



# ศิลปกรรมสาร

The Fine & Applied Arts Journal

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ISSN 1686-5189  
ปีที่ ๑๔ ฉบับที่ ๒ กรกฎาคม-ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๔ Vol.14 No.2 July-December 2021



ISSN 1686-5189



# ศิลปกรรมสาร

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๔ ฉบับที่ ๒ พ.ศ. ๒๕๖๔  
กรกฎาคม-ธันวาคม พ.ศ.๒๕๖๔

The Fine & Applied Arts Journal / Vol.14 No.2, 2021



คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

## โปรดทราบ >>

บทความ ทรรศนะและข้อคิดเห็นใดๆ ที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน  
บรรณาธิการและกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วยและไม่ถือเป็นความรับผิดชอบ ลิขสิทธิ์  
เป็นของผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ได้รับการสงวนสิทธิ์ตาม  
กฎหมายการตีพิมพ์ซึ่งต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์โดยตรง และเป็น  
ลายลักษณ์อักษร

# ศิลปกรรมสาร ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 พ.ศ. 2564

## วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์

### มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

#### เจ้าของ สำนักงาน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์  
โทรศัพท์ 0 2696 6248, 0 2696 6305-10  
โทรสาร 0 2986 8601-2  
Website ศิลปกรรมสาร ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/index>

#### วัตถุประสงค์

เพื่อส่งเสริมและสนับสนุนนักวิจัย นักวิชาการ คณาจารย์ นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษาทั้งภายในและภายนอก ทุกสาขาวิชาด้านศิลปกรรมศาสตร์ให้มีแหล่งนำเสนอผลงาน และแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ รวมทั้งการแสดงออกทางความคิด ข้อวิพากษ์วิจารณ์ด้านศิลปกรรมทุกแขนงให้เป็นที่ประจักษ์สู่สาธารณชน โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับมาตรฐานวารสารให้เป็นไปตามเกณฑ์คุณภาพวารสารที่คณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และเกณฑ์คุณภาพวารสารวิชาการของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ได้กำหนดไว้

#### ที่ปรึกษาบรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชา ทิรदानนท์

ศาสตราจารย์ ดร.มัทนี รัตนิน

ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์

ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

ศาสตราจารย์เสริมศักดิ์ นาดบัว

ศาสตราจารย์เกียรติคุณกุลวดี มกรภิรมย์

รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล

อาจารย์อภิสิทธิ์ ไส้สั่วกุล

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง

(เกียรตินราชาการ)

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย

(เกียรตินราชาการ)

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เกียรตินราชาการ)

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์

(เกียรตินราชาการ)

ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวรรณคดีอังกฤษ

การแปล ประวัติศาสตร์อเมริกัน

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัย

ธรรมศาสตร์ (เกียรตินราชาการ)

ผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ

สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน): CEA

## บรรณาธิการ

อาจารย์ ดร.จารุณี อาริรุ่งเรือง

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

## กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เดชา วราขุน

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์

(เขียนราชการ)

ศาสตราจารย์พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิศวรรณกุล

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Professor Dr.Graeme Britton

Raffles International College Thailand

Professor Choi Sang Long

Raffles International College Thailand

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ชุมนี้

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.น้ำฝน ไส้ตู่ไกล

นักวิชาการอิสระ/ศิลปินนักร้องแบบสิงห์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เทียมสุรย์ สิริศรีศักดิ์

คณะสังคมวิทยาและมานุษยวิทยา

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภัทรา โต๊ะบุรินทร์

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนัสนิสา รูปเทียน

คณะอักษรศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุดิมา มณีวัฒนา

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์

รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิหวัน จันท

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชภูมิ ปิณสงเสริม

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

อาจารย์ ดร.อรดา ลีลานุช

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

## ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ

ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ กมล เป่าสวัสดิ์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.ปาริชาติ จีงวิวัฒน์ภรณ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรรณ์ นพอุดมพันธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุสุมา เทพักษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.นันธิดา จันทรางศุ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พกามาต จิรจรรุภัทร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนัสสสา รูปเทียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร อินทุमार

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรวิธ ถวัลย์วงศ์ศรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อนุชา ทิรคานนท์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ มุจรินทร์ อิทธิพงษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สรรพจน์ มาพบสุข

อาจารย์ ดร.ณอม ชากัดดี

อาจารย์ ดร.นริรัตน์ พินิจนसार

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

สถาบันวิจัยภาษาและวัฒนธรรมเอเชีย

มหาวิทยาลัยมหิดล

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะอักษรศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

นักวิจารณ์/นักวิชาการ ด้านศิลปกรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

## ฝ่ายจัดการ

นางสาวพัชรา บุญมานา

นายวินัย ทองกร

นางสาวสุนิสา เถาว์พุดชา

นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ

นักวิชาการศึกษาชำนาญการ

นักเทคโนโลยีสารสนเทศปฏิบัติการ

## ออกแบบปก

### จัดรูปเล่ม

### พิมพ์ที่

### พิมพ์เมื่อ

### จำนวน

รองศาสตราจารย์ วีระจักร์ สุเอียนทรเมธี

นันท์นภัส ทศนบัณฑิต

โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ธันวาคม 2564

100 เล่ม

# สารบัญ

## 01

### บทความพิเศษ

“ศิลปะและวัฒนธรรมในช่วงเวลา  
แห่งการพลิกผัน สร้างใหม่ให้ดีกว่าด้วยวัฒนธรรม”

**p.1**

Arts and Culture in the Time of Disruption: Building  
Back Better with Culture

>> *Duong Bich Hanh*

## 02

ผู้ประกอบการและการปฏิวัติ  
การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะ/นวัตกรรม  
Entrepreneur and Revolution  
of Creative Products in Art and Culture

**p.9**

>> *ธเนศ วงศ์ยานนาวา*

## 03

### บทความวิจัยสร้างสรรค์

งานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์  
ชุด “Norm” จากแนวคิดสภาวะชีวิตวิถีใหม่  
Creative Work in the Dance Art "Norm"  
from the Concept of New-normal State

**p.35**

>> *ภัชกรชา แก้วพลอย*

## 04

### บทความวิจัย

แนวโน้มละครเวทีไทย  
ในช่วงเวลาแห่งความพลิกผัน

**p.50**

Thai Theatre Trends in the Age of Disruption

>> *สุรศักดิ์ นามวัฒน์โสภณ*

# 05

การสร้างเสริมลักษณะนิสัยของเยาวชน  
ในมิติความเป็นมนุษย์ด้วยกระบวนการละคร  
เพื่อการเรียนรู้เรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร  
Strengthening Humanistic Perspectives  
in Youth through Theatre for Learning  
"Bang Pakong: A River of Dragon"  
>> **ไพบูลย์ ไสภณสุภาพ**

**p.72**

# 06

**บทความวิชาการ**  
เสียงตะโกนร้องในงานศิลปะ  
กับการเมืองที่ถูกควบคุม  
A Sound of Screams  
in Art and the Regulated Politics  
>> **ศุภชัย อารีรุ่งเรือง**

**p.95**

# 07

การใช้แบบฝึกหัดการเคลื่อนไหว  
ที่เลียนแบบสัตว์เพื่อสร้างบุคลิกให้กับตัวละคร  
Building a character's personality through  
the animal exercise  
>> **กรินทร์ ใบไพศาล**

**p.112**

## บทบรรณาธิการ



ศิลปกรรมสาร ฉบับที่ 2 ประจำปีที่ พ.ศ.2564 นี้ มีการคัดเลือกบทความจากการประชุมวิชาการงานสร้างสรรค์ด้านศิลปกรรมระดับชาติ ครั้งที่ 2 ภายใต้แนวคิดหลัก “ศิลปกรรมและการออกแบบในช่วงเวลาแห่งความพลิกผัน (Art and Design in the Age of Disruption)” ซึ่งจัดขึ้นเมื่อวันที่ 19-20 สิงหาคม พ.ศ. 2564 โดยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์และเครือข่ายสถาบันความร่วมมือ บทความที่คัดสรรมาลงตีพิมพ์เผยแพร่ในฉบับนี้จึงผ่านกระบวนการประเมินคุณภาพโดยผู้เชี่ยวชาญทั้งจากผู้ทรงคุณวุฒิของงานประชุมวิชาการและผู้ทรงคุณวุฒิของวารสารตามเกณฑ์คุณภาพวารสารวิชาการอย่างเป็นระบบ กล่าวคือทุกบทความมีผู้ทรงคุณวุฒิประเมินคุณภาพบทความถึง 3 ท่าน เนื้อหาโดยส่วนใหญ่เชื่อมโยงกับแนวคิดหลักของการประชุมวิชาการดังได้กล่าวข้างต้น คือศิลปกรรมและการออกแบบในช่วงเวลาแห่งความพลิกผัน (Art and Design in the Age of Disruption) ทั้งนี้รวมถึงบทความพิเศษจากการบรรยายโดยองค์ปาฐก (Keynote Speaker) บทความจากการนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ บทความนำเสนอผลงานวิจัย บทความวิชาการอันเป็นประโยชน์ต่อการเรียนการสอนและแวดวงวิชาการด้านศิลปกรรม

การเผยแพร่ศิลปกรรมสารฉบับที่ 2 ประจำปี 2564 นี้ นับได้ว่าศิลปกรรมสารได้ดำเนินงานมาครบ 14 ปี และจะย่างเข้าสู่ปีที่ 15 ในปีหน้า กองบรรณาธิการและทีมงาน ขอขอบคุณคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ผู้ทรงคุณวุฒิ และเจ้าของบทความทุกท่าน ตลอดจนผู้อ่านที่ให้ความสนใจติดตาม สารประโยชน์จากวารสารตลอดมา หากมีข้อผิดพลาดประการใด ต้องขออภัยไว้ ณ ที่นี้ และ “ศิลปกรรมสาร” คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จะพัฒนาต่อไปทั้งด้านเนื้อหาและรูปแบบการนำเสนอช่วยให้ท่านสามารถเข้าถึงได้ง่าย ยังประโยชน์ให้แก่วงคมระยะยาวอย่างต่อเนื่องสืบไป

อาจารย์ ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง  
บรรณาธิการ

# บทความพิเศษ

## 01 ศิลปะและวัฒนธรรมในช่วงเวลาแห่งการพลิกผัน สร้างใหม่ให้ดีกว่าด้วยวัฒนธรรม\*

### >> Arts and Culture in the Time of Disruption: Building Back Better with Culture

\*\* Dr., Chief of Culture unit, UNESCO Bangkok

องค์การศึกษา วิทยาศาสตร์และวัฒนธรรมแห่งสหประชาชาติ หรือยูเนสโก (UNESCO) มีพันธกิจด้านวัฒนธรรมในระดับโลก ยูเนสโกมีประเทศสมาชิก 193 ประเทศทั่วโลกในปัจจุบัน ก่อตั้งขึ้นด้วยธรรมเนียมที่ว่า เมื่อสงครามเกิดขึ้นในจิตใจของมนุษย์ ในจิตใจของมนุษย์นั้นแลที่เราจะต้องสร้างปราการแห่งสันติภาพ ยูเนสโกในฐานะหน่วยงานของสหประชาชาติหน่วยงานเดียวที่มีพันธกิจหลักด้านวัฒนธรรม ได้ใช้วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือสู่การพัฒนาอนาคตที่ยั่งยืน และเป็นสันติ ทั้งในด้านการรักษามรดกทางวัฒนธรรม และการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความหลากหลาย

ยูเนสโกบรรลุพันธกิจนี้ด้วย 5 วิธีการ

1. โดยการเป็นศูนย์กลางเชื่อมโยงผู้เชี่ยวชาญให้คำปรึกษาด้านกลไกการดำเนินงาน การติดตามผลและการประเมินผล ทั้งด้านเทคนิคและนโยบาย กับภาครัฐและเอกชนในประเทศสมาชิก
2. โดยการปรับวิธีการคิดและวิธีการทำงานใหม่ๆ
3. โดยการเผยแพร่ตัวอย่างที่ดีในด้านต่างๆ
4. โดยการเสริมสร้างศักยภาพของทรัพยากรมนุษย์ ตั้งแต่ระดับท้องถิ่น ระดับประเทศ และระดับนานาชาติ

\* บทความพิเศษสืบเนื่องจากโครงการประชุมวิชาการงานสร้างสรรค์ด้านศิลปกรรม ระดับชาติ ครั้งที่ 2 “ศิลปกรรมและการออกแบบในช่วงเวลาแห่งความพลิกผัน Art and Design in the Age of Disruption” วันที่ 19-20 สิงหาคม 2564 ผ่านระบบออนไลน์ โดย ZOOM Meeting จากโรงละครคอนเท็มปอรารีวิทยาลัยธรรมศาสตร์ : แปลจากภาษาอังกฤษเป็นภาษาไทยโดย มณฑานดี ส.กิตติไพศาลศิลป์

5. โดยการทำงานร่วมกับหน่วยงานรัฐ สถาบันการศึกษา เช่น มหาวิทยาลัย ธรรมศาสตร์ ภาคเอกชนและภาคประชาสังคม เพื่อเน้นย้ำบทบาทของวัฒนธรรม ในการพัฒนา

ยูเนสโกทำงานเหล่านี้ผ่านอนุสัญญา ซึ่งเป็นกฎหมายหรือข้อตกลงระหว่างประเทศ ที่พัฒนาโดยผู้เชี่ยวชาญสาขาต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับหัวเรื่อนั้นๆ ได้รับการลงนามเป็นภาคีโดยรัฐบาลของประเทศต่างๆ มีข้อผูกมัดทางกฎหมายกับประเทศที่ลงนาม และมีหน้าที่กำหนดทิศทางด้านนโยบาย กลยุทธ์ และการลำดับความสำคัญในการดำเนินงานภายในประเทศภาคี อนุสัญญาของยูเนสโก ที่เกี่ยวข้องกับการงานด้านวัฒนธรรม มีทั้งหมด 6 ฉบับ อาทิ อนุสัญญาปี 1972 ว่าด้วยการคุ้มครองมรดกโลกทางวัฒนธรรมและธรรมชาติ หรือที่รู้จักกันว่า อนุสัญญามรดกโลก อนุสัญญาปี 2003 ว่าด้วยการสงวนรักษามรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม และ อนุสัญญาปี 2005 ว่าด้วยการคุ้มครองและส่งเสริมการแสดงออกในความหลากหลายทางวัฒนธรรม

ปฏิญญาสากลของยูเนสโก ปี 2001 ว่าด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรม ได้ให้นิยามคำว่า “วัฒนธรรม” ไว้อย่างกว้างขวางว่าเป็นชุดของคุณลักษณะทางจิตวิญญาณ ทางวัตถุ ทางสติปัญญาและอารมณ์ ของสังคมหนึ่งๆ ที่ไม่ได้สะท้อนอยู่เพียงแต่ในศิลปะและวรรณกรรม ยังครอบคลุมถึงวิถีชีวิต ระบบค่านิยม ขนบธรรมเนียม ประเพณีและความเชื่อ กล่าวคือ สิ่งใดก็ตามที่ให้ความหมายว่า เราคือใคร สังคมของเราคืออะไร

นิยามนี้นำมาสู่การจำแนกกิจกรรมทางวัฒนธรรมออกเป็น 7 ด้าน ได้แก่

1. สื่อโสตทัศน์และสื่อเชิงโต้ตอบ
2. ศิลปะการแสดง
3. มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม
4. วรรณกรรมและข่าวสาร
5. การออกแบบและบริการด้านงานสร้างสรรค์
6. แหล่งมรดกและกิจกรรมด้านการท่องเที่ยว

วัฒนธรรมมีบทบาททางเศรษฐกิจ ตัวอย่างเช่นเศรษฐกิจสร้างสรรค์ ซึ่งคิดเป็นสัดส่วนถึง 6.1% ของกิจกรรมทางเศรษฐกิจทั่วโลก เท่ากับเม็ดเงินถึง 4.3 ล้านล้านดอลลาร์สหรัฐต่อปี ทำให้คนกว่า 30 ล้านคนมีงานทำ โดยคนเหล่านั้น ส่วนใหญ่เป็นเยาวชน คือมีอายุระหว่าง 15 ถึง 29 ปี

วัฒนธรรมมีบทบาททางสังคมเช่นกัน ในมุมมองของยูเนสโก มรดกและกิจกรรมทางวัฒนธรรมนำไปสู่การคิด วิเคราะห์ปัญหา และการพัฒนาที่ครอบคลุมประโยชน์แก่คนในวงกว้าง ซึ่งครอบคลุมเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน เช่น ความมั่นคงทางอาหาร การเข้าถึงระบบ

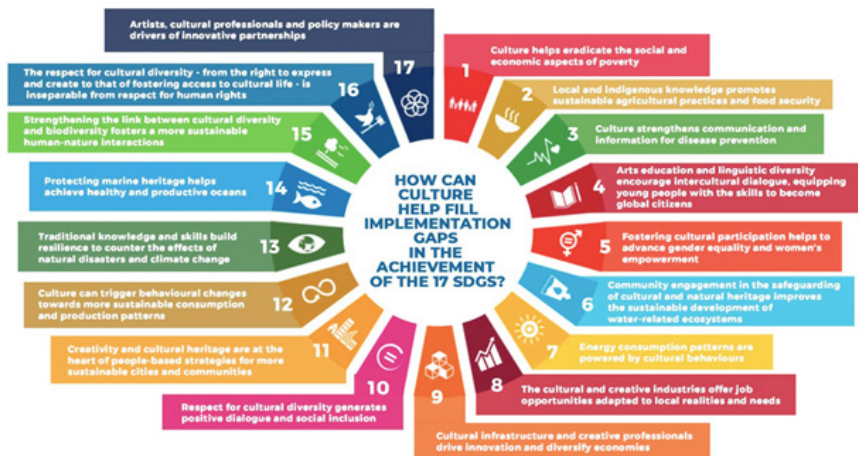
การดูแลสุขภาพและสถานพยาบาล การได้รับการศึกษาที่มีคุณภาพ ความเสมอภาคทางเพศ การเข้าถึงน้ำสะอาดและระบบประปาที่ยั่งยืน การสร้างรายได้ ความเป็นอยู่ที่ดีและมั่นคง การจ้างงานที่มีประสิทธิภาพ อิทธิพลของการท่องเที่ยวต่อการรักษาวัฒนธรรมพื้นถิ่น และอิทธิพลของวัฒนธรรมพื้นถิ่นต่อการพัฒนาการท่องเที่ยว

ในด้านสิ่งแวดล้อม คนใช้ภูมิปัญญาและการปฏิบัติที่เกี่ยวกับสัจจะแห่งธรรมชาติ มาใช้ในการใช้ชีวิตร่วมกับการเปลี่ยนแปลงทางสภาพแวดล้อม และการปรับตัวของชุมชนเมื่อประสบภัยพิบัติต่างๆ

สุดท้าย วัฒนธรรมเกี่ยวข้องกับการสร้างสันติภาพและความปลอดภัย เช่น แนวทางวัฒนธรรมที่สนับสนุนความปรองดองและความเท่าเทียม การป้องกันและยุติข้อพิพาทด้วยธรรมเนียมและความเคารพซึ่งกันและกัน เป็นต้น

เมื่อมองถึงเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนทั้ง 17 เป้าหมาย จะเห็นว่า วัฒนธรรมนั้นเกี่ยวข้องกับทุกเป้าหมาย ทั้งเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาดน ความมั่งคั่งทางเศรษฐกิจ การดูแลธรรมชาติและโลก การสร้างสันติภาพ และการร่วมมือกันระหว่างสังคมต่างๆ

## Culture as a cross-cutting driver to achieve all 17 SDGs



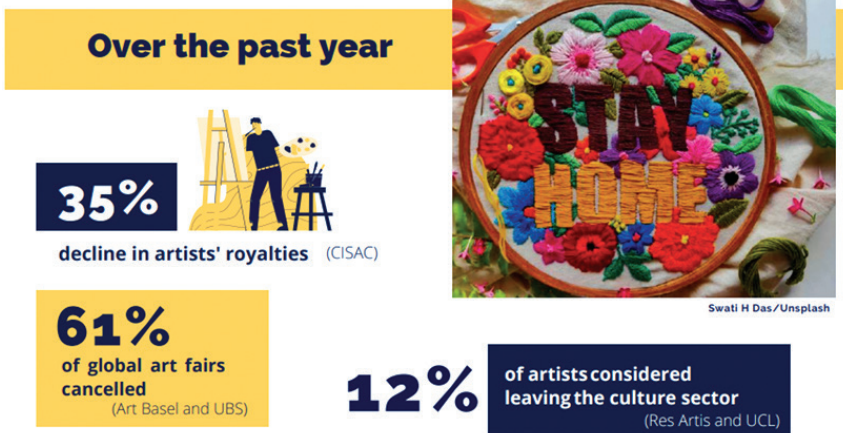
## Inter-sectoral collaboration

ที่มา: Dr.Duong Bich Hanh, UNESCO

ในปัจจุบัน พวกเราเผชิญความท้าทายมากมาย ไม่ว่าจะเป็นภัยธรรมชาติและการเปลี่ยนแปลงของสภาพอากาศ สงครามและความขัดแย้ง การพัฒนาที่พรากวิถีชีวิตของคนท้องถิ่น การเคลื่อนย้ายของประชากรและความแออัดในเมือง ความไม่เท่าเทียมกันในด้านต่างๆ เช่น การกีดกันสิทธิศิลปินจากประเทศกำลังพัฒนาด้วยกฎหมายทางวีซ่า และการไม่เห็น

ความสำคัญของศิลปะและวัฒนธรรมในวาระแห่งชาติต่างๆ ยูเนสโกได้รวบรวมรายงานจำนวนมากที่องค์กรต่างๆ ของสหประชาชาติได้ร่วมกันสำรวจและวิจัยมาตลอด 1 ปีที่ผ่านมา เป็นชุดรายงานชื่อ Disruption and Resilience ซึ่งมีข้อมูลล่าสุด ที่เผยให้เห็นผลกระทบของโควิด-19 ต่อกิจกรรมทางวัฒนธรรมต่างๆ ในด้านสังคมโดยรวม ตั้งแต่เกิดโรคระบาดนี้ขึ้น ความรุนแรงในครอบครัวก็เพิ่มขึ้นตามมามีผู้หญิงและเด็กถึง 243 ล้านคน ถูกกระทำรุนแรงในบ้านของพวกเขา ใน 1 ปีที่ผ่านมา และมีคนหนุ่มสาวตกงานเพิ่มขึ้นถึง 8.7% ซึ่งมากกว่าการตกงานในกลุ่มคนอายุมากกว่าถึง 2 เท่า

ในเวลา 1 ปีที่ผ่านมา มูลค่าสุทธิที่เพิ่มขึ้นจากกิจกรรมในอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ทั่วโลก ลดลงถึง 750,000 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดยทุกภาคส่วนธุรกิจที่เกี่ยวข้อง ตั้งแต่ สิ่งพิมพ์ งานออกแบบ ไปจนถึงศิลปะการแสดง เหตุเพราะการลดลงของค่าตัว ค่าลิขสิทธิ์ที่ศิลปินได้รับจากการทำงาน งานแสดงศิลปะ เทศกาลภาพยนตร์ คอนเสิร์ต และการแสดงสดทั่วโลกที่ถูกยกเลิกไป ศิลปินที่ต้องเลิกอาชีพด้านศิลปะและวัฒนธรรม รายได้ในอุตสาหกรรมภาพยนตร์ทั่วโลกลดลงถึง 72% และรายได้ในอุตสาหกรรมดนตรีทั่วโลกลดลงถึง 64%



ที่มา: Dr.Duong Bich Hanh, UNESCO

## ในกรณีของประเทศไทย

ทางด้านแหล่งมรดกได้รับผลกระทบไม่แพ้กัน เพราะการท่องเที่ยวถือเป็น 30% ของ GDP ของประเทศหมู่เกาะขนาดเล็กที่กำลังพัฒนา ในปี 2020 แหล่งท่องเที่ยวปิดถึง 89% นับเป็นแหล่งมรดกโลกถึง 71% จำนวนนักท่องเที่ยวต่างชาติทั่วโลกลดลงถึง 87% และมีรายงานผลกระทบเชิงลบต่อความเป็นอยู่ของชุมชนใกล้แหล่งมรดกโลกถึง 78%

ทางด้านพิพิธภัณฑ์ ซึ่งมีจำนวนทั่วโลกกว่า 104,000 แห่ง คนไปพิพิธภัณฑ์ลดลงถึง 70% ขณะที่พิพิธภัณฑ์เพียง 5% ในโลกที่สามารถทำ (virtual exhibition) ได้ ส่งผลให้เงินหมุนเวียนลดลงจากปี 2019 ถึง 80% นอกจากนี้ การสำรวจเผยให้เห็นว่า 50% ของประเทศทั่วโลกมีการตัดงบประมาณจากรัฐที่ช่วยอุดหนุนพิพิธภัณฑ์ลงอีกด้วย

ในกรณีของมรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรม (intangible cultural heritage หรือ living heritage) นั้น กว่าครึ่งหนึ่งของคนและชุมชนที่อยู่ในการสำรวจเห็นว่าโรคระบาดครั้งนี้มีผลกระทบต่อการสืบสานภูมิปัญญาของพวกเขา แต่ที่น่าสนใจคือ คนและชุมชนอีกเกือบครึ่งกลับมองเห็นโอกาสที่จะใช้ภูมิปัญญาของพวกเขารับมือกับโรคระบาด พร้อมค้นพบวิธีใหม่ๆ ที่จะปฏิบัติและสืบทอดประเพณีและวิถีปฏิบัติของตน โดยสรุปแล้ว โควิด-19 ทำให้เกิดความเสียหายต่อเงินหมุนเวียนและรายได้ในทุกภาคส่วน และโดยเฉพาะกับคนทำงานอิสระและคนที่ไม่มีสัญญาจ้าง

- โควิด-19 ทำให้เกิดความเสียหายต่อแหล่งมรดก ด้วยความสามารถในการเฝ้าดูแลแหล่งที่น้อยลง เกิดการการรุกรานพื้นที่และก่อสร้างที่ผิดกฎหมาย พิพิธภัณฑ์เกิดปัญหาความปลอดภัยต่อศิลปวัตถุและโบราณวัตถุที่จัดแสดงอยู่
- โควิด-19 ยังทำให้คนทั่วโลกพึ่งพาเทคโนโลยีดิจิทัลอย่างเข้มข้นยิ่งขึ้น ในทุกภาคส่วนการทำงาน เมื่อหลายอย่างอยู่บนโลกออนไลน์ คนสามารถไปในที่ที่ไม่เคยไปได้ กระนั้น การประยุกต์ใช้เทคโนโลยีให้เหมาะสมนั้นไม่ใช่สิ่งที่ง่ายสำหรับทุกคนเลย ปรากฏการณ์นี้เป็นทั้งความท้าทายและโอกาส ทั้งเรื่องความปลอดภัยของข้อมูล และเรื่องความเท่าเทียมกันในการเข้าถึงข้อมูลระหว่างคนที่มีฐานะไม่เท่ากัน
- โควิด-19 ทำให้ช่องว่างของความเหลื่อมล้ำกว้างขึ้น ขยายความไม่เสมอภาคระหว่างประเทศที่พัฒนาแล้วกับประเทศที่กำลังพัฒนา ระหว่างบริษัทใหญ่ๆ กับผู้ผลิตและศิลปินรายย่อยที่สร้างสรรค์งาน เกิดความเหลื่อมล้ำทางโอกาสในการเข้าถึงสารสนเทศ เกิดช่องว่างระหว่างการอุดหนุนจากภาครัฐและการลงทุนจากภาคเอกชนที่ไม่เพียงพอ
- โควิด-19 แม้จะนำพาความขบเซ้าด้านเศรษฐกิจและสังคมมาให้เรา แต่ก็ทำให้เราเห็นบทบาทของวัฒนธรรมที่ชัดเจนยิ่งขึ้นอีก ในฐานะต้นตอของความเป็นอยู่ที่ดีและการพัฒนาของมนุษยชาติ การประชุมสุดยอดผู้นำ หรือ G20 Summit ที่เพิ่งจัดขึ้นที่อิตาลีเมื่อต้นปีนี้ ให้ความสำคัญกับงานด้านวัฒนธรรมในแต่ละประเทศอย่างมากจนต้องมีส่วนของการประชุมสุดยอดผู้นำฝ่ายรัฐมนตรีกระทรวงวัฒนธรรมขึ้นมาด้วย ซึ่งเป็นปรากฏการณ์ใหม่ของการประชุมสุดยอดผู้นำฝ่ายวัฒนธรรมของยูเนสโกจึงได้ดำเนินโครงการใหม่ๆ ในสายงานการรักษามรดกและ

ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ที่มุ่งเป้าไปที่การจัดการวิกฤติ การสร้างสมรรถภาพในการปรับตัว การรักษาความยั่งยืน ความยุติธรรม และความเป็นอยู่ที่ดี

ในระยะสั้น ยูเนสโกสนับสนุนให้เกิดความช่วยเหลือฉุกเฉินและการเพิ่มเงินอุดหนุน ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องในอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ โดยเฉพาะคนที่ทำงานอย่างอิสระ การบรรจุความจำเป็นของภาคส่วนวัฒนธรรมในแผนพื้นที่ระดับชาติของหลายประเทศ และการสร้างแผนรับมือโดยเฉพาะสำหรับภาคส่วนวัฒนธรรมให้รวมอยู่ในแผนรับมือฉุกเฉินระดับชาติ

ในระยะยาว ยูเนสโกมุ่งสร้างแนวทางการพัฒนาใหม่ ที่สัมพันธ์กับการเติบโตที่ขับเคลื่อนด้วยวัฒนธรรม อาทิวิธีการทำงานที่มีคนเป็นศูนย์กลาง กลยุทธ์ที่แตกต่างหลากหลายตามพื้นที่ การออกแบบนโยบายที่บูรณาการวัฒนธรรมท้องถิ่นและสอดคล้องกับชุมชนที่เกี่ยวข้อง กล่าวคือ ยูเนสโกพยายามสร้างความเข้าใจใหม่ในนิยามของวัฒนธรรม ที่หมายรวมถึงเศรษฐกิจสร้างสรรค์ด้วย นอกเหนือจากอุตสาหกรรมทางวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์

ในส่วนของแผนงานและโครงการต่อไปนี้ เป็นส่วนที่น่าเสนอ ในฐานะช่องทางที่มหาวิทยาลัยจะสามารถทำงานกับยูเนสโกต่อไปได้ในอนาคต

1. ยูเนสโกพยายามสร้างโครงการที่เป็นการทำงานข้ามสายงาน นอกวงการด้านวัฒนธรรม เช่น โครงการที่เกี่ยวกับทั้งวัฒนธรรมและการศึกษา หรือที่เกี่ยวกับทั้งวัฒนธรรมและวิทยาศาสตร์ เพื่อตอบรับเป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนทั้ง 17 เป้าหมายให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
2. ยูเนสโกสนใจโครงการที่นำเทคโนโลยีและกลยุทธ์ทางดิจิทัลมาใช่วงรากฐานเป้าหมาย ขั้นตอนการทำงาน ตลอดจนวัฒนธรรมขององค์กร หรือที่เราเรียกว่า DX หรือ Digital Transformation เพื่อเพิ่มความเสมอภาคในการเข้าถึงสื่อสารสนเทศและสร้างโอกาสทางธุรกิจใหม่ๆ ให้กับคนทำงานวัฒนธรรม
3. ยูเนสโกพยายามเริ่มโครงการที่เกี่ยวกับการสร้างข้อมูลสำหรับการตัดสินใจที่อยู่บนพื้นฐานของหลักฐาน รายงานของยูเนสโกเรื่อง “ดัชนีวัดผลด้านวัฒนธรรมสู่ศตวรรษ 2030” (Culture 2030 Indicators) กล่าวถึงข้อมูลดิบหรือ data ใน 2 แง่มุม หนึ่งคือข้อมูลที่วัดปริมาณทรัพยากรและอิทธิพลของภาคส่วนวัฒนธรรม และสองคือข้อมูลเชิงคุณภาพที่บ่งบอกว่าวัฒนธรรมนั้นสามารถสร้างประโยชน์ต่อภาคส่วนอื่นและต่อการพัฒนาที่ยั่งยืนได้อย่างไร การจะได้มาซึ่งข้อมูลเหล่านี้จำเป็นต้องสร้างการเชื่อมโยงสู่ระบบข้อมูลมหภาค การใช้ข้อมูลที่กระจายในหมู่คน (crowdsourcing) และข้อมูล ณ เวลาจริง (real time) ที่มาจากอินเทอร์เน็ตของสรรพสิ่ง (IoT)

# Many existing challenges



Natural disasters and climate change



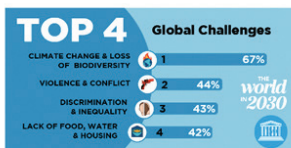
Wars and conflicts



Culturally inappropriate development



Demographic changes



Inequality



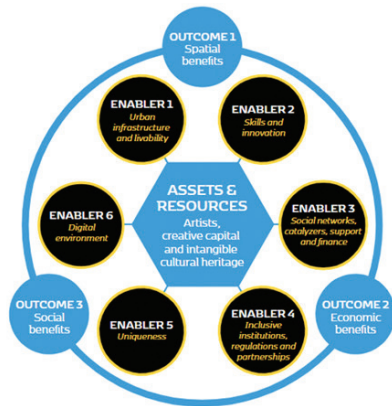
Low priority of culture and the arts in national agendas

ที่มา: Dr.Duong Bich Hanh, UNESCO

- ยูเนสโกมีโครงการที่จะปฏิวัติธรรมาภิบาลของวัฒนธรรม ที่สร้างความเข้มแข็งให้ภาคส่วนวัฒนธรรมด้วยอำนาจการตัดสินใจและเงินทุนที่เพียงพอ หลักการที่เรียกว่า PPP-P หรือ Public-private-people partnership หรือหุ้นส่วนร่วมกันระหว่างภาครัฐ ภาคเอกชน และประชาสังคม เพื่อบรรเทาของเอกชนและบุคคล ให้ดำเนินชุมชนในฐานะผู้ร่วมสร้างสรรค์ ยกตัวอย่างโมเดลธุรกิจแบบใหม่ของ Local Alike ที่ทำให้รายได้ส่วนใหญ่จากการท่องเที่ยววิถีชุมชนไปถึงมือของสมาชิกชุมชน และเลือกมาสมทบกองทุนที่สนับสนุนด้านการศึกษา สิ่งแวดล้อมและความเป็นอยู่ที่ดีให้กับคนท้องถิ่น เกิดเป็นความยั่งยืนจากการท่องเที่ยวอย่างแท้จริงและจับต้องได้
- ยูเนสโกยังได้สร้างโครงการเพิ่มทักษะและสร้างทักษะใหม่ให้กับแรงงานด้านวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ เพื่อเพิ่มความสามารถสู่เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืนเรื่อง การมีงานที่ดี
- ยูเนสโกมีกรอบการทำงาน (Framework) ระดับโลก ให้ความสำคัญกับการพัฒนาในระดับภายในประเทศหรือระดับเมือง เช่น กรอบการทำงานเรื่องเมืองสร้างสรรค์ และกรอบการทำงานเรื่องภูมิทัศน์เมืองประวัติศาสตร์ ซึ่งสองกรอบนี้ ความจริงสามารถนำมาทำงานร่วมกันได้ ไม่จำเป็นต้องแยกกันทำในเมืองเดียวกัน ยกตัวอย่างความสำเร็จของการทำงานระดับเมือง ในแผนงานรางวัลด้านการอนุรักษ์มรดกทางวัฒนธรรมในภูมิภาคเอเชียแปซิฟิก ที่ดำเนินการมากกว่า 20 ปี เพื่อยกย่องโครงการอนุรักษ์ที่ทำโดยภาคเอกชน ภาคการศึกษา และภาคประชาสังคม นี้ได้มีรางวัลสาขาใหม่เกิดขึ้น สำหรับโครงการอนุรักษ์ที่นำไปสู่การพัฒนาชุมชน

อย่างยั่งยืน โดยแหล่งมรดกแรกที่ได้รับรางวัลนี้ คือ Sunder Nursery ในกรุงนิวเดลี ประเทศอินเดีย โครงการนี้แสดงให้เห็นว่า การอนุรักษ์อาคารที่เป็นโรงเรียนอนุบาลนี้ช่วยสร้างสภาพแวดล้อมที่ดีให้ทั้งชุมชนได้อย่างไรแสดงให้เห็นถึงการทำงานที่ประสานกันระหว่างการอนุรักษ์สถาปัตยกรรมประวัติศาสตร์ การอนุรักษ์ศิลปะ ควบคู่กับการส่งเสริมความเท่าเทียมทางเพศ และการศึกษาวัยเยาว์ ทั้งหมดนี้เกิดขึ้นในตำบล หรือชุมชนเดียว ไม่จำเป็นต้องยิ่งใหญ่ระดับโลก แต่มีความหมายกับชีวิตมาก

สุดท้ายนี้ ขอให้คุณ [whc.unesco.org/canopy](http://whc.unesco.org/canopy) ที่แสดงตัวอย่างที่ดีของการทำงานระดับเมืองหรือระดับชุมชน ที่ไม่จำเป็นต้องเป็นเมืองมรดกโลก แต่เมืองใดก็ตามที่มีอัตลักษณ์และวัฒนธรรมที่ผู้คนต้องการรักษาและสืบทอด ทั้งนี้มีเอกสารเรื่อง Cities, Culture, Creativity ที่ควรแก่การนำไปศึกษาต่อ เกี่ยวกับการทำแผนที่ทรัพยากรทางวัฒนธรรมของแต่ละสังคม ซึ่งอาจทำให้เราสามารถสร้างเครือข่ายของเมืองสร้างสรรค์ที่ทำงานร่วมกัน การที่ไม่ทำงานเป็นเอกเทศ จะทำให้เกิดผลลัพธ์ที่ยิ่งใหญ่ขึ้นได้



Mapping cultural resources and CCI  
Identify key constraints  
Prioritize interventions  
Build and empower effective coalition

ที่มา: Dr. Duong Bich Hanh, UNESCO

# 02

## บทความพิเศษ

### ผู้ประกอบการและการปฏิวัติการสร้างสรรค ผลิตภัณฑ์ศิลปะ/นวัตกรรม\*

#### >> Entrepreneur and Revolution of Creative Products in Art and Culture

\*\* ศาสตราจารย์ประจำคณะรัฐศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ศิลปินดัตช์ในยุคทองดัตช์ (Dutch Golden Age) อย่าง Jan Vermeer (1632-1675) และ Rembrandt van Rijn (1606-1669) มีความแตกต่างกัน ความไม่เหมือนกันของทั้งสองศิลปินนำไปสู่การถกกันระหว่างนักประวัติศาสตร์ชาวอังกฤษ Simon Schama ผู้ต้องมานำเสนอจุดยืนสนับสนุนรสนิยมส่วนตัวที่มีต่อ Rembrandt กับอีกฝ่ายหนึ่งผู้ชื่นชม Vermeer เป็นนักเขียนอเมริกันโดยกำเนิด Tracy Chavelier ผู้เขียนหนังสือ *Girl with a Pearl Earring* (1999) โดยการถกกันจัดขึ้นที่ Royal Geographical Society กรุงลอนดอน ในวันที่ 15 ตุลาคม ค.ศ. 2014 สำหรับเรื่องของรสนิยมไม่ว่าจะมีหลักฐานอะไรมายืนยันรสนิยมเป็นอะไรที่ไม่สมควรจะมากเถียงกัน รสนิยมใครเป็นอย่างไวยังคงดำเนินไปตามคนแต่ละคน

ผลงานภาพวาดของ Vermeer ไม่ได้มีมากมายแบบ Rembrandt ฐานะทางเศรษฐกิจของ Vermeer จัดว่าไม่จนสำหรับยุคนั้น ปัญหาสำคัญของ Vermeer เป็นเรื่องที่ต้องเลี้ยงดูลูกสิบเจ็ดคน Catharina Bolnes (1631-1687) เมียของ Vermeer ที่แต่งงานกันในปี ค.ศ. 1653 มาจากครอบครัวคาธอลิกในประเทศที่เป็นโปรเตสแตนต์แคลวง (Calvinism) รัฐโปรเตสแตนต์ห้ามคาธอลิกประกอบกิจการทางศาสนาในที่สาธารณะตั้งแต่ปลายศตวรรษที่สิบหก แต่จะทำได้ในบ้านกันอย่างลับๆ เท่านั้น พื้นที่ทางศาสนาในดินแดนที่คนส่วนใหญ่นับถืออีกศาสนาหนึ่งกลายเป็นเรื่องลับๆ ที่ให้ใครรู้ไม่ได้ การแต่งงานข้ามศาสนาถือได้ว่าเป็นการเข้าข้างศัตรู สำหรับในกรณีของดัตช์ที่ต่อสู้เพื่อเป็นอิสระจากสเปนที่นับถือคาธอลิก

\* บทความพิเศษ คำบรรยายสำหรับการประชุมวิชาการงานสร้างสรรค์ด้านศิลปกรรมระดับชาติครั้งที่ 2 ‘Art and Design in the Age of Disruption’ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ วันที่ 19 สิงหาคม พ.ศ. 2564. ผ่านระบบออนไลน์โดย Zoom Meeting

การแต่งงานกับคนต่างศาสนาทำให้ Vermeer ต้องถอยห่างจากครอบครัวตัวเอง ลูกๆ ของเขาทั้งสิบเอ็ดคนที่เหลือรอดจากสิบห้าคนไม่ได้ตั้งชื่อตามสายตระกูลของพ่อตามแบบที่นิยมกันแต่อย่างไร สถานะทางเศรษฐกิจสังคมของ Vermeer ไม่ได้ดีเท่ากับเมีย บรรพบุรุษของ Vermeer ก็ขึ้นชื่อว่าทำของปลอมจนเกือบตาย ด้วยการที่ต้องพึ่งเมียอยู่ตลอดเวลาทำให้ Vermeer ต้องอยู่ที่เมือง Delft การย้ายออกไปอยู่เมืองใหญ่โดยปราศจากสนับสนุนจากครอบครัวย่อมทำให้ชีวิตศิลปินยิ่งเพิ่มความลำบาก เช่น Pieter de Hooch (1629-1684) Emanuel de Witte (1617-1692) เป็นต้น ด้วยการสนับสนุนจากครอบครัวฝ่ายเมียทำให้สถานะทางการเงินของ Vermeer มั่นคง เขาไม่ต้องดิ้นรนเหมือนศิลปินคนอื่น ๆ ที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ว่าจะต้องผลิตงานศิลปะตามรสนิยมของตลาด<sup>1</sup>

เมื่อไม่ได้ถูกควบคุมด้วยกลไกตลาดรูปภาพของ Vermeer ก็มีราคาสูงได้ ด้วยปริมาณผลิตที่จำกัดและราคาของภาพทำให้ชื่อเสียงของเขาไม่ได้กระจายออกไปไกล ลูกค้าของ Vermeer มักจะเป็นคนรวย ถึงกระนั้นก็ดี Vermeer ก็ยังต้องมีผู้อุปถัมภ์ นักเศรษฐศาสตร์อเมริกัน John Michael Montias ผู้เขียนหนังสือเกี่ยวกับชีวิตและการดำเนินชีวิตของ Vermeer ขึ้นสำคัญเสนอว่า Pietz Claesz van Ruijven (1624-1674) ผู้มาจากครอบครัวทำเครื่องดื่มแอลกอฮอล์เป็นคนสำคัญคนหนึ่งที่อยู่อุปถัมภ์ศิลปินผู้นี้ ผลงานของ Vermeer ประมาณยี่สิบกว่าชิ้นที่อยู่ในมือของเขา โดยทั้งตัว Vermeer และเมียต่างก็ยืมเงินเศรษฐกิจผู้นี้ นับตั้งแต่ปี ค.ศ. 1657-1675 van Ruijven อาจจะครอบครองผลงานครั้งหนึ่งที่วาดโดย Vermeer<sup>2</sup> ผลงานของ Vermeer มีปริมาณตัวเลขแค่หลักสิบคือประมาณยี่สิบถึงหกสิบรูป ตัวเลขก็พร้อมเสมอที่จะไม่คงที่ในทำนองเดียวกันกับ Rembrandt ที่ถูกลดจำนวนลงเรื่อยๆ สำหรับฝ่ายหลังภาพวาดจากฝีมือจริงๆ ของเขานั้นถูกลดลงไปเรื่อยๆ จากประมาณสองพันเหลือประมาณแค่ต่ำกว่าสามร้อย<sup>3</sup>

1 John Michael Montias, *Vermeer and His Milieu A Web of Social History*, (Princeton: Princeton University Press, 1989), pp. 186-187.

2 John Michael Montias, *Vermeer and His Milieu A Web of Social History*, p. 262.

3 ในปี ค.ศ. 1968 Rembrandt Research Project ตั้งขึ้นเพื่อหาว่าภาพไหนเป็นภาพของ Rembrandt จริงๆ โดยผู้เชี่ยวชาญ แนวทางของการเป็นผู้เชี่ยวชาญดำเนินเพื่อบอกอะไรเป็นของแท้หรือไม่แท้ตามแนวความคิดแบบ ‘authenticity’ ไล่ไปจนถึงฝีมือลายมือ ฯลฯ ซึ่งเป็นสัญลักษณ์สำคัญของการเป็นศิลปิน กรอบความคิดแบบนี้ดำเนินไปตามจิตวิญญาณแห่งยุคสมัย (Zeitgeist) ที่ให้ความสำคัญกับบทบาทของปัจเจกบุคคล โดยในศิลปะมักจะแสดงออกมาในรูปของ “อัจฉริยะ” (genius) อันเป็นความคิดที่ปรากฏในปลายศตวรรษที่สิบเก้า สำหรับการอธิบายทางประวัติศาสตร์ก็ปรากฏออกมาในรูป “มหาบุรุษ” (great man) ส่วนในทางการเมืองก็เป็น “มหาราช” (the Great) ทั้งหมดเป็นความคิดที่ได้รับความนิยมในศตวรรษที่สิบเก้า กรอบความคิดเหล่านี้ดูจะไปด้วยกันได้ดีกับอุดมการณ์ปัจเจกชนนิยม (individualism) ที่สะท้อนออกมาในการเขียนประวัติศาสตร์ศิลปะ ประวัติศาสตร์นักดนตรี ไปจนถึงประวัติศาสตร์การเมือง อย่างไรก็ตามการคิดรอบความคิดในการพิจารณาศิลปะตามแนวทางนี้หมดความนิยมไปในทศวรรษที่ 1970 Rembrandt Research Project หลังจากผ่านไปหลายทศวรรษ ความนิยมก็เสื่อมทรมอลง ในต้นทศวรรษที่ 1990 นักประวัติศาสตร์ศิลปะดัตช์ Ernst van de Wetering (1938-2021) หนึ่งในผู้ร่วมโครงการเป็นเวลา 47 ปี ไม่เห็นดีเห็นงามกับโครงการอีกต่อไป ความขัดแย้งมาจากการประเมินภาพ *Supper at Emmaus* (1648) ที่อยู่ที่พิพิธภัณฑ์ลูฟวร์ (Louvre) ภาพที่เคยถูกปฏิเสธในทศวรรษที่ 1960 กลับถูกบอกว่าเป็นของจริงในเวลาต่อมา ดู “Unafraid of upsetting the applecart”: leading Rembrandt scholar Ernst van de Wetering has died, age 83”, <https://www.theartnewspaper.com/news/obituary-ernst-van-de-wetering-rembrandt-scholar>. Accessed 22 August, 2021.

Rembrandt กับ Vermeer แตกต่างกันในการผลิตภาพวาด ผลงานของ Rembrandt มีมากมาย เพียงแต่ Rembrandt ไม่ได้พึ่งพิงหรือรับการอุปถัมภ์จากผู้มีเงินดังได้มากเท่ากับ Vermeer ในศตวรรษที่สิบเจ็ดสถานะของการเป็นอาชีพของช่างฝีมือ (artisan) ที่ค่อยๆ ถูกยกระดับขึ้นมาเป็นศิลปิน (artist) มีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น เสรีภาพจากกลุ่มวิชาชีพ (guild) ไม่ได้มากยิ่งขึ้น เสรีภาพของศิลปินจึงเป็นเสรีภาพที่ไม่ได้ถูกควบคุมจากกลุ่มวิชาชีพ เช่น Guild of St. Luke of Delft เป็นต้น แต่ความเป็นเอกเทศ (autonomy) ปรารถนาจากการควบคุมจากกลุ่มวิชาชีพไม่ได้หมายความว่าศิลปินจะมีเสรีภาพจากข้อเรียกร้องของลูกค้า สายสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและลูกค้าจึงไม่ใช่เรื่องของเสรีภาพและความเป็นเอกเทศ

Rembrandt ไม่ต้องการเข้าไปยุ่งกับกลุ่มสมาคมนักวาดภาพของอาร์มสเตอร์ดัม (Amsterdam) การทำงานของ Rembrandt สร้างความปวดหัวให้กับลูกค้ามาก ๆ เช่น ต้องการให้หนึ่งเป็นแบบนานๆ ทำงานช้าไม่เสร็จเสียที ขนาดคนอย่าง Frederick Henry Prince of Orange (1584–1647) คอยภาพถึงหกปี แต่ต่อมาเนื่องจากว่า Rembrandt ต้องการเงินซื้อบ้านงานก็เสร็จได้ Rembrandt มักจะไม่สามารถบริหารจัดการเหล่าผู้อุปถัมภ์ คนที่จัดการ Rembrandt ทำงานได้ก็มีพ่อค้าที่มั่งคั่งอย่าง Jan Six (1618–1700)<sup>4</sup> ผู้สามารถได้ร่างต้นแบบรูปวาดตัวเอง (portrait) ของตัวเองได้<sup>5</sup> เทคนิคในการถ่ายโอนหนี้ไปให้คนอื่น จัดการเป็นเครื่องมือสำคัญในการขับเคลื่อนให้ Rembrandt ทำงานให้เสร็จ

ในความเห็นของนักประวัติศาสตร์ศิลปะ Svetlana Alpers วิธีจัดการความเสี่ยงถ้าจะทำธุรกิจกับศิลปินอย่าง Rembrandt คือใช้กลไกการเงินหรือความสัมพันธ์ทางการตลาด ถ้าจะกล่าวอีกแบบหนึ่งก็คือคนที่จัดการ Rembrandt ได้ดีคือเจ้านี้ ช่วงเวลาของการเป็นหนี้จึงเป็นช่วงเวลาที่ดีในการผลิตงานดี ๆ ของ Rembrandt<sup>6</sup> เมื่อ Rembrandt มีหนี้ก็ทำให้ข้อตกลงที่ทำเอาไว้ดำเนินไปได้สะดวก หนี้ผลักดันให้ข้อตกลงดำเนินไปได้ตามสัญญา สำหรับเหล่าผู้มั่งคั่งในสมัยยุคทองดัตช์การลงทุนไปกับศิลปินอย่าง Rembrandt เต็มไปด้วยความเสี่ยง

4 Jan Six เป็นพวกฮูเกโนต์ (Huguenot) (พวกโปรเตสแตนต์ในฝรั่งเศสในศตวรรษที่สิบห้าที่ขัดแย้งกับคาทอลิกจนนำไปสู่ “สงครามศาสนาในฝรั่งเศส” ที่มีคนตายไปหลายล้านคนหลังจากรบกันกว่าสามสิบปี) ที่อพยพเข้ามาในดินแดนที่เรียกว่าเนเธอร์แลนด์ในเวลาต่อมา Six ร่ำรวยและมีผลงานของ Rembrandt ในครอบครอง ภาพวาดตัวเองของ Jan Six เป็นภาพวาดโดย Rembrandt ที่มีชื่อเสียงมากที่สุดของ Six ยังคงครอบครองอยู่ สำหรับ Jan Six ในวันที่ 11 เป็นพ่อค้าศิลปะ ในปี ค.ศ. 2018 เขาเป็นคนที่ระบุว่า Portrait of a Young Gentleman ที่บริษัทประมูล Christie ลงความเห็นว่าเป็นผลงานในแวดวงของ Rembrandt แต่ Six กลับเห็นว่าเป็นผลงานของ Rembrandt ภาพๆ นี้จึงเป็นอีกภาพหนึ่งที่ถูกลบพบใหม่ว่าเป็นภาพของ Rembrandt ในรอบเกือบครึ่งศตวรรษ ดู Henri Neuendorf, “Double Dutch: This Old Master Dealers Has Discovered Yet Another Previously Unknown Rembrandt”, *Artnet News*, <https://news.artnet.com/art-world/jan-six-previously-unknown-rembrandt-rembrandt-1350119>. Accessed 15 August, 2021.

5 Svetlana Alpers, *Rembrandt's Enterprise The Studio and the Market*, (Chicago: University of Chicago Press, 1988), pp. 90–93.

6 Svetlana Alpers, *Rembrandt's Enterprise The Studio and the Market*, p. 97.

ตราใบใดก็ตามที่ศิลปินผู้นี้ยังไม่เป็นหนี้ “ความเสี่ยงสูงนำไปสู่ผลตอบแทนสูง” ไล่ไปจนถึง “การลงทุนมีความเสี่ยง” มาสู่ “การจะได้ลูกเสือต้องเข้าทำเสือ” แสดงถึงชีวิตจะรุ่งโรจน์ได้ก็จะต้องเสี่ยง จากพ่อค้าจนถึงผู้ประกอบการ (entrepreneur) ของวิถีนิยมความเสี่ยงคือโอกาสของความมั่งคั่ง

## I

ในระบบทุนนิยมการเพิ่มความเสี่ยงหมายถึงโอกาสที่จะเพิ่มความมั่งคั่ง ยิ่งรูกหนักเสี่ยงหนักโอกาaskก็เหมือนพระผู้เป็นเจ้าหรือเวลาจะอยู่ข้างผู้ซึ่งรูกก่อน ความกล้าที่จะลองผิดลองถูกทำให้ความกล้าหาญเป็นสิ่งจำเป็น เพราะผู้ประกอบการก็เหมือนกับนักรบที่พร้อมจะไปตายในสนามรบ ความกล้าหาญทำให้พร้อมเสมอที่จะทำอะไรที่เสี่ยงๆ เมื่อกล้าหาญอะไรที่ถูกปิดกั้นก็พร้อมเสมอที่จะถูกท้าทาย การท้าทายอำนาจและอะไรที่ปิดกั้นจึงเป็นเงื่อนไขสำคัญในการจะทำให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ การละเมิดกฎ/จารีตประเพณีจึงกลายเป็นกฎอันใหม่ อะไรใหม่ๆ ที่พร้อมจะถูกจัดให้เป็นสิ่งที่สร้างสรรค์พร้อมเสมอที่จะทิ้งของเก่าไว้ข้างหลังเป็นคำขวัญของสภาวะสมัยใหม่ (modernity)

คุณสมบัติของการพัฒนาไปสู่ความคิดสร้างสรรค์จึงไม่ได้อยู่ที่การมีระเบียบวินัยและการทำงานหนักตามกรอบความคิดของโปรเตสแตนต์ ความขยันทำงานกลายเป็นคุณสมบัติสำคัญของระบบทุนนิยมที่ต้องการผลิตสินค้าแบบที่ละมากๆ (mass production) สำหรับในวิถีการผลิตแบบใหม่ๆ ไม่ได้ให้ความสำคัญกับคุณภาพแรงงานแบบเดิม การมีความคิดใหม่ๆ ไปจนถึงการมองประเด็นต่างๆ ในมิติแบบใหม่ๆ เป็นอะไรที่พึงปรารถนา (desirable) ความคิดใหม่ๆ นั้นจะไม่สมควรที่จะเก็บไว้คนเดียว แต่จำเป็นที่จะต้องเอาความคิดใหม่ๆ เหล่านี้มาประยุกต์กับสังคมเพื่อนำไปสู่ตลาดและสังคมที่ดีขึ้น

ในแง่ที่นวัตกรรม (innovation) จึงเป็นสิ่งใหม่ๆ ที่เชื่อมต่อโดยตรงกับสังคม เพียงแต่เมื่อเชื่อมต่อโดยตรงกับสังคมแล้วจะเป็นที่ยอมรับของสังคมหรือไม่ก็เป็นอะไรที่ต้องอาศัยองค์ประกอบอื่นๆ อีกมากมาย ในช่วงทศวรรษที่ 1970 และต้นทศวรรษที่ 1980 นวัตกรรมวิดีโอเบต้าแม็กซ์ (Betamax) ของบริษัทโซนี่ (Sony) ที่มีขนาดเล็กกว่าเทปวิดีโอแบบวีเอชเอส (VHS) แข่งขันกัน แต่ในท้ายที่สุดตลาดใหญ่แบบวีเอชเอสได้รับการยอมรับจากตลาดมากกว่า ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมจึงต้องการการยอมรับจากสังคมมากกว่าที่จะอยู่แต่ในห้องทดลองหรือแผนการไปจนถึงตำนานของผู้ผลิตที่สร้างให้กับตัวเองโดยปราศจากการยอมรับของผู้อื่น

ผู้ประกอบการ (entrepreneur) ของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (creative economy) และ

นวัตกรรมไม่ต้องการการผลิตแบบของไหล (mass) จนทำให้ “ธุรกิจไม่ได้ดำเนินไปตามแบบเดิมๆ” (business not as usual)<sup>7</sup> อะไรที่เป็นของเดิมๆ จะต้องไม่เหมือนเดิม แม้ว่าคนที่ได้ประโยชน์จากธุรกิจแบบเดิมจะอยากให้เป็นเหมือนเดิมไปเรื่อยๆ ก็ตาม มนุษย์ที่ใช้แรงงานและความคิดในลักษณะจะต้องออกมาในพิมพ์เดียวกัน (uniformity) กันหมดไม่ได้เป็นคุณสมบัติที่เหมาะสมกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (creative economy) และการพัฒนานวัตกรรม (innovation) แต่ความคิดแปลกใหม่ย่อมไม่ใช่วัฒนธรรมขององค์กรขนาดใหญ่ (bureaucracy) จากระบอบเผด็จการไล่มาถึงระบบราชการไปถึง มหาวิทยาลัย โรงเรียน ครอบครัว บุคลิกภาพ ฯลฯ ทั้งหมดล้วนแล้วแต่เป็นป้อมปราการกักขังไม่ให้ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาขึ้นมาได้

นับตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ยี่สิบเป็นต้นมาเป็นอย่างน้อยๆ ความคิดสร้างสรรค์ถือได้ว่าเป็นพลังขับเคลื่อนทางเศรษฐกิจที่สำคัญภายใต้นามเศรษฐกิจสร้างสรรค์ จนทำให้ใครที่ทำอะไรที่ไม่สร้างสรรค์กลายเป็นบาป ความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้จำกัดอยู่แค่แค่เศรษฐกิจ แต่ความคิดสร้างสรรค์จะต้องทำให้เกิดขึ้นในทุกๆ ระดับ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์กลายมาเป็นวีรบุรุษและวีรสตรีของโลกแทนที่เหล่านักบวชและผู้นำทางการเมือง เพียงแต่ใครๆ ก็สามารถพัฒนาศักยภาพที่จะมีความคิดสร้างสรรค์ได้ ทุกๆ คนจึงสามารถที่จะพัฒนาตัวเองให้แตกต่างไปจากคนอื่น ๆ จนสามารถสถาปนาพลังทางเศรษฐกิจและการเมืองในฐานะชนชั้นสร้างสรรค์ (creative class) อันเป็นชนชั้นที่แตกต่างไปจากการใช้แรงงานแบบเดิมๆ แรงปรารถนา (desire) ที่จะมีอะไรใหม่ๆ ในมิติต่างๆ จากการเมืองไปจนถึงเศรษฐกิจกลับสร้างความหวาดวิตกกับอนาคตที่จะต้องเปลี่ยนแปลงไป

นวัตกรรมที่หักเหธุรกิจ (disruptive innovation) เป็นสัญญาณของหายนะของกลุ่มธุรกิจบางกลุ่มมากกว่าที่จะเป็น “ข่าวดี” (gospel) ตามแบบพระคัมภีร์ไบเบิลที่ต้องประกาศให้คนรู้<sup>8</sup> การประกาศเป็นทั้งการเตือนสำหรับธุรกิจแบบเดิมๆ ว่าหายนะกำลังจะมา แต่ก็ก็เป็นข่าวดีสำหรับธุรกิจใหม่ๆ เพียงแต่ว่าในท้ายที่สุดทุกๆ คนจะต้องเจอ “ข่าวร้าย” เนื่องด้วยว่านวัตกรรมคือศักยภาพของไม่ทันสมัย ทุกๆ นวัตกรรมพร้อมเสมอที่จะกลายเป็นสิ่งที่ตกยุค<sup>9</sup> เพราะอย่างน้อยๆ ตาม Moore’s Law อัตราเร่งที่ของเทคโนโลยีที่เพิ่มมากขึ้นทวีคูณทุกๆ สิบแปดเดือน เป็นต้น สำหรับในมิติทางเวลาแบบเส้นตรง (unilinear conception of time) ทุกๆ นวัตกรรมที่เกิดขึ้นคือความล้าหลัง เนื่องด้วยว่าภายใต้สภาวะสมัยใหม่นวัตกรรมต้องการการ

7 Raul Gouvea, Dimitri Kapelianis, Manuel-Julian R. Montoya and Gautam Vora, “The creative economy, innovation, and entrepreneurship: an empirical examination”, *Creative Industries Journal*, Vol. 14, No. 1 (2021), p. 24

8 Jill Lepore, “The Disruption Machine What the gospel of innovation gets wrong”, *The New Yorker*, June 23, 2014. <https://www.newyorker.com/magazine/2014/06/23/the-disruption-machine>. Accessed 15 May 2021.

9 ดู Hermann Lübbe, “The Contraction of the Present”, in *High-Speed Society Social Acceleration, Power, and Modernity*, (University Park: The Pennsylvania State University Press, 2009)

ปฏิวัติ (revolution) เปลี่ยนแปลงที่ต้องดำเนินไปตลอดเวลา แม้ว่าคำว่าปฏิวัติจะเป็นคำที่น่ากลัวเกินไปสำหรับภาคธุรกิจ นวัตกรรมที่หักเหธุรกิจหรือการปฏิวัติเป็นสิ่งที่ไม่มีที่สิ้นสุด

ในโลกของนวัตกรรมความแตกต่างและความหลากหลายที่เคยบอกว่าการเป็นพวกนอกรีต (heretic) ในสังคมดั้งเดิมนั้นกลับกลายเป็นวิถีสามัญ เพียงแต่สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่กลับไม่ได้เป็นสิ่งปกติโดยเฉพาะในช่วงแรกๆ การเป็นพวกนอกรีตที่แสดงถึงการเลือกวิถีชีวิตได้ด้วยตัวเองตามแรงปรารถนา (desire) ของตนเองนั้นต้องการความกล้าหาญและความมั่นใจ (confidence) จากอัตราหรือตัวเอง (self) เป็นอย่างมาก ทั้งนี้รากศัพท์ของ ‘heretic’ ‘heresy’ มาจากภาษากรีก ‘hairesikos’ หมายถึง “สามารถที่จะเลือกได้” ถึงแม้ว่าความกล้าหาญที่จะเลือกได้เองเป็นคุณสมบัติที่สำคัญของมนุษย์ในสถานะสมัยใหม่ ถึงแม้ว่าความกลัวเป็นกลไกของวิวัฒนาการ (evolution) มนุษย์ในการมีชีวิตรอด เพียงแต่ความกลัวของผู้ประกอบการเป็นเพียงแค่ความกลัวในความล้มเหลว ไม่ว่าจะเกิดขึ้นจากอุปสรรคและปัญหาใดๆ ความกล้าหาญที่จะเผชิญหน้ากับความล้มเหลวจึงเป็นสิ่งที่สำคัญมาก

## II

นวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์เป็นหัวใจสำคัญของการเป็นผู้ประกอบการ (entrepreneur) ที่เชื่อกันว่าจะนำไปสู่การเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ (economic growth)<sup>10</sup> การประกอบการ (entrepreneurship) ได้กลายมาเป็นองค์ประกอบสำคัญของเศรษฐกิจ นอกเหนือไปจากที่ดิน แรงงาน และทุน เนื่องด้วยผู้ประกอบการจะเป็นผู้นำนวัตกรรมใหม่ๆ ออกมาสู่ตลาด ผู้ประกอบการจึงพร้อมเสมอที่จะต้องเสี่ยง ความหมายของ ‘*entrepreneur*’ ที่มาจากคำว่า ‘*entreprendre*’ หมายถึงคนที่ประกอบกิจการ ทำอะไรออกไปทำอะไรแล้วเสร็จ ในราวศตวรรษที่สิบหกความหมายของคำๆ นี้หมายถึงคนที่ทำอะไรบางอย่างเหมือนกับการไปทำสงคราม มีความกล้าหาญที่พร้อมจะไปตายในสนามรบเป็นสิ่งสำคัญมาก ในศตวรรษที่สิบเจ็ดคำๆ นี้ยังหมายถึงการทำอะไรที่ต้องเสี่ยง คนที่รับเหมาก่อสร้างงานใหญ่ๆ ให้กับรัฐบาลหรือศาสนจักร บางครั้งก็ใช้กับนักสำรวจไปจนถึงพวกที่ไปทำงานอยู่ในอาณานิคม คนสำคัญอีกคนหนึ่งก็คือคนที่รับเหมาเก็บภาษีให้กับรัฐ เมื่อไม่รู้ว่าจะเก็บภาษีได้ตามยอดที่ตั้งเป้าเอาไว้หรือไม่ก็ทำให้ชีวิตของ ‘ผู้ประกอบการทางการเมือง’ (political entrepreneur) เต็มไปด้วย

10 Rana P. Maradana, Rudra P. Pradhan, Saurav Dash, Kunal Gaurav, Manu Jayakumar & Debaleena Chatterjee, “Does innovation promote economic growth? Evidence from European countries”, Journal of Innovation and Entrepreneurship, Vol. 6, Issue. 1 (2017).  
<https://doi.org/10.1186/s13731-016-0061-9>.

ความเสี่ยง นับตั้งแต่ประมาณทศวรรษที่ 1730 ความหมายของ ‘entrepreneur’ ขยายออกไปสู่พื้นที่ทางเศรษฐกิจ<sup>11</sup>

นวัตกรรมที่ทำให้เพิ่มผลิตผล (productivity) และหักเหธุรกิจเมื่อเริ่มประกอบการนั้นทุน (capital) เป็นปัจจัยสำคัญ ถึงแม้ว่าความคิดสร้างสรรค์อาจจะเป็นของผู้ประกอบการ แต่ทุนไม่จำเป็นที่จะต้องมาจากผู้ประกอบการเอง ผู้มีความคิดสร้างสรรค์จะต้องสามารถสร้างสรรค์หาทางในการนำเงินคนอื่น ๆ มาช่วยในการลงทุน โดยไม่จำเป็นที่จะต้องไปคำนึงว่าคนลงทุนมีสถานะทางเพศเป็นแบบใด เพราะไม่ว่าจะเป็น ‘creator’ หรือ ‘creatix’ หรือจะเป็น ‘ข้ามเพศ’ ต่างก็เป็นที่ต้องการทั้งสิ้น ในขณะที่เดียวกันการมีความคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนาต่อไปให้เป็นนวัตกรรมจนนำไปสู่การเป็นผู้ประกอบการนั้นเป็นเส้นทางแห่งความฝันที่พร้อมเสมอจะประสบความสำเร็จหรือล้มเหลว

การมองโลกในแง่ดี (optimism) ไหลไปจนถึงการคิดบวก (positive thinking) ที่สามารถดำเนินเคียงคู่ไปกับจิตวิทยาเชิงบวก (positive psychology)<sup>12</sup> ช่วยทำให้โครงการต่างๆ ของผู้ประกอบการพร้อมเสมอที่จะออกมาเผชิญความเสี่ยง ในขณะที่กันอุดมการณ์ “เสื้อผืนหมอนใบ” หรือ “จากผ้าขี้ริ้วไปสู่ความร่ำรวย” (from ragged to rich) ก็ยังเป็นอุดมการณ์สำคัญในการทำวอลสตาจมีความหวัง สังคมอเมริกันที่ผลิตความต่างๆ ที่กล่าวมานี้ย่อมทำให้นคนเชื่อว่าทุกสิ่งทุกอย่างเป็นไปได้ “จากผ้าขี้ริ้วไปสู่ความร่ำรวย” นั้นแสดงถึงหนทางในการได้ไ้ทางชนชั้นเป็นไปได้ตามใดก็ตามที่ชีวิตมีความหวัง (hope) ขยันขันแข็งและมีความพยายาม

ผู้ประกอบการที่ต้องไ้บันไดทางชนชั้นถูกล่อล่ียงด้วยความเชื่อเหล่านี้ อุดมการณ์แบบ “จากผ้าขี้ริ้วไปสู่ความร่ำรวย” ในยุค ‘Gilded Age’ ในปลายศตวรรษที่สิบเก้าสร้างเล่ลมหาเศรษฐีที่เป็นตำนานความมั่งคั่งของสหรัฐอเมริกา แต่ก็ไ้ไม่ไ้ذنส่วนใหญ่ที่จะทำได้ จาก

11 Jean-Baptiste Say (1767–11832) ได้ชื่อว่าเป็นคนใช้คำ ‘entrepreneur’ เป็นคนแรกๆ กับโรงงานสิ่งทอ แต่ Richard Cantillon (1680–1743) ถูกยกย่องให้เป็นคนแรกๆ ที่ใช้คำๆ นี้ในทางเศรษฐกิจ คำๆ นี้แต่เดิมใช้กับผู้ประกอบการทำงานให้กับรัฐ เช่น วิศวกร เป็นต้น การเป็นผู้ประกอบการให้กับรัฐดำเนินชีวิตไปตามกฎเกณฑ์ของรัฐ ในขณะที่ผู้ประกอบการในตลาดที่ต้องการกำไรนั้นต้องจัดการดูแลเรื่องราวต่างๆ ที่เต็มไปด้วยความไม่แน่นอน (uncertainty) ด้วยตัวเอง แต่ใครๆ ก็สามารรถที่จะเป็นผู้ประกอบการได้ เช่น ขาวนา ดู C. Mirjam Van Praag, “Some Classic Views on Entrepreneurship”, *De Economist*, Vol. 147, No. 3 (September, 1999), pp. 311–335; Bernard F. de Bédidor Mark Thornton, “Turning the Word Upside Down: How Cantillon Redefined the Entrepreneur”, *Quarterly Journal of Austrian Economics*, Vol. 23, No. 3–4 (Fall/Winter, 2020), pp. 265–280.

12 ความพยายามที่แยกความแตกต่างระหว่าง ‘positive thinking’ กับ ‘positive psychology’ แสดงถึงความต้องการเป็นเอกเทศของแต่ละกรอบคิด การกำหนดขอบเขตหรือพื้นที่ที่แยกขาดออกจากกันเป็นหลักคิดสำคัญของตะวันตก กรอบคิด ‘positive thinking’ แสดงความสัมพันธ์ต่ออดีตในรูปแบบของการคิดดีๆ กับตัวเอง โดยการคิดบวกกับตัวเองนั้นไปด้วยกันไ้กับความภาคภูมิใจที่มีต่อตัวเอง (self-esteem) ในขณะที่ ‘positive psychology’ เป็นการศึกษาวงจิตวิทยาที่ต้องการหลุดจากภาพลักษณ์ในเชิงลบของจิตวิทยาที่ตั้งบ้าบัคคนที่ม้ปัญหาทางจิต ‘positive psychology’ จึงมุ่งเน้นไ้ความสำคัญกับการมีชีวิตที่ดี (well-being) แต่การมุ่งแสวงหาชีวิตที่ดีของอเมริกันนั้นดำเนินไปตาม ‘ค่าประภาศิรภาพของสหรัฐอเมริกา’ ในการ “ไ้ล่าหาความสุข” (pursuit of happiness)

ตระกูล Carnegie มาสู่ Rockefeller ไปจนถึง Stanford<sup>13</sup> นั้นล้วนแล้วแต่ทำให้สหรัฐอเมริกาเป็นดินแดนแห่งโอกาส (land of opportunity) ที่ใครๆ จากดินแดนอื่นๆ ยากจะย้ายถิ่นไปอยู่ในดินแดนแห่งความเป็นไปได้ของการมีชีวิตที่มั่งคั่ง

ผู้ประกอบการที่มีความเป็นผู้นำ (leadership) และมั่งคั่งในทางธุรกิจเหล่านี้ได้กลายมาเป็นต้นแบบสำคัญในการเลื่อนฐานะทางชนชั้น ผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จทางธุรกิจกลายมาเป็นวีรบุรุษแทนที่เหล่าชนชั้นนักรบ (warrior class) ความเป็นผู้นำไม่ได้อยู่กับเหล่านักรบบมหาราชอีกต่อไป วีรบุรุษแบบเดิมๆ ถูกหัก (break) ทิ้งให้เหลืออยู่แต่ในความทรงจำชุดความคิดแบบมหาราช (the great) ตลอดจนเหล่านักรบผู้ตายเพื่อแผ่นดินและการขยายอำนาจกลายเป็นเพียงตำนานปรัมปราของรัฐประชาชาติ (nation-state) โลกของผู้ประกอบการไม่ต้องการสงครามและนักรบ วีรบุรุษแบบใหม่คือวีรบุรุษหรือวีรสตรีแห่งการเป็นผู้ประกอบการจาก Andrew Carnegie (1835-1919) มาจนถึง Richard Branson Bill Gates Steve Jobs Peter Thiel Mark Zuckerberg และ Elon Musk บุคคลเหล่านี้ได้กลายมาเป็นวีรบุรุษที่ปรากฏอยู่ในสื่อต่างๆ

เส้นทางความศรัทธา (faith) ในดินแดนแห่งโอกาสของเหล่าผู้มีศรัทธาประหนึ่งศาสนิกชนที่ดีนั้นแสดงถึงความฝันแบบอเมริกัน (American dream) ที่มีหลากหลายรูปแบบ<sup>14</sup> การได้เข้าบ้านโดทางชนชั้นที่ตอกย้ำด้วยคำว่า “ความฝัน” นั้นทำให้ดูราวกับว่าทุกสิ่งทุกอย่างเป็นไปได้ ไม่มีอะไรที่จะมาขัดขวาง ประโยค “ฟ้าไม่ใช่อะไรจำกัด” (sky is not a limit) แสดงถึงเสรีภาพในการนำเสนอสิ่งใหม่ๆ และความสำเร็จ “ความฝัน” จากการซื้อล็อตเตอรี่ไปจนถึงความฝันแบบอเมริกันช่วยทำให้คนยากจนเชื่อว่าวันหนึ่งตนเองสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงตัวเองให้กลายเป็นนายทุนผู้มั่งคั่งได้ แม้ว่าอุดมการณ์ของการกำหนดชะตาชีวิตด้วยตัวเอง (self-determination) จะทำให้การซื้อล็อตเตอรี่เป็นเรื่องมลาย่มากกว่าก็ตาม

จากกรรมกรกลายมาเป็นนักธุรกิจมาสู่ผู้ประกอบการที่พัฒนามาเป็นธุรกิจขนาดใหญ่หรือบริษัทข้ามชาติในเวลาต่อมาเป็นเรื่องที่เป็นไปได้เสมอ เพียงแต่ชื่อของผู้ไม่ประสบความสำเร็จไม่ได้ถูกจารึกเอาไว้<sup>15</sup> ประวัติศาสตร์ก็เป็นที่น่าทึ่งอยู่แล้วว่าเป็นพื้นที่ของผู้ชนะ ความล้มเหลวจึงไม่ใช่แค่ความล้มเหลวในชีวิต แต่ยังล้มเหลวที่จะปรากฏอยู่ในความทรงจำของผู้คน

13 ถึงแม้ว่าการมองโลกในแง่ดีและมีความหวังจะเป็นสิ่งสำคัญของการได้เข้าทางชนชั้น แต่ภาพลักษณ์ของบุคคลต่างๆ เหล่านี้ต่อสาธารณชนภายนอกไม่จำเป็นที่จะต้องดี ในทางตรงกันข้ามความชั่วร้ายของเหล่าผู้ประสบความสำเร็จมั่งคั่งเหล่านี้กลับกลายเป็นภาพลักษณ์ที่ตราตรึง Leland Stanford (1824-1893) เป็นหนึ่งในผู้ประสบความสำเร็จที่เต็มไปด้วยภาพลักษณ์เชิงลบ คำอย่าง ‘robber baron’ ติดตัวไปกับเขาจากธุรกิจรถไฟในฝั่งตะวันตกของสหรัฐอเมริกาไปจนถึงการเป็นผู้นำการรัฐประหารแคลิฟอร์เนีย

14 Jim Cullen, *The American Dream: A Short History of an Idea That Shaped a Nation*, (New York: Oxford University Press, 2003)

15 เมื่อ Robert Kiyosaki เขียนหนังสือเล่มที่สองร่วมกับ Donald Trump ในปี ค.ศ. 2011 ชื่อหนังสือก็ออกชัดถึงปริมาณความล้มเหลว Midas Touch: Why Some Entrepreneurs Get Rich and Why Most Don't เพราะมีแค่บางคนเท่านั้นที่ประสบความสำเร็จ

ในสนามรบทางธุรกิจก็เช่นเดียวกันกับประวัติศาสตร์ไม่มีพื้นที่สำหรับผู้แพ้ ดังนั้นเมื่อเป็นบรรษัทขนาดใหญ่แล้วยุทธศาสตร์ (strategy) ในการดำเนินธุรกิจเพื่อทำให้เกิดการแข่งขันที่ฝ่ายตัวเองได้เปรียบกว่าย่อมเป็นวิถีปฏิบัติที่สำคัญ การแข่งขันกันภายใต้อุดมการณ์ ‘อย่างเป็นธรรม’ กับระบบผูกขาด (monopoly) จึงเป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ในความเป็นจริง ประโยคแบบ ‘Too Big to Fail’ ตอกย้ำความสำคัญของบรรษัทขนาดใหญ่มากกว่าบริษัทเล็กๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังวิกฤติการเงิน ค.ศ. 2008 แต่ความฝันของสังคมอเมริกันตามคำไม่ผิดเพี้ยนยังคงต้องดำรงอยู่ต่อไป

ถึงแม้ว่าช่องว่างทางชนชั้นจะห่างไกลกันประหนึ่งมหาสมุทร ภายใต้โครงสร้างของความไม่เท่าเทียมกัน (inequality) ในโลกไม่ว่าจะเป็นประเทศร่ำรวยหรือยากจน<sup>16</sup> ไปจนถึงระดับแบ่งขั้ว (polarization) (หรือช่องว่างระหว่างคนรวยและคนจนแบบสุดขั้ว) นั้นฝ่ายที่มีความหวังหรืออาจจะอยู่ส่วนบนของโครงสร้างอำนาจก็พร้อมจะต้องกล่าวว่าทุกๆ คนมีโอกาสที่จะเลื่อนฐานะทางชนชั้นมีเสมอ โครงสร้างทุนนิยมไม่ได้มีแค่การแบ่งขั้วทางชนชั้นเป็นสองขั้ว (polarization) ระบบทุนนิยมจึงไม่ได้มีแค่กรรมกรและนายทุนเท่านั้น<sup>17</sup> การจำแนกแจกแจงทางโครงสร้าง (structural differentiation) อันเป็นความคิดสำคัญของยุคทันสมัย (modernization) (ทศวรรษที่ 1950–1970 อันเป็นช่วงสงครามเย็น) จึงได้รับความนิยมเพื่อชี้ถึงสายสัมพันธ์ในแนวนอน (horizontal) มากกว่าแนวตั้ง (vertical)

ความหวาดวิตกของการมีแค่สองชนชั้นในสังคมนั้นหลอกหลอนชนชั้นนำของยุโรปตะวันตกในกลางศตวรรษที่สิบเก้าเป็นอย่างมาก การเพิ่มค่าอย่างชนชั้นกลาง (middle class) ขึ้นมาดูเหมือนทางแก้ไขความวิตกกังวล (anxiety) และความหวาดกลัวความขัดแย้ง<sup>18</sup> ความหลากหลายที่แสดงถึงการไม่แบ่งเป็นสองขั้วเป็นองค์ประกอบสำคัญของสภาวะสมัยใหม่และทุนนิยม มาตรฐานการครองชีพที่ดีขึ้นจนทำให้กระบวนการของเปลี่ยนแปลงให้เป็นกระฎุมพี (embourgeoisement) และเลื่อนระดับชนชั้น (class mobility) เป็นสิ่งที่พึงปรารถนาสำหรับ

16 นับตั้งแต่วิกฤติการเงินในปี ค.ศ. 2008 เป็นต้นมาประเด็นเรื่องความไม่เท่าเทียมกันกลายเป็นปัญหาสำคัญที่กล่าวถึงกันอย่างมากในประเทศร่ำรวย ทั้งๆ ที่นี่เป็นปัญหาของโลกมาเป็นเวลานานแล้ว สหรัฐอเมริกาได้ชื่อว่าเป็นประเทศที่ช่องว่างระหว่างคนรวยและคนจนมีมากเมื่อเปรียบเทียบกับประเทศร่ำรวยด้วยกัน จนมีการกล่าวว่าความฝันอเมริกันเป็นไปไม่ได้ในหลายประเทศแอฟริกาเหนือเรียกว่าสหรัฐอเมริกา ช่องว่างระหว่างคนรวยและคนระดับกลางก็ยิ่งห่างกันมากขึ้น เสรีนิยมใหม่ตกเป็นจำเลยสำคัญ ผลงานเรื่องความไม่เท่าเทียมกันและการเลื่อนฐานะทางชนชั้นถูกหยิบยกขึ้นมา จนสามารถกลายเป็นหนังสือขายดี เช่น *Capital in the Twenty-First Century* (2013) โดย Thomas Piketty ก่อนที่จะถูกแปลจากภาษาฝรั่งเศสมาเป็นภาษาอังกฤษในปี ค.ศ. 2014 และภาคภาษาไทย Thomas Piketty, *Capital in the Twenty-First Century*, translated by Arthur Goldhammer, (Cambridge: Harvard University Press, 2014); Anthony Atkinson, *Inequality: What Can Be Done?*, (Cambridge: Harvard University Press, 2018); Branko Milanovic, *Global Inequality: A New Approach for the Age of Globalization*, (Cambridge: Belknap Press of Harvard University Press, 2018).

17 นับตั้งแต่คำอธิบายของ Karl Marx ต่อพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ในลักษณะของการแบ่งขั้วทางชนชั้น (class polarization) ความพยายามในการปฏิเสธเรื่องนี้มีมาตลอดทั้งในหมู่มาร์กซิสต์ด้วยกันเองไม่ว่าจนถึงพวกที่ปฏิเสธข้อเสนอ

18 สำหรับความหมายที่เปลี่ยนแปลงไปของชนชั้นกลาง ดู Dror Wahrman, *Imagining the Middle Class The Political Representation of Class in Britain, c. 1780–1840*, (Cambridge: Cambridge University Press, 1995)

ผู้ที่ครองอำนาจมากกว่าการปฏิวัติล้มล้างโครงสร้างดั้งเดิม

เส้นทางของการไต่เต้าทางชนชั้นเพื่อขยับเป็นชนชั้นกลางแล้วขยับขึ้นไปเป็นอีกชนชั้นสูงเป็นความฝันของผู้คนจำนวนมาก ชีวิตต้องมีความหวังจึงเป็นคาถาสำคัญ ในการที่จะเลื่อนฐานะทางชนชั้นทุกๆ คน (โดยเฉพาะอย่างยิ่งเหล่าผู้คนที่ยากจนจนไม่มีอะไรจะเสีย) ต่างก็ต้องพร้อมที่จะเสี่ยงและแบกรับความเสี่ยงได้ พร้อมๆ กันนั้นทุกๆ คนจะเป็นผู้ประกอบการได้ เช่น ศิลปินจะต้องฝึกฝนตนเองเพื่อที่จะเป็นผู้ประกอบการ เป็นต้น สิ่งที่กล่าวมานี้เป็นศรัทธา (faith) ต่อพัฒนาการของระบบทุนนิยม ศรัทธาที่มีต่อตัวเองและระบบทุนนิยมว่าจะนำพาชีวิตที่มีแสงสว่างอยู่ที่ปลายอุโมงค์ ศรัทธาที่มีต่อระบบทุนนิยมยอมทำให้ความฝันของฝ่ายต่อต้านว่าทุนนิยมจะถูกทำลายกลายเป็นความผิดหวัง

ความหวังในการล่มสลายของระบบทุนนิยมตามเส้นทางของพัฒนาการทางวัตถุนิยมทางประวัติศาสตร์ (historical materialism) ไปสู่สังคมนิยมวิเศษที่หลอกลอนผู้คนมาตลอดระยะเวลาว่าหนึ่งร้อยปีจบลงด้วยการพังทลายของกำแพงเบอร์ลิน ในทศวรรษที่ 1990 ประโยคที่กล่าวว่า “ไม่มีทางเลือกอื่นนอกจากระบบทุนนิยม” (There is no alternative) (TINA) ภายใต้อุดมการณ์เสรีนิยมใหม่ (neoliberalism) ดังกึกก้องมากขึ้นกว่าเดิม วิถีแห่งโลกาภิวัตน์ที่เดินบนเส้นทางของเสรีนิยมใหม่ที่ให้ความสำคัญกลไกตลาดเสรีเกือบจะเรียกได้ว่าเป็นฉันทานุมัติ (consensus) ของโลก<sup>19</sup> ความคาดหวังที่จะให้ทุนนิยมล่มสลายเป็นความหวังของนักคิดจำนวนหนึ่งในศตวรรษที่สิบเก้าและยี่สิบ ถึงแม้ว่าคำถามนี้จะอ่อนกำลังไปอย่างมากในปลายศตวรรษที่ยี่สิบ เป็นต้นมา แต่ความหวังยังคงเป็นสิ่งสำคัญในชีวิต ศาสนาทำให้ชีวิตมีความหวัง สำหรับนักเศรษฐศาสตร์ Joseph Schumpeter (1883-1950) “ลัทธิมาร์กซิสเป็นศาสนาอย่างหนึ่ง”<sup>20</sup> ความหวังทำให้ทุกๆ ฝ่ายคิดว่าเวลาอยู่ข้างตนเอง เช่น เจมส์นาฟิกาเดินไปยังฝั่งของตัวเอง (time is on my side) เป็นต้น

ถ้าย้อนกลับไปในครั้งแรกของศตวรรษที่ยี่สิบ คำถามว่าทุนนิยมจะพังทลายหรือไม่นั้นยิ่งทวีความสำคัญมากยิ่งขึ้นโดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อเกิดการปฏิวัติรัสเซีย นักเศรษฐศาสตร์ Joseph Schumpeter ได้ถามคำถามนี้ในหนังสือ *Capitalism, Socialism, and Democracy* (1942) “ทุนนิยมจะโปรดหรือไม่?” ถึงแม้ว่าด้วยความเป็นอนุรักษนิยม Schumpeter จะไม่ได้นิยมสังคมนิยมและไม่เห็นด้วยกับแนวทางของการต่อสู้ทางชนชั้นและสนับสนุนทุนนิยมอย่างเต็มที่ก็ตาม คำตอบก็คือ “ไม่”<sup>21</sup> แต่ทุนนิยมก็ยังไม่ได้ถูกทำลาย ในความเห็นของ Schumpeter

19 กรอบความคิด ‘Washington Consensus’ นำเสนอโดย John Williamson ในปี ค.ศ. 1989 เพื่อให้องค์กรระหว่างประเทศ เช่น World Bank IMF ฯลฯ นำไปใช้กับเหล่าประเทศยากจนทั้งหลาย เช่น การยกเลิกรัฐวิสาหกิจ หรือ ‘privatization’ เป็นต้น

20 Joseph Schumpeter, *Capitalism, Socialism, and Democracy*, Third Edition, (New York: HarperPerennial, 1950), p. 5.

21 Joseph Schumpeter, *Capitalism, Socialism, and Democracy*, p. 61.

ทุนนิยมเป็นกระบวนการวิวัฒนาการ (evolution process) ที่เต็มไปด้วยการปรับตัว ทุนนิยมไม่ได้เป็นอะไรที่หยุดนิ่ง (stationary)<sup>22</sup>

แรงขับ (impulse) พื้นฐานที่กำหนดและรักษา (keep) จักรกลทุนนิยมให้ขับเคลื่อนมาจากสินค้าอุปโภคบริโภคใหม่ๆ วิธีการผลิตแบบใหม่ๆ หรือจะเป็นการขนส่งแบบใหม่ๆ ตลาดใหม่ๆ รูปแบบองค์กรใหม่ๆ ที่กิจการของระบบทุนนิยม (capitalist enterprise) สร้างขึ้นมา<sup>23</sup>

ผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ที่ได้มาจากนวัตกรรมใหม่ๆ ทำให้เกิดการปฏิวัติเปลี่ยนแปลง ของเก่าๆ จะถูกทิ้งไว้ข้างหลัง สิ่งใหม่ๆ จะเข้ามาแทนที่ สิ่งใหม่จะทำลายของเก่า ส่วนของเก่าๆ ถูกทำลายทิ้งไปเพื่อทำให้สิ่งใหม่ ๆ เกิดขึ้นมาได้ การทำลายอย่างสร้างสรรค์หรือการปฏิวัติไปเรื่อยๆ (continuous revolution) แสดงถึงหัวใจสำคัญของระบบทุนนิยม

การปฏิวัติอย่างต่อเนื่อง ภายในโครงสร้างเศรษฐกิจ เองจะต้องทำลายของเก่าตลอดเวลา แล้วสร้างสิ่งใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา กระบวนการทำลายล้างอย่างสร้างสรรค์ (creative destruction) คือข้อเท็จจริงสำคัญ (essential fact) ของทุนนิยม<sup>24</sup>

กระบวนการพัฒนาของระบบทุนนิยมที่ดำเนินการผ่านยุทธศาสตร์ทางธุรกิจ (business strategy) ใช้ระยะเวลายาวนานกว่าที่จะเป็นรูปเป็นร่าง การแข่งขันที่สำคัญคือการแข่งขันกัน

22 Joseph Schumpeter, *Capitalism, Socialism, and Democracy*, p. 82 ประเด็นนี้ Schumpeter เห็นว่า Karl Marx ก็คิดถึงเรื่องวิวัฒนาการของระบบทุนนิยม กรอบความคิดที่ดีจะให้ความสำคัญในช่วงเวลายาวๆ ของ Schumpeter แตกต่างไปจากแนวทางเศรษฐกิจที่ต้องตอบปัญหาเฉพาะหน้าแบบ Keynesian แนวทางการแก้ไขปัญหามองเฉพาะหน้าที่สุดอดคล้องไปกับกลไกคะแนนเสียงของการเลือกตั้ง ภูมิหลังความแตกต่างทางชนชั้นระหว่าง John Maynard Keynes (1883–1946) และ Joseph Schumpeter เป็นสิ่งที่สำคัญมากระหว่างคนที่มาจากจากชนชั้นที่แตกต่างกันมาก ชีวิตของ Schumpeter เต็มไปด้วยความผันผวนทั้งในระดับครอบครัวที่เติบโตมาจากชนชั้นธรรมดา ชีวิตส่วนตัว เช่น เมียและลูกตาย การเมืองของออสเตรียก่อนกองทัพนาซีผนวกไปจนถึงการอพยพโยกย้ายไปตามเมืองต่างๆ จนไปสอนหนังสืออเมริกา เมืองใหญ่เก่าเมืองที่ต้องโยกย้าย พร้อมๆ กันกับการย้ายบ้านยี่สิบสามครั้ง ภูมิหลังเหล่านี้ทำให้ Schumpeter แตกต่างไปจากคนชนชั้นสูงแบบ Keynes ดู Thomas K. McCraw, *Prophet of Innovation Joseph Schumpeter and Creative Destruction*, (Cambridge: The Belknap Press of Harvard University Press, 2007), pp. 466–468.

23 Joseph Schumpeter, *Capitalism, Socialism, and Democracy*, p. 82.

24 Joseph Schumpeter, *Capitalism, Socialism, and Democracy*, p. 83.

ในด้านนวัตกรรมที่ทำลายล้างของเก่าๆ ด้วยการนำเสนอของใหม่โดยฝีมือของผู้ประกอบการ ใครจะเป็นผู้ทำลายหรือใครจะเป็นผู้ถูกทำลายดำเนินไปผ่านการแข่งขันในตลาด เพียงแต่ การแข่งขันจะดำเนินไปพร้อมกันกับการนำเสนอสิ่งใหม่ๆ เทคโนโลยีใหม่ๆ รูปแบบองค์ใหม่ๆ ฯลฯ การนำเสนอสิ่งใหม่ๆ เพื่อทำลายล้างของเก่าหรือ “การทำลายล้างอย่างสร้างสรรค์จะต้องทำอย่างสม่ำเสมอ” (perennial gale of creative destruction)<sup>25</sup> เสถียรภาพของระบบทุนนิยมเป็นสิ่งที่หาไม่ได้ เพราะเมื่อต้องสร้างสิ่งใหม่ๆ ระบบทุนนิยมต้องทำลายล้างของเก่าเสมอ การทำลายและการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่ดำรงอยู่ภายในคู่กันภายในที่ถูกทำให้เป็นจริงในตลาดด้วยผู้ประกอบการ

### III

รากฐานความคิดของผู้ประกอบการที่เป็นทั้งผู้ทำลายและผู้สร้างมีฐานมาจากความคิดเรื่อง ‘daemon’<sup>26</sup> ในกรอบคิดแบบกรีกโบราณอำนาจของ ‘daemon’ ของการเป็นผู้ประกอบการแสดงพลังที่ไม่ใช่ทั้งมนุษย์และเทพเจ้า พลังที่กล่าวได้อีกแบบหนึ่งก็คือผู้ที่ไม่ได้อยู่ในโลกนี้ คนแบบนี้ไม่ได้อยู่ทั้งในวิถีทางโลกหรือวิถีแห่งสิ่งศักดิ์สิทธิ์ สถานะของ ‘daemon’ เป็นสถานะที่ไม่ได้อยู่ที่ไหน สถานะที่ไม่ใช่มนุษย์ชายขอบ (marginal) เพราะการเป็นชายขอบบ่งบอกถึงความสัมพันธ์กับภายใน โดยเฉพาะอย่างยิ่งสัมพันธ์กับความเป็นศูนย์กลาง สถานะมนุษย์ชายขอบเป็นการถูกผลักออกไปจากการเป็นศูนย์กลาง เพียงแต่ ‘daemon’ มักจะเป็นศูนย์กลางในตัวเองมากกว่าที่จะยอมให้อะไรอื่นๆ เป็นศูนย์กลาง การเป็นศูนย์กลางก็คือการเป็นผู้ทำลาย/สร้างสรรค์มากกว่าที่จะเป็นผู้ที่ถูกทำลาย ทางเลือกจึงอยู่ที่ว่าจะเป็นผู้ทำลายหรือจะเป็นผู้ถูกทำลาย

25 Joseph Schumpeter, *Capitalism, Socialism, and Democracy*, pp. 83-84.

26 รากฐานความคิดเรื่องการทำลายล้างอย่างสร้างสรรค์ (creative destruction) เป็นความคิดที่ปรากฏอยู่ในกลุ่มนักประวัติศาสตร์ธุรกิจของมหาวิทยาลัย Harvard นักประวัติศาสตร์ธุรกิจ Fritz Aldrich ผู้พิจารณาสถานะของผู้ประกอบการในรูปแบบของพลังแบบ ‘daemonic’ ที่ปรากฏอยู่ในความคิดของ Thorstein Veblen (1857-1929) ในงาน *Theory of Business Enterprise* (1904) สถานะของผู้ประกอบการเป็นผู้ที่ทำการทำลายและสร้างสรรค์สร้างตามนัยของคำ ‘daemonic’ จากกรีกโบราณที่ทรงอิทธิพลอย่างมากในระบบความคิดของโลกตะวันตก รากฐานความคิดเรื่อง ‘daemonic’ ที่ไม่ใช่เทพเจ้าหรือมนุษย์ในความคิดของกรีกโบราณนั้นแสดงคุณสมบัติของ ‘irrationality’ ความคิดสร้างสรรค์ ไล่ไปจนถึงการทำลายล้าง กรอบความคิดเรื่องทำลายล้างและสร้างสรรค์ยังพบได้จากความคิดเรื่อง ‘Daemonic’ ของนักเทววิทยาอย่าง Paul Tillich (1886-1965) ชาวเยอรมันที่อพยพมาอยู่อเมริกา จนในที่สุดก็มาสอนที่ Harvard Divinity School ในเรื่อง ‘the dialectics of daemonic’ ความคิดของ Aldrich และ Schumpeter ใกล้เคียงกันในเรื่องผู้ประกอบการในฐานะผู้สร้างสรรค์และทำลายล้าง โดยยกรากฐานความคิดที่สำคัญทางเศรษฐกิจในฐานะที่เป็นทั้งทำลายล้างและสร้างสรรค์ยังมีฐานคิดมาจากนักเศรษฐศาสตร์และสังคมวิทยาเยอรมัน Werner Sombart (1863-1941) ผู้เห็นว่าการทำลายล้างจะก่อให้เกิด “จิตวิญญาณแห่งการสร้าง” (spirit of creation) ฐานความคิดแบบนี้ปรากฏให้เห็นได้จากความคิดของ Friedrich Nietzsche ดู Robert Fredona & Sophus A. Reinhart, “The Harvard Research Center in Entrepreneurial History and the Daimonic Entrepreneur”, *History of Political Economy*, Vol. 49, Issue. 2 (June, 2017), pp. 267-314.

พลังของนวัตกรรมที่ถูกนำมาใช้ประโยชน์โดยผู้ประกอบการนั้นพร้อมเสมอที่จะทำให้ผู้ประกอบการประสบความสำเร็จหรือเป็นผู้ล้มละลาย ระยะเวลาเท่านั้นที่จะเป็นเครื่องพิสูจน์ เพียงแต่ระยะเวลายาวขนาดไหนที่จะเป็นเครื่องพิสูจน์เป็นเรื่องของต้นทุน ใครจะเป็นผู้มีทุน และเวลามากพอคือผู้ที่อยู่ได้นาน? ดังที่ได้กล่าวมาแล้วใครที่เป็นฝ่ายล้มหายตายจากไปถูกประวัติศาสตร์ตราหน้าและบดขยี้ไปให้หายไปจากความทรงจำ นวัตกรรมของผู้ประกอบการถูกผนวกเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของความศรัทธาที่มีต่อเทคโนโลยีเพื่อก่อให้เกิดผลประโยชน์ในทางเศรษฐกิจ เส้นทางพัฒนาการที่เชื่อในความก้าวหน้า (progress) เพื่อมุ่งไปสู่ข้างหน้า จำเป็นที่จะต้องทิ้งของเก่าเอาไว้เบื้องหลัง นวัตกรรมเป็นสิ่งที่มุ่งไปสู่โลกอนาคตมากกว่าอดีตจึงต้องทิ้งของรุ่นเก่าไว้ข้างหลังตลอด นวัตกรรมไม่ได้นำมาซึ่งประโยชน์ให้กับทุกคน แต่จะมีใครบางคนหรือบางกลุ่มเท่านั้นที่ได้ประโยชน์ เช่น คนหนุ่มสาว เป็นต้น

สำหรับสังคมแบบดั้งเดิมสิ่งใหม่ๆ ไม่ได้เป็นสิ่งที่น่าชื่นชมเสมอไป อย่างน้อยๆ ที่สุดในมิติของอนุรักษนิยมแล้วนวัตกรรมและความคิดใหม่ๆ บางอย่างย่อมไม่ใช่สิ่งที่พึงประสงค์ ในสังคมจารีต (tradition) ที่ยึดมั่นสิ่งเดิมๆ หรือผู้เป็นเจ้าของตลาดอยู่แล้วย่อมไม่ปรารถนาจะให้นวัตกรรม การสร้างสิ่งใหม่ๆ ย่อมไม่ใช่ของแปลก กรีกโบราณมีความคิดเรื่อง ‘*kaitonomia*’ อันแสดงนัยของการมีระเบียบทางการเมืองใหม่ *kainos* = ใหม่ *tom* = ตัดขาด แต่การจะมีระเบียบทางการเมืองแบบใหม่ย่อมเป็นอะไรที่ชนชั้นที่ครองอำนาจอยู่ไม่พึงประสงค์

ในโลกละติน (Latin) กรอบความคิดเรื่องนวัตกรรมจะเป็นสิ่งที่มีมานานตั้งแต่ประมาณ ศตวรรษที่สามหรือที่สี่ โดยมีกรกล่าวถึง ‘in-novo’ อันหมายถึงการทำให้ใหม่ เพียงแต่การทำให้ใหม่ในที่นี้เป็นการย้อนกลับจุดเริ่มต้นหรือจุดที่ยังคงความบริสุทธิ์ (purity) จุดเริ่มต้นของคริสต์ศาสนาคือพระผู้เป็นเจ้าผู้บริสุทธิ์ เพราะฉะนั้นลักษณะของ ‘in-novo’ เป็นการกลับที่เริ่มแรก การกลับเป็นสู่ของเก่าจึงเป็นการทำอะไรที่ ‘in-novo’ หรือ “ใหม่”

ในราวศตวรรษที่สิบหกเมื่อมีการปฏิรูปศาสนา (Reformation) ในยุโรป นวัตกรรมเริ่มเป็นคำที่ปรากฏให้เห็นมากขึ้น ความเข้าใจที่มีต่อคำว่านวัตกรรมเป็นไปในทางลบ นวัตกรรมเป็นอะไรที่เลวร้าย นวัตกรรมเป็นคำต้องห้าม เนื่องจากการปฏิรูปเป็นสิ่งต้องห้ามโดยเฉพาะอย่างยิ่งจากสายตาของคาธอลิก โดยพวกต่อต้านโปรเตสแตนต์ (Counter Reformation) เป็นพวกที่ต้องการพาทุกคนกลับไปอยู่ภายใต้อำนาจของพระสันตปาปา ในราวศตวรรษที่สิบเก้า ความพยายามในการล้มล้างโครงสร้างสังคมก็ยังเป็นเรื่องนวัตกรรม ความหมายในทางลบของนวัตกรรมใช้กันมาจนถึงปลายศตวรรษที่สิบเก้า ถึงแม้ว่านวัตกรรมในฐานะอะไรที่เป็นบวกหรือเป็นประโยชน์นั้นจะเริ่มในราวศตวรรษที่สิบเก้า ความชัดเจนในทางบวกของนวัตกรรมปรากฏในศตวรรษที่ยี่สิบ โดยเฉพาะอย่างยิ่งนับตั้งแต่สงครามโลกครั้งที่สองเป็นต้นมา<sup>27</sup>

27 Benoît Godin, *Innovation A Conceptual History of an Anonymous Concept*, Working Paper No. 21. <http://www.cssic.ca/PDF/WorkingPaper21.pdf>.

นวัตกรรมถูกยกระดับให้กลายเป็นความภาคภูมิใจของประเทศ ดังจะเห็นได้จากดัชนีชี้วัดว่าประเทศไหนมีนวัตกรรมสูง เช่น ในยุโรปก็ได้แก่สวิตเซอร์แลนด์ สวีเดน ในเอเชียก็ได้แก่เกาหลีใต้ สิงคโปร์ เป็นต้น ตั้งแต่สงครามโลกครั้งที่สองเป็นต้นมานวัตกรรมแนบแน่นกับเศรษฐกิจ ตั้งแต่ทศวรรษที่ 1960 เป็นต้นมานวัตกรรมกับการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจและการพัฒนาไปสู่ความทันสมัย (modernization) ในประเทศยากจนเป็นสิ่งที่แยกจากกันได้ยาก นวัตกรรมและการพัฒนาอุตสาหกรรมทำให้การวิจัยและพัฒนากลายเป็นคำสำคัญของประเทศ โดยมีหน่วยงานวิจัยต่างๆ เป็นขับเคลื่อนพัฒนาเทคโนโลยีต่างๆ มหาวิทยาลัยในฐานะสถาบันแห่งการวิจัยเข้ามาแทนที่การสอน มหาวิทยาลัยแห่งการสอน (teaching university) พร้อมเสมอที่จะกลายเป็นสถาบันที่ล้าหลัง เป้าหมายที่สำคัญของมหาวิทยาลัยในกรอบเสรีนิยมใหม่คือพัฒนางานวิจัยทางด้านเทคโนโลยีเพื่อไปใช้ในอุตสาหกรรมและการพาณิชย์<sup>28</sup>

กระบวนการทำให้เกิดผลลัพธ์เชิงพาณิชย์ (commercialization) ของการวิจัยเป็นวิถีทางของเสรีนิยมใหม่ การวิจัยจะต้องมีจุดหมายอยู่ที่ตลาด การวิจัยมีเป้าหมายระยะยาวเพื่อทำให้เกิดผลกำไร กรอบความคิดอรรถประโยชน์นิยม (utilitarianism) สถิติอยู่ในการศึกษาวิจัย จากประโยค “ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ” แสดงว่างานวิจัยเป็นต้นแบบอันหนึ่งของ การฝึกฝนเพื่อคาดการณ์ได้ว่าประโยชน์อะไรจะเกิดขึ้นต่อไปในอนาคต โดยเฉพาะอย่างยิ่งประโยชน์ที่จะได้จากการนำงานวิจัยไปต่อยอดสำคัญที่จะต้องมองไปสู่อนาคตข้างหน้าว่าจะได้อะไรเสียอะไรเป็นสิ่งที่สำคัญมาก เป้าหมายในอนาคตที่สำคัญของนวัตกรรมคือการมีผลกำไร การไม่ขาดทุนและมีกำไรเป็นหัวใจสำคัญของการดำเนินชีวิตภายใต้อุดมการณ์ตลาดที่ทวีความเข้มข้นมากยิ่งขึ้นภายใต้การขับเคลื่อนของอุดมการณ์เสรีนิยมใหม่

ทุกคนสมควรมีอัตตาแบบผู้ประกอบการ (entrepreneur self)<sup>29</sup> อัตตาเต็มเปี่ยมไปด้วยความมั่นใจและพร้อมเสมอที่จะเสี่ยง เมื่อทุกอย่าง อนุญาตของสังคมจะต้องอยู่ภายใต้สำนึกว่าตัวเองเป็นมนุษย์เศรษฐกิจ (homo economicus) อรรถประโยชน์ เช่น ผลกำไร ฯลฯ ย่อมเป็นเป้าหมายสำคัญ การเป็นมหาวิทยาลัยผู้ประกอบการ (entrepreneurial university)<sup>30</sup> และนักวิชาการประกอบการ (academic entrepreneur) เป็นรูปแบบสำคัญของมหาวิทยาลัยที่เสรีนิยมใหม่

28 นับตั้งแต่ครึ่งหลังของศตวรรษที่สิบเก้าเป็นต้นมามหาวิทยาลัยหันไปตอบสนองต่ออุตสาหกรรม ภาคธุรกิจ และการพัฒนาเศรษฐกิจมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งมหาวิทยาลัยในสหรัฐอเมริกา ในปลายศตวรรษที่สิบเก้าเมื่อสหรัฐอเมริกาขยายอำนาจเป็นจักรวรรดินิยมทำให้ความต้องการเทคโนโลยีทางการทหารเพิ่มมากขึ้นเรื่อยๆจนถึงสงครามโลกครั้งที่สอง มหาวิทยาลัยได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเทคโนโลยีทางการทหารเต็มตัว เช่น Manhattan Project กับการสร้างระเบิดปรมาณู สายสัมพันธ์ระหว่างมหาวิทยาลัย อุตสาหกรรม และการทหารมีความชัดเจนมากขึ้น หลังสงครามโลกครั้งที่สองตัวอย่าง Military-Industrial Complex กลายเป็นคำยอดนิยม

29 Ulrich Brockling, *The Entrepreneurial Self Fabricating a New Type of Subject*, (London: Sage Publications, 2015)

30 Holden Thorp & Buck Goldstein, *Engines of Innovation The Entrepreneurial University in the Twenty-First Century*, (Chapel Hill: The University of North Carolina Press, 2010).

ดังเป้าไว้<sup>31</sup> การแสวงหาประโยชน์จึงเป็นหนึ่งในเป้าหมายที่สำคัญ เพียงอรรถประโยชน์ไม่ได้เกิดขึ้นจากการขายแรงงานสอนหนังสือ เงินเดือนของนักวิชาการมหาวิทยาลัยจึงไม่ได้สำคัญเท่ากับค่าลิขสิทธิ์ สิทธิบัตร ฯลฯ ที่จะเกิดขึ้นจากการพัฒนางานวิจัยไปสู่ตลาด สถานะของมหาวิทยาลัยก็ไม่ได้แตกต่างกัน

นวัตกรรมไม่เพียงแต่เป็นหมุดหมายของสภาวะสมัยใหม่เท่านั้น แต่ยังเป็นเครื่องหมายของอำนาจและความมั่งคั่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อนวัตกรรมกลายมาเป็นจักรกลสำคัญทางเศรษฐกิจ<sup>32</sup> รัฐจำเป็นต้องผลักดันให้เกิดนวัตกรรมและผู้ประกอบการ บทบาทสำคัญในการให้นวัตกรรมสามารถเกิดรายได้หรือทำเงินมาจากผู้ประกอบการ เช่น การจ้างงาน ฯลฯ นวัตกรรมจึงต้องมีความหมายเชิงพาณิชย์ โดยมีจุดหมายที่จะทำให้เกิดผู้ประกอบการด้านนวัตกรรม (innovative entrepreneur) ทั้งนี้รัฐประชาชาติเองจำเป็นต้องสนับสนุนให้เกิดนวัตกรรมภายใต้ระบบนวัตกรรมแห่งชาติ (national innovation system)

ความต้องการให้ประเทศมีนวัตกรรมกลายมาเป็นโครงสร้างสำคัญของกลุ่มประเทศ OECD รัฐประชาชาติอื่นๆ ก็ต้องการส่งเสริมนวัตกรรมและความคิดสร้างสรรค์ (creativity) ประโยชน์ที่ได้รับจากการประกอบการระดับเล็ก หรือระดับกลางจะได้อีกกว่าแบบอื่นๆ บริษัทที่ประกอบธุรกิจแล้วเจริญเติบโตสูงมาก มักจะอยู่ในสัดส่วนต่ำประมาณ 2-6%<sup>33</sup> ดังนั้นโครงสร้างที่เอื้ออำนวยให้เกิดนวัตกรรมและการเป็นผู้ประกอบการจึงต้องการการสนับสนุนจากรัฐ การสนับสนุนระยะสั้นๆ เช่น เงินกู้จุลภาค (microfinance) ไม่ได้ช่วยกำกับดูแลอะไรได้<sup>34</sup> การสนับสนุนจึงต้องเป็นในระยะยาว ทั้งเส้นทางการคิดสร้างสรรค์ต้องการการพัฒนาไปสู่นวัตกรรมที่เป็นตอบรับของตลาดนั้นมีระยะทางไกลมาก

สำหรับผู้ประกอบการนวัตกรรมไม่จำเป็นต้องยึดโยงหรือติดกับบริษัทใดๆ แต่ยังสามารถที่จะพัฒนาบริษัทตัวเองขึ้นมา เพียงแต่โอกาสที่จะพัฒนาไปสู่การเป็นผู้ประกอบการ

31 Thomas Åsterbo, Serguey Branguinsky, Pontus Braunerhjelm and Anders Broström, "Academic Entrepreneurship: The Bayh-Dole Act Versus The Professor's Privilege", *ILR Review*, Vol. 72, Issue. 5 (2019), pp. 1094-1122.

32 ภายใต้อุดมคติของพลังแห่งนวัตกรรมในการพัฒนาไปสู่ตลาดแบบ "วิจัยและพัฒนา" (research & development) ทำให้ผลงานของ Joseph Schumpeter กลายมาเป็นผลงานชิ้นสำคัญที่นักเศรษฐศาสตร์มักจะอ้างถึง ในขณะที่ Benoît Godin กลับเห็นว่าความสำคัญกับ Joseph Schumpeter ในเรื่องของนวัตกรรมไม่ถูกต้อง เพราะประเด็นของ Schumpeter นั้นไม่ใช่เรื่องของนวัตกรรม แต่เป็นสิ่งประดิษฐ์ (invention) นวัตกรรมของ Schumpeter ไม่ได้มีขั้นตอนของการแพร่กระจาย (diffusion) แต่กระโดดไปสู่ตลาดเลย ดู Benoît Godin, "Invention, Diffusion, and Linear Model of Innovation: The Contribution of Anthropology to Conceptual Framework", *Journal of Innovation Economics & Management*, Vol. 15, No. 3 (2014), Pages 11-37. ดู pp. 24-25; Benoît Godin, *Models of Innovation: The History of an Idea*, (Cambridge: The MIT Press, 2017).

33 Joern H. Block, Christian O. Fisch & Mirjam van Praag, "The Schumpeterian entrepreneur: a review of the empirical evidence on the antecedents, behaviour and consequences of innovative entrepreneurship", *Industry and Innovation*, Vol. 24, No. 1 (2017), p. 62.

34 "Rethinking Microfinance," *Berkeley Economic Review*, October 11, 2018. <https://econreview.berkeley.edu/rethinking-microfinance/>. Accessed 15 August, 2021.

มีมากน้อยแค่ไหนนั้นขึ้นอยู่กับหลายปัจจัย หนึ่งในนั้นคือบุคลิกภาพ นักประดิษฐ์ (inventor) ไม่จำเป็นต้องพึ่งพากับการจดทรัพย์สินทางปัญญา (intellectual property) แต่เพียงอย่างเดียว แต่กล้าหาญพอที่จะหันมาเป็นผู้ประกอบการด้านนวัตกรรมเสียเอง บุคลิกภาพของบุคคลนั้นๆ จึงเป็นสิ่งสำคัญในการเลือกเส้นทางของการเป็นผู้ประกอบการ นักประดิษฐ์คิดค้นไม่จำเป็นที่จะต้องพัฒนาตัวเองไปสู่ผู้ประกอบการแม้ว่าอาจจะมีโอกาส (opportunities) ก็ตาม สิ่งประดิษฐ์ยังไม่ใช่นวัตกรรม เพราะสิ่งประดิษฐ์ยังไม่ได้ส่งผลต่อวิถีชีวิตและระบบอุตสาหกรรม นวัตกรรมต้องการผู้ใช้หรือผู้บริโภค นวัตกรรมต้องการตลาดและการตลาด (marketing) เพื่อทำให้เกิดสินค้าเพื่อการบริโภค

ผู้ประกอบการจำเป็นที่จะต้องนำนวัตกรรมใหม่เข้าสู่ตลาด ผู้ประกอบการพร้อมที่จะเสี่ยงเข้าไปเปิดตลาดใหม่ๆ ด้วยความคิดใหม่ๆ ผลกำไรใหม่ๆ ที่จะได้จากเหล่านวัตกรรมและความคิดใหม่ๆ จนในท้ายที่สุดทำให้ผู้ครองตลาดเดิมๆ ค่อยๆ หดความนิยมล้มหายตายจากไป การจะล้มยักษ์ใหญ่ในวงการได้ผู้ประกอบการและนวัตกรรมไม่สามารถที่จะแยกออกจากกันได้ ผู้เป็นเจ้าของตลาดเดิมไม่พัฒนานวัตกรรมใหม่ๆ เพราะการเป็นเจ้าใหญ่ของตลาดอยู่แล้วมักจะทะนงตนว่าไม่มีใครล้มได้ เช่น การเปลี่ยนจากกล้องฟิล์มมาเป็นกล้องดิจิทัลจนนำไปสู่การล่มสลายของบริษัท Kodak การล่มสลายของร้านเช่าวิดีโอกับ ‘สตรีมมิ่ง’ (streaming) แบบ Netflix เป็นต้น ไม่มีอะไรที่อยู่ถาวร ทุกอย่างมีชีวิตอยู่เพียงแค่ช่วงเวลาหนึ่ง

การเป็นยักษ์ใหญ่ที่มีชื่อเสียงในวงการมักจะมีแนวโน้มที่จะจบลงด้วยความเชิงซ้ำทางนวัตกรรม ถึงแม้จะไม่เชิงซ้ำบริษัทที่ครองตลาดจำนวนมากก็ไม่ต้องการให้เกิดนวัตกรรมใหม่ๆ ที่เปิดทางให้กับบริษัทใหม่ๆ เข้ามาท้าทาย ด้วยความใหญ่โตขององค์กรที่ไม่ได้แตกต่างไปจากระบบราชการ (bureaucracy) ที่ไม่สามารถขับเคลื่อนได้อย่างรวดเร็วตามพัฒนาการของเทคโนโลยีและตลาดนั้นทำให้องค์ขนาดใหญ่เหล่านี้กลายเป็นเพียงทากที่ดูดกลืนทรัพยากรอย่างมหาศาลแต่กลับไม่ก้าวหน้า ในท้ายที่สุดบริษัทยักษ์ใหญ่ต้องล้มหายตายจากไปด้วยพลังของการทำลายล้างที่สร้างสรรค์

บนเส้นทางคล้ายคลึงกันมหาวิทยาลัยที่เป็นองค์กรขนาดใหญ่ (bureaucracy) ที่เน้นการวิจัยเพื่อขับเคลื่อนเศรษฐกิจผ่านนวัตกรรมที่จะต้องออกสู่ตลาดจึงกลายเป็นความย้อนแย้งในตัวเอง การเป็นองค์กรขนาดใหญ่ของมหาวิทยาลัยกับการเป็น ‘มหาวิทยาลัยผู้ประกอบการ’ ที่มีคล่องตัวในการแข่งขันทางธุรกิจกลายเป็นคำที่ขัดแย้งกันเอง เพราะอย่างน้อยๆ การบริหารงานของมหาวิทยาลัยที่มีกฎระเบียบมากมายเช่น ระเบียบการเงิน จัดซื้อจัดจ้าง เป็นต้น ก็ไม่สามารถที่จะทำตัวเป็น “ยูนิคอร์น” (unicorn) ที่จะเริ่มต้นอะไรใหม่ๆ ได้ กฎระเบียบมากมายขององค์กรขนาดใหญ่ในภาคธุรกิจบ่งบอกถึงความไม่ยืดหยุ่น วัฒนธรรมของบริษัทในสหรัฐอเมริกาชายฝั่งตะวันออกยังติดอยู่กับวัฒนธรรมแบบเดิมๆ เช่น ระเบียบบังคับ

บัญชา ฯลฯ ในขณะที่องค์กรธุรกิจจากชายฝั่งตะวันตกของสหรัฐอเมริกา เช่น ซิลิคอนแวลเลย์ (Silicon Valley) ฯลฯ มีความยืดหยุ่น ไร้ระเบียบบังคับบัญชาแบบแนวดิ่ง (hierarchy) ฯลฯ

## IV

ผู้ประกอบการใหม่ๆ มอบผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ให้กับผู้บริโภคผ่านนวัตกรรมใหม่ๆ จนทำให้ผู้ประกอบการเก่าค่อยๆ หมดความสำคัญลงไป กระบวนการทำลายล้างอย่างสร้างสรรค์ที่ Clayton Christensen (1952-2020) เรียกว่า “นวัตกรรมหักเหตลาด” (disruptive innovation)<sup>35</sup> เพียงแต่คำที่นักวิชาการจาก Harvard Business School เลือกใช้นั้นฟังดูแล้วไม่น่ากลัว ความคิดอันโด่งดังของ Christensen สามารถย้อนกลับไปสู่ความคิดของ Joseph Schumpeter และสำนักประวัติศาสตร์ธุรกิจจากวิทยาลัยธุรกิจของมหาวิทยาลัย Harvard (Harvard Business School) เช่น Center for Research for Entrepreneur History (ตั้งในปี ค.ศ. 1948 ปิดตัวลง ในปี ค.ศ. 1958) โดยรากฐานทางความคิดของนักเศรษฐศาสตร์คนสำคัญของศตวรรษที่สิบ อย่าง Schumpeter พัฒนามาจาก Karl Marx ความคิดใหม่ๆ สามารถที่จะหยิบยืมต่อยอดกัน ได้เสมอโดยเส้นแบ่งทางการเมืองและเศรษฐกิจไม่ได้มีความสำคัญแต่อย่างใด นักเศรษฐศาสตร์อนุรักษนิยมพัฒนาความคิดมาจากฝ่ายราดิคัล (radical)

ในส่วนแรกของหนังสือ The Communist Manifesto เป็นคำประกาศที่หลอกหลอนคนทั่วโลกโดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังความสำเร็จของการปฏิวัติรัสเซีย ประโยค “ประวัติศาสตร์ทั้งหมดของสังคมที่ดำรงอยู่คือประวัติศาสตร์ของการต่อสู้ทางชนชั้น”<sup>36</sup> นั้นดังกึกก้องตลอดกว่าหนึ่งศตวรรษจนกระทั่งกำแพงเบอร์ลินล่มสลาย จากนั้นอีกหลายบรรทัดต่อมาก็คือประโยคที่ผู้คนมักจะอ้างถึงอยู่เสมอๆ ก็คือ “กฎหมายฟิสิกส์ไม่ได้ถ้าไม่ปฏิวัติเครื่องมือในการผลิต และต่อมาความสัมพันธ์ทางการผลิต และทั้งนี้ก็คือความสัมพันธ์ทั้งหมดของสังคม” ด้วย “ปฏิวัติการผลิตอยู่เสมอๆ นำไปสู่การบ่อนทำลายสภาพสังคมอย่างต่อเนื่อง จนทำให้ไม่มีความแน่นอนและความปั่นป่วนดำรงอยู่ตลอดเวลาทำให้ยุคของกฎหมายพีแตกต่างไปจากยุคอื่นๆ”

พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของ Karl Marx นั้นมีขั้นตอน การเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ของเหล่ามาร์กซิสที่เป็นกรอบคิดในการต่อสู้ทางการเมืองตั้งแต่ศตวรรษที่สิบเก้า

35 Joseph W. Bower and Clayton M. Christensen, “Disruptive Technologies: Catching the Wave”, Harvard Business Review, Vol. 73, No. 1 (January-February, 1995), pp. 43-53.

36 ผู้เขียนจะไม่อ้างอิงแหล่งที่มาใดๆ เพราะ The Communist Manifesto สามารถหาจากสื่อในรูปแบบต่างๆ ได้เสมอ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง “website” การอ้างอิงประโยคจาก The Communist Manifesto อยู่ในเครื่องหมายคำพูด แต่จะไม่มีการระบุหน้าเป็นการแปลจากภาษาอังกฤษโดยผู้เขียน สำหรับฉบับภาษาไทย เช่น คาร์ล มาร์กซ เฟรเดอริก เองเงิลส์, คำประกาศแห่งความเสมอภาค, แปลและเรียบเรียงโดยฝ่ายสาราณียกร อ.ม.ธ. (กรุงเทพฯ: เจริญวิทยการพิมพ์, 2517)

จนถึงการสิ้นสุดของสงครามเย็นก็คือการต่อสู้ทางชนชั้น (class struggle) การเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ในแบบการต่อสู้ทางชนชั้นเกิดขึ้นจากน้ำมือของมนุษย์ผู้กำหนดชะตาชีวิตตัวเองได้ (self-determination) กรอบความคิดเรื่องการต่อสู้ทางชนชั้นเหมาะสมกับการเมืองของสภาวะสมัยใหม่ที่มนุษย์จะดำรงอยู่ในฐานะของผู้กระทำที่ตัดสินใจได้ด้วยตัวผู้กระทำเอง (agency) กรอบความคิดในการให้พลังอำนาจในการเปลี่ยนแปลงของมนุษย์ที่เต็มไปด้วยเจตจำนง (will) ตามกรอบคิดแบบคริสต์ศาสนากลับไม่ได้ทำให้การปฏิบัติเกิดขึ้นเสมอไป ข้อจำกัดทางโครงสร้างเศรษฐกิจการเมืองสังคมยังคงกำหนดชีวิตและการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

การเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์ของ Karl Marx ไม่ได้มีแค่เรื่องของ การต่อสู้ทางชนชั้น การเปลี่ยนแปลงทางประวัติศาสตร์ยังมีมิติของเทคโนโลยีที่กำหนดรูปแบบของความสัมพันธ์ทางสังคมหรือที่มักจะรู้จักกันในนาม “เทคโนโลยีกำหนด” (technological determinism) ผ่านข้อความ “กัณฑ์ลมนให้สังคมที่มีฟิวดัลลอร์ด (feudal lord) เครื่องจักรไอน้ำให้สังคมที่มีนายทุนอุตสาหกรรม (industrial capitalist)” เทคโนโลยีมีบทบาทในการเปลี่ยนแปลงในระดับของพลังการผลิต (productive forces) ที่เป็นพลังสำคัญของการเปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์<sup>37</sup> โดยรูปแบบการผลิตและความสัมพันธ์ทางการผลิตแบบเก่าจะถูกทำลายโดยพลังการผลิตแบบใหม่ เครื่องจักรไอน้ำเข้ามาแทนที่กัณฑ์ลม นายทุนอุตสาหกรรมจะเข้ามาแทนที่ฟิวดัลลอร์ด พัฒนาการทางประวัติศาสตร์ดำเนินไปด้วยความขัดแย้งของพลังการผลิตที่เครื่องจักรไอน้ำทำลายล้างวิถีการผลิต (mode of production) แบบฟิวดัล

การเปลี่ยนแปลงทางการผลิตหรือการเปลี่ยนแปลงเทคโนโลยีจะดำเนินต่อไปอย่างไม่หยุดยั้ง เช่น การผลิตของโลกอนาล็อก (analog) ถูกทดแทนด้วยดิจิทัลที่ยังทำให้อำนาจของทุนนิยมและตลาด<sup>38</sup> โดยเฉพาะอย่างยิ่งตลาดออนไลน์ ทรงพลังมากยิ่งขึ้น เป็นต้น ธุรกิจหน้าร้านและพื้นที่ขายของทางกายภาพ (physical space) กลายเป็นต้นทุนที่กลับนำไปสู่วิกฤติเนื่องด้วยวิกฤติ (crisis) ภายในตัวระบบเองที่เกิดขึ้นจากรูปแบบของการขายสินค้าก็จำเป็นที่จะต้องปรับเปลี่ยน ของเก่าจำเป็นที่จะต้องถูกทำลาย การสร้างใหม่ด้วยการทำลายของเก่าเป็นพัฒนาการสำคัญทางประวัติศาสตร์<sup>39</sup> กระบวนการทำลายล้างที่ดำเนินไปอย่างสร้างสรรค์ของ Joseph Schumpeter จึงเป็นพัฒนาการที่สร้างสรรค์และทำลายล้างความคิดของ Karl Marx จากประโยค “กระฎุมพีอยู่ไม่ได้ถ้าไม่ปฏิบัติเครื่องมือในการผลิต” เพียงแต่การปฏิบัติทางเทคโนโลยีก็ทำให้การผูกขาดของบริษัทใหญ่อันดับดิจิทัลทวีความรุนแรงมากยิ่งขึ้น

37 ดู G. A. Cohen, *Karl Marx's Theory of History: A Defence*, (Princeton: Princeton University Press, 1978).

38 Dan Schiller, *Digital Capitalism Networking the Global Market System*, (Cambridge: MIT Press, 1999).

39 ดู Reinhart Koselleck, *Critique and Crisis Enlightenment and the Pathogenesis of Modern Society*, (Cambridge: MIT Press, 1988). Reinhart Koselleck, “Crisis”, translated by Michaela W. Richter, *Journal of the History of Idea*, Vol. 67, No. 2 (April, 2006), pp. 357-400.

ระบบทุนนิยมไม่เพียงแต่ปฏิบัติความคิดและการผลิต ความคิดที่เป็นประโยชน์ทางธุรกิจของระบบทุนนิยมถูกพัฒนาขึ้นมาจากนักคิดที่เป็นศัตรูต่อด้านระบบทุนนิยม ศัตรูจึงมอบ “ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ” ให้กับระบบทุนนิยมเสมอ เช่น รูปภาพนักปฏิวัติ Che Guevara ถูกนำมาใช้ประกอบการโฆษณาสินค้าได้เสมอ เป็นต้น การปรับเปลี่ยนเป็นหัวใจสำคัญของระบบทุนนิยม การปรับตัวของระบบทุนนิยมไม่มีความจำเป็นอย่างใดที่จะต้องคิดว่าการอบความคิดเหล่านี้เป็นของฝ่ายตรงข้าม การนำมาใช้ประโยชน์ไม่ได้ส่งผลว่าจะทำให้เกิดความไม่บริสุทธิ์ (impurity) ทางความคิด ความไม่คงเส้นคงวาทางตรรกะ ฯลฯ การปรับเปลี่ยนความคิดของฝ่ายต่อต้านให้มาเป็นประโยชน์ถือได้ว่าเป็นนวัตกรรม ทุนนิยมจึงเต็มไปด้วยวิถีแห่งการมองโลกที่มีความหวังมากกว่าที่จะหมดหวัง

ความคิดของผู้ต่อต้านถูกปรับเปลี่ยนพัฒนาให้กลายมาเป็นประโยชน์แก่วงการธุรกิจและวิทยาลัยธุรกิจของสถาบันการศึกษาชั้นนำของระบบทุนนิยมแองโกล-อเมริกัน (Anglo-American capitalism) ทั้งๆ ที่ตัว Joseph Schumpeter เองก็ไม่คิดว่าทุนนิยมจะปรอดเพียงแต่ภายใต้สำนักแห่งการมองโลกในแง่ดีที่ทุนนิยมได้รับมาจากคริสต์ศาสนาก็พร้อมเสมอที่จะปรับเปลี่ยนทุกสิ่งทุกอย่างให้เป็นสิ่งที่มีมูลค่าและเป็นประโยชน์ การปรับตัวของสิ่งมีชีวิตตามกรอบคิดแบบลัทธิดาร์วิน (Darwinism) ในครึ่งหลังของศตวรรษที่สิบเก้าจึงได้กลายมาเป็นคาถาสำคัญของระบบทุนนิยม การปรับตัวคือหัวใจสำคัญของผู้ประกอบการในระบบทุนนิยมเส้นทางการคิดจาก Karl Marx มาสู่ Joseph Schumpeter มาถึง Clayton Christensen เดินทางมานานนับศตวรรษ<sup>40</sup> แต่กาลหรือเวลาได้บ่อนทำลายทุกสิ่งทุกอย่างให้เกิดนวัตกรรมทางความคิดที่กลับหัวกลับหางจากความล่มสลายของระบบทุนนิยมให้กลายมาเป็นพลังสำคัญในการขับเคลื่อนทุนนิยม

## V

พลังขับเคลื่อนของทุนนิยมที่ต้องการปฏิวัติและมีนวัตกรรมใหม่ๆ ตลอดเวลาทำให้ระบบฟิวดัล (feudal) กลายเป็นระบบที่ล่าหลังและไร้ซึ่งประสิทธิภาพ หลังจากความเสื่อมและถดถอยของระบบอภิสิทธิชน (aristocracy) ศิลปะในฐานะสิ่งของที่มีมูลค่าของสังคมฟิวดัลและสังคมอภิสิทธิชนถูกดูถูกให้เป็นส่วนหนึ่งของกลไกตลาดและระบบทุนนิยม เช่น ศิลปินดัตช์ในยุคทองอันเป็นสมัยของสาธารณรัฐดัตช์ (Dutch Republic) (ค.ศ. 1588-1795) ขายผลงานในตลาดมากกว่าที่จะพึ่งพากลไกอุปถัมภ์ เป็นต้น ถึงแม้ว่าจะมีสมาคมวิชาชีพหรือกลุ่มในพื้นที่ประชาสังคม (civil society) รองรับเอาไว้เป็นตาข่ายควบคุมและปลอดภัย (safety net) ก็ตาม

40 Gordon Liversidge, “Christensen’s Disruptive Innovation and Schumpeter’s Creative Disruption”, <https://core.ac.uk/download/pdf/233601003.pdf>. Accessed 1 August 2021.

ในศตวรรษที่สิบเก้าด้วยการขยายตัวของกลไกตลาดผลงานศิลปะจำเป็นต้องมีพ่อค้าศิลปะ (art dealer) ที่ขายสินค้าแบบศิลปะเพียงคู่ไปกับข้าวของเครื่องใช้อื่นๆ เช่น เครื่องเพชร เพอร์นิเจอร์ ถ้วย โล ฯลฯ ส่วนนักประพันธ์เพลง (composer) ที่ไม่มีผู้อุปถัมภ์ก็ต้องมีพ่อค้าที่เปิดร้านขายโน้ตเพลงเพื่อให้นักดนตรีมีรายได้ พ่อค้าศิลปะสามารถที่จะให้เงินเดือนสนับสนุนศิลปิน พ่อค้าจะต้องทำตัวเป็นผู้คอยให้การสนับสนุนและแนะนำลูกค้าว่างานศิลปะของศิลปินหน้าใหม่เหล่านี้ น่าสนใจอย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้คนที่สนใจในศิลปะ หน้าร้านและร้านที่จะนำเสนอผลงานวัตถุศิลปะจึงเป็นสิ่งจำเป็น

ศิลปินมักจะไม่มีความสามารถในการขายงานของตัวเองโดยปราศจากผู้สนับสนุน ศิลปินต้องการเครือข่าย (network) มากกว่าการดำรงชีวิตอยู่คนเดียว ศิลปินที่ต้องการขายงานของตัวเองต้องการคนอื่นๆ ในการทำให้มีชีวิตรอด ทั้งนี้การจะเป็นผู้ประกอบการทางศิลปะได้ก็จำเป็นต้องมีสายสัมพันธ์กับลูกค้า ความรอบรู้และรอบด้านของผู้ประกอบการจึงเป็นสิ่งจำเป็นโดยเฉพาะอย่างยิ่งถ้าเป็นกิจการของตัวเอง คนที่มีรสนิยมและประสบการณ์การทำงานที่หลากหลายก็ยิ่งช่วยทำให้ง่ายต่อการเป็นผู้ประกอบการ ถึงแม้ว่าคนที่มิประสบผลการทำงานที่หลากหลายมักจะมาจากครอบครัวที่มีรายได้น้อย<sup>41</sup>

โดยทั่วไป ในประวัติศาสตร์ผู้คนที่ซื้อและขายงานศิลปะจำนวนมากมักจะไม่ใช่ชนชั้นล่าง เช่น Giovanni Battista Della Palla (1489-1532) ผู้สืบเชื้อสายมาจากพ่อค้าเครื่องเทศและมีบทบาทในเมืองฟลอเรนซ์ ผู้เป็นคนจัดหางานศิลปะให้ Francis I แห่งฝรั่งเศส (1494-1547) เครือข่ายและสายสัมพันธ์ (connection) ทางชนชั้นเป็นสิ่งสำคัญ ในขณะที่ประติมากรอย่าง Baccio Bandinelli (1488-1560) ยังเป็นพ่อค้าขายงานศิลปะไปในตัว ในศตวรรษที่สิบห้าและสิบหกตัวประติมากรเองก็นิยมที่จะทำตัวเป็นพ่อค้าขายงานศิลปะด้วย<sup>42</sup> ในศตวรรษที่สิบเก้าพ่อค้าศิลปะ Paul Durand-Ruel (1831-1922) ผู้สนับสนุนศิลปินอิมเพรสชันนิสม์ (Impressionism) ตั้งแต่ Claude Monet (1840-1926) ไปจนถึง Pierre August Renoir (1841-1919) เป็นต้น สำหรับในศตวรรษที่ยี่สิบก็ได้แก่ พ่อค้าศิลปะผู้มีชื่อเสียงอย่าง Joseph Duveen (1869-1939) หรือ Baron Duveen ผู้มีลูกค้าย่าง William Randolph Hearst (1863-1951) J. P. Morgan (1837-1913) John D. Rockefeller (1839-1937) ส่วน Ambroise Vollard (1866-1939) และ Daniel-Henry Kahnweiler (1884-1979) ต่างก็เป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการขายงานของ Pablo Picasso (1881-1973)<sup>43</sup> ความสำเร็จของศิลปินจึงขึ้นอยู่กับพ่อค้า

41 Thomas B. Astebro & Peter Thompson, "Entrepreneurs: Jacks of All Trades or Hobos?", *Research Policy*, Vol. 40, Issue. 5 (June, 2011), pp. 637-649.

42 Caroline Elam, "Art in the Service of Liberty: Battista della Palla, Art Agent for Francis I", *I Tatti Studies in the Italian Renaissance*, Vol. 5 (1993), p. 55

43 Edward Winkelman, "A Brief History of Art Dealing", <https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-history-art-dealing>. Accessed 12 May 2021.

ศิลปะและอื่นๆ ที่สนับสนุนผลงานของศิลปินตามสังกัดและสถาบันรสนิยม (taste) แบบใหม่ๆ สำหรับผู้ประกอบการที่เป็นศิลปินก็ไม่ได้แตกต่างไปจากอาชีพอื่นๆ ที่ยังไม่พร้อมในด้านทุน เพียงแต่อาชีพศิลปินอาจจะมีความเป็นอิสระ แม้ว่าหลายต่อหลายคนจะต้องมีสังกัดก็ตาม ในขณะเดียวกันในศตวรรษที่ยี่สิบเอ็ดศิลปินไม่ได้เหมือนกับคนที่ถูกฝึกฝนมาจากสาขาวิชาแบบ STEM (Science Technology Engineering Mathematics) ทำให้โอกาสเข้าสู่ตลาดแรงงานมีน้อย หนทางของการเป็นผู้ประกอบการจึงเป็นทางเลือกภายใต้ข้อจำกัดของตลาดแรงงาน แต่ศิลปินสามารถผันตัวเองมาเป็นผู้ประกอบการ การที่ศิลปินจะมาเป็นผู้ประกอบการเองนั้นกลับมีต้นทุนค่าเสียโอกาสต่ำ (low opportunity cost) ครั้นถ้าภูมิหลังของศิลปินมาจากครอบครัวที่มีฐานะ ตลอดจนใกล้ชิดกับผู้คนทำงานสร้างสรรค์และอยู่ในเมืองด้วยแล้ว ก็จะทำให้การแบกรับความเสี่ยงจากการเลือกเส้นทางศิลปะมีน้อยกว่า<sup>44</sup>

การดำรงชีวิตที่ดี/ไม่ดี (well-being) เช่น สุขภาพ ครอบครัว การมีงาน และรายได้ ฯลฯ ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ในขณะเดียวกันความไม่มั่นคงทางอารมณ์ของเหล่าศิลปินแบบอัจฉริยะ/คนบ้า (mad/genius) มักจะเป็นที่กล่าวถึงเสมอๆ อารมณ์ขุ่นมัว ความเศร้า ฯลฯ มักจะถูกกล่าวถึงในฐานะแรงขับเคลื่อนทางศิลปะอยู่เสมอ<sup>45</sup> แต่สิ่งเหล่านี้พร้อมเสมอที่จะขัดขวางการเป็นผู้ประกอบการ โดยยังไม่ต้องคิดถึงเรื่องว่าจะเป็นผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จหรือไม่ เมื่อมีฐานะมั่นคงและชีวิตที่ดีทำให้มีความเสี่ยงน้อยกว่าก็หมายความว่าโอกาสของการเป็นผู้ประกอบการมีได้มากกว่า พร้อมๆ กันการมีทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) ที่มาจากสถานะทางชนชั้นและความได้เปรียบทางชนชั้นย่อมทำให้ช่องทางต่างๆ มีมากกว่า ศิลปะก็เป็นวิถีทางที่เปิดทางให้กับความคิดสร้างสรรค์เสมอ เพียงแต่ความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้หมายความว่าส่งเสริมหรือสร้างความมั่นใจว่าตนเองจะเป็นผู้ประกอบการที่ประสบความสำเร็จได้ในอนาคต การยอมรับ (recognition) และชื่อเสียง (fame) ไม่ได้เกิดจากผู้สร้างแต่มาจากผู้รับหรือตลาด การยอมรับ เกียรติยศและชื่อเสียง (fame) เป็นสิ่งที่คนอื่นมอบให้ ไม่มีใครที่จะมอบชื่อเสียงของตัวเองให้กับตัวเองโดยตัวเอง

บุคคลที่มีความคิดว่าตัวเองมีความสามารถจะประกอบกิจการได้สำเร็จนั้นพร้อมเสมอที่จะทำงานอะไรที่ท้าทาย แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าประสบความสำเร็จได้จริงๆ ด้วยข้อจำกัดต่างๆ ของการเป็นผู้ประกอบการอะไรที่เป็นลบก็มักจะอุบัติขึ้นมาได้เสมอๆ เมื่อไม่ประสบความสำเร็จก็หมายความว่าผลลัพธ์ทางลบที่ตามมาด้วย เช่น เมื่อเสียใจบอกกับตัวเองว่าไม่มาเลย

44 คนที่มาจากครอบครัวมีฐานะสามารถเลือกอาชีพศิลปะได้มากกว่า จนทำให้ในสหรัฐอเมริกาโอกาสของคนที่ไม่ใช่คนผิวขาวจะเป็นศิลปินมีน้อยกว่า Karol Jan Borowiecki & Christian Møller Dahl, "What makes an artist? The evolution and clustering creative activity in the US since 1850", *Regional Science and Urban Economics*, Vol. 86, (January, 2021), pp. 1-23.

45 Karol Jan Borowiecki, "How are you, My Dearest Mozart? Well-Being and Creativity of Three Famous Composers Based on Theirs Letters", *The Review of Economics and Statistics*, Vol. 99, Issue. 4 (October, 2017), pp. 591-605.

ชิมเตร์ร่า เป็นต้น<sup>46</sup> ความกล้าหาญและความยืดหยุ่นที่แข็งแกร่ง (resilience) เป็นองค์ประกอบสำคัญในการเป็นผู้ประกอบการ แต่ถึงกระนั้นก็ไม่ได้หมายความว่ามีความกล้าหาญและแข็งแกร่งมากพอที่จะยอมรับความล้มเหลวได้

อนาคตจะเป็นอย่างไรเป็นสิ่งที่ไม่มีใครรู้ได้ ผลงานที่ผลิตออกมาจะทำให้ผู้ผลิตผลงานประสบความสำเร็จหรือไม่? เมื่อผลงานศิลปะไม่ได้เป็นผลงานแบบสินค้าอุปโภคบริโภคที่ขายให้กับผู้คนส่วนใหญ่ (mass) ผลงานศิลปะเป็นตลาดเฉพาะมากๆ ยกเว้นแต่ว่าศิลปะที่สามารถจับตลาดมหาชนได้ เช่น ดนตรีป๊อป ดนตรีลูกทุ่ง เป็นต้น ผลงานศิลปะจึงไม่ได้มีคุณสมบัติเหมือนกับหลอดยาสีฟัน งานศิลปะมีคุณลักษณะเฉพาะแต่ละชิ้น (singularity) ถึงแม้ว่าจะทำเป็นชุดๆ ได้ เช่น Suite Vollard โดย Pablo Picasso เป็นต้น คุณสมบัติเฉพาะที่แสดงความเป็นหนึ่งเดียวของงานศิลปะนั้นไม่ได้ถูกประเมินผ่าน เช่น ประสิทธิภาพ การทำตามหน้าที่ ทำได้ตามวัตถุประสงค์ ดังแบบเช่น ผลิตภัณฑ์ซ้ำๆของเครื่องใช้ต่างๆ เพื่อบริโภค (consumer products) เป็นต้น แต่งานศิลปะถูกประเมินผ่านคุณค่า (value judgment) กับสิ่งเฉพาะอันหนึ่ง (singular) ที่เกิดขึ้นจากผู้ซื้อที่มีรสนิยมที่แตกต่างกัน ความยุ่งยากเพิ่มมากขึ้นเมื่อ “รสนิยมเป็นเรื่องที่ไม่สามารถที่จะนำมาถกเถียงกันได้”<sup>47</sup>

ศิลปินไม่ใช่เป็นผู้ประเมินคุณค่าโดยเฉพาะอย่างยิ่งมูลค่าในตลาดศิลปะ การกลั่นกรองว่าใครจะเป็นผู้ที่ได้รับการยอมรับเป็นกลไกที่สำคัญของวงการศิลปะ เช่น รูปภาพร้อยรูป หนังสือหรือภาพยนตร์ร้อยเรื่องที่ดีควรดูก่อนตาย เป็นต้น การจัดอันดับศิลปะเป็นกลไกอันหนึ่งที่สำคัญ เช่น การทำเงินของศิลปิน การประกวดศิลปะ เป็นต้น ก็ได้แตกต่างไปจากการจัดอันดับ (ranking) แบบอื่นๆ ที่ช่วยทำให้การแข่งขันมีความเข้มข้นและดูราวกับสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น การจัดอันดับเป็นกลไกสำคัญของเสรีนิยมใหม่ในการสร้างแรงดึงดูดที่จะทำให้ความสนใจให้กับผู้บริโภค

ในอดีตนักวิจารณ์ศิลปะ (art critic) มีบทบาทสำคัญในการจัดระเบียบว่าอะไรเป็นศิลปะหรือวรรณกรรมที่ดี แต่เมื่อตลาดศิลปะแยกไม่ออกจากการแสดงทั้งในแกลเลอรีและพิพิธภัณฑ์ กลไกสำคัญในการจัดอันดับอันหนึ่งคือภัณฑารักษ์ (curator) ผู้มีบทบาทสำคัญในการกำหนดว่าใครจะขึ้นอันดับ โดยภัณฑารักษ์จะเป็นผู้แสดงให้เห็นว่าศิลปะชิ้นนี้เป็นผลงานที่น่าสนใจที่ผู้ชมควรชม หรือนักสะสมสมควรที่จะเก็บไว้ในครอบครอง แต่กระบวนการนำเอาศิลปะมาแสดงในที่ต่างๆ ต้องใช้เงินและเวลา การเตรียมงานแสดงไปจนถึงนิทรรศการศิลปะที่เกิดขึ้นจริงนั้นต้องใช้เวลาหลายปี เมื่อเวลาและเงินรวมตัวกันเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในแบบ “เวลาคือเงิน”

46 Gideon D. Markman, David B. Balkin, Robert A. Baron, “Inventors and New Venture Formation: the Effects of General Self-Efficacy and Regretful Thinking”, *Entrepreneurship Theory and Practice*, Vol. 27, Issue. 2 (2002), pp. 149-165.

47 *De gustibus non est disputandum.*

(time is money) ก็ทำให้เวลาหลายปีและเงินที่ลงไปนั้นมหาศาล ผลงานศิลปะที่นำไปแสดงในพื้นที่ต่างๆ ทั่วโลกต้องใช้เวลาเตรียมการอย่างมากก็เพิ่มมูลค่าให้กับมูลค่าเดิมอย่างมหาศาล

เมื่อภาคการเงิน (financial sector) สามารถที่จะทำเงินและหมุนเวียน (circulation) จนทำให้เกิดผลกำไรมหาศาลจากตลาดทุนภายในเวลาอันรวดเร็วก็หมายความว่า การหมุนเวียนของศิลปะเปลี่ยนไปตามพหุวัฒนธรรมต่างๆ ตลอดจนการเปลี่ยนมือผู้ครอบครองย่อมเพิ่มมูลค่าด้านเงินให้กับวัตถุศิลปะ กลไกสำคัญของการเพิ่มมูลค่าของศิลปะนี้ไม่พ้นตลาดศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งตลาดของการประมูลก็ยังทำให้สินค้าไปจนถึงศิลปะต่างๆ มีค่าเพิ่มมากขึ้น ด้วยการแข่งขันกันต่อหน้าสาธารณะว่าใครจะเป็นจะเป็นผู้ประมูลได้ครอบครองผลงาน ในขณะที่ผู้ขายก็จะได้มูลค่าหรือเงินสูงสุด ภายใต้กลไกเศรษฐกิจการประมูล (auction) มักจะเป็นที่รู้กันว่าเป็นการลงทุน เพียงแต่มูลค่าที่ศิลปะมีอยู่ในตัวนั้นไม่ใช่แค่มูลค่าทางการเงิน แต่เป็นเรื่องของมูลค่าทางวัฒนธรรมและจิตวิทยาของบุคคลแต่ละคนที่ให้กับวัตถุนั้นๆ มูลค่าของการประมูลที่สูงขึ้นเป็นกระบวนการต่อสู้กันในการประมูลเองที่ผู้ชนะการประมูลพร้อมจะจ่ายราคาที่สูงกว่าเพราะให้มูลค่ากับสินค้านั้นๆ มากเกินไป (winner's curse) การแข่งขันในการประมูลจะทำให้ราคาสูงขึ้นได้ก็ต้องเป็นกิจกรรมทางสาธารณะ

เมื่อสาธารณชนให้ความสนใจงานศิลปะและเสริมด้วยพลังของสื่อที่ปฏิบัติการในฐานะตัวขับเคลื่อนกลไกของการตลาด (marketing) ก็ทำให้ศิลปะเพิ่มมูลค่าและสามารถที่จะเคลื่อนตัวไปตามสถานที่ต่างๆ ได้ทุกมุมโลก ศิลปะต้องการนักโฆษณา นักการตลาด นักประวัติศาสตร์ศิลปะ เป็นต้น ศิลปะที่หมุนเวียน (circulate) ไปตามที่ต่างๆ กลายเป็นศิลปะของทุนนิยมโลก (global capitalist art) โดยมีเหล่าภัณฑารักษ์ พิพิธภัณฑสถาน แกลเลอรี นิติสารชาวสารศิลปะ นักประวัติศาสตร์ศิลปะ<sup>48</sup> เป็นต้น เป็นผู้เสริมสร้างคุณค่า ทั้งหมดนี้ล้วนแล้วแต่เป็นจักรกลในการมอบตราประทับและขับเคลื่อนให้กับวัตถุศิลปะ (art object) การเก็บสะสม (collection) ว่าจะเลือกสะสมศิลปะแบบไหนไปจนถึงทิศทางของการเก็บที่เป็นนโยบายของ

48 บทบาทในการประเมินผลงานศิลปะของนักประวัติศาสตร์กับการประเมินผลงานภาพ *The Flight into Egypt* (1657–1658) ของ Nicolas Poussin (1594–1665) ที่พิพิธภัณฑสถานเมืองลียง (Lyon) ประเทศฝรั่งเศสได้มาเป็นภาพจริงหรือไม่ แม้ว่าจะมีลายเซ็น? ทั้งนี้ภาพเดียวกันก็อยู่ในมือของนักสะสม Emile E. Wolf ที่ได้รับการรับรองโดยนักประวัติศาสตร์ศิลปะ Christopher Wright ในปี ค.ศ. 1986 แต่ก็ถูกผู้เชี่ยวชาญปฏิเสธว่าไม่ใช่ของจริง ในขณะที่ Barbara Piasecka Johnson ผู้กรรยาമായของ John Steward Johnson ผู้เป็นทายาทของตระกูล Johnson & Johnson เป็นเจ้าของภาพเดียวกันอีกคนหนึ่ง ซ้อมมาในปี ค.ศ. 1989 โดยมี Anthony Blunt อดีตท่านเซอร์ผู้ถูกถอดยศ เพราะเป็นสายลับให้กับสหภาพโซเวียตเป็นผู้รับรอง Anthony Blunt เป็นนักประวัติศาสตร์ชื่อดังของโลก ผู้เชี่ยวชาญศิลปะฝรั่งเศส โดยเฉพาะอย่างยิ่ง Nicolas Poussin และยังคงเป็นผู้ดูแลศิลปะและสมบัติโบราณของสมเด็จพระนางเจ้าเอลิซาเบธที่สอง การต่อสู้กันดำเนินไปอย่างเข้มข้น ไม่ว่าจะเป็นเจ้าของ พิพิธภัณฑสถานผู้เชี่ยวชาญ กระบวนการยุติธรรม ฯลฯ การต่อสู้ไม่เชื่อแค่ศิลปะชิ้นไหนจริงหรือไม่มันเกี่ยวข้องกับมูลค่าทางการเงิน ศิลปะเป็นอะไรที่มากกว่าศิลปะ เมื่อเป็นอะไรที่มากกว่าก็หมายความว่าวัตถุศิลปะเกี่ยวข้องกับอะไรอื่นๆ อีกมากมาย ดู Bernard Lahire, *This is Not Just a Painting An Inquiry into Art, Domination, Magic and the Sacred*, translated by Helen Morrison, (Cambridge: Polity Press, 2019).

พิพิธภัณฑที่บ่งบอกถึงขนาดของศิลปะ พิพิธภัณฑที่แสดงคุณลักษณะของรูปแบบการเก็บผลงานศิลปะเฉพาะทางสำหรับขนาด

พิพิธภัณฑที่เป็นองค์กรสำคัญในการเป็นตราประทับสำคัญของวงการศิลปะนานาชาติ ผลงานชิ้นหนึ่งในพิพิธภัณฑของศิลปินคนหนึ่งจะครอบคลุมไปถึงผลงานอื่นๆ ของศิลปินด้วยความหลากหลายของพิพิธภัณฑหมายถึงความหลากหลายของการเก็บสะสม การจำแนกแจกแจงในลักษณะเฉพาะทาง (specialized) ของพิพิธภัณฑทำให้ศิลปะหรือแม้กระทั่งวัฒนธรรมชนิดจากอดีตมีมูลค่า ในท้ายที่สุดพิพิธภัณฑในฐานะเครื่องหมาย (การค้า) วางรากฐานให้กับเส้นทาง (trajectory) ประวัติศาสตร์ศิลปะในอนาคต โดยมีนักประวัติศาสตร์ศิลปะเป็นผู้เสริมสร้างคุณค่าของศิลปะ พิพิธภัณฑเป็นสถาบันอีกอันหนึ่งที่กำหนดอนาคตว่าประวัติศาสตร์ศิลปะและตลาดศิลปะจะเป็นอย่างไร โดยพิพิธภัณฑเองก็มีตำแหน่งในโลกที่แตกต่างกันด้วยงบประมาณที่แตกต่างกัน เทศกาลศิลปะต่างๆ ที่มีพลังสำคัญของการแข่งขัน (competition) ที่เกิดขึ้นในระดับของตัวศิลปินเองไล่ไปจนถึงระดับประเทศและเทศกาลเอง

นับตั้งแต่ทศวรรษที่ 1980 เป็นต้นมาศิลปะกลับมาเป็นกลไกสำคัญในการปรับปรุงเมืองที่เสื่อมโทรมจนทำให้แรงงานระดับชนชั้นแรงงานถูกทดแทนด้วยแรงงานชนชั้นกลางของเศรษฐกิจภาคบริการ (service sector)<sup>49</sup> ด้วยพลังของเศรษฐกิจภาคบริการผ่านการท่องเที่ยวศิลปะ (art tourism) ทำให้เทศกาลงานศิลปะ พิพิธภัณฑ ฯลฯ กลายมาเป็นเป้าหมายสำคัญของเศรษฐกิจวัฒนธรรม (cultural economy) สถาปัตยกรรมและพิพิธภัณฑที่มีผลงานศิลปะเป็นพลังสำคัญในการปรับเปลี่ยนเมืองจากซากเดนที่หลงเหลือจากการพลัดหลายของอุตสาหกรรม เช่น พิพิธภัณฑกูเก็นไฮม์ บิลเบา (Guggenheim Bilbao) เปลี่ยนโฉมเมืองบิลเบา (Bilbao) ที่เสื่อมโทรมให้กลายเป็นเมืองที่น่าอยู่และน่าเที่ยว ผลกระทบบิลเบา (Bilbao Effect) จากพิพิธภัณฑที่ออกแบบอย่างโดดเด่นจนกลายเป็นตึกเอกลักษณ์ (iconic building) โดย Frank Gehry ทำให้เศรษฐกิจวัฒนธรรม สถาปัตยกรรมและศิลปะแยกจากกันไม่ได้ ผลกระทบในทำนองเดียวกันเกิดขึ้นกับ Museum of Old and New Art (MONA) ที่โฮบาร์ท (Hobart) เกาะแทสเมเนีย (Tasmania) ออกแบบโดย Fender Katsalidis Architects จากเมลเบิร์น ออสเตรเลีย

กระบวนการยกระดับเมืองให้มีระดับเหมาะสมกับวิถีชีวิตชนชั้นกลาง (gentrification) ผ่านการออกแบบตึก พิพิธภัณฑ งานศิลปะ ฯลฯ เป็นแนวทางสำคัญอันหนึ่งของการพัฒนาเมืองและเศรษฐกิจวัฒนธรรม<sup>50</sup> ไปจนถึงการท่องเที่ยว บริษัทพัฒนาอสังหาริมทรัพย์ให้ความสำคัญกับกระบวนการยกระดับทางชนชั้น กระบวนการทำให้เมืองมีระดับเหมาะสมกับวิถีชีวิต

49 Rosalyn Deutsche and Cara Gendel Ryan, "The Fine Art of Gentrification", *October*, Vol. 30, (Winter, 1984), p. 94.

50 Adrian Franklin, "Art tourism: A new field for tourist studies", *Tourist Studies*, Vol. 18, Issue. 4 (2018), pp. 399-416.

ชนชั้นกลางที่ยังติดกับความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างน้อยทำให้กระบวนการเป็นที่ท่องเที่ยว (tourisification) ที่ช่วยทำให้เศรษฐกิจเติบโต ด้วยศิลปะและสถาปัตยกรรมทำให้การดึงดูดความทรงจำของเมืองเก่ามาอยู่กับความใหม่ของเมืองใหม่ ทุกอย่างเริ่มต้นใหม่ ทุกอย่างจะต้องสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ เมืองก็หนีไม่พ้นเรื่องของเศรษฐกิจการสร้างสรรค์ไปได้ยาก

ปริมาณตัวเลขของนักท่องเที่ยวผู้มาเยี่ยมชมศิลปะที่พิพิธภัณฑ์หรืออื่นๆ ในเมืองมักจะเป็นพวกที่มีทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) สูงนั้นช่วยตอกย้ำคุณค่าของศิลปะ ทั้งนี้ ศิลปะในตัวเองก็เป็นวัตถุแห่งการสร้างสรรค์อยู่แล้ว การท่องเที่ยวศิลปะจึงเป็นการเสริมสร้างเศรษฐกิจสร้างสรรค์ (creative economy) ภายใต้นามการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ (creative tourism)<sup>51</sup> คุณค่าของศิลปะจำกัดการไหลเวียนอยู่แต่ในหมู่นักที่มีทุนทางวัฒนธรรมและชนชั้นแบบหนึ่ง โดยเฉพาะอย่างยิ่งคนที่ต้องหลีกเลี่ยงจากการท่องเที่ยวที่มีผู้คนมากมาย หลังไหล แม้ว่าสถานที่ที่ครอบครองศิลปะที่มีชื่อเสียงจะหนีปัญหาปริมาณคนไปเยี่ยมชมไม่ได้ก็ตาม ปริมาณผู้ชมกลับเป็นดัชนีสำคัญของคุณค่าของศิลปะ สิ่งเหล่านี้ย่อมนำมาซึ่งรายได้มหาศาลให้กับเมือง อย่างไรก็ตามเมืองไม่ได้มีแค่ศิลปะที่จำกัดอยู่แค่พิพิธภัณฑ์ แกลเลอรี ฯลฯ แบบทัศนศิลป์หรือแม้กระทั่งโรงละครเท่านั้น แต่ยังรวมไปถึงกิจกรรมศิลปะที่ผู้ชมมีส่วนร่วมได้อย่างเต็มที่ เช่น อาหาร (ที่จัดให้เป็นศิลปะ) แบบละเมียดละไมในเหล้าภัตตาคารชื่อดัง ในเมืองบาร์เซโลนา (Barcelona) ซาน เซบาสเตียน (San Sebastian) ในประเทศสเปน เป็นต้น

ระบอบปกครองบริหารควบคุมศิลปะ (regime of art control) ทำให้ศิลปะทั้งในฐานะผลงานและตัวศิลปินเองพร้อมเสมอที่จะอยู่ในสภาวะไร้เสียง ถึงแม้ว่าจะยังไม่ถึงระดับการสิ้นสุดของศิลปิน (the end of artist) ภายใต้โลกที่ทุกสิ่งทุกอย่างต้องมีความใหม่และอะไรใหม่ๆ อยู่เสมอชีวิตศิลปินจึงไม่ได้แตกต่างไปจากอาชีพอื่นๆ ภายใต้สภาวะสมัยใหม่ที่ต้องการแยกตัวเองขาดออกจากจารีตประเพณีหรือสิ่งเก่าๆ ก็คือการนำเสนอสิ่งใหม่ๆ อยู่เสมอๆ ความไม่มั่นคงทางอาชีพย่อมเป็นเรื่องปกติ สำหรับศิลปิน การพึ่งพาอาศัย เช่น แกลเลอรี พ่อค้าศิลปะ ฯลฯ เป็นสิ่งที่หลีกเลี่ยงได้ยาก ศิลปินหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องอยู่กับกิจกรรมทางเศรษฐกิจในตลาดศิลปะ ถึงแม้ว่าศิลปินจะไม่อาจทำตัวเป็นผู้ประกอบการได้เอง

ส่วนผู้ลงทุนในศิลปะก็ประสบปัญหาเฉกเช่นเดียวกันกับคำประกาศว่า “การลงทุนมีความเสี่ยง” เพราะอนาคตของศิลปวัตถุเต็มไปด้วยความไม่แน่นอน สถานะของของเก่าๆ ที่พร้อมจะล้มหายตายจากไปจากความทรงจำและตลาด เช่น Jean-Louis Ernest Meissonier ศิลปินที่มีชื่อเสียงในศตวรรษที่สิบเก้า มีรายได้มหาศาล กลับไม่ได้โดดเด่นในประวัติศาสตร์

51 Kim Lehman & Dirk Reiser, “The nexus between an art experience and creative tourism”, *Mondes du tourisme*, 10/2014. Pp. 19-32. <https://doi.org/10.4000/tourisme.372>.

ศิลปะตะวันตก<sup>52</sup> เป็นต้น ระบอบปกครองบริหารควบคุมศิลปะ เช่น กลไกในการควบคุมของสภาวะสมัยใหม่ดำเนินไปด้วยการวิจารณ์ว่าไม่มีความคิดริเริ่ม (originality) เป็นต้น คำวิจารณ์ดังกล่าวแสดงถึงการประเมินค่าที่ไม่ได้เป็นมิติทางเศรษฐกิจโดยตรง แต่กลับส่งผลในทางการตลาด จากคำวิจารณ์ในหน้าหนังสือพิมพ์ไปจนถึงการค้าศิลปะที่พร้อมเสมอที่จะทำให้ราคาศิลปะขึ้นหรือลงแล้วแต่มีผลต่อศิลปะและศิลปิน

ความคิดริเริ่มทำให้เกิดผลงานใหม่ๆ ที่มีพัฒนามาจากจุดเริ่มต้น (origin) การกลับไปสู่จุดเริ่มต้นมีความสำคัญในฐานะเป็นจุดกำเนิดในปฐมกาล (genesis) ในพระคัมภีร์ไบเบิลที่เป็นแหล่งกำเนิดของทุกสิ่งทุกอย่างตามกรอบของคริสต์ศาสนา สถานะของการเป็นครั้งแรกหรือเป็นคนแรกที่เป็นผู้ให้กำเนิดแบบพระผู้เป็นเจ้าในฐานะผู้สร้าง (creator) คนแรกนั้นคือความพยายามในการสถาปนาสภาวะแห่งความบริสุทธิ์ (purity) ที่ไม่ได้แปดเปื้อน ผลงานที่เกิดขึ้นจากฝีมือของปัจเจกชนล้วนๆ ดังราวกับว่าบุคคลผู้นั้นไม่ได้มีความสัมพันธ์อะไรกับใคร ประหนึ่งพระผู้เป็นเจ้าที่อยู่ได้ด้วยตัวเอง ไม่ต้องพึ่งพาใคร อยู่ได้ด้วยตัวเอง “ฉันเป็นฉัน” (I am who I am) (Exodus 3:14) อุดมการณ์ปัจเจกชนนิยม (individualism) ในแบบ “มนุษย์ในฐานะพระเจ้า” (Homo Deus) คือวิถีชีวิตการดำเนินชีวิตของผู้คนจำนวนหนึ่งในโลกศตวรรษที่ยี่สิบเอ็ด แต่มนุษย์ไม่ใช่พระผู้เป็นเจ้าที่อยู่ได้ด้วยตัวเอง มนุษย์จะมีชีวิตอยู่ได้ก็ด้วยการร่วมมือกับคนอื่นๆ แต่ก็ไม่มีผิดอะไรที่จะมีจินตนาการและความฝันว่าอยู่ได้ด้วยตัวเองคนเดียว

52 ชื่อเสียงของ Ernest Meissonier ค่อยๆ หายไปตั้งแต่ประมาณปี ค.ศ. 1891 ทั้งๆ ที่เขาได้รับการว่าจ้างจาก เช่น Leland Stanford ในการวาดรูปภาพเหมือนตัวเอง ดู Marc J. Gottlieb, *The Plight of Emulation Ernest Meissonier and French Salon Painting*, (Princeton: University of Press, 1996).

# 03

## งานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ชุด “Norm” จากแนวคิดสถานะชีวิตวิถีใหม่



### Creative Work in the Dance Art "Norm" from the Concept of New-normal State

\* อาจารย์ประจำสาขานาฏศิลป์การแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา E-mail: padparadscha@go.buu.ac.th

#### บทคัดย่อ

งานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ชุด “Norm” จากสถานะชีวิตวิถีใหม่ มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ชุด “Norm” และ 2) เพื่อสะท้อนวิถีชีวิตของสังคมในวิถีชีวิตใหม่ผ่านมุมมองของผู้สร้างสรรค์ กระบวนการสร้างสรรค์งานประกอบไปด้วยการศึกษาข้อมูลเอกสาร สื่อสารสนเทศและประสบการณ์ส่วนตัว เพื่อนำมาวิเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดและสร้างสรรค์ตามลำดับได้แก่ หาแรงบันดาลใจ ออกแบบและกำกับลีลา สังเกตการณ์และการประเมินการเคลื่อนไหว ปรับปรุงการเคลื่อนไหวและตรวจสอบภาพรวม

จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานพบว่างานสร้างสรรค์มีโครงสร้างการแสดงแบบธีมและแวนริเซชัน (Theme & Variation) โดยแบ่งเป็น 3 ช่วงได้แก่ 1) Office Syndrome 2) State Quarantine และ 3) Social Distancing มีวิธีการกำกับลีลาด้วยการเดินสอดโดยใช้เทคนิคบัลเลต์เป็นฐาน ผู้สร้างสรรค์สังเกตการณ์และพัฒนา ประเมินการเคลื่อนไหว จากนั้นตรวจสอบภาพรวมด้วยหลักวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบาน งานสร้างสรรค์ชุดนี้จัดว่าเป็นงานร่วมสมัยที่สะท้อนให้เห็นถึงเหตุการณ์ ณ ปัจจุบัน และสามารถพัฒนาต่อได้ในอนาคตหากบูรณาการทักษะศิลปะการแสดงอื่นๆ เพื่อการสื่อสารที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

คำสำคัญ นาฏศิลป์ บัลเลต์ ชีวิตวิถีใหม่

## Abstract

Creative dance "Norm" from the concept of new-normal state aims 1) to create the dance art "Norm" and 2) to reflect a new normal life of the society through the perspective of the creator. The process of creating work consists of studying related documents, online information and personal experience to be analyzed as a conceptual framework and creation as follows: observation of an inspiration, choreography and evaluation, refinement and projection.

As a work in progress, the creative work is a theme and variation dance structure which is divided into 3 parts: 1) Office Syndrome 2) State Quarantine and 3) Social Distancing, which choreographed by dance improvisation based on ballet techniques. Creator observes and develops movement by principles of Laban's movement analysis. This creation is considered a contemporary work that reflects the present situation and can be developed in the future if include other performing arts skills to be integrated for clearer communication.

**Keywords** Dance Ballet New normal

## บทนำ

รูปแบบวิถีชีวิตใหม่ หรือ "New normal" ได้ถูกบัญญัติศัพท์ขึ้นมาใหม่โดยคณะกรรมการบัญญัติศัพท์นิตยสารราชบัณฑิตยสถาน (กรุงเทพฯ, 2564) เพื่ออธิบายถึงความเป็นปกติใหม่ของรูปแบบการดำเนินชีวิตใหม่ที่แตกต่างจากที่ผ่านมา ซึ่งการเปลี่ยนแปลงนี้เกิดจากผลกระทบทางสภาวะแวดล้อมจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผลกระทบทำให้แนวปฏิบัติเดิมนั้นจำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงไปสู่หลักปฏิบัติใหม่ที่สังคมยังไม่คุ้นเคยมากนัก ซึ่งประกอบไปด้วย กระบวนการคิด การเรียนรู้ วิธีการปฏิบัติและการจัดการ ดังนั้นการปรับตัวเพื่อเข้าสู่ชีวิตวิถีใหม่ จึงเป็นแนวทางที่ทุกๆ คนจะต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมในการใช้ชีวิตเพื่อที่จะสามารถดำเนินอยู่ได้ในปัจจุบัน

ในสถานการณ์ป้องกันการแพร่ระบาดของโควิด 19 ของประเทศไทยจะสังเกตได้ว่าผลกระทบดังกล่าวนี้ทำให้สังคมเกิดการปรับเปลี่ยนพฤติกรรมแบบใหม่ในหลากหลายมิติ เช่น ด้านโภชนาการ สุขภาพ การใช้ชีวิต สังคม การท่องเที่ยว ตลอดจนปฏิสัมพันธ์กับผู้คนรอบ

ข้าง เป็นต้น โดยผู้สร้างสรรค์ขออธิบายถึงสถานการณ์ที่สะท้อนให้เห็นถึงความเป็นปกติใหม่จากประสบการณ์และมุมมองของผู้สร้างสรรค์ผ่านมิติดังนี้

1. การทำงานที่บ้าน (Work from Home) โดยการจำกัดพื้นที่ตนเองให้อยู่ในระบบออนไลน์ ซึ่งเกิดจากผลกระทบต่อพฤติกรรมเชิงกายภาพ อันเป็นสาเหตุของโรคออฟฟิศซินโดรมจากการนั่งทำงานผ่านจอคอมพิวเตอร์ในระยะนาน (ภคภณ อิศรโกศล, 2563)

2. การกักตัวเฝ้าระวัง (State Quarantine) การใช้ชีวิตที่ถูกจำกัดในพื้นที่แคบ ภายใต้สถานการณ์ที่กดดันทางจิตใจ ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดความเครียดสะสม ตลอดจนสุขภาพจิตอื่นๆ เช่น ความวิตกกังวล อาการเบื่อหน่าย โรคนอนไม่หลับ และอาจเป็นจุดกำเนิดของโรคซึมเศร้าในอนาคตได้

3. การเว้นระยะห่างทางสังคม (Social Distancing) คือการใส่หน้ากากอนามัย เว้นระยะห่าง งดการสัมผัสโดยตรง ล้างมือด้วยแอลกอฮอล์ และงดการสัมผัสระหว่างบุคคล ที่เป็นแนวปฏิบัติใหม่ของสังคมที่ทำให้สังคมจะต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมจากที่เคยปฏิบัติอยู่แต่เดิมให้เกิดความคุ้นชิน จนกลายเป็นสิ่งที่ปกติได้

สิ่งที่เกิดขึ้นนั้นอาจจะเห็นว่าความปกติใหม่นั้นเป็นการเปลี่ยนแปลงในชีวิตแบบชั่วคราวชั่วคราวเท่านั้น หรืออาจเห็นว่า สิ่งนี้คือความไม่ปกติที่เกิดขึ้น แต่การคาดเดาในสถานการณ์โลกที่เป็นจริงแล้ว จะสังเกตว่าการเปลี่ยนแปลงของสังคมที่ผ่านมานั้นย่อมไม่มีสิ่งใดที่เหมือนเดิม ทั้งนี้ ยศพล บุญสม (2564) ได้แสดงทัศนะต่อการใช้ชีวิตในการดำรงชีวิตอยู่ภายใต้ความปกติใหม่ ไว้ 3 วิธี คือ 1) การหลีกเลี่ยง คือการใช้ชีวิตที่หลีกเลี่ยงจากสถานการณ์ไปได้ช่วงระยะหนึ่ง แต่ความปกติใหม่มักจะตามทันเราเสมอ 2) การต่อสู้ คือการฝืนปฏิบัติตนอย่างเดิม คือการปฏิเสธการเปลี่ยนแปลง แต่ท้ายสุดความปกติใหม่จะคัดเราออกจากระบบด้วยตัวเอง และ 3) การปรับตัว คือการมองหากฎทางวิธีคิด (mindset) เพื่ออยู่ร่วมกับความเปลี่ยนแปลง อาจจะต้องลงมือทำอย่าง และต้องปฏิบัติในสิ่งที่ไม่คุ้นเคยมาก่อน

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้สร้างสรรค์ผลงานเป็นบุคคลหนึ่งที่ได้รับผลกระทบต่อสถานการณ์ดังกล่าว ที่ต้องปรับเปลี่ยนพฤติกรรมตนเองให้สอดคล้องและสามารถอยู่ร่วมในวิถีชีวิตใหม่ได้ จึงเกิดแรงบันดาลใจที่สร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ เพื่อสะท้อนวิถีชีวิตของสังคมในวิถีชีวิตใหม่ผ่านมุมมองของผู้สร้างสรรค์เอง โดยผลงานชิ้นนี้จะบอกเล่าเรื่องราว สถานการณ์ที่ได้ประสบมาทั้งทางตรงและทางอ้อม ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์และกำกับลีลาที่เปรียบเสมือน "เครื่องมือ" และ "ภาษา" ที่ใช้ในการถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ นอกจากนี้การสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ อาจเป็นการตั้งคำถามต่อผู้ชมและสังคมได้ให้แสดงทัศนคติร่วมกันเพื่อหาทางออกต่อแนวคิดวิถีชีวิตใหม่ว่าควรหลีกเลี่ยง หรือจะปรับตัวเพื่อความอยู่รอด

## วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์ชุด “Norm”
2. เพื่อสะท้อนวิถีชีวิตของสังคมในวิถีชีวิตใหม่ผ่านมุมมองของผู้สร้างสรรค์

## กระบวนการสร้างสรรค์

งานสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ชุด “Norm” จากสภาวะวิถีชีวิตใหม่ มีกระบวนการสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็น 2 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นตอนการศึกษาข้อมูล
  - ศึกษาเอกสาร ข้อมูล สื่อออนไลน์ของพฤติกรรมของมนุษย์ในการใช้ชีวิตที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดชีวิตวิถีใหม่ ผลกระทบ และในสังคมวิถีใหม่ เพื่อนำมาเป็นข้อมูลในขอบเขตการสร้างสรรค์ทั้ง 3 ช่วงได้แก่ 1) Office Syndrome 2) State Quarantine และ 3) Social Distancing
  - การวิเคราะห์ข้อมูลที่ศึกษาและประสบการณ์ด้วยตนเองถึงพฤติกรรมของมนุษย์ในการใช้ชีวิตที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดชีวิตวิถีใหม่ และวิเคราะห์หลักการสร้างงานนาฏศิลป์ แนวคิดการกำกับลีลาและการदनสดทางนาฏศิลป์ เพื่อนำมาเป็นกรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน
2. การสร้างสรรค์ผลงาน (Minton S., 1997) มีขั้นตอนดังนี้
  - หาแรงบันดาลใจ พิจารณาการค้นหาเครื่องมือในการสร้างสรรค์ การจัดวางโครงสร้าง แนวคิดในการกำกับลีลา ลำดับเหตุการณ์ในแต่ละช่วง (Sequencing) การคัดเลือกนักแสดง และเพลงประกอบการแสดง
  - การออกแบบและกำกับลีลาโดยวิธีการกำหนดโจทย์การเคลื่อนไหวให้แก่นักแสดง และสร้างจินตนาการในการเคลื่อนไหวแนวใหม่โดยใช้เทคนิคบัลเล่ต์เป็นฐาน (ballet -based movement)
  - สังเกตการณ์และการประเมินการเคลื่อนไหว ผู้สร้างสรรค์ประเมินและจัดเกลาการเคลื่อนไหว พัฒนาคุณภาพของการเคลื่อนไหวให้น่าสนใจมากขึ้นโดยจะมีการฝึกซ้อมบ่อยครั้งเพื่อให้เกิดความชำนาญ มีความพร้อมเพรียง มีเคลื่อนไหวที่ดูเป็นธรรมชาติ หรือเพิ่มเติมทักษะการเต้นในระดับที่ยากขึ้นเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับการแสดง จนเกิดเอกลักษณ์ของงานสร้างสรรค์
  - ผู้สร้างสรรค์ปรับปรุงการเคลื่อนไหวและตรวจสอบภาพรวมตามหลักวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบัน (Laban movement Analysis) ทั้ง 4

องค์ประกอบได้แก่ ร่างกาย (body) พลังงาน (effort) พื้นที่ (space) และ รูปร่าง (shape) นอกจากนี้ยังตรวจสอบการเคลื่อนไหวผ่านองค์ประกอบอื่นๆ ได้แก่ เครื่องแต่งกายและลักษณะของพื้นที่การแสดงเพื่อการนำเสนอต่อไป

## กรอบแนวคิดของการสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ชุด “Norm” ใช้แนวคิดจากการศึกษาข้อมูล การสังเกตการณ์และการนำประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อมของผู้สร้างสรรค์ ที่เกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของมนุษย์ในการใช้ชีวิตที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดชีวิตวิถีใหม่ มาเป็นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ จากนั้นจึงกำหนดโครงสร้าง ออกแบบและกำกับลีลาโดยใช้เทคนิคบัลเลต์เป็นฐาน จากนั้นพัฒนาผลงานและตรวจสอบภาพรวม เพื่อนำเสนอผลงานสู่สาธารณชน

## ผลการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ผลงานของนำเสนอผลงานสร้างสรรค์ตามหัวข้อวัตถุประสงค์ดังนี้

### 1. เพื่อสร้างสรรคงานนาฏศิลป์ชุด “Norm”

1.1 ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้ศึกษาเพื่อสะท้อนวิถีชีวิตของสังคมในชีวิตวิถีใหม่ จากนั้น กำหนดโครงสร้างในการนำเสนอ จึงได้ข้อสรุปเป็นในการนำเสนอเป็นโครงสร้างแบบธีมและแวริเอชัน (Theme and Variation) โดยนำประเด็นที่สำคัญมาจัดวางลำดับการแสดง โดยแจคควิน สมิธ ออฮาร์ด (Jacqueline Smith Autard) ได้อธิบายไว้ว่า “โครงสร้างที่มีประเด็นหลักมาสร้างความหลากหลาย โดยจะสามารถกำหนดให้มีกี่ส่วน ก็ได้ แต่ต้องไม่ซ้ำกัน” (Autard S. J., 2004.) ซึ่งการสร้างสรรค์ครั้งนี้ได้ออกแบบโครงสร้างประกอบไปด้วย 3 ช่วงการแสดงได้แก่ 1) Office Syndrome 2) State Quarantine และ 3) Social Distancing มานำเสนอในการแสดง ตามตารางดังนี้

ตารางที่ 1 : แสดงโครงสร้างและสาระสำคัญในการสร้างสรรค์

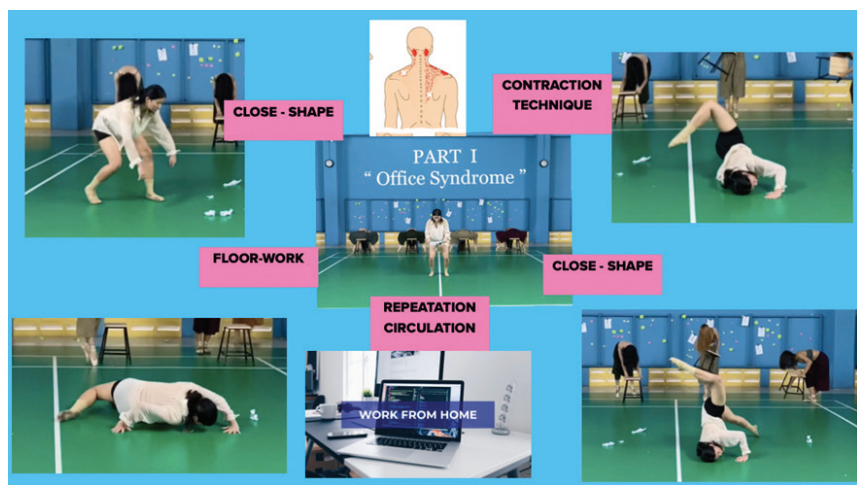
| โครงสร้างการแสดง     | สาระสำคัญ                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1) Office Syndrome   | สถานการณ์โควิด-19 ในการทำงานที่บ้าน (work from home) เป็นสาเหตุที่ก่อให้เกิดความเครียด วิตกกังวล อันเป็นที่มาของโรคปวดคอ บ่า ไหล่ โดยความเครียดหรือความวิตกกังวลจะมีผลทางอ้อม กับกล้ามเนื้อและเส้นประสาทที่อยู่รอบๆ กระดูกสันหลัง คอ บ่า ไหล่ โดยทำให้กล้ามเนื้อที่ตึงตัวอยู่ แสดงอาการปวดออกมาได้ง่าย และชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทำให้เกิดอาการปวด, ตึง, ล้า ไปจนถึงอ่อนแรง (เกรียงศักดิ์ เล็กเครือสุวรรณ, 2564) ผู้สร้างสรรค์สังเกตอาการ ข้อมูล เพื่อสะท้อนถึงลักษณะของความเครียดของโรค |
| 2) State Quarantine  | การกักตัว 14 วันตามคำลี้ “อยู่บ้านด่านโรค” เป็นสาเหตุที่ทำให้เกิดภาวะความเครียดและเบื่อหน่าย พฤติกรรมของมนุษย์ที่ต้องอาศัยอยู่ในพื้นที่แคบและปฏิบัติซ้ำๆ ผู้สร้างสรรค์ต้องการสะท้อนพฤติกรรมดังกล่าว                                                                                                                                                                                                                                                                                 |
| 3) Social Distancing | “Social distancing” ถูกเรียกใช้เมื่ออยู่ในที่สาธารณะว่า การเว้นระยะห่างทางกายภาพ (physical distancing) เป็นวิถีปฏิบัติ เพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 โดยการสวมหน้ากากอนามัย เว้นระยะห่าง ล้างมือ (Maragakis L, 2021) จากการสำรวจและศึกษาข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการแพร่ระบาดของไวรัสในครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์พบว่าเหตุการณ์ดังกล่าว สร้างความวิตกกังวล และความหวาดระแวง บุคคลรอบข้าง อันมาจากสาเหตุการขาดความรู้ในทางการแพทย์ และสื่อออนไลน์ที่ไม่ได้กลั่นกรอง        |

1.2 ผู้สร้างสรรคผลงานได้ทำการคัดเลือกนักเต้นแบบ**ทราายเอท์ (Tryout)** โดยยึดคำนึงถึงคุณสมบัติด้านทักษะการเต้นบัลเล่ต์ในระดับสูง เช่น ทักษะการหมุน การกระโดด และทักษะการขึ้นปลายเท้า (pointe work) ทั้งนี้เพื่อให้เหมาะสมต่อการนำไปต่อยอดพัฒนาท่วงท่าที่จะนำไปประยุกต์กับเทคนิคการเต้นร่วมสมัยได้อย่างลงตัว อีกทั้งยังสร้างความน่าสนใจและเอกลักษณ์ของผู้สร้างสรรคได้ นอกจากนี้ นักเต้นควรจะมีความรู้พิเศษที่นอกเหนือจากทักษะการเต้นบัลเล่ต์คือ ไหวพริบปฏิภาณในการแก้ปัญหาได้เป็นอย่างดี เนื่องจากงานสร้างสรรคนั้นจำเป็นต้องใช้ท่วงท่าเต้นในการดำเนินเรื่องราวและมีการมโนความรู้สึกร่วมด้วย ดังนั้นเมื่อเกิดสถานการณ์ที่ไม่คาดคิด นักเต้นต้องสามารถแก้ไขเหตุการณ์เฉพาะหน้าได้อย่างไม่เก้อเขินหรือเป็นจุดสะดุดตาแก่ผู้ชม โดยมีรายละเอียดในแต่ละช่วงดังนี้

- 1) **Office Syndrome** นักเต้นเดี่ยวต้องสามารถการเต้นเทคนิคคอนแทรกชัน (Contraction) และฟลอร์เวิร์ค (Floor-work) โดยสามารถทรงตัวในลักษณะต้านแรงโน้มถ่วงได้ และสำหรับนักเต้นประกอบนั้นต้องขึ้นปลายเท้า (En pointe) เป็นส่วนใหญ่ในท่าพาสคูรัส (Pas Courus) และทรงตัวบนเก้าอี้ได้เป็นอย่างดี
- 2) **State Quarantine** นักเต้นเดี่ยวต้องสามารถแสดงอารมณ์ความรู้สึกผ่านท่วงท่าบัลเล่ต์ที่นำมาใช้ได้อย่างเป็นธรรมชาติและการเคลื่อนไหวจะผสมผสานท่วงท่าในชีวิตประจำวัน (Everyday Movements) โดยคำนึงถึงภาพเหตุการณ์ที่กระตุ้นความรู้สึกของผู้ชมได้ในแต่ละช่วง
- 3) **Social Distancing** เป็นการเต้นคู่ (duo dance) นักเต้นทั้งสองจำเป็นต้องมีความลงตัวในการใช้แรง จังหวะ และมีปฏิสัมพันธ์กันเป็นอย่างดี นอกจากนี้ ทั้งสองต้องมีทักษะการเต้นบัลเล่ต์ ควบคู่ทักษะการเต้นร่วมสมัย อีกทั้งต้องสามารถด้นสดแบบคู่ (contact -Improvisation) ได้

1.3 ผู้สร้างสรรคดำเนินการออกแบบและกำกับลีลาโดยการนำเทคนิคการเต้นบัลเล่ต์เป็นพื้นฐานมาพัฒนาเพื่อให้เกิดการเคลื่อนไหวแบบฉับพลัน นอกจากนี้ได้กำหนดโจทย์ในการเต้นด้นสด (improvisation) ให้แก่นักเต้นโดยจะพิจารณาจากการสื่อสารภายนอก (outer) และการสื่อสารจากภายใน (inner) ที่สอดคล้องกับลีลาท่าทางการเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสาร (Inner rhythmic form) ลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อสารจากภายใน ประกอบด้วยกำหนดให้ใช้จังหวะ เวลา แรง และรูปร่างในแต่ละท่าทางการเคลื่อนไหว ในขณะที่ลีลาการเคลื่อนไหวที่สื่อสารจากภายนอก (Outer rhythmic form) ประกอบด้วยกำหนดให้ใช้รูปร่าง สัญลักษณ์จากนั้น ผู้สร้างสรรคสังเกตร่างและคัดเลือก ปรับปรุงท่าเต้นให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น โดย ผู้สร้างสรรคขออธิบายเป็น 3 ช่วงดังนี้

**ช่วงที่ 1 Office Syndrome** ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดโจทย์การค้นสดในการเคลื่อนไหว ในลักษณะรูปร่างปิด (Close-Shape) โดยเน้นการใช้ท่า ไหล่ หลัง คอ กับเทคนิคคอนแทรกชัน (Contraction) และฟลอร์เวิร์ค (Floor-work) เป็นแม่แบบ การเคลื่อนไหวนั้นจะเน้นจังหวะที่ช้า นิ่ง ทั้งนี้คนยังสามารถมีอิสระในการใช้จินตนาการและอารมณ์ความรู้สึกในการถ่ายทอดเรื่องราว สำหรับกระบวนการออกแบบลีลาในช่วงแรก ผู้สร้างสรรค์ได้พยายามทดลองการออกแบบท่าทางบัลเล่ต์เป็นฐานอยู่หลายครั้ง แต่เนื่องจากประเด็นลักษณะกายภาพของโรคออฟฟิศซินโดรมนั้น มีความชัดเจนด้านการหดเกร็งของกล้ามเนื้อที่สอดคล้องกับการเคลื่อนไหวในลักษณะรูปร่างปิด (Close-Shape) มากกว่าท่าทางในลักษณะเปิด (Opened-Shape) ในแบบฉบับของบัลเล่ต์อย่างสิ้นเชิง ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงเห็นว่าควรนำออกเพราะจะทำให้เกิดความขัดแย้งต่อประเด็นที่กำหนดได้ แต่อย่างไรก็ตามผู้สร้างสรรค์ก็ยังเห็นว่ายังสามารถนำเทคนิคการบังคับจุดศูนย์กลาง (Centering) ของบัลเล่ต์มาใช้เพื่อสนับสนุนการทรงตัวขณะที่ทำท่าฟลอร์เวิร์คได้เป็นอย่างดี

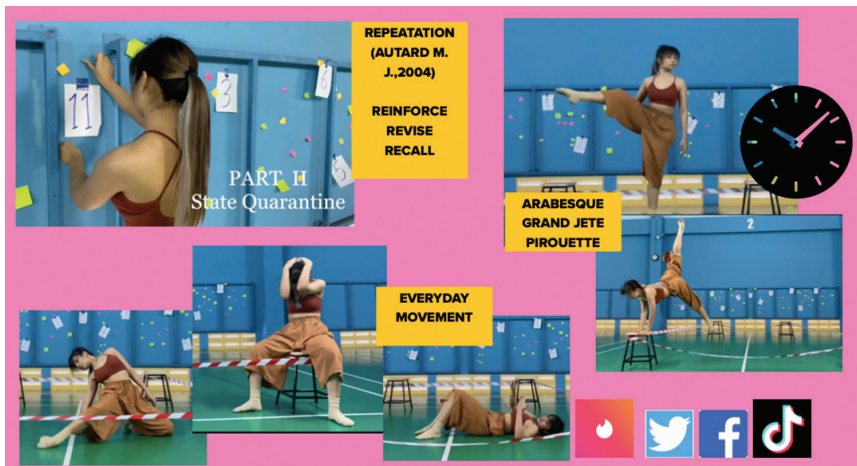


รูปที่ 1 Office Syndrome  
ที่มา: ผู้สร้างสรรค์ผลงาน

**ช่วงที่ 2 State Quarantine** ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้กำหนดการค้นสดเป็นลำดับเหตุการณ์ในการเคลื่อนไหวเพื่อนำเสนอการใช้ชีวิตในแต่ละวันที่น่าเบื่อหน่ายและจำเจในการกักตัวในห้องลักษณะแคบโดยอ้างอิงถึงห้องสี่เหลี่ยมขนาดเล็ก จากนั้นจะนำเสนอด้วยท่าทางการเคลื่อนไหวที่เบาโลย การกระโดดที่อธิบายถึงการสื่อสารจากภายในที่ต้องการมีอิสระใน

การออกจากพื้นที่ ในช่วงสุดท้ายโดยใช้ท่าบัลเลต์เช่น ท่าอราเบส (arabesque) ท่ากระโดด (grand jeté) ท่าหมุน (pirouette) เพื่อนำเสนอความเป็นอิสระของจิตใจที่ต้องการหลุดพ้นจากภาวะความเครียด

รูปร่างการเคลื่อนไหวจะมี 2 ลักษณะคือรูปร่างปิด (closed shape) และรูปร่างเปิด (opened-shape) การใช้พื้นที่ที่จำกัด นักเต้นจะสามารถใช้ท่วงท่าลักษณะการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติ (everyday movement) ที่ถูกกำหนดด้วยจังหวะดนตรี โครงสร้างการเต้นมักจะเป็นการนำเสนอแบบซ้ำๆ (repetition) ใน 3 ลักษณะ จาก 7 ลักษณะตามแนวคิดของแจคควิลีน สมิธ ออฮาร์ด (Jacqueline Smith Autard) ได้แก่ “1) reinforce การเน้นโดยเลือกใช้ช่วงหนึ่งหรือทั้งหมดของการเคลื่อนไหว อาจจะทำให้การเคลื่อนไหวนั้นใหญ่ขึ้นหรือรุนแรงขึ้น 2) revise การทำซ้ำอีกครั้งด้วยเนื้อหาบางอย่าง สร้างการเคลื่อนไหว ในบางช่วงให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น และ 3) recall การย้อนความทรงจำในการเคลื่อนไหวใหม่ผู้ชมสามารถระลึกถึงสิ่งที่เกิดขึ้นก่อนหน้านี้ด้วยการเคลื่อนไหวที่ไม่เหมือนเดิม แต่สามารถเห็นถึงความเกี่ยวข้องกัน” (Autard S. J., 2004.)



รูปที่ 2 State Quarantine  
ที่มา: ผู้สร้างสรรค์ผลงาน

ช่วงที่ 3 Social Distancing การแสดงในส่วนนี้จะเป็นการเต้นคู่ ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดให้ใช้ภาษาท่า (gesture) ที่สื่อถึงอากัปกริยาการป้องกันไวรัสและการเว้นระยะห่างทางกายภาพ เช่น เว้นระยะห่าง และการล้างมือ อีกทั้งปฏิกิริยาของการเผชิญหน้าของคนแปลกหน้า

เมื่ออยู่ร่วมกันในสถานการณ์หนึ่ง ผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญกับความตระหนักรู้ถึงการเคลื่อนไหวเชิงพื้นที่ (spatial awareness) ของนักเต้นทั้งสองคน โดยออกแบบกำหนดการใช้พื้นที่ในการเคลื่อนไหวเป็น 2 ลักษณะคือ พื้นที่รอบตัว (kinetic space) และพื้นที่การแสดง (performance space) ผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองการตั้งโจทย์การดันสด (contact improvisation) ให้กับนักเต้นทั้งสอง เพื่อค้นหาการเคลื่อนไหวที่เหมาะสม ซึ่งประกอบไปด้วยโจทย์ดังนี้

- 1) การทดลองปฏิบัติทำพร้อมกัน (unison) 2) การทำตามหลัง (canon) และ 3) การทำท่าเลียนแบบ (mirroring) ทั้งนี้ นักเต้นทั้งสองต้องหาจุดสมดุล (balance) ในการเคลื่อนไหวซึ่งกันและกัน การเน้นจังหวะ (accent) และการเคลื่อนไหวที่มีแรงและพลังที่สอดคล้องกันเป็นอย่างดี เมื่อจบกระบวนการทดลองดันสดแล้ว ผู้สร้างสรรค์จะเป็นผู้ประเมิน และปรับระดับคุณภาพในการเคลื่อนไหวอีกครั้งหนึ่ง



รูปที่ 3 Social Distancing  
ที่มา: ผู้สร้างสรรค์ผลงาน

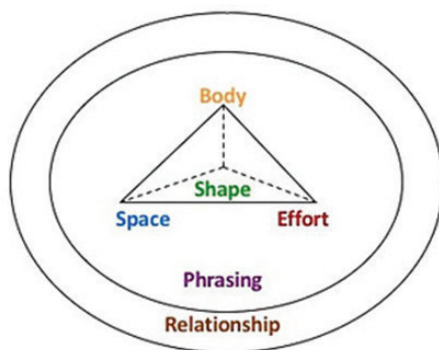
1.4 ผู้สร้างสรรค์ดำเนินการประเมินคุณภาพและตรวจสอบภาพรวมตามหลักวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบัน (Laban movement Analysis) เพื่อพิจารณาความสมบูรณ์ของการออกแบบและกำกับลีลาตามหัวข้อดังนี้

- 1) **ร่างกาย (body)** ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ทบทวนในการฝึกซ้อมโดยตระหนักถึงสมรรถภาพของนักเต้นที่เหมาะสม โดยเน้นย้ำความเข้าใจในร่างกายแต่ละส่วน เริ่มจาก กระดูกสันหลัง การฝึกกระบวนการหายใจ จุดศูนย์กลาง

ของลำตัว กระดูกเชิงกราน ซึ่งเป็นจุดสำคัญในการสั่งการและเคลื่อนไหว แม้กระทั่งการหยุดนิ่ง (suspension) ก็ตาม ร่างกายยังคงเคลื่อนไหวจากภายในอยู่ในขณะเดียวกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดระเบียบร่างกายในท่าทางที่ถูกต้องในแบบฉบับของบัลเลต์เพื่อให้ท่าทางต่างๆ ได้อย่างถูกต้องและนำเสนอความงามทางด้านกายภาพ นอกจากนี้ยังมีการสร้างร่างกายที่เป็นแบบเฉพาะในประเด็นของลักษณะอาการของโรคออฟฟิศซินโดรม ที่ยังคงต้องกำหนดอย่างตายตัวในด้านการหดเกร็งกล้ามเนื้อ การโค้งงอของกระดูกสันหลัง และกดไหล่ บ่า เป็นต้น

- 2) **พลังงาน (effort)** ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ทบทวนในการฝึกซ้อมโดยตระหนักถึงค่าน้ำหนักแรงและพลังงานในการเคลื่อนไหวซึ่งประกอบไปด้วย 6 ลักษณะคือ การควบคุมระดับอย่างต่อเนื่อง (sustained) การหยุดนิ่ง (Suspension) ระดับค่าแรงเหวี่ยง (momentum) การทิ้งแรงโน้มถ่วง (collapse) การสั่นสะเทือน (vibrating) และแรงกระชากตัว (percussive) ซึ่งค่าระดับในการใช้พลังงานจะสอดคล้องกับความหมายและการสื่อสารของท่าทางและอารมณ์การแสดง ทั้งนี้การกำหนดค่าระดับพลังงานนั้นจะเกิดขึ้นในระหว่างการฝึกซ้อมและควบคุมให้สอดคล้องตามแผนการฝึกซ้อมอีกประการหนึ่งคือควรคำนึงถึงเสียงเพลงที่ใช้ประกอบการแสดงอีกด้วย
- 3) **พื้นที่ (space)** ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ทบทวนในการฝึกซ้อมโดยคำนึงถึงพื้นที่แบบ 3 มิติ กล่าวคือ การกำหนดพื้นที่ในการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมในลักษณะที่แตกต่างกันเพื่อส่งเสริมความน่าสนใจในวิสัยทัศน์ของผู้ชม โดยการกำหนดทิศทาง ระดับ ตำแหน่งของพื้นที่การแสดง มุมมองที่ไม่จำเจ การกำหนดพื้นที่ในการแสดงเป็นการเน้นจุดสำคัญของภาพการแสดง เช่น การใช้พื้นที่ตรงกลาง หรือการยืนบนเก้าอี้เพื่อชักนำจุดสนใจ นอกจากนี้การใช้พื้นที่จะสามารถสะท้อนประเด็นบางอย่างอีกด้วย เช่น การเคลื่อนไหวเป็นวงกลมซ้ำๆ หลายรอบแสดงถึงความจำเจ เบื่อหน่าย หรือการวิ่งไปทั่วพื้นที่การแสดงที่จำกัดไว้เป็นกรอบสี่เหลี่ยมแสดงนัยยะถึงห้องแคบๆ พื้นที่จำกัดในช่วงการกักตัว เป็นต้น
- 4) **รูปร่าง (shape)** ในระหว่างกระบวนการฝึกซ้อม ผู้สร้างสรรค์ผลงานได้ทบทวนโดยการสำรวจรูปร่างของร่างกายในการเคลื่อนไหวทุกท่าทาง (motion) โดยการเคลื่อนไหวนั้นจะการตีความหมายเพื่อสามารถนำเสนอได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น สามารถสร้างความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม นักแสดง

และพื้นที่นั้นๆ ได้ ผู้สร้างสรรค์มีความเห็นว่าการเคลื่อนไหวนั้นสามารถปรับเปลี่ยนทิศทางได้อย่างอัตโนมัติและฉับพลัน เนื่องจากการเคลื่อนไหวร่างกายในลักษณะอะสมมาตร (off-balance) นั้น จะไม่สามารถทรงตัวอยู่ได้นานกว่าปกติ ซึ่งจะมีการถ่ายน้ำหนักจากทิศทางหนึ่งสู่ทิศทางหนึ่งอย่างรวดเร็วหรือตามสภาวะของแรงโน้มถ่วง ผลที่ปรากฏขึ้นก็คือผู้สร้างสรรค์นั้นสามารถได้ค้นพบท่วงท่าการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจโดยที่ไม่มีการคิดล่วงหน้ามาก่อน และค้นพบท่าทางที่เกิดขึ้นเฉพาะกับนักเต้นคนใดคนหนึ่งเท่านั้น หรืออาจเรียกได้ว่าเป็นท่าซิกเนเจอร์ (Signature)



รูปที่ 4 แสดงความสัมพันธ์ของหลักวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบัน

(Laban movement Analysis)

ที่มา: <https://images.app.goo.gl/3PTtdxrUShb8G89>

## 2. เพื่อสะท้อนวิถีชีวิตของสังคมในชีวิตวิถีใหม่ผ่านมุมมองของผู้สร้างสรรค์

การสร้างสร้งงานนาฏศิลป์ในครั้งนี้ได้สะท้อนสังคมในชีวิตวิถีใหม่โดยการนำสถานการณ์จากมุมมองของผู้สร้างสรรค์มากำหนดช่วงเวลาของการแสดงได้แก่ 1) Office Syndrome 2) State Quarantine และ 3) Social Distancing โดยผู้สร้างสรรค์นำเสนอมุมมองของ “ความไม่ปกติ” ที่กลายมาเป็น “ความปกติ” ที่สังคมไทยกำลังเผชิญหน้ากับสถานการณ์การแพร่ระบาดของไวรัสโควิด-19 สิ่งที่เกิดขึ้นนั้นกลุ่มคนจำนวนหนึ่งอาจจะสามารถก้าวผ่านขีดจำกัด บางคนอาจจะเกิดการต่อต้านหรือหลีกเลี่ยง บางคนอาจจะสามารถปรับตัวและเรียนรู้ในทางกลับกันอาจจะมีความเสี่ยงเสียความเป็นตัวของตัวเองและต้องเริ่มต้นใหม่ด้วย อีกในแง่หนึ่งในการนำเสนอครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้แสดงให้เห็นถึงผลกระทบของสุขภาพจิตที่

เกิดขึ้นทั้งสภาวะความกดดัน ความเครียดและความวิตกกังวล ตามสถานการณ์ดังกล่าวเพื่อให้ผู้ชมได้เกิดภาพจินตนาการและตีความหมายผ่านท่วงท่าการเคลื่อนไหวที่มีเทคนิคบัลเล่ต์เป็นฐานด้วย

## อภิปรายผล

1. จากการนำประเด็นเรื่องวิถีชีวิตของสังคมในชีวิตวิถีใหม่นำมาสะท้อนให้เห็นถึงพฤติกรรมของมนุษย์ที่ได้รับผลกระทบจากสถานการณ์ดังกล่าวผ่านมุมมองและประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์นั้น แสดงให้เห็นว่างานนาฏศิลป์นั้นเป็นเครื่องมือหรือวัตถุหนึ่งที่สามารถสื่อสารสู่ผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ ทั้งนี้งานนาฏศิลป์ของผู้สร้างสรรค์นั้นขอจำกัดความว่าเป็นงานร่วมสมัย โดยไม่ข้อกำหนดว่าเป็นนาฏศิลป์สกุลใดสกุลหนึ่ง ซึ่งสอดคล้องกับวอลบี (Volbea) ที่ได้แสดงความเห็นไว้ว่า “งานนาฏศิลป์นั้นเป็นศิลปะที่ไม่หยุดนิ่งและสามารถเปลี่ยนแปลงได้ตามเหตุการณ์ แต่อย่างไรก็ตามสำหรับกระแสของกลุ่มผู้ชมในยุคศตวรรษที่ 21 แล้ว การเฟื่องงานนาฏศิลป์ที่สามารถถูกความคิด หรือกระตุ่นสติปัญญาถือเป็นทางเลือกใหม่และสร้างค่านิยมใหม่ในการรับชมงานนาฏศิลป์ หากงานนาฏศิลป์นั้นยังถูกจำกัดขอบเขตเพียงความเป็นสมัยใหม่ หรือหลังสมัยใหม่ นั้นก็อาจจะทำให้ถึงทางตันและคุณค่าของงานเสื่อมสลายไปตามกาลเวลาก็เป็นได้” (Volbea B.,2018)

2. การคัดเลือกนักแสดงก็เป็นส่วนสำคัญอย่างมากในการขับเคลื่อนให้เกิดการสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งสอดคล้องกับมิเชล ฟูก็อด (Foucault M., 1979) ที่ได้กล่าวว่า “นักเต้นที่มีประสิทธิภาพประกอบไปด้วยคุณลักษณะของร่างกาย 2 ลักษณะ คือการแสดงออกของร่างกายที่ถูกปรับให้คล้อยตามกฎเกณฑ์นาฏศิลป์เพื่อให้เกิดสรีระที่เหมาะสมอย่างอัตโนมัติ และการแสดงออกของร่างกายที่ตระหนักรู้ด้านท่วงท่าที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมและความงาม”

3. ในการใช้เทคนิคบัลเล่ต์เป็นพื้นฐานในการนำเสนอท่วงท่าและการตั้งโจทย์ในการค้นหาการเคลื่อนไหวถือว่าเป็นสิ่งที่ท้าทายต่อผู้สร้างสรรค์ เนื่องจากลักษณะการเคลื่อนไหวที่มีกฎเกณฑ์จำกัด ทำให้ผู้สร้างสรรค์จำเป็นต้องนำเทคนิคอื่นๆ เข้ามาปรับปรุงเพิ่มเติมหาการเคลื่อนไหวที่เหมาะสมและสามารถสื่อสารได้มากที่สุด เช่น เทคนิคคอนแทรคชั่น (Contraction) และเทคนิคฟลอร์เวิร์ค (Floor work) ในทางตรงกันข้าม ผู้สร้างสรรค์มีความเห็นว่าการใช้เทคนิคบัลเล่ต์สามารถพัฒนาคุณภาพ (quality) ของการเคลื่อนไหวได้ เช่น การจัดระเบียบร่างกาย สัดส่วน ความอ่อนตัว การรักษาสมดุล การกระโดด และการหมุน เป็นต้น

4. การค้นสดเป็นวิธีการออกแบบและกำกับลีลารูปแบบหนึ่งที่สามารถทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้แนวทางในการสร้างการเคลื่อนไหวที่นอกเหนือกฎเกณฑ์ที่กำหนดไว้ได้อย่างอิสระยิ่งไปกว่านั้น การค้นสดยังเป็นกิจกรรมที่กระตุ้นปัญญา และสร้างจินตนาการร่วมกันระหว่าง

ผู้สร้างสรรค์ นักเต้นรวมไปถึงผู้ชม ในฐานะศิลปินและนักเต้นกับการเต้นสดนั้นจึงเป็นสิ่งที่ควรอยู่ควบคู่กันมาแต่กำเนิด จะเห็นได้ว่าศิลปินที่ประสบความสำเร็จในอดีต คือผู้ที่สามารถค้นหาความเป็นต้นฉบับของตนเอง มีไหวพริบที่รวดเร็วในการสร้างการเคลื่อนไหวหรือการแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

5. การประเมินคุณภาพและตรวจสอบภาพรวมตามหลักวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบาน (Laban movement Analysis) นั้นเป็นระบบตรวจสอบหนึ่งที่มีประสิทธิภาพและเป็นที่ยอมรับ เพื่อให้ผู้สร้างสรรค์ได้ทบทวนการเคลื่อนไหวอย่างเป็นระบบ โดยเบอร์นาร์ดได้อธิบายว่า “หลักวิเคราะห์การเคลื่อนไหวของลาบานนั้นพิจารณาใน 4 องค์ประกอบซึ่งกำหนดเป็น ร่างกาย พลังงาน พื้นที่ และรูปร่าง” (Bernarde U., 2019) ซึ่งผู้สร้างสรรค์พบว่าระบบการตรวจสอบนั้นทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถต่อยอดและพัฒนาท่าทางในมิติเพื่อการนำเสนอที่น่าสนใจมากขึ้น และถือว่าเป็นแนวปฏิบัติในการเคลื่อนไหวแบบสากลที่น่าศึกษาอย่างต่อเนื่องอีกรูปแบบหนึ่ง

## ข้อเสนอแนะ

การนำเสนอผลงานสามารถเพิ่มเติมเนื้อหาในแง่มุมอื่นๆ เพื่อการสื่อสารและสร้างความมีส่วนร่วมของผู้ชมที่หลากหลายระดับมากขึ้น เช่น การใช้สื่อประกอบ เทคนิคนาฏศิลป์อื่นๆ บทสนทนา เป็นต้น นอกจากนี้ การสร้างสรรค์งานนาฏศิลป์โดยใช้เทคนิคบัลเลต์เป็นพื้นฐานในการออกแบบและกำกับลีลานั้นอาจจะทำให้เกิดรูปแบบเฉพาะทางและเน้นเทคนิคการเคลื่อนไหวเป็นหลักจึงอาจจะทำให้ลักษณะการเคลื่อนไหวนั้นถึงทางตัน แต่อย่างไรก็ตาม หากนักกำกับลีลานั้นมีความรู้ ความสามารถในการหัดทักษะการเต้นรูปแบบอื่นๆ หรือการใช้เทคนิคทางศิลปะการละครเพิ่มเติมก็จะสามารถพัฒนาผลงาน ต่อยอด จนกระทั่งผลิตผลงานที่แปลกใหม่และน่าสนใจอีกวิธีการหนึ่ง

## เอกสารอ้างอิง

- กรุงเทพมหานคร. (2564). New Normal คืออะไร เมื่อโควิด-19 ผลักเราสู่ชีวิตปกติใหม่. (ออนไลน์) 2564. (อ้างเมื่อ 10 มิถุนายน 2564). จาก <https://www.bangkokbiznews.com/news/detail/882508>
- เกรียงศักดิ์ เล็กเครือสุวรรณ. (2564). รู้ความเครียดจากโควิด ด้วย 5 ทริค พิชิตออฟฟิศซินโดรม. (ออนไลน์) 2564. (อ้างเมื่อ 10 มิถุนายน 2564). จาก <http://theworldmedicalcenter.com>
- ภคณ อิสราไกรศีล. (2564). Work From Home แบบไหนห่างไกล Office Syndrome. (ออนไลน์) 2564. (อ้างเมื่อ 10 มิถุนายน 2564). จาก <https://www.bangkokhospital.com/content/work-from-home-and-office-syndrome>
- ยศพล บุญสม. NEW NORMAL เมื่อความไม่ปกติกลายเป็นความปกติใหม่ (ออนไลน์) 2564. (อ้างเมื่อ 10 มิถุนายน 2564). จาก <https://citycracker.co/city-reflection/new-normal/>
- Autard S. J. (2004). *Dance Composition: Practical Guide to Creative Success in Dance Making*. UK: Black Publisher Limited.
- Bernarde U. (2019). *Assessing the reliability of the Laban Movement Analysis system*. UK: University of Glasgow.
- Foucault M. (1979). *The History of Sexuality Volume 1: An Introduction*. London: Allen Lane.
- Maragakis L. (2021). *Coronavirus, Social and Physical Distancing and Self-Quarantine* (online) 2021. (cited 2021 Jun 11). Available from: <https://www.hopkinsmedicine.org/health/conditions-and-diseases/coronavirus/coronavirus-social-distancing-and-self-quarantine>
- Minton S. (1997) *Choreography: A Basic Approach Using Improvisation*. UK: Human Kinetics .
- Volbea B. (2018). Contemporary Dance Between Modern and Postmodern. *The International Journal of Arts Theory and History*. 8:2,2-14.

# 04

## แนวโน้มละครเวทีไทย ในช่วงเวลาแห่งความพลิกผัน<sup>1</sup>



### Thai Theatre Trends in the Age of Disruption

\* นักวิชาการอิสระ E-mail : surasak.namw@gmail.com

#### บทคัดย่อ

ละครเวทีในประเทศไทยกำลังเผชิญกับความพลิกผันอย่างรุนแรงจากการเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัล (Digital Disruption) การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) และปัจจัยทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคมภายในประเทศ การเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้คณะละครต่างต้องปรับโครงสร้างองค์กรและแนวทางการนำเสนอให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมใหม่ งานวิจัยชิ้นนี้มุ่งวิเคราะห์เหตุปัจจัยที่ส่งผลกระทบทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการละครเวทีไทยโดยองค์รวมเพื่อคาดการณ์แนวโน้มและเสนอแนะแนวทางการจัดการละครเวทีไทยท่ามกลางวิกฤตและโอกาส ในการดำเนินการศึกษา ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมโดยการประมวลความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์ทางสังคมที่สำคัญต่อการละครเวทีและสังเคราะห์เป็นแนวโน้มและแนวทางการรับมือต่อความเปลี่ยนแปลง

จากการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการเปลี่ยนแปลงของละครเวทีไทยแบ่งเป็น 2 ระดับใหญ่ คือ ปัจจัยระดับโลกและระดับประเทศไทย กล่าวคือ ละครไทยไม่เพียงแต่เปลี่ยนแปลงสอดคล้องกับแนวโน้มการพลิกผันของโลกจากการถูกแทรกแซงโดยเทคโนโลยีและการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสเท่านั้น แต่ละครไทยยังมีแนวโน้มสวนกระแสโลกในด้านอายุ

1 ในบทความนี้ ผู้เขียนสะกดคำว่า “ละคร” ตามวิธีการสะกดของสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ แทนคำว่า “ละคร” ซึ่งนิยมใช้กันโดยแพร่หลาย ทั้งนี้ผู้เขียนสงวนการเขียนคำว่า “ละคร” สำหรับการเรียกชื่อเฉพาะขององค์กร เช่น มูลนิธิละครไทย

เฉลี่ยผู้ชมด้วย ส่วนในระดับประเทศนั้น ละคอนไทยได้รับผลกระทบจาก การขาดเสถียรภาพทางการเมือง การถดถอยทางเศรษฐกิจ และการเปลี่ยนแปลงวิถีทางสังคม ทำให้ละคอนไทยขาดสมรรถนะในการแข่งขันกับกิจกรรมสันทนาการอื่น ภายใต้กรอบปัจจัยข้างต้นนำไปสู่แนวโน้มสำหรับละคอนเวทีไทย ดังนี้ การลดลงของพื้นที่และสถานที่การแสดง การเติบโตของกลุ่มผู้ชมรุ่นใหม่แบบกระจุกตัวในเมืองหลัก และการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและเนื้อหาให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมใหม่ เพื่อรับมือกับความเปลี่ยนแปลงดังกล่าว นักการละคอนควรใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีในการเพิ่มผลผลิตภาพและเพิ่มช่องทางการนำเสนอ จัดวางตำแหน่งทางการตลาดใหม่ให้สอดคล้องกับผู้ชมเป้าหมาย ร่วมมือกันเพื่อวางมาตรฐานวิชาชีพและสร้างพลังในการเข้าถึงแหล่งทุนและการต่อรอง ตลอดจนส่งเสริมการพัฒนาทักษะด้านการจัดการศิลปะเพื่อให้เท่าทันความเปลี่ยนแปลงใหม่อยู่เสมอ

**คำสำคัญ:** ละคอนเวทีไทย แนวโน้มละคอนเวทีไทย  
การจัดการศิลปะ การเปลี่ยนแปลงฉบับพลันทางดิจิทัล

## Abstract

Theatre industry in Thailand is facing tremendous challenges from the Digital Disruption, Covid-19, to a series of socio-economic and political crises internally. Such the transitions cause Thai theatre companies to restructure their organizations and to adjust their forms and contents to suit the new environment. The purpose of this research aimed to examine direct and indirect factors influencing the industry in order to forecast trends and solutions to the problem. The study used a mixed-method to analyze a relationship between social phenomena and the Thai performing arts industry.

The research suggested that the impact on the theatre industry in Thailand could be categorized into two major levels: international and domestic factors. Thai theatre is not only changed correspondingly with the world trends in terms of the technology disruption and the spreading of the Covid-19, but also oppositely to that of the world in terms of the audience's average age. In addition, Thai theatre was affected by political instability, economic recession, and the change in social activities. Based on the aforementioned factors, Thai theatre has a high tendency of decreasing the number of places and spaces in Thai society, a growing demand among new generation

in the big cities, and a changing content and form to fit the new social landscape. Practical applications mediating these issues include utilizing new technology to increase productivity, repositioning Thai perception about the theatre to fit the target audience, cooperating among organizations, and developing arts administration programs in higher education to lead the changes.

**Keywords:** Thai Theatre    Thai Theatre Trends  
Arts Administration    Digital Disruption

## บทนำ

วงการละคอนเวทีทั่วโลก รวมทั้งละคอนเวทีไทยกำลังเผชิญกับความท้าทายใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นอย่างรวดเร็วและรุนแรงอย่างไม่เคยเป็นมาก่อน การเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัล (Digital Disruption) ตลอดจนการเกิดขึ้นของสื่อสังคมออนไลน์ ส่งผลกระทบต่อวิถีการดำเนินชีวิตของผู้คน และทำให้ความนิยมในการชมละคอนเวทีในโรงละคอนลดลงอย่างน่าวิตก ภัยร้ายการแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid-19) ซึ่งส่งผลกระทบทั่วโลกได้กลายเป็นตัวเร่งซ้ำเติมให้วิกฤตที่ดำเนินอยู่ก่อนหน้านี้ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้น โรงละคอนทั่วโลกโดยเฉพาะอย่างยิ่งในสหรัฐอเมริกาต้องหยุดดำเนินการชั่วคราวมาเป็นเวลามากกว่า 1 ปี นับตั้งแต่เดือนมีนาคม 2563 แม้ในขณะนี้จะมีแผนการกลับมาเปิดการแสดงได้ใหม่ในช่วงกลางเดือนกันยายน 2564 ภายหลังการเข้าถึงวัคซีนในวงกว้างจนเกิดภูมิคุ้มกันหมู่และการผ่อนคลายมาตรการตามคำแนะนำของกรมควบคุมโรคของสหรัฐฯ แต่การหยุดชะงักลงอย่างยาวนานนั้นได้ทำให้คณะละคอนเชิงพาณิชย์ (Commercial Theatre) และคณะละคอนแบบไม่แสวงหาผลกำไร (Non-profit Theatre) หลายแห่งจำต้องปิดทำการลงอย่างถาวร (American for the arts, 2021) วิกฤตการณ์ในครั้งนี้ได้สร้างความเสียหายร้ายแรงต่อวงการศิลปะและจะส่งผลกระทบยาวนานต่อเนื่องอีกหลายปี

สำหรับวงการละคอนเวทีไทยซึ่งจัดแสดงตามรูปแบบตะวันตกทั้งที่แสดงในโรงเล็กหรือโรงใหญ่นั้น นอกจากจะต้องเผชิญกับความท้าทายทางเทคโนโลยีและวิกฤตทางสาธารณสุขเช่นเดียวกันแล้ว ละคอนเวทีไทยยังได้รับผลกระทบอย่างหนักจากความผันผวนในประเทศไม่ว่าจะเป็น การขาดเสถียรภาพทางการเมือง การชะลอตัวทางเศรษฐกิจ และการเปลี่ยนแปลงทางสังคมซึ่งทำให้พื้นที่ของละคอนเวทีไทยที่มีอยู่ไม่มากนักแต่เดิมกลับลดลงไปอีก คณะละคอนจำนวนมากจำเป็นต้องยุติกิจการลง ในขณะที่คณะละคอนที่ยังดำเนินการอยู่ต่างต้องปรับโครงสร้างและรูปแบบการนำเสนอให้สอดคล้องกับสภาพแวดล้อมใหม่ การเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ของละคอนไทยที่ดำเนินอยู่นี้เป็นชุดเหตุการณ์ที่มีความเกี่ยวพันเชื่อมโยงกับบริบทที่

เปลี่ยนแปลงไปอย่างซับซ้อน

การศึกษาเชิงวิชาการเกี่ยวกับการบริหารงานละคอนไทยในปัจจุบันและสิ่งที่จะพิจารณาความสัมพันธ์ของปรากฏการณ์ที่มีผลกระทบต่อวงการละคอนไทยโดยรวม งานศึกษาส่วนใหญ่ให้ความสำคัญในการแยกพิจารณาและทำความเข้าใจบทบาทของผู้สร้างงานละคอน คณะละคอน หรือการจัดการแขนงงานส่วนใดส่วนหนึ่งในการผลิตงานละคอนเป็นการเฉพาะ แต่ยังขาดการวิเคราะห์เหตุปัจจัย ผลกระทบ ตลอดจนทิศทางการที่จะเกิดขึ้นกับวงการละคอนเวทีไทยในภาพรวมอย่างเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การเสนอแนะแนวทางการแก้ปัญหาและการเสริมสร้างความมั่นคงให้กับวงการศิลปะการแสดงไทยโดยรวม ดังนั้น งานวิจัยชิ้นนี้จึงมุ่งวิเคราะห์สาเหตุทั้งทางตรงและทางอ้อมที่ส่งผลกระทบต่อวงการละคอนเวทีไทยเพื่อคาดการณ์แนวโน้มที่จะเกิดขึ้นและเสนอแนะแนวทางการจัดการวิกฤตและโอกาสของละคอนเวทีไทยในช่วงเวลาแห่งความพลิกผันที่ดำเนินอยู่ในปัจจุบันและที่จะเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้

## วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงในวงการละคอนเวทีไทยอันเป็นผลมาจากความพลิกผันทางเทคโนโลยีและการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 (Covid 19) โดยการประมวลความสัมพันธ์เปรียบเทียบของชุดปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในวงการละคอนเวทีโลกและไทย
2. เพื่อวิเคราะห์ผลกระทบของความพลิกผันในวงการละคอนเวทีไทยอันจะนำไปสู่การคาดการณ์แนวโน้มและการเสนอแนะแนวทางการจัดการวิกฤตและโอกาสท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

## ความพลิกผัน: โลก-ไทยกับการละคอน

ละคอนเวทีที่มีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงที่เชื่อมโยงกับปรากฏการณ์ทางสังคมแต่ละยุคสมัย พลวัตของความเปลี่ยนแปลงทางกระบวนทัศน์และวิถีชีวิตจิตใจของผู้คนในช่วงเวลาหนึ่งๆ ล้วนส่งผลกระทบก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงต่อวงการละคอนทั้งทางตรงและทางอ้อมด้วยทั้งสิ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปัจจุบันที่โลกก้าวเข้าสู่ “ช่วงเวลาแห่งความพลิกผัน” (The Age of Disruption) ซึ่งนวัตกรรมทางดิจิทัลเข้ามามีอิทธิพลในการถ่ายเทความคิด วัฒนธรรม และเทคโนโลยี อย่างรวดเร็วและข้ามพ้นข้อจำกัดของเส้นพรมแดนของรัฐบาลแบบดั้งเดิม ความพลิกผันดังกล่าวนี้ส่งผลกระทบไปในทุกภาคส่วน รวมถึงสถานภาพของวงการละคอนเวทีไทยด้วย

“Digital Disruption” การเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัลเป็นสาเหตุหลักที่ก่อให้เกิดความความพลิกผันต่อวงการละคอนเวทีในขณะนี้ เพราะการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเป็น

“กระบวนการการใช้นวัตกรรมทางเทคโนโลยีเข้ามาเปลี่ยนแปลงชุดกระบวนการทัศน์ที่ถือปฏิบัติกันมาช้านานอย่างถอนรากถอนโคนและเข้าควบคุมเบ็ดเสร็จโดยการรื้อถอนห่วงโซ่อุปทานเดิมแล้วประกอบสร้างขึ้นใหม่หรือสร้างห่วงโซ่อุปทานขึ้นใหม่ทั้งระบบ” (Skog, Wimelius, & Sandberg, 2018, p. 432) ปรากฏการณ์ดังกล่าวจู่โจมเข้าเปลี่ยนแปลงมโนทัศน์เชิงคุณค่า วิถีชีวิต และรูปแบบการดำเนินธุรกิจ (Business Model) อย่างรวดเร็ว รุนแรง และไม่เคยเป็นมาก่อน ความเปลี่ยนแปลงจากเทคโนโลยีที่ยากจะคาดการณ์และมักจะส่งผลกระทบเป็นลูกโซ่ไปทั่วโลกนี้ถือเป็นคุณลักษณะสำคัญของความพลิกผันในปัจจุบัน กล่าวเฉพาะตัวอย่างที่เห็นได้ชัดในอุตสาหกรรมบันเทิงก็คือ ละครเวทีและสื่ออื่นๆ ขาดสมรรถนะในการแข่งขันทันที เพราะผู้ชมมีทางเลือกใหม่ๆ ในการเข้าถึงสื่อบันเทิงผ่านแอปพลิเคชันเช่น YouTube และ Netflix ได้ทุกที่ทุกเวลาตามความต้องการ (On Demand) โดยไม่ผ่านตัวกลางคือ โรงละคร โรงภาพยนตร์ หรือสถานีโทรทัศน์ แบบที่เคยเป็นมาอีกต่อไป เทคโนโลยีได้เข้ามาลดทอนความสามารถในการแข่งขัน และลดทอนกระบวนการเข้าถึงความบันเทิงแบบเดิมลง ตลอดจนเข้าแทนที่และกุมอำนาจในห่วงโซ่อุปทาน (Supply Chain) อย่างเบ็ดเสร็จ

ปัจจัยสำคัญที่เร่งให้เกิดความพลิกผันของวงการละครเวทีอีกประการหนึ่งก็คือ การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ซึ่งทำให้ทุกประเทศทั่วโลกต้องดำเนินมาตรการควบคุมโรคโดยการสั่งห้ามการจัดกิจกรรมที่มีการชุมนุมของคนจำนวนมากและรณรงค์ให้ประชาชนรักษาระยะห่างทางสังคมอย่างเคร่งครัด อันเป็นผลให้ละครเวทีซึ่งเรียกร้องปฏิสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและผู้ชมต้องหยุดชะงักลงทันทีอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ การปิดทำการของโรงละครทั่วโลกส่งผลให้ศิลปินทางการละครขาดรายได้ทันที โรงละครบางแห่งจำเป็นต้องปลดพนักงาน และต้องยุติกิจการในที่สุด

การเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางเทคโนโลยีและวิกฤตสาธารณสุขนี้ถือเป็นต้นธารหลักแห่งความพลิกผันของวงการละครเวทีทั่วโลก ซึ่งจะส่งผลกระทบให้เกิดปัญหาอื่นๆ ตามมาแตกต่างกันแต่ละพื้นที่ ดังนั้น การศึกษาเพื่อคาดการณ์แนวโน้มอันเป็นผลกระทบจากความพลิกผันต่อวงการละครเวทีไทยจึงจำเป็นต้องประมวลกระแสความสัมพันธ์ของการเปลี่ยนแปลงในวงการละครเวทีทั้งในระดับโลกและในระดับประเทศไทยอย่างเป็นระบบเพื่อให้เกิดความเข้าใจต่อความพลิกผันต่อวงการละครเวทีไทยได้อย่างรอบด้านยิ่งขึ้น

## ความเปลี่ยนแปลงของวงการละครเวทีในกระแสโลก

ละครเวทีในโลกตะวันตกมีรากฐานที่มั่นคงเป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของผู้คน คณะละครต่างๆ สามารถจัดตั้งเป็นองค์กรที่ถูกต้องตามกฎหมาย มีมาตรฐานวิชาชีพ และมีพันธกิจของตนที่ชัดเจน คณะละครในเจนีวาณิซียได้ประยุกต์หลักการทางธุรกิจมาใช้ในการ

จัดการอย่างเต็มรูปแบบ ส่วนคณะละครคนแบบไม่แสวงหาผลกำไรนั้นก็ยังมีระบบนิเวศที่เอื้อให้เกิดการบริหารงานที่โปร่งใสโดยความร่วมมือจากชุมชนและการสนับสนุนจากรัฐ การจัดการที่เป็นระบบนี้เองทำให้วัฒนธรรมการสร้างและการชมละครคนเติบโตต่อเนื่องในศตวรรษที่ผ่านมา กระนั้น วงการละครคนทั่วโลกในปัจจุบัน ทั้งใน สหรัฐอเมริกา ยุโรป และเอเชีย ต่างก็กำลังเผชิญกับการถดถอยอย่างมีนัยสำคัญ การเปลี่ยนแปลงมโนทัศน์เชิงคุณค่าและวิถีชีวิตของผู้คนอันเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางเทคโนโลยีทำให้ผู้ชมละครคนมีจำนวนลดลง ส่งผลให้รัฐและเอกชนตัดลดงบประมาณในการสนับสนุนงานด้วย

นักวิชาการและนักบริหารงานศิลปะต่างติดตามความเคลื่อนไหวที่เกิดขึ้นอย่างใกล้ชิด และพยายามอธิบายผลกระทบจากความพลิกผันในวงการละครคนจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยี Bernstein (2007, p. 5-16) ได้ชี้ให้เห็นว่า จำนวนผู้ชมงานศิลปะที่ลดลงนั้นไม่ใช่เพราะผู้ชมไม่ต้องการเสพงานศิลปะ แต่เป็นเพราะศิลปินไม่ได้ปรับเปลี่ยนงานศิลปะและวิธีการสื่อสารให้สอดคล้องกับวิถีชีวิตใหม่ซึ่งเทคโนโลยีและกิจกรรมสันทนาการอื่นๆ ได้เข้ามาบีบคั้นในชีวิตมากขึ้น ผู้ชมรุ่นใหม่ซึ่งเติบโตขึ้นมาในยุคดิจิทัลและไม่ได้รับการปลูกฝังให้ชื่นชอบงานศิลปะจากระบบการศึกษาจึงรู้สึกถอยห่างจากการชมงานศิลปะเพราะมีทัศนคติว่าศิลปะเป็นเรื่องของชนชั้นสูง ดังนั้น พวกเขาจึงหันหากิจกรรมอื่นที่สะดวกรวดเร็วและน่าตื่นตาตื่นใจกว่า

เทคโนโลยีได้กลายเป็นดาบสองคมสำหรับวงการละครคน ในด้านหนึ่งคือการเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัลจะช่วยให้การสร้างและการนำเสนองานสะดวกและรวดเร็วยิ่งขึ้น แต่ในทางกลับกันก็จะบ่อนทำลายความมั่นคงของคณะละครคนด้วย กล่าวคือ การชมละครคนจากบ้านอาจจะกลายเป็นความปกติใหม่เนื่องจากอุปกรณ์ความบันเทิงภายในบ้านและอินเทอร์เน็ตมีคุณภาพสูงและเข้าถึงได้ง่าย ทำให้คณะละครคนขนาดกลางที่ยังไม่ปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนองานจำจะต้องยุติกิจการการลง ดงเหลือเพียงคณะละครคนขนาดเล็กซึ่งเน้นทำงานทดลองที่มีความสดใหม่สำหรับผู้ชมเฉพาะกลุ่ม และโรงละครคนขนาดใหญ่ เช่น ละครคนบรอดเวย์ ที่จะต้องขายบัตรในราคาสูงลิบลัวเพื่อให้คุ้มทุน ในขณะที่ผู้ชมละครคนก็จะลดลงอย่างมีนัยสำคัญเนื่องจากผู้ชมละครคนส่วนใหญ่เป็นผู้สูงวัย และฐานผู้ชมละครคนรุ่นใหม่ก็ไม่มากเพียงพอที่จะทดแทนจำนวนผู้ชมที่สูงวัยขึ้น (Kaiser, 2015, p.57-63; p. 74-76) แนวโน้มที่เกิดขึ้นในโลกตะวันตกนี้ยังสอดคล้องกับสภาพการณ์ที่เกิดขึ้นในอีกซีกโลกหนึ่งด้วย ดังตัวอย่างความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในประเทศเกาหลีใต้ซึ่งได้เริ่มใช้อินเทอร์เน็ตในการเผยแพร่บันทึกการแสดงสด และการแสดงสดในรอบปฐมทัศน์ซึ่งมีผู้ชมชมสดจากบ้านมากถึง 6,000 คนต่อครั้ง (Hee, 2020) จะเห็นได้ว่าการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีเข้ามาบีบคั้นสำคัญยิ่งในวงการละครคนโลก

นอกจากนี้ การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ได้กลายเป็นตัวเร่งให้วิกฤตนี้รุนแรงยิ่งขึ้น กล่าวคือ กิจกรรมทางศิลปะรวมทั้งละครคนเวทีในสหรัฐจำนวน 99% ถูกยกเลิก

คิดเป็นมูลค่าความเสียหายประมาณ 16,800 ล้านดอลลาร์สหรัฐ โดย 46% ขององค์กรศิลปะต้องปิดหรือพักตำแหน่งงานลง และมีเพียง 49% ในกลุ่มนี้เท่านั้นซึ่งมีแผนจะกลับมารับพนักงานเทียบเท่ากับอัตราเดียวกับช่วงก่อนการแพร่ระบาด (American for the arts, 2021) ผลการศึกษาจากวิทยาลัยการจัดการ SDA Bocconi (2020, p. 1-2) ในประเทศอิตาลีได้เปรียบเทียบผลกระทบของโควิด 19 ต่ออนาคตของศิลปะการแสดงในสหรัฐอเมริกาและยุโรปโดยได้ระบุว่าวงการศิลปะการแสดงในสหรัฐได้รับผลกระทบที่รุนแรงกว่าในยุโรปเนื่องจากองค์กรศิลปะในอเมริกาพึ่งพาการสนับสนุนจากเอกชนมากกว่าประเทศในแถบยุโรปที่ได้รับเงินอุดหนุนจากรัฐและยังชี้ให้เห็นว่าในอนาคตองค์กรทั้งหลายจะต้องหาทางพึ่งพาตนเองมากขึ้น

ยิ่งไปกว่านั้น วิกฤตทางสาธารณสุขซึ่งทำให้ผู้คนต้องรักษาระยะห่างทางสังคมได้ขับเคลื่อนพลานุภาพของการเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัลที่ต้องการละคอนเวทีให้เข้มข้นขึ้นอีกชั้นหนึ่ง เพราะนอกจากการเปลี่ยนแปลงนี้จะเข้ามาทำลายวัฏจักรการชมละคอนแบบดั้งเดิมแล้วนวัตกรรมทางเทคโนโลยียังสร้างระบบการเข้าถึงละคอนในรูปแบบคือการ “Streaming” โดยผู้ชมสามารถเลือกชมบันทึกการแสดงสดของละคอนเวทีจากบ้านด้วยระบบการบอกรับสมาชิก (Subscription) ผ่านแอปพลิเคชันต่างๆ เช่น *Broadway HD*, *Broadway on Demand*, และ *YouTube* ระหว่างการกักตัวอยู่บ้าน การเผยแพร่บันทึกการแสดงของคณะละคอนที่มีชื่อเสียงจากทั่วทุกมุมโลกทั้ง *National Theatre*, *Royal Shakespeare Company*, และ *Stratford Festival* รวมทั้งละคอนเพลงบรอดเวย์อย่าง *Hamilton* ต่างได้รับกระแสตอบรับเป็นอย่างดีจากผู้ชม ดังนั้น ละคอนเวทีในยุคหลังโควิดอาจทำให้ศิลปินไม่จำเป็นต้องย้ายถิ่นที่อยู่มาทำงานในนิวยอร์กหรือลอนดอนอีกต่อไปเพราะสามารถทำงานกับคณะละคอนในหัวเมืองใกล้เคียงแทนได้ (Michael Barra, 2020) เพราะ “Streaming คือ อนาคต” (Richards, 2021) ถึงแม้ว่าการชมละคอนออนไลน์จะเทียบเท่ากับประสบการณ์การชมละคอนสดไม่ได้ แต่ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นนี้จะใช่อีกหนึ่งทางเลือกสำหรับการชมละคอนต่อไปถึงแม้จะเข้าสู่ยุคหลังโควิดไปแล้ว

จะเห็นได้ว่า การเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัลและการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ได้จุดโหมเข้าสั่นคลอนความเข้มแข็งของวงการละคอนในกระแสโลก นอกจากนี้ความพลิกผันดังกล่าวยังทำให้ปัญหาในวงการละคอนตะวันตกที่มีอยู่แต่เดิมแล้ว เช่น การปรับลดหลักสูตรศิลปศึกษาในโรงเรียน และการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากร ที่มีความรุนแรงขึ้นในอัตราเร่ง ปัจจัยความพลิกผันเหล่านี้จะบีบบังคับให้คณะละคอนทั่วโลกต้องผลิตงานให้ตรงกับกลุ่มเป้าหมายมากยิ่งขึ้นอันจะส่งผลให้ความหลากหลายทางรูปแบบและเนื้อหาลดลงและยังจะต้องเตรียมแผนสำหรับการพึ่งพาตนเองมากยิ่งขึ้นอีกด้วย

## ความพลิกผันของวงการละคอนเวทีไทย

ถึงแม้ว่าการประมวลชุดเหตุการณ์ความพลิกผันในวงการละคอนระดับโลกนี้จะช่วยฉายภาพความเปลี่ยนแปลงบางส่วนในลักษณะที่คล้ายคลึงกับที่กำลังเกิดขึ้นในประเทศไทย แต่ละคอนเวทีไทยก็มีบริบทที่แตกต่างจากวงการในโลกดตะวันตกซึ่งควรนำมาพิจารณาร่วมด้วย โดยหนึ่งในความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญที่นั่นคือการขาดระบบนิเวศ (Eco System) ที่เข้มแข็ง ซึ่งจะทำให้ละคอนไทยขาดแรงต้านทานต่อกระแสความพลิกผันและได้รับผลกระทบอย่างรุนแรงยิ่ง

จากการทบทวนพัฒนาการของละคอนไทยพบว่า ละคอนเวทีในประเทศไทยเป็นผลมาจากการหยิบยืมทางวัฒนธรรม (Cultural Borrowing) ซึ่งยังไม่อาจหยั่งรากฝังลึกลงในวิถีชีวิตของคนไทยโดยสมบูรณ์ ถึงแม้ว่าศิลปะการแสดงจะเป็นส่วนหนึ่งของสังคมไทยมาช้านาน แต่ละคอนเวทีสมัยใหม่รวมทั้งละคอนแนวอื่นๆ ที่แพร่หลายอยู่ทุกวันนี้ก็เป็นผลจากการเปิดสอนละคอนเวทีแบบตะวันตกในระดับอุดมศึกษาซึ่งได้เริ่มต้นในราวปี พ.ศ. 2514-2519 นี้เอง ละคอนเวทีไทยในระยะแรกเริ่มจึงจำกัดอยู่ในรั้วมหาวิทยาลัยและแวดวงผู้มีการศึกษาจนมีคำกล่าวว่า “ละคอนเวทีต้องปิ่นบันไดดู” แม้ในเวลาต่อมาการสร้างและการชมละคอนเวทีจะแพร่หลายมากขึ้นแต่สังคมไทยก็ยัง “เกรง” “อดคิด” และ “ถอยห่าง” โดยรู้สึกว่าการละคอนเป็นวัฒนธรรมชั้นสูง เป็น “ของนอก” และเป็นเครื่องมือในการกำหนดสถานะทางสังคมของตน (ดังกมล ณ ป้อมเพชร, 2548, น. 62-70) วัฒนธรรมการชมละคอนในประเทศไทยจึงมีลักษณะจำเพาะที่แตกต่างจากบริบทในโลกดตะวันตก กล่าวคือ ละคอนไทยอยู่ในสถานะ “เป็นอื่น” และ “เปราะบาง” จนอาจกล่าวได้ว่า ละคอนเวทีไม่เคยกุมอำนาจในฐานะที่เป็นความบันเทิงหลักของคนไทย เพราะสังคมไทยหยิบยืมศิลปะการละคอนมาแต่เพียงรูปแบบแต่มิได้นำสาร์ตเกนในเชิงระบบการจัดการมาปรับใช้ในการพัฒนาระบบนิเวศของ “ผู้เสพ-ผู้สร้าง” งานละคอนไทยทั้งระบอบอย่างเต็มที่

เมื่อความเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีจุใจเข้ามาเปลี่ยนแปลง การเมือง เศรษฐกิจ และสังคมไทย วิถีชีวิตของคนไทยก็ย่อมเปลี่ยนแปลงเป็นพลวัตเดียวกัน ละคอนเวทีสูญเสียสมรรถนะในการแข่งขันกับสื่ออื่นๆ ทันทีเมื่อภาพยนตร์ โทรทัศน์ และอินเทอร์เน็ตเข้ามาบีบคั้นในชีวิตประจำวันของคนไทย การเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัลที่ดำเนินอยู่นี้ก็เป็นคลื่นอีกระลอกหนึ่งที่เข้ามาพลิกผันและกุมวิถีการเข้าถึงความบันเทิงของคนไทยอย่างเบ็ดเสร็จ การเข้าถึงอุปกรณ์อัจฉริยะ (Smart Device) และอินเทอร์เน็ตได้อย่างรวดเร็วในราคาย่อมเยาทำให้คนไทยเข้าถึงความบันเทิงได้ทุกที่ทุกเวลาตามความต้องการที่หลากหลายจนเกิดเป็นวัฒนธรรมย่อยต่างๆ เช่น วัฒนธรรมเกาหลีร่วมสมัย (Korean Pop Culture) และรายการตามติดชีวิตของ YouTuber ชื่อดังซึ่งหลายครั้งก็หยิบยืมนาฏกรรมอย่างละคอนมานำเสนอ การเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตจากอิทธิพลของระบบดิจิทัลนี้ได้เข้าทำลายสื่อบันเทิงแบบดั้งเดิมทั้งหลาย โดยเฉพาะละคอนเวทีไทยซึ่งมีสถานะเป็นอื่นและเปราะบางอยู่แต่เดิมแล้วจึงมีแนวโน้มที่จะได้รับผลกระทบ

จากความพลิกผันที่รุนแรงกว่าที่เกิดขึ้นในโลกตะวันตก

การเปลี่ยนแปลงฉบับหลักทางเทคโนโลยีไม่เพียงแต่ส่งผลต่อความเปลี่ยนแปลงในวิถีการเข้าถึงความบันเทิงของคนไทยเท่านั้น แต่ยังจู่โจมเข้าเปลี่ยนแปลงชุดกระบวนการทัศน์ คุณค่า และระบบการผลิตในสังคมไทยอย่างน่าทึ่งยิ่ง ดังได้เกิดการพลิกผันอย่างเป็นรูปธรรม อันได้แก่ การขาดเสถียรภาพทางการเมือง การถดถอยทางเศรษฐกิจ และความเปลี่ยนแปลงทางสังคม ซึ่งจะละเอียดไม่นำมาพิจารณาด้วยไม่ได้

ในทางการเมือง ประเทศไทยต้องเผชิญกับความผันผวนทางการเมืองมาเกือบ 2 ทศวรรษ นับตั้งแต่การรัฐประหาร พ.ศ. 2549 และ พ.ศ. 2556 ซึ่งตามมาด้วยการชุมนุมทางการเมืองครั้งใหญ่หลายต่อหลายครั้ง รวมทั้งการสวรรคตของพระบาทสมเด็จพระปกเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 7 และ การเปลี่ยนแปลงภูมิทัศน์ทางการเมืองไทยไปโดยสิ้นเชิงและเป็นผลให้เกิดการถดถอยของการพัฒนาประชาธิปไตยในไทย ถึงแม้ว่ารัฐบาลเผด็จการทหารและรัฐบาลเผด็จการจำแลงได้เข้าสืบทอดอำนาจและใช้วิธีการต่างๆ ในการจำกัดสิทธิเสรีภาพในการแสดงออกในระดับสื่อสารมวลชนและระดับบุคคล แต่การเข้าถึงเทคโนโลยีของคนไทยทำให้การถ่ายเทและแลกเปลี่ยนแนวความคิดทางการเมืองที่แตกต่างเป็นสิ่งที่รัฐยากจะควบคุมได้ดังที่เคยทำสำเร็จมาในทศวรรษก่อนๆ

ในด้านของเศรษฐกิจและสังคมนั้น ประเทศไทยได้รับผลพวงจากการเปลี่ยนแปลงทางการเมืองไทยและการเมืองโลก ตลอดจนขาดอำนาจในการควบคุมทางเทคโนโลยีการผลิต ส่งผลให้เกิดการย้ายฐานการผลิต และการสูญเสียศักยภาพในการแข่งขันในเวทีโลก สำนักงานคณะกรรมการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ (2560, น. 8) ได้กล่าวถึงสภาพวิกฤตว่า “ประเทศไทยยังประสบปัญหาคุณภาพในเกือบทุกด้าน” การลดลงของประชากรวัยแรงงานอันเกิดจากการเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ ข้อจำกัดในการเข้าถึงนวัตกรรมและเทคโนโลยี ความล้าหลังของระเบียบและกฎหมาย รวมถึงการบริหารงานที่ขาดประสิทธิภาพของรัฐทำให้ประเทศไทยสูญเสียศักยภาพในการแข่งขันทางเศรษฐกิจ ผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศเติบโตน้อยกว่าศักยภาพที่แท้จริงต่อเนื่องหลายปีและติดลบทันทีเมื่อต้องเผชิญกับวิกฤตทางสาธารณสุข ในขณะที่หนี้ครัวเรือนไทยสูงขึ้นเกือบ 90% ของผลิตภัณฑ์มวลรวมของประเทศ (มติชนออนไลน์, 2564) ผลกระทบในทางเศรษฐกิจและสังคมเหล่านี้นำไปสู่การขยายวงของความเหลื่อมล้ำในสังคมและบั่นทอนกำลังซื้อของประชาชนในประเทศซึ่งจะส่งผลกระทบต่อศิลปะการแสดงในที่สุด

ละดอนเวทีไทยกำลังเผชิญกับความท้าทายรอบด้านทั้งความไม่มั่นคงภายในวงการเอง ปัจจัยภายในประเทศ และปัจจัยภายนอกในระดับโลกประกอบกันเข้าทวีความรุนแรงของปัญหาให้มากยิ่งขึ้น ศิลปินและนักการละดอนไทยจึงตกอยู่ในภาวะชะงักงันและกำลังดิ้นรนเพื่อความอยู่รอดของศิลปะแขนงนี้

## สภาพการณ์ปัจจุบันของวงการละคอนในบริบทสังคมไทย

ในบริบทสังคมไทยนั้น ละคอนเวทีไม่สามารถยึดถือเป็นอาชีพได้อย่างแท้จริงเพราะขาดการพัฒนาหน่วยต่างๆ ในหัวโขนของระบบนิเวศระหว่างศิลปิน ผู้ชม ชุมชน และรัฐอย่างเป็นระบบและต่อเนื่อง แนวความคิดเรื่องการแบ่งประเภทคณะละคอนเป็นเชิงพาณิชย์และแบบไม่แสวงหาผลกำไรนั้นจึงไม่อาจนำมาเป็นกรอบคิดในการจำแนกและทำความเข้าใจคณะละคอนไทยได้อย่างเต็มที่ เพราะคณะละคอนทั้งหลายต่างดำรงอยู่ได้ด้วยการจำหน่ายบัตรเป็นหลักและมีได้จัดตั้งเป็นนิติบุคคลตามกฎหมายเอกชนหลักเกณฑ์ในตะวันตก ผู้เล่นหลัก (Key Player) ซึ่งมีส่วนสำคัญในการกำหนดทิศทางการละคอนไทยจึงประกอบไปด้วยกลุ่มผู้ผลิตงานละคอนเป็นหลัก อันได้แก่ “คณะละคอนอ้วน” “คณะละคอนผอม”<sup>2</sup> เจ้าของพื้นที่การแสดง และเครือข่ายศิลปะ โดยผู้มีส่วนได้เสีย (Shareholder) อื่นๆ เช่น รัฐ เอกชน ชุมชน และผู้ชม เข้ามามีบทบาทโดยตรงน้อยมาก นอกจากนี้วงการละคอนไทยยังขาดการประสานความร่วมมือระหว่างภาคส่วนต่างๆ ด้วย ดังนั้น การศึกษาเกี่ยวกับสภาพการณ์ของละคอนไทยจึงเป็นไปในลักษณะที่ผู้ศึกษาตระหนักรู้และเข้าใจปัญหาผ่านประสบการณ์ส่วนตัวซึ่งเป็นอัตวิสัย แต่ขาดข้อมูลเชิงปริมาณเพียงพอที่จะสนับสนุนข้อสรุปเหล่านั้น

ในปี 2563 มูลนิธิละครไทยได้ริเริ่มดำเนินการสำรวจข้อมูล “ผู้เสพ-ผู้สร้าง” ขึ้น เพื่อพยายามทำความเข้าใจสถานการณ์ของละคอนเวทีร่วมสมัยในสังคมไทย โดยการดำเนินการรวบรวมข้อมูลครั้งนี้ มีผู้กรอกแบบสำรวจจำนวน 659 คน แบ่งเป็น ผู้เสพจำนวน 444 คน และผู้สร้างจำนวน 215 คน โดยใช้วิธีสุ่มตัวอย่างแบบง่าย (Sample Random Sampling) (มูลนิธิละครไทย, 2564, น. 2-3) ภายหลังการสำรวจ ผู้วิจัยได้รับเชิญให้ร่วมเป็นผู้วิเคราะห์ผลสำรวจในงานเสวนาออนไลน์เรื่อง “ผลสำรวจผู้เสพ-ผู้สร้างบอกอะไร?” ซึ่งจัดขึ้นในวันที่ 29 พฤษภาคม พ.ศ. 2564 (มูลนิธิละครไทย, 29 พฤษภาคม 2564) ผู้วิจัยได้สรุปผลและนำเสนอการตีความผลสำรวจออกเป็นข้อสังเกต 6 ข้อ ดังนี้

1. ผู้ชมละครไทยอยู่ในช่วงวัยรุ่นหรือวัยเริ่มทำงานซึ่งมีวิถีชีวิตแบบคนในเมืองใหญ่อย่างเต็มที่ คือเป็นโสดและแต่งงานช้า สรุปจากผลสำรวจที่ระบุอายุเฉลี่ยผู้ชมอยู่ที่ 30 ปี โดยมีเพศวิถีเป็นผู้หญิง 51.4% ผู้ชาย 30% และผู้มีความหลากหลายทางเพศ 18.7% ส่วนใหญ่มีสถานะโสด และไม่มีบุตร

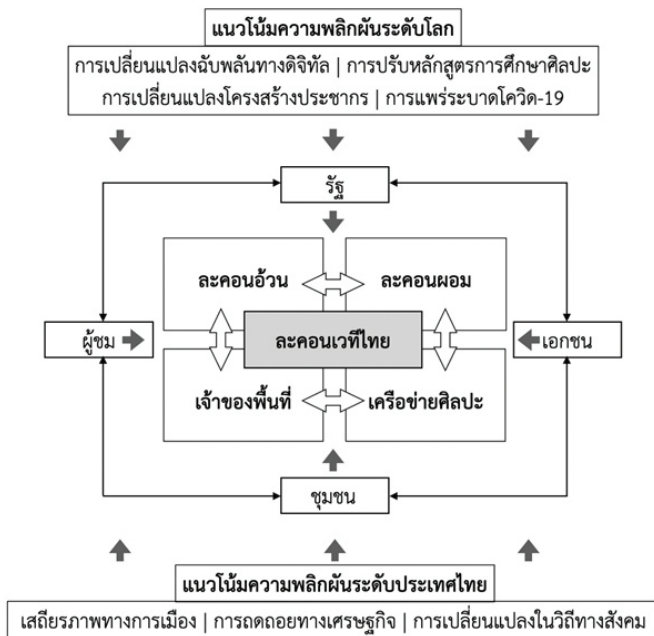
2 ผู้วิจัยเลือกใช้คำว่า “ละคอนอ้วน-ละคอนผอม” ซึ่งเป็นศัพท์บัญญัติของ เจตนา นาควัชระ สำหรับคณะละคอนไทยแทนการใช้คำว่า ละคอนในเชิงพาณิชย์และละคอนแบบไม่แสวงหาผลกำไรอย่างตะวันตก โดย “ละคอนอ้วน” คือละคอนแบบมหาชนนิยมซึ่งมีเนื้อหาเข้าใจง่ายและใจองค์ประกอบศิลปะอย่างตระการตาหรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ละคอนโรงใหญ่” เพราะมักแสดงในโรงละคอนที่มีขนาดประมาณ 500 ที่นั่งขึ้นไป กับ “ละคอนผอม” หรือ “ละคอนโรงเล็ก” ซึ่งเน้นผลิตงานละคอนนอกกระแสเพื่อผู้ชมเฉพาะกลุ่ม และจัดแสดงในโรงละคอนขนาดเล็กไม่เกิน 500 ที่นั่ง

2. วงการละคอนไทยกระจุกตัวอยู่ที่ส่วนกลาง อันเป็นผลจากนโยบายของรัฐในการสร้างเมืองแบบโตเดี่ยวแต่ไม่เกิดความเป็นชุมชน (Community) และการชมละคอนเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมเมือง โดยผู้ตอบแบบสอบถามได้ระบุว่า “กรุงเทพฯและปริมณฑล” คือภูมิภาคที่มองว่าเป็นบ้านมากถึง 65.2%
3. ละคอนเวทีกระจุกตัวอยู่ในกลุ่มผู้มีการศึกษา เป็นชนชั้นกลาง และอยู่ในแวดวงศิลปะเป็นส่วนใหญ่ อ้างอิงจากผลสำรวจซึ่งระบุว่า 84.7% มีวุฒิปริญญาตรีขึ้นไป และทำงานเกี่ยวกับศิลปะการแสดงหรือศิลปะแขนงอื่นรวมกันมากถึง 58.6%
4. ผู้ชมมีพฤติกรรมในการตัดสินใจชมละคอนจากการประชาสัมพันธ์ผ่านสื่อสังคมออนไลน์โดยเฉพาะ Facebook และคำแนะนำแบบปากต่อปาก นอกจากนี้ยังมีแนวโน้มจ่ายบัตรในราคาสูงที่สุดเท่าที่จะจ่ายได้ตามฐานะรายได้ โดยพิจารณาจากเหตุผลในการตัดสินใจชมละคอนและราคาบัตรที่ยินดีจ่าย
5. ผู้ชมนิยมการแสดงที่เข้าใจง่าย ราคาบัตรเหมาะสม และโรงละคอนต้องเดินทางสะดวกด้วยระบบขนส่งสาธารณะ โดยผลสำรวจจะระบุว่ารอบการแสดงในช่วงวันเสาร์และวันอาทิตย์ทั้งรอบบ่ายและรอบเย็นเป็นช่วงที่ผู้ชมสะดวกเข้าชมละคอนมากที่สุด
6. ผู้สร้างละคอนไทยมีข้อมูลในเชิงประชากรและถิ่นที่อยู่ใกล้เคียงกับข้อมูลของผู้ชม แต่ช่วงอายุจะสูงกว่าผู้ชมเล็กน้อยคือส่วนใหญ่อยู่ที่ 31-40 ปี ศิลปินละคอนไทยไม่สามารถยังชีพด้วยการทำละคอนเป็นรายได้หลักได้ โดยผลสำรวจชี้ว่ามีเพียง 18.6% ของผู้สร้างละคอนเท่านั้นที่ยึดการทำละคอนเป็นรายได้หลัก ในขณะที่ส่วนที่เหลือประกอบอาชีพอิสระร่วมด้วยเป็นส่วนใหญ่

ผลของการสำรวจช่วยยืนยันสมมติฐานเกี่ยวกับสถานการณ์ปัจจุบันในวงการละคอนเวทีไทยที่มีลักษณะกระจุกตัวอยู่ในเมืองใหญ่และกลุ่มผู้มีการศึกษา ตลอดจนการขาดระบบนิเวศที่แข็งแรงเพียงพอที่จะรับมือกับความเปลี่ยนแปลงฉับพลันอันเป็นผลมาจากเทคโนโลยีการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัส และผลกระทบจากสภาวะแวดล้อมจากการเปลี่ยนแปลงทางการเมือง เศรษฐกิจ และสังคม ซึ่งจะต้องนำมาพิจารณาประกอบกับชุดการปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในวงการละคอนโลกเพื่อสังเคราะห์แนวโน้มที่จะเกิดขึ้นต่อวงการละคอนเวทีไทย

## แนวโน้ม วิฤต และโอกาสของละคอนเวทีไทย

จากการประมวลบริบทและชุดปรากฏการณ์ความพลิกผันในวงการละคอนเวทีอื่นเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัลและการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 ซึ่งส่งผลทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการละคอนเวทีในระดับโลกและในระดับประเทศไทยแล้ว พบว่าต้นเหตุแห่งความพลิกผันในวงการละคอนเวทีไทยแบ่งออกเป็น 2 ระดับใหญ่ คือ ปัจจัยภายนอกซึ่งเป็นแนวโน้มระดับโลกอันส่งผลมาสู่วงการละคอนไทย และปัจจัยภายในประเทศไทยเองทั้งที่เป็นปัญหาในระดับประเทศและปัญหาเดิมของวงการละคอน ตามที่จะแสดงเป็นแผนภาพความสัมพันธ์ของปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อวงการละคอนเวทีไทย ดังนี้



ภาพที่ 1 ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อความพลิกผันต่อการละคอนเวทีไทย

แผนภาพข้างต้นแสดงความสัมพันธ์ของสาเหตุที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศในวงการละคอนเวทีไทย โดยวงในสุดเป็นกลุ่มผู้เล่นหลักซึ่งมีความสัมพันธ์ทั้งในเชิงร่วมมือและแข่งขันกันเอง ถัดมาเป็นกลุ่มผู้มีส่วนได้เสียซึ่งทำหน้าที่ทั้งสนับสนุนและดูตามทั้งทางตรงและทางอ้อมต่อการละคอนเวทีไทย ส่วนวงนอกสุดเป็นปรากฏการณ์ในระดับโลกและไทยที่คาดว่าจะ

จะก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงในวงการละครคน ซึ่งผู้วิจัยจะนำเสนอการตอบสนองของวงการละครคนเวทีไทยต่อเหตุปัจจัยดังกล่าวต่อไป

## ผลกระทบจากความพลิกผันของโลกและไทยต่อวงการละครคนไทย

ท่ามกลางกระแสความพลิกผันในระดับโลกนั้น ละครคนเวทีไทยเปลี่ยนแปลงทั้งในเชิงสื่อดิจิทัลและสวนกระแสกับแนวโน้มของโลก กล่าวเฉพาะในส่วนที่ละครคนไทยได้รับผลกระทบในทิศทางเดียวกับโลกนั้น จะเห็นได้ว่า การเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัลเข้ามาเปลี่ยนแปลงวิถีชีวิตและวิถีเข้าถึงความบันเทิงของคนไทยโดยสิ้นเชิง ภาพยนตร์ชุดอเมริกันและเกาหลี รวมถึงรายการทาง YouTube ทั้งไทยและเทศซึ่งเข้าถึงได้ง่าย ทันที และมีรายชื่อย่อมเยาจุใจมเข้ามาทำลายห่วงโซ่อุปทานแบบดั้งเดิมทำให้ละครคนเวทีไทยซึ่งไม่เคยกุมอำนาจนาในฐานที่เป็นกิจกรรมสันทนาการของคนไทยอยู่แล้วแต่เดิมยิ่งสูญเสียสมรรถนะในการแข่งขันกับสื่ออื่นๆ ลงไปอีก นอกจากนี้ การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ยังส่งผลกระทบต่อละครคนเวทีไทยอย่างรุนแรงยิ่งกว่าที่เกิดขึ้นกับละครคนเวทีโลกด้วยซ้ำเพราะละครคนเวทีไทยขาดต้นทุนและระบบสนับสนุนที่จะคอยประคับประคองในยามวิกฤต เมื่อรัฐสั่งปิดโรงละครคนเพื่อควบคุมการระบาดของโรคทำให้ศิลปินส่วนใหญ่ไม่ได้รับเงินเยียวยาจากรัฐบาล (มูลนิธิละครไทย, 29 มีนาคม 2564) การขาดสถานะการเป็นนิติบุคคลของคณะละครคนในไทยก็เป็นอีกเหตุผลหนึ่งที่ทำให้ศิลปินไม่สามารถเข้าถึงสวัสดิการขั้นพื้นฐานจากรัฐ เช่น ประกันสังคม ได้

ในส่วนของความเปลี่ยนแปลงที่สวนกระแสกับแนวโน้มของโลกนั้น เป็นที่น่าประหลาดใจว่า ละครคนเวทีไทยอาจไม่ได้รับผลกระทบบากนักจากแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างประชากรและการลดหลักสูตรการศึกษาศิลปะในโรงเรียนเมื่อเปรียบเทียบกับแนวโน้มที่เกิดขึ้นในประเทศตะวันตก เพราะเหตุว่า ถึงแม้ประเทศไทยจะก้าวเข้าสู่สังคมผู้สูงอายุ แต่ผู้ชมละครคนไทยยังมีช่วงอายุเฉลี่ยอยู่ที่ 30 ปี หรือกล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือช่วงวัยนักศึกษาหรือผู้เริ่มทำงานใหม่ ถึงแม้คนกลุ่มนี้จะมีฐานเงินเดือนไม่มากนักแต่ถ้าวงการละครคนสามารถรักษากลุ่มผู้ชมเหล่านี้ไว้ได้และมีผู้ชมรุ่นใหม่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เขาเหล่านี้ก็จะเติบโตขึ้นเป็นผู้สนับสนุนที่เหนียวแน่นต่อวงการละครคนในที่สุด สำหรับประเด็นเรื่องการปรับลดหลักสูตรศิลปะนั้น ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่า ละครคนไทยจะได้รับผลกระทบน้อย ทั้งนี้ไม่ใช่เพราะปัจจัยนี้เป็นนโยบายการศึกษาที่เกิดขึ้นในสหรัฐอเมริกา แต่เป็นเพราะความตลกร้ายของการศึกษาไทยที่มีก้มมองข้ามความสำคัญของวิชาการสายสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ ดังที่มีแนวคิดการเน้นการสอนวิทย์-คณิต ที่รู้จักกันในชื่อระบบการเรียนการสอนแบบ “STEM” มาปรับใช้จนเป็นแรงขับเคลื่อนจากการเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางเทคโนโลยี ในขณะที่สหรัฐอเมริกาซึ่งเป็นประเทศแรกที่เสนอแนวคิดนี้ได้เพิ่ม ศิลปะ (Arts) เข้าไปด้วยในชื่อใหม่คือ “STEAM” และตัวอย่างที่เห็นชัดที่สุดก็คือการควมรวมกระทรวง

วิทยาศาสตร์เดิมแล้วจัดตั้งขึ้นเป็นกระทรวงอุดมศึกษาวิทยาศาสตร์วิจัยและนวัตกรรม เป็นต้น กล่าวอีกนัยหนึ่งก็คือ ละคอนไทยไม่ได้รับผลกระทบจากแนวโน้มการปรับลดการเรียนการสอน ศิลปะ เพราะการสอนศิลปศึกษาในประเทศไทยที่เป็นมาแทบไม่มีส่วนช่วยสร้างผู้ชมละคอนในอนาคต ดังนั้น การปรับลดการศึกษาศิลปะจึงไม่ได้อยู่ในบริบทของสังคมไทย แต่ในทางกลับกันเครือข่ายละคอนไทยควรต้องเสนอนโยบายเพื่อผลักดันให้การเรียนการสอนด้านการชมละคอนเข้าไปอยู่ในระบบการศึกษา

สำหรับความเปลี่ยนแปลงภายในประเทศนั้น ละคอนเวทีไทยได้รับผลกระทบโดยตรง ทั้งจากปัจจัยการขาดเสถียรภาพทางการเมือง การถดถอยทางเศรษฐกิจ และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม โดยผลกระทบที่เกิดจากปัจจัยทางการเมืองมีตั้งแต่ระดับที่ผิวเผินที่สุดคือการเลื่อนหรือยกเลิกการแสดงจากความไม่สงบทางการเมือง ดังเช่นกรณีการเลื่อนการแสดง “เลือดชาติยา เดอะมิวสิคัล” ของ เมืองไทยรัชดาลัยเวิลด์ เนื่องจากการประชุมของคณะกรรมการประชาชนเพื่อการเปลี่ยนแปลงปฏิรูปประเทศไทยให้เป็นประชาธิปไตยที่สมบูรณ์แบบอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข (กปปส.) (ชินาริโอและรัชดาลัย, 2556) ไปจนถึงการเซ็นเซอร์โดยเจ้าหน้าที่ของรัฐและการเซ็นเซอร์ตัวเองของศิลปิน เช่นกรณีของ “บางละมิด” ซึ่งถูกคุกคามโดยรัฐส่งเจ้าหน้าที่ทหารไปสังเกตการณ์การแสดงเป็นผลให้นักแสดงเลือกที่จะตัดเนื้อหาบางส่วนออกและปรับเปลี่ยนการแสดงบางตอน (มุทิตา เชื้อซัง, 2558) เป็นต้น นอกจากนี้ละคอนไทยยังมีบทบาทที่โดดเด่นในการชุมนุมทางการเมืองเดือนตุลาคม 2563 โดยมีศิลปินทางการเมืองได้ทำการแสดงบนเวทีหลักที่อนุสาวรีย์ประชาธิปไตย เช่น ละคอนเรื่อง ปีศาจ โดยกลุ่ม B-Floor และมีการเคลื่อนไหวอย่างต่อเนื่องของกลุ่ม ศิลปะปลดแอก-Free Arts

สำหรับผลกระทบของการชะลอตัวทางเศรษฐกิจและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมต่อละคอนเวทีไทยนั้น การถดถอยทางเศรษฐกิจส่งกระทบต่อการซื้อบัตรเข้าชมการแสดงและการผลิตงานละคอน ถึงแม้ว่าตัวเลขผลิตภัณฑ์มวลรวมในประเทศก่อนการแพร่ระบาดของโควิด 19 จะเติบโตต่อเนื่อง แต่ก็ไม่ได้สะท้อนกำลังซื้อของชนชั้นกลางซึ่งเป็นกลุ่มผู้ชมหลักของวงการละคอนเวทีไทยที่ลดลงจากความกังวลเกี่ยวกับสภาพเศรษฐกิจที่เป็นจริงอันเกิดจากการผูกขาดของกลุ่มทุนขนาดใหญ่แต่ขาดการกระจายรายได้ ดังนั้น ละคอนจึงถูกมองว่าเป็นของฟุ่มเฟือยหรือเป็นกิจกรรมของคนเฉพาะกลุ่มซึ่งไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของวิถีชีวิตของคนไทยนั้นก็ย่อมจะได้รับผลกระทบไปด้วย ในแง่ของการผลิตงานละคอนจะเห็นได้ว่าคณะละคอนอ้วนอย่าง เมืองไทย รัชดาลัยเวิลด์แทบจะไม่ได้ผลิตงานละคอนเพลงเรื่องใหม่เลยแต่ใช้วิธีนำงานเก่ามาสร้างใหม่ อีกทั้งยังปรับโครงสร้างองค์กรโดยการเปลี่ยนผู้บริหาร ปรับรูปแบบการดำเนินธุรกิจ และวางตำแหน่งทางการตลาดใหม่ภายใต้แนวคิด “มีมากกว่าละคอนเวที” ซึ่งจะทำงานครอบคลุมทั้งการผลิตการแสดงและการผลิตสื่อสำหรับโทรทัศน์และออนไลน์ (ฐานเศรษฐกิจ, 15 กุมภาพันธ์

2564) ส่วน โรงละครคอนเคแบงด์สยามพิฆเนศ นั้นก็เน้นทำการแสดงอื่นควบคู่กับละครคอนไปด้วย เช่น คอนเสิร์ต และทอล์คโชว์ เป็นต้น มีเพียงดริมบ็อกซ์เท่านั้นที่ยังคงทำงานละครคอนอย่างต่อเนื่อง นอกจากนี้ การปิดทำการถาวรของ *Democracy Studio* และ *Thong Lor Art Space* ตลอดจน การปิดปรับปรุง *สถาบันปรีดี พนมยงค์* หอศิลป์หลวง เป็นหนึ่งในปรากฏการณ์สำคัญของวงการละครคอน เพราะ “สถาบันปรีดี พนมยงค์ ทำหน้าที่เป็นศูนย์รวมทางละครคอน ไม่ใช่แค่การเปิดพื้นที่ให้คนมาเช่าเล่นละครคอน แต่ยังมีส่วนพัฒนาคุณภาพการละครคอนด้วย” (ภัทรานิษฐ์ จิตสำรวย, 19 ตุลาคม 2560) ละครคอนโรงเล็กในประเทศไทยได้เข้าสู่ภาวะชะงักงันอย่างสมบูรณ์เพราะการสูญเสียทั้งสถานที่ทำการแสดงเชิงกายภาพ (Place) และพื้นที่ (Space) ในสังคมไทย

## แนวโน้มของละครไทยในกระแสแห่งความพลิกผัน

ความพลิกผันจากปรากฏการณ์ทางสังคมอันเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางเทคโนโลยีที่ร่ายรอบวงการศิลปะการแสดงจู่โจมเข้าพลิกผันละครคอนเวทีไทยอย่างรวดเร็วและส่งผลกระทบรุนแรงในหลายด้าน คุณลักษณะของการเปลี่ยนแปลงนั้นจะมีรูปแบบคือ “รวดเร็ว รุนแรง และ ไม่เคยเป็นมาก่อน” การวิเคราะห์ความสัมพันธ์ของเหตุปัจจัยแห่งความพลิกผันในระดับโลกและในระดับประเทศไทยนั้น นอกจากจะช่วยให้เข้าใจถึงสาเหตุและสถานการณ์ที่เป็นไปในปัจจุบันแล้ว ยังช่วยเผยให้เห็นแนวโน้มอันเป็นทิศทางที่อาจจะเกิดขึ้นในอนาคตอันใกล้ของละครคอนเวทีไทยด้วย ผู้วิจัยได้สังเคราะห์แนวโน้มหลักขึ้น 3 ข้อ ได้แก่ การลดลงของพื้นที่และสถานที่ การเติบโตแบบกระจุกตัวในเมืองใหญ่ และการเปลี่ยนแปลงรูปแบบและเนื้อหา

### 1. การลดลงของพื้นที่และสถานที่ของละครคอนเวทีในสังคมไทย

ละครคอนเวทีไทยมีแนวโน้มที่จะสูญเสียพื้นที่ในเชิงการรับรู้ และสถานที่ทำการแสดงในเชิงกายภาพไปจากสังคมไทย แม้ในช่วงที่ผ่านมาความสำเร็จของละครคอนอ้วนจะส่งผลให้เกื้อหนุนผู้ชมละครคอนมากขึ้นและทำให้ภาคธุรกิจเข้ามาลงทุนในการสร้างโรงละครคอนเพื่อเป็นพื้นที่สำหรับผลิตงานละครคอนของตนเองหรือปล่อยเช่า แต่ด้วยการถูกเข้าแทนที่ด้วยสื่อบันเทิงออนไลน์ ภาวะโรคระบาดและปัจจัยทางเศรษฐกิจนับตั้งแต่การรัฐประหาร พ.ศ. 2557 ทำให้ผู้บริหารโรงละครคอนโรงใหญ่ชะลอการสร้างงานใหม่และพยายามจะจัดวางตำแหน่งให้พื้นที่โรงละครคอนรองรับการจัดกิจกรรมอื่น เช่น คอนเสิร์ต งานเปิดตัวสินค้า งานประชุม ในขณะที่ละครคอนโรงเล็กได้ทยอยปิดตัวลงอย่างต่อเนื่อง การขาดแคลนต้นทุนและแรงสนับสนุนจากระบบนิเวศทำให้ศิลปินการละครคอนในแวดวงละครคอนผอมแทบจะไม่มีโอกาสในการสร้างอาคารถาวรหรือปรับปรุงอาคารพาณิชย์สำหรับใช้ทำการแสดงได้เพราะละครคอนเวทีไทยไม่ได้ให้ผลตอบแทนทางการเงินที่คุ้มค่าแก่การลงทุนตามมุมมองในเชิงธุรกิจ และขาดการประสานความร่วมมือจากชุมชนในการส่งเสริม

ให้โรงละครเป็นพื้นที่ถึงสาธารณะของคนในสังคม

## 2. ผู้ชมละครไทยจะเติบโตแบบกระจุกตัวในเมืองใหญ่แบบเฉพาะกลุ่ม

ละครเวทีไทยมีแนวโน้มที่จะเติบโตในกลุ่มคนรุ่นใหม่และจะยังคงกระจุกตัวในเมืองใหญ่เช่นเดิม การชมละคร การจัดงานศิลปะ หรือ การฟังดนตรีในสถานที่จัดแสดงงานที่มีลักษณะปิด เช่น โรงละคร หอศิลป์ หอดนตรี เป็นวัฒนธรรมของคนในเมืองใหญ่โดยธรรมชาติ แต่แนวคิดนี้ถูกขับเน้นให้เด่นชัดขึ้นจากทัศนคติของคนไทยที่มองว่าละครเวทีเป็นศิลปะของชนชั้นสูงหรือผู้มีรสนิยม ละครเวทีจึงเติบโตในกลุ่มชนชั้นกลางใหม่ ที่มีการศึกษา และอาศัยในเมืองใหญ่อย่างกรุงเทพฯและปริมณฑลเป็นหลัก โดยผลสำรวจจากมูลนิธิละครไทย (2564, น.6) ชี้ว่าผู้ชมละครไทยมีอายุเฉลี่ย 30 ปี ส่วนใหญ่ยังอยู่ในวัยหนุ่มสาว และอาศัยอยู่ในกรุงเทพฯตามแนวเส้นทางขนส่งสาธารณะซึ่งสวนทางกับอายุเฉลี่ยของผู้ชมละครในโลกละตะวันตก นอกจากนี้ การขยายตัวของงานแสดงในหัวเมืองตามภูมิภาคต่างๆ ของประเทศไทย เช่น เชียงใหม่ ขอนแก่น และชลบุรี เป็นอีกตัวชี้วัดอย่างหนึ่งของการเติบโตของละครเวทีแบบกระจุกตัวในเมืองใหญ่ภายนอกเขตกรุงเทพฯเดิม อนึ่ง เป็นที่น่าสังเกตว่าการชมละครเวทีที่อาจถูกใช้เป็นเครื่องแสดงสถานะทางสังคมและบ่งบอกถึงการมีรสนิยมที่ดีของชนชั้นกลางในประเทศเศรษฐกิจเกิดใหม่ (Emerging Market) อย่างในประเทศไทยด้วย การชมละครจึงได้กลายเป็นทางเลือกของกิจกรรมสันทนาการและการเข้าสังคมของนักศึกษาและผู้เริ่มต้นเข้าทำงานใหม่ หากคณะละครไทยสามารถรักษฐานผู้ชมกลุ่มนี้ไว้ได้ต่อเนื่อง เขาก็จะกลายเป็นผู้สนับสนุนสำคัญสำหรับวงการศิลปะการแสดงในที่สุด

## 3. ละครเวทีไทยจะปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหาให้สนองตอบกลุ่มเป้าหมายอย่างเข้มข้น

ปัจจัยที่ร่ายล้อมวงการละครเวทีไทยจะส่งผลให้คณะละครเวทีที่ทั้งคณะละครอ้วนและคณะละครผอมปรับเปลี่ยนด้านรูปแบบและเนื้อหาในลักษณะที่ต่างกัน ละครอ้วนซึ่งต้องพึ่งพาความคึกคักทางธุรกิจจะนำพาผู้ชมหลักหนีจากสังคมโดยการผลิตงานบันเทิงที่ตอบสนองต่อความต้องการของตลาดอย่างเข้มข้นกว่าเดิม ละครเพลง ละครสุขนาฏกรรม และวิพิตทัศน์ จะเป็นเนื้อหาหลัก และจะมีรูปแบบการนำเสนอที่ผสมผสานกับความบันเทิงแบบอื่น เช่น ทอล์กโชว์ และ คอนเสิร์ต ในขณะที่ละครผอมจะทำหน้าที่ดีแ่และชำระสภาพสังคมอันฉ้อฉลและโหดร้าย ละครเวทีโรงเล็กจะกลายเป็นพื้นที่เสรีภาพที่เหลือน้อยนิดในสังคมไทยสำหรับการแสดงออกทางการเมืองโดยที่ยังไม่ถูกควบคุมมากนักจากกลไกรัฐ พลังของการละครจะทำหน้าที่ส่งสัญญาณที่มีความหมายเพียงพอที่จะสื่อสารกับผู้ชมได้โดยแนบเนียนและสร้างความกระอักกระอ่วนใจแก่ผู้มีอำนาจในการตีความเพื่ออัปเดตเอาผิดทางกฎหมาย จึงอาจกล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าการปรับเปลี่ยนรูปแบบและเนื้อหานี้จะเชื่อมโยงกับแนวโน้มการลดน้อยลงของ

สถานที่การแสดง แต่ละคอนเสิร์ตได้ขยายพรมแดนเชิงพื้นที่ทางการรับรู้ใหม่ให้กับสังคมไทยในฐานะพื้นที่ในการแสดงออกทางการเมือง

## แนวทางการรับมือกับความพลิกผันในวงการละคอนไทย

เมื่อพิจารณาความสอดคล้องของเหตุปัจจัย ผลกระทบ และแนวโน้มที่จะเกิดขึ้นในแวดวงละคอนเวทีไทยแล้วจะพบว่าละคอนเวทีไทยตกอยู่ในสถานะที่เลือนไหลตามความเปลี่ยนแปลงที่แวดล้อมอยู่เป็นส่วนใหญ่โดยขาดศักยภาพที่จะกำหนดทิศทางของตนเอง หากละคอนไทยต้องการที่จะก้าวหน้าและอยู่ร่วมในกระแสแห่งความเปลี่ยนแปลง ละคอนไทยจำเป็นต้องสร้างปัจจัยเสริม ได้แก่ การใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มผลิตภาพ การจัดวางตำแหน่งทางการตลาดใหม่ การร่วมมือในระดับวิชาชีพ และการจัดการศึกษาด้านการจัดการ เข้าไปด้วงจรความพลิกผันและรักษาเสถียรภาพของวงการละคอนไทย

### 1. การใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มผลิตภาพ

หัวใจของความพลิกผันในโลกยุคปัจจุบันคือการใช้นวัตกรรมเข้ามาทำลายวัฏจักรแบบเดิมเพื่อลดต้นทุนการผลิตและก่อให้เกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลสูงสุดในการดำเนินงานตามหลักเศรษฐศาสตร์ ภาคธุรกิจส่วนใหญ่หาทางในการปรับใช้เทคโนโลยีในการลดขั้นตอนการทำงาน ทดแทนกำลังคน และเพิ่มช่องทางการเข้าถึงกลุ่มลูกค้าเป้าหมายโดยตรง โดยยังคงคุณภาพสินค้าเท่าเดิมหรือดีกว่าเดิมในราคาที่สูงลง หากนำแนวคิดนี้มาเป็นกรอบในการพิจารณาการผลิตงานละคอนจะพบว่าวงการละคอนมีผลิตภาพที่ต่ำมากเมื่อเทียบกับกิจกรรมทางเศรษฐกิจในอุตสาหกรรมอื่น เพราะเหตุว่างานละคอนและศิลปะทุกแขนงใช้ศิลปินซึ่งเป็นแรงงานที่มีทักษะสูงในการสร้างงาน ประกอบกับรูปแบบจำเพาะของละคอนที่เรียกร้องปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงและผู้ชมทำให้ละคอนไม่สามารถผลิตซ้ำได้ง่ายๆ เพื่อให้ต้นทุนต่อหน่วยลดลงตามทฤษฎีการประหยัดต่อขนาด (Economies of Scale) ได้ ดังนั้น คณะละคอนจึงต้องแบกรับต้นทุนในการผลิตงานละคอนสูงมาก

อย่างไรก็ตาม วงการละคอนสามารถใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการเพิ่มผลิตภาพบางส่วนได้นับตั้งแต่ต้นธารการผลิต เช่น การใช้โปรแกรมการจัดการโครงการ และโปรแกรมช่วยในการออกแบบ (Computer-Assisted Design) ไปจนถึงการเข้าใจผู้สนับสนุนงานละคอนโดยการใช้ประโยชน์จากฐานข้อมูลมหัต (Big Data) ซึ่งคณะละคอนสามารถดำเนินการจัดเก็บและสร้างฐานข้อมูลโดยเริ่มต้นจากข้อมูลของผู้ซื้อบัตรเข้าชมการแสดงเป็นอาทิ เพื่อนำมาวิเคราะห์และกำหนดกลยุทธ์ทางการตลาดไปยังกลุ่มผู้ชมเป้าหมายโดยใช้สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) นอกจากนี้คณะละคอนอาจใช้เทคโนโลยีในการเผยแพร่การแสดงสดหรือบันทึกการแสดงเป็นอีกหนึ่งทางเลือกสำหรับการขยายฐานผู้ชมละคอน เป็นต้น โดยในปัจจุบันนี้มีการผลิตซอฟต์แวร์

สำหรับการบริหารงานละคอนอย่างเป็นระบบโดยเฉพาะ เช่น Tessitura Network ซึ่งช่วยอำนวยความสะดวกในการจัดทำฐานข้อมูล การจัดการบัตร การวางแผนการตลาด และการบริหารความสัมพันธ์กับลูกค้า

ถึงแม้ในปัจจุบันนักการละคอนไทยจะได้ประยุกต์ใช้เทคโนโลยี เช่น โปรแกรมช่วยในการออกแบบในการอำนวยความสะดวกในการทำงาน แต่ก็ยังมีกระบวนการในหลายขั้นตอนที่วงการละคอนเวทีไทยใช้ประโยชน์จากนวัตกรรมได้น้อย เช่น ระบบการจัดการบัตร เป็นต้น ดังนั้น การพิจารณาการใช้เทคโนโลยีในการช่วยผลิตงานจะเพิ่มผลิตภาพและลดต้นทุนในระยะยาวให้กับวงการละคอนไทยได้ทางหนึ่ง

## 2. การจัดวางตำแหน่งทางการตลาดใหม่

ตำแหน่งทางการตลาด (Brand Positioning) คือ การรับรู้หรือความรู้สึกของลูกค้าต่อสินค้าและบริการหนึ่งๆ แม้คณะละคอนส่วนใหญ่ในไทยไม่ได้มุ่งหวังที่จะดำเนินงานในเชิงธุรกิจอย่างเต็มรูปแบบแต่ก็ไม่ควรละเลยที่จะทบทวนตำแหน่งทางการตลาดของตนใหม่ให้เหมาะสมแก่สถานการณ์ที่เปลี่ยนผัน ละคอนเวทีควรวางตำแหน่งทางการตลาดของตนในฐานะที่เป็นงานฝีมือที่อาศัยความประณีตในการถ่ายทอดประสบการณ์สดใหม่ที่เกิดขึ้นและจบลงทุกวัน เป็นประสบการณ์เฉพาะที่จะทดแทนด้วยสื่อชนิดอื่นไม่ได้

การปรับตำแหน่งทางการตลาดสำหรับละคอนไทยนี้ไม่ได้มีสูตรสำเร็จตายตัว แต่แก่นสำคัญก็คือการวางตำแหน่งการรับรู้ของคณะละคอนให้ตรงกับกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย กล่าวคือ คณะละคอนหนึ่งอาจจัดวางตำแหน่งทางการตลาดของตนให้สูงขึ้นเพื่อสนองตอบความต้องการของผู้ชมซึ่งต้องการชมละคอนเป็นเครื่องยกระดับสถานะทางสังคม หรืออีกคณะหนึ่งอาจวางตำแหน่งทางการตลาดของตนให้เหมาะกับกลุ่มความคิดทางการเมืองหนึ่ง ทั้งนี้ เพื่อให้โรงละคอนเป็นพื้นที่ทางกายภาพของชุมชนในการปฏิสัมพันธ์ของกลุ่มคนที่มีลักษณะความสนใจคล้ายคลึงกัน และอาจขยายไปสู่การเป็นพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนทัศนคติของผู้คนที่มีความคิดเห็นขัดแย้งกันได้ การจัดวางตำแหน่งทางการตลาดใหม่นี้จะทำให้โรงละคอนมีภาพลักษณ์ที่สดใหม่และเป็นส่วนหนึ่งในวิถีชีวิตของผู้คนที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วในยุคแห่งความพลิกผันนี้ เช่นเดียวกับร้านอาหารแนว Chef Table หรือ บาร์ลับ ที่ต่อให้การเข้าถึงจะยากเย็นเพียงใดก็มีลูกค้าพร้อมที่จะดันดันไปสัมผัสประสบการณ์ในสถานที่เหล่านั้นอย่างน้อยสักครั้งหนึ่งในชีวิต

## 3. การร่วมมือในระดับวิชาชีพ

วงการละคอนไทยยังขาดความร่วมมือในระดับวิชาชีพที่เพียงพอเพื่อเป็นเวทีกลางในการแลกเปลี่ยนความรู้ ประสบการณ์ และสร้างมาตรฐานกลางเพื่อรับมือกับความพลิกผัน ดังนั้น เมื่อเกิดความเปลี่ยนแปลงเกิดขึ้นคณะละคอนทั้งอ้วนและผอมจึงต่างดิ้นรนตามแต่กำลังของตน ทำให้พลังในการเรียกร้องให้เกิดการเปลี่ยนแปลงเชิงนโยบายอ่อนลงลงตามไปด้วย ศิลปิน

ขาดอำนาจในการต่อรอง และการเข้าถึงสวัสดิการพื้นฐาน เช่น ประกันสังคม และแต่ละคณะมีแนวปฏิบัติในการประกอบสร้างงานละคอนต่างกัน ด้วยเหตุนี้ การร่วมมือในระดับวิชาชีพในรูปของเครือข่าย สมาคม หรือสหภาพ จะเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการยกระดับมาตรฐานวิชาชีพ และเป็นเวทีกลางในการขับเคลื่อนพันธกิจทั่วไปและเฉพาะกาลเพื่อสร้างระบบนิเวศและชุมชนผู้สร้างงานละคอนที่ยั่งยืน

#### 4. การจัดการศึกษาด้านการจัดการ

สถาบันการศึกษาควรผลิตบัณฑิตที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะด้านการจัดการละคอนมากยิ่งขึ้นเพื่อเป็นปัจจัยกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงโครงสร้างการผลิตของละคอนเวทีไทย และรองรับการเติบโตของศิลปินทางการละคอนที่จะทำงานในลักษณะสหสาขาโดยไม่จำกัดอยู่บนเวทีละคอนอีกต่อไป การปรับตัวของหลักสูตรการละคอนและหลักสูตรศิลปะการแสดงในประเทศไทยที่พยายามพัฒนาหลักสูตรให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ปัจจุบันโดยการเพิ่มวิชาทางการจัดการมากขึ้นควบคู่ไปกับการผลิตศิลปินทางการละคอนซึ่งเป็นจุดเข้มแข็งเดิมเป็นแนวโน้มที่ควรจะต้องศึกษาต่อไปว่าบัณฑิตที่สำเร็จการศึกษาทางด้านจัดการศิลปะตามหลักสูตรเหล่านี้ได้สานต่อให้ละคอนไทยเกิดระบบนิเวศศิลป์ที่เป็นระบบมากขึ้นเพียงไร วงการละคอนไทยต้องการ ผู้อำนวยการบริหาร (Executive Director) ผู้อำนวยการผลิต (Producer) ผู้จัดการการผลิต (Production Manager) และ ผู้จัดการเวที (Stage Manager) ที่มีวิสัยทัศน์ และเชี่ยวชาญในด้านการจัดการการแสดงทั้งในแนวกว้างและลึกมาสนับสนุนการทำงานในส่วนที่นอกเหนือจากขอบเขตความรับผิดชอบของฝ่ายศิลป์ซึ่งจะทำให้การผลิตงานละคอนในไทยเป็นระบบ มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น และพร้อมที่จะปรับตัวให้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงต่อกระแสธารแห่งความพลิกผันอยู่เสมอ

#### บทสรุป

ความเปลี่ยนแปลงกับวงการละคอนเวทีมิใช่สิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน หากทบทวนพัฒนาการทางประวัติศาสตร์ของศิลปะแขนงนี้จะพบว่าวงการละคอนเวทีข้ามผ่านคลื่นแห่งความเปลี่ยนแปลงมาหลายต่อหลายครั้ง กระนั้น ละคอนเวทีก็ยังยืนหยัดและมีที่ทางในสังคมได้อย่างมั่นคง สำหรับการเปลี่ยนแปลงในยุคนี้อันเป็นผลจากการเปลี่ยนแปลงฉับพลันทางดิจิทัลและการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโคโรนา 2019 ถือเป็นความเปลี่ยนแปลงชนิดพลิกผันเพราะมีรูปแบบของการเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็ว รุนแรง และไม่มีแบบแผนชัดเจนตายตัวดังที่เคยเกิดขึ้นมาก่อน กับทั้งยังส่งผลกระทบในแบบที่มีสหสัมพันธ์กันทั่วโลกอีกด้วย ความพลิกผันนี้ส่งผลกระทบให้เกิดแนวโน้มอันเป็นทิศทางใหม่สำหรับวงการละคอนเวทีไทย คือ การลดลงของพื้นที่และสถานที่ของละคอนในสังคมไทย การเติบโตของกลุ่มผู้ชมรุ่นใหม่ในเมืองหลัก

และการปรับเนื้อหาให้สอดคล้องกับสภาพการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไป หากวงการละคอนเวทีไทยติดตามความเคลื่อนไหวของความสัมพันธ์ทางปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นและปรับตัวนำและตามกระแสแห่งความพลิกผันได้อย่างเหมาะสมโดยการปรับใช้เทคโนโลยีเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพจัดวางตำแหน่งทางการตลาดให้สอดคล้องกับผู้ชมเป้าหมาย สร้างเครือข่ายความร่วมมือกันระหว่างองค์กรเพื่อสร้างน้ำหนักร่วมในการเจรจาต่อรองและยกระดับมาตรฐานวิชาชีพ ตลอดจนส่งเสริมการศึกษาด้านการบริหารงานละคอนอย่างเป็นระบบก็จะช่วยให้วงการละคอนเวทีไทยพ้นฝ่าวิกฤตและยังคงมีโอกาสดีบโตในสังคมไทยอย่างยั่งยืน

# เอกสารอ้างอิง

## ภาษาไทย

- เจตนา นาควัชระ. 2562. “วิชาการกับศิลปะการแสดง”. *วารสารสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*. ปีที่ 5 ฉบับที่ 3 (กันยายน-ธันวาคม), 51
- ซีนารีโอ และ รัชดาวัลย์. 2 ธันวาคม 2556. เลื่อนรอบทำการแสดง ‘เลือดขัตติยา เดอะมิวสิคัล’. สืบค้นจาก <https://cutt.ly/RncxKCW>
- ฐานเศรษฐกิจ. 15 กุมภาพันธ์ 2564. แม่ทัพใหม่“ซีนารีโอ” พลิกเกมสู้โควิด-19. สืบค้นจาก <https://www.thansettakij.com/content/strategy/468762>
- ดั่งกมล ณ ป้อมเพชร. 2548. “สุนทรียะมีที่ห่อ?: มองละครคนเวทีไทยร่วมสมัยในวัฒนธรรมบริโภค”. *วารสารอักษรศาสตร์*. ปีที่ 34 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม), 62;70.
- แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่สิบสอง (พ.ศ. 2560-2564). 2560. สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- ภัทราวินิช จิตสำรว. 19 ตุลาคม 2560. ปิดปรับปรุง ‘สถาบันปรีดี พนมยงค์’ เมื่อสเปซของคนท่าละครดอนหุดแคบลง. The Momentum. สืบค้นจาก <https://themomentum.co/pridi-institute-and-theater-group/>
- มติชนออนไลน์. 21 พฤษภาคม 2564. เดือนนี้ครัวเรือนไทยทำนิวไฮ 92% ระเบิดเวลาเศรษฐกิจไทย. *มติชนออนไลน์*. สืบค้นจาก [https://www.matichon.co.th/economy/news\\_2733197](https://www.matichon.co.th/economy/news_2733197)
- มุทิตา เชื้อช้าง. 21 มกราคม 2558. ละครเวที ‘บางละมิด’ การคืนรณของ ‘เสรีภาพ’. *ประชาไท*. สืบค้นจาก <https://prachatai.com/journal/2015/01/57502>
- มูลนิธิละครไทย. 29 มีนาคม 2564. ผลกระทบ Covid-19 ที่มีต่อศิลปินละครเวทีร่วมสมัย. สืบค้นจาก <https://cutt.ly/GnnmxZm>
- มูลนิธิละครไทย. 29 พฤษภาคม 2564. ผลสำรวจผู้เสพ-ผู้สร้างบอกอะไร? [เสวนาออนไลน์]. สืบค้นจาก <https://www.youtube.com/watch?v=k8smN1R0jew&t=2872s>
- มูลนิธิละครไทย. 2564. รายงานผลสำรวจผู้เสพ-ผู้สร้าง ปี 2553. สืบค้นจาก <https://www.thaitheatre.org/goers-makers-entries/63>

## ภาษาอังกฤษ

- American for the arts. (2021, June 1). *COVID-19 Pandemic Impact on The Arts*. <https://www.americansforthearts.org/node/103614>
- Barra, Michael. (2020, December 13). When Broadway comes back: 5 ways the pandemic will transform the live theater industry. *Fortune*. Retrieved from <https://fortune.com/2020/12/13/covid-live-theater-broadway-west-end-reopening-innovation/>
- Bernstein, J. S. (2007). *Arts marketing insights: The dynamics of building and retaining performing arts audiences*. San Francisco: Jossey-Bass.
- \_\_\_\_\_. (2014). *Standing room only: marketing insights for engaging performing arts audiences*. New York: Palgrave Macmillan
- Hee, Um Hyun. (2020). South Korea: Out of Crisis Arises Opportunity. *The IATC journal*. สืบค้นจาก <https://www.critical-stages.org/21/south-korea-out-of-crisis-arises-opportunity/>
- Kaiser, Michael M. (2015). *Curtain?: the future of the arts in America*. Waltham, Massachusetts: Brandeis University Press.
- Paulson, Michael. (2021, May 5). Broadway Is Reopening. But Not Until September. *The New York Times*. Retrieved from <https://www.nytimes.com/2021/05/05/theater/broadway-reopening-new-york.html>
- Richards, Tia. (2021, March 30). *Predicting the future of the entertainment industry after COVID*. *USC News*. Retrieved from <https://news.usc.edu/183870/future-of-entertainment-after-covid-movies-tv-streaming-usc-experts/>
- SDA Bocconi, School of Management. (2020, December 3). *The impact of Covid-19 on the performing arts sector: executive summary*. [https://www.sdabocconi.it/upl/entities/attachment/EXECUTIVE\\_SUMMARY\\_RICERCA\\_COVID.pdf](https://www.sdabocconi.it/upl/entities/attachment/EXECUTIVE_SUMMARY_RICERCA_COVID.pdf)
- Skog, Daniel A, Wimelius, Henrik, and Sandberg, Johan. (2018). "Digital Disruption". *Business & Information Systems Engineering* 60.5: 431-37. Web

# 05

## >>

### การสร้างเสริมลักษณะนิสัยของเยาวชน ในมิติความเป็นมนุษย์ ด้วยกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ เรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร

Strengthening Humanistic Perspectives  
in Youth through Theatre for Learning  
"Bang Pakong: A River of Dragon"

\* อาจารย์ประจำสาขาศิลปการแสดง คณะดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา E-mail : paiboons@go.buu.ac.th

## บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้นำเสนอผลการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ เป็นส่วนหนึ่งในงานวิจัยเรื่องการสร้างเสริมลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ด้วยชุดกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ ซึ่งเป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ มีวัตถุประสงค์การวิจัย 2 ข้อ คือ 1) เพื่อค้นหาชุดการเรียนรู้กระบวนการศิลปละครที่สร้างเสริมลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ 2) เพื่อสร้างเสริมลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ผ่านชุดกระบวนการศิลปละคร บทความนี้เน้นไปที่วัตถุประสงค์การวิจัยข้อที่ 2

งานวิจัยออกแบบการวิจัยเป็น 2 ระยะ ระยะที่ 1 ออกแบบกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ 2 รูปแบบ ได้แก่ 1) กระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้แบบละครร่วมสร้างบนฐานชุมชนบางปะกง และ 2) กระบวนการละครสำหรับเสริมสร้างลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ผ่านบทละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร แต่ละชุดประกอบไปด้วยขั้นตอนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน จากนั้นนำไปใช้จริงกับเยาวชน 2 กลุ่ม จำนวน 22 คน ระยะที่ 2 ศึกษาการเปลี่ยนแปลงของเยาวชน เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์เชิงลึก การถอดบทเรียนรายบุคคลและกลุ่ม และวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ

ผลการวิจัยพบว่าชุดการเรียนรู้ทำให้เยาวชนปรับมุมมองการใช้ชีวิตเพื่ออยู่อย่างมีความหมาย การกล่าวยืนยันในวิถีชีวิตที่เน้นความยั่งยืนและเชื่อมโยงกับธรรมชาติรอบตัว เคารพผู้อื่น และเคารพวิถีธรรมชาติ เกิดความเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง หัวใจเยาวชนเติบโตพร้อม

เรียนรู้สิ่งใหม่เพื่อสร้างความสมดุลชีวิต และเยาวชนพร้อมทำหน้าที่พลเมือง ซึ่งเป็นลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ที่สังคมโลกต้องการ ข้อเสนอแนะการวิจัยควรส่งเสริมให้มีการนำองค์ความรู้จากงานวิจัยไปใช้ในกลุ่มเด็กระดับประถมและมัธยม ซึ่งลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ควรส่งเสริมตั้งแต่วัยเด็ก

**คำสำคัญ:** กระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง  
มิติความเป็นมนุษย์ การพัฒนาเยาวชน ละคร

## Abstract

This research paper presents the effect of characteristic and habitual development for Juvenile in Humanistic Perspective, part of research project on enhancing characteristic and habitual development for Juvenile in Humanistic Perspective through series of Process Drama for Learning. It is an action research. There are 2 objectives: 1) To find a learning series; the Learning Drama process for enhancing the character of youth in the human dimension and 2) To enhance the character of youth in the human dimension through a series of Learning Drama processes. This article focuses on research objective number 2. The research design research was divided into 2 phases, Phase 1: Designing two forms of drama process for learning.: 1) The Drama Process for Learning, Devised Theatre form on the Bangpakong community base and 2) Drama process for enhancing characteristic in humanistic dimension through the drama script of Bangpakong, River of Dragons. Divide the youth into 2 groups, total 22 people. Phase 2 studied changes in Juvenile, data collection was performed using participatory observation, group interviews and deep interview. Transcription of individual and group lessons, work synthesis appears. Perform data analysis with a qualitative method.

The research results were found that; the learning set allows Juvenile to adjust their view of life to live meaningfully, young people dare to insist on lifestyles that emphasize sustainability in connection with the surrounding nature, respect others and respect the natural, believe in self-confidence. Youth has a growing heart and learn new things to create a balanced life and youth ready to active citizens. This is the characteristic and habitual development for Juvenile in Humanistic Perspective

that the world society needs. Research recommendations should encourage the use of research knowledge in primary and secondary school children. which characteristic and habitual development should be reinforced since childhood.

**Keywords:** Drama Process for Learning    Transformative Learning  
Humanistic Perspective    Development for Juvenile    Theatre

## บทนำ

สังคมโลกในศตวรรษที่ 21 ให้ความสำคัญกับการพัฒนาแบบองค์รวมที่มีความสมดุลระหว่างกาย ใจ ความคิด และจิตวิญญาณ โดยใส่ใจกับการปลูกฝังลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ที่เริ่มต้นจากการเปลี่ยนแปลงภายในตนเอง<sup>1</sup> เพื่อพัฒนาคุณภาพด้านในตนเอง โลกต้องการทรัพยากรมนุษย์ที่เชื่อมั่นในตัวเอง ความงาม และความเอื้ออาทรต่อกันและกัน ซึ่งลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ตามมุมมองของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ หมายถึงคุณลักษณะภายในตัวบุคคลเกี่ยวกับความสามารถในการดำรงอยู่ร่วมกับผู้อื่นแม้ว่าจะมีความแตกต่างหลากหลาย เน้นการสร้างภาวะความมั่นคงภายในจิตใจ การมีสติปัญญามากพอที่จะสามารถเผชิญหน้ากับทุกสถานการณ์ มีความเป็นมนุษย์ที่มีจิตใจสูง เข้าใจตนเองได้อย่างลึกซึ้ง เคารพผู้อื่น รู้เท่าทันโครงสร้างสังคมและธรรมชาติแวดล้อมที่กำลังเปลี่ยนแปลงในทุกขณะ รวมไปถึงการทำหน้าที่พลเมืองในฐานะพลเมืองโลก (อ้างอิงในเบลล์ ลินคา เจมส์ และแบรนดอน บรอนาธิการ, 2554, น. 59-84) มุมมองเหล่านี้คือลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ที่สามารถเกิดขึ้นได้เมื่อผ่านกระบวนการเรียนรู้

ผู้เขียนมีความสนใจเรื่องการพัฒนาเยาวชนในระดับมหาวิทยาลัยและระดับมัธยมในบริบทภาคตะวันออก ให้เป็นผู้ที่มีความสามารถในการรับมือการเปลี่ยนแปลง เข้าใจในตนเอง มีความมั่นคงภายในจิตใจ เคารพผู้อื่น รู้ลึกเชื่อมโยงตนเองกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว ด้วยการประยุกต์ใช้ความรู้ด้านศิลปะการละคร ความรู้ด้านการเรียนรู้บนฐานชุมชน มาเป็นเครื่องมือสำหรับพัฒนาเยาวชน ทั้งนี้ผู้เขียนนำประสบการณ์การพัฒนาเยาวชนภาคตะวันออกในโครงการเรียนรู้บูรณาผ่านละคร<sup>2</sup> มาเป็นฐานคิดของกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ซึ่งงานวิจัยนี้เริ่มต้น

1 การเปลี่ยนแปลงภายในตนเองตามความหมายของเมซีโรว์หมายถึงการเปลี่ยนแปลงที่ไม่ใช่แค่การพัฒนาความคิด แต่เน้นที่การเรียนรู้จักตนเองผ่านการสำรวจตนเองอย่างรอบด้าน เพื่อเท่าทันจิตใจ ความคิด ความเชื่อ ความรู้สึก เรียนรู้มุมมองที่ตนเองมีต่อโลก และเจตจำนงในการใช้ชีวิต การจัดการกระบวนการเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงเน้นที่กระบวนการที่ทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดความหมายในใจและพร้อมยอมรับปรับเปลี่ยนด้วยตนเอง (ธนา นิลชัยโกวิทย์ และอดิสร จันทรสุข, 2559, 21-25)

2 โครงการเรียนรู้บูรณาผ่านละคร เป็นโครงการพัฒนาเยาวชนด้วยความรู้ละคร มีการจัดอบรมกระบวนการละคร และการสร้างละครเพื่อเรียนรู้ชุมชนตนเอง ให้แก่เยาวชนจังหวัดฉะเชิงเทรา ชลบุรี และระยอง ดำเนินการในปี 2557 – 2558

จากคำถามที่ว่า “กระบวนการเรียนรู้แบบใดที่ส่งเสริมให้เยาวชนได้เรียนรู้มุมมองชีวิตทั้งตนเองและผู้อื่น ทำอย่างไรให้เยาวชนระดับมหาวิทยาลัยเกิดลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ ทำอย่างไรให้เยาวชนเกิดความรู้สึกสัมพันธ์เชื่อมโยงกับชุมชนที่ตนเองอาศัยอยู่รวมถึงได้เรียนรู้วิถีชีวิตชุมชน และรู้สึกรักชุมชน”

จากการค้นคว้าเอกสาร ข้อเขียนและจากประสบการณ์การจัดกระบวนการเรียนรู้ พบว่าลักษณะนิสัยมีความสัมพันธ์กับโลกทัศน์และชีวิตทัศน์ของบุคคลซึ่งเกี่ยวข้องกับความคิด ความเชื่อ ทศนคติ ความเข้าใจและความรู้สึกที่มนุษย์มีต่อสิ่งรอบตัวซึ่งนำไปสู่การแสดงออกลักษณะนิสัย-พฤติกรรมที่ปรากฏภายนอก การเปลี่ยนแปลงโลกทัศน์และชีวิตทัศน์นี้สามารถเปลี่ยนแปลงได้ **“เมื่อมุมมองภายในตนเองเปลี่ยนแปลง การใช้ชีวิตจึงเปลี่ยนตาม”** การเปลี่ยนแปลงจำเป็นต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) ที่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง แนวคิดหนึ่งที่ใช้สำหรับออกแบบกระบวนการเพื่อสร้างการเปลี่ยนแปลงได้แก่ แนวคิดการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง<sup>3</sup> (Transformative Learning) ที่เน้นการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ (Experiential Learning) ให้ความสำคัญกับกระบวนการปรับเปลี่ยนกรอบการอ้างอิงทางความคิด (Frame of reference) ที่อยู่ในตัวบุคคล ได้แก่ ชุดความเชื่อ สมมติฐาน และความคาดหวังที่ตายตัว (Habit of mind, Meaning perspective, Mindset) ไปสู่กรอบการอ้างอิงใหม่ และพฤติกรรมใหม่นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง (Transformation) เป็นการเปลี่ยนแปลงที่มีความหมายในใจ (สมสิทธิ์ อัสตรนีย์, ผู้เขียน, นววรรณ อุรุรุ่งเรือง,บรรณาธิการ, 2552, น. 20-21) เครื่องมือการเรียนรู้ที่สำคัญ 2 อย่าง คือ การใคร่ครวญในตนเอง (Critical self-reflection) และการสนทนาเชิงวิพากษ์ (Critical discourse) ที่เน้นการพูดคุยแลกเปลี่ยนกันระหว่างบุคคลหรือกลุ่มบุคคล ด้วยวิธีของสุนทรียสนทนา (Dialogue) ทำให้ผู้เข้าร่วมเกิดการใคร่ครวญ ย้อนคิดตรวจสอบตนเองผ่านกระบวนการที่นำพาให้รู้สึก “รู้สึกจึงเปลี่ยนแปลง”

ทำไมต้องใช้กระบวนการละครเพื่อสร้างการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัย ละครมีลักษณะเป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติ การเรียนรู้ผ่านกิจกรรมละครเป็นการเรียนรู้ที่ส่งผลต่อความรู้สึก จินตนาการ โลกทัศน์ และการกระทำผ่านการปฏิบัติ เป็นการสร้างการเปลี่ยนแปลงภายในตนเองให้ผู้เข้าร่วมกระบวนการได้ ซึ่งนักพัฒนาและนักการศึกษาได้พัฒนาชุดกิจกรรมละครสำหรับใช้เป็นเครื่องมือทำงานในมิติต่างๆ ตัวอย่างเช่น ละครการศึกษา (Educational Theatre) ละครสร้างสรรค์ (Creative Drama) ละครชุมชน (Community Theatre) กระบวนการละคร (Process Drama) ละครเพื่อการพัฒนา (Theatre for development)

3 การเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงในงานวิจัยนี้เป็นคำภาษาไทยที่แปลจาก Transformative Learning ในไทยมีการใช้คำเรียกหลายคำ เช่นการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลง การเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงขั้นพื้นฐาน ผู้เขียนเลือกใช้คำว่ากรเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง โดยคำนึงเรื่องการกลายเียน – Transform นำไป “สู่” สิ่งใดสิ่งหนึ่ง

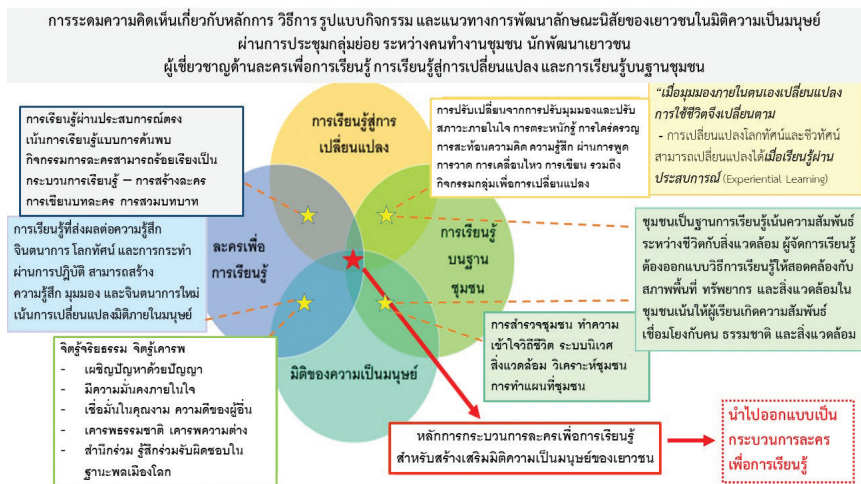
ซึ่งมีวิธีการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน (พรวิรัตน์ ดำรุง, 2547 และปาริชาติ จิ่งวิวัฒนาภรณ์, 2547) นอกจากนี้ยังมีการใช้ละครเพื่อสร้างความตระหนักรู้ในสังคม (Social Presencing Theatre) ซึ่งพัฒนาโดย อาราวานา ฮายาชิ ละครรูปแบบนี้เป็นเครื่องมือการเรียนรู้ที่ผสมผสานการเจริญสติ การเรียนรู้สังคม การเรียนรู้จักตนเองผ่านกระบวนการละคร (อดิโต ชาร์เมอร์, 2563, น. 110-112) นอกจากนี้ยังมีการใช้ละครเพื่อการเรียนรู้สำหรับสร้างการเปลี่ยนแปลงตัวตนภายใน (ไพบูลย์ โสภณสุภาพ, 2562) ซึ่งพบว่าตัวแปรสำคัญของการเรียนรู้คือความตระหนักรู้ในตนเอง (Self – Awareness) ซึ่งเป็นตัวกำกับการเรียนรู้ให้ลงลึกสู่ความรู้สึก ความคิด จิตใจ เพื่อสำรวจตัวตนภายในได้ละเอียดยิ่งขึ้น โดยใช้กิจกรรมละครหลายรูปแบบทั้งกิจกรรมการเคลื่อนไหวร่างกาย กิจกรรมการเปิดรับรู้ด้วยประสาทสัมผัส การพูด และการอ่าน มาเป็นวิธีการการฝึกความตระหนักรู้

ผู้เขียนนำสิ่งที่ได้ค้นคว้าพัฒนาเป็นงานวิจัยเรื่องการสร้างเสริมลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ด้วยชุดกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ ผู้เขียนเลือกใช้บริบทชุมชนริมแม่น้ำบางปะกง อำเภอบางปะกง อำเภอบ้านโพธิ์ อำเภอดงเคี่ยน จังหวัดฉะเชิงเทรา เป็นพื้นที่เรียนรู้ของงานวิจัย ซึ่งแม่น้ำบางปะกงเป็นแม่น้ำสายหลักของภาคตะวันออกของประเทศไทย มีความสำคัญอย่างยิ่งต่อวิถีการดำรงชีวิต การตั้งถิ่นฐานบ้านเรือน การประกอบอาชีพ มีระบบนิเวศอันหลากหลายทั้งนิเวศน้ำจืด น้ำเค็ม และน้ำกร่อย ทำให้พื้นที่ที่มีความอุดมสมบูรณ์ส่งผลเกื้อกูลต่อธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ตลอดจนพันธุ์พืช พันธุ์สัตว์ แม่น้ำบางปะกงจึงมีต้นทุนทางนิเวศ ต้นทุนทางสังคมและเศรษฐกิจ ตลอดจนภูมิปัญญาท้องถิ่น ทั้งนี้ระบบนิเวศบางปะกงเริ่มเปลี่ยนแปลงจากนโยบายเขตพัฒนาเศรษฐกิจพิเศษภาคตะวันออก และส่งผลกระทบต่อการใช้ชีวิตของคน สัตว์ พืช

สมมติฐานตั้งต้นของงานวิจัยคือ ลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์สามารถปรับเปลี่ยนได้เมื่อผ่านกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ที่เน้นการเปลี่ยนแปลงภายในตนเองด้วยการใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ กำหนดวัตถุประสงค์การวิจัย 2 ข้อ ได้แก่ 1) เพื่อสร้างชุดกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้สำหรับสร้างเสริมลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ และ 2) เพื่อสร้างเสริมลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ผ่านชุดกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ บทความนี้เน้นไปที่วัตถุประสงค์ข้อที่ 2 ผลการเปลี่ยนแปลงลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์

## วิธีการวิจัย: การสร้างกรอบแนวคิดงานวิจัย แนวคิดกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ และขั้นตอนการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นงานวิจัยเชิงปฏิบัติการ กระบวนการวิจัยประกอบไปด้วย การค้นคว้าแนวคิดฐานรากที่สร้างการเปลี่ยนแปลงด้านลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ โดยทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับมิติความเป็นมนุษย์ของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ เกี่ยวกับจิตวิญญาณและจิตรู้เดาที่แสดงลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ เพื่อกำหนดตัวแปรตามที่เป็นคุณลักษณะของเยาวชนที่ต้องการ จากนั้นพัฒนาเป็นหลักการกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้สำหรับสร้างเสริมมิติความเป็นมนุษย์



รูปที่ 1 หลักการกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้สำหรับสร้างเสริมมิติความเป็นมนุษย์  
ที่มา : ผู้เขียน

ผู้เขียนนำมาพัฒนาเป็นชุดการเรียนรู้ลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ผ่านกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ แบ่งการทำงานเป็น งานวิจัยนี้แบ่งเป็น 2 ระยะ เกิดชุดกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างเสริมมิติความเป็นมนุษย์ ผู้เขียนพัฒนาขึ้นมา 2 รูปแบบ คือ โครงการระยะที่ 1 เกิดกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้แบบละครร่วมสร้างบนฐานชุมชนบางปะกง และ โครงการระยะที่ 2 เกิดกระบวนการละครสำหรับเสริมสร้างลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ผ่านบทละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร

**กลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมการวิจัย** คัดเลือกแบบเฉพาะเจาะจงแบ่งเป็น 2 กลุ่ม แต่ละกลุ่มใช้กระบวนการแตกต่างกัน ดังรายละเอียดต่อไปนี้

กลุ่มตัวอย่างที่ 1 สำหรับเข้าร่วมชุดการเรียนรู้ที่ 1 กระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้แบบละครร่วมสร้างบนฐานชุมชนบางปะกง เป็นนิสิตระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 3 สาขาวิชาศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา ที่สมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมละครในรูปแบบอาสาสมัครของกลุ่มละครเพื่อการเรียนรู้บางปะกง จำนวน 15 คน ระยะเวลาการทำการกิจกรรม 6 เดือน และสังเกตการเปลี่ยนแปลงเชิงพฤติกรรมภายหลังทำการกิจกรรมไปแล้ว 1 ปี

กลุ่มตัวอย่างที่ 2 สำหรับเข้าร่วมชุดการเรียนรู้ที่ 2 ชุดการเรียนรู้มิติความเป็นมนุษย์ผ่านบทละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร เป็นนิสิตชั้นปีที่ 2 สาขาวิชาศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา ที่สมัครใจลงทะเบียนเรียนรายวิชาละครเพื่อการเรียนรู้ชุมชน จำนวน 7 คน ระยะเวลาทำการกิจกรรม 4 เดือน

การเก็บรวบรวมข้อมูลการเปลี่ยนแปลงเยาวชนใช้การสังเกตแบบมีส่วนร่วม การสัมภาษณ์เชิงลึก การถอดบทเรียนรายบุคคลและกลุ่ม การเก็บข้อมูลผลงานหรือชิ้นงานที่เกิดขึ้นระหว่างทำการกิจกรรม ทั้งภาพวาด การแสดงละคร ภาพถ่าย โดยการสังเคราะห์มุมมองที่อยู่ในผลงานนั้นๆ เก็บข้อมูลเป็นระยะๆ แบ่งเป็นก่อนเข้าร่วมกระบวนการ ระหว่างเข้าร่วมกระบวนการ และหลังเข้าร่วมกระบวนการ

เครื่องมือวิจัยประกอบไปด้วยแบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง แบบบันทึกการสัมภาษณ์ แบบบันทึกการสนทนาและข้อคำถาม ชุดการเรียนรู้ลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ผ่านกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลด้วยวิธีการเชิงคุณภาพ นำเสนอข้อมูลด้วยการเขียนบรรยายเชิงพรรณนาประกอบรูปภาพ ข้อมูลจากการบันทึก ผู้วิจัยนำวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

## **ผลการวิจัย: กระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ สำหรับสร้างเสริมลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์**

หลักการพื้นฐานของกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้สำหรับสร้างเสริมลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ ตั้งอยู่บนหลักการของการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงที่เน้นการปรับเปลี่ยนมุมมองภายในเกี่ยวกับทัศนคติ ความเชื่อ มุมมองเกี่ยวกับการใช้ชีวิตและสิ่งแวดล้อมผ่านการปฏิบัติ ที่นำไปสู่คุณลักษณะเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ที่ต้องการเริ่มต้นด้วยสำรวจโลกทัศน์ภายในตนเอง สำรวจสภาวะภายในใจ ผ่านการลงสำรวจชุมชน เรียนรู้ระบบนิเวศบางปะกง การสำรวจวิถีชีวิตบางปะกงที่เชื่อมโยงกับนิเวศบางปะกง และฟังเรื่องเล่าของชาวบ้านที่ได้รับผลกระทบจากการเปลี่ยนแปลงระบบนิเวศ เพื่อเรียนรู้วิธีคิดเกี่ยวกับการใช้ชีวิตที่เคารพแม่น้ำบางปะกง การต่อสู้เพื่อสิทธิในการดำรงชีวิต การหาอยู่หากินของคนที่ยากแค้นลำบากบางปะกงเป็นแหล่งชีวิต โดยมีการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ผ่านชุดกิจกรรม

ละครเพื่อการเรียนรู้ที่ปฏิบัติการจริงในชุมชน เพื่อให้เยาวชนสำรวจ สืบค้นมุมมองชีวิต เรียนรู้มุมมองใหม่ ด้วยการใคร่ครวญ การสะท้อนความคิด ความรู้สึกที่เกิดขึ้น ณ ปัจจุบันขณะ

งานวิจัยนี้แบ่งเป็น 2 ระยะ เกิดกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ที่สร้างเสริมมิติความเป็นมนุษย์ ผู้เขียนพัฒนาขึ้นมา 2 รูปแบบ คือ โครงการระยะที่ 1 เกิดกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้แบบละครร่วมสร้างบนฐานชุมชนบางปะกง และ โครงการระยะที่ 2 เกิดกระบวนการละครสำหรับเสริมสร้างลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ผ่านละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร มีรายละเอียดแบบสรุปย่อต่อไปนี้

จากหลักการที่พัฒนาขึ้นมาไปสู่การพัฒนาชุดการเรียนรู้ลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ 2 รูปแบบ

**1** กระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้แบบละครร่วมสร้างบนฐานชุมชนบางปะกง





**2** กระบวนการละครสำหรับเสริมสร้างลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ผ่านละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร



แต่ละชุดประกอบไปด้วยขั้นตอนการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน

รูปที่ 2 บรรยายภาาการเรียนรู้ของเยาวชน ขณะลงชุมชนบางปะกง

ที่มา : ผู้เขียน



8

## โครงการระยะที่ 1

### กระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้แบบละครร่วมสร้างบนฐานชุมชนบางปะกง

เริ่มต้นจากการติดตั้งเครื่องมือด้านการรับรู้ ทักษะการฟังและทักษะการสะท้อนมุมมอง ความรู้สึกอย่างตรงไปตรงมา หลังจากนั้นจัดกระบวนการเรียนรู้บนฐานชุมชน ผ่านการจัดประสบการณ์ในรูปแบบต่างๆ แล้วกลับมาถอดการเรียนรู้ทั้งมุมมองความคิดและความรู้สึกเน้นที่การสร้างความรู้ความตระหนัก ณ ปัจจุบันขณะ เชื่อมโยงการเรียนรู้ด้วยกระบวนการสร้างบทละคร การฝึกซ้อมละครร่วมกัน และขั้นตอนสุดท้ายเป็นการลงมือปฏิบัติการทางสังคมด้วยการจัดแสดงละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกรในชุมชนบางปะกง รายละเอียดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอนมีดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1 การติดตั้งเครื่องมือในกายตนและการพัฒนามุมมองภายในตนเอง** ให้พร้อมเปิดรับประสบการณ์ใหม่ ใจเปิด ด้วยการติดตั้งทักษะการฟัง ทักษะการรับรู้ความรู้สึกและความต้องการ ผึกทักษะการสะท้อนความคิดและความรู้สึก

**ขั้นตอนที่ 2 การเชื่อมความรู้สึกกับสิ่งรอบตัวผ่านกิจกรรมเรียนรู้ชุมชนเพื่อค้นหาเรื่องเล่าชุมชน** เป็นกระบวนการสร้างความเชื่อมโยงชีวิตของเยาวชนกับคนและสิ่งแวดล้อม ด้วยการพาเยาวชนลงชุมชนริมแม่น้ำบางปะกง จังหวัดฉะเชิงเทรา เพื่อรับฟังเรื่องเล่าชุมชน และเพื่อให้เยาวชนได้เชื่อมโยงธรรมชาติผ่านประสบการณ์ตรง การเรียนรู้ตั้งอยู่บนฐานคิดที่ว่า **“ทุกสิ่งรอบตัวสามารถเป็นเครื่องมือเรียนรู้ได้”** สิ่งที่ยาวชนพบเห็นทุกขณะ ทั้งเรื่องเล่า สถานที่ คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติรอบตัว สามารถสร้างความรู้สึก สร้างมุมมองใหม่และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างตนเองกับธรรมชาติ คน และชุมชน โดยผู้จัดกระบวนการจะอาศัยจังหวะเวลาที่เหมาะสมเพื่อกระตุ้นการเรียนรู้ด้วยคำถามเพื่อการเรียนรู้

**ขั้นตอนที่ 3 การประกอบสร้างเรื่องราว** เป็นกิจกรรมสร้างละครร่วมกันตามรูปแบบละครร่วมสร้าง<sup>4</sup> เพื่อนำเสนอประสบการณ์ทางความรู้สึกและเสียงสะท้อนภายในใจของเยาวชนที่มีต่อชุมชน มีการจัดกระบวนการแลกเปลี่ยนพูดคุยในรูปแบบสุนทรียสนทนา เพื่อสะท้อนสิ่งที่เยาวชนรู้สึกต่อคน ชุมชนและสายน้ำบางปะกง มีการใช้กิจกรรมทางศิลปะและการละครเพื่อสะท้อนมุมมองชีวิตของตนเองและชุมชน เช่น กิจกรรมการปั้นดินน้ำมันเพื่อสะท้อนความคิดเห็นที่ตนเองมีต่อชุมชนบางปะกง กิจกรรมเรื่องเล่าชุมชนบางปะกง กิจกรรมการเคลื่อนไหวสร้างสรรค์ จากนั้นพัฒนาเรื่องเล่าเป็นบทละคร ผึกซ้อมละครร่วมกัน จนกระทั่งได้ละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร

### **เนื้อเรื่องละครบางปะกง สายน้ำแห่งมังกร**

เนื้อเรื่องในละครกล่าวถึงเรื่องราวการเปลี่ยนแปลงของสายน้ำบางปะกงผ่านประสบการณ์ของเด็กชาย ที่ชื่อไมเคิล เรียนรู้จากครูและเพื่อนๆ ในห้องเรียนเกี่ยวกับแง่มุมวัฒนธรรม ประวัติศาสตร์ของแม่น้ำบางปะกง และเรียนรู้ประสบการณ์ที่ตนเองไม่เคยเจอในห้องเรียน แต่กลับมาพบประสบการณ์ใหม่ที่เหมือนความฝัน ที่ทำให้ตัวละครไมเคิลพบวิถีชีวิตและปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นกับสายน้ำแห่งนี้ ไมเคิลได้สัมผัสกับความรู้สึกของตัวละครต่างๆ ซึ่งเป็นสัตว์น้ำและพืชเฉพาะถิ่นของบางปะกง เช่น ปลากระเบน ปลากระพง ปลาโลมาอิรวดี กุ้ง เคย ปูแสม ตันจาก ตันโกงกางและอื่นๆ ไมเคิลได้รับรู้ความรู้สึกของสัตว์น้ำหรือต้นไม้ริมน้ำ แม้เป็นสัตว์ พืชแต่มีชีวิตจิตใจและรู้สึกู้อาตาสายน้ำบางปะกงที่ได้รับผลกระทบจาก

4 ละครร่วมสร้าง (Devised Theatre) เป็นรูปแบบการสร้างละครร่วมกันของทีมงาน เน้นกระบวนการกลุ่มอย่างเท่าเทียม ให้ความสำคัญกับการแลกเปลี่ยน การแบ่งปันความคิดเห็น การพัฒนางานด้วยกระบวนการกลุ่มแบบสร้างสรรค์ เริ่มต้นจากแนวคิดที่สนใจ จากนั้นพัฒนาเนื้อหาการแสดงหรือลำดับการแสดง ผ่านการทดลอง การปฏิบัติและสร้างงานการแสดงด้วยวิธีการต่างๆ

น้ำมือมนุษย์ สิ่งเหล่านี้ส่งผลให้โมเดลต้นขึ้นมาอีกครั้งด้วยมุมมองที่เข้าใจความเชื่อมโยงของทุกสรรพชีวิตในสายน้ำบางปะกง และทำให้โมเดลเกิดความมุ่งมั่นที่จะปกป้องดูแลสายน้ำบางปะกง ซึ่งเป็นพื้นที่ชุ่มน้ำ พื้นที่ทางธรรมชาติที่มีความอุดมสมบูรณ์และเป็นแหล่งทรัพยากรที่สำคัญของภาคตะวันออก

สิ่งสำคัญในการทำงานของขั้นตอนนี้ คือการเชื่อมโยงชีวิตของเยาวชนกับสิ่งที่ได้เรียนรู้ใหม่ ด้วยการตั้งคำถามถึงความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับสิ่งต่างๆ รอบตัว รวมถึงการเชื่อมโยงความหมายเกี่ยวกับการใช้ชีวิต โดยคาดหวังว่ามิติความเป็นมนุษย์จะค่อยๆ เผยปรากฏ ณ ขณะทำงานร่วมกัน



รูปที่ 3 ภาพการฟังเรื่องเล่าชุมชน การซ้อมและจัดแสดงละครในชุมชน  
ที่มา : ผู้เขียน

ขั้นตอนที่ 4 การสื่อสารความคิด ความรู้สึกผ่านการจัดแสดงละครในชุมชน: บทบาทพลเมืองผ่านการแสดงละคร ออกแบบให้มีการจัดแสดงละครในชุมชนริมน้ำจังหวัดฉะเชิงเทรา เยาวชนนำละครที่ร่วมกันสร้างไปแสดงในชุมชน กระบวนการนี้นำไปสู่การเติบโตของหัวใจเยาวชน หัวใจที่เติบโตตามหาความสุขชีวิตที่เริ่มต้นจาก “ใจสมดุล”

ละครเรื่องบางปะกง สายน้ำแห่งมังกร เริ่มออกเดินทาง....  
เป็นเครื่องมือสร้างความเข้าใจเรื่องแม่น้ำเจ้าพระยา  
จากอาสา กลายเป็น ภาติทำงานของจังหวัดฉะเชิงเทรา



รูปที่ 4 ปฏิบัติการทางสังคมผ่านละครเพื่อการเรียนรู้ชุมชนในฐานะพลเมือง  
ที่มา : ผู้เขียน

## โครงการระยะที่ 2 เกิดกระบวนการละครสำหรับเสริมสร้างลักษณะนิสัยใน มิติความเป็นมนุษย์ผ่านบทละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร

โครงการระยะที่ 2 ผู้เขียนพัฒนากระบวนการเรียนรู้ โดยนำบทละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร ที่เกิดขึ้นจากโครงการระยะที่ 1 มาใช้เป็นต้นทางการเรียนรู้ โดยออกแบบการเรียนรู้ผ่านกระบวนการที่เรียกว่า “ตามรอยละคร” ให้ผู้เข้าร่วมอ่านบทละครแล้วตามไปเรียนรู้ สืบค้นที่ไปที่มาของสิ่งต่างๆ ที่อยู่ในบทละคร ทั้งคน สัตว์ สิ่งแวดล้อมโดยมุ่งหวังให้เกิดประสบการณ์ตรงที่สร้างความรู้สึก สร้างความหมายในใจให้เกิดกับเยาวชน มีรายละเอียดขั้นตอนการเรียนรู้ดังนี้

**ขั้นตอนที่ 1** การติดตั้งเครื่องมือในกายตนและการพัฒนามุมมองภายในตนเอง ทำกิจกรรมเหมือนกับชุดการเรียนรู้ที่ 1 เริ่มด้วย**กิจกรรมสานสัมพันธ์เชิงละคร** เพื่อสร้างพื้นที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ และสร้างใจร่วมของผู้เข้ากระบวนการ จากนั้นทำ**กิจกรรมการฟังด้วยใจอย่างใคร่ครวญ** เพื่อฝึกทักษะการฟัง ทักษะการรับรู้ความรู้สึกและความต้องการ การสื่อสารอย่างตรงไปตรงมา และยังเน้น**กิจกรรมการสะท้อนความคิด ความรู้สึก** ก่อนที่จะทำ**กิจกรรมการเรียนรู้ชีวิตผ่านการแสดงละครสั้น** โดยตั้งโจทย์การทำงาน ณ สถานการณ์ปัจจุบัน เน้นการแสดงมุมมองที่หลากหลาย

**ขั้นตอนที่ 2** การอ่านบทละครเรื่องบางปะกง สายน้ำแห่งมังกร เป็นขั้นตอนการอ่านบท

ละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร เริ่มต้นด้วยการกำหนดให้เยาวชนเลือกตัวละครที่ตนเองสนใจให้อ่านทั้งเรื่อง อ่านแบบจับใจความสำคัญ เป็นการทำความเข้าใจภาพรวมของละคร จากนั้นจัดกระบวนการอ่านบทละครร่วมกัน เน้นให้เยาวชนทำงานด้วยตนเอง แลกเปลี่ยนมุมมองกันและกัน ผึกคิดวิเคราะห์โดยมีผู้จัดการเรียนรู้คอยชวนคิด ชวนคุย โดยยังไม่ชี้แนะหรือตีความใดๆ

**ขั้นตอนที่ 3 ตามรอยละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร ผ่านการลงชุมชนบางปะกง** เป็นการจัดการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ให้เยาวชนเชื่อมโยงเรื่องราวจากการลงชุมชน กับเรื่องราวในบทละคร ผู้จัดการกระบวนการทำหน้าที่พาเยาวชนลงชุมชน ไปด้วย ไปเห็นสิ่งต่างๆ ที่เป็นต้นทางของบทละครบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร ผู้จัดการกระบวนการทำหน้าที่เชื่อมโยงการเรียนรู้และคอยวางจังหวะการเรียนรู้ให้เยาวชนได้รับรู้ประสบการณ์ด้วยตนเองผ่านการฟัง การมองเห็น การสัมผัส โดยไปฟังเรื่องเล่า สัมผัสวิถีชีวิตของคนชุมชนแม่น้ำบางปะกง รวมถึงการสัมผัสจิตวิญญาณของคนและพื้นที่ผ่านการฟังเรื่องเล่าจากบุคคลต้นแบบในชุมชนที่สามารถเชื่อมโยงรากเหง้าพื้นที่ บ้าน และบรรพบุรุษของตนเอง

**ขั้นตอนที่ 4 การซ้อมละครและจัดแสดงละครในชุมชน: บทบาทพลเมืองผ่านการแสดงละคร** เป็นการจัดแสดงละครในชุมชน ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของการสร้างการเปลี่ยนแปลงมิติภายในของเยาวชน เป็นกระบวนการที่ทำให้เยาวชนเกิดความรู้สึกร่วมใจ มองเห็นคุณค่าของตนเองภายหลังแสดงละคร และเยาวชนเกิดความเชื่อมโยงกับคน พื้นที่ ชุมชนและแม่น้ำบางปะกง พัฒนาเป็นความรู้สึกรักสายน้ำบางปะกง รักชุมชน รักสิ่งรอบตัว นอกจากเยาวชนจะได้เรียนรู้มุมมองการใช้ชีวิตแบบใหม่ผ่านกระบวนการพัฒนาบทละครที่เกิดจากการนำตนเองไปเรียนรู้ชุมชน จนกระทั่งเกิดการสร้างละครร่วมกัน เยาวชนได้ลงมือปฏิบัติทางสังคมในฐานะพลเมือง ผ่านการจัดแสดงละครและแลกเปลี่ยนแนวทางการดูแลรักษาและแก้ไขสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ซึ่งกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้สามารถนำไปสู่การพูดคุยและสร้างปฏิบัติการเพื่อดูแลแม่น้ำบางปะกงให้กับคนในพื้นที่ได้ดี ละครยกระดับเป็นเครื่องมือสื่อสารสู่สังคมกลายเป็นละครรณรงค์เพื่อสร้างความเข้าใจเรื่องการดูแลรักษาแม่น้ำบางปะกงอย่างมีส่วนร่วม

## ผลการเปลี่ยนแปลงด้านลักษณะนิสัยของเยาวชนในมิติความเป็นมนุษย์ หลังเข้าร่วมกระบวนการ

ผู้เขียนต้องการศึกษาผลการเปลี่ยนแปลงด้านลักษณะนิสัยของเยาวชนในประเด็นความสามารถในการดำรงอยู่ร่วมกับผู้อื่นแม้ว่าจะมีความแตกต่างหลากหลาย ผู้เข้าร่วมเกิดความมั่นคงภายในจิตใจ การมีสติปัญญามากพอที่จะสามารถเผชิญหน้ากับทุกสถานการณ์ มีความเป็นมนุษย์ที่มีจิตใจสูง เข้าใจตนเองได้อย่างลึกซึ้ง เกิดความเคารพผู้อื่น รู้เท่าทันโครงสร้างสังคมและธรรมชาติแวดล้อมที่กำลังเปลี่ยนแปลงในทุกขณะ และเกิดความเป็นพลเมืองในฐานะพลเมืองโลก ได้หรือไม่

เครื่องมือการเรียนรู้ที่เรียกว่า “กระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้” ทั้งสองกระบวนการนำไปสู่การปรับเปลี่ยนลักษณะนิสัยของเยาวชน ผู้เขียนใช้วิธีการสังเกตการเปลี่ยนแปลงรายบุคคล การวิเคราะห์ร่องรอยการเรียนรู้จากผลงานทางศิลปะ ผลงานละคร ข้อเขียนบันทึกการเรียนรู้ บันทึกความคิดเห็นจากการพูดคุย และจากการสัมภาษณ์เชิงลึกรายบุคคล พบว่ามีการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นจริง ผู้เขียนขอรายงานการเปลี่ยนแปลงด้วยการพรรณนาพร้อมถ้อยคำที่ได้จากการเก็บข้อมูล

กระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ทั้งสองรูปแบบทำให้เยาวชนเกิดความเข้าใจชีวิตของตน สัตว์ และพืชในแม่น้ำบางปะกง และสะท้อนกลับมาที่การใช้ชีวิตของตนเอง เป็นการรับรู้ด้วยการลงชุมชนและทำละคร เยาวชนเกิดการแลกเปลี่ยน มุมมองการใช้ชีวิต เป้าหมายในการใช้ชีวิต มุมมองทางสังคม ความคิดเกี่ยวกับสิทธิในการอาศัยในพื้นที่ตนเอง ได้รับรู้เรื่องราวของคนในชุมชน

**สิ่งสำคัญคือ กระบวนการลงชุมชนและจัดแสดงละคร** ทำให้เยาวชนรับประสบการณ์ตรงจากคนในพื้นที่ จนเยาวชนซึมซับมุมมองต่างๆ และเกิดการตัดสินใจเลือกโลกทัศน์และชีวิตทัศน์ของตนเอง และนำมาถ่ายทอดเป็นละครที่ทุกคนร่วมสร้างและจัดแสดงด้วยความรู้สึกจริง “กระบวนการนี้สอดคล้องกับการสร้างการเปลี่ยนแปลงภายในตนเอง ตามแนวทางการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง มีกลไกสำคัญคือ การนำผู้เรียนเข้าสู่ประสบการณ์ทางความรู้สึกที่สัมผัสหัวใจ รับรู้เหตุการณ์ที่นำไปสู่การปรับเปลี่ยน และไม่กลับไปเป็นเหมือนเดิม ประสบการณ์ทางความรู้สึกนี้จะนำไปสู่ความคิด และพฤติกรรมที่ปรากฏภายนอก”

จากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า การที่เยาวชนได้ลงชุมชน ทำให้เยาวชนเกิดการปรับเปลี่ยนมุมมองภายในตนเอง เยาวชนหลายคนตั้งคำถามว่า ธรรมชาติแบบนี้ (ที่เป็นที่หาอยู่หากินของคนในชุมชน) จะอยู่ได้อีกนานไหม บางคนสะท้อนว่าไม่เคยรู้จักแม่น้ำบางปะกง ไม่คิดว่ายังมีต้นไม้และความเป็นธรรมชาติมากมายขนาดนี้ เคยเห็นแต่คลองที่เป็นปูนแฉกรุงเทพ เยาวชน

สะท้อนความรู้สึกของตนเองที่มีต่อชุมชน ผู้คนและสายน้าบางปะกงไว้ว่า

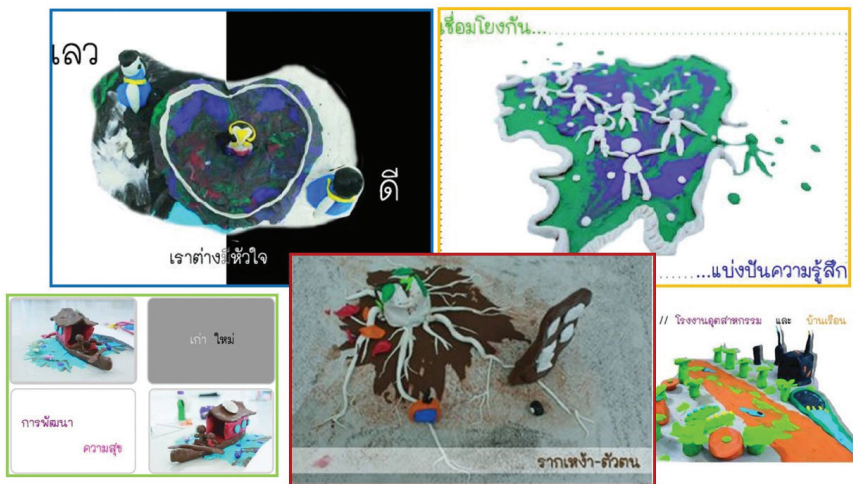
“การลงพื้นที่ทำให้ตนเอง (เยาวชน) ได้รู้ว่าวัฒนธรรม ว่ามาจากวิถีชีวิตของ เราเอง เมื่อคนอยู่ในสังคมที่เน้นเทคโนโลยี เทคโนโลยีได้กลบเรื่องราวเหล่านี้ให้หายไป เรา (เยาวชน) สนใจแต่ตัวเองแต่เมื่อมาอยู่ตรงนี้ (ชุมชนบางปะกง) ได้รู้จักว่าราก วัฒนธรรมคืออะไร ตนเองเกิดความรู้สึกร่วม เมื่อเข้ามาเรียนรู้ รู้สึกว่าอยากให้เพื่อน ได้มีโอกาสแบบนี้ ได้เข้ามาเห็นคุณค่าของชุมชน สิ่งแวดล้อม”

ส่วนเยาวชนชายที่เรียนมาทางด้านการแสดง และเป็นเยาวชนละครอาสาสมัครกลุ่ม ละครเพื่อการเรียนรู้บางพลี สะท้อนการเปลี่ยนแปลงภายในตนเอง ไว้ว่า

“ตนเองน่าจะเป็นตัวแทนของเด็กวัยรุ่นยุคนี้ที่อยู่กับการพัฒนาและเทคโนโลยีที่มากขึ้น ครั้งแรกที่เข้ามาในบางปะกงคิดว่า น่าจะได้แค่การพัฒนาฝีมือการแสดงของตนเอง แต่เมื่อได้ ลงพื้นที่บางปะกงกับเพื่อน ได้ไปสัมผัสกับเรื่องราวจริงๆ ก็เกิดการตั้งคำถามว่า ทำไม ทำไม ทำไม โดยคุยกันกับเพื่อนว่าปัญหามันเกิดขึ้นได้อย่างไร และเมื่อได้คำตอบ ทำให้รู้สึกสะท้อนใจ จึงได้ตั้งคำถามต่อไปยังผู้ใหญ่ว่า (ตนเอง) สามารถมีส่วนช่วยอะไรได้ไหม จึงได้คำตอบว่า ช่วยได้ ช่วยผ่านการรณรงค์แรมซาส์ไชด์<sup>5</sup> ซึ่งก็ยังไม่รู้ว่าแรมซาส์ไชด์คืออะไร จึงถามต่อ จน รู้ว่าเป็นอนุสัญญาที่ช่วยรักษาแม่น้ำบางปะกงไว้ได้ ทำให้คิดกับเพื่อนว่านี่จะเป็นโอกาสที่พวก เราสามารถทำได้ เลยคิดกันว่า ต้องการจะสื่อสารอะไรบางอย่างในวิธีที่ถนัด นั่นคือ ละครที่ สามารถสื่อเรื่องราวที่ให้อะไรกับคนดูได้ ซึ่งการเป็นนักศึกษาแล้วใช้เวลาว่างมาทำงานให้ชุมชน ทำให้ตนเองมีโอกาส ได้เห็น ได้เรียนรู้ จนเกิดความรู้สึกอยากรักษาแม่น้ำบางปะกงไว้ และ พอสิ่งที่ลงมือทำเป็นแรงบันดาลใจให้คนอื่น ทำให้รู้สึกภูมิใจในสิ่งที่ทำ” (ธนวัฒน์ เจียเจริญ, สัมภาษณ์, 20 มกราคม 2559)

การรู้จักสายน้าและเกิดความรักสายน้าบางปะกงเป็นกลวิธีการสร้างลักษณะนิสัยในมิติ ความเป็นมนุษย์ เป็นการรับรู้สิ่งต่างๆ ด้วยความรู้สึกจริงผ่านร่างกายและใจ ไปรับรู้ ไปสัมผัส ถึงจะเกิดความรู้สึกเชื่อมโยง “จนก่อเกิดเป็นความเข้าใจจนกลายเป็นความรัก” นำไปสู่ ลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ ดังปรากฏในรูปปั้นดินน้ำมัน และข้อความในโปสเตอร์ ซึ่งเป็นกิจกรรมหนึ่งในกระบวนการละคร

5 แรมซาส์ไชด์หมายถึง พื้นที่ชุ่มน้ำที่มีความสำคัญระหว่างประเทศ ลักษณะของพื้นที่ชุ่มน้ำจะมีลักษณะความเป็นตัวแทนของสิ่ง ภายนอก มีความหลากหลายทางชีวภาพทั้งพันธุ์พืช พันธุ์สัตว์ หรือมีลักษณะพิเศษที่พบในเขตชีวภูมิศาสตร์

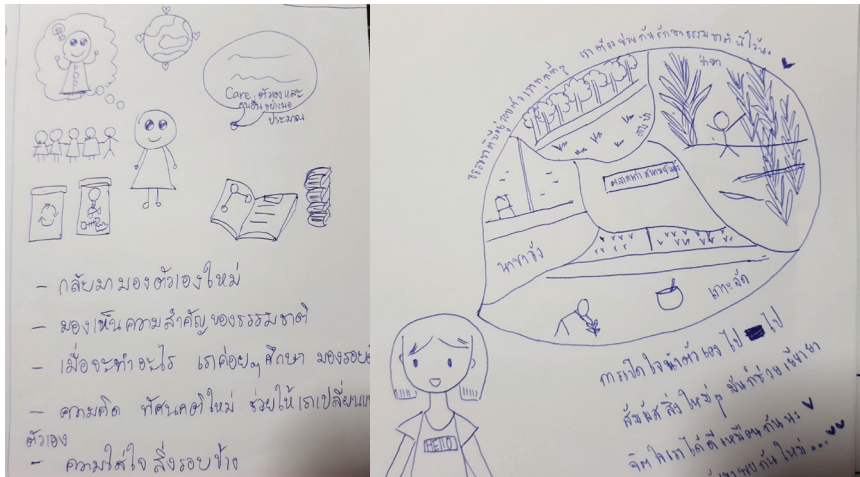


รูปที่ 5 มุมมองของเยาวชนเกี่ยวกับการใช้ชีวิตของคนในชุมชนสะท้อนผ่านการปั้นดินน้ำมัน  
ที่มา : ผู้เขียน

กิจกรรมเริ่มต้นด้วยการปั้นดินน้ำมัน การให้สรุปความคิดเห็นเป็นถ้อยคำ และจัดวางเป็นภาพ ซึ่งผู้เขียนได้พัฒนาเป็นโปสการ์ดแทนใจของเยาวชน ตัวอย่างเช่น โปสการ์ด “เลว ดีเราต่างมีหัวใจ” ซึ่งสะท้อนมุมมองการเปิดรับความแตกต่าง เป็นคำถามปลายเปิดที่ทิ้งท้ายให้ผู้ชมได้ตระหนักรู้ และคิดหาความเป็นไปได้ต่างๆ ที่เป็นทางออกต่อไป จากกิจกรรมนี้นำพาไปสู่การสร้างเรื่องเล่าจากการลงชุมชน ปรับหลายครั้งจนกระทั่งได้บทละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร จากกิจกรรมนี้เยาวชนเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงกับสิ่งรอบตัว เคารพในความแตกต่าง เคารพธรรมชาติ เกิดจิตสำนึกต่อสิ่งแวดล้อม เยาวชนตระหนักถึงสถานการณ์ชุมชนบางปะกง ปัญหาหนี้เสียในชุมชน ปัญหาโรงงานอุตสาหกรรมที่ก่อมลพิษ ที่สำคัญคือความรู้สึกของคนบางปะกง ทั้งหมดถูกนำเสนอผ่านโปสการ์ดสะท้อนความรู้สึก ความคิด หรือมุมมองของตนเองที่มีต่อชุมชนบางปะกง

## การเรียนรู้จักตนเองและเรียนรู้จักผู้อื่นนำไปสู่การเคารพในความแตกต่าง และเชื่อมั่นว่าตนเองสามารถสร้างการเปลี่ยนแปลงได้

การนำเยาวชนสู่ชุมชน ทำให้เยาวชนเกิดมุมมองความคิดใหม่ และหันกลับมาเชื่อมโยงตนเองกับสิ่งแวดล้อมมากขึ้น ดังเสียงสะท้อนของเยาวชน รูปที่ 6



รูปที่ 6 การสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของเยาวชนหลังเข้ากระบวนการ  
ที่มา : ผู้เขียน

เยาวชนได้เรียนรู้จักตนเองผ่านการลงชุมชน เยาวชนย้อนมองการใช้ชีวิตของตนเองที่ผ่านมา ได้เรียนรู้จักความสัมพันธ์ระหว่าง คน สัตว์ พืช และสิ่งแวดล้อม เยาวชนได้ย้อนมองรากเหง้าที่มาของพื้นที่ ประวัติศาสตร์พื้นที่ จนเกิดความรู้สึกร่วม เกิดจิตสำนึกของการเคารพคน เคารพธรรมชาติ และสำนึกร่วมในการดูแลโลกใบนี้ ดังที่เยาวชนสะท้อนการเปลี่ยนแปลงของตนเอง ดังนี้

**การปรับมุมมองการใช้ชีวิตเพื่ออยู่อย่างมีความหมาย** เป็นการมองตนเองใหม่ทั้งหมด ตั้งแต่การใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย การตั้งเป้าหมายสิ่งที่จะทำ เกิดพลังบวกในการใช้ชีวิต

“หลายครั้งคิดว่าการใช้ชีวิตต้องพุ่งไปข้างหน้าทำเพียงสิ่งใดสิ่งหนึ่ง มุ่งไปยังเป้าหมายชีวิตของตนเองเท่านั้น แต่การเข้าร่วมกิจกรรมทำให้ค้นพบความหมายในการดำรงชีวิตที่มากกว่าการทำงานในอนาคต ได้ย้อนกลับมามองสิ่งต่างๆ รอบตัวและมองต้นทุนชีวิตที่ตนเองมี” (ID 2- 7)

**กล้ายืนยันทิชีวิตที่เน้นความยั่งยืนเชื่อมโยงกับธรรมชาติรอบตัว** เยาวชนเกิดความเชื่อมั่นในวิถี “ความพอดี” ยอมรับในสิ่งที่ตนเองมี ยอมรับชีวิตและตัวตนของตนเอง ซึ่งเกิดจากการลงไปสัมผัสวิถีชีวิตคนในชุมชนบางปะกง คนในชุมชนสามารถดำรงชีพบนฐานทรัพยากรที่มี และเห็นแบบอย่างของความสุขที่เกิดจากความพอดี เยาวชนที่เข้าร่วมเกิดความตระหนักว่า ความทุกข์เกิดจากการนำตนเองไปเปรียบเทียบกับผู้อื่น ลืมมองว่าตนเองก็มี มีหลายสิ่งที่มี

ตนเองทำได้ และกลับไปเชื่อมโยงกับบ้านตนเอง วิถีชีวิตตนเอง เป็นการตั้งปณิธานในใจว่าจะกลับไปใช้ชีวิตที่บ้านตนเอง เริ่มกลับมามองชีวิตตนเองใหม่

**เคารพผู้อื่นและเคารพวิถีธรรมชาติ** กระบวนการลงชุมชนทำให้เยาวชนได้มองย้อนตนเองในเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างตนเองกับธรรมชาติ เกิดความรู้สึกเคารพธรรมชาติ เคารพโลกใบนี้ เห็นความสำคัญของธรรมชาติ ได้เห็นชีวิตคนอื่นมากกว่าตนเอง ได้ใช้หัวใจเชื่อมธรรมชาติและธรรมชาติก็สร้างหัวใจเยาวชน

“โลกนี้มีสิ่งอื่น เรารู้จักอย่างผิวเผิน ก่อนเข้าร่วมกระบวนการ เราคิดว่าเราจะไปสร้างการเรียนรู้ให้ชุมชน กลายเป็นว่าตัวเราได้เรียนรู้เอง เราเข้าใจชีวิตตัวเราผ่านการเข้าใจตัวละคร ถ้านึกถึงอะไรในการทำงานครั้งนี้ ผมนึกถึง ตัวผมกับตัวละครโมเดลที่หนึ่งเหมือนกัน ตัวละครทำให้ผมเข้าใจชีวิตของสัตว์น้ำในละคร ทำให้เข้าใจชีวิตคน สัตว์ สิ่งแวดล้อมของชุมชน บางปะกง” (ID 2-5)

**เยาวชนเกิดความเชื่อมั่นในศักยภาพของตนเอง** เยาวชนสะท้อนตนเองว่า

“การเห็นด้วยตนเอง การลงพื้นที่โดยไม่มีการอบรมการเรียนรู้ รู้สึกเป็นประสบการณ์ใหม่ ไม่คิดว่าวิถีการเรียนรู้แบบนี้จะสามารถสร้างการเรียนรู้ได้ เป็นการให้เรียนรู้เอง และประสบการณ์การแสดงละครทำให้เยาวชนภูมิใจในชีวิตของตนเอง” (ID 2-1)

**ลักษณะนิสัยในมิตความเป็นมนุษย์ เกิดขึ้นจาก หัวใจของเยาวชนเปิด เยาวชนพร้อมเรียนรู้สิ่งใหม่เพื่อสร้างความสมดุลในชีวิต** กระบวนการสร้างละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกรสามารถสร้างหัวใจที่เปิดรับ เปิดการเรียนรู้ที่นำไปสู่เจตจำนงชีวิต เยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรมเกิดหัวใจที่พร้อมเรียนรู้ **บทเรียนสำคัญของการสร้างการเรียนรู้ คือความเชื่อมั่นในการแสวงหาความรู้ได้ด้วยตนเอง** ปัจจัยสำคัญคือการออกแบบการเรียนรู้ที่สร้างแรงดลใจ รวมถึงการรู้จักใช้ทุกสิ่งรอบตัวเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ “สิ่งที่เยาวชนพบเจอทุกขณะ ทุกเวลา ทั้งสถานที่ คน สัตว์ สิ่งของ ธรรมชาติ หรือแม้แต่การค้นพบความรู้สึกในห้วงคำนึงของตนเอง สามารถเป็นเครื่องมือสร้างการเรียนรู้ให้เยาวชนซึ่งนำไปสู่การเชื่อมโยงตนเองกับสิ่งรอบคหว ตัว ดังที่หนุ่มสาวสองคน ตั้งคำถามกับการใช้ชีวิต เมื่อใจเปิดรับสิ่งใหม่

ใจของนนท์ เปิดออก พร้อมกับการตั้งคำถามว่า **“ชีวิตที่มีความหมายคืออะไร”** และเรียนรู้ว่าตนเองสามารถใช้ความรู้ด้านละครในการทำงานชุมชน และมีส่วนดูแลชุมชน ตะวันออกผ่านการแสดงละคร (ธนวัฒน์ เจียเจริญ, 14 กุมภาพันธ์, 2560 นนทบุรีรับบทบาทเป็น

ตัวละคร “ลุงกระเบน” ตัวละครหลักในละครเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร น้องนนท์เข้าร่วมกระบวนการละครตั้งแต่เริ่มต้นกระบวนการจนตระเวนแสดงละครกว่า 20 รอบ ในระยะเวลาสองปี หลังจากนั้นน้อง “บวชเป็นพระ” แต่คำถามก็ยังคงอยู่ภายในใจ หลังจากบวชน้องตัดสินใจมาทำงานชุมชนกับกลุ่มเรียนรู้บางพลาย ปัจจุบันกลับภูมิลำเนาทำงานพัฒนาชุมชนด้วยความรู้ด้านศิลปะการละคร

น้องนึ่ง เยาวชนที่เป็นครูกึ่งกระโดดในละคร ในละคร “เริ่มมองเห็นชีวิตด้วยความกล้าหาญ” น้องนึ่ง เป็นเด็กในเมืองกรุง (กรุงเทพ) มีโอกาสเรียนรู้ความต้องการของตนเอง หลังจากเรียนจบตัดสินใจทำงานพัฒนาชุมชนและพัฒนาเยาวชน ปัจจุบันทำงานสอนเด็กเล็กในโรงเรียนเอกชนแห่งหนึ่งในกรุงเทพ น้องนึ่ง (นภัสสร พงษ์พรหม, สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2560) นึ่งเล่าให้ฟังว่า

“พ่อแม่ตกใจและตั้งคำถามว่า มาทำอะไรกับเยาวชน มาทำงานแบบนี้ทำไม ไม่เหนื่อยเหรอ ทำอย่างอื่นไม่ได้ก็ว่าเหรอ เสียงตกใจของพ่อแม่ เกิดขึ้นเมื่อนึ่งตัดสินใจมาเรียนรู้ชีวิตผ่านการทำงานชุมชนบางปะกง แต่นึ่งได้ตัดสินใจเลือกทางเดินชีวิตด้วยการทำหน้าที่สร้างคน”

**เยาวชนพร้อมทำหน้าที่ของพลเมือง** เยาวชนเกิดความเอื้ออาทร พร้อมดูแลสิ่งแวดล้อม เกิดใจที่เชื่อมสัมพันธ์กับธรรมชาติและผู้คน เกิดการเรียนรู้ความต้องการของตนเอง และเรียนรู้ใจคนอื่น (ใจคนในชุมชน) ซึ่งเกิดขึ้นระหว่างขณะจัดแสดงละครในชุมชน ละครที่เยาวชนสร้างขึ้นนี้ได้ถ่ายทอดความคิด ความรู้ของเยาวชนที่มีต่อสายน้ำบางปะกง เมื่อเยาวชนสร้างละครได้พูด ได้ส่งเสียงในแบบที่เยาวชนรู้สึก การส่งเสียงที่มาจากภายในนี้จึงมีความหมาย และเป็นความหมายใหม่ที่เริ่มจากการปรับเปลี่ยนมุมมองตนเอง

## การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การใช้กระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้มาเป็นเครื่องมือในการสร้างลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ สามารถก่อให้เกิดลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ได้ในระดับที่มีความแตกต่างกัน เยาวชนส่วนใหญ่จะเกิดคุณลักษณะด้านการเคารพชุมชน เคารพคน สิ่งแวดล้อม มองเห็นความสัมพันธ์เชื่อมโยงระหว่างตนเองกับสิ่งแวดล้อม มองเห็นการเปลี่ยนแปลงและเข้าใจที่ไปที่มาของการเปลี่ยนแปลงชุมชน เยาวชนเริ่มพบมุมมองการใช้ชีวิตของตนเองชัดเจนขึ้น เกิดปณิธานในการใช้ชีวิตในวันข้างหน้า และให้ความสำคัญกับการมีสติ การเท่าทันความคิด อารมณ์ความรู้สึกของตนเอง และตระหนักว่าความมั่นคงในจิตใจเป็นสิ่งสำคัญ

ทั้งนี้เยาวชนเริ่มตระหนักถึงการดำรงอยู่ร่วมกับผู้อื่นแม้ว่าจะมีความแตกต่าง ไม่กังวลกับการใช้ชีวิตในอนาคตจากเดิมที่เยาวชนมองว่า การใช้ชีวิตเท่ากับการหางานทำเพื่อหารายได้ที่เป็นตัวเงิน แต่หลังจากที่เยาวชนเข้าร่วมกระบวนการ เยาวชนมองเห็นความสำคัญเรื่องการใช้ชีวิตที่มากกว่าการหาเงิน เริ่มเห็นคุณค่าของสิ่งต่างๆ รอบตัว เริ่มมองเห็นสัมพันธ์ระหว่างการใช้ชีวิตของคนในพื้นที่กับสภาพพื้นที่ ที่สามารถดำรงชีพ ให้อาหารตามแนวทางการใช้ชีวิตที่ “พอดี” ส่วนสิ่งที่เยาวชนต้องฝึกฝนเพิ่มคือการรักษาความมั่นคงภายในจิตใจ ต้องฝึกปฏิบัติให้ต่อเนื่อง ส่วนประเด็นการรู้เท่าทันโครงสร้างสังคมและธรรมชาติแวดล้อมที่กำลังเปลี่ยนแปลงในทุกขณะ และความเป็นพลเมืองในฐานะพลเมืองโลก ผู้เขียนมีความคิดเห็นว่าเป็นไปได้ที่จะสร้างให้เกิดขึ้นในตัวเยาวชน ซึ่งสามารถออกแบบการเรียนรู้ให้มีระดับความเข้มข้นตามต้นทุนของชุมชนที่เป็นฐานการเรียนรู้

วัตถุประสงค์หลักของการใช้กระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ไม่ได้อยู่ที่การนำคนมาฝึกหัดละคร ฝึกการแสดงละคร (Acting) หรือเรียนรู้เบื้องหลังการทำงานละครว่าต้องมีอะไรหรืออย่างไร แต่เป็นการหยิบยืมเครื่องมือทางละครมาเป็นเครื่องมือเรียนรู้ด้านใน ยกกระดับการมองเห็น สืบค้นมิติด้านในตนเองและเข้าใจโลกทัศน์บางอย่าง เยาวชนที่ร่วมสร้างงานละครเรื่องบางปะกง สายน้ำแห่งมังกร ในลุ่มน้ำบางปะกง ผลงานไม่ได้ขึ้นอยู่กับนักแสดงที่เก่งหรือการแสดง (Acting) ที่ดี แต่เยาวชนสามารถนำสิ่งที่รู้สึกเด่นชัดภายในใจ สร้างเป็นละครและนำลงไปประทับให้คนดูรู้สึกตาม กระบวนการเช่นนี้เยาวชนรู้สึก ว่า “ใจตนเองเติบโตขึ้น กว้างขวางขึ้น” ดังนั้นกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้จึงเป็นกระบวนการสืบค้นและสร้างเสริมตัวตนด้านในเพื่อยกกระดับการมองเห็น ยกกระดับความเข้าใจในตนเองและยกระดับมุมมองที่มีต่อสังคม สิ่งแวดล้อม เป็นการเปลี่ยนแปลงมิติตามความเป็นมนุษย์ผ่านกระบวนการเรียนรู้

**หัวใจของความเป็นมนุษย์สามารถขยายใหญ่และกว้างขึ้น เมื่อเราใช้ชุมชนเป็นฐานเรียนรู้ และนำตนเองเข้าไปรับรู้ด้วยใจที่ใคร่ครวญ** เสียงรอบตัวทั้งเสียงสัตว์ เสียงลม และเสียงธรรมชาติ เป็นเครื่องมือนำพากาย พาใจ และพาให้เยาวชนได้รู้คิด ผ่านกิจกรรมการเล่าสังเกตความรู้สึกนึกคิดที่ผุดบังเกิดขึ้นมา แล้วเขียน แล้วกลับไปย้อนมองสิ่งที่เขียน ทำให้เยาวชนได้ย้อนกลับเข้าไปสืบค้นชีวิต ตัวตนและทัศนคติของเยาวชนอีกครั้ง

การทำละครเพื่อการเรียนรู้ชุมชนเรื่องบางปะกงสายน้ำแห่งมังกร ออกแบบกระบวนการเรียนรู้บนฐานชุมชน โดยใช้ทุกสิ่งทุกอย่างในชุมชน เป็นเครื่องมือนำพาผู้ร่วมกระบวนการให้เคารพทุกสิ่ง เน้นการพาใจให้โน้มลงดิน เมื่อใจอ่อนก่อก่อให้เกิดใจเอื้ออาทร เครื่องมือการเรียนรู้ที่สำคัญ คือสายน้ำบางปะกง พื้นที่บางปะกง และคนบางปะกง มีแม่น้ำเป็น “แม่” เป็น “เพื่อน” เป็นพื้นที่ชีวิต เป็นพื้นที่เรียนรู้ ผู้จัดการเรียนรู้นำสิ่งเหล่านี้มาเป็นวัตถุดิบในการบูรณ

ชีวิตผ่านกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้ จนสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้เยาวชนนำสิ่งที่เกิดขึ้นในตนเอง มาจัดเกลาเป็นเรื่องราวในละคร

เยาวชนได้ฟังเรื่องเล่าจากพื้นที่ โดยนำตนเองเข้าไปเรียนรู้ในพื้นที่อย่างเคารพ และใช้ทักษะการฟังอย่างตั้งใจ การจับประเด็น การสื่อสารที่เคารพกันและกัน ซึ่งมีความสำคัญมากทำให้เยาวชนได้ฟังการเล่าเรื่องจากคนในชุมชน ปัจจัยอีกประการคือบรรยากาศที่ปลอดภัยในการเรียนรู้ส่งผลต่อ “ความรู้สึกร่วมของผู้อยู่ในกระบวนการ” ผู้เขียนใช้คำว่า ใจสบาย ใจสบาย ใจสบาย เป็นปัจจัยที่นำไปสู่การเรียนรู้และการเติบโตของหัวใจ ภาวะใจสบาย ไม่ได้หมายถึงการติดความสบาย ไม่ลำบาก แต่เป็นภาวะของใจที่ผ่อนคลาย แม้ว่าร่างกายจะตรากตรำ แต่หัวใจก็สบาย ตัวอย่างกระบวนการเรียนรู้ที่สร้างใจสบาย เช่น การสร้างประสบการณ์ด้วยการพาสัมผัสธรรมชาติด้วยการเดินเท้าเปล่า การลุยโคลน การร้องเรียกกลางสายน้ำบางปะกง การปลูกกล้วยและทานบวชกล้วย ซึ่งกล้วยเป็นพืชประจำถิ่นมีน้ำบางปะกง (ลูกไม้พื้นถิ่นที่กินได้ รสชาติคล้ายมันต้ม) ฟังเรื่องเล่าของลุงสายันต์กลางแดดจ้า เหงื่อตก แต่ทำให้เยาวชนเชื่อมโยงกับคุณลุง เชื่อมโยงสิ่งมีชีวิต และเชื่อมโยงกับธรรมชาติ

จากสิ่งที่เกิดขึ้นพบว่าการจัดการเรียนรู้ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างการเปลี่ยนแปลงที่เริ่มต้นจากการเปลี่ยนแปลงภายในตนเอง ที่ผสมผสานแนวคิดเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลง แนวคิดละครเพื่อการเรียนรู้ และการเรียนรู้บนฐานชุมชน สามารถนำพาผู้เรียนรู้ไปสู่ประสบการณ์ใหม่ด้วยร่างกายตนเอง

การพาร่างกายไปพบเจอประสบการณ์ใหม่ผ่านการลงมือทำ เมื่อร่างกายกระทำบางสิ่ง กายเคลื่อน ใจจะเขยื้อนตาม ต้องเท่าทันสิ่งที่เกิดขึ้นทั้งในใจและกาย ผู้เขียนจะมีกระบวนการสอบถามด้วยประโยคที่ว่า “รู้สึกอย่างไร และได้เรียนรู้อะไร เพราะสิ่งนี้เป็นวิธีการสร้างความมั่นคงของคนตระหนักรู้” เป็นการตื่นรู้อย่างมีสติ ซึ่งมีความสอดคล้องกับ เฟรด คอฟแมน (อ้างถึงใน กรรณจริยา สุขรุ่ง และคณะ, 2555, น. 69) ที่ให้ความสำคัญกับการใช้ชีวิตอย่างตื่นรู้ เขากล่าวว่า

“การใช้ชีวิตอย่างตื่นรู้และมีสติ หมายถึงการเปิดรับรู้โลก ทั้งโลกที่อยู่รอบตัว และภายในตัวของเรา เพื่อที่จะได้เข้าใจสถานการณ์ต่างๆ ให้รอบด้าน และตัดสินใจตอบสนองกับเรื่องราวเหล่านั้น ในแบบที่เจิดชู ให้ความสำคัญ คุณค่า และเป้าหมายในชีวิตของเรา”

ผู้เขียนตกผลึกความคิดว่า เรา (ผู้จัดการเรียนรู้) มีหน้าที่พาให้รู้สึก นำพาไปพบ ไปเห็น ให้เยาวชนเหล่านั้น “รู้สึก” แล้วจัดกระบวนการสะท้อนความคิด ความรู้สึกอย่างเท่าทัน มีสติ เยาวชนก็จะเกิดการปรับเปลี่ยนมุมมองภายใน ใจรู้สึก ใจเปลี่ยน ความคิดเปลี่ยน

การใช้ชีวิตเปลี่ยน ดังที่เยาเวนสะทอนว่า

“หนูละเอียดกับความสัมพันธ์ ละเอียดกับคนมากขึ้น คำนึงถึงคนมากขึ้น มีสติมากขึ้น เดิมไม่ได้ผูกพันอะไรกับชุมชน หนูเห็นพี่กัญจน์ (พี่ชาวบ้านที่ทำงานเพื่อดูแลบางปะกง) เขาทำเลยทำเพราะอยากทำ เขาลุยจริง หนูรู้สึกว่าเขาได้อะไรบางอย่าง พอเข้ามาร่วมกระบวนการ บางปะกงมากขึ้น เริ่มเห็นตัวตนเองไม่ได้ชอบในสิ่งที่เราเคยทำ เราเริ่มเห็นว่าเราชอบสิ่งนี้(การทำงานชุมชน) เราเห็นว่าเราเป็นคนยังงี้ เท่ทันอารมณ์ มีสติมากขึ้น เวลาเราเห็นคนแก่และเด็ก เราเห็นความอ่อนโยนในตัวเราด้วย หนูคิดว่าหนูรู้วิถีคิดของเรา และเห็นอารมณ์ ความรู้สึกของเรามากขึ้น เวลาเราพลาด เราหลุดโวยวายเรารู้ตัวมากขึ้น (นภัสสร พงษ์พรหม, สัมภาษณ์, 14 กุมภาพันธ์ 2560)

“ผมเปลี่ยนไปอย่างหนึ่ง ผมเชื่อมกับธรรมชาติกับเรา ผมเห็นว่าสิ่งรอบตัวเป็นสิ่งมีชีวิตเหมือนกัน ละเอียดกับคนมากขึ้น รู้สึกว่าเรื่องการฟังด้วยหัวใจ เป็นฐานสำคัญ...ตอนบวชพระผมย้อนถึงสิ่งที่เราเคยทำงานอาสาว่าเราทำไปทำไม ผมค้นพบว่าจิตของผมในวัยเด็กผูกพันกับธรรมชาติ ซึ่งพอโตขึ้น เรียนถึงมหาวิทยาลัย มันก็ยังอยู่ แต่ซ่อนอยู่ในตัวโดยที่ผมไม่ได้คิดถึงมัน เมื่อผมได้เข้ามาทำบางปะกงมันปรากฏชัดเจนขึ้นอีกครั้ง ตอนนี้เริ่มหนักแน่นและใจมั่นคง” (ธวัชณ์ เจียเจริญ, 14 กุมภาพันธ์, 2560)

จากสิ่งที่เยาเวนสะทอน แสดงถึงลักษณะนิสัยในมิติตามความเป็นมนุษย์ เคารพผู้อื่นและเคารพธรรมชาติ ใส่ใจความสัมพันธ์ใหม่ระหว่างคน สัตว์ สิ่งแวดล้อม เยาวชนการดับพบความหมายของชีวิต ตระหนักถึงการมีชีวิตที่เชื่อมระหว่างความหมายชีวิตกับงานเข้าด้วยกัน ทำให้เยาวชน รู้เท่าทันตนเอง เกิดความรู้สึกร่วมรู้สึกรับผิดชอบทั้งสิ่งตนเองกระทำและไม่ได้กระทำ พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงด้วยการปรับเปลี่ยนมิติกายใน ซึ่งเป็นผลจากการเข้าร่วมกระบวนการละครเพื่อการเรียนรู้โดยใช้ชุมชนเป็นฐานการเรียนรู้ ฝึกฝนการรับรู้ที่ลึกซึ้ง ฝึกการฟัง การสังเกต การใคร่ครวญด้วยใจ เรียนรู้ผ่านลงมือทำและสะท้อนผ่านละครร่วมสร้างปฏิบัติการจริงในชุมชน จนเกิดหัวใจใหม่ที่เป็นมิตรกับโลกใบนี้ เป็นหัวใจที่กล้าหาญ เมื่อใจขยาย ใจเปิด ตาเปิด ชีวิต....อยู่อย่างมีความหมาย

“... การแสวงหาความหมายของชีวิต เป็นพลังจูงใจพื้นฐานที่สุดในตัวมนุษย์... แต่ละคนต้องค้นหาสิ่งนั้นด้วยตนเอง และต้องยอมรับหน้าที่ความรับผิดชอบจากคำตอบที่ได้รับ” (โจเซฟ แคมพ์เบลล์, อ้างถึงใน กรรณจริยา สุขรุ่ง และคณะ, 2555, น. 57)

การพัฒนาลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์จึงเกี่ยวข้องกับการใช้ชีวิตที่มีความหมาย เพื่อยู่ร่วมกันอย่างเกื้อกูลและรู้สึกว่าคุณเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน ประเทศ และโลกใบนี้

### ข้อเสนอแนะการวิจัย

- 1) ควรส่งเสริมให้มีการนำองค์ความรู้จากงานวิจัยไปใช้ในกลุ่มเด็กระดับประถมและมัธยม ซึ่งลักษณะนิสัยในมิติความเป็นมนุษย์ควรสร้างเสริมตั้งแต่วัยเด็ก
- 2) การเก็บข้อมูลการเปลี่ยนแปลงภายในมนุษย์เป็นสิ่งที่ท้าทาย ถ้ามีการสร้างเครื่องมือวิจัยที่สามารถวัดผลการเปลี่ยนแปลงมิติภายในมนุษย์ได้อย่างเที่ยงตรง และแม่นยำ จะทำให้งานวิจัยมีคุณภาพมากขึ้น

## เอกสารอ้างอิง

- กรรมจริยา สุขรุ่งและคณะ. (2555). *เม็ดเงินพันธุ์ชีวิตบูรณาการ*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ตาตา. ธานีวัฒน์ เจียเจริญ. (2559, 20 มกราคม). สัมภาษณ์.
- ธานีวัฒน์ เจียเจริญ. (2560, 14 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์.
- ธนา นิลชัยโกวิทย์. (2559). *ศิลปะการจัดกระบวนการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงคู่มือกระบวนการจัดปัญหา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โครงการผู้นำแห่งอนาคต คณะวิทยาการเรียนรู้และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- นภัสสร พงษ์พรหม. (2560, 14 กุมภาพันธ์). สัมภาษณ์.
- เบลลันกา เจมส์ และแบรนต์ รอน. (2554). *ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อศตวรรษที่ 21* (วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอริป จิตตฤกษ์, แปล). กรุงเทพฯ: Openworlds.
- ปาริชาติ จีงวิวัฒนาภรณ์. (2547). *ละครสร้างสรรค์สำหรับเด็ก*. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ.
- พรรรัตน์ ดำรุง. (2547). *การละครสำหรับเยาวชน*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ไพบูลย์ โสภณสุภาพ. (2562). ละครเพื่อการเรียนรู้สู่การเปลี่ยนแปลงตัวตนภายใน. *วารสารดนตรีและการแสดง*. 5 (กรกฎาคม), 106-122.
- ไพบูลย์ โสภณสุภาพ. (2559). หาดวอนนภา ชีวิตวัฒนธรรมชุมชนชายทะเล: การวิจัยผ่านกระบวนการศิลปะการละคร. *วารสารศิลปกรรมบูรพา*. 19 (มิถุนายน), 73-91
- สมสิทธิ์ อัสตรนีย์, (ผู้เขียนบรรณานิทัศน์). (2552). *Learning as Transformation: Critical Perspectives on a Theory in Progress* ของ Jack Mezriow and Associates. ใน *นวลวรรณ สุรุ่งเรือง, (บรรณาธิการ), 80 เล่มที่คุณต้องอ่าน หนังสือจิตตปัญญาศึกษา* (หน้า 20-21). กรุงเทพฯ: ศูนย์จิตตปัญญาศึกษา มหาวิทยาลัยมหิดล.
- ออตโต ชาร์เมอร์. (2563). *หัวใจทฤษฎีตัวอยู่: หลักการและการประยุกต์ใช้สู่การตื่นรู้และการสร้างขบวนการทางสังคม* (สมสิทธิ์ อัสตรนีย์, แปล). กรุงเทพฯ: มูลนิธิโกมลคีมทอง.

# 06

## เสียงตะโกนร้องในงานศิลปะ กับการเมืองที่ถูกควบคุม



### A Sound of Screams in Art and the Regulated Politics

\* ผู้ช่วยศาสตราจารย์ประจำคณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร E-mail : Supachai3833@gmail.com

#### บทคัดย่อ

ประเด็นการแสดงออกทางศิลปะเพื่อสะท้อนสังคมและการเมืองในสภาวะที่รัฐบาลควบคุมเสรีภาพของศิลปิน นักสร้างสรรค์ นับตั้งแต่เดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2557 เป็นต้นมานั้น ส่งผลให้เกิดหลายเหตุการณ์ที่มีเจ้าหน้าที่ของรัฐเข้าลบทั้ง ทำลายผลงาน หรือควบคุมการแสดงออกไม่ให้อำนาจในสื่อสาธารณะ ผู้เขียนในฐานะศิลปินได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะกับการเมืองก็เคยถูกเจ้าหน้าที่ของรัฐควบคุมสิทธิเสรีในการสร้างสรรค์แสดงออกด้วยผลงานศิลปะเพื่อสะท้อนสังคมการเมืองเช่นกัน เมื่อปี พ.ศ. 2561 ในเทศกาลศิลปะ “KhonKaen Manifesto เหลี่ยม มาบ มาบ แสงจ้าในดึกร้าง” ซึ่งเป็นผลงานที่ผู้เขียนได้วาดใบหน้าของนายกรัฐมนตรีของไทยสองท่านจากสองสมัย จากนั้นในปี พ.ศ. 2562 ผู้เขียนได้รับเชิญให้นำผลงานศิลปะไปแสดงงานเดี่ยว (SOLO EXHIBITION) ที่ NANYANG ACADEMY OF FINE ARTS ในชื่อผลงาน Sound of Silence in Thailand ผลงานชุดนี้มีวัตถุประสงค์นำเสนอประเด็นเรื่องการควบคุมเสรีภาพทางการเมืองการแสดงความคิดเห็นของประชาชนไทยในด้านสังคมและการเมือง ซึ่งในขณะนั้นเกิดความขัดแย้งทางความคิดของกลุ่มหัวก้าวหน้ากับกลุ่มอนุรักษนิยม ท่ามกลางสภาวะที่หลายประเทศเกิดการชุมนุมโดยคนรุ่นใหม่หนุ่มสาวเพื่อประท้วงต่อต้านผู้มีอำนาจเนื่องจากการเห็นอนาคตที่ดีกว่า เกิดเป็นแรงกระเพื่อมส่งต่อทั่วเอเชียรวมถึงประเทศไทย ผู้เขียนสร้างสรรค์ผลงานชุดดังกล่าวในลักษณะภาพจิตรกรรมเทคนิคหมึกบนกระดาษ ดินสอบนกระดาษ พาสเทล รวมถึงสื่อวิดีโอที่ไร้เสียง เป็นการแสดงออกถึงความอัดอั้น การถูกกดขี่ วัฒนธรรมของการห้ามพูด

ห้ามตั้งคำถามของเด็กต่อผู้ใหญ่ในสังคมไทยที่ฝังรากลึกมายาวนาน ผลการตอบสนองของผู้ชมต่องานที่จัดแสดงพบว่า ผู้ชมมีการแสดงความเห็นเชิงสนับสนุนต่อผลงานที่นำเสนอ โดยมีทั้งผู้ชมชาวไทยที่ได้รับข่าวสารจากหอศิลป์ ผู้ชมชาวไทยที่เดินผ่านแล้วเข้ามาชมงาน รวมทั้งผู้ชมชาวสิงคโปร์และนักท่องเที่ยวชาติอื่นก็ได้สะท้อนความเห็นแบบมีส่วนร่วมกับการปรากฏการณ์ที่สังคมไทยถูกอำนาจเผด็จการเข้ายึดอำนาจ กล่าวโดยสรุปในการจัดแสดงผลงานที่แสดงออกด้านการเมืองของผู้เขียนทั้งสองครั้งแต่ต่างสถานที่กันระหว่างสองประเทศ พบว่าผลงานศิลปะสามารถสื่อสารจากประเด็นทางการเมือง และสร้างการรับรู้ทางสุนทรียะได้แตกต่างกัน

**คำสำคัญ :** ศิลปะกับการเมือง

## Abstract

Artistic expression reflecting society and politics and the censorship on freedom of expression of creators and artists have been a phenomenon that occurs in Thailand since May 2014. From time to time, many artistic works have been either deleted, destroyed by officials, or censored from public media. The author, as one of many artists who created works of art reflecting politics, was once banned in 2018 from showcasing his art works in an art festival : “KhonKaen Manifesto : Liam Mab Mab, A Bright Light In An Abandoned Building,” where the author's work featured drawings of faces of Thaksin Shinawatra and General Prayut Chan-o-cha. After that, the author was invited to a solo exhibition at NANYANG ACADEMY OF FINE ARTS in 2019 with an artistic work titled “Sound of Silence in Thailand,” in which issues of government censorship on freedom of expression in the Thai society and politics during that time, were exhibited. There have been conflicts of opinion among the progressive groups and the conservatives. At the same time, social movements against the ruling power were raised by young people who sought a better future of themselves. This occurred in many countries like a moving ripple, especially in Asia, including Thailand. Exhibited works included ink-on-paper paintings, pencil-on-paper paintings, pastels works, and silent videos which conveyed an interpretation of discomfort, oppression, a culture of censorship on free speech, or a taboo for children arguing with adults that has rooted for so long in the Thai society. Audience's responses to the exhibitions showed that they expressed a supportive opinion

on the exhibited works. Some of the Thai audiences knew of the exhibition from the publicity of the art gallery, as well as from those passing by, including the Singaporeans and tourists that have also echoed a participatory opinion on the phenomenon of Thai society being overpowered by dictatorship. In summary, both exhibits of the author, though in different locations in the two countries, the artistic works can reflect political issues, and create a different aesthetic perception to the audience.

**Keywords:** Art and Politics

## บทนำ

ในแวดวงศิลปะร่วมสมัยของประเทศไทย นอกเหนือจากงานศิลปะแบบประเพณีที่ศิลปินได้แสดงออกทางความคิดเห็นศิลปะและวัฒนธรรมอันดีงาม ยังมีผลงานศิลปะอีกกลุ่มหนึ่งที่สะท้อนเหตุการณ์การเปลี่ยนแปลงในมิติต่างๆ ทางสังคมจากศิลปินซึ่งรับรู้ข้อมูลข่าวสารในแต่ละวันแล้วเกิดความคิดความต้องการวิพากษ์เหตุการณ์เหล่านั้นโดยการสื่อด้วยศิลปะ แล้วส่งผลกระทบต่อการรับรู้ของคนในสังคม นั่นคือการแสดงออกทางด้านศิลปะกับการเมือง นับตั้งแต่ประเทศไทยเปลี่ยนแปลงการปกครองเป็นระบอบประชาธิปไตยตั้งแต่ พ.ศ.2475 เป็นต้นมา ศิลปินไทยต่างแสดงความคิดเห็นผ่านผลงานศิลปะแขนงต่างๆ ในแต่ละยุคสมัย จนบางครั้งทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดเห็นของคนในยุคนั้น ไม่ว่าจะเป็นทางฝั่งรัฐบาลหรือฝั่งประชาชนผู้แสดงความเห็นแตกต่าง ซึ่งแน่นอนว่าการแสดงออกทางความคิดทางการเมืองย่อมมีทิศทางหลากหลาย จนนำมาซึ่งการควบคุมของรัฐบาล แต่อย่างไรก็ตามศิลปินหรือผู้ทำงานศิลปะก็ย่อมมีวิธีการแสดงออกของตนเอง หรือเลือกที่จะสื่อสารโดยใช้สัญลักษณ์เพื่อเป็นสิ่งแทนการบอกเล่าเรื่องราวที่ต้องการสื่อออกไปสู่สาธารณะ

บทความนี้ผู้เขียนต้องการนำเสนอผลลัพธ์ (Outcome) ของการสร้างสรรผลงานศิลปะกับประเด็นทางการเมืองของผู้เขียนจากการแสดงงานศิลปะจำนวนสองครั้งคือการแสดงงานกลุ่มในเทศกาลศิลปะ “Khon Kaen Manifesto เหลี่ยม มาบ มาบ แสงจำในดึกว้าง” ระหว่างวันที่ 6-26 ตุลาคม 2561 และครั้งที่สองในการแสดงงานเดี่ยว (Solo Exhibition) ที่ Lim Hak Tai Gallery , Nanyang Academy of Fine Arts ระหว่างวันที่ 21 มิถุนายน ถึง 21 กรกฎาคม 2562 ในชื่อผลงาน Sound of Silence in Thailand เป็นการสร้างสรรผลงานศิลปะสาขาทัศนศิลป์ภายใต้กรอบความคิดเรื่องศิลปะกับการเมือง ที่ต้องการสะท้อนสิ่งที่เกิดขึ้นกับสังคมไทยหลังการรัฐประหารโดย คสช. ใน พ.ศ.2557 เป็นต้นมา

นับตั้งแต่ พล.อ.ประยุทธ์ จันทร์โอชา ผู้นำคณะ คสช. ได้ทำรัฐประหาร จนกระทั่งได้รับการเลือกตั้งเป็นนายกรัฐมนตรีในการเลือกตั้งจนถึงปัจจุบันปี พ.ศ. 2564 มีการแสดงออกความเห็นทางการเมืองจากกลุ่มศิลปินหลากหลายสาขา โดยเฉพาะอย่างยิ่งศิลปินสาขาศิลปะ ที่ได้สร้างสรรค์งานปรากฏในที่สาธารณะ แต่ภายในเวลาต่อมาตัวผลงานเหล่านั้นถูกเจ้าหน้าที่ของรัฐเข้าทำลาย ลบ กลบเกลื่อน ไม่ให้ผลงานได้คงอยู่ รวมไปถึงผลงานสร้างสรรค์ที่ปรากฏในพื้นที่ออนไลน์ก็เช่นเดียวกันต่างก็ถูกจำกัดและข่มขู่จากรัฐ เนื่องจากงานศิลปะเหล่านั้นมีจุดประสงค์เพื่อสะท้อนปัญหาที่มาจากความไม่เป็นธรรมในการบริหารของผู้บริหารบาลในแต่ละกรณีซึ่งหลายต่อหลายเรื่องนั้นสร้างความคลางแคลงใจให้แก่ประชาชน แต่อย่างไรก็ตามศิลปินผู้ไม่เกรงกลัวต่ออำนาจต่างเผยแพร่งานตนเองออกมาเป็นระยะ รวมไปถึงการที่ประชาชนออกมามีกิจกรรมเรียกร้องทางการเมืองในพื้นที่สาธารณะในโลกยุคดิจิทัลดังเช่นปัจจุบันนี้ สามารถสื่อสารเผยแพร่ภาพผลงานได้รวดเร็วและผ่านสายตาประชาชนได้มากกว่าในอดีต จึงทำให้รัฐต้องหาเครื่องมือมาควบคุมไม่ให้คนสร้างสรรค์ศิลปะได้มีโอกาสและเสรีในการแสดงออกด้วยกฎหมาย

ปรากฏการณ์การควบคุมการแสดงความคิดเห็นทางสังคมและการเมืองด้วยงานศิลปะ (Censorship) ดังได้กล่าวมาข้างต้น เป็นแนวคิดสำคัญของการสร้างสรรค์งานศิลปะของผู้เขียน ทำให้เกิดแรงขับเคลื่อนที่ท้าทายจากยุคสมัย ผลักดันให้กลั่นกรองความคิดจากการรับรู้ เป็นปฏิกิริยาตอบสนองสร้างผลงานทัศนศิลป์ ในยามที่ประชาชน เขว้าวุ่นส่วนหนึ่งหมดสิ้นซึ่งความหวังต่ออนาคต เมื่อผลงานของผู้เขียนปรากฏในพื้นที่สาธารณะ เมื่อนั้นประชาชนคือผู้ตัดสิน ประเมินคุณค่าผลงานที่พวกเขาได้เห็น รับรู้ ตีความ ด้วยตัวประชาชนด้วยตนเอง

## กระบวนการสร้างสรรค์

ผู้เขียนได้ติดตามความเคลื่อนไหวของเนื้อหาข่าวที่ปรากฏในแต่ละช่วงเวลาที่ผ่านมา ทำให้ทราบได้ว่าทุกๆ การเปลี่ยนแปลงทางการเมืองมักมีการแบ่งฝักฝ่ายเป็นสองขั้วใหญ่ๆ อยู่เสมอ การแบ่งข้างทำให้เกิดความแตกแยกอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ อีกทั้งมีการแสดงออกทางความเกลียดชังในแต่ละกลุ่มความคิด เกิดผู้นำของกลุ่มจนกลายเป็นสัญลักษณ์เช่น กลุ่มความคิดที่มองเห็นราษฎรเป็นใหญ่ กับกลุ่มที่มองเห็นรัฐบาลเป็นใหญ่ หรืออาจจะมียุทธศาสตร์แบ่งแยกไปอีกโดยให้ความสำคัญไปที่ตัวบุคคลที่มาเป็นผู้นำทางความคิดการเมือง ในมุมมองของผู้เขียนการสร้างสัญลักษณ์ให้แก่ผู้นำกลุ่มเป็นปัจจัยสำคัญต่อการขับเคลื่อนความคิดเห็นของแต่ละฝ่าย ภาพผู้นำถูกใช้เพื่อการสร้างความเป็นกลุ่ม ศิลปินหลายคนทั้งในประเทศและต่างประเทศจึงมักจะนำภาพของผู้นำมาสร้างสรรค์งานศิลปะเพื่อให้เกิดการจดจำรับรู้และตีความจากประเด็นการนำภาพผู้นำมาสร้างสรรค์งานศิลปะนี้ ผู้เขียนเลือกใช้เป็นกลวิธีในการนำมา

สร้างกรอบความคิดหลักเพื่อสร้างสุนทรีย์ภาพการรับรู้ผลงาน

อีกแนวคิดหนึ่งที่สำคัญคือแนวคิดเกี่ยวกับ ลัทธิทำลายรูปเคารพ (Iconoclasm) เป็นลัทธิที่มีแนวคิดในเชิงศาสนาและการเมืองตั้งแต่อดีต ด้วยการทำลายรูปเคารพ การทำลายศิลปะ สามารถกล่าวได้ว่าเป็นขบวนการเปลี่ยนแปลงทางศาสตร์หรือทางการเมืองภายในสังคมเดียวกัน เป็นแนวคิดที่ตรงกันข้ามกับลัทธิบูชารูปเคารพ

ผู้เขียนได้นำแนวคิดเกี่ยวกับ ลัทธิทำลายรูปเคารพนี้ มาเป็นอีกหนึ่งแกนความคิดหลักของการสร้างสรรค์งานศิลปะ ผสมผสานกับแนวคิดเรื่องการปิดกั้นความจริงในงานของตนเอง (Self-censorship) ยกตัวอย่างเช่น กรณีของสื่อมวลชนปิดกั้นความจริงด้วยการปรุงแต่งความจริงในการนำเสนอข่าวโดยเลือกมุมมองบางมุมให้สังคมรับรู้ แนวคิดทั้งสองแกนหลักนี้คือแนวคิดสำคัญที่ส่งผลต่อการตีความเนื้อหา การนำเสนอประเด็น การเลือกสัญญาณให้เชื่อมต่อการรับรู้ทางสายตาของผู้ชมเมื่อผลงานปรากฏในพื้นที่สาธารณะ โดยผู้เขียนขอขยายความเพื่อสร้างความเข้าใจในรายละเอียด ดังนี้

จากแนวคิดเรื่อง การทำลายรูปเคารพ (Iconoclasm) และ การควบคุมการแสดงความคิด (Censorship) ผู้เขียนเลือกใช้การทำลายรูปลักษณ์ของภาพบุคคลในบางส่วน โดยเลือกใช้การทำลายรูปดวงตาแล้วสร้างรูปร่างขึ้นใหม่โดยนัยยะของการทำลายรูปลักษณ์ของผู้เขียนคือ การทำลายการจดจำ การทำลายการเคารพในบุคคล การบิดเบือนไม่ให้เห็นอัตลักษณ์ของบุคคลราวกับภาพเหมือนจริง หรือแม้กระทั่งการวาดภาพบุคคลตามเหตุการณ์ในวันรัฐประหารวันที่ 22 พฤษภาคม 2557 ซึ่งแนวคิดดังกล่าวนี้สอดคล้องกับการใช้แนวคิดเรื่องการปิดกั้นความจริงในงานของตนเอง (Self-censorship) เพื่อลดความเสี่ยงต่อความปลอดภัยของตัวผู้เขียนในฐานะศิลปินสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่มีประเด็นสะท้อนการเมือง ซึ่งศิลปินในหลายๆ สาขามีทักษะและมีความคิดในการแก้ปัญหานี้ เพื่อเลี่ยงการสื่อสารแบบตรงไปตรงมาด้วยการใช้สัญญาณมาเป็นภาพแทนประเด็นที่ศิลปินต้องการสื่อสาร

ดังนั้นแนวคิดทั้งสองจึงตอบสนองต่อการสร้างสรรค์ของผู้เขียนได้ตามวัตถุประสงค์ของการสร้างสรรค์งานทั้งสองชุดคือ เพื่อสะท้อนปรากฏการณ์ทางสังคมและการเมือง แต่อย่างไรก็ตามปัจจัยอื่นๆ นอกเหนือจากเรื่องแนวคิด สัญญา และเทคนิคการถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทัศนศิลป์ ก็ยังมีเรื่องของพื้นที่ในการนำเสนอผลงานสู่สาธารณะ ในความหมายของพื้นที่บนโลกจริงไม่ใช่โลกเสมือน ในขณะที่สังคมยังอยู่ภายใต้การควบคุมการแสดงออกความเห็นทางการเมืองของประชาชนต่อรัฐบาล ซึ่งประเด็นนี้ส่งผลกระทบอย่างรุนแรงต่อการแสดงงานที่จังหวัดขอนแก่น ในเทศกาลศิลปะ “Khon Kaen Manifesto เหลี่ยม มาบ มาบ แสงจำในดึกกว้าง” ระหว่างวันที่ 6-26 ตุลาคม พ.ศ. 2561 ผลงานของผู้เขียนในชุด “ใบหน้าผู้นำ” ได้นำใบหน้าของอดีตนายกรัฐมนตรี ทักษิณ ชินวัตร และ พล.อ.ประยุทธ์ จันทร์โอชา มาสร้างสรรค์ด้วยการ

วาดเส้นหมึกดำบนกระดาษ หลังจากนั้นได้ทำการถ่ายภาพจากต้นแบบเพื่อเปลี่ยนแปลงสู่ระบบดิจิทัลสำหรับพรินท์ขนาด A4 แล้วนำไปติดตั้งด้วยการพ่นกาวติดผนังเรียงกันเป็นตาราง ซึ่งในระหว่างช่วงเวลานั้นเริ่มมีการแสดงออกทางการเมืองโดยกลุ่มศิลปิน หรือมีกิจกรรมทางการเมืองที่ปรากฏในสาธารณะ ดังนั้นทางภาครัฐจึงทำการติดตาม สอดส่องเพื่อควบคุมอย่างเข้มงวด ผลงานของผู้เขียนจึงถูกเจ้าหน้าที่รัฐสั่งให้ทำลายด้วยการหาสีดำทับเพื่อไม่ให้เห็นผลงานในการแสดงงานครั้งนั้น นอกจากผลงานของผู้เขียนยังมีงานจากศิลปินคนอื่นๆ อีกเช่นกันที่ไม่สามารถคงอยู่จนถึงช่วงการเปิดแสดงได้



ผลงานชุด “ใบหน้าผู้นำ” โดยผู้เขียน

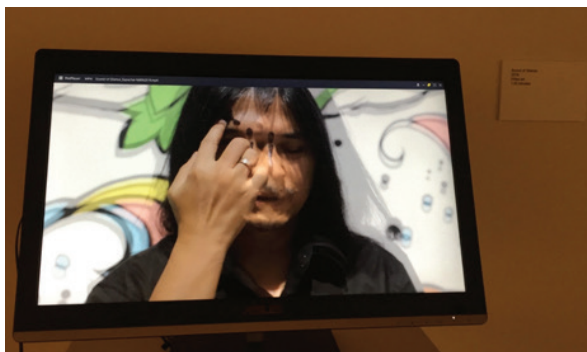
จัดแสดงในเทศกาลศิลปะ “Khon Kaen Manifesto เหลี่ยม มาบ มาบ แสงจำในตีกร้าง”  
ระหว่างวันที่ 6-26 ตุลาคม พ.ศ. 2561 จ.ขอนแก่น

ผลงานชุดที่สอง ชื่อ Sound of Silence in Thailand เป็นการสร้างสรรค์ด้วยกลวิธีผสมผสานคือ การวาดเส้นหมึกบนกระดาษ กระดาษพิมพ์เอกสาร กระดาษวาดภาพสีพาสเทล กระดาษไข และวิดีโอ ผลงานชุดนี้ได้นำไปจัดแสดงเดี่ยว (Solo Exhibition) ที่ Lim Hak Tai Gallery , Nanyang Academy of Fine Arts ระหว่างวันที่ 21 มิถุนายน ถึง 21 กรกฎาคม พ.ศ. 2562 ณ ประเทศสิงคโปร์ ผู้เขียนวาดสิ่งที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้น เป็นเสมือนกับบันทึกเหตุการณ์ความทรงจำของสังคมไทยด้วยการวาดเส้นบนวัสดุต่างๆ เพื่อมุ่งเน้นการสื่อสารสะท้อนเหตุการณ์



ภาพบางส่วนจากผลงานชุด **Sound of Silence in Thailand** โดยผู้เขียน  
จัดแสดงเดี่ยว (Solo Exhibition) ที่ Lim Hak Tai Gallery , Nanyang Academy of Fine Arts  
ระหว่างวันที่ 21 มิถุนายน - 21 กรกฎาคม พ.ศ. 2562 ณ ประเทศสิงคโปร์

ในส่วนงานสร้างสรรค์วิดีโออาร์ต ผู้เขียนได้ถ่ายทำในพื้นที่ของหอศิลป์ที่ประเทศสิงคโปร์ ด้วยการยื่นพุดเล่าเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในประเทศไทย แล้วบันทึกเฉพาะภาพไม่ชัดเสียง เป็นการพูดที่ไร้เสียงพูด แต่มีเสียงบรรยากาศสภาพแวดล้อมในเวลานั้นอยู่ในผลงานวิดีโอ และมีการใช้หมึกดำระบายแบบละเลงบนใบหน้าของผู้เขียนในระหว่างการพูดเพื่อแสดงถึงการลบอัตลักษณ์ใบหน้าของผู้เขียนออกไป



การจัดแสดงผลงานวิดีโออาร์ต โดยผู้เขียน  
ที่ Lim Hak Tai Gallery , Nanyang Academy of Fine Arts  
ระหว่างวันที่ 21 มิถุนายน - 21 กรกฎาคม พ.ศ. 2562 ณ ประเทศสิงคโปร์

จากผลงานทั้งสองชุดดังกล่าว ผู้เขียนสรุปกระบวนการสร้างสรรค์ได้ว่า ปัจจัยทางสถานการณ์สังคมและการเมืองส่งผลกระทบต่อผู้เขียน หรือศิลปินคนอื่นๆ ให้แสดงความคิดเห็นผ่านงานศิลปะ ทั้งนี้ผู้เขียนใช้แนวคิดลัทธิทำลายรูปเคารพ Iconoclasm และการปิดกั้นความจริงในงานของตนเอง (Self-censorship) มาเป็นแกนหลักทางความคิด ในการตีความประเด็นสู่การสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ โดยใช้กลวิธีการสร้างสรรค์การวาดเส้นหมึกดำบนกระดาษชนิดต่างๆ ขนาดแตกต่างกันล้วนส่งผลต่อความคิดในขณะที่ผู้เขียนสร้างสร้งงาน ไปจนถึงการติดตั้งจัดแสดงผลงานในพื้นที่ให้สามารถสื่อสารตามวัตถุประสงค์ และการทำงานของตัวผลงานศิลปะกับผู้ชม

## การวิเคราะห์

การสร้างสรรคผลงานศิลปะทั้งสองชุดนั้น ผู้เขียนขอกำหนดหัวข้อเพื่อวิเคราะห์ให้เห็นประเด็นในแต่ละส่วนดังนี้

| ลำดับ | ประเด็นการวิเคราะห์    | ผลงานชุด<br>ใบหน้าผู้นำ                                                                                       | ผลงานชุด<br>Sound of Silence<br>in Thailand                                                                                             | การวิเคราะห์                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|-------|------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1     | กลวิธีการ<br>สร้างสรรค | วาดเส้นหมึกดำ<br>บนกระดาษ A4<br>เพื่อเป็นต้นแบบ<br>2 ภาพ และถ่าย<br>ภาพเพื่อ<br>พริตภาพขาวดำ<br>จำนวน 100 ภาพ | วาดเส้นหมึกดำบน<br>กระดาษ A4<br>= 8 ชิ้น<br>กระดาษสา<br>= 12 ชิ้น<br>กระดาษไข = 3 ชิ้น<br>กระดาษ pastel<br>= 32 ชิ้น<br>วิดีโอ = 1 ชิ้น | การวาดเส้น สามารถทำได้<br>รวดเร็ว เพื่อรองรับความคิด<br>สร้างสรรคในกระบวนการ<br>ถ่ายทอด ซึ่งวัสดุที่เลือกใช้<br>มีจุดเด่นเรื่องพื้นผิว ขนาด<br>ที่แตกต่างกันตั้งแต่ขนาด<br>เล็กจนถึงขนาดใหญ่จึงทำให้<br>ผู้เขียนสามารถสร้างสรรค<br>ได้อย่างเต็มที่ รวมไปถึง<br>การสร้างสรรคด้วยวิดีโอที่<br>สามารถทำภาพเคลื่อนไหว จึง<br>ทำให้สามารถรองรับความคิด<br>ได้มากยิ่งขึ้นไปอีก                                                                                                               |
| 2     | สัญลักษณ์              | ภาพใบหน้าบุคคล<br>เข้าตาเป็นรูป<br>สามเหลี่ยม                                                                 | ภาพใบหน้า<br>ศิลปิน ใบหน้าผู้นำ<br>ใบหน้าเด็กภาพ<br>ประกอบบันทึก<br>เหตุการณ์                                                           | 1) ผลงานชุดใบหน้าผู้นำได้<br>ใช้ภาพหน้าผู้นำสองคนคือ<br>อดีตนายกรัฐมนตรีและนายก<br>รัฐมนตรีคนปัจจุบัน โดยที่ผู้<br>เขียนวาดภาพทำลาย<br>อัตลักษณ์บุคคลด้วยการทำให้<br>เข้าตาเป็นรูปร่างสามเหลี่ยม<br>มีลวดลายเปลวไฟเป็นองค์<br>ประกอบ<br>2) ภาพชุด Sound of Silence<br>in Thailand ใช้ภาพใบหน้าผู้<br>เขียนเพื่อสื่อถึงตัวแทนคนที่<br>ต้องการตะโกนร้อง ภาพหน้า<br>ผู้นำ ภาพเด็กทารกที่ถูกเข้บ<br>ปาก เพื่อสื่อถึงการห้ามพูด<br>ภาพรองเท้าบู๊ตของทหารเพื่อ<br>สื่อถึงการรัฐประหารโดยทหาร |

| ลำดับ | ประเด็นการวิเคราะห์ | ผลงานชุด<br>ใบหน้าผู้นำ                                                                                                | ผลงานชุด<br>Sound of Silence<br>in Thailand                                                                                                                                                                                                                                          | การวิเคราะห์                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 3     | แนวคิดการสร้างสรรค์ | แนวคิดเรื่องการทำลายรูปเคารพ<br>ICONOCLASM<br><br>แนวคิดเรื่องการปิดกั้นความจริง<br>ในงานของตนเอง<br>(Self-censorship) | แนวคิดเรื่องการทำลายรูปเคารพ<br>ICONOCLASM<br><br>แนวคิดเรื่องการปิดกั้นความจริง<br>ในงานของตนเอง<br>(Self-censorship)                                                                                                                                                               | ทั้งสองแนวคิดได้นำมาทำงานร่วมกันเพื่อการสร้างสรรค์ ผู้เขียนได้ทำลายรูปลักษณ์ของความเป็นอัตลักษณ์บุคคลที่ปรากฏในผลงานเพื่อไม่ต้องการการจดจำใบหน้าหรือทำงานความศรัทธาบุคคลให้ผู้ชมได้รับรู้ความคิดนี้ แต่สำหรับการแสดงงานในชุด ใบหน้าผู้นำ ภาพที่แสดงในการแสดงงานนั้นถูกควบคุมโดยเจ้าหน้าที่รัฐที่ไม่ต้องการให้ประชาชนได้เห็นภาพผลงานของผู้เขียน ในขณะที่ยังเขียนสามารถแสดง                                                                                                                         |
| 4     | การรับรู้ของผู้ชม   | ผลงานอาจกระทบ หรือ หวั่นเกรงว่าจะสะท้อนต่อเจ้าหน้าที่ของรัฐ จนถูกสั่งให้ทำลายผลงานเพื่อไม่ให้ประชาชนได้เห็นผลงาน       | ผู้ชมชาวสิงคโปร์แสดงความเห็นต่อผลงานในเชิงสนับสนุน ชื่นชอบ ตัวผลงาน ทักษะการวาดเส้น ความหมายที่สื่อสะท้อนจากผลงาน รวมไปถึงชาวไทยที่อยู่สิงคโปร์แล้วมีโอกาสเข้ามาชมผลงานต่างแสดงความเห็นเชิงสนับสนุนผลงานว่าสามารถสะท้อนปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในประเทศไทยได้อย่างเข้าถึงจิตใจของพวกเขา | ผลงานที่ใกล้เคียงกันได้ในประเทศสิงคโปร์ ในขณะที่แนวคิดเรื่องของการปิดกั้นความจริงในงานตนเองนั้น ผู้เขียนนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ในลักษณะเดียวกันกับการทำลายรูปลักษณ์ในใบหน้า รวมทั้งในงานวิดีโอ ผู้เขียนได้ตัดเสียงพูดของผู้เขียนที่พูดถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในประเทศไทยเพื่อความปลอดภัยของผู้เขียนเองหากผลงานนั้นถูกเผยแพร่ ผลงานศิลปะเชิงสังคมและการเมืองที่ได้วิพากษ์วิจารณ์ปรากฏการณ์ในสังคมไทยอาจจะไม่สามารถเผยแพร่ในแผ่นดินแม่ได้เสมอไปหากเจ้าหน้าที่ของรัฐที่ไม่เห็นด้วย หรือตีความว่าผลงาน |

| ลำดับ | ประเด็นการวิเคราะห์ | ผลงานชุด<br>ใบหน้าผู้นำ                                                                                                                                                                                          | ผลงานชุด<br>Sound of Silence<br>in Thailand                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      | การวิเคราะห์                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 5     |                     |                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | นั้นอาจจะสร้างให้เกิดความแตกแยก ในขณะที่ผลงานแสดงในสิงคโปร์กลับสร้างบทสนทนาประเด็นการทำความเข้าใจเรื่องสังคมและการเมืองทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนสร้างความคิด สติปัญญาหาเหตุผลต่อได้                                                                                                                      |
|       | คุณค่างานศิลปะ      | ผู้เขียนมองว่าผลงานชุดนี้ กระตุ้นการรับรู้ สร้างผลกระทบต่อเจ้าหน้าที่รัฐ จนทำให้ต้องถูกสั่งให้ลบออกจากการแสดงงาน ในความเห็นผู้เขียนกลับมีความพึงพอใจต่อผลงานชุดนี้ว่า ผลงานมันได้ได้ทำหน้าที่ในตัวเองอย่างดีแล้ว | ผลงานสามารถสร้างการรับรู้ การวิพากษ์วิจารณ์ ได้รับทศานสนใจจากนิตยสารออนไลน์ในประเทศสิงคโปร์ คือ b-site.city ได้ทำงานสัมภาษณ์แนวคิด ที่มาของการสร้างสรรค์งาน รวมไปถึงการที่มีผู้สนใจตั้งแต่นักเรียนประชาชนทั่วไป นักสะสมงานศิลปะ และนักสร้างสรรค์มาชมผลงาน ได้แลกเปลี่ยนความเห็นกับผู้เขียนในประเด็นการสร้างสรรค์ และปรากฏการณ์ในสังคมระหว่างประเทศไทยและสิงคโปร์ | ผลงานในแนวศิลปะสังคมและการเมืองในแบบของผู้เขียน ไม่ได้สร้างมาเพื่อความงาม เพราะผู้เขียนมีแนวคิดว่างานศิลปะที่ดีควรสะท้อนสังคมและการเมือง เพราะนี่คือปัญหาของคนที่กำลังเผชิญอยู่ เราควรสามารถแสดงความคิดเห็นได้เพื่อสะท้อนให้รัฐบาลได้รับรู้ว่าประชาชนคิดอย่างไรเพื่อหาแนวทางออกร่วมกันในการแก้ไขปัญหา |

ตารางแสดงการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ในแต่ละประเด็น

จากตารางการวิเคราะห์ผลงานสร้างสรรค์ ผู้เขียนได้เปรียบเทียบผลงานทั้งสองชุดที่ได้  
 แสดงงานต่างสถานที่และเวลา เป็นประเด็นสำคัญอย่างยิ่งในการส่งผลต่อการรับรู้และประเมิน  
 ผลงานจากสังคม ผู้เขียนพบว่า การรับรู้ ยอมรับผลงานศิลปะกับสังคมและการเมือง ศิลปินไม่  
 สามารถทำได้ในสังคมที่บริหารราชการโดยรัฐบาลที่มาจากรัฐประหารโดยทหาร เพราะมีการ  
 ควบคุมการแสดงออกทางศิลปะของศิลปิน ไม่เพียงแต่ในกลุ่มศิลปินสาขาทัศนศิลป์เท่านั้น แต่ก้  
 มีการควบคุมในกลุ่มการละคร เพลงวรรณกรรมอีกด้วย ในขณะที่ผู้เขียนสามารถสร้างประเด็น  
 ความสนใจต่อสถาบัน NANYANG ACADEMY OF FINE ARTS ที่ต้องการให้ผู้เขียนนำผลงานชุดที่  
 สองไปจัดแสดงเดี่ยวที่นั่น เพื่อสะท้อนปรากฏการณ์ทางสังคมไทยต่อนานาชาติ



ภาพจากห้องแสดงนิทรรศการผลงาน โดยผู้เขียน  
 จัดแสดงเดี่ยว (Solo Exhibition) ที่ Lim Hak Tai Gallery , Nanyang Academy of Fine Arts  
 ระหว่างวันที่ 21 มิถุนายน - 21 กรกฎาคม พ.ศ. 2562 ณ ประเทศสิงคโปร์



ภาพจากห้องแสดงนิทรรศการผลงาน โดยผู้เขียน  
 จัดแสดงเดี่ยว (Solo Exhibition) ที่ Lim Hak Tai Gallery , Nanyang Academy of Fine Arts  
 ระหว่างวันที่ 21 มิถุนายน - 21 กรกฎาคม พ.ศ. 2562 ณ ประเทศสิงคโปร์

## อภิปรายผล

การสร้างสรรคผลงานศิลปะ “เสียงตะโกนร้องในงานศิลปะกับการเมืองที่ถูกควบคุม” เป็นผลงานศิลปะสาขาทัศนศิลป์จำนวนสองชุด คือ ชุดใบหน้าผู้นำ และ Sound of Silence in Thailand มีวัตถุประสงค์นำเสนอประเด็นเรื่อง การควบคุมเสรีภาพทางการแสดงความคิดเห็นของประชาชนไทยในด้านสังคมและการเมือง โดยมีแนวคิดที่ใช้เป็นแกนหลักคือ แนวคิดเรื่องการทำลายรูปเคารพ ICONOCLASM แนวคิดเรื่องการปิดกั้นความจริงในงานของตนเอง (Self-censorship) ผู้เขียนได้นำผลงานศิลปะทั้งสองชุดไปแสดงงานต่างเวลาและสถานที่ ทำให้ได้ข้อค้นพบที่เชื่อมโยงกับสภาวะของประเทศไทยที่อยู่ภายใต้การปกครองหลังการรัฐประหาร ในประเด็นเรื่องการควบคุมสิทธิเสรีในการแสดงความคิดเห็นจากประชาชนเรื่องของการสังคมและการเมือง ผู้เขียนขออภิปรายผลดังนี้

### ผลงานสร้างสรรค์กับแนวคิดเรื่องการทำลายรูปเคารพ (Iconoclasm)

แนวคิดหรือที่เรียกว่าลัทธิการทำลายรูปเคารพ เป็นการกระทำของผู้มีอำนาจเมื่อเข้าครอบครองพื้นที่และต้องการเปลี่ยนแปลงความศรัทธาของคนภายใต้ศาสนาและการใช้ชีวิตในกรอบสังคมและการเมือง นับตั้งแต่การปฏิวัติของคณะ คสช. เป็นต้นมา กระบวนการดังกล่าวนี้ได้ถูกนำมาใช้ทำลายสัญลักษณ์ที่ส่งเสริมศรัทธาให้กับกลุ่มประชาธิปไตย ดังที่เห็นชัดเจนในกรณีการหายไปอย่างลึกลับของหมุดคณะราษฎรในช่วงวันที่ 1 – 8 เมษายน 2560 และมีการสร้างสัญลักษณ์ใหม่แทนที่หมุดเดิม เสริมสร้างการชักจูงครอบควบคุมความคิดด้วยประโยค “ขอให้ประเทศสยามจงเจริญยั่งยืนต่อไป ประชาชนสุขสันต์หน้าใส เพื่อเป็นพลังของแผ่นดิน ความนับถือรักใคร่ในพระรัตนตรัยก็ดี ในรัฐของตนก็ดี ในวงศ์ตระกูลของตนก็ดี มีจิตซื่อตรงในพระราชาของตนก็ดี ย่อมเป็นเครื่องทำให้รัฐของตนเจริญยิ่ง” การเปลี่ยนแปลงหมุดนี้จึงเป็นเสมือนการทำลายศูนย์รวมศรัทธาของกลุ่มที่ไม่เห็นด้วยต่อการรัฐประหาร ภายหลังต่อมาจึงเกิดกิจกรรมการสร้างสัญลักษณ์หมุดเดิมอีกครั้งรวมไปถึงการสร้างสรรคผลผลิตภัณฑ์ เช่น เหรียญที่ระลึก ขนมน เป็นต้น ผู้เขียนจึงสร้างสรรค์งานศิลปะสะท้อนผู้นำ สัญลักษณ์ทางการเมืองทั้งสองชั่วให้ปรากฏเป็นใบหน้า แต่ทำลายอัตลักษณ์บนใบหน้าบริเวณดวงตาของทั้งสองคนคือ ทักษิณ ชินวัตร กับพล.อ ประยุทธ์ จันทร์โอชา ด้วยแนวคิดที่ไม่เจาะจงทำลายอัตลักษณ์คนใดคนหนึ่งเพียงฝ่ายเดียว แต่อย่างไรก็ตามภาพผลงานยังคงทำให้ประชาชนได้รับรู้ว่า ภาพใบหน้านั้นบ่งบอกว่าเป็นใบหน้าของใคร

ในงานชุดที่สองคือ Sound of Silence in Thailand ผู้เขียนยังคงใช้แนวคิดการทำลายอัตลักษณ์มาเป็นแกนหลักของความคิด ในงานแทบทุกชิ้นที่ปรากฏใบหน้าของบุคคล ผู้เขียนทำลายอัตลักษณ์ทั้งหมดด้วยเหตุผลเรื่องความปลอดภัยในสถานภาพของผู้เขียนเอง แต่สำหรับ

การวาดภาพลายเส้นใบหน้าของผู้เขียนในงานชุดที่สอง ผู้เขียนตั้งใจวาดภาพเหมือนของตนเอง เพราะไม่ไปกระทบต่อสิทธิหรือละเมิดทางจริยธรรมต่อผู้ใด อีกทั้งยังสร้างผลกระทบต่อการรับรู้ จดจำให้กับผู้เข้าชมนิทรรศการให้เห็นความเป็นตัวตนของผู้เขียนที่ปรากฏในผลงานศิลปะ ซึ่งก็ได้รับการแสดงความคิดเห็นกลับว่า ผลงานชุดที่สองมีความเป็นแบบเฉพาะของศิลปินได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตาม เรื่องแนวคิดการทำลายรูปเคารพในปัจจุบันปี พ.ศ. 2564 ก็ยังคงเป็นประเด็นที่รัฐบาลยังคงควบคุมการเผยแพร่ การส่งต่อ การรับรู้ของประชาชนในการแสดงความนิยมต่อกลุ่มของอดีตนายกรัฐมนตรีอีกด้วย

## ผลงานสร้างสรรค์กับแนวคิดเรื่องการปิดกั้นความจริงในงานของตนเอง (Self-censorship)

ผู้เขียนได้กล่าวถึงประเด็นเรื่องนี้ไปบ้างแล้วว่า แนวคิดทั้งสองแนวคิดได้ถูกนำมาเป็นแกนหลักคิดในการสร้างสรรค์งานทั้งหมด จนอาจจะไม่สามารถแบ่งแยกได้ชัดเจน กล่าวคือ การทำงานศิลปะที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการแสดงความคิดเห็นทางสังคมและการเมืองนับตั้งแต่อดีตนั้น ศิลปินมักจะเลือกใช้สัญลักษณ์มาสื่อสารประเด็นแล้วไม่กล่าวหรือวาดภาพอย่างตรงไปมา แต่สามารถเชื่อมโยงภาพความทรงจำให้กับผู้ชมได้เห็น ตัดสินใจกับความคิดของตนเองได้ว่า ภาพเหล่านั้นสื่อสารอะไร อย่างไร สำหรับผลงานของผู้เขียนก็เช่นเดียวกันคือ ผู้เขียนวาดภาพบุคคล ภาพปรากฏการณ์ต่างๆ ที่สำคัญ หรือเรื่องที่เกิดข้อโต้แย้งในสังคมที่ไม่ได้ขอยุติ หรือสร้างความคลางแคลงใจถึงความยุติธรรมว่ามีจริงหรือไม่ ให้ปรากฏในผลงาน ทำให้ผู้ชมที่มีประสบการณ์ร่วมกับเหตุการณ์ต่างๆ สามารถเข้าใจสัญลักษณ์ในงานของผู้เขียน อย่างไรก็ตามในการแสดงงานผลงานชุดที่สองในประเทศสิงคโปร์ ผู้ชมอาจจะไม่คำถามหรือข้อสงสัยต่อภาพผลงานจึงทำให้เกิดบทสนทนาระหว่างผู้เขียนซึ่งเป็นศิลปินเจ้าของผลงานกับผู้ชม ก่อให้เกิดกระบวนการวิพากษ์ วิจารณ์และการตั้งคำถาม หาคำตอบอย่างไม่มีที่สิ้นสุด ซึ่งเป็นวัตถุประสงค์ของผู้เขียนอยู่แล้วในประเด็นนี้

อย่างไรก็ตามแม้ว่ารัฐออกกฎหมายควบคุมการแสดงออกทางความคิดเห็นนับตั้งแต่ต้นปี พ.ศ.2563 เป็นต้นมา แต่เมื่อกลุ่มเยาวชนออกมาลงถนนแสดงออกทางการเมืองในหลายๆ ครั้ง สังคมไทยได้เห็นการแสดงออกทางศิลปะในรูปแบบต่างๆ ทั้งการแสดงสด การวาดภาพบนท้องถนน การวาดภาพในสื่อสังคมออนไลน์ การออกแบบกราฟิกที่เป็นสื่อหลักในการสื่อสารของคนรุ่นใหม่ สื่อเหล่านั้นมีทั้งที่แสดงออกอย่างตรงไปตรงมาไม่ปิดบังความคิดของตนเอง อันเป็นการท้าทายอำนาจรัฐให้พุ่งเป้ามาที่คนสร้างสรรค์แต่ละคน ต่อมาเมื่อมีการควบคุมตัวดำเนินคดีตามกฎหมายในภายหลัง ทำให้นักสร้างสรรค์ ศิลปิน ก็จำเป็นต้องควบคุมความคิด ปิดบังภาพลักษณ์ที่ปรากฏในงานของตนเอง เพื่อหลีกเลี่ยงความเสี่ยงของตนเองและครอบครัว

## พื้นที่ศิลปะที่ไม่มีเสรี

ข้อค้นพบของผู้เขียนในการทำงานศิลปะทั้งสองชุดและได้จัดแสดงผลงานต่างสถานที่ต่างเวลา คือ ศิลปินที่ทำงานศิลปะสะท้อนการเมืองอย่างตรงไปตรงมาจำเป็นต้องหลบกลบเลื่อนอำพรางภาพที่แสดงออกมา มิเช่นนั้นผลงานนั้นก็ไม่สามารถนำเสนอเผยแพร่ให้แก่ประชาชนในพื้นที่สาธารณะได้ ศิลปินในประเทศไทยที่ทำงานแสดงออกทางด้านการเมืองในทุกสาขาต่างนำเสนอความหมายเชิงอุปมาอุปไมย แต่ก็ยังมีกลุ่มนักเคลื่อนไหวหรือนักกิจกรรมทางการเมืองใช้พื้นที่ศิลปะเพื่อการสื่อสารอย่างตรงไปตรงมาเพื่อสร้างแรงกระเพื่อมในสังคมไทย สำหรับผลงานชุดที่สองที่ผู้เขียนได้นำไปแสดงงานที่ประเทศสิงคโปร์ ทำให้ผู้เขียนได้ข้อค้นพบว่าผลงานเรื่องเดียวกันที่ถูกควบคุมการแสดงออกในประเทศไทยแต่สามารถนำไปเผยแพร่ในพื้นที่ต่างประเทศได้อย่างไร้กีดขวางที่อยู่สิงคโปร์ผู้เขียนก็ได้ทราบว่าศิลปินในประเทศสิงคโปร์ก็อาจจะไม่สามารถแสดงออกทางสังคมและการเมืองได้เต็มที่ในประเทศของตนเองได้เช่นเดียวกัน

ข้อค้นพบอีกประการหนึ่งอันเป็นสิ่งย้ำชัดเจนที่จะสะท้อนความเป็นศิลปะไทยร่วมสมัย คือ การทำงานศิลปะร่วมสมัยของศิลปินไทยในปัจจุบันกำลังสื่อสารกับใคร กว้างขวางหรือมีขอบเขตครอบคลุมนานาไหน ประเด็นที่ศิลปินไทยกำลังทำอยู่นั้น สังคมในระดับนานาชาติมีความเข้าใจหรือไม่ เนื่องจากผู้เขียนทำงานศิลปะทั้งสองชุดนี้ด้วยประเด็นที่กำลังอยู่ในความสนใจของสังคมโลก เป็นประเด็นที่เกิดปัญหาไปทุกทวีปที่มีการประท้วงเรียกร้องความยุติธรรมจากผู้มีอำนาจเผด็จการ ด้วยประเด็นนี้เองจึงเป็นที่สนใจของบุคลากรจากสถาบันศิลปะในประเทศสิงคโปร์ แต่หากผู้เขียนสร้างงานในกลุ่มพุทธศิลป์ หรืองานศิลปะที่เชิดชูสถาบัน เหล่านั้นคงไม่เข้าใจวัตถุประสงค์ในงานเท่าใดนัก

## สรุปและเสนอแนะ

การสร้างสรรคผลงาน “เสียงตะโกนร้องในงานศิลปะกับการเมืองที่ถูกควบคุม” ได้รับความสนใจจากสถาบันศิลปะในประเทศสิงคโปร์เนื่องจากถูกให้ความสำคัญในลักษณะที่เป็นงานศิลปะร่วมสมัย แต่สร้างผลกระทบต่อการรับรู้ของเจ้าหน้าที่รัฐในประเทศไทยจนไม่สามารถทำการแสดงผลงานในประเทศไทยได้ในงานชุดแรก นี่คือการสะท้อนให้เห็นถึงการควบคุมของรัฐต่อการแสดงออกทางความคิดเห็นเรื่องสังคมและการเมืองของศิลปินในฐานะประชาชนคนไทยคนหนึ่งที่ได้รับผลกระทบต่อความไม่ยุติธรรมในระบบประชาธิปไตย ดังนั้นศิลปินจึงจำเป็นต้องปิดบัง กลบเกลื่อน ทำลายภาพจำ เบี่ยงเบนการสื่อความหมายในแบบที่ไม่สื่อสารตรงไปตรงมาโดยใช้สัญลักษณ์แทนความหมายอันแท้จริง ส่วนประเด็นเรื่องผลงานการสร้างสรรคของผู้เขียนสรุปได้ว่าผลงานสามารถเรียกร้อง ตะโกนออกไปด้วยภาพให้ประชาชนทั้งในประเทศและต่างประเทศได้รับรู้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในประเทศไทยในมุมมองของผู้เขียนด้วยสถานะของศิลปิน

## ข้อเสนอแนะ

สังคมไทยยังอยู่ในสถานะที่อ่อนแอ เหมือนผู้ป่วยที่โทรมทรุดลงเรื่อยๆ ความยุติธรรมไม่มีจริงอย่างสมบูรณ์ตามที่ปรากฏให้เห็นในหลายๆ กรณี กฎหมายเขียนให้คนร้ายเป็นคนดี การบริหารจัดการไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอ ตัวอย่างเช่น การแก้ไขสถานการณ์ฉุกเฉินต่อโรคระบาดโควิด-19 ที่ไม่สามารถแก้ไขปัญหาคืบคลานได้ทันทั้งที่ ในภาวะต่างๆ เหล่านี้ทำให้คนไทยไร้ซึ่งความหวัง ดังนั้นศิลปิน นักสร้างสรรค์ ควรทำหน้าที่ในฐานะผู้สื่อสารด้วยพลังของศิลปะ สร้างความตระหนักรู้ให้เกิดขึ้นในสังคม เพื่อให้การแสดงความเห็นต่อสังคมและการเมืองมีพลัง แม้จะเป็นเพียงเสียงที่ตะโกนในความเงียบก็ส่งเสียงต่อไปจนเกิดเป็นพลังแห่งการเปลี่ยนแปลงในสังคมไทย

## เอกสารอ้างอิง

---

- ประชาไท, พิชญ์ พงษ์สวัสดิ์ : ความสมานฉันท์ในการเซ็นเซอร์ตัวเองของสื่อกรณีวิจารณ์ป่า, เข้าถึงเมื่อ 24 มิถุนายน 2564, เข้าถึงได้จาก <https://prachatai.com/journal/2007/03/12169>
- อันนา หล่อวัฒนตระกูล, 2 ปี 2 เดือน การหายไปของหมุดคณะราษฎร, เข้าถึงเมื่อ 24 มิถุนายน 2564, เข้าถึงได้จาก <https://prachatai.com/journal/2019/06/83100>
- Wikipedia, *Iconoclasm*. accessed June 24 2021, available from. <https://en.wikipedia.org/wiki/Iconoclasm>,

# 07

การใช้แบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์  
เพื่อสร้างบุคลิกให้กับตัวละคร



Building a character's personality  
through the animal exercise

\* นักวิชาการอิสระ / อาจารย์พิเศษมหาวิทยาลัยของรัฐและเอกชน

## บทคัดย่อ

บทความนี้กล่าวถึงแนวทางในการทำแบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์ โดยผู้เขียนได้รวบรวมและสรุปจุดสำคัญในการทำแบบฝึกหัดจากแนวทางของผู้ฝึกสอนการแสดง 3 ท่าน คือ สมพร พูราจ โลลา โคเฮนและลARRY มอสส์ รวมกับแนวทางที่ได้จากประสบการณ์ที่ผู้เขียนได้ใช้แบบฝึกหัดทำงานกับนักแสดง และเรียบเรียงออกมาเป็นแนวทางในการสังเกต การเตรียมพร้อมร่างกาย การฝึกปฏิบัติ ผลตอบรับจากนักแสดง และแนวทางในการนำไปใช้เพื่อสร้างบุคลิกให้กับตัวละครจากประสบการณ์ของผู้เขียน

**คำสำคัญ :** แบบฝึกหัดทางการแสดง การฝึกนักแสดง  
แบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์ การสร้างบุคลิกตัวละคร

This article will illustrate the procedure of conducting an animal exercise which the author has gathered and summarized all the key points from 3 exercises of 3 acting professors; Sompon , Lola Cohen and Larry Moss , along with the author's first-hand experience from workshops with actors. The article will serve as a guidance in observation, preparation, exercise, actors' response, and way of designing a character's personality based on the author's experiences.

## บทนำ

การแสดงแบบสัญนิยมเป็นหนึ่งในรูปแบบการแสดงที่เป็นที่นิยมแพร่หลาย เป็นรูปแบบการแสดงที่คาดหวังให้นักแสดงสามารถเข้าใจและสวมบทบาท แสดงความคิด ความรู้สึกและการกระทำของตัวละครออกมาได้อย่างแนบเนียนเป็นธรรมชาติ นอกเหนือไปจากการทำความเข้าใจเรื่องราว ความคิด ความต้องการ และความรู้สึกของตัวละครแล้ว ท่าทาง การเคลื่อนไหว และบุคลิกที่มีเอกลักษณ์แตกต่างกันออกไปของตัวละครแต่ละตัว ถือเป็นความท้าทายสำหรับนักแสดงอย่างมาก อาจสังเกตได้ว่านักแสดงหลายคนมีความสามารถในการเข้าถึงและถ่ายทอดเรื่องราว ความคิด ความรู้สึก ของตัวละครออกมาได้อย่างเป็นธรรมชาติ แต่มีลักษณะท่าทางการเคลื่อนไหวที่คล้ายคลึงกันไปในแต่ละบทบาทที่แสดง ในขณะที่นักแสดงอีกหลายคนนอกจากจะเข้าถึงและถ่ายทอดเรื่องราว ความคิด ความรู้สึกของตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติแล้ว ยังสามารถปรับเปลี่ยนท่าทาง การเคลื่อนไหวและบุคลิกให้แตกต่างกันไปได้อย่างหลากหลายอีกด้วย ส่งผลให้การแสดงในแต่ละบทบาทนั้นมีความน่าสนใจ แสดงให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของตัวละครนั้นๆ ได้ชัดเจนและมีเอกลักษณ์ที่แตกต่างและน่าติดตามมากกว่านักแสดงที่ดูเป็นธรรมชาติแต่มีบุคลิกลักษณะเหมือนเดิมที่ผู้ชมสามารถคาดเดาได้ว่าจะมีวิธีการแสดงออกอย่างไร คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี กล่าวไว้ว่าสภาวะความคิดและจิตใจของตัวละครที่ได้ตีความไว้จะไม่สามารถสื่อสารไปถึงผู้ชมได้เลยหากปราศจากลักษณะภายนอกและบุคลิก ลักษณะภายนอกของตัวละครจะขยายความ ทำให้เห็นภาพ แสดงความหมายและรูปแบบของสภาวะความคิดและจิตใจให้แก่ผู้ชมได้รับรู้ (Stanislavski, 1950, น. 5) ดังนั้นสตานิสลาฟสกีจึงให้ความสำคัญกับการค้นหาท่าทางและการกระทำที่มาจากรูปแบบความคิดภายในและความรู้สึกส่วนลึกเพื่อใช้ในประกอบสร้างท่าทางการเคลื่อนไหว และบุคลิกของตัวละคร (Stanislavski, 1950, น. 61) จากแนวคิดของสตานิสลาฟสกีนี้ได้มีผู้นำไปปรับใช้ และต่อยอดในการพัฒนาเครื่องมือและแบบฝึกหัด เพื่อช่วยให้นักแสดงสามารถค้นหาและสร้างสรรค์ตัวละครที่มีบุคลิกภาพชัดเจนและหลากหลาย ออกเป็นหลายแนวทางด้วยกัน ซึ่งเครื่องมือหนึ่งที่เป็นที่นิยมคือการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์

บทความนี้เป็นการทบทวนแนวคิดและแนวทางการฝึกฝนการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์ และนำเสนอผลจากการฝึกฝนของผู้เขียน รวมทั้งผลจากการที่ผู้เขียนทดลองนำไปฝึกฝนกับนักแสดง จากนั้นจึงประมวลผลเป็นแนวทางในการปฏิบัติที่จะสามารถเป็นประโยชน์ต่อการฝึกฝนนักแสดง ต่อไป

## การเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์

การเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์ (Animal Improvisation / Animal Exercise) เป็นหนึ่งในแบบฝึกหัดและเครื่องมือที่ใช้ เพื่อจุดประสงค์ต่างๆ กันทั้งในการฝึก การเตรียมความพร้อมให้นักแสดง และการทำงานกับ ตัวละคร โลลา โคเฮน ครูสอนการแสดงซึ่งได้ฝึกฝนกับ ลี สตราสเบิร์ก หนึ่งในผู้ก่อตั้งแนวทางการแสดงแบบ The Method แนวทางฝึกการแสดงในรูปแบบสัจนิยมที่แพร่หลายและรู้จักกันดีที่สุดในขณะนี้ กล่าวว่าสตราสเบิร์ก เน้นย้ำว่าการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์จะช่วยให้นักแสดงสามารถ คิด พูด เคลื่อนไหว และรู้สึกอย่างเป็นธรรมชาติมากขึ้นจากความเป็นมนุษย์ของตนเอง เมื่อต้องการแสดงเป็นตัวละครตัวก็สามารถเลือกและหยิบลักษณะเฉพาะและพฤติกรรมที่เด่นชัดจากสัตว์เพื่อมาใช้เป็นลักษณะสำคัญที่แสดงถึงธรรมชาติของตัวละครนั้นๆ รวมถึงใช้เพื่อตั้งผู้เรียนให้หยุดความสนใจต่ออารมณ์และความรู้สึกที่ท่วมท้นจนเกินไปในชั้นเรียน (Cohen, 2017, น. 153) ลารี่ มอสส์ ใช้การเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์เพื่อขยายขอบเขตของพฤติกรรมและท่าทางต่างๆ ที่นักแสดงสามารถเลือกใช้ได้นอกเหนือไปจากความคุ้นเคยเดิมๆ (Moss, 2005, น. 141) สมพร พูราจ กล่าวถึงจุดประสงค์ที่สำคัญของการใช้การเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์ไว้อย่างชัดเจน ดังนี้

1. เพื่อเปลี่ยนทัศนคติบางประการของผู้ฝึก ให้หายจากอาการเงิน อาการไม่สบายใจ เวลาที่ต้องทำสิ่งที่ขัดกับบุคลิกและสติปัญญาของตนเอง ผู้ฝึกหลายคนมีความรู้สึกว่าจะทำให้ภาพลักษณ์ของตนเสียไป ทำให้ตนดูไม่สวยงาม น่าเกลียด น่าหัวเราะ ฯลฯ
2. การเลียนแบบสัตว์เป็นปฐมของการเรียนรู้เกี่ยวกับบุคลิกตัวละคร โดยอาศัยจินตนาการเพื่อสำรวจทั้งใจและกาย โดยให้ปัจจัยภายนอกเป็นตัวกระตุ้น
3. เป็นเรื่องจำเป็นสำหรับการแสดงเพราะจะช่วยให้นักแสดงหลุดจากตัวตนนิสัยและความคุ้นเคยของตน ปรับเปลี่ยนสภาวะ (transformation) ไปเป็นอื่น ช่วยให้นักแสดงได้หัดสังเกตจดจำ ที่สำคัญคือช่วยให้เกิดความเคารพสิ่งที่เป็ต้นแบบของตน ช่วยกระตุ้นให้เกิดจินตนาการที่กว้างไกล

(สมพร พูราจ, 2554, น. 139)

โคเฮน (2017, น. 154) กล่าวถึงประโยชน์ของการใช้แบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์ที่มีต่อนักแสดงในการแสดงเป็นตัวละครไว้ว่า ประโยชน์จากแบบฝึกหัดนี้ช่วยให้เกิดตระหนักที่เป็นเหตุเป็นผลและความจริงใจในการสวมบทบาทตัวละคร โดยการให้สัตว์ที่เลือกมาเป็นต้นแบบยังคงทำงานอยู่ภายในอย่างต่อเนื่อง และลักษณะนิสัยของสัตว์ต้นแบบที่เลือกมาเทียบเคียงกับตัวละคร ยังช่วยให้พฤติกรรมของตัวละครที่เปลี่ยนแปลงไปในแต่ละฉาก หรือ

ระหว่างการเปลี่ยนฉากมีความต่อเนื่อง รักษาเอกลักษณ์ของตัวละครเอาไว้โดยที่สามารถปรับเปลี่ยนร่างกายและความรู้สึกได้อย่างหลากหลาย

ในส่วนของการฝึกนั้น โคเฮน กล่าวว่า ลี สตราสเบิร์ก ให้เวลาหลายเดือนกับการทำแบบฝึกหัดนี้เพื่อให้นักเรียนในชั้นเรียนได้ความเข้าใจที่ชัดเจน รวมถึงตัวเธอก็ใช้เวลาหลายครั้งในชั้นเรียนให้นักเรียนที่ทำแบบฝึกหัดนี้เป็นครั้งแรกเลียนแบบและสำรวจพฤติกรรมของสัตว์อย่างเต็มที่อยู่กับพื้น ก่อนที่จะลดทอนและยืนขึ้นเพื่อปรับเข้าสู่ความเป็นมนุษย์ (Cohen, 2017, น. 153) ดังนั้นแล้ว จากที่กล่าวมาทั้งหมดทำให้เห็นได้ว่าผู้ฝึกสอนการแสดงที่ยกมาใช้แบบฝึกหัดที่การเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์เพื่อ

1. ช่วยขยายขอบเขตของพฤติกรรม การเคลื่อนไหว และการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ
2. ช่วยให้นักแสดงยอมรับภาพลักษณ์ที่แตกต่างและพร้อมปรับเปลี่ยนในการแสดง
3. ช่วยให้ค้นหาและสร้างบุคลิกของตัวละครนอกเหนือจากความคุ้นเคยของนักแสดงได้
4. ช่วยสร้างบุคลิกที่เป็นเอกลักษณ์ของตัวละครที่ดั่งเส้นดงวา

ผู้เขียนได้ฝึกและใช้การเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์เพื่อใช้ในการฝึกหัดและทำงานร่วมกับทั้งนักแสดงที่มีประสบการณ์ นักเรียนการแสดง และผู้ไม่มีประสบการณ์ด้านการแสดงมาก่อน เพื่อผลลัพธ์ที่แตกต่างกันไปดังที่ได้ยกมากล่าวไว้ข้างต้น พบว่าเป็นเทคนิคและแบบฝึกหัดที่เข้าถึงได้ง่าย สร้างความสนุกสนาน และเปิดประสบการณ์ที่แตกต่างทั้งในด้านการเคลื่อนไหวร่างกาย และการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ ให้กับผู้ที่ทำแบบฝึกหัดได้เป็นอย่างดี โดยเฉพาะอย่างยิ่งในการนำแบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์มาใช้เพื่อสร้างบุคลิกให้กับตัวละครเนื่องจากสัตว์มีความต้องการและความรู้สึกเช่นเดียวกับคน แต่ไม่ติดอยู่ในกรอบของการคิดและตัดสินใจด้วยศีลธรรมและค่านิยมในสังคม การเลียนแบบท่าทางของสัตว์และนำมาปรับใช้ให้เข้ากับตัวละครจึงมีพื้นที่ให้นักแสดงสามารถหยิบใช้ได้อย่างสร้างสรรค์และอิสระ แต่จากประสบการณ์พบว่านักแสดงหลายคนทำแบบฝึกหัดแล้วเกิดความสับสนในการตัดทอนและเลือกคุณสมบัติที่จะนำไปใช้เป็นตัวละคร ขาดจุดสังเกตว่าควรเก็บคุณสมบัติใดไว้เพื่อให้เกิดความชัดเจนต่อตัวละคร หรือให้ความสนใจผิดจุดกลายเป็นการทำท่าทางให้ชัดเจน นำท่าทางและคุณสมบัติต่างๆ ของสัตว์ต้นแบบมาใช้อย่างไม่สอดคล้องกับความหมายของบทและการแสดง ผู้เขียนจึงเสนอแนวทางเพื่อเทียบเคียง รวมถึงขั้นตอนการฝึกและค้นหาเพื่อสร้างความชัดเจนให้กับตัวละครที่ผู้เขียนได้นำมาปรับใช้เพื่อฝึกฝนและเตรียมความพร้อมสำหรับนักแสดงต่อไป

# สรุปใจความสำคัญในการทำแบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบแนวทางในการสังเกตสัตว์ต้นแบบของสมพร, โคเฮน และมอส  
 ที่มา : ปรับปรุงจาก สมพร พูราจ (2554), Cohen (2017) และ Moss (2005)  
 โดย : กรินทร์ ใบโพธิ์ศาล

| แนวทางในการสังเกต                    |                                                                       |                                          |                                              |
|--------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------|------------------------------------------|----------------------------------------------|
|                                      | สมพร พูราจ                                                            | โลลา โคเฮน                               | ลารี มอสส                                    |
| แนวทางในการสังเกตร่างกาย             | น้ำหนักตัว / การลงน้ำหนัก                                             | พฤติกรรมและกลไกของร่างกายในการเคลื่อนไหว | กล้ามเนื้อส่วนต่างๆ ของร่างกาย               |
|                                      | ความสัมพันธ์ระหว่างหัวกับส่วนต่างๆ ของร่างกาย                         | วิธีการหันหัวและคอ                       | วิธีการหายใจ                                 |
|                                      | ลักษณะของกระดูกสันหลัง                                                | การแสดงออกทางสีหน้า                      | ประสาทสัมผัสและการรับรู้ที่ใช้ในการดำรงชีวิต |
|                                      | หาง และหน้าที่ของหาง                                                  | ศูนย์กลางของน้ำหนักตัว                   |                                              |
|                                      | ความสัมพันธ์ระหว่างการหายใจกับเสียง                                   | ท่าทางการนอน                             |                                              |
|                                      |                                                                       | เสียงเป็นอย่างไร                         |                                              |
| แนวทางในการสังเกตท่าทางการเคลื่อนไหว | ความพิเศษในการเดิน, ยืน, นั่ง ฯลฯ ของสัตว์ที่เลือก                    | พฤติกรรมเฉพาะตัว                         | พฤติกรรมต่างๆ , กิน, ขับถ่าย, ฯลฯ            |
|                                      | อวัยวะส่วนที่นำการเคลื่อนไหว                                          | วิธีการเคลื่อนที่                        | ความตื่นตัวตามธรรมชาติ                       |
|                                      | วิธีการและจังหวะในการเคลื่อนที่ ช้า/เร็ว, ต่อเนื่อง/ไม่ต่อเนื่อง, ฯลฯ | พฤติกรรมการกินและการล่าเหยื่อ            |                                              |
|                                      | ความสัมพันธ์ระหว่างการหายใจกับจังหวะการเคลื่อนไหว                     | วิธีการดมกลิ่น                           |                                              |

|                                      |                                                                                                                        |                                                                                                      |                                                     |
|--------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
|                                      | วิธีทำกิจกรรมต่างๆ<br>ป้องกันตัว, กิน, ฯลฯ                                                                             |                                                                                                      |                                                     |
| แนวทางใน<br>การสังเกต<br>ลักษณะนิสัย | พฤติกรรม ดุร้าย,<br>หลบหลีก, ฯลฯ                                                                                       | พฤติกรรม ดุร้าย,<br>หลบหลีก, ฯลฯ                                                                     |                                                     |
|                                      | พฤติกรรมอยู่ร่วมกับ<br>พวกเดียวกัน / สัตว์<br>ชนิดอื่น                                                                 | ความสัมพันธ์กับ<br>สิ่งมีชีวิตอื่นๆ                                                                  |                                                     |
|                                      | เพศมีผลต่อความ<br>สัมพันธ์หรือไม่                                                                                      |                                                                                                      |                                                     |
| แนวทางใน<br>การสังเกต<br>เพิ่มเติม   | สภาพแวดล้อม<br>ที่อาศัยอยู่                                                                                            | ให้ดูจากสัตว์จริงๆ ใน<br>สวนสัตว์ หรือสัตว์เลี้ยง<br>ได้จะดีที่สุด ประกอบ<br>กับศึกษาเพิ่มเติมจากรูป | ดูสัตว์ในสวนสัตว์, สัตว์<br>เลี้ยง, สารคดี, หนังสือ |
|                                      | สัตว์ใช้ร่างกายในการ<br>คิด ควรสังเกตว่าจะ<br>สามารถรับรู้ความ<br>ต้องการและความสนใจ<br>ผ่านร่างกายของสัตว์<br>อย่างไร |                                                                                                      | สัตว์ทุกชนิดเป็น<br>ทั้งเหยื่อและผู้ล่า             |
|                                      |                                                                                                                        |                                                                                                      | ความเศร้าของสัตว์<br>ที่ถูกขังในสวนสัตว์            |

แนวทางในการสังเกตข้างต้นเป็นแนวทางที่ผู้เขียนได้รวบรวมจากที่ผู้ฝึกสอนการแสดง  
ทั้ง 3 ท่านได้ให้ไว้ สามารถแยกออกเป็น 3 กลุ่มใหญ่ๆ ได้คือ

1. ลักษณะและโครงสร้าง และกลไกของร่างกายในส่วนต่างๆ
2. สังเกตการวิธีการเคลื่อนไหวและส่วนต่างๆ ของร่างกายที่ทำงานประสานกัน  
จังหวะในการเคลื่อนไหว
3. สังเกตลักษณะนิสัยการอยู่ร่วมกัน พฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งต่างๆ

ตารางที่ 2 เปรียบเทียบแนวทางในการทำแบบฝึกหัดของสมพร, โคเฮน และมอสส์

ที่มา : ปรับปรุงจาก สมพร ฟูราช (2554), Cohen (2017) และ Moss (2005)

โดย : กรินทร์ ใบโพธิ์ศาล

| ขั้นตอนในการทำแบบฝึกหัด                                 |                                                                                              |                                                                                                                   |                                                                     |
|---------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|
|                                                         | สมพร ฟูราช                                                                                   | โลลา โคเฮน                                                                                                        | ลารี มอสส์                                                          |
| ขั้นตอน<br>สำรวจการ<br>เคลื่อนไหว<br>ของสัตว์<br>ต้นแบบ | ใช้จินตนาการโดยไม่ลืมหินภาพต้นแบบ                                                            | ยืนและใช้เวลา 1-2 นาที<br>ค่อยๆ ปรับส่วนต่างๆ<br>ของร่างกายที่ละส่วนให้<br>เข้ากับการเคลื่อนไหว<br>ของสัตว์ต้นแบบ | สร้างสภาพแวดล้อม<br>ของสัตว์ต้นแบบให้ได้<br>มากเท่าที่ต้องการ       |
|                                                         | ให้ตัวเราเข้าไปอยู่ใน<br>โลกของสัตว์                                                         | เมื่อรู้สึกถึงพลังงานของ<br>สัตว์ที่เกิดขึ้นแล้วจึง<br>ค่อยๆ ลงไปคลาน 4 ขา                                        | ใช้ชีวิตเป็นสัตว์ตาม<br>พฤติกรรมที่ได้ศึกษามา<br>เป็นเวลา 5-10 นาที |
|                                                         | ทดลองทำคนเดียวก่อน<br>การเห็นท่าทางของสัตว์<br>อื่นๆ ของเพื่อนอาจจะ<br>ทำให้เขว              | ขยับร่างกายแต่ละส่วน<br>ตามที่สัตว์ต้นแบบจะทำ<br>สังเกตการเคลื่อนไหวที่<br>ต่างไปจากปกติ                          | ทำซ้ำจนกว่าจะดูแล้ว<br>เชื่อว่าเป็นสัตว์ชนิด<br>นั้นได้             |
|                                                         | เริ่มจากเป็นสัตว์ที่กำลัง<br>หลับ ให้ความสำคัญกับ<br>กระดูกสันหลัง, น้ำหนัก<br>ตัว, การหายใจ | สำรวจการเคลื่อนไหว<br>ของหัว, ตา และการดม<br>กลิ่น                                                                |                                                                     |
|                                                         | ค่อยๆ ตื่นขึ้น ควรใส่ใจ<br>กับการแปรเปลี่ยนรูปร่าง<br>และการเคลื่อนไหว<br>ในขั้นตอนต่างๆ     | คิดแบบสัตว์ ใช้ประสาท<br>สัมผัสต่างๆ                                                                              |                                                                     |
|                                                         | การมองของสัตว์ที่ต่าง<br>จากคน                                                               | เคลื่อนไหวไปรอบๆ ด้วย<br>วิธีการต่างๆ                                                                             |                                                                     |
|                                                         | เดินสำรวจพื้นที่รอบๆ<br>ในจังหวะและ<br>สถานการณ์ต่างๆ                                        | ทำพฤติกรรม และตอบ<br>สนองต่อสิ่งต่างๆ ด้วย<br>การเคลื่อนไหวและเสียง<br>ของสัตว์ต้นแบบ                             |                                                                     |

|                                               |                                                          |                                                                     |                                                          |
|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
|                                               | ใช้เวลาสำรวจการเคลื่อนไหวต่างๆ ประมาณ 20 - 30 นาที       |                                                                     |                                                          |
|                                               | สร้างความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มของสัตว์ชนิดเดียวกัน        |                                                                     |                                                          |
|                                               | หาความสัมพันธ์ระหว่างสัตว์ต่างชนิดกัน                    |                                                                     |                                                          |
|                                               | หลีกเลี่ยงการทำท่าทางหรือพฤติกรรมที่เคยชิน               |                                                                     |                                                          |
| ขั้นตอนการนำท่าทางของสัตว์สู่บุคลิกของตัวละคร | สร้างสวนสัตว์ให้คนดูเชื่อจริง ๆ                          | ค่อยๆ ยืนขึ้น 2 ขา โดยยังรักษาคุณสมบัติและท่าทางของสัตว์ไว้         | เลือกลักษณะเด่นที่เฉพาะเจาะจงไปใช้เป็นพฤติกรรมของตัวละคร |
|                                               |                                                          | เลือกลักษณะสำคัญที่เหมาะสมกับตัวละคร                                |                                                          |
|                                               |                                                          | ค่อยๆ ปรับลักษณะที่เลือกให้กลมกลืนกับร่างกายมนุษย์ในฐานะตัวละคร     |                                                          |
|                                               |                                                          | ลองพูดบทโดยใช้จังหวะและทัศนคติที่เจอจากสัตว์                        |                                                          |
| ขั้นตอนพัฒนาบุคลิกของสัตว์ให้เป็นบุคลิกของคน  | ค่อยๆ เปลี่ยนเป็นคน โดยรักษาคุณสมบัติบางอย่างของสัตว์ไว้ |                                                                     |                                                          |
|                                               | ค่อยๆ พยายามลดความเป็นสัตว์จนเหลือน้อยที่สุด             |                                                                     |                                                          |
| ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม                           |                                                          | ปูเสื่อออกกำลังกายรองเข่า หรือใส่สนับเข่าเพื่อให้เคลื่อนไหวได้สะดวก |                                                          |
|                                               |                                                          | ระวังการบาดเจ็บจากการเคลื่อนไหวที่ไม่คุ้นเคย                        |                                                          |

จากขั้นตอนที่ผู้ฝึกสอนการแสดงทั้ง 3 ท่านได้ให้ไว้จะเห็นได้ว่า หลักสำคัญในการปฏิบัติมีจุดร่วมดังนี้

1. การปรับร่างกายและเคลื่อนไหวให้เหมือนสัตว์ต้นแบบมากที่สุด
2. อนุญาตให้ร่างกายขยับและเคลื่อนไหว ทำงานสอดคล้องประสานกันตามลักษณะร่างกายของสัตว์ต้นแบบอย่างเต็มที่
3. ทำพฤติกรรมแบบเดียวกับสัตว์ต้นแบบเพื่อสำรวจความคิดและความรู้สึกที่เกิดขึ้นโดยไม่เอาความเคยชินของร่างกายตัวเองและความคิดของตัวเองเข้าไปควบคุม

จากแนวทางในการสังเกตและหลักสำคัญในการทำแบบฝึกหัดที่สรุปไว้ผู้เขียนได้นำมาประยุกต์เป็นขั้นตอนในการปฏิบัติดังนี้

### ขั้นตอนการทำแบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์

สำหรับผู้ที่ยังไม่เคยทำแบบฝึกหัดนี้มาก่อนควรลองทำโดยเลือกสัตว์ต้นแบบที่รู้สึกสนใจและน่าค้นหาโดยยังไม่ต้องคำนึงถึงตัวละคร เพื่อให้ได้ลองสำรวจและใช้แบบฝึกหัดอย่างเป็นอิสระ ไม่ถูกกรอบด้วยลักษณะของตัวละคร

#### แนวทางในการสังเกต

แนวทางในการสังเกตที่ได้รวบรวมไว้นี้เป็นเพียงข้อเสนอแนะว่ามีรายละเอียดใดที่ควรสังเกตบ้าง แต่ไม่ควรยึดถือให้กลายเป็นภาระที่ต้องจำและตอบให้ได้ทั้งหมด การสังเกตและเก็บรายละเอียดเป็นภาพและความรู้สึกจะช่วยให้นำไปใช้งานได้ง่ายกว่าการจำเป็นคำบรรยายหลายๆ ครั้งในระหว่างการทำแบบฝึกหัดมักจะพบว่ามีการหรือรายละเอียดที่ปรากฏขึ้นมาโดยที่ไม่ได้ตั้งใจ ซึ่งเป็นผลจากการสังเกตอย่างผ่อนคลายและไม่เคร่งเครียดจนเกินไป จากประสบการณ์ของผู้เขียนพบว่าการสังเกตอย่างละเอียด โดยยังไม่ต้องคำนึงว่าจะนำไปใช้อย่างไร ช่วยให้ไม่ติดกับภาพจำและการตัดสินว่าสัตว์ชนิดนั้นๆ เป็นอย่างไร เมื่อนำไปทำแบบฝึกหัดจะสามารถให้ความสนใจกับการค้นหาและเคลื่อนไหวตามสัตว์ต้นแบบได้อย่างเต็มที่ โดยไม่ติดกรอบความคิด ความคุ้นเคยเดิมๆ ของตนเอง ดังนั้นข้อควรระวังในขั้นตอนการสังเกตคือไม่ควรทำตามหรือคิดว่าจะต้องทำอะไรให้เหมือน แต่มองให้เห็นรายละเอียดของส่วนต่างๆ ในร่างกาย และการเคลื่อนไหวให้ชัดเจน

ตารางที่ 3 แนวทางในการสังเกตจากการประยุกต์ใช้ของผู้เขียน  
โดย : กรินทร์ ใบโพธิ์ศาล

| แนวทางในการสังเกต                    |                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| แนวทางในการสังเกตร่างกาย             | เลือกสัตว์ต้นแบบตามความสนใจ หรือความเหมาะสมกับลักษณะของตัวละคร 1 ชนิด ควรเลือกสัตว์ให้ชัดเจนที่สุด ระบุสายพันธุ์ เช่น สุนัขชิวห์ แมวเปอร์เซีย ปลาโลมาปากขวด แมงป่องช้าง และศึกษาพฤติกรรมต่างๆ ทั้งจากสารคดี รูปภาพ หนังสือ ฯลฯ            |
|                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>ค่อยๆ พิจารณารายละเอียดของสัตว์ต้นแบบ โดยให้ความสำคัญกับดวงตา อวัยวะส่วนที่เป็นเอกลักษณ์ เช่น เขา หู หาง ลิ้น ฯลฯ การจัดวางร่างกาย ว่ามีลักษณะอย่างไร ให้ความรู้ลึก และบรรยายกาศอย่างไร</li> </ul> |
|                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>สังเกตว่าสัตว์ต้นแบบมีการรับรู้สภาพแวดล้อมและตอบสนองต่อสิ่งต่างๆ ผ่านประสาทสัมผัสอย่างไรบ้าง</li> </ul>                                                                                            |
|                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>ร่างกายส่วนไหนที่ตื่นตัวหรือตอบสนองได้ไวที่สุด</li> </ul>                                                                                                                                          |
|                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>ลักษณะของหัวเป็นอย่างไร</li> <li>มีองค์ประกอบอะไรบ้าง</li> </ul> <p>ตา หู จมูก ปาก ลิ้น ฟัน ขากรรไกร ฯลฯ มีลักษณะอย่างไรบ้าง</p>                                                                   |
|                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>หัวและกระดูกสันหลังเชื่อมกันอย่างไร</li> <li>จากกระดูกสันหลังต่อออกไปสู่อวัยวะอื่นๆ อย่างไร</li> </ul> <p>โดยเฉพาะอวัยวะที่เป็นเอกลักษณ์ เพื่อให้ได้ภาพโครงสร้างของร่างกายที่ชัดเจน</p>            |
|                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>มีข้อต่อในส่วนไหนบ้าง อย่าลืมสังเกตข้อต่อกระดูกสันหลัง</li> </ul>                                                                                                                                  |
|                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>มีหนัง ขน เกล็ด หรือเปลือกแข็ง</li> <li>ลักษณะอย่างไร</li> <li>มีประโยชน์หรือสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมหรือไม่</li> </ul>                                                                              |
|                                      | <ul style="list-style-type: none"> <li>เสียงเป็นอย่างไร</li> <li>การออกเสียงสัมพันธ์กับร่างกายส่วนใดบ้าง</li> </ul>                                                                                                                       |
|                                      |                                                                                                                                                                                                                                           |
| แนวทางในการสังเกตท่าทางการเคลื่อนไหว | <ul style="list-style-type: none"> <li>การหายใจอย่างไร</li> <li>จังหวะในการหายใจเป็นอย่างไร</li> <li>อวัยวะส่วนใดบ้างที่ขยับตามการหายใจ</li> </ul>                                                                                        |

|                              |                                                                                                                                                                                                                                     |
|------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• สายตาและการมองส่งผลต่อการเคลื่อนไหวของหัวหรือไม่</li> <li>• อย่างไร</li> </ul>                                                                                                             |
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• การได้ยินส่งผลต่อการเคลื่อนไหวของหัวหรือไม่</li> <li>• อย่างไร</li> </ul>                                                                                                                  |
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• หัวขยับอย่างไรได้บ้าง</li> <li>• ปาก, จมูก ส่งผลต่อการขยับหัวหรือไม่</li> <li>• สัมพันธ์กับคอและกระดูกสันหลังอย่างไร</li> </ul>                                                            |
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• กระดูกสันหลังส่งผลต่อการขยับตัว ขา ปีก หาง อย่างไร</li> </ul>                                                                                                                              |
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• การหายใจสัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวอย่างไร</li> <li>• ส่งผลต่อจังหวะการหายใจอย่างไร</li> </ul>                                                                                                |
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• จุดศูนย์ถ่วงอยู่ตรงส่วนไหน</li> <li>• รักษาสมดุลของร่างกายอย่างไร</li> </ul>                                                                                                               |
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ข้อต่อแต่ละจุดขยับได้มากน้อยแค่ไหน</li> </ul>                                                                                                                                              |
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ส่งผลต่อการเคลื่อนไหวอย่างไร</li> </ul>                                                                                                                                                    |
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ยืน เดิน นั่ง นอนอย่างไร</li> <li>• ใช้วิธยะส่วนใดนำในการขยับ</li> <li>• ลำดับในการขยับตัวเป็นอย่างไร</li> <li>• น้ำหนักตัวส่งผลต่อการขยับหรือไม่</li> <li>• ถ่ายน้ำหนักอย่างไร</li> </ul> |
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• มีการเคลื่อนไหวแบบไหนที่ทำบ่อยๆ หรือไม่</li> </ul>                                                                                                                                         |
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• มีกิจกรรมอะไรบ้าง กิน อาหาร จ่ำตีส เล่น ฯลฯ</li> </ul>                                                                                                                                     |
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• จังหวะในการทำกิจกรรมต่างๆ เป็นอย่างไรบ้าง จ่ำ/เร็ว สม่่ำเสมอ/ไม่สม่ำเสมอ ต่อเนื่อง/ตะกุกตะกัก</li> </ul>                                                                                   |
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• มักจะเคลื่อนที่หรืออยู่กับที่</li> <li>• ถ้าเคลื่อนที่มีส่วนใดในร่างกายที่นิ่งหรือไม่</li> <li>• ถ้าอยู่กับที่มีส่วนใดในร่างกายที่ขยับหรือไม่</li> </ul>                                   |
| แนวทางในการสังเกตลักษณะนิสัย | <ul style="list-style-type: none"> <li>• อยู่ตัวเดียวหรืออยู่รวมฝูง</li> </ul>                                                                                                                                                      |
|                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>• หวงอาณาเขตหรือไม่</li> <li>• ขนาดของอาณาเขตเป็นอย่างไร</li> <li>• ประกาศและปกป้องอาณาเขตอย่างไร</li> </ul>                                                                                 |

|  |                                                                                                                                                                               |
|--|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ลำเหยื่ออย่างไร ชุ่มโจมตี วางกับดัก ไล่ล่า ฯลฯ</li> </ul>                                                                            |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ศัตรูตามธรรมชาติคืออะไร</li> <li>• พฤติกรรมในการต่อสู้เป็นอย่างไร</li> <li>• มีวิธีการในการข่มขู่ หลบหนี เอาตัวรอดอย่างไร</li> </ul> |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• พฤติกรรมในการอยู่ร่วมกันกับสัตว์ชนิดเดียวกันและต่างชนิดเป็นอย่างไร</li> </ul>                                                        |
|  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• พฤติกรรมในการจับคู่เป็นอย่างไร</li> </ul>                                                                                            |

### แนวทางในการเตรียมร่างกาย

ในการทำแบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์ ผู้ฝึกจำเป็นจะต้องเตรียมร่างกายให้ยืดหยุ่นอย่างเต็มที่ เนื่องจากจะต้องมีการใช้ส่วนต่างๆ ของร่างกายเคลื่อนไหวในท่าทางและจังหวะที่อาจจะไม่คุ้นเคย แตกต่างจากที่ใช้ในชีวิตประจำวันเป็นอย่างมาก หากไม่เตรียมความพร้อมของร่างกายให้ดีจะทำให้เกิดการบาดเจ็บ และเป็นอุปสรรคที่ทำให้ไม่สามารถทดลองและค้นหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้ฝึกอาจเตรียมพร้อมร่างกายตามวิธีที่ใช้เป็นประจำอยู่แล้วร่วมกับแนวทางที่แนะนำไว้

ในแนวทางการเตรียมร่างกายนี้ได้รวมขั้นตอนการฝึกการแยกส่วนต่างๆ ของร่างกาย (Isolation) ของ เอเตียง เดอคูร์ซ์ ที่ผู้เขียนได้ฝึกฝนกับสมพร พูราจ ที่ได้รับการถ่ายทอดจาก เอเตียง เดอคูร์ซ์โดยตรงไว้ด้วย เนื่องจากพบว่าการแยกส่วนต่างๆ ของร่างกายช่วยให้ผู้ฝึกเทียบเคียงและจับจุดในการจัดวางร่างกายเพื่อนำไปใช้ได้อย่างชัดเจนและสะดวกขึ้น โดยขั้นตอนที่เขียนไว้เป็นขั้นตอนที่ผู้เขียนปรับให้ทำตามได้ง่ายขึ้น หากสนใจสามารถค้นคว้าและฝึกฝนตามหลักการแยกส่วนต่างๆ ของร่างกายของเดอคูร์ซ์ ให้ละเอียดและชัดเจนเพิ่มขึ้นได้จะเป็นประโยชน์อย่างยิ่ง

จัดหาพื้นที่โล่ง สามารถนอนและแกว่งแขนไปมาได้สะดวก มีความเป็นส่วนตัว ไม่ถูกรบกวน

1. ยืนสบายๆ กางเท้ากว้างประมาณหัวไหล่ รับรู้ลมหายใจเข้าออก รับรู้ฝ่าเท้าที่สัมผัสอยู่กับพื้น
2. ค่อยๆ ขยับข้อต่อทีละส่วน โดยเริ่มจากข้อมือนิ้วมือ - ฝ่ามือ - ข้อมือ - ข้อศอก - ไหล่ ให้ความสนใจในการสำรวจข้อต่อแต่ละจุดว่าขยับได้อย่างไรบ้าง มีข้อจำกัดอย่างไร และค่อยๆ ขยับจนรู้สึกว่าการขยับข้อต่อที่สำรวจอยู่คลายตัวและขยับได้อย่างสะดวกแล้วจึง

เปลี่ยนไปสำรวจจุดถัดไปจนครบ จากนั้นจึงเปลี่ยนไปสำรวจ นิ้วเท้า - ฝ่าเท้า - ข้อเท้า - หัวเข่า - ต้นขา สุดท้ายคือจาก หัว - คอ - กระดูกสันหลัง - ออก - เอว/ท้อง - สะโพก - ก้นกบ ข้อควรระวังคือให้หายใจเสมอ สามารถจินตนาการว่าส่งลมหายใจไปยังจุดที่กำลังขยับอยู่และสำรวจไปพร้อมๆ กัน และไม่ฝืนเกร็งเพื่อบังคับการเคลื่อนไหว

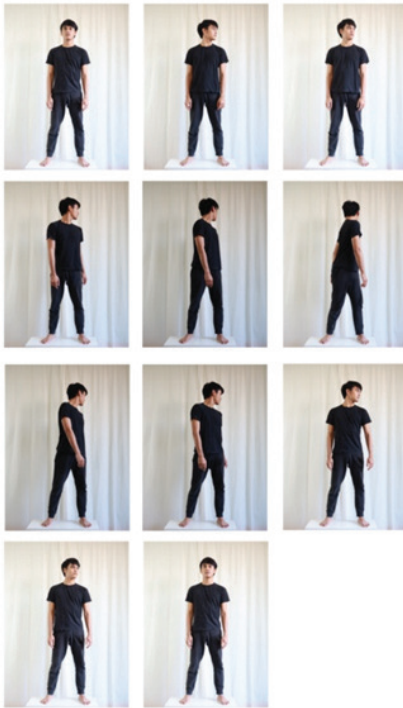


ภาพที่ 1 เตรียมพร้อมร่างกายโดยการขยับข้อต่อและส่วนต่างๆ ของร่างกาย  
แสดงแบบโดย ปิทธิ เทพไกรวัล

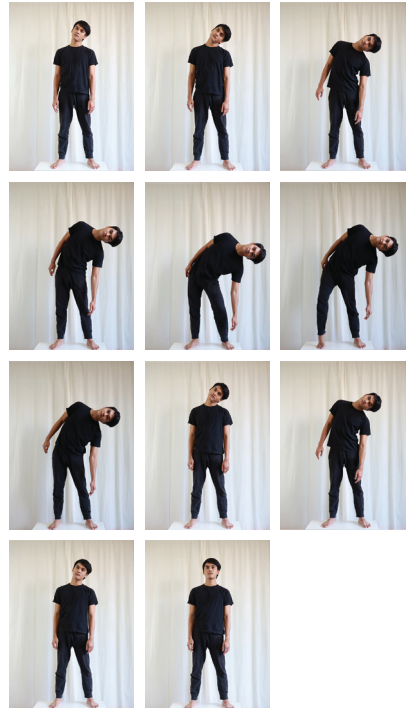
3. ขยับข้อต่อหลายๆ ข้อพร้อมๆ กันๆ ลองดูว่าข้อต่อแต่ละข้อทำงานประสานกันอย่างไรขยับไปพร้อมๆ กับรู้สึกถึงลมหายใจที่สนับสนุนการเคลื่อนไหวไปตามส่วนต่างๆ ด้วย
4. แกว่งแขน ขา ทีละส่วน เป็นวงไปพร้อมๆ กับหายใจให้สะดวกกับการเคลื่อนไหว ระวังอย่ากลั้นหายใจ เริ่มจากวงเล็กๆ แล้วค่อยๆ ใหญ่ขึ้นส่งแรงไปจนพาให้ทั้งตัวหมุน และกระโดดได้ ผ่อนคลายกระดูกสันหลังให้พร้อมขยับไปตามแรงสังเกตการณ์หายใจที่เปลี่ยนไปเมื่อต้องออกแรงมากขึ้นและน้อยลงในระดับต่างๆ เมื่อคล่องตัวและจับจุดศูนย์ถ่วงควบคุมการทรงตัวได้แล้วลองแกว่งแขนและขาไป

พร้อมๆ กัน ทำจนรู้สึกถึงพลังงานที่วิ่งอยู่ในตัว และรู้สึกถึงความอบอุ่นในร่างกาย ที่พร้อมเคลื่อนไหว ค่อยๆ ลดขนาดวงในการแกว่งลงจนหยุดนิ่ง

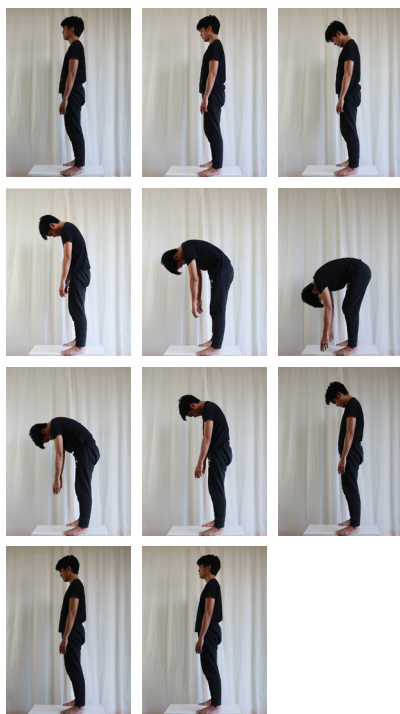
5. พักหายใจแล้วค่อยๆ ย่ำเท้าอยู่กับที่จากช้าไปเร็ว โดยไล่ระดับความเร็วในจังหวะ ที่ต่างกันเพื่อเตรียมพร้อมให้ร่างกายสามารถตอบสนองและเคลื่อนไหวตาม ความเร็วของสัตว์ต้นแบบได้ ข้อควรระวังคือ ประคองจุดศูนย์ถ่วงไว้ อย่าให้เท้า ข้อเท้า หัวเข่าเกิดแรงกระแทก
6. ยืนสบายๆ ค่อยๆ หันไปทางขวา ไล่ลำดับจาก หัว - คอ - อก - เอว - สะโพก โดยให้เท้ายังอยู่กับที่ หันไปให้สุดเท่าที่หันไปได้ แล้วหันกลับมาตรงกลางทีละ ส่วนไล่จาก สะโพก - เอว - อก - คอ หัว แล้วจึงหันไปทางซ้ายไล่ลำดับตามเดิม ทำซ้ำจนคล่อง เปลี่ยนจากหันซ้าย - ขวา เป็นก้มและเงย เอียงขวา - ซ้ายไล่ไป ตามลำดับเช่นเดียวกัน ในการไล่ลำดับร่างกายแบบนี้คือหลักการแยกส่วน แบบ chain ที่ร่างกายแต่ละส่วนจะเสริมให้ส่วนก่อนหน้าขยับไปได้มากขึ้น



ภาพที่ 2



ภาพที่ 3



ภาพที่ 4



ภาพที่ 5

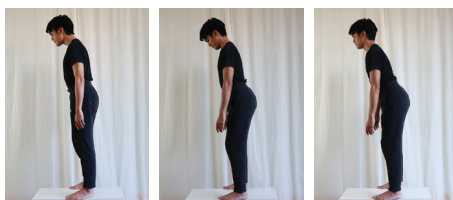
การแยกส่วนแบบ Chain แสดงแบบโดย ปตวี เทพไกรวัล

7. ยืนสบายๆ ค่อยๆ หันไปทางขวาและซ้าย โดยส่วนของร่างกายที่อยู่ติดกันจะเคลื่อนที่หนีกันไปคนละทาง โดยเริ่มจาก หัวหันขวา
  - อกหันขวา - หัวหันซ้าย
  - ท้องหันขวา - อกหันซ้าย - หัวหันขวา
  - สะโพกหันขวา - อกหันขวา - หัวหันซ้าย

ทำสลับกันซ้ำไปมาจนคล่อง เปลี่ยนจากหันซ้าย - ขวา เป็นก้มและเงย เอียงขวา - ซ้าย  
ไล่ไป. ตามลำดับเช่นเดียวกัน การไล่ลำดับร่างกายแบบนี้คือหลักการแยกส่วน แบบ Accordion



ภาพที่ 6



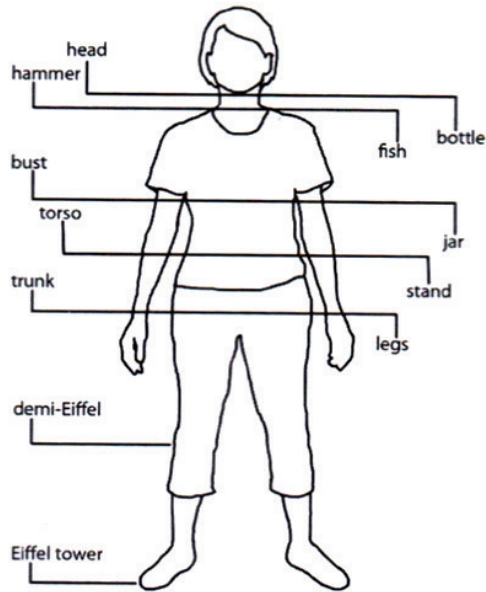
ภาพที่ 7



ภาพที่ 8

การแยกส่วนแบบ Accordion  
แสดงแบบโดย ปัทวี เทพไกรวัล

8. จัดกลุ่มของร่างกายตามหลักของเดอคูร์ (สมพร พูราช, 2554, น. 98)
  - หัว + คอ = hammer (ค้อน)
  - หัว + คอ + ออก = bust (รูปปั้นครึ่งตัว)
  - หัว + คอ + ออก + เอว = torso (รูปปั้นลำตัว)
  - หัว + คอ + ออก + เอว + สะโพก = trunk (ลำต้นหรือลำตัว)
  - หัว + คอ + ออก + เอว + สะโพก + หัวเข่า = demi-Eiffel (ครึ่งหอไอเฟล)
  - หัว + คอ + ออก + เอว + สะโพก + หัวเข่า + เท้า = Eiffel tower (หอไอเฟล)



ภาพที่ 9 ชื่อส่วนของร่างกายตามการแบ่งของเดอครูซ์

ที่มา: สมพร พูราจ. (2554). *Mime ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

จากนั้นหันขวา - ซ้าย ก้ม เงย เอียงขวา - ซ้าย โดยไล่ลำดับดังนี้

|        |                                                        |
|--------|--------------------------------------------------------|
| Head   | หันขวา - หันกลับมาตรงกลาง - หันซ้าย - หันกลับมาตรงกลาง |
| Hammer | หันขวา - หันกลับมาตรงกลาง - หันซ้าย - หันกลับมาตรงกลาง |
| bust   | หันขวา - หันกลับมาตรงกลาง - หันซ้าย - หันกลับมาตรงกลาง |
| torso  | หันขวา - หันกลับมาตรงกลาง - หันซ้าย - หันกลับมาตรงกลาง |
| trunk  | หันขวา - หันกลับมาตรงกลาง - หันซ้าย - หันกลับมาตรงกลาง |



ภาพที่ 10

การแยกส่วนแบบ Bar แสดงแบบโดย ปัทวี เทพไกรวัล

ข้อควรระวังคืออวัยวะที่อยู่ในกลุ่มนั้นจะหันพร้อมกันเป็นแท่งตรง เช่น หัน trunk ไปทางขวา หมายความว่า หัว, คอ, ออก, เอว, สะโพก จะหันไปอยู่ในแนวเดียวกัน ไม่มีส่วนใดหันไปมากกว่าส่วนที่เหลือ เมื่อทำจนแบ่งกลุ่มได้คล่องแล้ว จึงเปลี่ยนจากหันซ้าย - ขวา เป็นก้มเงย และเอียงซ้าย - ขวา การไล่ลำดับร่างกายแบบนี้คือหลักการแยกส่วน แบบ Bar



ภาพที่ 11 การแยกส่วนแบบ Bar แสดงแบบโดย ปัทวี เทพไกรวัล

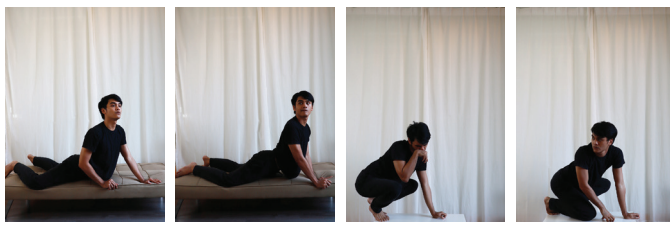
การแยกส่วนของร่างกายตามหลักของเดอครูซ์จะช่วยให้ผู้ฝึกสามารถปรับร่างกายให้เข้ากับโครงสร้างร่างกายของสัตว์ต้นแบบ และจับจุดเพื่อจัดวางร่างกายให้เกิดบุคลิกของตัวละครได้อย่างชัดเจน เช่น ถ้าใช้บุคลิกของตัวละครจากลักษณะของม้า อาจจะเลือกใช้ torso เทียบกับช่วงคอของม้า เวลาหันตัวละครนี้ก็อาจจะหัน torso ไปด้วย แทนที่จะหันแค่คอหรือหัวเพียงอย่างเดียว หรือถ้าใช้บุคลิกของตัวละครจากลักษณะของงู อาจจะเลือกใช้ช่วงหัว คอ ออก เอียงซ้ายและขวาเป็นตัว s แบบ accordion

### แนวทางในการทำแบบฝึกหัด

1. ยืนสบายๆ กางเท้ากว้างประมาณหัวไหล่ หลังตรง รับรู้ลมหายใจเข้าออก รับรู้ฝ่าเท้าที่สัมผัสอยู่กับพื้น เปิดประสาทสัมผัสอื่นๆ รับรู้พื้นที่รอบห้อง เสียง กลิ่น อุณหภูมิ ลมที่สัมผัสผิวหนัง ฯลฯ

2. เมื่อรู้สึกว่ามีสามารถรับรู้จากประสาทสัมผัสต่างๆ ได้อย่างสบายและมีสมาธิพร้อมจะเริ่มแล้ว นึกถึงสัตว์ต้นแบบที่ได้สังเกตมา ให้อเวลาในการปล่อยให้ภาพปรากฏขึ้นโดยไม่เพ่งหรือบังคับให้เห็น อาจจะเริ่มจากภาพที่ชัดเจนที่สุดที่จำได้ เช่นดวงตา จมูก เห็นเป็นภาพเคลื่อนไหว หรือความรู้สึกอื่นก็ได้ ค่อยๆ ปล่อยให้ชัดเจนขึ้นโดยไม่เร่ง
3. เมื่อรู้สึกถึงสัตว์ต้นแบบได้ชัดเจนแล้วลองสังเกตรายละเอียดต่างๆ อีกครั้ง ร่างกาย การเคลื่อนไหว พฤติกรรมต่างๆ
4. ค่อยรู้สึกถึงร่างกายของเราที่กลายเป็นสัตว์ต้นแบบ เริ่มจากรายละเอียดของหัว รูปร่างและตำแหน่งของส่วนประกอบ ตา, หู, จมูก, ปาก, ลิ้น, ฟัน, ขากรรไกร, เชา, หนวด, หน้าผาก, แก้ม, คาง, วิธีการหายใจ ฯลฯ ใช้จินตนาการและความรู้สึกขยายและย้ายตำแหน่งของอวัยวะต่างๆ เช่นหูที่ยาวขึ้น อยู่ด้านบนหัว
5. ขยับหัว คอ ไล่ไปตามแนวกระดูกสันหลัง หลัง ไหล่ ขา/ปีก เท้า ปรับข้อต่อต่างๆ ให้เข้ากับโครงสร้างร่างกายของสัตว์ต้นแบบตามที่ได้สังเกตมา ในขั้นตอนนี้อาจจะลงไปคลานสี่เท้าหรือจะต้องลงไปนอนที่พื้นได้ ข้อควรระวังคืออย่าบังคับร่างกายให้ทำท่า แต่ค่อยๆ ไล่ลำดับการจัดวางร่างกายตามโครงสร้างที่ได้สังเกตมา ไม่ต้องทำเพื่อให้ดูออกว่าเป็นสัตว์อะไร
6. สิ่งที่ปกคลุมร่างกายอยู่เป็นขน เกล็ด ผิวหนัง หรือเปลือกแข็ง มีลักษณะ มีสี มีลายอย่างไร ส่งผลต่อโครงสร้างของร่างกายหรือประสาทสัมผัสต่างๆ อย่างไรบ้าง
7. ลองขยับเท้าดูการถ่ายน้ำหนัก น้ำหนักอาจจะไม่ได้ลงเต็มเท้า แต่อยู่ที่ส้นเท้า ปลายเท้า สันเท้าด้านนอก ตามลักษณะเท้าของสัตว์และการจัดวางร่างกาย
8. ปล่อยร่างกายให้หาสมดุลและจุดศูนย์ถ่วงตามการจัดโครงสร้างใหม่ เช่น ลักษณะของเบ็ดมี bust(หัว คอ ออก) เงยขึ้น และสะโพก+ท้องก้ม เข่งอเพื่อให้ร่างกายเคลื่อนที่สะดวกขึ้น ศูนย์ถ่วงอาจจะย้ายไปอยู่ที่ลิ้นปีเป็นต้น
9. ลองขยับร่างกายไล่ไปตามส่วนต่างๆ ก้าวเท้าไปมาไปมาในระยะ1-2 ก้าว เพื่อลองดูกลไกการถ่ายน้ำหนักและการทำงานที่ประสานกันของส่วนต่างๆ ในการเคลื่อนไหว
10. เมื่อรู้สึกถึงสมดุลแล้วค่อยๆ ลืมตา มองออกไปผ่านสายตาและวิธีการมองของสัตว์ต้นแบบ หันทั้งหัว ขยับเฉพาะตา หรือหันทั้งตัว ฯลฯ สำรวจสิ่งต่างๆ ด้วยความเป็นสัตว์ผ่านประสาทสัมผัสที่ละเอียด จากการมอง การได้ยิน การดมกลิ่น การสัมผัส ประสาทสัมผัสแต่ละด้านส่งผลต่อร่างกายและการเคลื่อนไหวอย่างไร ประสาทสัมผัสใดมีผลมาก ประสาทสัมผัสใดมีผลน้อย

11. สำรวจการเคลื่อนไหว เสียง ทำกิจกรรมและพฤติกรรมต่างๆ ตามที่ได้สังเกตมาอยู่กับตัวเองก่อน ยังไม่ควรสนใจและปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น ไม่จำเป็นต้องกังวลว่าตรงตามที่สังเกตมาหรือไม่ ควรให้เวลาลองทำซ้ำไปจนกว่าจะหาจังหวะและความคล่องตัวจากการเคลื่อนไหวนั้นเจอ โดยที่ยังรักษาการจัดวางร่างกายตามแบบของสัตว์ต้นแบบไว้และหายใจเสมอ
12. สำรวจจุดศูนย์ถ่วงและ การถ่ายน้ำหนักและการประสานงานของส่วนต่างๆ ในการเปลี่ยนอิริยาบถ ยืน - เดิน - นั่ง - นอน - วิ่ง ฯลฯ จุดศูนย์ถ่วงและการถ่ายเทน้ำหนักจะทำให้เกิดจังหวะในตัวของสัตว์ เช่นแมวมีจุดศูนย์ถ่วงและการถ่ายเทน้ำหนักที่สมดุลย์อยู่ตรงกลาง ทำให้สามารถเคลื่อนที่ได้ทั้งช้า เร็ว และหยุดนิ่ง โดยไม่สะดุด ในขณะที่เปิดมีจุดศูนย์ถ่วงที่ค่อนข้างไปทางด้านหน้าและเท้าที่แบนทำให้การถ่ายเทน้ำหนักมีความโยกไปมา ค่อยๆ ไปข้างหน้าเพื่อรักษาสถิต ทำให้เกิดจังหวะที่ตะกุกตะกัก แกว่งไปมาในการเดิน



ภาพที่ 12 สำรวจการเคลื่อนไหวและท่าทางของสัตว์ต้นแบบ (ฝั่งขวาตัวเงินตัวทอง ฝั่งซ้ายแมว) แสดงแบบโดย ปัทวี เทพไกรวัล

13. ในระหว่างนี้หากเมื่อยหรือเหนื่อย สามารถพักสั้นๆ 2-3 นาที โดยการค่อยๆ คลายจากร่างกายของสัตว์กลับสู่ปกติได้ โดยรับรู้ความต่างระหว่างที่คลายร่างกายกลับมาที่ละส่วน ยืดกล้ามเนื้อและดื่มน้ำ จากนั้นใช้ร่างกายและประสาทสัมผัสตามความถนัดของตัวเองสำรวจและรับรู้สิ่งต่างๆ ลองดูความแตกต่างที่เกิดขึ้นจากตอนที่ใช้ร่างกายของสัตว์ ถ้าหากพบว่าไม่ต่างกันเลย ลองผ่อนคลายปล่อยให้ร่างกายและลมหายใจเป็นจุดสนใจหลัก ลดการตั้งคำถามและหาคำตอบด้วยความคิดลงเมื่อกลับเข้าสู่การใช้ร่างกายของสัตว์อีกครั้ง ปล่อยให้คำตอบมาจากร่างกายประสาทสัมผัสและความรู้สึกเพิ่มขึ้น
14. กลับเข้าสู่ร่างกายของสัตว์อีกครั้ง โดยการค่อยๆ ไล่ลำดับการจัดวางร่างกายเช่นเดิม เมื่อพร้อมแล้วจินตนาการถึงสภาพแวดล้อม ช่วงเวลาในการใช้ชีวิตกลางวัน

หรือกลางคืน สภาพภูมิประเทศ ภูมิอากาศ และด้านสวดจรชีวิตของสัตว์ต้นแบบตามที่ได้สังเกตมา โดยเริ่มจากสัตว์นอนหลับและตื่นขึ้น เริ่มทำกิจวัตรประจำวัน และกิจกรรมต่างๆ หาอาหาร เล่น พักผ่อน สร้างรัง กำหนดอาณาเขต ต่อสู้ ตักรู และอุปสรรคที่ต้องเจอ สัตว์อยู่นิ่งๆ อย่างไร เพราะอะไร จะร้องหรือส่งเสียงออกมาเมื่อไหร่ อย่างไรบ้าง ปลอ่ยให้ร่างกายคิดและตอบสนองไปตามสถานการณ์ที่เกิดขึ้น ลองดูว่าใน 2-3 วัน ชีวิตของสัตว์ต้องเผชิญกับอะไรบ้าง อะไรที่ทำให้กลัว ทำให้มีความสุข ฯลฯ ข้อควรระวังคือให้คิดด้วยสัญชาตญาณของสัตว์ที่ตอบสนองต่อความต้องการและสถานการณ์รอบตัวอย่างตรงไปตรงมา ไม่เอาความคิดของมนุษย์เช่นมารยาท ความถูกต้องเหมาะสมเข้าไปควบคุม แต่ยังคงต้องมีสติดูแลความปลอดภัยของตัวเองและผู้อื่นอยู่เสมอ

15. เริ่มปฏิสัมพันธ์กับผู้ร่วมทำแบบฝึกหัดคนอื่น ลองดูว่าลักษณะและบรรยากาศจากแต่ละคนทำให้สัตว์ของเราตอบสนองอย่างไร อยากเข้าหา สนใจ หรือไม่สนใจ หิน ฯลฯ โดยไม่ต้องหาคำตอบว่าใครเป็นตัวอะไร
16. แยกออกจากกลุ่ม กลับมาอยู่กับตัวเองอีกครั้ง ให้อาหารทวนถึงรายละเอียดต่างๆ ที่ได้รับ คุณสมบัติ ลักษณะเฉพาะ มุมมอง วิธีรับรู้สิ่งต่างๆ ความคิด ความรู้สึก การเคลื่อนไหว จังหวะในการดำรงชีวิตที่เกิดขึ้นจากการตัดสินใจวิธีการและตำแหน่งของร่างกายที่ใช้ความเสี่ยง
17. ค่อยๆ หวริยยืดตัวขึ้น เริ่มจากเท้า ไล่ไปขา ลำตัว แขน คอ หัว โดยยังรักษาโครงสร้างร่างกายของสัตว์เอาไว้ คงตำแหน่งและวิธีการ ก้ม เงย หัน เอียง ของร่างกายเอาไว้แต่ลดความชัดเจนในจุดต่างๆ ลงให้ยืดตัวขึ้นยืนได้ เท่าที่การถ่ายเท น้ำหนักและศูนย์ถ่วงของร่างกายยังเป็นแบบเดียวกับขณะที่ใช้ร่างกายเป็นสัตว์เต็มที่แล้ว
18. ใช้ร่างกายแบบครึ่งสัตว์นี้ทำกิจกรรมต่างๆ ในชีวิตประจำวันของมนุษย์เช่น นั่ง เก้าอี้ เปิดปิดประตู จัดของ อ่านหนังสือ ฯลฯ สำรคว่คว้าด้วยโครงสร้างร่างกาย, การหายใจ, ศูนย์ถ่วง, ส่วนของร่างกายที่นำการเคลื่อนไหว, จังหวะในการเคลื่อนไหว ของคนครึ่งสัตว์นี้ทำให้เกิดบุคลิก, ความคิด, ความรู้สึกอย่างไรบ้าง
19. ออกเสียงหรือนับเลขไล่ไปเรื่อยๆ โดยยังไม่ต้องสนใจความหมายเพื่อสำรคว่คว้าเสียงที่เกิดขึ้นจากร่างกายเป็นอย่างไร ยังเก็บลักษณะของเสียงสัตว์ไว้ได้หรือไม่ โดยจุดที่สำคัญคือรักษาคำแหน่งที่ออกเสียงในร่างกายของสัตว์เอาไว้ จากนั้นจึงค่อยๆ พุดคำต่างๆ พร้อมความหมาย ดูว่าลักษณะการพุดเป็นอย่างไร ส่งผลต่อความหมายอย่างไรบ้าง



ภาพที่ 13 บุคลิกที่ได้จากตัวเงินตัวทอง  
แสดงแบบโดย ปัทวี เทพไกรวัล



ภาพที่ 14 บุคลิกที่ได้จากแมว  
แสดงแบบโดย ปัทวี เทพไกรวัล

20. เลือกการจัดวางโครงสร้างของร่างกายที่เป็นจุดสำคัญในการทำให้เกิดบุคลิกและการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ หรือเหมาะสมกับตัวละครเก็บไว้ คลายส่วนอื่นและปรับให้สะดวกต่อการเคลื่อนไหว อาจจะเก็บโครงสร้างที่ได้จากสัตว์เอาไว้ทั้งหมด หรือเหลือแค่ส่วนที่ทำงานกับผู้ฝึกมากที่สุดเพียงจุดเดียวก็ได้ เช่น คอ, การก้มของหัว และสายตา, การหายใจ, การวางเท้า, การวางกระดูกสันหลัง ฯลฯ ข้อควรระวังคือส่วนที่สำคัญที่ทำงานกับผู้ฝึกมากที่สุดอาจจะไม่ใช่ส่วนที่เห็นได้ชัดที่สุด แต่เป็นส่วนที่ส่งผลให้เกิดจังหวะ, ท่าทาง, ความรู้สึก, การรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ฯลฯ สร้างลักษณะเฉพาะและบุคลิกตามที่ต้องการ
21. เมื่อจับจุดของการร่างกาย ท่าทาง และลักษณะพิเศษต่างๆ ได้ชัดเจนแล้วค่อยๆ ผ่อนคลายร่างกายและยืดกล้ามเนื้อ โดยเฉพาะในส่วนที่ใช้งานมากเป็นพิเศษ โดย
  - การยืดและเหยียดไปในทางตรงข้ามกับที่ใช้ในการท่าแบบฝึกหัด
  - ค่อยๆ หมุนขยับข้อต่อเบาๆ ให้ครบทุกส่วน
  - ยืนตัวตรงแล้วค่อยๆ ก้มหัวลงสบายๆ ปลดปล่อยกระดูกสันหลังก้มลงตามไปทีละข้อ จนถึงสะโพก หย่อนเข่าเล็กน้อย ทิ้งแขนลงไปสบายๆ ไม่เกร็งไหล่และคอ ก้มค้างไว้และหายใจต่อเนื่อง จนรู้สึกคลายช่วงหลังและขา ค่อยๆ ยืดตัวขึ้นไล่จากกระดูกสันหลังไปถึงหัว

ขั้นตอนในการทำแบบฝึกหัดที่ผู้เขียนได้อธิบายไว้นี้เป็นเพียงแนวทางที่ผู้เขียนได้พยายามลงรายละเอียดและอธิบายเพื่อให้เห็นภาพและรายละเอียดที่เห็นว่าสำคัญเอาไว้ให้ได้มากที่สุด ดังนั้นจึงไม่ใช่ขั้นตอนที่ต้องยึดถือและทำตาม แต่ผู้ฝึกสามารถทำความเข้าใจและนำไปปรับใช้ตามความเหมาะสมกับธรรมชาติของตนเอง รวมถึงลักษณะของการทำงานในโอกาสต่างๆ ได้อย่างอิสระ

จากขั้นตอนทั้งหมด ผู้เขียนสามารถสรุปสาระสำคัญในแต่ละขั้นตอนออกมาได้ดังนี้

**ตารางที่ 4** สาระสำคัญของการทำแบบฝึกหัดในแต่ละขั้นตอนจากการสรุปของผู้เขียน  
โดย : กรินทร์ ใบโพธิ์

| ขั้นตอน          | สาระสำคัญ                                                                                                                                                                    | การนำไปใช้                                                                                                                                                         |
|------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| การสังเกต        | <ul style="list-style-type: none"> <li>โครงสร้างของร่างกาย ส่วนประกอบต่างๆ ของร่างกาย และการเชื่อมกันของข้อต่อและส่วนต่างๆ ที่ทำให้เกิดลักษณะเฉพาะในการเคลื่อนไหว</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>เพื่อจัดวางร่างกายให้เกิดลักษณะเฉพาะ</li> </ul>                                                                             |
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>กลไกในการเคลื่อนไหว</li> </ul>                                                                                                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>เพื่อให้รู้ว่าจะต้องศึกษาและเลียนแบบการเคลื่อนไหวอย่างไร</li> </ul>                                                         |
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>ศูนย์ถ่วงและการถ่ายน้ำหนัก</li> </ul>                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>เพื่อเลียนแบบการถ่ายน้ำหนัก ที่ทำให้เกิดจังหวะในการเคลื่อนไหว</li> </ul>                                                    |
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>เอกลักษณ์ของสัตว์ ทั้งทางร่างกายและพฤติกรรม</li> </ul>                                                                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>เพื่อเทียบเคียงและสร้างบุคลิกที่ชัดเจน</li> </ul>                                                                           |
| การเตรียมร่างกาย | <ul style="list-style-type: none"> <li>ความยืดหยุ่นและความแข็งแรง</li> </ul>                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>ให้ทำแบบฝึกหัดได้โดยมีข้อจำกัดน้อยที่สุด และไม่ทำให้เกิดการบาดเจ็บ</li> </ul>                                               |
|                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>การแยกร่างกาย (Isolation)</li> </ul>                                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>เพื่อให้ใช้ร่างกายได้ละเอียดและจับจุดที่ใช้ในการจัดตำแหน่งเพื่อปรับโครงสร้างของร่างกายได้อย่างชัดเจน และหลากหลาย</li> </ul> |

|                    |                                                                                                                             |                                                                                                                                                     |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| การทำ<br>แบบฝึกหัด | <ul style="list-style-type: none"> <li>• การเชื่อใจร่างกายและปล่อยให้ร่างกายจัดวางโครงสร้าง หาสมดุล จุดศูนย์ถ่วง</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• เพื่อให้เกิดการทำงานและการเคลื่อนไหวที่เป็นธรรมชาติและต้นตัว โดยไม่ต้องบังคับและจดจำด้วยความคิด</li> </ul> |
|                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• เปิดประสาทสัมผัสด้านต่างๆ</li> </ul>                                               | <ul style="list-style-type: none"> <li>• เพื่อให้ร่างกายตอบสนองกับสิ่งต่างๆ ได้อย่างคล่องตัว ฉับไว</li> </ul>                                       |
|                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• จับจุดสำคัญที่ทำให้เกิดบุคลิก</li> </ul>                                           | <ul style="list-style-type: none"> <li>• เพื่อใช้เป็นจุดเริ่มต้นในการสวมบทตัวละคร</li> </ul>                                                        |
|                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• ฝึกฝนท่าซ้ำจนเกิดความคุ้นเคย</li> </ul>                                            | <ul style="list-style-type: none"> <li>• เพื่อให้นำไปใช้ได้อย่างสะดวก ไม่ทำให้เกิดความกังวล</li> </ul>                                              |

เมื่อทำแบบฝึกหัดและได้บุคลิกมาแล้วยังไม่ได้หมายความว่า จะเป็นตัวละครได้ทันที แต่เป็นจุดเริ่มต้นที่จะนำบุคลิกและการเคลื่อนไหวที่พบนี้ไปให้ความเข้าใจตัวละครให้ชัดเจนยิ่งขึ้น จากประสบการณ์ผู้เขียนพบว่า เมื่อให้นักแสดงนำเอาบุคลิกที่ได้พบไปค้นสดจากภูมิหลังและสถานการณ์เฉพาะที่ตัวละครต้องเผชิญ ช่วยให้นักแสดงเข้าใจและเชื่อมโยงระหว่างบุคลิกการแสดงออกของร่างกายกับวิธีคิดและความรู้สึกได้ง่ายขึ้น โดยไม่นำความเคยชิน และนิสัยส่วนตัวของนักแสดงมาใช้ ช่วยให้เจองานทางในการแสดงที่แตกต่างออกไปจากความคุ้นเคยเดิมๆ และสร้างเอกลักษณ์ให้ตัวละครได้เป็นอย่างดี ถ้าลองนึกถึงคนที่มีบุคลิกแบบเสือโคร่ง และคนที่มีบุคลิกแบบอัลปาก้า อยู่ในสถานการณ์แบบเดียวกัน ความคิด ความรู้สึกและการตอบสนองก็จะต่างกันอย่างแน่นอน ทั้งนี้ นักแสดงจำนวนหนึ่งที่ผ่านมาการฝึกฝนได้สะท้อนว่า

“หลังจากที่ได้ฝึกฝนทักษะนี้ พบว่าเมื่อได้ลงรายละเอียดที่ชัดเจน ทำให้สามารถแสดงเป็นตัวละครนี้ได้อย่างเป็นธรรมชาติ ผ่านขั้นตอนการสังเกตสัตว์ การเปิดประสาทสัมผัส การจับจุดของสัตว์เพื่อให้เกิดบุคลิก ตลอดจนถึงการฝึกฝนและการทำซ้ำ ล้วนเป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการสร้างตัวละครที่แข็งแรง รวมทั้งการเรียนรู้ชีวิตประจำวันในฐานะตัวละคร การทำกิจกรรมเช่น การเดิน การนั่ง การเคลื่อนไหว หรือการกิน แม้ว่าจะเป็นส่วนที่เกิดขึ้นเล็กน้อยจนคนดูอาจจะไม่ได้สังเกตเห็น หรือไม่ได้ถูกถ่ายทอดลงไปในหนัง แต่ในฐานะนักแสดงกลับส่งผลให้เกิดรายละเอียดที่ทำให้ตัวละครมีความหนักแน่นมากขึ้น รวมทั้งการฝึกจนเกิดความเคยชินทำให้คลายความกังวลในการแสดง เนื่องจากจับจุดร่างกายของสัตว์เพื่อให้เกิดบุคลิก ทำให้สามารถสวมบทตัวละครและออกจากตัวละครได้ง่ายขึ้น มีความสบายในการแสดงบทบาทนี้”

12 พฤษภาคม 2564

“การฝึกนี้ ทำให้เจอความแปลกใหม่ในการแสดงออก ทั้งการเคลื่อนไหว ที่ตัวเองในฐานะนักแสดงไม่ได้พบเจอมาก่อน การใช้ร่างกายในแบบของสัตว์ในที่เลือกมาคือ กวางเด็ก ทำให้หลุดออกจากวิธีการแสดงออกแบบเดิมๆ ไม่ใช่แค่เพียงการเคลื่อนไหวภายนอกเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการมอง การสอดส่องสายตา การเดิน จังหวะการขยับตัว ไปจนถึงการหายใจ ซึ่งไม่ได้ถูกบังคับให้เกิดขึ้น แต่เกิดจากการทำงานที่สอดคล้องประสานกันทั้งความคิดและร่างกายอย่างเป็นธรรมชาติ”

10 พฤษภาคม 2564

“ครั้งแรกจะใช้ แต่กลัวมาก ดูและสังเกตนานๆ ไม่ไหว เลยพยายามนึกถึงสัตว์อื่นแทน เลยนึกถึงเสือด่า คิดว่าใช้มีเดีย เพราะความเป็นนักล่าแต่ไม่ได้ล่าแบบบุกตะลุยวิ่งควบไปอย่างเดียว มีความฉลาด กระโดดขึ้นต้นไม้ แอบซุ่มโจมตีได้ รวมถึงลายของเสือด่าที่ทำให้รู้สึกถึงความมีเวทย์มนต์บางอย่างก็เหมาะสมกับความสามารถพิเศษของมีเดีย ระหว่างที่ทำแบบฝึกหัดความรู้สึกในช่วงหว่างตัวและตา, นิ้วมือ ความรู้สึกว่าตัวเองตัวใหญ่ขึ้นชัดเจนที่สุด เลยเป็นจุดที่ติดตัวมาด้วยตอนกลับเป็นคนทีลดทอนกายภาพสัตว์ลงไป ส่วนนี้มาจากร่างกายโดยไม่ได้ใช้ความคิดเลือก ช่วยส่งเสริมและเชื่อมโยงความรู้สึกเรื่องศักดิ์ศรีของมีเดียชัดเจนที่สุด”

20 กันยายน 2563

“เจอการเชื่อมโยงกันระหว่างความคิด หัตถ์คนคิด แก่นของตัวละคร และพลังงานในร่างกาย แล้วรู้สึกสนุกมากเพราะมันสอดคล้องกันแล้วทำให้รู้สึกว่ “เออมันใช่” เจอจุดที่รู้สึกว่าซิงค์กับตัวละครง่ายขึ้นผ่านการทำงานกับร่างกาย รู้สึกว่าการใช้ร่างกายทำให้เราไปกับตัวละครได้ง่ายกว่า แล้วพอเจอพลังงานที่รู้สึกว่ใช่ ค่อยเอาแก่นความคิดจากการตีความใส่ลงไป”

17 กันยายน 2563

## แนวทางในการนำไปใช้งานจากประสบการณ์ของผู้เขียน

1. ในการเลือกสัตว์ต้นแบบเพื่อใช้สร้างบุคลิกให้ตัวละครนั้น อาจเลือกจากคุณสมบัติหรือบุคลิกของตัวละครที่นักแสดงไม่สามารถทำความเข้าใจหรือ ไม่คุ้นเคย นำไปเทียบกับธรรมชาติและลักษณะนิสัยของสัตว์ เช่นตัวละครสแตนลีย์ จากบทละครเรื่อง รรรางคั่นนั้นชื่อปรารถนา ที่มีบุคลิกที่ทั้งแข็งแกร่งและอ่อนโยน นักแสดงอาจใช้กอริลล่าเป็นสัตว์ต้นแบบเพื่อใช้พฤติกรรมของจำฝูงที่โดยปกติมีนิสัยรักสงบ แต่เมื่อมีการรุกร้าเข้ามาในกลุ่มหรือพื้นที่ของตัวเองก็จะมีความดุร้ายได้

2. ในบางครั้งนักแสดงสามารถเข้าใจความคิดและเหตุผลของตัวละครได้เป็นอย่างดี แต่ขาดลักษณะและบุคลิกที่สำคัญของตัวละครไป เช่น นักแสดงที่มีบุคลิกนุ่มนวล เคลื่อนไหวช้า เมื่อต้องแสดงเป็นตัวละครที่มีบุคลิกปราดเปรี้ยว เคลื่อนไหวรวดเร็วคมชัด อาจใช้ เหยี่ยวเป็นสัตว์ต้นแบบ เพื่อช่วยปรับบุคลิกให้ตรงกับตัวละครมากขึ้น ซึ่งการใช้แบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์นี้จะช่วยปรับทั้งการจัดวางร่างกาย จังหวะ รวมถึงรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ เช่นการหัน การมองให้สอดคล้องกัน และดูเป็นธรรมชาติมากกว่าการพยายามทำท่าทางให้เร็วขึ้น
3. ตัวละครบางตัวมีการเปลี่ยนแปลงที่เห็นได้ชัดเจน นักแสดงสามารถเลือกสัตว์ช่วยวัยของสัตว์, เปลี่ยนสี, เปลี่ยนสายพันธุ์ในสัตว์ชนิดเดียวกัน ฯลฯ เพื่อใช้เป็นต้นแบบในช่วงชีวิตต่างๆ ของตัวละคร เช่น ตัวละครนอรา จากบทละครเรื่องบ้านตุ๊กตา เริ่มเรื่องเราจะเห็นตัวละครผู้หญิงสาว ที่มีความร่าเริงและบรรยากาศรอบตัวเต็มไปด้วยความสนุกสนาน แต่เมื่อละครจบเราจะเห็นความเศร้าและความมุ่งมั่น ที่จะออกไปเผชิญกับความยากลำบาก นักแสดงอาจใช้ ลูกแมวรัสเซียสีขาวที่ยังโตไม่เต็มที่ เป็นสัตว์ต้นแบบในช่วงแรกและใช้แมวรัสเซียที่โตเต็มที่หรือแมวป่าเป็นสัตว์ต้นแบบในช่วงท้าย
4. สำหรับตัวละครบางตัวที่มีบุคลิก ลักษณะที่ต้องการขยายเป็นพิเศษ หรือตัวละครในแนวทางสัจนิยมมหัศจรรย์ นักแสดงสามารถเติมสี เติมลาย เพื่อสร้างความพิเศษให้แตกต่างออกไปจากธรรมชาติได้ เช่น สุนัขพูเดิลสีชมพู ลายจุดสีเหลือง, ม้ายูนิคอร์นสีรุ้ง ฯลฯ
5. ส่วนของร่างกายที่งอกเพิ่มออกไปเช่นหาง หรือเขา ถ้าเลือกให้เป็นจุดสำคัญที่ทำให้เกิดบุคลิกของตัวละครแล้ว ในขณะที่แสดงถึงแม้ว่าจะยังต้องเก็บความรู้สึกถึงส่วนนั้นไว้อยู่ตลอดเวลาไม่ต้องแสดงถึงการมีอยู่ เช่น สร้างบุคลิกจากเขากวาง ร่างกายต้องรับรู้และรู้สึกถึงความกว้างความใหญ่ของส่วนเขาอยู่ แต่ไม่ต้องหันเขาหลบถ้ามีคนเข้ามาใกล้ แต่อาจจะส่งผลในลักษณะที่ยึดตัวขึ้นเพราะไม่อยากให้มีใครสัมผัส หรือหากต้องลอดใต้โต๊ะ ไม่ต้องทว่าเขาคิด หรือเอาเขามุดเข้าไป แต่อาจจะส่งผลให้รู้สึกไม่สะดวก ไม่สบายกับการต้องก้มและมุดลงไป เป็นต้น

## สรุป

บทความนี้เป็นความพยายามในการนำเสนอแนวคิดและแนวทางการฝึกฝนนักแสดงด้วยแบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบท่าทางสัตว์ ตลอดจนผลจากการฝึกฝนของผู้เขียนและการที่ผู้เขียนนำแนวทางนี้ไปใช้ในการฝึกฝนนักแสดงคนอื่นๆ ซึ่งผลลัพธ์ของการฝึกฝนได้สะท้อนให้เห็นว่าการใช้แบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวเลียนแบบท่าทางสัตว์สามารถทำให้นักแสดงเป็นตัวละครได้อย่างเป็นธรรมชาติ เป็นกระบวนการที่ทำให้เกิดการสร้างตัวละครที่แข็งแกร่ง รวมทั้งการเรียนรู้ชีวิตประจำวันในฐานะตัวละคร นอกจากนี้ นักแสดงยังได้ค้นพบความแปลกใหม่ในการแสดงออกที่ไม่เคยพบเจอมาก่อน ตลอดจนการเชื่อมโยงกันระหว่างความคิด ทัศนคติ แก่นของตัวละคร และพลังงานในร่างกาย ซึ่งผลลัพธ์จากข้อค้นพบดังกล่าวก็ได้ทำให้ผู้เขียนประมวลสรุปเป็นแนวทางในการนำแบบฝึกหัดนี้ไปใช้ฝึกฝนนักแสดง ทั้งนี้ ผู้เขียนคาดหวังว่าจะได้มีการศึกษาวิจัยแนวทางการใช้แบบฝึกหัดการเคลื่อนไหวที่เลียนแบบสัตว์ในระดับที่ละเอียดลึกซึ้งยิ่งขึ้น เพื่อเป็นประโยชน์ต่อทั้งการศึกษาด้านการแสดงและการพัฒนานักแสดงในสังคมไทย ต่อไป

## บรรณานุกรม

---

สมพร พูراج. (2554). *Mime : ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

Constantin Stanislavski. (2001). *Building a Character*. London : Methuen Publishing Limited

Lola Cohen. (2017). *The Method Acting Exercises Handbook*. New York : Routledge

Larry Moss. (2006). *The Intent to Live*. New York : Bantam Dell

# ข้อกำหนด/หลักเกณฑ์การเสนอบทความวิชาการ/วิจัย หรืองานสร้างสรรค์เพื่อตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ “ศิลปกรรมสาร” คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

1. กำหนดเผยแพร่ ปีละ 2 ฉบับ (มกราคม-มิถุนายน และ กรกฎาคม – ธันวาคม)
2. การเผยแพร่ มอบให้ห้องสมุดสถาบันการศึกษา ทั้งภาครัฐและเอกชน และเผยแพร่ทางออนไลน์ เว็บไซต์ศิลปกรรมสาร ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal>
3. บทความที่ได้รับการตีพิมพ์ในศิลปกรรมสาร จะต้องผ่านการพิจารณาคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิ อย่างน้อย 2 ใน 3 ท่าน/ต่อบทความ

## 4. เกณฑ์การพิจารณาบทความ

4.1 เกณฑ์การพิจารณาบทความมีดังนี้ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คุณค่าทางวิชาการ ความสมบูรณ์ของเนื้อหาและโครงสร้าง ภาษาที่ใช้ ความชัดเจนของสมมติฐาน/วัตถุประสงค์ ความชัดเจนของการนำเสนอและการจัดระเบียบบทความ ความถูกต้องทางวิชาการ การอภิปรายผล และการอ้างอิงที่ถูกต้องตามหลักวิชาการ

4.2 บทความจะต้องได้รับการประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งกองบรรณาธิการอาจให้ผู้เขียนปรับปรุงให้เหมาะสมยิ่งขึ้นและทรงไว้ซึ่งสิทธิ์ในการตัดสินใจตีพิมพ์หรือไม่ก็ได้

## 5. ประเภทของผลงานทางวิชาการ

5.1 บทความวิจัย (Research Article) เป็นบทความที่มีรูปแบบของการวิจัยตามหลักวิชาการ กล่าวคือ มีการตั้งสมมติฐานหรือมีการกำหนดปัญหาที่ชัดเจนสมเหตุสมผล ระบุวัตถุประสงค์ที่ชัดเจนแน่นอน มีการค้นคว้าอย่างมีระบบ รวบรวมวิเคราะห์ข้อมูล ตีความและสรุปผลตรงตามวัตถุประสงค์ เพื่อความก้าวหน้าทางวิชาการ

5.2 บทความทางวิชาการ (Article) เป็นบทความที่เขียนขึ้นในลักษณะวิเคราะห์วิจารณ์ หรือเสนอแนวคิดใหม่ๆ จากพื้นฐานทางวิชาการที่ได้เรียบเรียงจากผลงานทางวิชาการของตนเอง หรือของผู้อื่น หรือเป็นบทความทางวิชาการที่เขียนขึ้นเพื่อเป็นความรู้ที่สำคัญแก่คนทั่วไป

## 6. รูปแบบของบทความ

แนวทางและรูปแบบการเขียนบทความวิชาการ/วิจัย ต้องมีเนื้อหา ดังนี้

### 6.1 ชื่อเรื่อง (Title)

ควรกะทัดรัด ไม่ยาวเกินไป ชื่อเรื่อง ต้นฉบับภาษาไทยให้พิมพ์ชื่อเรื่องภาษาไทยก่อนแล้วตามด้วยภาษาอังกฤษ

### 6.2 ชื่อผู้เขียนและหน่วยงานสังกัด (Authors)

ให้ระบุชื่อเต็ม-นามสกุลเต็มของผู้เขียนทุกคน และระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานหรือสถาบันที่สังกัด

### 6.3 บทคัดย่อ (Abstract)

กำหนดให้มีทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ ความยาวไม่เกิน 350 คำ (บทคัดย่อที่เขียนควรเป็นแบบ Indicative Abstract คือ สั้นและตรงประเด็นและให้สาระสำคัญเท่านั้น ไม่ควรเขียนแบบ Informative Abstract ตามแบบที่เขียนวิทยานิพนธ์หรือรายงานการวิจัยฉบับสมบูรณ์)

### 6.4 คำสำคัญ (Keywords)

กำหนดคำสำคัญที่เหมาะสมสำหรับการนำไปใช้หาคำค้นในระบบฐานข้อมูล ที่คิดว่า ผู้ที่จะค้นหาบทความควรใช้ ให้ระบุทั้งคำในภาษาไทยและภาษาอังกฤษใส่ไว้ท้ายบทคัดย่อของแต่ละภาษาอย่างละไม่เกิน 5 คำ

### 6.5 บทนำ (Introduction)

อธิบายถึงที่มาและความสำคัญของปัญหาและเหตุผลที่นำไปสู่การศึกษาวิจัยหรือให้ข้อมูลทางวิชาการที่มีการตรวจเอกสาร (Literature Review) พร้อมทั้งจุดมุ่งหมายที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย/งานวิชาการ

6.6 วิธีการวิจัย เครื่องมือการวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

อธิบายกระบวนการดำเนินการวิจัย โดยบอกรายละเอียดของวิธีการศึกษา สิ่งที่น่าสนใจ จำนวน ขนาด ลักษณะเฉพาะของตัวอย่างที่ศึกษา ตลอดจนเครื่องมือและอุปกรณ์ต่างๆ ที่ใช้ในการศึกษา อธิบายแบบแผนการวิจัย การเลือกตัวอย่าง วิธีการเก็บข้อมูล และการวิเคราะห์ข้อมูล

### 6.7 ผลการวิจัย (Research Results) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

เสนอผลการวิจัยอย่างชัดเจน ตรงประเด็นตามลำดับขั้นตอนของการวิจัย ถ้าผลไม่ซับซ้อนและมีตัวเลขไม่มาก ควรใช้คำบรรยาย แต่ถ้ามีตัวเลขหรือตัวแปรมากควรใช้ตารางหรือแผนภูมิแทน โดยไม่ควรมีเกิน 5 ตารางหรือแผนภูมิ โดยต้องมีการแปลความหมายและวิเคราะห์ผลที่ค้นพบ และสรุปเทียบกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ (ถ้ามี)

6.8 การอภิปรายผล การวิจารณ์และสรุป ข้อเสนอแนะ (Discussions, Conclusions, and Recommendations)

เป็นการชี้แจงผลการวิจัยว่าตรงกับวัตถุประสงค์/สมมติฐานของการวิจัยสอดคล้องหรือขัดแย้งกับผลการวิจัยของผู้อื่นที่มีอยู่ก่อนหรือไม่อย่างไร เหตุผลใดจึงเป็นเช่นนั้น และให้จบด้วยข้อเสนอแนะที่จะนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ หรือทิ้งประเด็นคำถามการวิจัย ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับการทำวิจัยต่อไป

### 6.9 กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements)

ระบุสั้นๆ ว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยและความช่วยเหลือจากที่ใดบ้าง

#### 6.10 การอ้างอิงและเอกสารอ้างอิง

การอ้างอิง ใช้หลักเกณฑ์ APA โดยระบบการอ้างอิงในเนื้อหาบทความแบบนาม-ปี และเลขหน้า ในข้อความที่อ้างถึง เอกสารอ้างอิง ให้ระบุรายชื่อเอกสารที่ใช้เป็นหลักในการค้นคว้าวิจัยที่ได้ตรวจสอบเพื่อนำมาเตรียมรายงานและมีการอ้างอิงถึงจัดเรียงลำดับตามตัวอักษร ถ้าเป็นบทความภาษาไทยนำโดยกลุ่มเอกสารภาษาไทยและตามด้วยกลุ่มเอกสารภาษาอังกฤษ รูปแบบของการเขียนเอกสารอ้างอิง ดังนี้

6.10.1 รูปแบบการอ้างอิงในเนื้อหา จะมี 3 รูปแบบ คือ

ก. (ผู้แต่ง, ปีที่พิมพ์, เลขหน้า) ไว้ท้ายข้อความที่อ้างอิง

ตัวอย่างรูปแบบ : (สุนีย์ มัลลิกะมาลย์, 2549, น. 200-205)

ข. ผู้แต่ง (ปีที่พิมพ์, เลขหน้า) ใช้ในกรณีที่ระบุชื่อผู้แต่งในเนื้อหาแล้ว

ตัวอย่างรูปแบบ : พัชรา บุญมานา (2551, น. 5) ได้ศึกษาแรงจูงใจ  
ปัจจัยเกื้อหนุน และปัญหาในการทำวิจัยของอาจารย์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ พบว่า...

ค. ปีที่พิมพ์ ผู้แต่ง (เลขหน้า) ใช้ในกรณีที่มีการระบุปีที่พิมพ์ และผู้แต่ง  
ในเนื้อหาแล้ว

ตัวอย่างรูปแบบ : ในปี 2542 เสรี วงษ์มณฑา ได้ให้ความหมายว่า  
“การประชาสัมพันธ์เป็นการกระทำทั้งหลายทั้งปวง  
ที่เกิดจากการวางแผนล่วงหน้าใน การที่จะสร้าง  
ความเข้าใจกับสาธารณชนที่เกี่ยวข้อง....” (น. 9)

ทั้งนี้ ต้องมีความยาวไม่เกิน 3 บรรทัด แต่ถ้าเกิน 3 บรรทัด ต้องขึ้นบรรทัดใหม่แล้ว

ย่อหน้า

6.10.2 การอ้างอิงหนังสือ

รูปแบบ : ชื่อผู้แต่ง. (ปีที่พิมพ์). ชื่อเรื่อง. พิมพ์ครั้งที่. สถานที่พิมพ์  
: โรงพิมพ์.

6.10.3 การอ้างอิงจากวารสาร

รูปแบบ : ชื่อผู้เขียนบทความ. (ปีที่พิมพ์). ชื่อบทความ. ชื่อวารสาร,  
ปีที่ (เดือน/ฉบับที่), เลขหน้า.

6.10.4 การอ้างอิงจากงานศิลปะ (จิตรกรรม/ประติมากรรม/ภาพถ่าย)

รูปแบบ : ชื่อศิลปิน. ชื่อผลงาน. ปีที่สร้าง. ชื่อพิพิธภัณฑ์/สถานที่  
เก็บผลงาน, เมือง.

6.10.5 การอ้างอิงจากเพลง/ดนตรี/การแสดง

รูปแบบ : ชื่อศิลปิน. ชื่อผลงาน. ปีที่สร้าง. ชื่อสถานที่, เมือง.

6.10.6 การอ้างอิงจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รูปแบบ : ชื่อผู้แต่ง, ปี, ชื่อเรื่อง (CD-ROM). สถานที่: ปีที่จัดทำ.

รูปแบบ : ชื่อผู้แต่ง, ปี, ชื่อเรื่อง (ออนไลน์) ปีที่พิมพ์ (วัน เดือน ปีที่อ้าง) จาก Website. (ระบุชื่อ)

#### 6.10.7 การสัมภาษณ์

รูปแบบ : ชื่อผู้ให้สัมภาษณ์. ตำแหน่ง (ถ้ามี). สัมภาษณ์. วัน เดือน ปี.

#### ตัวอย่างเอกสารอ้างอิง

- จักรกฤษณ์ นรมิตผดุงการ และทวี สอนมาลี. (2519). ความสามารถในการเงินของเทศบาล กรณีของเทศบาลนครกรุงเทพ ก่อนเปลี่ยนแปลงเป็นกรุงเทพมหานคร. *วารสารพัฒนาบริหารศาสตร์*, 16(เมษายน), 231-254.
- ณรงค์ รัตน์ะ. (2528ก). *การตรวจสอบและการรับรู้เทคโนโลยีในประเทศไทย*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีและการพลังงาน.
- \_\_\_\_\_. (2530). *เทคโนโลยีโลหะอุตสาหกรรมการหล่อ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและการพลังงาน.
- ณรงค์ รัตน์ะ, พัชรี อรรถจินดา, และกฤษฎา ธาราสุข. (2531). *การทำสัญญาโปรแกรมคอมพิวเตอร์ในเชิงธุรกิจ*. กรุงเทพฯ: ศูนย์ถ่ายทอดเทคโนโลยี กระทรวงวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีและการพลังงาน.
- ทวี เสรีวาต. (2551). *ร่องรอยชีวิตจากเมืองสู่พื้นที่อื่น*. วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์ และสมคิด อิสระวัฒน์. (2526). *ประชากรศึกษา*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: อักษรบัณฑิต.
- นราพงษ์ จรัสศรี. ศาสตราจารย์ ประจำภาควิชานาฏศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์. 25 พฤษภาคม 2561.
- Byrne, Maritza Ivonne. (1996). *Self-talk and Test Anxiety*. PhD thesis, Monash University, Melbourne.
- Ferguson, Nicolas, and Maire O'Reilly. (1979a). *English for International Banking*. London: Evans.
- \_\_\_\_\_. (1979b). *English Telephone Conversation*. London: Evans.
- Parikh, Mihir and Sameer Verma. (2002). Utilizing Internet Technologies to Support Learning: An Empirical analysis. *International Journal of Information Management*, 22(1), 27-46.
- Therapeutic Goods Administration. (n.d.). "Recalls & Alerts." Department of Health and Ageing, Canberra, <http://www.tga.gov.au/recalls/index.htm>.
- Wyatt, David K. (1984). *Thailand: A Short History*. New Haven: Yale University Press.
- ประพัทธ์พงษ์ อุปลา. การขนส่งในเมือง. 2550. สืบค้นจาก <http://www.arch.kmitl.ac.th/prapatpong/>

วสันต์ นัยภิรมย์. ดารานักร้องเพียบ! ร่วมเดินแบบในงาน “SILK ISAN”. 2561. สืบค้นจาก <https://www.siambusinessnews.com/13846>

United Nations. Economic Commission for Europe. 2004. Available from: [http://www.uncece.org/commission/2005/E\\_ECE\\_1424e.pdf](http://www.uncece.org/commission/2005/E_ECE_1424e.pdf)

### 6.11 ภาคผนวก (ถ้ามี)

6.12 ตารางและรูปภาพ ต้องมีความคมชัดและให้แทรกไว้ในบทความ มีคำอธิบายสั้นๆ แต่สื่อความหมายได้สาระครบถ้วนและเข้าใจ กรณีที่เป็นตาราง ให้ระบุลำดับที่ของตาราง ใช้คำว่า “ตารางที่...” และมีคำอธิบายใส่ไว้เหนือตาราง กรณีที่เป็นรูป ให้ระบุลำดับที่ของรูป ใช้คำว่า “ภาพที่...” และมีคำอธิบายใส่ไว้ใต้รูป โดยให้ระบุที่มาของภาพด้วย (ตารางและรูปให้บันทึกในรูปแบบของ .jpg แนบเพิ่มมาพร้อมกับไฟล์บทความด้วย)

## 7. คำแนะนำในการเขียนและพิมพ์

7.1 บทความต้องมีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 พิมพ์ด้วย Microsoft Word for Windows

### 7.2 แบบและขนาดตัวอักษร

● บทความภาษาไทย ใช้ตัวอักษรแบบ “Angsana New” หรือ “Cordia New” ชื่อบทความใช้ตัวอักษรขนาด 18 ตัวหนา ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา และ ชื่อผู้เขียน บทคัดย่อ และเนื้อความต่างๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวปกติ

● บทความภาษาอังกฤษ ใช้ตัวอักษรแบบ “Times New Roman” ชื่อบทความใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา ชื่อผู้เขียน บทคัดย่อและเนื้อความต่างๆ ใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวปกติ ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 14 ตัวหนา

## 8. การส่งต้นฉบับบทความสามารถทำได้ 2 วิธี ดังนี้

8.1 ส่งทางเว็บไซต์ “ศิลปกรรมสาร” ที่ <https://www.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/index>

8.2 ส่งทาง e-mail มาที่ [fineartstu@gmail.com](mailto:fineartstu@gmail.com) / [vinai@tu.ac.th](mailto:vinai@tu.ac.th) (ผู้ประสานงาน : คุณวินัย ทองกร)

## 9. หน่วยงานที่รับผิดชอบ

งานประกันคุณภาพการศึกษาและวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต

เลขที่ 99 หมู่ 18 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12121

หรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมที่ โทร. 02 696 6248-9

ศิลปกรรมสาร

The Fine & Applied Arts Journal



ISSN 1686-5189