
2. ละครเวทีสำหรับเด็กเรื่อง หมู่บ้าน ฟ.ฟัน สามารถสร้างทัศนคติ และส่งเสริมพฤติกรรมเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพฟันน้ำนม และสุขภาพช่องปาก ให้แก่ผู้ชมเด็กได้เป็นอย่างดี

ขอบเขตการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กอายุ 5-9 ปี โดยใช้ประเด็นพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุในเด็ก เป็นแก่นในการสร้างและพัฒนาผลงานละคร โดยกำหนดให้มีระยะเวลาการแสดง 40 นาที

ขอบเขตด้านเนื้อหา

ผู้สร้างสรรค์ใช้เนื้อหาการละครสำหรับเยาวชน, ละครประยุกต์การใช้ละครเพื่อการพัฒนา, โรคของช่องปากและฟัน, เรื่องของการดูแลสุขภาพปากและฟัน และศึกษาเกี่ยวกับข้อมูลสถิติรายงานผลการสำรวจสภาวะสุขภาพช่องปากแห่งชาติ ครั้งที่ 8 พ.ศ. 2560 มาเป็นข้อมูลเพื่อพัฒนา และสร้างสรรค์ ผลงานละคร

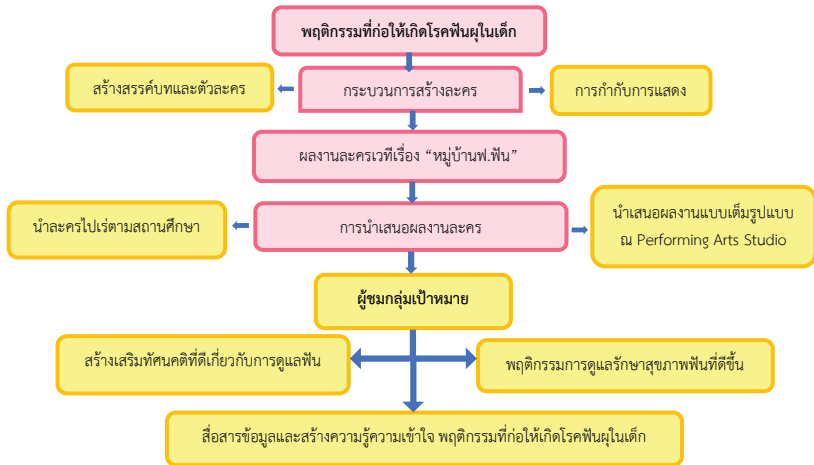
ขอบเขตด้านประชากร/กลุ่มตัวอย่าง

ผู้ชมอายุระหว่าง 5-9 ปี จากการนำเสนอในรูปแบบละครเร่ในสถานศึกษาโดยใช้วิธีการเลือกสถานศึกษาในเขตเมือง-นอกเขตเมือง จังหวัดขอนแก่น และผู้ชมอายุระหว่าง 5-9 ปี จากการนำเสนอละครแบบเต็มรูปแบบ ณ Performing Arts Studio.

ขอบเขตด้านพื้นที่และระยะเวลา

การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้กำหนดระยะเวลาตั้งแต่เดือนกรกฎาคม 2563 ถึง มีนาคม 2564 โดยศึกษาในพื้นที่ คณะทันตแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, โรงเรียนเทศบาลคุ้มหนองคู จ.ขอนแก่น, โรงเรียนบ้านโนนม่วง จ.ขอนแก่น, โรงเรียนบ้านคำไฮหัวทุ่งประชาบำรุง จ.ขอนแก่น, โรงเรียนเทศบาลสามเหลี่ยม จ.ขอนแก่น และ Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

กรอบแนวคิดการวิจัย



ภาพที่ 1 แผนภาพกรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา : พัฒนันทน์ พันธุ์นายม, เพ็ญพิตรรา สุริยันต์ และพชญ อัครพราหมณ์

ผลที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้วิธีการสร้างบทการแสดงและสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กที่
ว่าด้วยประเด็นทางทันตกรรมสำหรับเด็ก
2. กลุ่มผู้ชมเป้าหมายเกิดทัศนคติและพฤติกรรมที่ดีต่อการดูแลสุขภาพ
ฟันน้ำนมและสุขภาพช่องปาก

ขั้นตอนการดำเนินงานสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กเรื่อง หมู่บ้าน ฟ.ฟัน เป็นการดำเนินงานภายใต้ความคิดของละครประยุกต์ (Applied theatre) ซึ่งละครประยุกต์เป็นต้นแบบของละครนอกกรอบ มีความแตกต่างจากละครตาม

แบบแผน (traditional theatre) มุ่งเน้นการสร้างผู้ชมและผู้มีส่วนร่วมให้เกิดการเรียนรู้ ผ่านกิจกรรมละคร โดยเนื้อหาละครประยุกต์ส่วนใหญ่จะหยิบยกประเด็นในสังคมหรือปัญหาของผู้คน มาสร้างสรรค์เป็นละคร เพื่อให้ผู้ชมสามารถเกิดการเชื่อมโยงประสบการณ์และสร้างประสบการณ์รับรู้ผ่านละครที่แตกต่าง (พรรัตน์ ดำรุง, 2557)

การดำเนินงานครั้งนี้ได้ใช้แนวคิดละครเวทีสำหรับเด็ก (Children/ Youth Theatre) มาเป็นแกน ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งละครสำหรับเด็กต้องสร้างความสนุกสนานและให้คุณค่าทางจิตใจกับผู้ชม เรื่องราวและวิธีการนำเสนอจะต้องมุ่งเน้นความสนุกสนานสอดแทรกความรู้ เนื้อเรื่องต้องเหมาะสม กับความต้องการของผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย (พรรัตน์ ดำรุง, 2547; 14-95) โดยผู้สร้างสรรค์ได้บูรณาการ เข้ากับองค์ความรู้ทางด้านทันตกรรม และประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเรื่องฟันน้ำนมและสุขภาพช่องปาก ของเด็ก โดยการดำเนินงานแบ่งเป็น 4 ช่วง ได้แก่ 1. การรวบรวมและศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องทางทันตกรรมเด็ก 2. การสร้างบทละครและตัวละคร 3. การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานละคร และ 4. การนำเสนอผลงานละคร โดยการดำเนินงานเกิดขึ้นระหว่างเดือนกรกฎาคม พ.ศ.2563 จนถึง เดือนมกราคม พ.ศ. 2564 ดังนี้

ช่วงที่ 1 การรวบรวมและศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องทางทันตกรรมเด็ก (ระหว่างกรกฎาคม – ธันวาคม 2563)

ผู้สร้างสรรค์ได้รวบรวมและศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับทันตกรรมสำหรับเด็ก โรคฟันผุ พฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุ ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับการเกิดโรคฟันผุ ลำดับการขึ้นและหลุดของฟัน และวิธีการดูแลรักษาฟัน ที่ถูกต้อง โดย

จำแนกการศึกษาและวิเคราะห์ออกเป็น 3 วิธี ได้แก่ 1. การสืบค้นจากงานวิจัย และบทความวิชาการทางด้านทันตกรรมสำหรับเด็ก 2. การสอบถามข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ ทางด้านทันตกรรมสำหรับเด็ก ณ คณะทันตแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และ 3. การลงพื้นที่สัมภาษณ์กลุ่มเป้าหมายเกี่ยวกับพฤติกรรม การดูแลสุขภาพฟันที่โรงเรียนเทศบาลคุ้มหนองคู อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น

○ การสืบค้นจากงานวิจัยและบทความวิชาการทางด้านทันตกรรมสำหรับเด็ก

- ข้อมูลสถิติที่เกี่ยวข้องกับโรคฟันผุในเด็กช่วงอายุ 5-9 ปี

ตารางที่ 1 ร้อยละผู้มีประสบการณ์โรคฟันผุในฟันน้ำนมในเด็กอายุ 5 ปี จำแนกตามภาคและเขต

ภาค	เขต	ผู้ปราศ จากโรค ฟันผุ	Cavity free	ผู้มีประสบการณ์โรคฟันผุ					มีฟัน เคลือบ หลุมร่อง ฟัน
				มีฟันผุระยะ เริ่มต้น	มีฟันผุยัง ไม่ได้ รักษา	มีการ สูญเสีย ฟัน	มีฟันผุ หมด	มีฟันผุ/ ถอน/อุด	
ประเทศ		24.4	25.8	31.3	73.8	6.5	8.8	75.6	1.0
	เมือง	28.0	29.5	33.1	70.2	5.8	8.0	72.0	1.0
	ชนบท	19.4	20.5	32.4	79.1	7.7	9.3	80.6	0.8
	กทม.	33.9	36.4	11.6	63.2	2.9	11.0	66.1	1.8
กลาง		25.8	26.6	26.5	73.1	5.8	6.1	74.2	0.9
เหนือ		21.7	23.9	29.4	75.4	7.1	13.6	78.3	1.7
ตอ.-น.		25.3	27.0	38.3	72.7	6.1	8.0	74.7	1.0
ใต้		19.8	20.2	34.0	79.4	8.8	8.9	80.2	0.2

ที่มา : สำนักทันตสาธารณสุข กรมอนามัย, 2560

จากตารางจะเห็นว่า ร้อยละของผู้ปราศจากโรคฟันผุและฟันดีไม่มีผุ (Cavity Free) ในภาคตะวันออกเฉียงเหนืออยู่ในระดับค่อนข้างดี แต่ยังพบว่า ผู้ที่มีฟันผุในระยะเริ่มต้นสูงถึงร้อยละ 38.3 ถือว่าสูงที่สุดในระดับภาค และมีผู้ที่ฟันผุแล้วไม่ได้รักษาสูงถึงร้อยละ 72.7 (สำนักทันตสาธารณสุข กรมอนามัย, 2560) โดยสะท้อนให้เห็นว่า ปัญหาโรคฟันผุเป็นปัญหาด้านทันตสุขภาพที่พบมากในเด็กไทย

○ ข้อมูลจากการสอบถามผู้เชี่ยวชาญทางด้านทันตกรรมสำหรับเด็ก ณ คณะทันตแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

จากการสัมภาษณ์ทำให้ทราบว่า เด็กในช่วง 5-9 ปี อยู่ในช่วงชุดฟันผสม เมื่ออายุ 6 ขวบ จะมีฟันแท้ขึ้นโดยฟันหน้าแท้ 2 ซี่ล่างจะขึ้นมาก่อนและตามด้วยฟันหน้าแท้ 2 ซี่บน ซึ่งนอกจากฟันหน้าแท้ ขึ้นแล้วจะมีฟันกรามด้านท้ายที่เรียกว่า ฟันกรามซี่ 6 เพราะขึ้นมาตอน 6 ขวบ ผู้ปกครองมักเข้าใจว่า ไม่ใช่ฟันแท้ เพราะไม่ได้ขึ้นมาแทนที่ฟันซี่ใด เด็กส่วนใหญ่มักจะฟันผุบริเวณฟันกรามข้างในเนื่องจาก ฟันกรามที่เกิดขึ้นมาใหม่มีหลุมร่องฟันลึกและทำความสะอาดยาก ทำให้เศษอาหารเข้าไปสะสมค่อนข้างมาก และเด็กยังแปรงฟันเองได้ไม่ดีพอ

โรคฟันผุเกิดจากการที่เชื้อโรคได้รับอาหารจำพวกคาร์โบไฮเดรต เช่น แป้งและน้ำตาล ทำให้เชื้อโรคปล่อยสารที่เป็นกรดและทำหน้าทีละลายแร่ธาตุของฟัน เมื่อเกิดการละลายกรดมากขึ้น จะส่งผลให้ฟันเป็นรู แต่กระบวนการเกิดฟันผุนั้นเป็นกระบวนการที่ใช้เวลานาน เพราะในช่องปากมีทั้งการกินและการแปรงฟันที่ทำให้ฟลูออไรด์ไปเสริมส่วนที่ฟันสูญเสียแร่ธาตุไป ถ้าหากฟันผุตั้งแต่ฟันน้ำนมจะส่งผลให้ฟันแท้ที่ขึ้นมาใหม่ผุง่าย เพราะการที่ฟันน้ำนมผุแสดงว่ามีเชื้อโรคเป็นจำนวนมากและไม่ได้รับการดูแล

วิธีป้องกันฟันผุในเด็ก คือ การแปรงฟันให้สะอาด การหลีกเลี่ยงอาหารที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ เช่น ขนมที่เหนียวติดฟัน และการเข้าพบทันตแพทย์ทุก 3 เดือน หรือ 6 เดือน ซึ่งการแปรงฟันที่ดีควรแปรงฟันทุกครั้งหลังอาหาร และการแปรงฟันช่วงที่สำคัญที่สุด คือ การแปรงฟันก่อนนอน เพราะในช่วงเวลากลางคืน ต่อม น้ำลายจะไม่มีการสร้าง น้ำลายออกมาชะล้าง ทำให้เกิดฟันผุได้ง่าย เทคนิคการแปรงฟันที่ดีคือ แปรงฟัน อย่างน้อยวันละ 2 ครั้ง ครั้งละ 2 นาที และงดกินอาหาร 2 ชั่วโมงหลังจากแปรงฟัน (เข้มพร กิจสหวงศ์, สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2563)

○ ผลสำรวจพฤติกรรมการดูแลสุขภาพฟันเด็กอายุ 5 - 9 ปีในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น

จากการลงพื้นที่โรงเรียนเทศบาลคุ้มหนองคู อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น เพื่อสำรวจความคิดเห็นและทัศนคติในพื้นที่โรงเรียนของเขตชุมชนเมืองขอนแก่น โดยให้ผู้เข้าร่วมทำแบบสอบถามเพื่อสำรวจพฤติกรรมการดูแลสุขภาพฟันน้ำนมและช่องปากในเด็กอายุ 5 - 9 ปี จำนวนทั้ง 15 คน สามารถสรุปข้อมูลได้ดังนี้

ตารางที่ 2 ผลการสำรวจพฤติกรรมการดูแลสุขภาพฟันในเด็กอายุ 5 - 9 ปี โรงเรียนเทศบาลคุ้มหนองคู อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น

	พฤติกรรมการแปรงฟัน (ร้อยละ)	พฤติกรรมการบริโภคอาหาร (ร้อยละ)	ทัศนคติที่มีต่อการแปรงฟัน (ร้อยละ)
แปรงฟันวันละ3ครั้ง	46.7	-	-
แปรงฟันวันละ2ครั้ง	40.0	-	-
แปรงฟันวันละ1ครั้ง	13.3	-	-
รับประทานบอย	-	53.3	-
เป็นครั้งคราว	-	20.0	-
ไม่รับประทานเลย	-	26.7	-
ชอบการแปรงฟัน	-	-	66.7
ไม่ชอบแปรงฟัน	-	-	26.7
ไม่ชอบแปรงฟัน-แต่ปฏิบัติ	-	-	6.6

จากตารางจะเห็นว่า พฤติกรรมการแปรงฟันวันละ 3 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 46.7 การแปรงฟันวันละ 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 40 และการแปรงฟันเพียงแค่วันละ 1 ครั้ง มีเพียงร้อยละ 13.3 ซึ่งพฤติกรรมการแปรงฟันเป็นไปในทิศทางที่ดี แต่ทว่าในส่วนของการพฤติกรรมการรับประทานขนม ลูกอม น้ำหวาน และน้ำอัดลม พบว่า รับประทานบอยมากถึงร้อยละ 53.3 รับประทานเป็นครั้งคราวร้อยละ 20 และไม่รับประทานเลย ร้อยละ 26.7 ซึ่งจากพฤติกรรมการแปรงฟันพบว่าทัศนคติของเด็กที่ชอบการแปรงฟันสูงถึงร้อยละ 66.7 และทัศนคติที่ไม่ชอบการแปรงฟันมากถึงร้อยละ 26.7

ตารางที่ 3 ผลการสำรวจพฤติกรรมการดูแลสุขภาพฟันในเด็กอายุ 5 - 9 ปี ของผู้ปกครองนักเรียนโรงเรียนเทศบาลคุ้มหนองคู อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น จำนวน 10 คน

	การควบคุม พฤติกรรม การแปรง ฟันของลูก (ร้อยละ)	การตอบ สนองของ ลูกเมื่อผู้ ปกครอง ให้ไปแปรง ฟัน (ร้อยละ)	ความ เคร่งครัด ในการ ดูแลรักษา สุขภาพฟัน ของลูก (ร้อยละ)	การควบคุม พฤติกรรม การบริโภค อาหารของ ลูก (ร้อยละ)	วิธีการจัดการ ของผู้ปกครอง เมื่อลูกมี อาการปวดฟัน (ร้อยละ)
แปรงฟัน วันละ 2 ครั้ง	90.0	-	-	-	-
แปรงฟัน วันละ 1 ครั้ง	10.0	-	-	-	-
ปฏิบัติโดยดี	-	50.0	-	-	-
ปฏิเสธ	-	50.0	-	-	-
เคร่งครัดมาก	-	-	60.0	-	-
ไม่เคร่งครัด	-	-	40.0	-	-
ให้ทานเป็น ประจำ	-	-	-	50.0	-
ให้ทานเป็น ครั้งคราว	-	-	-	20.0	-
ให้ทานแต่ ต้องแปรงฟัน	-	-	-	10.0	-
ไม่ให้ทานเลย	-	-	-	20.0	-
พาไปพบ ทันตแพทย์	-	-	-	-	30.0
ให้ทานยา แก้ปวด	-	-	-	-	50.0

ผลการสำรวจพฤติกรรมการดูแลสุขภาพฟันในเด็กอายุ 5 - 9 ปี ของผู้ปกครองจำนวน 10 คน พบว่า ให้ลูกแปรงฟันอย่างน้อยวันละ 2 ครั้ง คิดเป็นร้อยละ 90 มีผู้ปกครองเพียงร้อยละ 10 ที่ให้ลูกแปรงฟัน เพียงวันละ 1 ครั้ง เพราะเห็นว่าการที่แปรงฟันให้สะอาดตอนเช้าก่อนไปโรงเรียนนั้นเพียงพอแล้ว และลูกไม่ชอบการแปรงฟันจึงไม่บังคับให้แปรงวันละหลายครั้ง โดยการตอบสนองของเด็กเมื่อผู้ปกครอง บอกให้แปรงฟันพบว่า ปฏิบัติแต่โดยดีและปฏิเสธการแปรงฟันคิดเป็นร้อยละ 50 เท่ากัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า ยังมีผู้ปกครองที่ขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องการดูแลสุขภาพฟัน และยังขาดการสร้างทัศนคติเชิงบวกเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพฟันให้กับลูกทำให้ลูกไม่ชอบการแปรงฟัน

ส่วนการควบคุมพฤติกรรมการบริโภคอาหาร ขนม น้ำหวาน และน้ำอัดลม พบว่า ร้อยละ 50 ปล่อยให้ทานเป็นประจำ และไม่ให้ทานเลยคิดเป็นร้อยละ 10 เท่านั้น ซึ่งทำให้เห็นว่ายังมีผู้ปกครอง ที่ขาดความเด็ดขาดในการควบคุมพฤติกรรมของลูก อย่างไรก็ตาม ผู้ปกครองจะอนุญาตให้ลูกบริโภคขนมหวานได้แต่ต้องทำความสะอาดฟันหลังรับประทาน ซึ่งผู้ปกครองค่อนข้างเคร่งครัดในเรื่องการแปรงฟันและการดูแลสุขภาพฟัน โดยคิดเป็นร้อยละ 60 และมีเพียงร้อยละ 40 ที่ผู้ปกครองไม่เคร่งครัด

จากพฤติกรรมข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ผู้ปกครองมีการควบคุมดูแลพฤติกรรมการดูแลสุขภาพฟันของลูกเป็นอย่างดี แต่ยังพบว่าลูกมีปัญหาฟันผุถึงร้อยละ 80 มีอาการปวดฟันร้อยละ 80 และยังพบว่า นิยมให้ลูกทานยาแก้ปวดเพื่อบรรเทาอาการปวดฟันถึงร้อยละ 50 และพาลูกไปพบทันตแพทย์เพียงร้อยละ 30

ผลจากการรวบรวมและศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องทางทันตกรรมเด็ก ทำให้ทราบว่า ปัญหาฟันผุ เป็นปัญหาที่พบมากที่สุดของเด็กช่วงวัยนี้ โดยสาเหตุหลักของฟันผุเกิดจากพฤติกรรมการบริโภคอาหาร และพฤติกรรมการดูแลสุขภาพฟันที่ไม่เหมาะสม นอกจากนี้ยังพบอีกว่าการขาดความรู้ความเข้าใจ ในเรื่องการดูแลสุขภาพฟันก็เป็นอีกสาเหตุที่ทำให้เกิดฟันผุ เพราะเมื่อขาดความรู้ ในเรื่องการดูแลสุขภาพฟันจะทำให้ไม่ทราบถึงความร้ายแรงของโรคที่เกิดขึ้น และนำมาซึ่งความละเลย การดูแลสุขภาพฟัน

ช่วงที่ 2 การสร้างสรรค์บทละครและตัวละคร (ระหว่างวันเดือนสิงหาคม – ธันวาคม 2563)

ผู้สร้างสรรค์ได้นำชุดข้อมูลที่ได้จากการดำเนินงานในขั้นตอนก่อนหน้ามาใช้เป็นฐาน ในการสร้างบทการแสดงและตัวละคร โดยใช้วิธีการเทียบเคียงข้อมูลทางทันตกรรมในการออกแบบตัวละครและโครงเรื่อง ซึ่งประกอบด้วย 1. ข้อมูลเรื่องโรคฟันผุ 2. ข้อมูลเรื่องพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุ 3. ข้อมูลเรื่องการแปรงฟัน 4. ประเภทและหน้าที่ของฟัน

ตารางที่ 4 ข้อมูลทางทันตกรรม

หัวข้อ	เนื้อหา
1. โรคฟันผุ (Caries)	โรคฟันผุ (Caries) มีสาเหตุมาจากคราบจุลินทรีย์ เป็นคราบเมือกสีขาวเหลือง หรือที่เรียกกันว่า ซีฟัน เกิดจากการรวมตัวกันของแบคทีเรีย Streptococci โดยจะเปลี่ยนน้ำตาลจากอาหารเป็นกรดและกัดกร่อนฟันจนเกิดเป็นโรคฟันผุ (เอี่ยมพร สกุลแก้ว, อรสรวง บุตรนาค และชนิดา น้อยคำปัน, 2547; 73-74)
2. พฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุ	พฤติกรรมการบริโภคอาหาร เมื่อบริโภคอาหารที่มีแป้ง และน้ำตาลเข้าไปเป็นจำนวนมากจะยิ่งทำให้จุลินทรีย์เกาะผิวฟันได้มากขึ้นและเกิดการสร้างกรดอย่างต่อเนื่อง อาหารประเภทที่ทำให้เกิดฟันผุได้ดี พฤติกรรมละเลยการดูแลสุขภาพสะอาดฟันและช่องปาก เมื่อไม่ได้มีการทำความสะอาดฟันหลังจากการรับประทานอาหาร จะทำให้คาร์โบไฮเดรตอยู่ในปากนานขึ้นและจุลินทรีย์ก็จะสร้างกรดเพิ่มมากขึ้น โดยแผ่นคราบจุลินทรีย์ที่เป็นตัวการหลักที่ทำให้เกิดโรคฟันผุ (สืบค้นเมื่อ 9 สิงหาคม 2563, จาก https://www.idolsmiledental.com)
3. การแปรงฟัน (Brush the Teeth)	การทำความสะอาดฟันและช่องปากเพื่อกำจัดเศษอาหารต่าง ๆ ที่ติดอยู่ตามซอกฟันด้วยการใช้ยาสีฟันที่มีส่วนผสมของฟลูออไรด์ เพื่อช่วยให้ฟันมีสุขภาพที่ดี อย่างน้อยวันละ 2 ครั้ง เป็นเวลา 2-3 นาที (พวงทอง ไกรพิบูลย์, 2556)

หัวข้อ	เนื้อหา
4. ประเภทและหน้าที่ของฟันน้ำนม	ฟันน้ำนม (deciduous tooth) ทำหน้าที่บดเคี้ยวอาหาร ช่วยให้กระเพาะอาหารย่อยอาหารได้สะดวกขึ้น ช่วยกระตุ้นการเจริญเติบโตของขากรรไกรบนและล่าง และทำหน้าที่จัดเตรียมพื้นที่ไว้สำหรับฟันแท้ ประกอบด้วย - ฟันหน้าตัด (Incisor Teeth) ฟันหน้าตัด เป็นฟันที่ทำหน้าที่กัดอาหาร อยู่บริเวณหน้าสุด - ฟันหน้าตัดซี่ข้าง (Lateral incisor) ฟันหน้าตัดซี่ข้าง เป็นฟันที่ทำหน้าที่ กัดอาหาร - ฟันเขี้ยว (Canine Teeth) ฟันเขี้ยว เป็นฟันที่ทำหน้าที่ ตัด ฉีกอาหาร มีความแข็งแรงมาก ปลายแหลม มีรากที่ยาวที่สุด - ฟันกรามน้อย (Premolar or Bicuspid Teeth) ฟันกรามน้อย เป็นฟันที่ทำหน้าที่บดเคี้ยวอาหารร่วมกับฟันกราม เป็นฟันแท้ที่มีขนาดเล็กกว่าฟันกราม - ฟันกราม (Molar Teeth) ฟันกราม เป็นฟันซี่ที่ใหญ่ที่สุด ที่ทำหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหวขากรรไกรร่วมกับฟันเขี้ยว ทำหน้าที่บดเคี้ยวอาหาร (สืบค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2563, จาก https://dental.anamai.moph.go.th/)

ผู้สร้างสรรค์นำข้อมูลมาข้างต้นมาใช้ออกแบบโครงเรื่อง โดยใช้จุดเด่นและหน้าที่ของฟันแต่ละประเภทมาสร้างเป็นตัวละคร ซึ่งเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในเรื่องจะมาจากการนำข้อมูลเรื่องโรคฟันผุ พฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุและการแปรงฟัน มาจัดลำดับเหตุการณ์และเรื่องราว เพื่อสื่อสารแก่นความคิดที่ว่า “ถ้าไม่แปรงฟันจะทำให้ฟันผุและต้องสูญเสียฟันไปก่อนกำหนด” โดยกระบวนการเกิดขึ้นดังนี้

○ โครงเรื่องบทละคร (plot) ร่างที่ 1

วิธีการสร้างสรรค์: กำหนดตัวละครหลัก (protagonist) คือ เหล่าฟัน นอกจากนี้ยังมี ตัวละคร คุณบับเบิล (Bubble) เป็นตัวละครดำเนินเรื่อง (narrator) และตัวละครหัวหน้าที่ก็ (ปิศาจขี้ฟัน) เป็นตัวละครปะทะ (antagonist) โดยกำหนดให้คุณบับเบิลเป็นภาพตัวแทน (representation) ของการทำความสะอาดฟันและยาสีฟัน ส่วนตัวละครก็ก็เป็นภาพแทนของแบคทีเรียที่กระจายตัวกันยามค่ำคืน เพราะช่องปาก มีความสกปรก ซึ่งก็ก็จะคอยทำลายฟันเมื่อฟันไม่ได้รับการทำความสะอาดจากคุณบับเบิล ส่วนตัวละครฟัน จะเป็นภาพแทนของพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุ ซึ่งในโครงร่างบทครั้งที่ 1 ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้ ตัวละครฟันสามารถเลือกที่จะแปรงฟันหรือไม่แปรงฟันด้วยตัวเอง เพื่อเชื่อมโยงให้เห็นต้นเหตุ ของการเกิดโรคฟันผุ ซึ่งโครงเรื่องจะปรากฏลำดับสถานการณ์ตามที่ระบุไว้ในตารางที่ 5

ตารางที่ 5 โครงสร้างเรื่องราวที่ 1

โครงสร้างเรื่อง	เหตุการณ์ในเรื่อง
ปูพื้นเรื่อง	ในช่วงเช้ารู้ คุณบับเบิ้ลเข้ามาทำความสะอาดและทักทายเหล่าโมเลกุล ฟันเหมือนในทุก ๆ วัน
จุดเริ่มเรื่อง	เหล่าโมเลกุลฟันเริ่มวางแผนที่จะไม่ให้คุณบับเบิ้ลเข้ามาทำความสะอาด
จุดพัฒนาเรื่อง	คุณบับเบิ้ลไม่ได้เข้ามาทำความสะอาดเพราะเหล่าโมเลกุลฟันห้ามไว้
จุดวิกฤต	โมเลกุลฟันเริ่มถูกแบคทีเรียทำลายจนมีจุดดำทำให้พวกโมเลกุลฟันเริ่ม อ่อนแอ
จุดสูงสุดของเรื่อง	โมเลกุลฟันถูกถอนออกไป 2 ตัว และเหล่าโมเลกุลฟันเริ่มมีอาการป่วยที่หนักขึ้น จนพวกเขาไม่สามารถออกมานอกตัวฟันได้
จุดคลี่คลาย	โมเลกุลฟันร้องเรียกคุณบับเบิ้ลให้เข้ามาช่วยเหลือพวกเขา
จบเรื่อง	เหล่าโมเลกุลฟันยอมให้คุณบับเบิ้ลกลับมาทำความสะอาดพวกเขาได้เหมือนเดิม

วิเคราะห์: เนื้อเรื่องในร่างที่ 1 ยังขาดความต่อเนื่องขาดการเชื่อมโยง และเปรียบเทียบข้อมูล ทางหลักทันตกรรม ตัวละครมีความเป็นมนุษย์สูง เช่น ในฉากที่ตัวละครฟันมีสิทธิ์เลือกที่จะทำความสะอาดหรือไม่ทำความสะอาด ก็ได้ ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความสับสนและไม่เข้าใจว่าเรื่องราวต้องการสื่อสารอะไร ผู้สร้างสรรค์เห็นว่า เรื่องราวที่น่าเสนอนี้ไม่เป็นไปตามวัตถุประสงค์ เนื่องจากสาร (message) ไม่ปรากฏในเรื่องราว

○ การสร้างตัวละคร (Creating character) ในบทละครร่างที่ 1

วิธีการสร้างสรรค์: กำหนดให้ตัวละครโมเลกุลฟันทั้ง 6 เป็น ตัวละครหลัก โดยตัวละครโมเลกุลฟันสามารถเดินออกมาทำกิจกรรมต่าง ๆ ข้างนอกตัวฟันได้ เช่น การทักทาย การพูดคุย การออกคำสั่ง ต่อคุณบับเบิ้ล และสามารถเลือกที่จะแปรงฟันหรือไม่แปรงฟันก็ได้ โดยการสร้างลักษณะ ตัวละคร ได้ใช้หลักการเทียบเคียงข้อมูลทางทันตกรรมและใช้หลักการ จินตนาการ (imagination) เพื่อสร้างตัวละครในเรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 6 โครงสร้างตัวละครร่างที่ 1

ข้อเท็จจริงทางพันธุกรรม	ลักษณะตัวละคร
การแปร่งฟัน ยาสีฟัน และ แปร่งสีฟัน	คุณบ๊อบบี้: ผู้ดูแลรักษาความสะอาดฟัน หน้าที่ แปร่งฟันและปฏิบัติตามคำสั่งของตัวละครฟัน
แบคทีเรียในช่องปาก หรือ คราบ จุลินทรีย์ที่เกาะอยู่ตามผิวเคลือบฟัน	กิกี้ 2 ตัว: ตัวทำลายฟัน ตัวเชื้อโรค หน้าที่ ทำลายฟันในเวลากลางคืน สามารถถอนฟันออกไปได้ โดยเข้ามาในช่องปากเมื่อมีอาหาร
แบคทีเรียในช่องปาก หรือ คราบ จุลินทรีย์ที่เกาะอยู่ตามผิวเคลือบฟัน	หัวหนังกิกี้: เป็นหัวหน้าที่คอยควบคุมการทำลายฟันของ กิกี้ ทั้ง 2 ตัว หน้าที่ ทำลายฟันในเวลากลางคืน สามารถถอนฟันออกไปได้ โดยเข้ามาในช่องปากเมื่อมีอาหาร
ฟันหน้าตัด: ทำหน้าที่ตัดและแทะ อาหาร เนื้อฟัน: เป็นชั้นที่อยู่ใต้เคลือบฟันและ เคลือบรากฟัน เป็นจุดศูนย์รวมของ เส้นประสาท (ไม่สามารถ หลุดออกมา ข้างนอกตัวฟันได้ เว้นแต่จะมีการเจาะ หรือถูกทำให้เป็นรู)	ซิสเซอร์: โมเลกุลฟันที่อาศัยอยู่ในตัวฟัน สามารถออกมา มาเดินเล่นและพูดคุยฟันซี่อื่นข้างนอกได้ มีสิทธิ์เลือกที่จะ แปร่งฟันหรือไม่แปร่งฟันก็ได้
ฟันตัดหน้าตัดซี่ข้าง: ทำหน้าที่ตัดและ แทะอาหาร	ลาเทอร์: โมเลกุลฟันที่อาศัยอยู่ในตัวฟัน สามารถออกมา มาเดินเล่นและพูดคุยฟันซี่อื่นข้างนอกได้ มีสิทธิ์เลือกที่จะ แปร่งฟันหรือไม่แปร่งฟัน รู้เวลาที่อาหารจะเข้าปากและ เมื่อถึงเวลา แปร่งฟัน ลาเทอร์จะรู้ล่วงหน้า
ฟันเขี้ยว: ทำหน้าที่ตัด ฉีก และแยก อาหารออกจากกัน	แคนนี่: โมเลกุลฟันที่อาศัยอยู่ในตัวฟัน สามารถออกมา มาเดินเล่นและพูดคุยฟันซี่อื่นข้างนอกได้ มีสิทธิ์เลือกที่จะ แปร่งฟันหรือไม่แปร่งฟันก็ได้
ฟันเขี้ยว: ทำหน้าที่ตัด ฉีก และแยก อาหารออกจากกัน	แคนเนอร์: โมเลกุลฟันที่อาศัยอยู่ในตัวฟัน สามารถ ออกมาเดินเล่นและพูดคุยฟันซี่อื่นข้างนอกได้ มีสิทธิ์เลือก ที่จะแปร่งฟันหรือไม่แปร่งฟันก็ได้

ข้อเท็จจริงทางพันธุกรรม	ลักษณะตัวละคร
พันธุกรรมน้อย: ทำหน้าที่บัดเดี้ยวอาหารร่วมกับพันธุกรรม	บิซซี: โมเลกุลพันธุที่อาศัยอยู่ในตัวพัน สามารถออกมาเดินเล่นและพูดคุยพันธุอื่นข้างนอกได้ มีสิทธิ์เลือกที่จะแปร่งพันธุหรือไม่แปร่งพันธุก็ได้
พันธุกรรม : ทำหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหวขากรรไกรร่วมกับพันธุเชื้อและทำหน้าที่บัดเดี้ยวอาหาร	โมลาร์: โมเลกุลพันธุที่อาศัยอยู่ในตัวพัน สามารถออกมาเดินเล่นและพูดคุยพันธุอื่นข้างนอกได้ มีสิทธิ์เลือกที่จะแปร่งพันธุหรือไม่แปร่งพันธุก็ได้

วิเคราะห์: ในการออกแบบและสร้างตัวละครร่างที่ 1 ได้แทนค่าให้ตัวละครโมเลกุลพัน เป็นตัวละครหลัก ซึ่งมีลักษณะนิสัยของตัวละครคล้ายกันและมีลักษณะความคิดที่คล้ายกับมนุษย์ ส่งผลให้ผู้ชมไม่เข้าใจการกระทำของตัวละคร อีกทั้งขาดการกำหนดตัวดำเนินเรื่องที่ชัดเจนจึงทำให้ผู้ชมเกิดความสับสนระหว่างตัวละครหลักและตัวละครดำเนินเรื่อง

○ โครงเรื่องบทละคร (Plot) ร่างที่ 2

วิธีการสร้างสรรค์: ในครั้งที่ 2 ได้กำหนดเส้นการกระทำหลักของเรื่อง (through line of action) ออกเป็น 2 เส้นเรื่อง โดยแบ่งเป็นเส้นเรื่องเหตุการณ์ในโลกความเป็นจริงของมนุษย์ กับ เหตุการณ์ ภายในช่องปาก ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

- เส้นเรื่องเหตุการณ์ในโลกความเป็นจริง (real world) ประกอบไปด้วย ตัวละครหนูยิ้ม คุณแม่ และคุณหมอฟัน โดยหนูยิ้มเป็นตัวละครหลัก (protagonist) และเป็นภาพแทนของพฤติกรรม ที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุของเด็ก โดยมีตัวละครแม่เป็นภาพแทนของผู้ปกครองที่ปล่อยปละละเลย การดูแลรักษาสุขภาพฟันของลูก และมีคุณหมอฟันที่เป็นภาพแทนของทันตแพทย์ที่ทำหน้าที่รักษาฟัน ให้กับผู้ป่วย โดยเส้นเรื่องนี้ต้องการนำเสนอพฤติกรรมของเด็กที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุและผลเสียของโรคฟันผุเป็นสาระหลัก

- เส้นเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นภายในช่องปาก (fantasy world) ประกอบไปด้วย ตัวละครฟัน คุณบับเบิล และกิกี้/แบคทีเรียในช่องปาก ในเส้นเรื่องนี้ได้กำหนดให้ตัวละครฟันเป็นตัวละครหลัก (protagonist) คุณบับเบิลเป็นตัวละครดำเนินเรื่อง และตัวละครกิกี้เป็นตัวละครปะทะ (antagonist) โดยใช้วิธีการเล่าขนาน (parallel) กับเส้นเรื่องแรก เช่น เหตุการณ์หนูน้อยเริ่มปวดฟันจะส่งผลต่อเหล่าฟันที่จะอ่อนแอตามไปด้วย เมื่อเหล่าฟันอ่อนแอหนูน้อยก็จะปวดฟันมากขึ้นจนไม่สามารถเคี้ยวอาหารได้ เป็นต้น โดยโครงเรื่องในร่างที่ 2 นี้ ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมเห็นผลกระทบ และต้องการขยายภาพกระบวนการโรคฟันผุ ในช่องปากเพื่อให้ผู้ชมเข้าใจได้มากขึ้น

ตารางที่ 7 โครงสร้างเรื่องราวที่ 2

โครงสร้างเรื่อง	เหตุการณ์ภายในเรื่อง	
	เหตุการณ์ในโลกความเป็นจริง	เหตุการณ์ภายในช่องปาก
ปูพื้นเรื่อง	หนูน้อยกลับมาจากโรงเรียนพร้อมขนมมากมาย เธอกินขนมอย่างเอร็ดอร่อย	เหล่าฟันออกมาพูดคุยกันถึงเหตุการณ์ความผิดปกติที่เกิดขึ้นในหมู่บ้านเมื่อคืนนี้ เมื่อคุ้ยไปสั๊กพัก เศษขนมหรือกิกี้เข้ามาเพราะเป็นเศษอาหารก็เข้ามาในปาก ฟันทุกซี่ต่างรีบวิ่งเข้าบ้านของตนเพื่อไปทำหน้าที่ของตัวเอง และกิกี้เข้าไปติดตามบ้านต่าง ๆ
จุดเริ่มเรื่อง	คุณแม่สั่งให้หนูน้อยแปรงฟัน หนูน้อยไปแปรงฟันตามที่แม่บอก แต่แปรงฟันแบบรวดเร็วและ ไม่สะอาด	คุณบับเบิลเข้ามาทำความสะอาดอย่างเร่งรีบ ทำให้แปรงได้ไม่ถึงถึงฟันทุกซี่ เหล่าฟันต่างร้องเรียกให้คุณบับเบิลมาทำความสะอาดบ้านของตน เมื่อคุณบับเบิลทำความสะอาดก็ทำให้กิกี้หลุดออกไปด้วย

โครงสร้างเรื่อง	เหตุการณ์ภายในเรื่อง	
	เหตุการณ์ในโลกความเป็นจริง	เหตุการณ์ภายในช่องปาก
จุดพัฒนาเรื่อง	หนูยิ้มกินผักผักและขนมหวานแล้วก็เพลอ กลับไปโดยไม่ได้อาบน้ำ	ผักเข้ามาในบ้านฟันทำให้ก๊ากเป็นก๊ากที่นิสัยดี ช่วยดูแลรักษาบ้านฟัน เมื่อขนมหวานเข้ามาในบ้าน ก๊ากก็กลายเป็นก๊ากที่ชั่วร้าย
จุดวิกฤต	หนูยิ้มเริ่มปวดฟันแต่ไม่รู้ว่าเกิดจากอะไร เธอเข้าใจว่า ที่ปวดฟันเป็นเพราะการแปรงฟัน เธอจึงเลือกที่จะกินแต่ขนมหวานและไม่แปรงฟันอีกต่อไป	เมื่อเศษขนมหวานเข้ามาในปาก ก๊ากก็แปลงร่างเป็น ก๊ากที่ชั่วร้าย พวกฟันต่างก็รีดร้องตกใจและวิ่งหนี เพราะก๊ากก็วิ่งไล่ทำร้ายพวกฟันและพังบ้านของฟัน บรรดาฟันต่างวิ่งไปหลบในบ้านอย่างหวาดกลัว
จุดสูงสุดของเรื่อง	หนูยิ้มร้องให้ปวดฟัน คุณแม่บอกให้หนูยิ้ม ไปแปรงฟัน หนูยิ้มรีบวิ่งไปหยิบแปรงสีฟันและยาสีฟันมาแปรงฟันแต่ยิ่งแปรงฟันเท่าไร ก็ยิ่งเจ็บมากขึ้น และปวดจนลามไปถึงหู คุณแม่จึงตัดสินใจพาหนูยิ้มไปหาหมอ	ก๊ากวิ่งร่าเริงจนกลายเป็นก๊ากที่ตัวทอปและยึดครองฟันกรามน้อยได้สำเร็จ รวมทั้งทำร้ายคุณบับเบิลให้ออกไปจากหมู่บ้าน
จุดคลี่คลาย	คุณหมอบอกว่าฟันหนูยิ้ม และสอนวิธีการแปรงฟันที่ถูกต้อง หนูยิ้มให้ความร่วมมือเป็นอย่างดี คุณหมอบอกว่าแปรงสีฟันและยาสีฟันให้เธอเป็นรางวัล	ก๊ากตัวทอปถูกกำจัดออกไปและฟันกรามน้อยถูกถอนออกไปโดยคุณหมอบุเล่ฟันที่เหลือเสียใจกับ การจากไปของเจ้าฟันกรามน้อย
จบเรื่อง	หนูยิ้มกินขนมหวานทั้งหมดที่มีให้คุณแม่ และนับจากวันนั้นเธอก็หันมาแปรงฟันในทุกวัน	คุณบับเบิลทำความสะอาดฟันทุกซี่อย่างละเอียด และฟันทุกตัวก็กลับมาใช้ชีวิตตามเดิม

วิเคราะห์: ในการสร้างโครงเรื่องครั้งนี้ได้แบ่งเป็น 2 เส้นเรื่องหลัก และเล่าแบบคู่ขนานสลับกันไป ทีละเหตุการณ์ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความสับสน และไม่เข้าใจเรื่อง เพราะจังหวะการเปลี่ยนฉากและการเข้าออกของนักแสดง มากเกินความจำเป็น เนื้อเรื่องไม่มีจุดเริ่มเรื่อง (starting point) จึงทำให้เรื่อง ดำเนินไปเรื่อย ๆ และโครงสร้างเรื่องขาดจุดขัดแย้ง (conflict) จุดวิกฤต (crisis) จุดแตกหัก (climax) และบทสรุปของเรื่องราว (ending) การไม่ คลี่คลายเรื่องและสร้างความเข้าใจแก่ผู้ชมส่งผลให้สาระที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการ จะสื่อสาร ไม่สามารถส่งไปยังผู้ชมได้

○ การสร้างตัวละคร (Creating character) ในบทละครร่างที่ 2

วิธีการสร้างสรรค์: แบ่งตัวละครตามโครงเรื่องที่แบ่งเป็น 2 เส้น เรื่อง โดยแบ่งเป็นตัวละคร ในโลกความเป็นจริง 3 ตัวละคร และตัวละคร ภายในโลกแฟนตาซีหรือภายในช่องปาก มีทั้งหมด 9 ตัวละคร ประกอบ ไปด้วย

ตารางที่ 8 โครงสร้างตัวละครร่างที่ 2 (ตัวละครในโลกความเป็นจริง)

ข้อเท็จจริงทางพันธุกรรม	ลักษณะตัวละคร
พฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุ	หนุ่ย: เด็กหญิงวัย 7 ขวบ ชอบกินแต่ขนมหวาน และไม่ชอบ แปรงฟัน
พฤติกรรมของผู้ปกครองที่ละเลย และขาดความรู้ ความเข้าใจ ใน เรื่องการดูแลรักษาสุขภาพฟันของ บุตร	คุณแม่: เป็นคนใจดีใจจิก แต่ขาดความเข้มงวดใน การดูแล รักษาสุขภาพฟันของลูก
ทันตแพทย์ผู้เชี่ยวชาญด้านทันต กรรมสำหรับเด็ก	คุณหมอฟัน: คุณหมอฟันใจดี ที่สอนวิธีการดูแลรักษา สุขภาพช่องปากที่ถูกต้องให้กับเด็ก ๆ

ตารางที่ 9 โครงสร้างตัวละครร่างที่ 2 (ตัวละครภายในช่องปาก)

ข้อเท็จจริงทางทันตกรรม	ลักษณะตัวละคร
การแปรงฟัน: ยาสีฟัน และแปรงสีฟัน	คุณบ๊อบเบิล : ผู้ดูแลรักษาความสะอาดฟัน หน้าที่ เข้ามาทำความสะอาดเมื่อเจ้าของปากแปรงฟัน
ฟันตัดซี่กลาง : ทำหน้าที่ตัดและแทะอาหาร	ซิสเซอร์ : เป็นฟันที่อาศัยอยู่ภายในบ้านฟัน สามารถเดินออกมาพูดคุยกันข้างนอกและสามารถทำทุกอย่างได้เหมือนมนุษย์ เช่น การออกกำลังกาย, การนั่งปิกนิก, การต่อสู้ ฯลฯ
ฟันตัดซี่ข้าง : ทำหน้าที่ตัดและแทะอาหาร	ลาเทอร์ : เป็นฟันที่อาศัยอยู่ภายในบ้านฟัน สามารถเดินออกมาพูดคุยกันข้างนอกและสามารถทำทุกอย่างได้เหมือนมนุษย์ เช่น การออกกำลังกาย, การนั่งปิกนิก, การต่อสู้ ฯลฯ
ฟันเขี้ยว : ทำหน้าที่ตัด ฉีกและแยกอาหารออกจากกัน	แคนนี่ : เป็นฟันที่อาศัยอยู่ภายในบ้านฟัน สามารถเดินออกมาพูดคุยกันข้างนอกและสามารถทำทุกอย่างได้เหมือนมนุษย์ เช่น การออกกำลังกาย, การนั่งปิกนิก, การต่อสู้ ฯลฯ
ฟันกรามน้อย : ทำหน้าที่บดเคี้ยวอาหารร่วมกับฟันกราม	บิชี : เป็นฟันที่อาศัยอยู่ภายในบ้านฟัน สามารถเดินออกมาพูดคุยกันข้างนอกและสามารถทำทุกอย่างได้เหมือนมนุษย์ เช่น การออกกำลังกาย, การนั่งปิกนิก, การต่อสู้ ฯลฯ
ฟันกราม : ทำหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหวขากรรไกรร่วมกับฟันเขี้ยว และทำหน้าที่บดเคี้ยวอาหาร	โมลาร์ : เป็นฟันที่อาศัยอยู่ภายในบ้านฟัน สามารถเดินออกมาพูดคุยกันข้างนอกและสามารถทำทุกอย่างได้เหมือนมนุษย์ เช่น การออกกำลังกาย, การนั่งปิกนิก, การต่อสู้ ฯลฯ

ข้อเท็จจริงทางทันตกรรม	ลักษณะตัวละคร
เครื่องมือทางทันตกรรม : ที่ทันตแพทย์ใช้ในการทำฟัน	มนุษย์กางเกงเหลือง : ทีมที่คุณหมอฟันส่งเข้ามาเพื่อกำจัดเชื้อโรคและทำการอุดฟัน
แบคทีเรียในช่องปาก : แบคทีเรียที่อยู่รวมกันอย่างสมดุล โดยแบคทีเรียดีจะคอยยับยั้งการก่อโรคของแบคทีเรียไม่ดี	กิกี้ตัวเล็ก : เชื้อโรค แบคทีเรีย เป็นตัวทำลายฟันที่ออกทำงานในเวลากลางคืน เมื่อเจ้าของปาก รับประทานผักหรืออาหารที่มีประโยชน์ กิกี้ก็จะเป็นแบคทีเรียดี แต่หากเจ้าของปากรับประทานขนมหวานหรือของที่ไม่มีประโยชน์ กิกี้ก็จะกลายเป็นแบคทีเรียร้าย
แบคทีเรียในช่องปาก (Streptococci) คราบจุลินทรีย์ที่เกาะอยู่ตามผิวเคลือบฟันเป็นเวลานาน มีชีวิตอยู่ได้ ด้วยน้ำตาลเป็นหลัก เมื่อรวมตัวกับน้ำตาลจะเกิดกรด และกัดกร่อนฟันทำให้เกิดฟันผุ	กิกี้ตัวTop : เชื้อโรคร้ายที่สะสมมาเป็นเวลานานจนมีพลังมหาศาลในการทำลายฟัน และจะแพร่กระจายเชื้อโรคในเวลากลางคืน

วิเคราะห์: การแบ่งตัวละครออกตามเส้นเรื่องทั้ง 2 คือ โลกความจริง และโลกภายในช่องปาก ทำให้ผู้ชมเข้าใจง่ายขึ้น แต่ทว่าผู้สร้างสรรค์ได้เติมจินตนาการลงไปในการทำงานของตัวละคร ในโลกภายในช่องปากมากเกินไป ข้อเท็จจริงทางทันตกรรม ส่งผลให้ผู้ชมเกิดความสับสนกับการกระทำ ของตัวละครฟัน ภายในช่องปาก และตัวละครเชื้อแบคทีเรียมีความซับซ้อนเกินกว่าที่ผู้ชมจะเข้าใจได้ง่าย จึงทำให้ผู้ชมได้รับเพียงแค่ความสนุกสนานมากกว่าที่จะจดจำหรือเข้าใจตัวละครที่เป็นภาพตัวแทน ตามที่ได้เทียบเคียงไว้

○ โครงเรื่องบทละคร (plot) ร่างที่ 3

วิธีการสร้างสรรค์: ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดให้โมอาเป็นตัวละครหลักและ ตัวละครดำเนินเรื่อง โดยมีตัวละคร Streptococci เป็นตัวละครปะทะ ตัวเนื้อเรื่องจะสะท้อนให้เห็นระยะและความรุนแรงของฟันผุผ่านภาษากายของตัวละครโมอา ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้ตัวละครโมอาขาสั้นจนหลุดออกมาจากตำแหน่ง ที่เป็นปกติ เพื่อเป็นภาพแทนของฟันที่ได้รับผลกระทบจากการเกิดฟันผุ โดยอาการขาสั้นของโมอา ผู้สร้างสรรค์ได้พัฒนามาจากอาการเสียวฟันของมนุษย์

ตารางที่ 10 โครงสร้างเรื่องบทร่างที่ 3

โครงเรื่อง	เหตุการณ์ภายในเรื่อง
ปูพื้นเรื่อง	เข้าอันสไตน์ เหล่าตัวละครฟันได้ตื่นขึ้นมาทักทายพูดคุยกันอย่างสนุกสนาน พวกเขาทำหน้าที่ และ ได้รับการทำความสะอาดจากคุณบับเบิลเหมือนปกติทุกวัน
จุดเริ่มเรื่อง	คุณบับเบิลทำความสะอาดฟันทุกซี่แต่เชือดต้นแปรงไม่ถึงโมอา โมอาพยายามเรียกให้กลับมา ทำความสะอาดแต่ก็ไม่เป็นผล เพราะคุณบับเบิลถูกเจ้านาย (เจ้าของปาก) ดึงตัวออกไป
จุดพัฒนาเรื่อง	โมอาเริ่มรู้สึกแปลก ๆ ที่ขาของเธอ ขาของเธอสั้นแรงขึ้นแล้วก็หยุดบรรดาฟันตกใจว่าเกิดอะไรขึ้น กับโมอา ทันใดนั้นขาของโมอาที่สั้นอีกครั้ง เมื่อคุณบับเบิลเข้ามาโมอาพยายามที่จะเรียกคุณบับเบิล ให้ช่วยทำความสะอาด และคุณบับเบิลก็ยังไม่แปรงไม่ถึงโมอา หลังจากที่โมอาไม่ได้รับการทำความสะอาดจากคุณบับเบิล ขาของโมอาได้สั้นจนหลุดออกมา บรรดาฟันแนะนำวิธีทำให้ขาของโมอา กลับมาอยู่ที่เดิมแต่ก็ไม่ได้ผล จึงได้แต่หวังว่าคุณบับเบิลจะช่วยโมอาได้

โครงเรื่อง	เหตุการณ์ภายในเรื่อง
จุดวิกฤต	ในกลางดึกของคืนนั้นเหล่าแบคทีเรียได้ออกมาทำลายโมอา แล้วตะโกนร้องเรียกหัวหน้าของมัน หัวหน้าสั่งให้พวกลูกสมุนแพร่กระจายเชื้อโรคไปให้ทั่วปาก บรรดาฟันตื้นขึ้นจึงทำให้พวกแบคทีเรียหยุดภารกิจและไปหลบอยู่ในซอกฟันของโมอา โมอาสั่งให้พี่ ๆ ของเธอช่วยเหลือฟันหาวิธี เรียกคุณบับเบิ้ลจนพบว่า พวกเขาต้องส่งสัญญาณไปให้กับเจ้านาย
จุดสูงสุดของเรื่อง	คุณบับเบิ้ลเข้ามาแล้วพบกับเชื้อโรคและแบคทีเรียจำนวนมากเกาะอยู่ตามตัวโมอา เธอจึงรีบเข้าไปกำจัดพวกเชื้อโรคและแบคทีเรีย เธอกำจัดลูกสมุนไปจนหมดทำให้หัวหน้าของมันโกรธและพยายามที่จะเข้าไปทำร้ายคุณบับเบิ้ลแต่ไม่เป็นผล มันจึงหันไปทำร้ายเหล่าฟันแทน คุณบับเบิ้ล เห็นดังนั้นก็รีบเข้าไปทำความสะอาดเหล่าฟันเพื่อให้รอดจากเจ้าเชื้อโรค
จุดพลิกผัน	เมื่อเจ้าตัวเชื้อโรคมันทำอะไรกับพวกฟันไม่ได้ มันจึงไปหลบอยู่ในโพรงของตัวโมอา พร้อมกับขู่คุณบับเบิ้ลว่าจะลามเชื้อโรคไปทั่วทั้งปาก โมอาได้ยินดังนั้นก็คิดหาวิธีที่จะช่วยพี่ ๆ ของเธอให้รอดจากเชื้อโรค เธอให้คุณบับเบิ้ลมาทำความสะอาดที่ตัวของเธอ แต่คุณบับเบิ้ลก็ถูกติงออกไปเสียก่อน เจ้าเชื้อโรคหัวเราะชอบใจ โมอาตัดสินใจเสียสละตัวเองให้หลุดออกจากเหงือกและจากไปพร้อมกับเจ้าตัวเชื้อโรค
จุดคลี่คลาย	เหล่าบรรดาฟันเสียใจกับการจากไปของโมอา ทันใดนั้นหมู่บ้าน ฟ.ฟันก็สิ้นไหว พวกฟันตกใจ คิดว่าเชื้อโรคจะกลับมา แต่กลับเป็นว่ามีฟันมาเกิดใหม่ซึ่งเป็นฟันกรมแท้ชื่อว่า “โมลัส”
จบเรื่อง	เหตุการณ์ทุกอย่างสงบลง คุณบับเบิ้ลก็เข้ามาทำความสะอาดเหล่าฟันเหมือนอย่างเคย แต่ในครั้งนี้ คุณบับเบิ้ลเรียกผู้ชมเด็กเข้ามาช่วยกันทำความสะอาดเหล่าฟัน และช่วยกันเก็บเศษขนมออกจากตัวฟันจนสะอาดกว่าทุกครั้งที่เคยทำมา เหล่าฟันและคุณบับเบิ้ลขอบคุณผู้ชมตัวจิ๋วที่เข้ามา ช่วยทำความสะอาดและส่งพลังมาให้พวกเขา

วิเคราะห์: โครงเรื่องบทละครร่างที่ 3 มีการกำหนดตัวละครหลักอย่างชัดเจนทำให้ผู้ชมสามารถเลือกที่จะติดตามตัวละครนั้นไปตลอดทั้งเรื่องจนสามารถรับรู้ถึงสารที่เรื่องต้องการจะสื่อได้ โครงเรื่องบทละครร่างที่ 3 มีการสร้างสรรค์เรื่องให้มีจุดเริ่มเรื่อง มีจุดพลิกผัน และจุดแตกหักของเรื่องที่ชัดเจนสามารถนำเสนอข้อมูลพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุและผลกระทบของฟันผุไปยังผู้ชมได้ ผ่านเหตุการณ์ ต่าง ๆ เช่น เหตุการณ์เจ้านายกินขนมหวานเยอะมาก ตัวละคร “โมอา” ก็ค่อย ๆ อ่อนแอลงจนไม่สามารถทำงานได้เหมือนเดิมจนกระทั่งโมอาหลุดออกไปพร้อมกับแบคทีเรีย Streptococci และเหตุการณ์ เจ้านายแปรงฟันอย่างรวดเร็วและไม่ทั่วถึง ตัวละคร “คุณบับเบิล” ก็จะทำให้ความสะอาดเหล่านี้นั้นได้ไม่ทั่วถึง

- การสร้างตัวละคร (Creating character) ในบทละครร่างที่ 3

วิธีการสร้างสรรค์: ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดให้มีตัวละครทั้งหมด 13 ตัว โดยแบ่งเป็นตัวละครฝ่ายดี และ ตัวละครฝ่ายร้ายให้ผู้ชมเข้าใจความแตกต่างอย่างชัดเจน โดยตัวละครฝ่ายดี ได้แก่ คุณบับเบิล และเหล่าบรรดาฟัน ที่เป็นภาพแทนของการแปรงฟันและฟันน้ำนม ส่วนตัวละครฝ่ายร้าย ได้แก่ ลูกสมุนแบคทีเรีย เป็นภาพแทนของเชื้อแบคทีเรียที่อยู่ภายในช่องปากซึ่งคอยทำลายฟันเมื่อฟันไม่ได้รับ การทำความสะอาด และบอส (Streptococci) เป็นภาพแทนการสะสมของเชื้อแบคทีเรียจนกลายเป็น คราบจุลินทรีย์ที่ฝังแน่น และส่งผลให้เกิดโรคฟันผุ

ตารางที่ 11 โครงสร้างตัวละครร่างที่ 3

ข้อเท็จจริงทางพันธุกรรม	ลักษณะตัวละคร
ยาสีฟัน : สารที่ใช้ทำความสะอาดฟันและ ลิ้น เพื่อรักษาสุขอนามัยในช่องปาก	คุณบับเบิ้ล : ยาสีฟัน หน้าที่ ทำความสะอาดฟัน และกำจัดเชื้อ แบคทีเรีย ภายในช่องปาก ตามที่เจ้าของปาก กระทำ
ยาสีฟัน : สารที่ใช้ทำความสะอาดฟันและ ลิ้น เพื่อรักษาสุขอนามัยในช่องปาก	เหล่าบับเบิ้ล : ยาสีฟันที่เป็นผู้ช่วยของคุณ บับเบิ้ล หน้าที่ ทำความสะอาดฟัน และคอยช่วยเก็บ เศษอาหาร ตามซอกฟัน
ฟันตัดซี่กลาง : ทำหน้าที่ตัดและแทะ อาหาร	ซิสเซอร์ : ฟันตัดซี่กลาง ทำหน้าที่ ตัดและแทะอาหาร
ฟันตัดซี่ข้าง : ทำหน้าที่ตัดและแทะอาหาร	ลาเทอร์ : ฟันตัดซี่ข้าง ทำหน้าที่ ตัดและแทะอาหาร
ฟันเขี้ยว : ทำหน้าที่ตัก ฉีก และแยกอาหาร ออกจากกัน	แคนนี่ : ฟันเขี้ยว ทำหน้าที่ ตัก ฉีก และแยกอาหารออกจากกัน
ฟันกรามน้อย : ทำหน้าที่บดเคี้ยวอาหาร ร่วมกับฟันกราม	บีสี่ : ฟันกรามน้อย ทำหน้าที่ บดเคี้ยวอาหารร่วมกับฟันกราม
ฟันกราม : ทำหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหว ขากรรไกรร่วมกับ ฟันเขี้ยวและทำหน้าที่ บดเคี้ยวอาหาร	โมลาร์ : ฟันกราม ทำหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหวขากรรไกร ร่วมกับฟันเขี้ยว และทำหน้าที่บดเคี้ยวอาหาร
ฟันกราม : ทำหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหว ขากรรไกรร่วมกับ ฟันเขี้ยวและทำหน้าที่ บดเคี้ยวอาหาร	โมอา : ฟันกราม ทำหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหวขากรรไกร ร่วมกับฟันเขี้ยว และทำหน้าที่บดเคี้ยวอาหาร
ฟันกราม : ทำหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหว ขากรรไกรร่วมกับ ฟันเขี้ยวและทำหน้าที่ บดเคี้ยวอาหาร	โมลัส : ฟันกรามแท้ ทำหน้าที่ควบคุมการเคลื่อนไหวขากรรไกร ร่วมกับฟันเขี้ยว และทำหน้าที่บดเคี้ยวอาหาร

ข้อเท็จจริงทางทันตกรรม	ลักษณะตัวละคร
แบคทีเรียในช่องปาก(<i>Streptococci</i>) : คราบจุลินทรีย์ ที่เกาะอยู่ตามผิวเคลือบฟัน เป็นเวลานาน มีชีวิตอยู่ได้ด้วยน้ำตาลเป็น หลัก เมื่อรวมตัวกับน้ำตาลจะเกิดการดและ กักกร่อนฟัน ทำให้เกิดฟันผุ	Strep (ลูกสมุนแบคทีเรีย): เชื้อโรค แบคทีเรีย - เป็นตัวทำลายฟันที่ออกทำงานในเวลากลาง คืน - ทำตามคำสั่งจาก <i>Streptococci</i> (บอส)
แบคทีเรียในช่องปาก (<i>Streptococci</i>): คราบจุลินทรีย์ ที่เกาะอยู่ตามผิว เคลือบฟันเป็นเวลานาน มีชีวิตอยู่ได้ด้วย น้ำตาลเป็นหลัก เมื่อรวมตัวกับน้ำตาลจะ เกิดการดและกักกร่อนฟัน ทำให้เกิดฟันผุ	To (ลูกสมุนแบคทีเรีย) : เชื้อโรค แบคทีเรีย - เป็นตัวทำลายฟันที่ออกทำงานในเวลากลาง คืน - ทำตามคำสั่งจาก <i>Streptococci</i> (บอส)
แบคทีเรียในช่องปาก(<i>Streptococci</i>): คราบจุลินทรีย์ ที่เกาะอยู่ตามผิว เคลือบฟันเป็นเวลานาน มีชีวิตอยู่ได้ด้วย น้ำตาลเป็นหลัก เมื่อรวมตัวกับน้ำตาลจะ เกิดการดและกักกร่อนฟัน ทำให้เกิดฟันผุ	Cocci (ลูกสมุนแบคทีเรีย): เชื้อโรค แบคทีเรีย - เป็นตัวทำลายฟันที่ออกทำงานในเวลากลาง คืน - ทำตามคำสั่งจาก <i>Streptococci</i> (บอส)
แบคทีเรียในช่องปาก (<i>Streptococci</i>) : คราบจุลินทรีย์ ที่เกาะอยู่ตามผิวเคลือบฟัน เป็นเวลานาน มีชีวิตอยู่ได้ด้วยน้ำตาลเป็น หลัก เมื่อรวมตัวกับน้ำตาลจะเกิดการด และกักกร่อนฟัน ทำให้เกิดฟันผุ	Streptococci (บอส) : เชื้อโรคร้ายที่สะสม มาเป็นเวลานาน จนมีพลังมหาศาลในการ ทำลายฟัน และจะแพร่กระจายเชื้อโรคในเวลา กลางคืน

วิเคราะห์: ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลข้อเท็จจริงทางทันตกรรมมาแปลงเป็นตัวละคร และนำมา แปลงเป็นการกระทำที่เกิดขึ้นภายในเรื่อง เช่น หน้าที่ของฟันแต่ละซี่ที่มีหน้าที่แตกต่างกันออกไป การทำหน้าที่ ของเชื้อแบคทีเรียที่มาทำลายฟัน การกำหนดลักษณะนิสัยของตัวละครให้แตกต่างชัดเจนมากขึ้น โดยให้ตัวละคร “โมอา” เป็นตัวละครหลักและเป็นตัวละครดำเนินเรื่อง

รวมทั้งการแบ่งตัวละคร ออกเป็น 2 กลุ่ม คือ ฝ่ายดีกับฝ่ายร้ายอย่างชัดเจน ส่งผลให้ผู้ชมเด็กสามารถติดตามตัวละครและเข้าใจเนื้อเรื่องได้ดี ตั้งแต่ต้นจนจบ

ช่วงที่ 3 การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานการแสดง (ระหว่างวันที่ 1 กันยายน 2563 – 5 มีนาคม 2564)

ในการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานการแสดงละครสำหรับเด็กเรื่อง *หมู่บ้านฟ.พัน* ผู้สร้างสรรค์ ได้ดำเนินงานในขั้นตอนสำคัญดังนี้

- การสร้างสรรค์และพัฒนาการแสดง

ผู้สร้างสรรค์ได้เชิญคุณภัสสิริ ประดับเพชร ศิลปินอิสระที่มีประสบการณ์การทำงานละครสำหรับเด็กมาเป็นผู้กำกับการแสดงในครั้งนี้ โดยการแสดงมุ่งเน้นการใช้ร่างกายของนักแสดงและจินตนาการเป็นหลัก เพราะการแสดงละครเรื่องนี้เป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นภายในช่องปาก ตัวละครพันจะเน้นการใช้ร่างกายส่วนขาเป็นหลักเพราะแสดงออกถึงความเป็นรากพัน

นอกจากนี้ยังมุ่งเน้นการแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึกต่าง ๆ ผ่านใบหน้า เช่น ความรู้สึกกลัว การดีใจ หรือการตกใจ เพราะนักแสดงไม่สามารถขยับออกจากตำแหน่งที่ยืนอยู่ได้ เนื่องจากตำแหน่ง ที่ยืนหมายถึงเหงือก จึงทำให้การแสดงมีข้อจำกัด เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อว่า นักแสดงเป็นตัวละครพัน และสุดท้าย คือ การออกเสียง ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสื่อสารความคิดและอารมณ์ความรู้สึกออกมาได้โดยตรง ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดกิจกรรมเพื่อใช้สำหรับการฝึกซ้อมและพัฒนาการแสดง ซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

1. กิจกรรมเพื่อฝึกการเคลื่อนไหวและการใช้ร่างกายของนักแสดง
 - การอบอุ่นร่างกายก่อนการซ้อม à เป็นการยืดหยุ่นกล้ามเนื้อทุกส่วนของนักแสดงตั้งแต่ศีรษะจรดปลายเท้า เพื่อเป็นการเตรียมพร้อมร่างกาย

ของนักแสดงให้พร้อมสำหรับการซ้อม และเพื่อป้องกันอุบัติเหตุที่อาจเกิดขึ้นในระหว่างการซ้อม

- 7 Attitudes ของ lecoq à เป็นการใช้ร่างกายส่วนขาเป็นฐานในการเคลื่อนไหวร่างกาย โดยขาทั้งสองข้างของนักแสดงจะต้องกางออกให้ขนานกับไหล่ จากนั้นจึงเปลี่ยนท่าไปอย่างช้า ๆ ซึ่งมีทั้งหมด 7 ท่า โดยการเคลื่อนไหวร่างกายทุกส่วนจะต้องเคลื่อนที่ไปพร้อมกัน เพื่อให้นักแสดงได้ฝึกฝนสมดุลของร่างกาย การถ่ายโอนน้ำหนักของร่างกาย การหายใจและฝึกสมาธิไปพร้อมกับการเคลื่อนไหวร่างกาย

- Contratorsiòn ของ lecoq à เป็นการฝึกฝนโดยการแบ่งร่างกายออกเป็นส่วน ๆ คือ ส่วนศีรษะ ลำตัว และขา เพื่อให้นักแสดงฝึกฝนการแยกประสาทสัมผัสของร่างกายในแต่ละส่วน และสามารถใช้ร่างกายในการแสดงได้อย่างเต็มที่

2. กิจกรรมเพื่อฝึกการสร้างจินตนาการและการแสดงออกทางสีหน้าของนักแสดง

- การแสดงด้นสด (Improvisation) à ได้กำหนดโจทย์และลักษณะของตัวละคร แก่นักแสดง จากนั้นใช้วิธีการด้นสดตามจากสถานการณ์ที่เกิดขึ้นภายในช่องปาก เช่น การเคี้ยวอาหาร การแปร่งฟัน การที่เชื้อแบคทีเรียเข้ามาทำร้ายฟัน และอาการปวดฟัน ซึ่งนักแสดงจะถูกแบ่งออกเป็นกลุ่ม ตามลักษณะตัวละคร เช่น กลุ่มตัวละครฟัน กลุ่มตัวละครเชื้อแบคทีเรีย เพื่อให้นักแสดงเข้าใจบทบาทหน้าที่และความต้องการของแต่ละตัวละคร นอกจากนี้การด้นสดตามเหตุการณ์ในเรื่องยังส่งผลให้นักแสดงเข้าใจและรู้สึกถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละครในหมู่บ้าน ฟ.ฟัน มากขึ้น เช่น ความเป็นครอบครัวฟัน และบทบาทหน้าที่ของฟันในช่องปากที่เกื้อกูลกันขณะบดเคี้ยวอาหาร

- การแสดงทางอารมณ์ผ่านใบหน้า à โดยให้นักแสดงขยับและเคลื่อนไหวอวัยวะส่วนศีรษะโดยเฉพาะบริเวณใบหน้า เช่น ตา คิ้ว ปาก จมูก เพื่อสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกได้อย่างชัดเจน เพราะในการแสดงนักแสดงสามารถถ่ายทอดความรู้สึกผ่านทางใบหน้าได้เท่านั้น โดยได้กำหนดการแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกผ่านใบหน้า เช่น

ตารางที่ 12 การแสดงทางอารมณ์ผ่านใบหน้านักแสดง

อารมณ์ความรู้สึก	การแสดงออกผ่านใบหน้านักแสดง
ดีใจ	ภาพที่ 1 การแสดงออกผ่านใบหน้า “ดีใจ” ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563 
ตกใจ	ภาพที่ 2 การแสดงออกผ่านใบหน้า “ตกใจ” ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563 
โกรธ	ภาพที่ 3 การแสดงออกผ่านใบหน้า “โกรธ” ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563 

อารมณ์ความรู้สึก	การแสดงออกผ่านใบหน้านักแสดง
ตื่นเต้น	ภาพที่ 4 การแสดงออกผ่านใบหน้า “ตื่นเต้น” ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563 

3. กิจกรรมเพื่อฝึกทักษะการรับส่งและการสื่อสารของนักแสดง

- กิจกรรมการโยนรับ-ส่งลูกบอล à เป็นการโยนลูกบอลให้ฝ่ายตรงข้ามในการฝึกสื่อสารความต้องการกับคู่สนทนา โดยน้ำหนักในการโยนจะเพิ่มขึ้นและลดลงตามอารมณ์ความรู้สึก ของตัวละคร การฝึกการรับ-ส่งการสนทนาและไหวพริบของนักแสดงด้วยกิจกรรมนี้ ส่งผลให้การสื่อสารระหว่างการแสดงมีความกระชับและดูสมจริงมากขึ้น เช่น ฉากที่ตัวละคร “โมล่า” ได้ส่งขนมหวาน ไปให้เหล่าพี่น้องช่วยบดอาหาร ซึ่งในฉากนั้นทุกตัวจะต้องได้รับขนมที่โมล่าส่งให้ไปเป็นทอด ๆ และในฉากต่อสู้ระหว่างคุณبابเบิ้ล กับ Streptococci (บอส) ที่ต้องอาศัยจังหวะการรับส่งที่กระชับระหว่างนักแสดง เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสนุกสนานและอยากติดตามเรื่องราวไปจนจบเรื่อง



ภาพที่ 5-6 ตัวละครโมล่าส่งขนมให้กับเหล่าฟัน

ที่มา : พัฒนันทน์ พันธุ์นายม, เพ็ญพิตรรา สุริยันต์ และพชญ อัครพรหมณ์



ภาพที่ 7 การต่อสู้ระหว่างคุณบับเบิลและ Streptococci (บอส)

ที่มา : พัฒนันทน์ พันธุ์นายม, เพ็ญพิตรรา สุริยันต์ และพชญ อัครพรหมณ์

○ การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในการแสดง

○ การออกแบบฉากและเครื่องแต่งกาย

แนวคิดของการออกแบบฉากและเครื่องแต่งกายในการแสดง ได้ใช้สภาพภายในช่องปาก มาเป็นแนวคิดตั้งต้น เพื่อนำเสนอสถานที่หลักของเรื่อง คือ “ฟันและช่องปาก” โดยใช้ความแฟนตาซี ช่วยขยายให้สถานที่ในเรื่องสามารถสื่อสารไปยังผู้ชมเด็กได้ เช่น ฟัน เจือก ลิ้น เพดานปาก ซึ่งใช้หลักทางทัศนศิลป์ในการสร้างภาพสำหรับเด็ก เช่น การใช้สีสดใส การใช้ลายเส้นหรือจุดสีที่ตัดกัน ดังนั้น ฉากภายในช่องปากที่สร้างขึ้นจึงมุ่งให้ความหมาย สร้างความสนใจ ความเชื่อ และสร้างจินตนาการให้กับผู้ชม โดยสามารถอธิบายได้ดังนี้

ตารางที่ 13 ตารางแสดงการออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย

และฉาก

ลำดับ	ภาพประกอบ	การออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายและฉาก
1	 ภาพที่ 8 เครื่องแต่งกายตัวละครฟัน ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563	การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครฟัน ศึกษารูปร่างรูปทรงของฟัน ออกแบบและตัดเย็บออกมาคล้ายชุดมาสคอตที่ตัวเครื่องแต่งกายจะมีขนาดใหญ่กว่า ผู้สวมใส่ โดยเลือกส่วนตัวฟันและรากฟันมาเป็นไอเดีย ในการออกแบบวิธีการคือนำผ้าสีขาวมาตัดขึ้นเป็นรูปฟัน จำนวน 4 ชิ้นเย็บติดกันและเว้นที่สำหรับใส่ใยสังเคราะห์ ใช้ลวดเส้นเล็กซึ่งตรงขอบตามรูปตัวฟันเพื่อให้อยู่ทรง เหมือนชุดมาสคอต (Mascot)
2	 ภาพที่ 9 เครื่องแต่งกายตัวละครคูนับบี้ ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563	การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครคูนับบี้ ศึกษาจุดเด่นและสัญลักษณ์ของยาสีฟันและการทำความสะอาด สะอาดฟัน คูนับบี้เธอเป็นผู้หญิงมีลักษณะนิสัย ที่รักความสะอาด ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกชุดโทนสีฟ้า เพื่อเป็นภาพแทนของยาสีฟันและเลือกวิกอาโฟรสีขาว มาใช้เพื่อให้ดูเหมือนมีฟองอยู่ที่ศีรษะตลอดเวลา และแปรงสีฟันคู่มือของเธอที่ทำขึ้นจากกระดาษลัง กระดาษเหลือใช้ และหลอดด้วยวิธีการเปเปอร์มาเช่ แปรงสีฟันถูกออกแบบให้มีขนาดใหญ่เท่ากับตัวคน เพื่อเสริมสร้างจินตนาการและทำให้ผู้ชมได้เห็นเด่นชัด ในฉากที่คูนับบี้สอนวิธีการแปรงฟัน
3	 ภาพที่ 10 เครื่องแต่งกายตัวละครบอส (Streptococci) ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563	การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละครบอส (Streptococci) ศึกษาลักษณะภายนอกของแบคทีเรียและหยิบเอาภาพจำของความสกปรกของเชื้อโรคมาตัดเย็บเป็นชุดโดยโทนสี ของชุดจะเป็นสีเขียวทั้งหมดตั้งแต่ หมวก แฝงคอ ชุด มือ และรองเท้า ตัวชุดจะถูกละเลงด้วยสีเขียว สีน้ำตาล และสีน้ำเงินให้เหมือนมีคราบสกปรกเกาะอยู่เต็มตัวของบอส ไปหมด ผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้บอสมือข้างหนึ่ง ที่เป็นกงเล็บ ส่วนมืออีกข้างหนึ่งเป็นอาวุธตะขอมียมนำ เพื่อให้มีความน่ากลัว น่าเกรงขาม และน่าขยะแขยง

ลำดับ	ภาพประกอบ	การออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายและฉาก
4	 ภาพที่ 11 เครื่องแต่งกายตัวละคร Streptococci (ลูกสมุนแบคทีเรีย) ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563	การออกแบบเครื่องแต่งกายตัวละคร Streptococci (ลูกสมุนแบคทีเรีย) ตัวละครลูกสมุนแบคทีเรียผู้สร้างสรรค์ได้มีการออกแบบ ให้ความน่ากลัวกลายเป็นความน่ารัก โดยการเลือกใช้โทนเครื่องแต่งกายเป็นสีเขียวสดใส และมีดวงตาที่ทำขึ้นจากผ้าสักหลาดติดอยู่บนชุด แต่ยังคงความสกปรกเช่นเดียวกันกับบอสด้วยการที่ใส่ชุดดำในเป็นสีดำ และมีแถบแขนเป็นตุ่มของแบคทีเรียเช่นเดียวกันกับบอส
5	 ภาพที่ 12 การสร้างสรรค์ฉากการแสดง ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563	การสร้างสรรค์ฉาก ผู้สร้างสรรค์สร้างให้ฉากและบรรณาคเป็นภายในช่องปาก โดยมีเพดานปากสีชมพูที่ทำจากผ้าด้ายดิบนำมาพันสีและเพ้นท์ลายให้เหมือนกับเหงือก นำชิ้นห้อยให้เป็นเหมือนรูปร่างตามชื่อเรื่อง “หมู่บ้านฟ.ฟัน” นอกจากนี้ ในส่วนของฉากยังมีการเพ้นท์พื้นให้เป็นเหมือน

○ การออกแบบสร้างสรรค์ดนตรีและเพลงประกอบการแสดง

ผู้สร้างสรรค์เลือกนำดนตรีสดมาใช้ในการแสดงแบบเต็มรูปแบบ เพื่อเสริมสร้างจินตนาการ และสร้างบรรยากาศการแสดงให้กับผู้ชม โดยผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดให้ เปียโนไฟฟ้าเป็นเครื่องดนตรีหลัก ในการแสดง เนื่องจากในเพลงสำหรับเด็กส่วนมากจะใช้เปียโนเป็นตัวบรรเลงหลัก เพราะเสียงของเปียโน ให้ความสนุกสนานและสามารถสร้างอารมณ์ได้หลากหลาย ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกเครื่องดนตรีประกอบอื่น ๆ มาใช้ในการสร้างเสียงเอฟเฟ็คต่าง ๆ ตลอดทั้งเรื่อง เพราะต้องการให้ในการแสดงเป็นเครื่องดนตรีที่เล่นสดขณะแสดงทั้งหมดเพื่อที่นักดนตรีจะสามารถเล่นด้นสดไปตามจังหวะของเรื่องเพิ่มอรรถรสในการรับชม ให้กับผู้ชม

ตารางที่ 14 ตารางแสดงการออกแบบสร้างสรรค์ดนตรี

ลำดับ	ภาพประกอบ	คำอธิบาย
1	 ภาพที่ 13 เปียโนไฟฟ้า (Digital Piano) ที่มา: https://www.musicarms.net	เปียโนไฟฟ้า (Digital Piano) ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้เปียโนไฟฟ้าเป็นเครื่องดนตรีหลักของการแสดง เพราะเปียโนสามารถบรรเลงได้ทั้งทำนองและโน้ต ไปพร้อมกัน โดยผู้สร้างสรรค์ใช้เปียโนไฟฟ้าเป็นเครื่องดนตรีบรรเลงเพลงบรรยาภาศ เพลงร้องประกอบการแสดง และดนตรีประกอบการแสดง
2	 ภาพที่ 14 ระฆังราว (Tubular Bells) ที่มา: https://www.lonestarpercussion.com	ระฆังราว (Tubular Bells) ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้ระฆังราวเป็นเสียงสัญญาณการขึ้นนอนของตัวละครพื้น และเสียงประกอบของตัวละครคุณบับเบิล เมื่อถึงเวลาที่ตัวละครคุณบับเบิลเข้ามาแปร่งพื้น เพราะเสียงของเครื่องดนตรีชนิดนี้จะมีความใสกังวาลสามารถช่วยสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมตื่นตัวได้
3	 ภาพที่ 15 คาบาซา (Cabasa) ที่มา: http://www.thaigoodview.com/node/40981	คาบาซา (Cabasa) ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้เครื่องดนตรีคาบาซาเป็นเสียงของ การแปร่งพื้น เพราะเสียงของเครื่องดนตรีชนิดนี้มีเสียง คล้ายกับขนแปร่งที่เสียดสีกับพื้นขณะแปร่งพื้นมากที่สุด

ลำดับ	ภาพประกอบ	คำอธิบาย
4	 ภาพที่ 16 Seed shakers ที่มา: https://www.drumshack.co.uk/toca-t-ss-seed-shaker  ภาพที่ 17 Nine ball shakers ที่มา: https://www.etsy.com	Seed shakers และ Nine ball shakers ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้เครื่องดนตรี 2 ชนิดนี้ทำหน้าที่คู่กัน โดยเป็นเสียงนำของการขับร้อง เพราะเครื่องดนตรีทั้งสองชนิดมีเสียงคล้ายน้ำไหลมากที่สุด เพื่อเสริมสร้างบรรยากาศและจินตนาการให้กับผู้ชม
5	 ภาพที่ 18 ระฆัง 8 เสียง (Eight Bells) ที่มา: http://www.brainkiddy.com/product/1478/0950	ระฆัง 8 เสียง (Eight Bells) ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้เครื่องดนตรีระฆัง 8 เสียง เป็นเครื่องดนตรีประจำตัวละคร Streptococci เนื่องจากเครื่องดนตรีชนิดนี้มีถึง 8 ตัวโน้ต ในบางโน้ตจะมีเสียงที่พิศวงและเสียงที่กังวาลเข้ากับบรรยากาศและอารมณ์น่ากลัว ของตัวละครเชื้อแบคทีเรีย

นอกจากดนตรีสดแล้วผู้สร้างสรรค์เห็นว่าเพลงที่มีเนื้อร้องเป็นอีกองค์ประกอบหนึ่งที่จะทำให้ การแสดงสมบูรณ์อีกทั้งยังสามารถสอดแทรกเนื้อหาหรือข้อมูลเข้าไปในตัวเพลงได้ ผู้สร้างสรรค์จึงได้สร้างสรรค์ เพลง “หมู่บ้าน ฟ.พิน” ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับประเภทและหน้าที่ของพิน และเพลง “มามาแปรงพิน” ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการแปรงพินที่ถูกต้อง โดยทั้งสองเพลงนี้จะมีทำนองที่สนุกสนาน การร้องซ้ำ ทำให้ผู้ชมเด็กจดจำเพลงได้ การนำเพลงที่มีเนื้อร้องเข้ามาใช้ในการแสดงมีวัตถุประสงค์หลัก เพื่อนำเสนอวิธีการแปรงพินที่ถูกต้องและสร้างทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพพินผ่านเพลงที่ผู้ชมเด็กสามารถร้องตามได้



ภาพที่ 19 QR Code รวมเพลงหมู่บ้าน ฟ.พิน

ที่มา : พัฒนันท พันธ์นียม, เพ็ญพิตรา สุริยันต์ และพชญ อัครพราหมณ์

○ กิจกรรมให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการแสดง

ในการแสดงถูกออกแบบให้มีกิจกรรมที่ผู้ชมเด็กสามารถเข้าไปมีส่วนร่วมในการแสดงได้ คือ 1.กิจกรรมที่ตัวละครคุณบับเบิลสอนวิธีการแปร่งฟืนที่ถูกต้องให้กับผู้ชม และให้ผู้ชมลองใช้แปร่งสีฟืน ที่เป็นพร็อพประจำที่นั่งมาใช้เวลาและออกลีลาการแปร่งฟืนไปพร้อมกับการร้องเพลงร่วมกับคุณบับเบิล 2.กิจกรรมที่ตัวละครคุณบับเบิลเชิญชวนให้ผู้ชมออกมาช่วยเธอแปร่งฟืน โดยจะทบทวนวิธีแปร่งฟืนที่ถูกต้องแก่ผู้ชมและชวนให้ผู้ชมลงมาช่วยแปร่งฟืนเพื่อขอจัดเศษขนมหวานออกจากตัวละครฟืน โดยทั้งสองกิจกรรม มีเป้าหมายเพื่อสร้างบรรยากาศสนุกสนานและสร้างการจดจำเกี่ยวกับพฤติกรรมการแปร่งฟืนที่ดีแก่ผู้ชมเด็ก



ภาพที่ 20-21 กิจกรรมให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการแสดง

ที่มา : พัฒนันท พันธ์นายนม, เพ็ญพิตร สิริยันต์ และพชญ อัครพรหมณ์

ช่วงที่ 4 การนำเสนอผลงานการแสดง (30 ตุลาคม 2563 – 7 มีนาคม 2564)

การจัดแสดงละครเรื่อง *หมู่บ้าน ฟ.พัน* ดำเนินการช่วงเดือนตุลาคม 2563 ถึงวันที่ 7 มีนาคม 2564 โดยแบ่งเป็น 2 ลักษณะ คือ 1. นำเสนอในรูปแบบละครเร่ จำนวน 7 รอบ และ 2. นำเสนอละคร แบบเต็มรูปแบบใน Performing Arts Studio จำนวน 14 รอบ รวมทั้งสิ้น 21 รอบ

○ **การนำเสนอผลงานในรูปแบบละครเร่ 7 รอบ (ดำเนินงาน ตุลาคม-ธันวาคม 2564)**

การนำละครลงไปเร่ตามสถานศึกษามีวัตถุประสงค์เพื่อวัดประเมินผลความรู้ความเข้าใจของผู้ชม ที่มีต่อเรื่องการดูแลรักษาสุขภาพฟันและพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุ ก่อนและหลังชมละคร ซึ่งผู้สร้างสรรค์จะนำผลลัพธ์ที่ได้จากการเร่ไปพัฒนาบทละครและการแสดง นอกจากการนำละครไปเร่ ตามสถานศึกษาจะเป็นการสำรวจและวัดประเมินผลผู้ชมที่มีต่อละครแล้ว การเร่เป็นการที่นักแสดง จะได้ทดลองเล่นกับผู้ชมจริง เพื่อให้พบข้อดีและข้อควรปรับปรุงสำหรับการพัฒนาการแสดงต่อไป

ตารางที่ 15 ตารางแสดงการนำเสนอผลงานในรูปแบบละครเร่

รอบ	ภาพประกอบ	ผลลัพธ์
1	ภาพที่ 22 การแสดงละครเร่ รอบที่ 1 ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563 	ณ โรงเรียนเทศบาลคูนหนองคู จ.ขอนแก่น ผู้ชมในระดับชั้นอนุบาล 1 - 3 สามารถเข้าใจในสิ่งที่ละครต้องการจะสื่อสาร และมีส่วนร่วมไปกับการแสดง สามารถร้องเพลงตามและปรบมือตามได้ แต่ปัญหาที่พบ คือ ภาษาที่ใช้ ในการแสดงบางประโยคเป็นภาษาที่ค่อนข้างเข้าใจ ได้ยาก ทำให้ผู้ชมอายุเพียง 4 - 6 ปี ไม่สามารถทำความเข้าใจได้ในทันที ทำให้ผู้ชมบางคน หลุดความสนใจไปจากการแสดง
2	ภาพที่ 23 การแสดงละครเร่ รอบที่ 2 ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563 	ณ โรงเรียนเทศบาลคูนหนองคู จ.ขอนแก่น ผู้ชมในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 3 สามารถเข้าใจในสิ่งที่ละครต้องการจะสื่อ สามารถตอบคำถามที่ตัวละครในเรื่องถามได้ สามารถตอบได้ว่าละครเรื่องนี้ต้องการจะสื่อสารอะไร แต่ปัญหาที่พบ คือนักเรียนส่วนใหญ่ไม่ค่อยมีส่วนร่วมในการแสดง และการแสดงยังไม่ดึงดูดความสนใจของผู้ชมได้เท่าที่ควร
3	ภาพที่ 24 การแสดงละครเร่ รอบที่ 3 ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563 	ณ โรงเรียนเทศบาลคูนหนองคู จ.ขอนแก่น ผู้ชมเป็นในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 สามารถเข้าใจและตอบได้ว่าสารที่ละครเรื่องนี้ ต้องการจะสื่อสาร คืออะไร และมีส่วนร่วมไปกับการแสดง สามารถตอบคำถามที่ตัวละครในเรื่องถามได้ และผู้ชมสามารถเทียบเคียงกับประสบการณ์ส่วนตัวได้
4	ภาพที่ 25 การแสดงละครเร่ รอบที่ 4 ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563 	ณ โรงเรียนบ้านโนนม่วง จ.ขอนแก่น ผู้ชมในระดับชั้นอนุบาล 1 - 3 ยังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องพฤติกรรม ที่ก่อให้เกิดโรคพิษสุนัขบ้าเนื่องจากสถานที่ที่เป็นพื้นที่เปิด มีรถสัญจรไปมาทำให้ผู้ชมขาดสมาธิในการรับชม อีกทั้งผู้ชมพูดคุยและเดินไปมาในขณะที่ทำการแสดง ส่งผลไปถึงนักแสดงที่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ได้ ไม่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชม จึงทำให้ผู้ชม ไม่สามารถรับสาระได้เท่าที่ควร

รอบ	ภาพประกอบ	ผลลัพธ์
5	ภาพที่ 26 การแสดงละครเร่รอบที่ 5 ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563 	ณ โรงเรียนบ้านคำไฮทั่วทุ่งประชาบำรุง จ.ขอนแก่น ผู้ชมในระดับชั้นอนุบาล 1 – 3 ผู้ชมยังขาดความรู้ความเข้าใจในเรื่องพฤติกรรม ที่ก่อให้เกิดโรคพิษและเนื่องจากสถานที่เป็นพื้นที่เปิด มีรถสัญจรไปมาทำให้ผู้ชมขาดสมาธิในการรับชม อีกทั้งผู้ชมพูดคุยและเดินไปมาในขณะที่ทำการแสดง ส่งผลไปถึงนักแสดงที่ไม่สามารถควบคุมสถานการณ์ได้ ไม่สามารถดึงดูดความสนใจของผู้ชม จึงทำให้ผู้ชม ไม่สามารถรับสาระได้เท่าที่ควร
6	ภาพที่ 27 การแสดงละครเร่รอบที่ 6 ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563 	ณ โรงเรียนบ้านคำไฮทั่วทุ่งประชาบำรุง จ.ขอนแก่น ผู้ชมในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 สามารถติดตามตัวละครไปได้อย่างต่อเนื่อง เข้าใจสาร ที่ละครต้องการจะสื่อ สามารถโต้ตอบกับตัวละคร ช่วยตัวละครคิดแก้ไขปัญหาได้ มีการส่งเสียงเชียร์และคอยเอาใจช่วยตัวละครตลอดการแสดง แต่ปัญหาที่พบจากการแสดงในรอบนี้คือ เมื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชม ส่งเสียงเชียร์และแสดงความรู้สึกได้เต็มที่ ผู้ชมจึงเกิดการหยอกล้อและยุให้เพื่อนแสดงออกทางความรู้สึกโดยที่ไม่ได้รู้สึกแบบนั้นจริง ๆ ทำให้ มีบางช่วงที่ผู้ชมบางส่วนสมาธิหลุดจากการแสดง
7	ภาพที่ 28 การแสดงละครเร่รอบที่ 7 ที่มา: ผู้สร้างสรรค์, 2563 	ณ โรงเรียนเทศบาลสามเหลี่ยม จ.ขอนแก่น นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 3 จากการแสดงในครั้งนี้พบว่า ผู้ชมสามารถติดตาม ตัวละครไปตลอดทั้งเรื่องและเข้าใจในสิ่งที่ละครต้องการจะสื่อ ผู้ชมสามารถแยกตัวละครฝ่ายดีและ ตัวละครฝ่ายร้ายได้ อีกทั้งผู้ชมยังเอาใจช่วยตัวละครฝ่ายดีให้ต่อสู้กับตัวละครฝ่ายร้ายอีกด้วย เมื่อตัวละครขอความช่วยเหลือจากผู้ชม ผู้ชมก็รีบเข้าไปช่วยเหลือในทันที

การนำเสนอผลงานละครเต็มรูปแบบใน Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 14 รอบ
(ดำเนินงานระหว่างวันที่ 8 มกราคม ถึง 7 มีนาคม 2564)

การนำเสนอผลงานในครั้งนี้เป็นการนำเสนอผลงานแบบเต็มรูปแบบ โดยมุ่งสื่อสารแก่นความคิดที่ว่า “ถ้าไม่แปร่งฟันจะทำให้ฟันผุและต้องสูญเสียฟันไปก่อนกำหนด” โดยมีการออกแบบแนวคิดและสร้างสรรค์องค์ประกอบศิลป์ในลักษณะดังนี้

○ ฉากและแสงให้เป็นเสมือนภายในปากเพื่อเป็นการบอกสถานที่ (location) ของเรื่อง

○ การใช้ดนตรีสดประกอบการแสดง เพื่อสร้างบรรยากาศและส่งเสริมจินตนาการ

○ การออกแบบแสงเน้นบรรยากาศสีสดใส และเทคนิคพิเศษ เช่น ฉากต่อสู้อยู่หรือฟองอากาศในฉากลดฉบับเบิ้ล

○ เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย และการแต่งหน้า กำหนดให้ตัวละครแต่งหน้าตามลักษณะของตัวละคร เพื่อให้ผู้ชมเด็กสามารถแยกกลุ่มตัวละครฝ่ายดีและตัวละครฝ่ายร้ายได้ดีขึ้น



ภาพที่ 29-30 การจัดแสดง ณ Performing Arts Studio
ที่มา : พัฒนันท พันธ์นายนม, เพ็ญพิตร สุธิยันต์ และพชญ อัคราหมณ์

การประเมินคุณค่าผลงาน

การสร้างสรรคผลงานละครในครั้งนี้มุ่งสู่การนำเสนอประเด็นและเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับศาสตร์ ด้านทันตกรรมเด็กผ่านพื้นที่การแสดง เพื่อประเมินคุณค่าว่าผลงานละครเรื่อง หมู่บ้าน ฟ.ฟัน สามารถสร้างทัศนคติและส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีแก่ผู้ชมเด็กและครอบครัวเกี่ยวกับการดูแลฟันน้ำนมและสุขภาพช่องปากได้ ผู้สร้างสรรค์จึงออกแบบวิธีการประเมินคุณค่าผลงานละครในลักษณะดังต่อไปนี้

1. **การสังเกต** เป็นวิธีการประเมินโดยการสังเกตพฤติกรรมของผู้ชมในการแสดงรอบหนึ่งผู้สร้างสรรค์สังเกตเห็นว่า มีผู้ชมเด็กเล็กมาชมการแสดง และสามารถเข้าใจเนื้อหา ตลอดจนสิ่งที่ละครต้องการจะสื่อสารได้ โดยผู้ชมเด็กเล็กจะพูดกับผู้ปกครองว่า สาเหตุที่ตัวละครโมอาหายไปเพราะฟันผุ และที่ฟันผุ เป็นเพราะแมงกินฟัน (ภาษาไม่เป็นทางการที่ใช้เรียกลักษณะฟันผุ) ทำให้ผู้สร้างสรรค์เห็นว่า ละครมีเนื้อหาและภาษาที่ไม่ซับซ้อนเหมาะสมกับผู้ชมในวัยเด็กเป็นอย่างมาก

2. **การมีส่วนร่วมของผู้ชมเด็ก** การแสดงได้เปิดโอกาสให้ผู้ชมเด็กเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงในฉากที่ตัวละครคุณบับเบิ้ลขอให้ช่วยทำความสะอาดฟัน ปรากฏว่า ผู้ชมเด็กเข้ามามีส่วนร่วมในทันที ซึ่งคุณบับเบิ้ลได้ทบทวนวิธีการแปรงฟันที่ถูกต้องให้กับเด็ก ๆ แล้วเริ่มร้องเพลง “มาแปรงฟัน” ผู้ชมเด็ก ได้เข้าไปในพื้นที่เวทีการแสดงเพื่อช่วยกันแปรงเศษขนมหวานที่ติดตามตัวละครฟันออกจนหมด ผู้สร้างสรรค์เห็นว่า ละครเรื่อง หมู่บ้าน ฟ.ฟัน สามารถสร้างทัศนคติที่ดีเกี่ยวกับดูแลสุขภาพฟัน และ ช่องปากให้แก่ผู้ชมเด็ก

3. การทำแบบประเมิน พบว่า ผู้ชมส่วนใหญ่หลังจากชมละครเรื่อง หนูบ้าน ฟ.ฟัน มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการดูแลรักษาสุขภาพฟันที่ดีขึ้นในระดับมากและมากที่สุดสูงถึงร้อยละ 93.8 ซึ่งถือว่า เป็นระดับที่น่าพอใจอย่างยิ่ง นอกจากนี้ยังพบอีกว่า มีผู้ชมหลายท่านที่สามารถเข้าใจถึงสาระที่ละครสื่อสาร อย่างไรก็ตาม เมื่อสอบถามเรื่อง “ความรู้ใหม่” ที่ได้รับจากการชมละครทำให้ทราบว่า ถ้าฟันน้ำนม ถูกถอนออกไปก่อนกำหนด ฟันแท้ที่ขึ้นมาต่อจะขึ้นมาไม่ปกติ

4. พฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของผู้ชม ผู้ชมคุณแม่ท่านหนึ่งได้พาเด็กเล็กมารับชมการแสดง และหลังชมการแสดงได้ส่งคลิปวิดีโอที่ลูกกำลังแปรงฟันด้วยตนเองโดยไม่ร้องไห้แงหรือไม่ต้องให้คุณแม่แปรงฟันให้เหมือนเคย อีกทั้งยังสามารถจำชื่อและลักษณะของตัวละครแต่ละตัวได้ ซึ่งขณะที่เด็ก กำลังแปรงฟันก็ได้พูดขึ้นว่า “หนูแปรงฟัน คุณبابี้มาแล้ว บอสไม่มา” สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นว่า ละครสร้างทัศนคติและส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีเกี่ยวกับการดูแลฟันน้ำนมและสุขภาพช่องปากแก่ผู้ชมเด็ก และครอบครัวได้จริง

5. การวิพากษ์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งได้แสดงทรรศนะที่มีต่อผลงานละครไว้ว่า ละครสามารถสื่อสารสาระและความคิดได้อย่างดี รูปแบบการนำเสนอเปิดโอกาสให้ผู้ชมเด็กเข้าไปมีส่วนร่วม การสร้างบรรยากาศด้วยบทเพลงแสงที่มีสีสันสวยงาม และเติมจินตนาการด้วยฟองอากาศในฉากการแปรงฟันทำให้ผู้ชมเด็กสามารถเทียบเคียงสถานการณ์ในเรื่องกับความเป็นจริงได้นอกจากนี้การนำเสนอที่ทำให้ผู้ชมเด็กเข้าใจได้ง่าย เช่น จุดสีดำที่เกิดขึ้นบนตัวโมอา ผู้ชมเด็กสามารถบอกได้ว่าเป็นแมงกินฟัน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ ทำให้เด็กมีความเข้าใจและกระตุ้นให้หันมาสนใจดูแลสุขภาพฟันของตัวเอง

อีกทั้ง การที่ตัวละครบับเบิลแจ้งระยะเวลาและความถี่ของการแปร่งฟันในแต่ละวัน ก็มีส่วนช่วยให้ผู้ปกครองและผู้ชมเด็กทราบถึงข้อมูลการดูแลรักษาฟันด้วย รวมถึงการให้ข้อมูลการแปร่งฟันเป็นสิ่งที่ดีมาก เพราะการแปร่งฟันเป็นสิ่งที่จำเป็นในการดูแลสุขภาพช่องปาก นอกจากนี้เรื่องราวยังสามารถเพิ่มเติมเนื้อหาอื่น ๆ เข้าไปได้ในโอกาสต่อไป เช่น การกินอาหารหลากหลายชนิดที่มากกว่ากินขนม การกินผักและอาหารที่มีประโยชน์ เพราะเรื่องราวการดูแลฟันและสุขภาพภายในช่องปากมีมากกว่าเรื่องของ การแปร่งฟัน

สรุปและอภิปรายผล

การดำเนินงานสร้างสรรค์และพัฒนาการแสดงละครเวทีสำหรับเด็ก เรื่อง หนูบ้าน ฟ.ฟัน เพื่อนำเสนอข้อมูลโรคฟันผุ และส่งเสริมพฤติกรรมเชิงบวก ในการดูแลสุขภาพฟันน้ำนม เกิดจากการบูรณาการศาสตร์ระหว่างการแสดงกับทันตกรรมซึ่งสามารถสรุปและอภิปรายผลตามวัตถุประสงค์ได้ดังนี้

1. วิธีการสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็กเพื่อนำเสนอประเด็นพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุแก่กลุ่มผู้ชมเด็กอายุ 5-9 ปี และครอบครัว

○ การสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็กนักแสดงจะเป็นผู้สื่อสาร บอกเล่าเรื่องราวแก่ผู้ชม โดยตัวละครจะต้องมีความเป็นมนุษย์ การสร้างตัวละครที่มีความเป็นวิทยาศาสตร์หรือเป็นนามธรรมจับต้องได้ยากให้กลายเป็นรูปธรรมบนเวที ตลอดจนมีความรู้สึกและแสดงออกผ่านอากัปกริยาเช่นมนุษย์ จะสามารถสร้างการรับรู้แก่ผู้ชมเด็กได้อย่างง่าย ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ (พรรัตน์ ดำรุง, 2547) ที่ว่า ผู้ชมเด็กจะเข้าใจแก่นสารของเรื่อง จากลักษณะและการกระทำของตัวละคร

○ การสร้างตัวละคร

การใช้ข้อมูลทางหลักพันธุกรรมมาแปลงเป็นตัวละคร เช่น ยาสีฟัน แปลงเป็นตัวละครคุณبابเบิล โดยขยายรายละเอียดตัวละครให้มีความเป็นมนุษย์ เช่น มีความใจดี ขยันขันแข็ง คอยทำความสะอาดฟัน เป็นผู้ปกป้องรักษาฟัน และช่วยกำจัดแบคทีเรีย ทำให้สิ่งที่เข้าใจว่า เป็นสารเคมีทางพันธุกรรมถูกสร้างขึ้นใหม่ในมิติศิลปะ หรือแบคทีเรียในช่องปาก เช่น Streptococci ซึ่งเป็นสิ่งที่มองไม่เห็นด้วยตาเปล่า มีอนุภาคขนาดเล็กมาก ทำให้คนไม่ได้สังเกตเห็นว่าสามารถทำลายเนื้อฟันได้มาสร้างเป็นตัวละครก็และบอส โดยขยายความน่ากลัวและความรู้สึกสกปรกผ่านลักษณะตัวละคร และเครื่องแต่งกายให้เกิดขึ้นบนเวที ซึ่งสามารถทำให้ผู้ชมเด็กเกิดความรู้สึกกลัวและมีอารมณ์ร่วมได้จริง

○ การสร้างสรรค์บทละคร

การสร้างสรรค์บทละครเป็นอีกส่วนสำคัญของการสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็ก ซึ่งผู้สร้างสรรค์จะต้องมีการกำหนดประเด็นตั้งต้นและสาระสำคัญที่ต้องการจะสื่อสาร การวางลำดับโครงเรื่องที่ชัดเจน สิ่งที่ต้องยึดไว้เป็นแกนคือ “ความคิดตั้งต้น” เพื่อควบคุมทิศทางของบทละครและการแสดง การวางโครงเรื่องที่มีเส้นการกระทำต่อเนื่อง (through line of action) ที่แข็งแรงจะมีผลต่อกระบวนการพัฒนาเรื่องและบทการแสดง เนื่องจากการสร้างบทสนทนาของตัวละคร จะใช้กลวิธีการด้นสดของนักแสดงที่เชื่อมโยงกับสถานการณ์ในโครงเรื่อง ดังนั้น ละครสำหรับเด็ก ที่มีประเด็นชัดเจนและมีการลำดับเหตุการณ์ในเรื่องให้เข้าใจได้ง่าย มีความน่าติดตาม จะสามารถสื่อสารสาระและสร้างความเข้าใจในประเด็นที่ต้องการนำเสนอแก่เด็กได้อย่างชัดเจน

○ การเสริมสร้างจินตนาการให้กับผู้ชม

การสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กจะต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายเป็นสำคัญ นอกจากเรื่องราวที่ต้องสื่อสารประเด็นพันธุ์ได้อย่างชัดเจนแล้ว องค์ประกอบศิลป์เป็นส่วนสำคัญที่ทำให้ละครสามารถสื่อสารความคิดให้เป็นรูปธรรมบน เช่น แสง ดนตรี ฉาก และเครื่องแต่งกาย ช่วยสร้างบรรยากาศจินตนาการที่ดีสำหรับเด็ก และสร้างการรับรู้ตลอดจนการจดจำให้แก่ผู้ชมเด็กได้ ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ (พรรัตน์ ดำรุง, 2547) ที่ว่าเด็กในวัยนี้จะสามารถเข้าใจและรับรู้ผ่าน รูปร่าง ลักษณะ สีและจินตนาการ

1 การสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีสำหรับเด็กเรื่องหมู่บ้าน ฟ. ฟันที่สามารถสร้างทัศนคติและส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีเกี่ยวกับการดูแลฟันน้ำนมและสุขภาพช่องปากให้กับผู้ชมได้

ในการดำเนินงานครั้งนี้ผู้สร้างสรรค์ได้เลือก “ละครสำหรับเด็ก” มาเป็นรูปแบบในการนำเสนอผลงานการแสดงในครั้งนี้เนื่องจากผู้ชมกลุ่มเป้าหมายหลักคือเด็กในช่วงอายุ 5-9 ปี เด็กในวัยนี้เป็นวัยที่มีจินตนาการล้ำเลิศ ชอบเรื่องราวผจญภัย ชอบความสนุกและความบันเทิง เริ่มมีความเข้าใจในสัญลักษณ์ต่างได้ดีเริ่มรู้จักการใช้ภาษา อ่านและเขียนได้ดีขึ้น แต่ยังไม่สามารถเข้าใจภาษาที่ซับซ้อน ผู้สร้างสรรค์จึงเลือก นำรูปแบบละครสำหรับเด็กมาใช้ในการนำเสนอเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ชมกลุ่มเป้าหมายตลอดจนผู้ชมกลุ่มเป้าหมายสามารถเข้าใจแก่นสารของเรื่องได้

ซึ่งสอดคล้องกับหลักการและแนวคิดของการสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็ก ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องสร้างความสนุกสนานและให้คุณค่าทางจิตใจกับผู้ชม โดยละครสำหรับเด็กไม่ใช่นำละครทั่วไปมาทำให้ง่ายขึ้น แต่ละครสำหรับเด็กมีเรื่องราวและวิธีการนำเสนอ เน้นความสนุกสนานและสอดแทรกความ

รู้คุณธรรมต่าง ๆ อยู่ในเนื้อเรื่องและเหมาะสมกับความต้องการของผู้ชมกลุ่มเป้าหมายนั้น ๆ เพราะเด็กมีจินตนาการและความสนใจที่แตกต่างจากผู้ใหญ่นั่นในการสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็ก จะต้องใช้ความละเอียดอ่อน จริงใจ เข้าใจเด็ก ไม่ดูถูกผู้ชมและ มีรสนิยมทางศิลปะโดยอายุและความพร้อมของเด็กจะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์สามารถกำหนดรูปแบบการนำเสนอได้ชัดเจน (พรรัตน์ ดำรุง, 2547; 14-95)

ผลงานละครเวทีสำหรับเด็กเรื่อง *หมู่บ้าน ฟ.ฟัน* สร้างสรรค์โดยยึดแนวความคิดของ ละครสำหรับเด็ก โดยมีเนื้อหาเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุ จนทำให้สูญเสียฟันไปก่อนกำหนด ซึ่งการแสดงนี้ได้พัฒนาทัศนคติและส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีในการดูแลสุขภาพฟันและช่องปากในเชิงประจักษ์ จากการจัดการแสดงแบบเต็มรูปแบบ ณ Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยรูปแบบการแสดงเป็นละครแนวแฟนตาซี เสริมสร้างจินตนาการของผู้ชมด้วยการสวมบทบาทของนักแสดง แสง ดนตรี ฉาก และเครื่องแต่งกายแบบสมบูรณ์

ในระหว่างการแสดงมีการช้อนแปรงสีฟันยักษ์ไว้ได้ที่นั่งเพื่อให้ตัวละครบับเบิลเชิญชวนผู้ชมเด็กหยิบแปรงสีฟันขึ้นมาเรียนรู้วิธีการแปรงฟันที่ถูกต้องไปพร้อมกับตัวละครด้วยการร้องเพลง เมื่อการแสดงดำเนินต่อไปและตัวละครบับเบิลออกมาแปรงฟัน ทำให้พบว่าผู้ชมเด็กสามารถจดจำเนื้อร้องและวิธีการแปรงฟันที่ตัวละครสอนไปก่อนหน้านี้ได้ การแสดงนำเสนอภาพพฤติกรรมที่ก่อให้เกิดโรคฟันผุด้วยหุ่นลูกอมที่เข้ามาพร้อมกับปีศาจแบคทีเรีย และทำให้ตัวละครฟันอ่อนแอลงเรื่อยๆ จนฟันหายไป 1 ซี่ ในระหว่างนั้นผู้ชมเด็กพูดขึ้นว่า “ฟันผุ หายไปแล้ว” ทำให้พบว่าผู้ชมเด็กสามารถเข้าใจถึงสาเหตุที่ฟันหลุดหายไป

นอกจากนี้การแสดงเปิดโอกาสให้ผู้ชมเด็กเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดง เช่น การเข้ามาช่วยตัวละครบับเบิ้ลแปร่งฟันถึงในฉาก การช่วยร้องเพลงแปร่งฟันเพื่อกำจัดปีศาจแบคทีเรีย และการช่วยตัวละครคิดแก้ไขปัญหาเป็นการสร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์และการมีส่วนร่วม หลังจากการแสดงจบลงพบว่าผู้ชมเด็กและครอบครัวมีทัศนคติและพฤติกรรมที่ดีขึ้นซึ่งสามารถอธิบายได้ดังนี้

○ จากการทำแบบประเมินความรู้ความเข้าใจหลังจากชมละครพบว่าผู้ชมเด็กและครอบครัว มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการดูแลสุขภาพสภาพฟันที่ดีขึ้น ในระดับมากและมากที่สุดสูงถึงร้อยละ 93.8 และยังพบอีกว่าก่อนมาชมละครหลายครอบครัวไม่ทราบว่าโรคฟันผุในฟันน้ำนมจะส่งผลกระทบต่อฟันแท้

○ จากการสัมภาษณ์ผู้ปกครองถึงพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของลูกหลังจากชมละคร ผู้ปกครองทุกท่านให้ข้อมูลที่ตรงกันว่าลูก ๆ ให้ความร่วมมือในการแปรงฟันมากขึ้น ในบางครอบครัวพบว่าลูก ๆ ของเขากะตือรือร้นที่จะแปรงฟันด้วยตนเอง

○ ผู้ปกครองมีการติดต่อเข้ามาด้วยตนเองเพื่อเล่าถึงพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปของลูก โดยการถ่ายคลิปการแปรงฟันของลูกตนเองส่งมา ในคลิปลูกของเขาพูดขณะแปรงฟันว่า “คุณบับเบิ้ลมาแล้ว บอสไม่มา” จากคลิปทำให้พบว่าผู้ชมเด็กสามารถจดจำตัวละคร และแก่นสารของเรื่องได้ และยังมีพฤติกรรมการแปรงฟันที่เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น

ข้อเสนอแนะในการสร้างสรรค์

1 การสร้างสรรค์ละครที่มีประเด็นเกี่ยวกับฟันและฟันน้ำนม ควรศึกษาข้อมูลการหลุดของฟันน้ำนม และการเกิดฟันแท้ขึ้นใหม่ เพราะฟันแต่ละซี่มีระยะเวลาและลำดับการหลุดหรือเกิดใหม่อย่างมีลำดับ

2 การตรวจสอบข้อมูลทางทันตกรรมกับเหตุการณ์ที่สร้างขึ้นในละคร จะช่วยให้เรื่องราวมีความละเอียดแม่นยำมากยิ่งขึ้น และเป็นการป้องกันความผิดพลาดของข้อมูลที่น่าเสนอแก่ผู้ชม

3 สามารถเพิ่มข้อมูลหรือเนื้อหาอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการดูแลสุขภาพช่องปาก เพื่อเป็นการสร้างสรรค์ผลงานละครที่บูรณาการศาสตร์ทางทันตกรรมให้มีความหลากหลายมากขึ้น

กิตติกรรมประกาศ

ผู้สร้างสรรค์ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาโครงการ อาจารย์พญ อัคราภรณ์ ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์ผลงานละคร และคณาจารย์ แขนงวิชาการละครทุกท่าน ขอขอบพระคุณกองทุนวิจัยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่ได้ให้การสนับสนุนทุนในการสร้างสรรค์ผลงานระดับปริญญาตรีประจำปีงบประมาณ 2564 ขอขอบคุณคณะทันตแพทยศาสตร์ ที่ให้การสนับสนุนการแสดงรอบพิเศษ และขอขอบคุณผู้กำกับการแสดง นักแสดง นักดนตรี และทีมงานเบื้องหลังที่ร่วมกันสร้างหมู่บ้านฟ.ฟัน

เอกสารอ้างอิง

- กองบรรณาธิการ นิตยสาร “ใกล้หมอ”. (2547). Oral Care การดูแลสุขภาพปากและฟัน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ใกล้หมอ.
- เข็มพร กิจสรวงศ์. อาจารย์ประจำแขนงวิชาทันตกรรมสำหรับเด็ก คณะทันตแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 2563. สัมภาษณ์. 6 สิงหาคม. น้ำตาลมีผลทำให้ฟันผุอย่างไร. (2562). ค้นเมื่อ 9 สิงหาคม 2563, <https://www.idolsmiledental.com>
- อารียา ศตวรรษิ. (2552). ฟันสวยด้วยมือแม่. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มาชิก
- พรรัตน์ ดำรุ่ง. (2547). การละครสำหรับเยาวชน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- _____. (2557). ละครประยุกต์การใช้ละครเพื่อการพัฒนา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เศกสันต์ วิชัยพล. ผู้ประสานงานกิจกรรม บ้านชีวาศิลป์มอดินแดง มหาวิทยาลัยขอนแก่น. 2564. สัมภาษณ์. 8 มกราคม.
- สำนักทันตสาธารณสุข กรมอนามัย. (2560). รายงานผลการสำรวจสถานะสุขภาพช่องปากแห่งชาติ ครั้งที่ 8 พ.ศ. 2560. ค้นเมื่อ 31 กรกฎาคม 2563, จาก <http://dental2.anamai.moph.go.th>
- พวงทอง ไกรพิบูลย์. (2556). โรคของช่องปากและฟัน. กรุงเทพฯ: อมรินทร์พรินต์ติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน).
- เอกสารเนื้อหาวิชา ทันตสาธารณสุขสำหรับนักศึกษาศาสนาชั้นมัธยม. (ม.ป.ป.). บทที่ 1 ความรู้เกี่ยวกับอวัยวะในช่องปาก. ค้นเมื่อ 12 สิงหาคม 2563, จาก <https://dental.anamai.moph.go.th/>
- อชิรุรุ สุพรรณเภสัช. อาจารย์ประจำภาควิชาวินิจฉัยช่องปาก คณะทันตแพทยศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น . 2564. สัมภาษณ์. 8 มกราคม.