

ISSN : 2822-0447 (print)
ISSN : 2822-0439 (online)



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบรียรัมย์

ศิลปกรรมสาร

The Fine and Applied Arts Journal

ปีที่ ๑๘ ฉบับที่ ๑ มกราคม-มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๘ Vol.18 No.1 January-June 2025



ISSN : 2822-0447 (print) ISSN : 2822-0439 (online)



ศิลปกรรมสาร

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ปีที่ ๑๘ ฉบับที่ ๑ พ.ศ. ๒๕๖๘

มกราคม - มิถุนายน พ.ศ.๒๕๖๘

The Fine and Applied Arts Journal / Vol.18 No.1, 2025



คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ

โปรดทราบ >>

บทความ ทรรศนะและข้อคิดเห็นใด ๆ ที่ปรากฏในเอกสารฉบับนี้ เป็นความคิดเห็นส่วนตัวของผู้เขียน
บรรณาธิการและกองบรรณาธิการไม่จำเป็นต้องเห็นพ้องด้วยและไม่ถือเป็นความรับผิดชอบ ลิขสิทธิ์
เป็นของผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยอัสสัมชัญ ได้รับการสงวนสิทธิ์ตาม
กฎหมายการตีพิมพ์ซึ่งต้องได้รับอนุญาตจากผู้เขียนและคณะศิลปกรรมศาสตร์โดยตรง และเป็น
ลายลักษณ์อักษร

ศิลปกรรมสาร ปีที่ 18 ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2568

วารสารวิชาการคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

เจ้าของ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
สำนักงาน 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 ข้อวิพากษ์วิจารณ์ด้านศิลปกรรม ทุกแขนงให้เป็นที่ประจักษ์สู่สาธารณชน โดยมีเป้าหมายเพื่อยกระดับมาตรฐานวารสารให้เป็นไปตามเกณฑ์คุณภาพวารสารที่คณะกรรมการการอุดมศึกษา (สกอ.) และเกณฑ์คุณภาพวารสารวิชาการของศูนย์ดัชนีการอ้างอิงวารสารไทย (TCI) ได้กำหนดไว้

ที่ปรึกษา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิหวัน จันทร

ศาสตราจารย์ ดร.มัทนี รัตนิม

ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์

ศาสตราจารย์ ดร.นราพงษ์ จรัสศรี

ศาสตราจารย์สายนต์ ไพรัชญกิจ

ศาสตราจารย์เสริมศักดิ์ นาดบัว

ศาสตราจารย์เกียรติคุณกุลวดี มกรภิรมย์

รองศาสตราจารย์ฉันทนา เอี่ยมสกุล

อาจารย์อภิสิทธิ์ ไส้ตรุโกล

คณบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะการแสดง

(เกษียณราชการ)

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านนาฏศิลป์ไทย

(เกษียณราชการ)

คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย (เกษียณราชการ)

คณะสังคมสงเคราะห์ศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (เกษียณราชการ)

ศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์

(เกษียณราชการ)

ผู้เชี่ยวชาญ ด้านวรรณคดีอังกฤษ

การแปล ประวัติศาสตร์อเมริกัน

คณะศิลปกรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ (เกษียณราชการ)

อดีตผู้อำนวยการสำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจ

สร้างสรรค์ (องค์การมหาชน): CEA

บรรณาธิการ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

กองบรรณาธิการ

ศาสตราจารย์เดชา วราขุน

ศาสตราจารย์พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์

ศาสตราจารย์ ดร.พัชรา อุทิศวรรณกุล

ศาสตราจารย์ ดร.ชาติรี ประกิตนันทการ

รองศาสตราจารย์ ดร.ไพโรจน์ ชมูณี
รองศาสตราจารย์ ดร.น้ำฝน ไส้ตรูไกล
รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง
รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรมณี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนชพร กิตติก้อง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติกรณ์ นพอุดมพันธุ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุติมา มณีวัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จารุณี อารีรุ่งเรือง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รัชฎา ปัญส่งเสริม

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทรี วนิษตระกุล

ผู้ช่วยศาสตราจารย์มูจรินทร์ อิทธิพงษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ศรินทร์ ใจเที่ยง

อาจารย์ ดร.นลินี เนติธรรมการ

ศิลปินแห่งชาติ สาขาศิลปะ
(เกษียณราชการ)

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศิลปากร

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
Raffles International College

คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความประจำฉบับ ปีที่ 18 ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2568

รองศาสตราจารย์ ดร.ศุภชัย อารีรุ่งเรือง

รองศาสตราจารย์ ดร.สุวดี ทองสุกปลั่ง ھرรชาสุขลีน

รองศาสตราจารย์ ดร.อัศนีย์ เปลียนศรี

รองศาสตราจารย์ ดร.อนุชา แผ่งเกษร

รองศาสตราจารย์ธรรณัส หินอ่อน

รองศาสตราจารย์วีระจักร์ สุเอียนทรเมธิ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนัษฐา จุลลัษเฐียร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รวิเทพ มุสิกะปาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนากานต์ เรืองณรงค์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ญาณินทร รักรวงศ์วาน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กฤษณะ พันธุ์เพ็ง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ธนัชร กิตติกิจอง

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กุสุมา เทพวัธิษ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พนัสนัสสา รูปเทียน

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชุดิมา มณีนัฒนา

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาสกร อินทุมาร

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรร ถวัลย์วงศ์ศรี

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ไพบูลย์ โสภณสุภาพ

ผู้ช่วยศาสตราจารย์มูจรินทร์ อิทธิพงษ์

ผู้ช่วยศาสตราจารย์กัญญา ภูเทษ

อาจารย์ ดร.วิรุฬห์ วุฒิฤทธากุล

อาจารย์ ดร.องค์ บรรจุน

ฝ่ายจัดการ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

นางสาวพัชรา บุญมานำ

นักวิชาการศึกษาชำนาญการพิเศษ

นายวินัย ทองกร

นักวิชาการศึกษาชำนาญการ

นางสาวสุนิสา เถาว์พุฒา

นักเทคโนโลยีสารสนเทศปฏิบัติการ

ออกแบบปก

รองศาสตราจารย์ วีระจักร์ สุเอียนทรเมธิ

ภาพปก

ปริญญา เปรมพูลสวัสดิ์

จัดรูปเล่ม

นันท์นภัส ทัศนบัณฑิต

พิมพ์ที่

โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

พิมพ์เมื่อ

มิถุนายน 2568

จำนวน

100 เล่ม

01

บทความวิจัย
สร้างสรรค์
p.1

หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ
การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม
Thai Traditional Embroidery the Creation of Cultural Fashion
>> จิรัชญา วันจันทร์ | อนุชา แห่งเกษร

02

บทความวิจัย
p.26

พุทธศาสนากับสื่อศิลปะการแสดงไทย
ในช่วงปี พ.ศ. 2548 – 2558
Buddhism and Thai Contemporary Performing Arts
Media During 2005 – 2015
>> ชุติมา มณีวัฒนา

03

บทความวิชาการ
p.63

การสังเคราะห์องค์ความรู้การเขียนบทละครเวที
สำหรับเด็กประถมวัย (6-12 ปี)
กรณีศึกษานักเขียนบทละครเวทีสำหรับเด็กชาวตะวันตก
The Synthesis of Knowledge in Playwriting for Children Aged 6-12:
A Case Study of Western Children's Playwrights
>> ณวดี เศรษฐเมธีกุล

04

บทความวิจัย
p.101

การออกแบบศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์
Hawker Centre Design from Commercial Building
>> ปริญญ์ เปรมพูลสวัสดิ์ | ภาสกร อินทุมาร | วิรุฬห์ วุฒิฤทธากุล

05

บทความวิจัย
สร้างสรรค์
p.135

คุณ คำ(ฆ่า) คน เดอะมิวสิคัล : การสร้างสรรค์ละครเวที
ในรูปแบบละครเพลงผ่านประเด็นการลดทอนคุณค่าในตัวเอง
Khun Kha (Kill) Kon the Musical :
The Musical Theatre Production on the Issue of Low Self-esteem
>> พงศธร ยอดคำเนิน | พลอยประกา เวชประสิทธิ์
พัชรมัย ภิญโญทรัพย์ | พรรณิษา เจริญชัย | กรวิทย์ วันสืบเชื้อ
วิทวัส ทิพย์สุทธิ์ | ณัฐกานต์ คณะบุรณ์

06

บทความวิจัย
สร้างสรรค์
p.158

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในพื้นที่สาธารณะ
เชิงวัฒนธรรมจากการตีความผ่านอัตชีวประวัติและผลงาน
ของ Galileo Chini นายช่างจิตรศิลป์ในราชสำนักสยาม
The Creation of Performing Art in Cultural Public Spaces from
the Interpretations through the Autobiography and Artworks of
Galileo Chini, an Italian Master Craftsman in the Siamese Court
>> ภัทรา ไต่บุรินทร์

07

บทความวิจัย
p.175

การเจดสิงโตพื้นและดนตรีประกอบการเจดสิงโตพื้นรูปแบบเห่อซาน
กรณีศึกษา คณะหลงเจียนไทยแลนด์
Ground Lion Dance and Music of Ground Lion Dance, Heshan Model :
Case study of Thailand Long Quan Lion Academy
>> สันติภาพ สีเผือก | ถาวร วัฒนบุญญา

08

บทความวิจัย
สร้างสรรค์
p.201

การพัฒนาสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์
โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ
The Development of Landscape Painting
by Charcoal with Watercolor
>> อธิพัชร วิจิตสถิตรัตน์

บรรณาธิการ

ในยุคที่ศิลปะและวัฒนธรรมมีบทบาทสำคัญอย่างยิ่งในการขับเคลื่อนสังคมทั้งในระดับท้องถิ่นและสากล วารสารศิลปกรรมสาร ของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ยังคงมุ่งมั่นเป็นเวทีทางวิชาการที่ส่งเสริมการแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ งานวิจัย และแนวคิดสร้างสรรค์ในหลากหลายสาขาของศิลปกรรม ไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ นาฏศิลป์ และการออกแบบร่วมสมัย

ศิลปกรรมสาร ฉบับที่ 1 ประจำปี 2568 นี้ ได้มีบทความทั้งหมด 8 บทความซึ่งประกอบไปด้วยบทความวิชาการและงานวิจัยสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะการแสดงจำนวน 5 เรื่อง บทความวิจัยทางด้านเครื่องแต่งกายและแฟชั่นจำนวน 1 เรื่อง และบทความวิจัยทางด้านการออกแบบและสร้างสรรค์จำนวน 2 เรื่อง ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายทางวิชาการและความลุ่มลึกของการศึกษาด้านศิลปกรรมศาสตร์ในบริบทปัจจุบัน ทั้งในเชิงทฤษฎีและการปฏิบัติ ผู้เขียนแต่ละท่านได้นำเสนอแนวคิดวิเคราะห์วิจัย และถ่ายทอดประสบการณ์อย่างมีระบบ ซึ่งไม่เพียงแต่ช่วยเพิ่มพูนความรู้ หากยังเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาวิชาชีพ และสร้างแรงบันดาลใจให้แก่ผู้สนใจในศาสตร์ด้านศิลปกรรมแขนงต่าง ๆ

กองบรรณาธิการศิลปกรรมสารขอขอบคุณผู้เขียนทุกท่านที่มีอบบทความคุณภาพมาเผยแพร่ และผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่ให้การสนับสนุนวารสารศิลปกรรมสารอย่างต่อเนื่อง หวังเป็นอย่างยิ่งว่าวารสารฉบับนี้จะเป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้ วิจัย และพัฒนาศิลปกรรมไทยและสากลในอนาคต

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ภาวิณี บุญเสริม
บรรณาธิการ

ได้รับบทความ
Received
29/03/2024

แก้ไขบทความ
Revised
27/08/2024

ตอบรับบทความ
Accepted
04/09/2024

01

หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม

Thai Traditional Embroidery the Creation of Cultural Fashion

จิรัชญา วันจันทร์¹ และ อนุชา แห่งเกษร²
Jiratchaya Wanchan¹ and Anucha Pangkesorn²

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรีบัณฑิต หลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต

สาขาศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (E-mail: liberlek@gmail.com)

² ศาสตราจารย์ สาขาวิชาการออกแบบภายใน คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร (E-mail: anuchapangkesorn@gmail.com)

¹ PhD candidate, program in Culture – Based Design Arts, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University
Corresponding Author (E-mail: liberlek@gmail.com)

² Prof. Pol. Capt. Anucha Pangkesorn (PhD), Department of Interior Design, Faculty of Decorative Arts, Silpakorn University
(E-mail: anuchapangkesorn@gmail.com)

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์หลักสูตรปรัชญาดุष्ฎิบัณฑิต สาขาวิชา ศิลปะการออกแบบเชิงวัฒนธรรม จากการศึกษารวบรวมข้อมูลทั้งภาคเอกสาร การสัมภาษณ์ และการลงพื้นที่ นำองค์ความรู้ด้านภูมิปัญญาหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ผ่านกระบวนการ สร้างสรรค์ออกแบบเครื่องแต่งกายสตรีเชิงวัฒนธรรม โดยมีวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ 1) เพื่อสื่อสารคุณค่าความงามของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ 2) เพื่อทดลองหาแนวทางสร้างสรรค์ เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม

นำเสนองานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณผ่านงานสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีเชิง วัฒนธรรม โดยใช้แนวคิดทางด้านการออกแบบความดั้งเดิมในความร่วมสมัย ประกอบด้วย 3 แนวทาง คือ 1) คุณค่าความงามของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ 2) ชนชั้นวรรณะทางสังคมของ งานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ 3) การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม นำเทคนิคการ ปักแบบดั้งเดิม วัสดุดั้งเดิม การพัฒนาวัสดุ โครงร่างชุดเครื่องแต่งกายแฟชั่น

ผลงานทดลองการสร้างสรรค์นี้ นำอัตลักษณ์ภูมิปัญญาหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ มา ประยุกต์ในการออกแบบเครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม เพื่อให้เกิดการส่งต่อ สืบสาน พัฒนาต่อยอดงานเชิงวัฒนธรรมตามสมัยนิยม สร้างมูลค่าเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คำสำคัญ : ผ้าปักโบราณ แฟชั่นเชิงวัฒนธรรม

Abstract

This article is excerpted from a thesis for the Doctor of Philosophy program of the Department of Art and Cultural Design. Data was collected from documents, interviews, and community visits to transmit knowledge of Thai traditional embroidery craftsmanship lore through the creative process of designing women's cultural clothing. The creative objectives included: 1) to communicate the value of beauty in Thai traditional embroidery; and 2) to test creative prototype approaches to cultural fashion.

To present traditional Thai embroidery through the creation of cultural fashion, the concept of traditional design today consists of three themes: 1) the value of beauty in Thai traditional embroidery; 2) the social class of Thai traditional embroidery craftsmanship; and 3) the creation of cultural fashion clothing. Traditional embroidery techniques reveal original material pattern development in current fashion.

The experimental creation conveyed the identity of wisdom and craftsmanship of Thai traditional embroidery by applying cultural fashion clothing design to enable transmission, continuation, and further development of cultural works according to current trends. In this way, creative economy value was created.

Keywords : Thai traditional embroidery, Cultural fashion

บทนำ

มรดกภูมิปัญญาทางวัฒนธรรมเป็นยุทธศาสตร์หนึ่ง ที่สร้างมูลค่าสร้างเศรษฐกิจ สร้างสรรค์ และสินค้าทางวัฒนธรรม ทุนทางวัฒนธรรมเป็นแกนกลางของเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เนื่องจากศิลปวัฒนธรรมเป็นต้นน้ำของห่วงโซ่มูลค่า (Value Chain) ในอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ การนำทุนวัฒนธรรมมาสร้างสรรค์เกิดเป็นสินค้าวัฒนธรรม ทำให้เกิดมูลค่าเพิ่มขึ้นแก่สินค้าและบริการ (กัลยาณมิตร นรรัตน์พุทธิ, 2567)

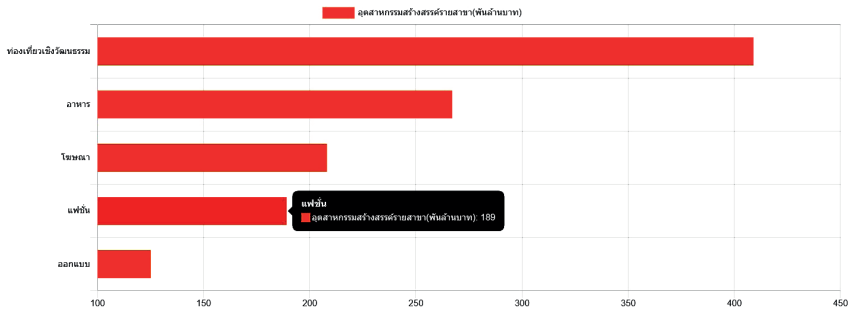
ทุนทางวัฒนธรรม (Cultural Capital) ในปัจจุบันมีบทบาททางเศรษฐกิจ โดยผ่านกิจกรรมทางวัฒนธรรม สินค้าทางวัฒนธรรม และบริการทางวัฒนธรรมต่าง ๆ เป็นมุมมองการใช้วัฒนธรรมตามกรอบแนวคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เนื่องจากวัฒนธรรมถูกมองเป็นสินทรัพย์ที่สามารถทำให้เกิดมูลค่าทางเศรษฐกิจได้ เพราะว่าวัฒนธรรมเชื่อมโยงกับศาสตร์หลากหลาย และระบบความคิดที่แตกต่างกัน Joseph S. Nye, Jr. ตีความว่า วัฒนธรรมเป็นความหมายเชิงมานุษยวิทยาหรือสังคมวิทยา เชื่อมโยงกับเศรษฐกิจสร้างสรรค์เนื่องจากเศรษฐกิจสร้างสรรค์นั้น มีการใช้วัฒนธรรมและหรือความคิดสร้างสรรค์มาช่วยสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ (พิชชาภานต์ ชวงชัย, 2554)

ผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรม สามารถแบ่งออกได้ 2 ประเภท ดังนี้ (1) การอนุรักษ์ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทย ประเภทการอนุรักษ์ หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่พัฒนาหรือสร้างสรรค์จากหลักฐานทางวัฒนธรรมไทย โดยรักษารูปแบบดั้งเดิมไว้ เพื่อตอบสนองความต้องการของคนในสังคม และมีมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ (2) การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์วัฒนธรรมไทย ประเภทการสร้างสรรค์ หมายถึง ผลิตภัณฑ์ที่สร้างขึ้นโดยนำรูปแบบ หลักฐานทางวัฒนธรรมมาออกแบบประยุกต์ พัฒนา ต่อยอด สร้างสรรค์ให้ได้ผลิตภัณฑ์ใหม่ตามสมัยนิยม สอดคล้องกับความต้องการของคนในสังคมไทย และมีมูลค่าทางเศรษฐกิจ (อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์ และคณะ, 2563, น.105)

เศรษฐกิจสร้างสรรค์ (Creative Economy) The Creative Economy : How People Make Money from Ideas ของจอห์น ฮาวกินส์ (John Howkins) ได้นำเสนอแนวทางใหม่ในการสร้างสรรค์เศรษฐกิจผ่านการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ไอเดียมาสร้างมูลค่าเพิ่มทางเศรษฐกิจ โดยแนวคิดการพัฒนาอุตสาหกรรมสร้างสรรค์หลากหลายประเทศ ที่นำไปปรับใช้กับรูปแบบเศรษฐกิจของประเทศตนเอง (Design for Creative Economy Research Unit, 2564)

อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ เป็นส่วนหนึ่งของการขับเคลื่อนธุรกิจ ที่ต้องอาศัยองค์ความรู้ดั้งเดิมทางงานฝีมือและหัตถกรรม (Craft) เป็นรากฐานเริ่มต้นก่อนที่จะเติมองค์ความรู้ทางด้านความทันสมัย เทคโนโลยีต่าง ๆ เข้าไปให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในการเพิ่มมูลค่า

ให้แก่ผลิตภัณฑ์ของภาคการผลิตและภาคบริการอื่น ๆ ในปี 2561 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์จำนวน 15 กลุ่มอุตสาหกรรมได้สร้างมูลค่าทางเศรษฐกิจถึง 1,461 พันล้านบาท โดยเมื่อพิจารณาเป็นรายสาขาอุตสาหกรรมที่มีมูลค่าทางเศรษฐกิจสูงสุด 5 อันดับแรก พบว่า อุตสาหกรรมสินค้าด้านแฟชั่นอยู่ในระดับที่ 4 มีสัดส่วนร้อยละ 12.99 มูลค่ารวม 189 พันล้านบาท (สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์, 2565) ดังภาพที่ 1



ภาพที่ 1 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์รายสาขา 5 อันดับแรกปี 2561 สาขาแฟชั่น
รายได้รวมอยู่ในระดับที่ 4

ที่มา: <https://www.cca.or.th/single-statistic/creative-industry-value>

หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย ภูมิปัญญาที่สะท้อนทักษะเชิงช่างเป็นศาสตร์ชั้นสูงในราชสำนัก¹ ที่สืบทอดจากบรรพบุรุษต่อกันมาหลายร้อยปีจนถึงปัจจุบัน มีวิวัฒนาการมาอย่างยาวนานก่อให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ทางวัฒนธรรม ควรค่าแก่การอนุรักษ์และสืบสาน หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ มีกรรมวิธีงานปักที่ซับซ้อนต้องอาศัยความชำนาญเฉพาะตัวของช่างฝีมือ การตกแต่งลวดลายลงบนผ้าผืนด้วยวัสดุต่าง ๆ เช่น เส้นไหม แล่ง ดิ้น เลื่อม ปักแมลงทับ เป็นต้น ในอดีตงานหัตถศิลป์ผ้าปักจะถูกสร้างสรรค์ เพื่อใช้ในงานราชสำนักเท่านั้น เครื่องแต่งกายในราชสำนัก² เช่น เครื่องทรง เครื่องราชูปโภคของพระมหากษัตริย์ เครื่องยศ และเครื่องแต่งกายนาฏศิลป์ชั้นสูง เป็นต้น งานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณในกลุ่มสถาบันกษัตริย์ลงไปถึงสามัญชน มีความแตกต่างตามฐานะทางสังคม ข้อบ่งชี้คือ รูปแบบเครื่องแต่งกาย ผ้าทอลายต่าง ๆ เทคนิคการตกแต่งบนผ้าผืนด้วยวัสดุโลหะที่มีมูลค่า สิ่งเหล่านี้ล้วนมีราคาสูงเกินที่สามัญชนทั่วไป จะไม่สามารถซื้อมาใช้ได้ (ศุภชัยยามหรรณ, 2565)

1 ราชสำนัก คือ เรื่องราวของสถาบันกษัตริย์ซึ่งดูแลปกครองประเทศชาติบ้านเมือง

2 เครื่องแต่งกายในราชสำนัก คือ รูปแบบเครื่องแต่งกายตามพระราชนิยมของแต่ละยุคสมัย

สังคมไทยในอดีตเป็นสังคมระบบชนชั้นสืบเนื่องมาจากระบบศักดินา คนในสังคมถูกแบ่งชนชั้นวรรณะ ฐานันดร ตำแหน่ง สถานภาพ และจะได้รับการยกย่องอยู่ในอันดับสูงกว่าเท่ากัน หรือต่ำกว่า จะไม่มีความเท่าเทียมกันในสิทธิหน้าที่ ความรับผิดชอบ อำนาจ จะได้รับด้านเกียรติยศ ชื่อเสียง อำนาจ และสิทธิพิเศษต่าง ๆ ชนชั้นทางสังคมเป็นตัวกำหนดสถานภาพของบุคคล

ดังนั้น จากข้อมูลที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่างานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ที่เป็นงานฝีมือเชิงช่างหลวงในราชสำนักที่สร้างสรรค์เป็นงานศิลป์ ซึ่งในปัจจุบันงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณยังคงอยู่ในเฉพาะกลุ่มปิดการเข้าถึงทำได้ค่อนข้างยาก จึงไม่ได้ถูกนำออกมาเผยแพร่สู่สังคมในวงกว้างเท่าที่ควร ทำให้ไม่เกิดการเรียนรู้และสืบทอดองค์ความรู้งานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ในการสร้างสรรค์นี้จึงเห็นถึงความสำคัญของคุณค่า ความงามของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทยที่มีความวิจิตรงดงาม นำมาประยุกต์ร่วมกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายแฟชั่น โดยยังคงเก็บรักษากระบวนการกรรมวิธีการปัก วัสดุโลหะแบบดั้งเดิม ผ่านการพัฒนาลดทอนเป็นแนวทางการทดลองสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม สำหรับกลุ่มเป้าหมาย อายุระหว่าง 21 – 44 ปี ในโอกาสพิเศษชุดสังสรรค์ (Party Wear) แบบไม่เป็นทางการตามสมัยนิยม

วัตถุประสงค์ในการออกแบบ

1. เพื่อสื่อสารคุณค่าความงามของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ
2. เพื่อทดลองหาแนวทางสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม

ขอบเขตในการศึกษาและการออกแบบ

ผลงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ เป็นการศึกษาทดลองหาแนวทางการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม ให้เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมาย อายุระหว่าง 21 – 44 ปี เป็นกลุ่มที่มีความสนใจสินค้าเชิงวัฒนธรรม ในรูปแบบชุดสังสรรค์ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

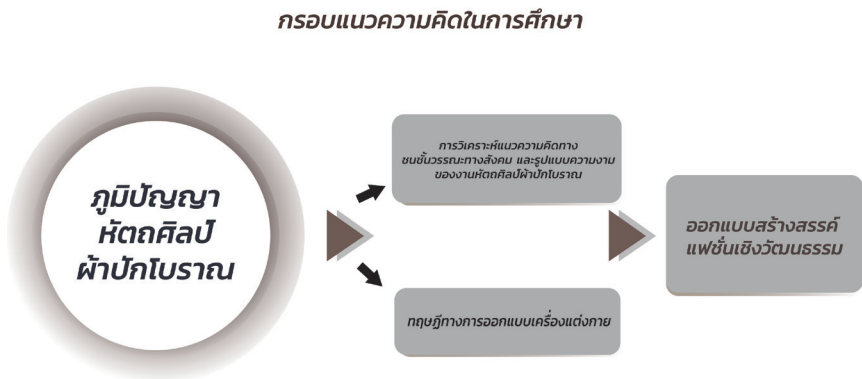
1. การศึกษาและเก็บข้อมูลจากหนังสือ ตำราวารสารวิชาการ การลงพื้นที่ การสัมภาษณ์ ผู้ทรงคุณวุฒิด้านมรดกภูมิปัญญาหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย รายละเอียดที่เกี่ยวข้องด้านประวัติศาสตร์ บริบททางสังคมด้านชนชั้นวรรณะสังคม เครื่องแต่งกายและเครื่องประกอบ การแต่งกายในราชสำนัก ลักษณะของลดทอนรูปแบบลาย องค์ประกอบลาย วัสดุโลหะ และกรรมวิธีการปักแบบดั้งเดิม ในช่วงเวลาสมัยรัตนโกสินทร์ตอนกลางจนถึงปัจจุบัน

2. ศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมายทั่วไป อายุระหว่าง 21 – 44 ปี เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2523 – 2546 ที่สนใจสินค้าแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม

3. พัฒนาสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม โดยใช้แนวคิดเกี่ยวกับชั้น
วรรณะของงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ผ่านมุมมองการเปลี่ยนแปลงทางสังคม

กรอบแนวคิดในการศึกษา

การศึกษามุมปัญญาหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ร่วมกับทฤษฎีทางการออกแบบเครื่อง
แต่งกายแฟชั่น นำมาวิเคราะห์เป็นแนวคิดทางการออกแบบสร้างสรรค์แฟชั่นเชิงวัฒนธรรม
ดังแผนภาพที่ 2



ภาพที่ 2 แผนภาพกรอบแนวคิดในการศึกษา
ที่มา: จิรัชญา วันจันทร์, 2567

วิธีการดำเนินการศึกษา

ในวิธีการดำเนินการศึกษาตามวัตถุประสงค์ในการออกแบบ โดยแบ่งออกเป็นขั้นตอน
ต่าง ๆ ตามรายละเอียดดังนี้

- 1) ศึกษารวบรวมข้อมูลหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย ในสมัยรัตนโกสินทร์ตอน
กลางจนถึงปัจจุบัน ทั้งภาคเอกสาร บทความวิชาการ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การลงพื้นที่ และ
การสัมภาษณ์ผู้ทรงคุณวุฒิ ทางด้านงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย
- 2) ศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องด้านหลักการออกแบบเครื่องแต่งกายแฟชั่น
- 3) ศึกษาความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย อายุระหว่าง 21 – 44 ปี เกิดในช่วงปี
พ.ศ. 2523 – 2546
- 4) วิเคราะห์ข้อมูลด้านงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ การแบ่งชนชั้นวรรณะทางสังคม
เครื่องแต่งกายในราชสำนัก กรรมวิธีการปักผ้า วัสดุโลหะ กลุ่มลวดลาย และการนำไปใช้

การอนุรักษ์ พัฒนาหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณในสังคมปัจจุบัน

- 5) ค้นคว้าข้อมูลด้านลวดลายในการปักในรูปแบบต่าง ๆ ทดลองสร้างสรรค์ลวดลายสำหรับการปัก
- 6) ทดลองกรรมวิธีการปักแบบดั้งเดิม และวัสดุการปัก เช่น ดิ้นข้อ ดิ้นโปร่ง เลื่อม เป็นต้น
- 7) การสรุปแนวทางการออกแบบภายใต้การออกแบบแนวคิด การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม ในรูปแบบสังสรรค์ (Party Wear)
- 8) ทดลองการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม
- 9) นำเสนอผลงานสู่สาธารณะ
- 10) การประเมินผลจากผู้เข้าชมผลงานสร้างสรรค์ โดยใช้แบบสอบถามออนไลน์ (Google form)

การวิเคราะห์ข้อมูล

จากการศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องวิเคราะห์คุณค่าความงดงามของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ นำไปสู่กระบวนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม ส่วนประกอบสำคัญในการศึกษา ดังนี้

อัตลักษณ์หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ

อัตลักษณ์ของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ เป็นศาสตร์ชั้นสูงที่มีคุณค่า ความวิจิตรงดงาม ประณีตที่สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญา กรรมวิธีที่ละเอียดอ่อนของช่างฝีมือ ในอดีตงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณมีบทบาทสำคัญในเครื่องแต่งกายของไทย สำหรับกลุ่มชนชั้นสูงในราชสำนักเป็นเครื่องบ่งบอกถึงชนชั้นวรรณะ สถานะทางสังคม สังเกตได้จากเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์หรือขุนนางชั้นผู้ใหญ่ จะสวมใส่เครื่องแต่งกายที่ประดับตกแต่งด้วยการปักบนผืนผ้า ด้วยวัสดุโลหะที่มีมูลค่า เช่น แล่งเงิน แล่งทอง ดิ้นเงิน ดิ้นทอง เลื่อม เป็นต้น กรรมวิธีการปัก ลวดลายปัก มีความแตกต่างจากเครื่องแต่งกายของสามัญชนทั่วไป

พระราชพิธีโสกันต์ในยุคต้นโกสินทร์ ได้สืบทอดแบบแผนมาจากกรุงศรีอยุธยาตอนปลาย หรือเกดากันต์ คือ พิธีโกนจุก ที่ใช้เรียกตามแต่ฐานะของบุคคล งานพระราชพิธีสำหรับพระราชโอรส พระราชธิดา ที่ทรงมีพระอิสริยยศตั้งแต่ชั้นสมเด็จพระเจ้าฟ้า พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวจะทรงมีพระบรมราชโองการโปรดเกล้าฯ ให้มีการจัดงานให้สมพระอิสริยยศและฐานันดรศักดิ์ของเจ้านายพระองค์นั้น จะมีการเตรียมแต่งองค์ทรงเครื่อง การแห่ตามลำดับพระเกียรติยศของเจ้านาย ตลอดจนถึงบุตรธิดาของคนสามัญธรรมดาทั่วไป (โชติกา นุ่นชู, 2564)

เครื่องแต่งกายในพระราชพิธีโสกันต์ ประกอบด้วยฉลองพระองค์พระกรน้อย เป็นเสื้อแขนยาวที่เป็นการแต่งลำลองอย่างไม่เต็มยศ เป็นผ้าแพรเขียนทอง กระดุมเป็นนพเก้าล้อมเพชร สำหรับเจ้านายระดับชั้นเจ้าฟ้า สำหรับพิธีฟังพระสวด ในพิธีสร่งน้ำ เป็นฉลองพระองค์ที่ทำด้วยผ้าขาว ขลิบทอง ดัดพระเกศา สรงน้ำ จากนั้นจะเปลี่ยนเป็นฉลองพระองค์ครุยกรองทอง ทรงพระภูษาจีบหน้า เจียรบาด (ผ้าคาดเอว มีชายห้อยลงที่หน้าขา) มีการประดับตกแต่งด้วยวัสดุโลหะที่มีค่า ปักด้วยทองแล่ง เลื่อมอย่างงดงาม นุ่งสนับเพลา หรือกางเกง ฉลองพระบาท ทางราชสำนักจะออกแบบใช้วัสดุตามระดับพระยศ อาทิ ฉลองพระบาทที่ทำจากผ้ากำมะหยี่ สลักคุณทองคำ นอกจากนี้ ถนิมพิมพาภรณ์³ ประกอบไปด้วย ข้อมพระกร แหวนรอบ แหวนตะแดง กำไล ข้อมพระเถา สังวาลย์ สายรัดพระองค์ และข้อมพระบาท (Art Bangkok, 2557) ดังภาพที่ 3



ภาพที่ 3 สมเด็จพระราชปิตุจฉา เจ้าฟ้าวไลยอลงกรณ์ กรมหลวงเพชรบุรีราชสิรินธร
ในพระราชพิธีโสกันต์

ที่มา : <https://www.artbangkok.com/?p=30848>

3 ถนิมพิมพาภรณ์ หมายถึง เครื่องประดับร่างกาย (ความหมายจากราชบัณฑิตยสถาน)



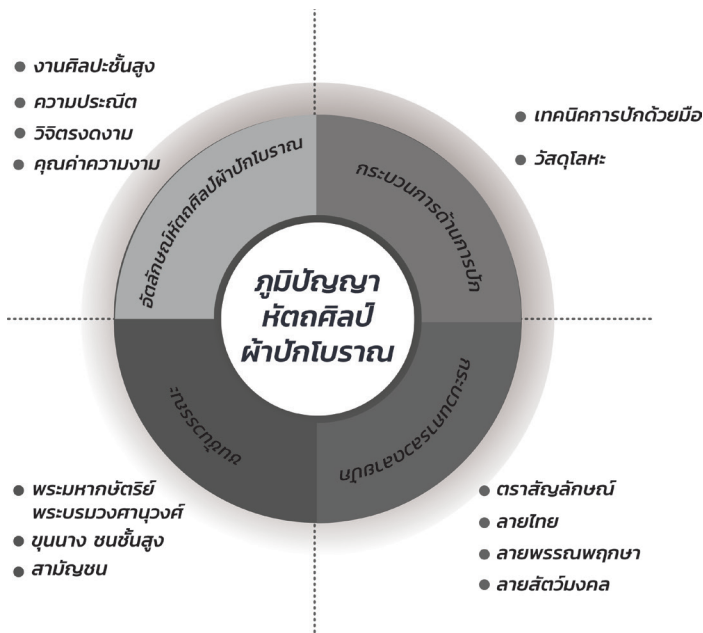
ภาพที่ 4 พระเจ้าบรมวงศ์เธอ พระเจ้าอรไทยเทพกัญญา พระราชธิดาในพระบาทสมเด็จพระจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว ฉลองพระองค์เต็มยศตามแบบขัตติยโบราณราชประเพณี ทรงห่มผ้าทรงสะพักท่อนบน
ที่มา : ผ้าทอง ทองเจือ, 2549, น.59

ลวดลายในงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ลวดลายในการปักตกแต่งบนผืนผ้า มีข้อกำหนดในการใช้ลวดลายตามฐานันดรศักดิ์ อาทิ ตราสัญลักษณ์ประจำพระองค์ ลายพรรณพฤกษาลายก้านขดใบเทศ ลายประจำยาม ลายกรวยเชิง และลายสัตว์มงคล จะเป็นการผสมผสานลวดลายต่าง ๆ รวมกันให้เกิดเป็นลวดลายตามความคิดสร้างสรรค์ของช่างปัก เพื่อนำลวดลายมาปักตกแต่งบนเครื่องแต่งกาย และเครื่องใช้ต่าง ๆ จะปรากฏการปักลวดลายตกแต่งในฉลองพระองค์เต็มยศ ตามแบบขัตติยโบราณราชประเพณี ในผ้าทรงสะพักท่อนบน ดังภาพที่ 4 ในการปักฉลองพระองค์ครูย เป็นผ้าบุหงาโปรงตัดเย็บและการปักด้วยมือทั้งองค์ ด้วยลายพรรณพฤกษา โดยใช้วัสดุที่เป็นโลหะรูปทรงต่าง ๆ ทั้งที่เป็นเงินและทอง เช่น แถบแล่ง แถบนมสาว เลื่อม ปุ่มปูด ไหมเกลียว เป็นต้น ดังรูปภาพที่ 5 (ผ้าทอง ทองเจือ, 2549, น.45)



ภาพที่ 5 ฉลองพระองค์ครุย กรรมวิธีการปักลายพรรณพฤกษา ด้วยโลหะรูปทรงต่าง ๆ
 แถบเงินแสง แถบทองแสง แถบนมสาวเงิน แถบนมสาวทอง เลื่อมเงิน เลื่อมทอง ปุ่มปุดเงิน
 ปุ่มปุดทอง ไหมเกลียวเงิน ไหมเกลียวทอง
 ที่มา : ผ้าทอง ทองเชื้อ, 2549, น.44

จากการศึกษาข้อมูลงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย สรุปได้ว่าภูมิปัญญาหัตถศิลป์
 ผ้าปักโบราณ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ 1) อัตลักษณ์ของงานหัตถศิลป์ซึ่งเป็นงานชั้นสูง มี
 ความประณีตวิจิตรงดงามและทรงคุณค่า 2) กระบวนการด้านกรรมวิธีการปักของงานหัตถศิลป์
 ผ้าปักโบราณของไทย เป็นการปักด้วยมือมีกรรมวิธีที่ซับซ้อน ปักตามลวดลายที่กำหนดไว้ วัสดุ
 ที่ใช้เป็นโลหะที่มีมูลค่า ได้แก่ ดิ้นทอง ดิ้นเงิน เลื่อม เป็นต้น 3) กระบวนการลวดลายในการปัก
 ของไทย ในอดีตมีการแบ่งลวดลายในการปักตามชนชั้นวรรณะ ตามฐานันดรศักดิ์ของแต่ละชั้น
 ยศ มีลวดลายใช้ในงานปักตกแต่ง เช่น ลายตราสัญลักษณ์ประจำพระองค์ สัญลักษณ์ประจำ
 ราวงศ์ ลายไทย ลายพรรณพฤกษา และสัตว์มงคล เป็นต้น และ 4) การแบ่งชนชั้นวรรณะ
 ทางสังคม มีการกำหนดชนชั้นวรรณะ คือ พระมหากษัตริย์ พระบรมวงศานุวงศ์ ขุนนาง ชนชั้น
 สูง และสามัญชน สรุปออกมาเป็นแผนภาพ ดังภาพที่ 6



ภาพที่ 6 แผนภาพสรุปการวิเคราะห์หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย
ที่มา : จิรัชญา วันจันทร์, 2567

วัฒนธรรมการแต่งกายตามชนชั้นวรรณะทางสังคมไทย

ช่วงสมัยรัตนโกสินทร์ตอนต้น ในอดีตรูปแบบการแต่งกายของราชสำนัก มีความแตกต่างจากสามัญชนทั่วไป ผ้าที่ใช้ในราชสำนักส่วนมากมีราคาสูง ผ้าที่กำหนดใช้เฉพาะพระมหากษัตริย์ พระบรมวงศานุวงศ์ เจ้านาย มีหลากหลายประเภท เช่น ผ้าปัก ผ้าพิมพ์ ผ้ายกทอง เยียรบับ⁴ เข้มขาบ ผ้าอัดลัด⁵ เป็นต้น ผ้าที่มีราคาสูงเป็นสิ่งของที่สั่งเข้ามาใช้เฉพาะในราชสำนัก ซึ่งผ้าบางลายออกแบบจากราชสำนัก สั่งทอขึ้นมาเป็นการสั่งผลิต เพราะฉะนั้นจะไม่สามารถนำไปขายต่อได้ (ศูนย์สยามมรดก, 2565) การใช้ผ้าในราชสำนักตามชนชั้นวรรณะในอดีตมีการกำหนดการใช้ผ้าร่วมกับการปักด้วยวัสดุต่าง ๆ ตามชั้นยศ

วีรธรรม ตระกูลเงินไทย (การสื่อสารส่วนบุคคล, 22 เมษายน พ.ศ. 2566) กล่าวว่า ในอดีตงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ที่ใช้ตกแต่งในเครื่องแต่งกายและเครื่องใช้ในราชสำนักนั้น

4 ผ้าเยียรบับ คือ ผ้าที่มีโลหะทองด่อนข้างมาก ประมาณ 70-80 เปอร์เซ็นต์ของผืนผ้า คำว่า “เยียรบับ” มาจากภาษาเปอร์เซียว่า ซาร์บัฟ (Zarbaft) แปลว่า ทองระยิบระยับ

5 ผ้าทอด้วยเส้นเงินแล่งทองแสง เป็นหนึ่งในหมวดผ้ายก คำว่า “อัดลัด” มาจากภาษาเปอร์เซียว่า อัฏลัส (Atlas) คือ ผ้าที่มีทองกระจัดกระจาย

การนุ่งห่มผ้าที่มีการปักผ้าตกแต่งบนผืนผ้า ที่ใช้สำหรับบรรดาเจ้านายชั้นสูงตามฐานันดรศักดิ์ นั้น มีคำกล่าวที่ว่า “นุ่งเจียมห่มเจียม” สามารถแบ่งชนิดของผ้าร่วมกับการใช้วัสดุในการปัก ตกแต่ง อาทิ ผ้าไหมพื้น ปักด้วยทองแผ่ลวด ผ้าม่านหยาบ ปักด้วยหักทองขวาง ผ้าคาด ปักดิน ช่อ ดินดำน ผ้าแพร ปักด้วยเส้นไหมสี และกลุ่มสามัญชน ใช้ผ้าพื้น ปักด้วยเส้นไหมสีเท่านั้น ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ชนิดของผ้าและวัสดุปัก ตามชนชั้นวรรณะ

กลุ่มชนชั้น	ชนิดของผ้า	วัสดุปัก
กลุ่มเจ้านายชั้นสูง	ผ้าไหมพื้น	ทองแผ่ลวด
	ผ้าม่านหยาบ	หักทองขวาง
	ผ้าคาด	ดินช่อ ดินดำน
	ผ้าแพร	เส้นไหมสี
สามัญชน	ผ้าพื้น	เส้นไหมสี

หลักการออกแบบเครื่องแต่งกายแฟชั่น

คำว่า แฟชั่น (Fashion) หมายถึง รูปแบบของเสื้อผ้า และเครื่องแต่งกายประกอบการ แต่งกายเป็นกระแสนิยมในช่วงเวลาหนึ่ง ที่ใช้จินตนาการและความงามตามหลักสุนทรียภาพ สร้างสรรค์ให้เป็นรูปแบบที่มีลักษณะเฉพาะ มีสไตล์ กระบวนการออกแบบ การผลิต และการ ตลาด (ใจภักดิ์ บุรพเจตนา, 2560, น.3)

การออกแบบแฟชั่น งานศิลปะการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกาย เป็นสิ่งที่มีอิทธิพลต่อ การดำเนินชีวิต ทั้งในชีวิตประจำวัน การประกอบอาชีพ การออกแบบประกอบด้วย รูปทรง (Shapes) การสร้างรูปร่าง รูปทรง 2 มิติ เพื่อสร้างมิติพื้นผิวลงในชุด สี (Color) เป็นการ สร้างอารมณ์ความรู้สึก และความแตกต่าง ด้วยเฉดสีต่าง ๆ ผิวสัมผัส (Texture) เป็นการ สร้างพื้นผิวสัมผัสบนผืนผ้า และโครงร่างรอบนอก (Silhouettes) เป็นเส้นโครงร่างเงาภายนอก ของรูปทรงชุด ที่ถูกกำหนดตามแนวทางการออกแบบ เช่น ทรงเอไลน์ (A-line) เป็นชุดที่ทรง ห่อมนบนแคบตั้งแต่บริเวณช่วงอกถึงช่วงเอว และจะค่อย ๆ ปลายบานออกถึงชายกระโปรงคล้าย กับตัวอักษร A เป็นชุดที่เหมาะสมกับทุกรูปร่าง เหมาะสำหรับทั้งในโอกาสสละสลวย ไปจนถึง ทางการ ทรงเข้ารูป (Bodycon) โข่วทรวดทรงเน้นสัดส่วน รูปร่าง ออก เอว สะโพก ของผู้สวมใส่ มีความยาวหลากหลายระดับ เหมาะสำหรับงานทางการ ทรงตรง (Sheath) มีลักษณะเป็น ทรงตรง เป็นต้น สามารถเปลี่ยนแปลงไปตามสมัยนิยม

เครื่องแต่งกายชุดสังสรรค์ (Party Wear) ที่ใช้สวมใส่ในโอกาสพิเศษ งานสังสรรค์ที่มีการประดับตกแต่งที่หรูหรา งดงาม เหมาะสมกับโอกาสการใช้งานที่เป็นรูปแบบเป็นทางการ และรูปแบบไม่เป็นทางการ เช่น งานราตรี งานเลี้ยงรับรอง เป็นต้น ซึ่งรูปแบบของชุดสังสรรค์มีหลากหลายแบบ สามารถใช้สวมใส่ได้หลากหลายโอกาส จะเป็นงานแบบทางการ ไม่เป็นทางการ หรือการสวมใส่ในชีวิตประจำวัน ทั้งแบบคลาสสิก แบบสมัยใหม่ สำหรับทั้งกลางวันและกลางคืนตามความเหมาะสม

กลุ่มเป้าหมาย

เนื่องด้วยการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรมครั้งนี้ มีแนวทางเพื่อการสื่อสารเรื่องราวภูมิปัญญาของหัตถศิลป์ผ้าปักไทยในอดีต สู่กลุ่มคนรุ่นใหม่ในยุคปัจจุบัน ทั้งกลุ่มนักศึกษาและวัยทำงาน เป็นกลุ่มที่มีความชื่นชอบผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรม สนใจงานหัตถกรรมด้านงานฝีมือ ได้กำหนดที่มีอายุระหว่าง 21 – 44 ปี เกิดในช่วงปี พ.ศ. 2523 – 2546 เป็นกลุ่มคนเจนเอเรชั่นวาย (Generation Y) และในบางส่วนของกลุ่มเจนเอเรชั่นซี (Generation Z) ซึ่งเป็นกลุ่มที่มีนิสัยชอบแสดงออก มีความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความคิดสร้างสรรค์สูง มีความหลากหลายทางด้านแฟชั่น มีเอกลักษณ์ที่แฝงไปด้วยรสนิยมดี มีความเรียบหรู ชอบการสังสรรค์ ออกงานสังคม (Warren Byrd, 2018) เพื่อสื่อสารให้เห็นคุณค่าของงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย ผ่านการออกแบบสร้างสรรค์เครื่องแต่งแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม

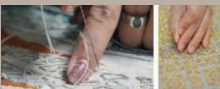
สรุปผลจากการเก็บข้อมูลเบื้องต้นจากกลุ่มเป้าหมาย เป็นกลุ่มผู้บริโภคทั่วไป พบว่างานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ เหมาะสมสำหรับนำมาตกแต่งบนผลิตภัณฑ์เครื่องแต่งกายสตรีมากที่สุด เลือกโอกาสการสวมใส่ (Occasion) รูปแบบชุดสังสรรค์ (Party Wear) มากที่สุด มีความสนใจรูปแบบลวดลายพรรณพฤกษามากที่สุด จึงนำข้อมูลจากการเก็บข้อมูลที่ได้จากความต้องการของกลุ่มเป้าหมายมากที่สุดมาเป็นแนวทางในการออกแบบสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายสตรีเชิงวัฒนธรรม

กระบวนการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานสร้างสรรค์

จากการศึกษา รวบรวมข้อมูล การสรุปวิเคราะห์ อัตลักษณ์หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ การบ่งบอกถึงชนชั้นวรรณะทางสังคม สรุปมาเป็นแนวทางการสร้างแรงบันดาลใจ แนวคิดทางออกแบบร่วมกับการใช้หลักการออกแบบแฟชั่นเครื่องแต่งกาย กระบวนการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายเชิงวัฒนธรรม โดยนำรูปแบบ หลักฐานทางวัฒนธรรมมาออกแบบ ประยุกต์พัฒนา ต่อยอด สร้างสรรค์ให้ได้ผลิตภัณฑ์ใหม่ตามสมัยนิยม สอดคล้องกับความต้องการของคนในสังคมไทย

ในการออกแบบแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม ได้นำอัตลักษณ์หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ประยุกต์ ลวดลาย และกระบวนการกรรมวิธีการปักผ้าแบบดั้งเดิม เป็นเครื่องแต่งกายสตรี ประเภท สังสรรค์ รูปแบบชุดราตรีสั้น ทรงเอไลน์ ที่ไม่เป็นทางการ สำหรับกลุ่มผู้บริโภคที่นิยมการแต่งกาย เชิงวัฒนธรรม อายุระหว่าง 21 – 44 ปี มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สนใจงานฝีมือเชิงวัฒนธรรม โดยแรงบันดาลใจในการออกแบบจาก เรื่องราวในอดีตงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย ซึ่งเป็นสิ่งที่แสดงถึงชนชั้นวรรณะทางสังคม ผ่านมุมมองบริบทสังคมปัจจุบัน นำมาสร้างสรรค์ โดยที่ไม่ลดทอนคุณค่าของทุนทางวัฒนธรรม โครงร่างเงาได้จากโครงชุดฉลองพระองค์ครุย มีลักษณะโครงร่างตามแบบทรงเอไลน์ เทคนิคกรรมวิธีการปัก วัสดุโลหะที่มีมูลค่าแบบดั้งเดิม ผ่านการนำลวดลายพรรณพฤกษาที่ใช้ปักตกแต่งบนเครื่องแต่งกายของชนชั้นสูงในราชสำนัก เลือกใช้กลุ่มสีคลาสสิก ที่แสดงออกและสื่อสารของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย ตามตาราง ที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลองค์ประกอบในการออกแบบ

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์ข้อมูลองค์ประกอบในการออกแบบ

องค์ประกอบการกำหนดแนวทางการออกแบบจากงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย		
แนวคิด		แรงบันดาลใจนำอัตลักษณ์ของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณคุณค่าความวิจิตรงดงาม ประณีต ที่สะท้อนให้เห็นถึงภูมิปัญญาเป็นเครื่องบ่งบอกถึงชนชั้นวรรณะสถานะทางสังคม
โครงร่างเงา		เพื่อการสื่อสารที่แสดงถึงชนชั้นวรรณะทางสังคมไทย จึงนำโครงร่างชุดที่เป็นฉลองพระองค์ครุย มาใช้เป็นโครงร่างชุดในบริบทปัจจุบัน ลักษณะโครงร่างเงาทรงเอไลน์
ลวดลาย		การนำลวดลายพรรณพฤกษา ที่ในอดีตเป็นการปักตกแต่งลงบนเครื่องแต่งกายที่แสดงถึงชนชั้นวรรณะทางสังคมไทย นำมาการสร้างสรรค์ให้เหมาะสมสำหรับชุดราตรี
เทคนิคสิ่งทอ		กรรมวิธีการปักผ้าด้วยมือ ที่มีลักษณะเฉพาะในรูปแบบดั้งเดิม
วัสดุ		วัสดุโลหะที่มีมูลค่า อาทิ ดิ้นเงิน ดิ้นทอง เลื่อม ลูกบิด
สี		กลุ่มสีคลาสสิก

ขั้นตอนกระบวนการสร้างสรรค์

หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ในการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม ได้นำแนวคิดเกี่ยวกับชนชั้นวรรณะทางสังคม ที่เป็นมุมมองในอดีตของการทำงานของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ซึ่งเป็นเรื่องราวที่ใช้ในราชสำนักเท่านั้น ปรับมุมมองที่ให้ความร่วมสมัยในบริบทสังคมปัจจุบัน ในการออกแบบเลือกใช้ Keyword and Concept: Social Status, Embroidery, Luxury, Contemporary เป็นแนวทางในการออกแบบ 1) Social Status คือ ระบบชนชั้นวรรณะทางสังคมในอดีตของไทย ที่ใช้เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายเป็นตัวกำหนดฐานะทางสังคม เครื่องแต่งกายจะมีการตกแต่งด้วยวัสดุโลหะที่มีมูลค่า ในอดีตจะใช้ได้เฉพาะกลุ่มเจ้านายชนชั้นสูงในราชสำนักเท่านั้น ปัจจุบันได้คลี่คลายจากในอดีตจึงสามารถนำมาใช้ได้ทั่วไป 2) Embroidery คือ งานปักผ้าในรูปแบบดั้งเดิมที่ใช้วัสดุโลหะ 3) Classic Luxury คือ ความเรียบหรู ที่มีความ ใช้วัสดุในการตกแต่งที่มีความมั่งคั่ง 4) Contemporary คือ การออกแบบแฟชั่นที่ร่วมสมัยในบริบทสังคมปัจจุบัน ดังภาพที่ 7 องค์ประกอบหลัก โครงร่างเงาเป็นชุดทรงเอไลน์ (A-line) ใช้เทคนิคกรรมวิธีการปักแบบดั้งเดิม วัสดุโลหะ เช่น ดิ้นทอง ดิ้นเงิน เลื่อม เป็นต้น เลือกใช้ลวดลายพรรณพฤกษาที่แสดงออกถึงความอ่อนหวาน สำหรับเครื่องแต่งกายสตรี ผ้าเครปซาติน ที่มีความมั่งคั่งสำหรับชุดราตรี ดังตารางที่ 3 การกำหนดแนวทางในการออกแบบ



CONCEPT DESIGN

- Culture
- Embroidery
- Classic Luxury
- Contemporary

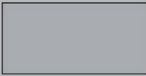
MOOD TONE



ภาพที่ 7 แผนภาพแรงบันดาลใจในการออกแบบ “Thai Traditional Embroidery”

ที่มา : จิรัชญา วันจันทร์, 2567

ตารางที่ 3 การกำหนดแนวทางในการออกแบบ

Keyword / Concept	Silhouette	Details	Colors	Material
○ Social Status ○ Embroidery ○ Classic Luxury ○ Contemporary	 A-line Symmetry	 Thai Traditional Embroidery	 Grey  Gold	 Satin  Metal wire for Embroidery

การพัฒนาารูปแบบลวดลายงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ

ลวดลายในงานหัตถศิลป์ มีลวดลายหลายแบบที่มีการกำหนดของกานำไปใช้งาน อาทิ ตราสัญลักษณ์ประจำพระองค์ ลายไทย และลายพรรณพฤกษา ในการพัฒนาสร้างสรรค์ครั้งนี้ เป็นการนำลวดลายพรรณพฤกษา หรือลวดลายดอกไม้ จะเป็นการนำดอกไม้ที่เป็นมงคลที่แสดงถึงความดีงามมาใช้เป็นแบบในการปักตกแต่งในเครื่องแต่งกาย และเครื่องใช้ นำมาพัฒนาประยุกต์จากลวดลายดอกไม้แบบดั้งเดิม ประเภทลายเครือเถา มาจัดวางลวดลายลงในเครื่องแต่งกายชุดราตรีสั้น เพื่อสื่อสารถึงการนำเรื่องราวหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทยในอดีต เป็นสิ่งที่แสดงถึงชนชั้นวรรณะทางสังคมของไทย จะไม่สามารถนำมาใช้สำหรับกลุ่มคนทั่วไป แสดงออกผ่านการสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายสตรีในเชิงวัฒนธรรม ในบริบทสังคมปัจจุบัน ที่ยังคงรักษาภูมิปัญญา กรรมวิธีการปัก ที่มีความประณีต และความพิถีพิถันแบบดั้งเดิม

การวิเคราะห์ลายพรรณพฤกษา

ลวดลายพรรณพฤกษา เป็นลวดลายที่ใช้รูปแบบตามธรรมชาติ ดอกไม้ กิ่ง ก้าน ใบ ที่นำลักษณะรูปแบบลายเครือเถา การเขียนลายแบบเครือเถาเป็นการวาดในลักษณะคดโค้ง สลับกัน ในพื้นที่ว่างตามลักษณะของโครงร่างของชิ้นงาน จัดวางตามความเหมาะสม



ภาพที่ 8 การพัฒนาการออกแบบร่างลวดลายพรรณพฤกษา สำหรับการปักผ้าบนชุดต้นแบบ
ที่มา : จิรัชญา วันจันทร์, 2567

กรรมวิธีขั้นตอนการปักผ้า

- 1) การออกแบบลวดลายพรรณพฤกษา ร่างลวดลายการปักลงบนกระดาษลอกลาย
- 2) นำกระดาษที่ลอกลาย ไปวางบนผ้าที่ตัดตามแม่แบบตัดเย็บ สำหรับการปัก
- 3) นำผ้าไปจึงบนสะตึงปักผ้า
- 4) เริ่มด้วยการเดินด้นข้อตามลวดลายรอบนอก เพื่อสร้างเป็นกรอบโครงลายทั้งหมด เมื่อปักด้นข้อเสร็จเรียบร้อยแล้ว จะดึงกระดาษลอกลายทั้งหมดออกจากผ้า
- 5) การถมลาย โดยการใช้ด้นโปร่งทอง ด้นโปร่งเงิน ในการถมลงในลายให้เต็มลวดลาย
- 6) ตกแต่งลวดลายเพิ่มเติมด้วยเลื่อม หรือวัสดุอื่น ๆ



ภาพที่ 9 กรรมวิธีการวางลวดลายปักลงบนแม่แบบตัดเย็บ และการปักบนชุด ด้วยวัสดุโลหะ
ดินทอง ดิ้นเงิน และเลื่อม
ที่มา : จิรัชญา วันจันทร์, 2567



ภาพที่ 10 แบบร่างทางความคิดในการออกแบบ ผลงานสร้างสรรค์
ที่มา : จิรัชญา วันจันทร์, 2567

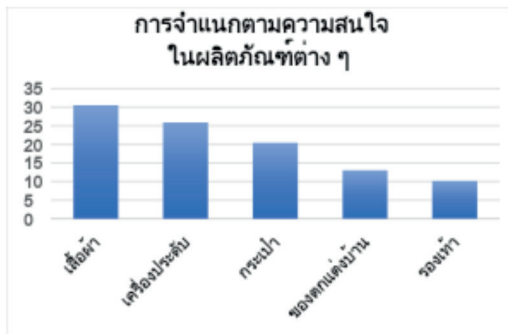
ผลงานสร้างสรรค์ ชื่อผลงาน : Dimension in Contemporary Thai Embroidery แนวคิดด้านชนชั้นวรรณะทางสังคม ผ่านงานสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม รูปแบบชุดราตรีสั้น การปักด้วยวัสดุโลหะดินทอง ดิ้นเงิน และเลื่อม ผลงานสร้างสรรค์นี้จัดแสดงในงานแสดงนิทรรศการ “เจอนั่น เจอนี้” วันที่ 7 – 12 พฤศจิกายน พ.ศ. 2565 ณ หอศิลป์และการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร



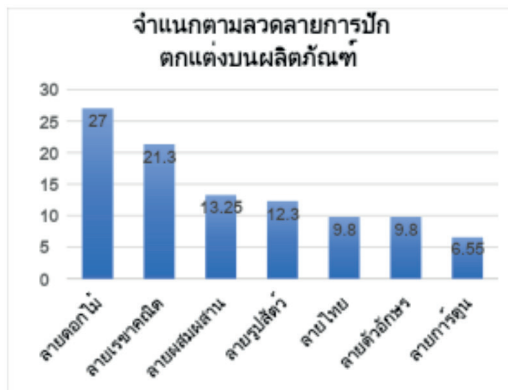
ภาพที่ 11 การแสดงผลงานในห้องนิทรรศการ “เจอนั่น เจอนี้”
ณ หอศิลป์และการออกแบบ คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ที่มา : จิรัชญา วันจันทร์, 2567

สรุปผลการประเมิน

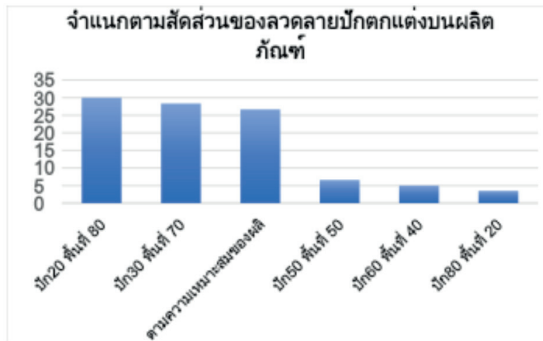
สรุปผลประเมินจากงานแสดงผลงานสร้างสรรค์ เป็นการเก็บข้อคิดเห็นของผู้เข้าชมที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์ในงานนิทรรศการครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้สร้างแบบสอบถามเป็นระบบออนไลน์ ประเด็นทางด้านงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ สู่การสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม โดยมีจำนวนผู้ตอบแบบสอบถาม ทั้งหมด 35 คน สรุปข้อมูลเป็นประเด็นตามแผนภูมิวงกลม จากโปรแกรม Google form ในประเด็นที่ส่งผลต่อผลงานสร้างสรรค์ ดังนี้



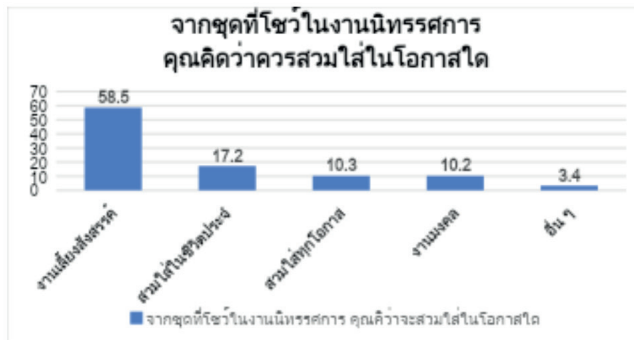
ภาพที่ 12 การจำแนกตามประเภทของผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ
ที่มา: จิรัชญา วันจันทร์, 2567



ภาพที่ 13 จำแนกตามพฤติกรรมการบริโภค
ที่มา: จิรัชญา วันจันทร์, 2567



ภาพที่ 14 จำนวนด้านสัดส่วนของลวดลาย บนผลิตภัณฑ์
ที่มา: จิรัชญา วันจันทร์, 2567



ภาพที่ 15 จำนวนตามโอกาสการสวมใส่
ที่มา: จิรัชญา วันจันทร์, 2567

ผลจากการตอบแบบสอบถามของผู้เข้าชมผลงานในงานนิทรรศการครั้งนี้ เกี่ยวกับการมองการนำงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ มาสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายเชิงวัฒนธรรม โดยสรุปผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ส่วนที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานทั่วไป 1.1) การจำแนกตามอายุ พบว่า อายุ 41-50 ปี มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 40 รองลงมา คือ อายุ 20-30 ปี คิดเป็นร้อยละ 25.70 อายุ 31-40 ปี คิดเป็นร้อยละ 22.90 อายุ 51-60 ปี คิดเป็นร้อยละ 11.40 ตามลำดับ 1.2) การจำแนกตามระดับการศึกษา พบว่า สูงกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 57.1 มากที่สุด รองลงมา คือ ปริญญาตรี 40 ตามกว่าปริญญาตรี คิดเป็นร้อยละ 2.9 ตามลำดับ

ส่วนที่ 2 งานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ในผลิตภัณฑ์ร่วมสมัย 2.1) การจำแนกตามความสนใจงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ในผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ พบว่า ส่วนใหญ่สนใจการนำไปใช้ในกลุ่มผลิตภัณฑ์เสื้อผ้า มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 30.55 รองลงมา คือ เครื่องประดับ คิดเป็นร้อยละ 25.90 กระเป๋า คิดเป็นร้อยละ 20.40 ของตกแต่งบ้าน คิดเป็นร้อยละ 13.00 รองเท้า คิดเป็นร้อยละ 10.15 ตามลำดับ 2.2) จำแนกตามลวดลายการปักตกแต่งบนผลิตภัณฑ์ พบว่า ส่วนใหญ่สนใจลายดอกไม้ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 27.00 รองลงมา คือ ลายเรขาคณิต คิดเป็นร้อยละ 21.30 ลายผสมผสาน คิดเป็นร้อยละ 13.25 ลายรูปสัตว์ คิดเป็นร้อยละ 12.30 ลายไทย คิดเป็นร้อยละ 9.80 ลายตัวอักษร คิดเป็นร้อยละ 9.80 ลายการ์ตูน คิดเป็นร้อยละ 6.55 ตามลำดับ 2.3) จำแนกตามสัดส่วนของการปรากฏลวดลายปัก ที่ตกแต่งบนผลิตภัณฑ์ พบว่า ส่วนใหญ่ต้องการ การปัก 20 พื้นที่ว่าง 80 มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 30 รองลงมา คือ สัดส่วนการปัก 30 พื้นที่ว่าง 70 คิดเป็นร้อยละ 28.30 ตามความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์ คิดเป็นร้อยละ 26.60 สัดส่วนการปัก 50 พื้นที่ว่าง 50 คิดเป็นร้อยละ 6.60 สัดส่วนการปัก 40 พื้นที่ว่าง 60 คิดเป็นร้อยละ 5.00 สัดส่วนการปัก 80 พื้นที่ว่าง 20 คิดเป็นร้อยละ 3.50 ตามลำดับ 2.4) จำแนกตามความสนใจด้านโอกาสการสวมใส่ของชุดที่จัดแสดงในนิทรรศการ พบว่า ส่วนใหญ่มีความคิดว่าจะใช้สวมใส่ในโอกาสงานเลี้ยงสังสรรค์ มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 58.50 รองลงมา คือ สวมใส่ในชีวิตประจำวัน คิดเป็นร้อยละ 17.20 สวมใส่ได้ทุกโอกาส คิดเป็นร้อยละ 10.30 งานมงคล คิดเป็นร้อยละ 10.20 อื่น ๆ คิดเป็นร้อยละ 3.40 ตามลำดับ

ดังนั้น สรุปผลจากการประเมินการเข้าร่วมชมงานนิทรรศการได้ว่า 1) ด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ ส่วนใหญ่สนใจกลุ่มผลิตภัณฑ์เสื้อผ้า มากที่สุด รองลงมา คือ เครื่องประดับ และของตกแต่งบ้าน 2) กลุ่มลวดลายสนใจลายดอกไม้ มากที่สุด รองลงมา คือ ลายเรขาคณิต ลายผสมผสาน ลายรูปสัตว์ ลายไทย ลายตัวอักษร และลายการ์ตูน 3) ด้านสัดส่วนของการปรากฏลวดลายปัก ส่วนใหญ่ต้องการให้มีการปักตกแต่ง ในสัดส่วนลวดลายการปักเพียงเล็กน้อยจนถึงปานกลาง และในบางส่วนให้ความคิดเห็นว่า ตามความเหมาะสมของผลิตภัณฑ์ 4) ด้านโอกาสการสวมใส่ พบว่า ส่วนใหญ่ต้องการเครื่องแต่งกายที่ปักตกแต่งด้วยงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ เหมาะสมในโอกาสงานสังสรรค์ มากที่สุด

จะเห็นได้ว่า ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลข้างต้นนั้น งานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย สามารถนำมาพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรม สำหรับเครื่องแต่งกายแฟชั่น เครื่องประดับตกแต่ง เช่น ต่างหู กระเป๋า รองเท้า และของตกแต่งบ้าน ส่วนของลวดลาย สัดส่วน ตำแหน่งในการปักตกแต่งบนผลิตภัณฑ์ สามารถออกแบบลวดลายให้เหมาะสมกับตัวผลิตภัณฑ์นั้น ๆ ได้ ดังนั้น ผลสรุปจากการเก็บข้อมูลครั้งนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการแสดงผลจากการผลงานสร้างสรรค์ในนิทรรศการเท่านั้น ซึ่งจะนำไปพัฒนาต่อยอดในการดำเนินงานวิจัยต่อไปในอนาคต

อภิปรายผล

ในการศึกษาและวิเคราะห์ข้อมูล ตามวัตถุประสงค์ในการสร้างสรรค์ เพื่อสื่อสารคุณค่าความงามของหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ และเพื่อทดลองแนวทางสร้างสรรค์เครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม สรุปผลการออกแบบแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม แนวคิดการนำมรดกภูมิปัญญาศิลปวัฒนธรรม เพื่อการพัฒนาสร้างสรรค์อัตลักษณ์หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ ที่เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทยมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ ผลงานเครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม การพัฒนาลวดลายการปัก กระบวนการ กรรมวิธีการปักแบบดั้งเดิม หลักองค์ประกอบศิลป์ ร่วมกับหลักการออกแบบเครื่องแต่งกาย การสร้างสรรค์ผลงานแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม ในโอกาสงานสังสรรค์ โดยสามารถอภิปรายผล ดังนี้

1. อัตลักษณ์งานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ เป็นศาสตร์ที่มีความประณีต วิจิตรงดงาม กระบวนการกรรมวิธี วัสดุ ลวดลายที่มีความโดดเด่น นำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบเชิงวัฒนธรรม โดยใช้กรรมวิธีการปักแบบดั้งเดิม วัสดุโลหะแบบดั้งเดิม อาทิ ดิ้นทอง ดิ้นเงิน เลื่อมทอง ลูกปัก ลวดลายพรรณพฤกษาปักตกแต่งบนเครื่องแต่งกาย เป็นการนำคุณค่าความงามของงานหัตถศิลป์สู่การสร้างสรรค์ผลงานเครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม เป็นการต่อยอดงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย ได้สอดคล้องกับแนวคิดของ ใจภักดี บุรพเจตนา (2563) การออกแบบที่เป็นการนำคุณค่าความงามจากเอกลักษณ์จากภูมิปัญญาพื้นถิ่น มาประเมินหาคุณลักษณะของรูปแบบ ลวดลาย วิธีการผลิตแบบวัฒนธรรมดั้งเดิมและนำมาประยุกต์ใช้ด้วยการสร้างสรรค์ให้มีความร่วมสมัย เหมาะสมกับวิถีชีวิตตามความต้องการ และค่านิยมด้านแฟชั่นเครื่องแต่งกายของผู้บริโภคปัจจุบัน (ใจภักดี บุรพเจตนา, 2563, น.147)

2. ด้านแนวทางการออกแบบสร้างสรรค์แฟชั่นเชิงวัฒนธรรม ได้นำอัตลักษณ์หัตถศิลป์ผ้าปักโบราณ มาตีความเป็นแนวคิดด้านชนชั้นวรรณะทางสังคมในอดีตใช้ในกลุ่มชนชั้นสูงเท่านั้น การทดลองสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบเครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรม ที่แสดงออกทางด้านงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย แสดงผ่านเครื่องแต่งกายที่ไม่แบ่งชนชั้นวรรณะในสังคมปัจจุบัน สามารถสวมใส่ได้ในชีวิตประจำวัน สามารถวิเคราะห์จากการสร้างสรรค์ได้ คือ (1) การพัฒนาลวดลาย สามารถออกแบบรูปแบบของลวดลายให้มีความร่วมสมัย เหมาะสมตามผลิตภัณฑ์ โอกาสการสวมใส่ และกลุ่มเป้าหมาย (2) การพัฒนารูปแบบเครื่องแต่งกาย สามารถขยายโอกาสการสวมใส่ในโอกาสต่าง ๆ ที่หลากหลายขึ้น เนื่องด้วยงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณเป็นงานด้านการอนุรักษ์ ไม่สามารถตอบโต้เกี่ยวกับกลุ่มผู้บริโภคทั่วไปได้ทั้งหมดจึงเหมาะสมเฉพาะบางกลุ่มที่มีความสนใจผลิตภัณฑ์รูปแบบเชิงวัฒนธรรม สอดคล้องกับ อรรถพนธ์ พงษ์เลหาพันธุ์ และคณะ (2563) ที่กล่าวว่า ผลิตภัณฑ์จากทุนวัฒนธรรม มีการอ้างอิงรูปแบบสินค้าที่มีรากเหง้าจากวัฒนธรรมความเป็นพื้นถิ่น จะส่งผลให้รูปแบบของสินค้า

ค่อนข้างไปทางด้านการอนุรักษ์ ส่งผลให้รูปแบบสินค้าไม่ตอบโจทย์ความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคในวงกว้าง (อรรถพนธ์ พงษ์เลาหพันธ์ และคณะ, 2563, น.118)

3. การนำเสนอผลงานสร้างสรรค์นี้จะเป็นประโยชน์ในด้านการศึกษา ส่งเสริมการเรียนรู้ และสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้ที่สนใจงานด้านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ และกลุ่มคนรุ่นใหม่ ได้เห็นความสำคัญคุณค่าความงามของงานหัตถศิลป์ของไทย สามารถสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมในมิติต่าง ๆ เพื่อเป็นการส่งต่อ สืบสาน ต่อยอด งานทางด้านวัฒนธรรมให้เข้ากับบริบทสังคมปัจจุบัน

ข้อเสนอแนะ

เชิงวิชาการ

1. การศึกษามิปัญญาทางวัฒนธรรม ด้านงานหัตถศิลป์ผ้าปักโบราณของไทย นำองค์ความรู้คุณค่า ความงามของงานหัตถศิลป์ ผ่านมุมมองเป็นแนวทางการออกแบบเครื่องแต่งกายแฟชั่นเชิงวัฒนธรรมนั้น สามารถพัฒนาสร้างสรรค์เป็นผลิตภัณฑ์อื่น ๆ ที่มีความหลากหลายได้ เช่น เครื่องประดับ ผลิตภัณฑ์ตกแต่งบ้าน เป็นต้น

2. การพัฒนาสร้างสรรค์ในครั้งต่อไป ควรต้องมีการศึกษาข้อมูลด้านความต้องการของกลุ่มผู้บริโภคในวงกว้างมากขึ้น ที่สนใจสินค้าทางด้านวัฒนธรรมสร้างสรรค์ เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการออกแบบที่ตอบสนองตรงตามต้องการผู้บริโภคได้มากที่สุด

เชิงปฏิบัติการ

การพัฒนาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ในเชิงวัฒนธรรม สามารถต่อยอดสร้างมูลค่าเพิ่มกับผลิตภัณฑ์เชิงวัฒนธรรมทางการตลาดได้ ภายใต้แนวความคิดเศรษฐกิจสร้างสรรค์

เอกสารอ้างอิง

- กัลยาณมิตร นรรัตน์พุทธิ. วัฒนธรรม คุณค่าสู่มูลค่า.วารสารวัฒนธรรม. (2567). <http://article.culture.go.th/index.php/template-features/137-2019-07-02-06-14-35>
- ใจภักดิ์ บุรพเจตนา. (2560). แรบบันดาลใจสู่การออกแบบแฟชั่น. กรุงเทพฯ. บริษัท อันลิมิต พรินติ้ง จำกัด
- ใจภักดิ์ บุรพเจตนา. (2563). เครื่องแต่งกายเชิงวัฒนธรรม : แฟชั่นไทยร่วมสมัย. วารสาร ศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์, 7(1), 129-148. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/arts/article/view/250455/169787>
- โชติกา นุ่นชู. (2564). ย้อนรอยพระราชพิธีโสกันต์แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ เจ้านายองค์ใดโสกันต์คนแรก-คนสุดท้าย. https://www.silpa-mag.com/culture/article_34284
- เผ่าทอง ทองเจือ. (2549). ภาษาคำทรงในราชสำนักสยาม. บริษัท อัมรินทร์พรินติ้งแอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด (มหาชน)
- พิชชาภานต์ ช่างชัย. (2565). Soft Power, วัฒนธรรมกับการพัฒนาเศรษฐกิจสร้างสรรค์ของไทย. https://www.creativethailand.org/article-read?article_id=33445
- ศูนย์สยามทรรศน์ศึกษา คณะศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยมหิดล. (2565). ภาษาอังกฤษค้นคว้า สะท้อนนครหลวงไทย. <https://la.mahidol.ac.th/e-book/siam-ebook/Phusa/phusa.pdf>
- สำนักงานส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์. (2565). ถอดรหัส 12 อุตสาหกรรมสร้างสรรค์ของไทย ที่พร้อมต่อยอดสู่ความก้าวหน้าระดับโลก. <https://www.salika.co/2022/12/19/12-creative-industries-support-creative-economy/>
- อรรถพันธ์ พงษ์เลาพันธ์. (2563). การพัฒนาผลิตภัณฑ์สิ่งทอแฟชั่นไลฟ์สไตล์จากทุนวัฒนธรรมพื้นถิ่นจังหวัดน่าน เพื่อการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์. ศิลปกรรมสาร, 13(2), 102-119. <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/article/view/242723/168665>
- ArtBangkok. (2557). ธรรมเนียมการแต่งกายในพระราชพิธีโสกันต์. <https://www.artbangkok.com/?p=30848>
- Design for Creative Economy Research Unit. (2564). เศรษฐกิจสร้างสรรค์คืออะไร. <http://www.dce.arch.chula.ac.th/creative-economy/>
- Warren Byrd. (2018). แนวทางแต่งตัวและเครื่องประดับของเด็ก Gen Y. <https://shorturl.at/DVyUa>

ได้รับความ
Received
16/10/2024

แก้ไขบทความ
Revised
12/01/2025

ตอบรับบทความ
Accepted
21/01/2025

02

พุทธศาสนากับสื่อศิลปะการแสดงไทย ในช่วงปี พ.ศ. 2548 – 2558

Buddhism and Thai Contemporary Performing Arts Media During 2005 – 2015

ชุตินา มณีวัฒนา¹

Chutima Maneewattana²

¹ ชุตินา มณีวัฒนา (Ph.D. Drama, University of Bristol, UK, 2557; email: chutima.ma@ssru.ac.th)
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำหลักสูตรปริญญาบัณฑิต / มหาลัยศิลปกรรม สาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา
บทความนี้เป็นส่วนหนึ่งของ / ปรับปรุงจากโครงการวิจัยเรื่อง “พุทธธรรมในสื่อศิลปะการแสดงไทยร่วมสมัย” ซึ่งได้รับทุนสนับสนุนจาก
สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.)

² Chutima Maneewattana (Ph.D. Drama, University of Bristol, UK, 2557; email: chutima.ma@ssru.ac.th)
Assistant Professor in Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University.
This article is a part of / adapted from the research project “The Buddhist Views in Thai Contemporary Performing Arts Media”
granted by Thai Research Fund (TRF).

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ เพื่อสำรวจความหลากหลายในการสร้างงาน รวมถึงรูปแบบ และวิธีการนำเสนอของสื่อศิลปะการแสดงแนวพุทธของไทย ในช่วงปี พ.ศ. 2548 - 2558 โดยใช้วิธีวิจัยเชิงคุณภาพ ด้วยวิธีการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) และการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเฉพาะเจาะจงจากละครเวที ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ จำนวน 30 ชิ้นงาน (สื่อละ 10 ชิ้นงาน) ผลการวิจัยพบว่า 1. สื่อละครเวที โทรทัศน์ และภาพยนตร์ มี “เสรีภาพในการคิดงาน” ต่างกัน 2. ธรรมชาติของสื่อทั้ง 3 แขนงมีผลต่อ “การทดลอง” และ “การใช้ความคิดสร้างสรรค์” 3. ธรรมชาติของสื่อทั้ง 3 แขนงมีผลต่อ “วิธีถ่ายทอดธรรมะ” จึงอาจกล่าวได้ว่า สื่อศิลปะการแสดงสามารถใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารพุทธศาสนาได้ หากแต่สิ่งที่ต้องพึงระวังคือการผลิตซ้ำความเชื่อนอกศาสนา ในขณะที่เนื้อหาสาระทางพุทธที่พบในสื่อส่วนใหญ่จะเป็นธรรมะระดับโลกียธรรม (หรือฆราวาสธรรม) มากกว่าโลกุตระธรรม (หรือสัจธรรม) เนื่องจากได้ผ่านกระบวนการทำให้เป็น “โลกฆราวาส” (secularization) งานวิจัยนี้ มีข้อเสนอสำหรับสื่อที่นำเสนองานด้านศาสนา 3 ประการ ได้แก่ 1) ละครศาสนาต้องทำให้สนุกและสร้างสรรค์ 2) ผู้สร้างละครศาสนาต้องศึกษาให้รู้จริง นำเสนอให้ถูกต้องตามหลักศาสนา 3) ละครไม่ควรแบ่งแยกชั่วความดี – ความชั่วออกจากกัน เพราะนอกจากจะไม่ใช่วิถีทางสัจธรรมตามคำสอนในพุทธศาสนาที่แท้แล้ว ยังจะผลเสียต่อศาสนามากกว่าผลดี

คำสำคัญ : พุทธศาสนา สื่อศิลปะการแสดงไทย

Abstract

The purpose of this research is to explore the diversity in the creation of works, including the forms and style of presentation of Thai Buddhist performing arts media during the period from 2005 to 2015. Qualitative research methods were employed, including content analysis and in-depth interviews. The study analyzed 30 pieces of media—10 from each medium: theater, television, and film. The results indicated that: 1) Theater, television, and film exhibit different levels of "freedom of thought." 2) The nature of these three media forms influences "experimentation and creativity". 3) The nature of these three media forms influences the transmission of the Dharma. Therefore, it can be concluded that performing arts media can serve as a tool for communicating Buddhism. However, caution is warranted regarding the reproduction of Non-Buddhist beliefs. While much of the Buddhist content found in the media tends to be more secular than authentic because it has been undergone a process of "secularization". This research proposes that media presenting religious works must be creative to effectively convey messages that elevate the spirit. Additional suggestion: 1) Creators of religious media should strive to understand the Dharma and present it accurately and appropriately. 2) Drama should not polarize good and evil, as this does not align with the true teachings of Buddhism and may ultimately harm rather than benefit the religion.

Keywords : Buddhism, Thai performing arts media

บทนำ

Marvin Carlson (2018) ได้ศึกษาเกี่ยวกับความสัมพันธ์และอิทธิพลระหว่างละครกับสังคมในยุคสมัยต่าง ๆ³ เขาเชื่อว่าศิลปะการแสดงถูกกรอบแบบจิ้นจากบริบททางสังคม วัฒนธรรม การเมือง และเศรษฐกิจในช่วงเวลาที่มันถูกสร้างขึ้น กล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่า ละครเป็นเหมือนภาพสะท้อน “ความจริงที่เกี่ยวข้อง” ของสังคมอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ ดังนั้น นอกจากที่ศิลปะการแสดงจะมีบทบาทในการสร้างความบันเทิง กระตุ้นความคิด และยกระดับจิตวิญญาณของคนแล้ว (สดใส พันธุมโกมล, 2550) ในอีกมุมหนึ่งมันยังได้ฉายภาพสะท้อนสังคม รวมทั้งเผยให้เห็นอิทธิพลของสังคมที่มีต่อการประกอบสร้างจินตงานนั้น ๆ อีกด้วย ด้วยแนวคิดดังกล่าว จึงเป็นเรื่องน่าสนใจที่นักวิชาการด้านศิลปะการแสดงจะได้ทำการศึกษาภาพแทนของสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลาหนึ่ง ๆ ผ่าน “ศิลปะการแสดง” เพื่ออธิบายปรากฏการณ์ที่เป็นอยู่ของสถาบันทางสังคม (social institution) รวมถึงวัฒนธรรมย่อยในสังคม ไม่ว่าจะเป็นความเชื่อ ค่านิยม รูปแบบทางวัฒนธรรม เศรษฐกิจ การดำรงชีวิตหรือแม้แต่ศาสนา

กว่า 2,600 ปีที่พระพุทธเจ้าได้ตรัสรู้มา พระธรรมคำสอนที่ลึกซึ้งของท่าน ซึ่งมีอยู่มากมายถึง 84,000 พระธรรมขันธ์ ได้เผยแผ่ไปในโลก ยิ่งเวลาผ่านไปนานเท่าไร คำสอนเหล่านี้ยิ่งถูกถ่ายทอดอย่างกระจัดกระจายออกไป จนเกิดคำถามว่า สิ่งใดคือหัวใจหลักของคำสอนในพุทธศาสนา? ประเด็นนี้ถูกยกขึ้นอภิปรายมาเนิ่นนาน ครึ่งหนึ่งในการกล่าวปาฐกถาของพระพุทธทาสภิกขุ (2504: 3-9) เมื่อวันที่ 17 ธันวาคม พ.ศ. 2504 ที่คณะแพทยศาสตร์ ศิริราชพยาบาล ในเรื่อง “ใจความทั้งหมดของพระพุทธศาสนา” ความว่า “พุทธศาสนา” นั้นมีความพรว้าและกว้างขวาง ไม่ค่อยจะมีขอบเขต เนื่องจากมีการนำหลักคำสอนที่สำคัญอันเป็นแก่นไปปะปนอยู่กับกระ皮ต่าง ๆ อาทิ เรื่องประวัติศาสตร์ของพุทธศาสนา เรื่องจิตวิทยา แม้แต่เรื่องปรัชญา จึงทำให้กระ皮ของพุทธศาสนาที่มีอยู่มากมาย “ถูกกวาดเอามารวมเข้าไว้” ในคำว่า “พุทธศาสนา” ด้วย พระพุทธทาสเชื่อว่าสาเหตุที่เป็นเช่นนี้ เพราะเกิดจากการไม่เข้าใจธรรมะอันเป็น “หลักมูลฐาน” อย่างถูกต้อง จึง “เขวออกไปทีละน้อย ๆ” จนกลายเป็น “พุทธศาสนาเนื่ออก” ดังจะเห็นว่าผู้คนร่วมสมัยของท่านมองศาสนาว่า “เป็นเรื่องทำพิธีรีตองต่าง ๆ” ส่งผลให้ปฏิบัติได้เน้นไปที่การ “ทำบุญพอสักแต่ว่าให้แล้ว ๆ ไป” โดยมีเป้าหมาย “เพื่อประกันความหวาดกลัวอะไรบางอย่าง” ซึ่งหาใช่พุทธศาสนาตัวจริงไม่ อนึ่ง ในปัจจุบันนี้ที่เวลาล่วงเลยจากปาฐกถาครั้งนั้นมากกว่า 60 ปีแล้ว พุทธศาสนาในประเทศไทยจะมี “เนื่ออก” เพิ่มขึ้นไปอีกหรือไม่ อย่างไร

3 ศึกษาเพิ่มเติมที่ Theories of the Theatre: A Historical and Critical Survey from the Greeks to the Present (2018)

เป็นที่น่าสังเกตว่าในช่วงกว่าทศวรรษที่ผ่านมา มีสื่อศิลปะการแสดงกระแสหลักจำนวนมากที่เลือกนำเสนองานด้วยประเด็นเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา ไม่ว่าจะเป็นละครสั้นแนวธรรมะสอนใจ ละครที่เน้นเรื่องกรรมและการทำบาป ภาพยนตร์ที่มีพระเป็นตัวละครหลัก รวมถึงละครเวทีหรือภาพยนตร์แนวธรรมะ รวมถึงละครประวัติพระพุทธรเจ้า เป็นต้น ซึ่งเหตุผลสำคัญประการหนึ่งคือ เป็นช่วงเวลาร่วมสมัยกับปีแห่งการเฉลิมฉลอง พุทธชยันตี⁴ (ในปี พ.ศ. 2555) จึงเกิดกระแสการตื่นตัวเกี่ยวกับพุทธศาสนาขึ้นในทุก ๆ มิติของสังคม ทั้งนี้ หากพิจารณาตามแนวคิดที่กล่าวข้างต้น จึงเป็นที่น่าสนใจว่าหากทำการศึกษาเนื้อหาและการนำเสนอของกลุ่มศิลปะการแสดงแนวพุทธในช่วงเวลาดังกล่าว ผลการศึกษาสื่อการแสดงกลุ่มนี้จะสามารถเป็นภาพสะท้อนพุทธทระณะและปรากฏการณ์สังคมไทยพุทธร่วมสมัยได้

ดังนั้น ผู้วิจัยในฐานะนักการละคร เล็งเห็นความสำคัญของการศึกษาปรากฏการณ์พุทธศาสนาของประเทศ ผ่านงานศิลปะการแสดง จึงเลือกศึกษาสื่อการแสดงที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาในรอบสองทศวรรษที่ผ่านมา (พ.ศ. 2548-2558) ทั้งที่เป็นละครเวที ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ โดยทำการสำรวจความหลากหลายในการสร้างงาน รูปแบบ วิธีการนำเสนอ รวมถึงเนื้อหาสาระธรรม เพื่อได้วิเคราะห์วิถีดิดวัตรปฏิบัติ และพุทธทระณะของคนไทยที่สะท้อนผ่านผลงานการแสดง งานวิจัยนี้มุ่งหวังให้เกิดประโยชน์ต่อการสร้างสรรคงานในวงการศิลปะการแสดงที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา ซึ่งจำเป็นต้องระวังที่จะเผยแพร่และผลิตซ้ำกระพี้ หรือ “เนื้ออก” รวมถึงประโยชน์ต่อการทบทวนบทบาทของแวดวงพุทธศาสนาเอง อันจะนำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้งขึ้นในทุก ๆ มิติ เพื่อการแก้ปัญหาและการพัฒนาที่ยั่งยืน

วัตถุประสงค์

เพื่อสำรวจความหลากหลายในการสร้างงาน รวมถึงรูปแบบและวิธีการนำเสนอของสื่อศิลปะการแสดงแนวพุทธของไทย ในช่วงปี พ.ศ. 2548 - 2558

ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยนี้เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ (qualitative research) ใช้วิธีการศึกษาเอกสาร (documentary research) จากหนังสือ ตำรา สิ่งพิมพ์ รวมทั้งบทละคร และคลิปวิดีโอของผลงานการแสดง โดยใช้เครื่องมือ ได้แก่ แบบฟอร์มการวิเคราะห์เนื้อหา (content analysis) ร่วมกับการสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) โดยใช้แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบและประเภทของละครเวที ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ รวมถึงหลักธรรมในพุทธศาสนา

4 หมายถึง การเฉลิมฉลองครบรอบการตรัสรู้ของพระพุทธเจ้า ซึ่งครบรอบ 2,600 ปี ในปี พ.ศ. 2555

มาเป็นกรอบพิจารณาจำแนกแจกแจงข้อมูล

ประชากร หมายถึง ผลงานละครเวที ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ ในรอบทศวรรษที่ร่วมสมัยกับการเฉลิมฉลองปีพุทธชยันตี (ในปี พ.ศ.2555) ตั้งแต่ พ.ศ. 2548 – 2558 ที่มีเนื้อหาเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา ซึ่งจัดแสดงโดยคณะ/บริษัทที่ผลิตละครเวที หรือละครโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ โดยไม่จำกัดความยาวของชิ้นงาน มีเกณฑ์ในการพิจารณา คือ 1) มีวัตถุประสงค์ในการผลิตเพื่อสื่อสารหรือส่งเสริมแนวคิดทางพุทธศาสนา หรือ 2) มีการประชาสัมพันธ์ในสื่อว่าเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา เช่น เนื้อหาสาระธรรม ฉากและบริบท หรือมีตัวละครสำคัญเป็นพระหรือบุคคลอื่นเป็นตัวแทนของพุทธศาสนา) หรือ 3) เป็นการแสดงที่เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมทางศาสนา หรือ 4) เป็นการแสดงที่ได้รับรางวัลจากองค์กรทางพุทธศาสนาแห่งชาติ โดยแบ่งกลุ่มประชากรออกเป็น 3 กลุ่ม ประกอบด้วย

1. สื่อละครเวที หมายถึง การแสดงละคร การเต้น การร่ายรำ รวมถึงการใช้ศิลปะการแสดงในรูปแบบต่างๆ บนเวที

2. สื่อละครโทรทัศน์ หมายถึง ละครที่นำเสนอทางโทรทัศน์ทั้งที่เป็นเรื่องยาวหลายตอนจบ เรื่องสั้นจบในตอน เรื่องสั้นขนาดยาวมากกว่า 1 ตอนจบ ละครแอนิเมชัน รวมถึงรายการโทรทัศน์ประเภทอื่นที่มีละครเป็นส่วนประกอบสำคัญ

3. สื่อภาพยนตร์ หมายถึง การแสดงทุกรูปแบบที่นำเสนอด้วยสื่อภาพยนตร์ โดยต้องเป็นสื่อที่มีการเผยแพร่ผ่านช่องทางนำเสนอกระแสหลัก (mainstream) หรือมีการรับรู้ผ่านสื่อสารมวลชน สามารถสืบค้นได้ทางสื่อสนเทศ (IT)

จากการกำหนดขอบเขตข้างต้น ผู้วิจัยได้สำรวจจากกลุ่มประชากรพบว่ามีสื่อการแสดงที่เข้าข่ายเกณฑ์ที่กำหนด จำแนกได้ดังนี้ สื่อละครเวที พบประชากร จำนวน 12 เรื่อง สื่อละครโทรทัศน์ พบประชากรจำนวน 13 เรื่อง สื่อภาพยนตร์ พบประชากร จำนวน 21 เรื่อง รวมทั้งสิ้น 46 เรื่อง ดังมีรายละเอียดชื่อเรื่องและปีที่ผลิต/ เริ่มเผยแพร่ ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 1 ประชากร “สื่อการสดงร่วมสมัยแนวพุทธ” ระหว่าง พ.ศ. 2548 – 2558

สื่อละครเวที	สื่อละครโทรทัศน์	สื่อภาพยนตร์
เด็กชายชั่วคราวเด็กสาวชั่วคราว (2548), ร่ายพระไตรปิฎก (2545⁵), เวสสันดร ตอนชูชกผู้หวังดี (2552), สันดานกา (บุโศ) (2552), เกิด-ดับ (2554- 2555), คอยคุณบุญ (2555),, พุทธราชา เดอะมิวสิคัล (2555), สัทธาธระ (2556), มหาชาติมหาบุรุษ (2555), จิตดาภิบาล (2555), จิตตนคร : พุทธจินตนิทาน (2557), กิสา (2558)	ธรรมะติดปีก ภาค 2 (2548), หลวงตาใหม่ผู้ใหญ่เย็น (2551), บันทึกรกรรม (2552), เณรน้อย (2552), ชุมชนนินนตย์ (2553), ละครชีวิตจริงชุด 84000 (2553), กรรมลิขิต (2553), ฟ้ามืด (2553), ตัดหางปล่อยวัด เดอะซีรีส์ (2554), หลวงตามหาชน (2555), ศิล 5 คนกล้า ทำธรรม (2555), ละครธรรมนำชีวิต (2555), เณรจำ (2556)	นรก (2548), หลวงพี่เท่ง (2548), โกลีเอะโยม (2549), นากับพระ (2549), โอปปาติกะ-เกิดอมตะ (2550), พระพุทธเจ้า (The Life of Buddha) (2550), อรหันต์ซัมเมอร์ (2551), หลวงพี่เท่ง 2 รุนธำราญ (2551), หลวงพี่กับผีขุน (2552), โยมผีพ่อ (2550), นาคปรก (2553), 9 วัด (2553), หลวงพี่เท่ง 3 รุนธำราญโลก (2553), เท่ง โหม่ง จีวรบิน (2554), นมัสเตอินเดียส่งเกรียนไปเรียนพุทธ (2555), นมัสเต จะเอ๋ บ้ายบาย (2556), เอวัง (2557), นะโม OK (2557), ขรัวโต อมตะเกรกรู้ง รัตนโกสินทร์ (2557), อาปัติ (2558), Vanishing Point (2558)

กลุ่มตัวอย่าง จากประชากรที่สำรวจได้ในเบื้องต้นจำนวน 46 ชิ้นงาน ผู้วิจัยได้ทำการคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างที่จะใช้ในการศึกษาให้เหลือ 30 ชิ้นงาน (สื่อละ 10 ชิ้นงาน) ด้วยวิธีการสุ่มแบบเฉพาะเจาะจง (purposive sampling) โดยพิจารณาเลือกจากละครที่มีวัตถุประสงค์ของการสร้างและมีเนื้อหาสาระสำคัญทางพุทธศาสนา สอดคล้องกับขอบเขตการวิจัยที่กำหนดไว้ให้มากที่สุด และมีระยะเวลาการเผยแพร่งานกระจายครอบคลุมช่วงเวลาที่กำหนด (พ.ศ. 2548-2558) มากที่สุด โดยศึกษาจากบทละครโทรทัศน์บันทึกการแสดง แพลตฟอร์มช่องทางเผยแพร่ทางออนไลน์ ทั้งนี้ สำหรับสื่อละครทางโทรทัศน์ที่มีการจัดแสดงเรื่องเดียวกันหลากหลายตอน ผู้วิจัยเลือกสุ่มแบบเฉพาะเจาะจงมาเพียง 1 ตอน เพื่อเป็นตัวอย่างในการศึกษา โดยกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ศึกษามีรายละเอียดดังนี้

5 หมายถึง ในเบื้องต้น ผู้วิจัยเลือกศึกษา “ร่ายพระไตรปิฎก 5” จัดแสดงในปี 2548 ซึ่งเป็นเรื่องราวของสุริยปราดา ติดตามตามพุทธศาสตร์ สื่อสารด้วยการผสมผสานนาฏศิลป์ร่วมสมัย และการร่ายพระไตรปิฎก หากแต่เมื่อลงพื้นที่หาข้อมูลแล้ว ผู้กำกับและนักร้อง “ร่ายพระไตรปิฎก 2 ปฏิจุสมุปบาท” ซึ่งจัดแสดงในปี 2545 จะมีความเหมาะสมกับงานวิจัยชิ้นนี้มากกว่า จึงเลือกศึกษาตอนดังกล่าวแทน ดังนั้น เวลาในการจัดแสดงละครเรื่องนี้จะเกินขอบเขตของเวลาที่กำหนดไว้ 3 ปี

ตารางที่ 2 กลุ่มตัวอย่าง “สื่อการแสดงร่วมสมัยแนวพุทธ”

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ผู้กำกับ / ผู้อำนวย การผลิต	ค่าย / คณะ	ปีที่ผลิต	ช่องทาง เผยแพร่	ความเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา/ วัตถุประสงค์ในการสร้าง (จากข้อความประชาสัมพันธ์ใน สื่อ/การสัมภาษณ์)
ละครเวที						
1	เด็กชาย ชั่วคราว เด็กสาวชั่วคราว	ฐานชน จันทรเรือง (ผู้กำกับ)	คณะละคร มรดกใหม่	2548	ละครสัญจร เพื่อการศึกษา ตระเวนแสดง ทั่วประเทศ	ละครเวทีสัญจรสะท้อนปัญหา วัยรุ่นและสอน “หลักกาลามสูตร” ในพุทธศาสนา
2	ร้ายพระ ไตรปิฎก	มานพ มีจำรัส (ผู้กำกับ)	ภัทราวดี เรียเตอร์	2545	ภัทราวดี เรียเตอร์	มหรหรรคมงคลและเครื่องดนตรี ไทยร่วมสมัย นำมาสร้างสรรค์ เป็นเรื่องราวของสุริยุปราคา ตีความตามพุทธศาสตร์ สื่อสาร ด้วยการผสมผสานนาฏศิลป์ร่วม สมัย และการร้ายพระไตรปิฎก
3	เวสสันดร ตอนชุก ผู้ทวงดี	ชลประคัลภ์ จันทรเรือง (ผู้กำกับ)	คณะละคร มรดกใหม่	2552	ละครสัญจร เพื่อการศึกษา ตระเวนแสดง ทั่วประเทศ	เป็นเรื่องราวบางตอนของพุทธ ชาดกเรื่องพระมหาเวสสันดร นำ มาตีความและเล่าใหม่ในแง่มุม ที่ต่างไป
4	สันดานกา (บูโต)	ธีระวัฒน์ มุลวิไล (ผู้กำกับ)	B-Floor Theatre	2552	หอศิลปกรุงเทพ	“ช่วงนั้นก็มีการแสวงกลุ่มคนที่ เป็น ศาสนาพุทธ คนปกป้องศาสนา พุทธเริ่มออกมาประท้วงเรื่อง ภาพของคุณอุณพษ์ จันทร ที่ได้ รับรางวัลเป็นเหรียญทองแห่ง ชาติ ในชุดภิกษุสันดานกา ใน ตอนนั้น...เราก็เลยสนใจในฐานะ ที่เป็นศิลปินหรือว่าเป็นคนที่อยู่ ในศาสนาพุทธด้วยกัน ทำให้ถึง ไม่สามารถวิพากษ์วิจารณ์ศาสนา ของตัวเราเองได้ (ธีระวัฒน์ มุลวิไล, สัมภาษณ์, 2561)
5	เกิด-ดับ	นิกร แซตั้ง (ผู้กำกับ)	8X8	2554 และ 2555	สถาบันปรีดี พนมยงค์ และ Democrazy Theatre Studio	..สมภพตายแล้ว สมภพต้อง กลับมาเกิดใหม่ แล้วก็ตายอีก หลายร้อยชาติ สมภพพยายาม ทำทุกทางให้เขาไม่ต้องกลับมา เกิดอีก แต่นั่นไม่สำคัญเท่ากับ ว่า เขาสงสัยว่าใครเป็นคนคิดค้น โครงสร้าง ระบบการเวียนว่าย ตายเกิดนี้ แล้วเป็นไปได้หรือไม่ ที่เขาจะออกนอกกรอบไป...

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ผู้กำกับ / ผู้อำนวยการผลิต	ค่าย / คณะ	ปีที่ผลิต	ช่องทางเผยแพร่	ความเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา/ วัตถุประสงค์ในการสร้าง (จากข้อความประชาสัมพันธ์ในสื่อ/ การสัมภาษณ์)
6	คอยคุณปูน	ชุตินา มณีวัฒนา (ผู้กำกับ)	มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา	2555	The Style By TOYOTA และ Blue box Studio	จากวรรณกรรมการละครยิ่งใหญ่แห่งศตวรรษที่ 20 โดย Samuel Beckett ครั้งแรกของ Waiting for Godot ในบริบทสังคมไทยพุทธ
7	พุทธะ ราชะ เดอะมิวสิคัล	มานพ มีจำรัส (ผู้กำกับ)	สนับสนุนโดย สสส.	2555	มณฑลพิธีท้องสนามหลวง (กิจกรรมสวดมนต์ข้ามปี)	“เป็นการนำเรื่องราวพุทธประวัติมานำเสนอผ่านรูปแบบละครเวทีที่เน้นความสนุกสนาน โดยสอดแทรก สาระ ความรู้ เรื่องราวเกี่ยวกับธรรมะเข้าไปอย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งความตั้งใจคืออยากจะให้ทุกคนเห็นว่าธรรมะนั้นอยู่รอบตัวเรา และทุกคนสามารถเข้าถึงได้นั่นเอง” (มานพ มีจำรัส, สัมภาษณ์, 2561)
8	สิทธิธาระ	ดำเกิง วิริยะศักดิ์ (ผู้กำกับ)	New Theatre	2556	Democracy Theatre Studio	การเดินทางแสวงหาความจริงของชายหนุ่มคนหนึ่ง ครั้นเมื่อเส้นทางของเขาต้องไปบรรจบกับโคตมะ ตัวเขาเองก็ปฏิเสธการเรียนรู้กับผู้ที่ตัวเขาเชื่อว่าได้บรรลุและรู้แจ้งสัจธรรม
9	จิตตากับนคร	นิกร แซ่ตั้ง (ผู้กำกับ)	สนับสนุนโดย สสส.	2557	งานวัดลอยฟ้าสยามพารากอน	ละครเวทีได้แรงบันดาลใจจากหนังสือ จิตตนคร พระนิพนธ์ในสมเด็จพระญาณสังวร สมเด็จพระสังฆราช สกลมหาสังฆปริณายก “พอเป็นงานเกี่ยวกับพุทธศาสนาคนจะคิดว่าเฮ้ย มันต้องเปลี่ยน งามาย ความคิดนะ เพราะความคิดแบบนั้นต่างหากที่คร่ำครึ” (นิกร แซ่ตั้ง, สัมภาษณ์, 2561)
10	ก๊ิสา	มัลลิกา ตั้งสงบ (ผู้กำกับ)	คณะศิลปกรรม-ศาสตร์ ม.ขอนแก่น	2558	คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น	สะท้อนเรื่องราว สังคม ความเจ็บปวด และความงามงามของประวัติพุทธสาวก ผ่านศิลปะการละคร
ละครโทรทัศน์						
1	ฟ้ามีตา ตอน วัวขาวทางดำ	กรรณิการ์ บุตรข้า (ผู้กำกับ)	บริษัทไอคอน เอ็กซ์ จำกัด (อดีต) ดาราวิดีโอ (ปัจจุบัน)	2550	ช่อง 7	ได้รับรางวัล “พุทธธรรมสภา” สาขา รายการโทรทัศน์ที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม ประจำปี 2557 จากโครงการส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม และพุทธศาสนาแห่งประเทศไทย

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ผู้กำกับ / ผู้อำนวยการผลิต	ค่าย / คณะ	ปีที่ผลิต	ช่องทางเผยแพร่	ความเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา/ วัตถุประสงค์ในการสร้าง (จากข้อความประชาสัมพันธ์ในสื่อ/การสัมภาษณ์)
2	บันทึกกรรม ตอน วันละแสน	ดุลสิทธิ์ นิยมกุล, ยอดชาย พัทธนี, โสภณ ศักดาพิศิษฐ์, สมจริง ศรีสุภาพ, งามอาจ หาญชนะวงษ์ ฯลฯ (ผู้กำกับ)	บริษัทมายน์ แอทเวิร์คส์ จำกัด	2552	ช่อง 3	“บันทึกกรรมส่วนใหญ่ก็จะเป็น เรื่องบาปบุญคุณโทษ บุญกรรม อะไรอย่างนี้อยู่แล้ว ที่นั่นผมก็ เสนอบทเข้าไป ก็เป็นพล็อต พอดี ผมไปได้แรงบันดาลใจมาจากผม อ่านหนังสือของลิโอ ตอลสตอย จำไม่ได้แล้วว่าชื่อเรื่องอะไร เป็นเรื่องสั้นเรื่องหนึ่งของลิโอ ตอลสตอย เกี่ยวกับเรื่องของคนที่ พอตายแล้วก็คือสะสมโน่นสะสม นี่แต่พอตายไปก็ได้ใช้แค่ที่ดินพอ ผิงศพ” (งามอาจ หาญชนะวงษ์, สัมภาษณ์, 2561)
3	ชุมชน นิมนต์เยี่ยม ตอน เณรปิ่น จอมแก่น	โสภิตา ธรรมสังคิตี รวบรวมธรรมสังคิตี (อำนวยการผลิต)	บริษัท โฮมรัน เอ็น เทอร์เทน เมนท์ จำกัด	2553	ช่อง 3	“หลักๆ ก็คือต้องการทำเป็น การดูที่พูดถึงประเด็นทางธรรม โดยที่ไม่ต้องการที่จะให้เป็นแบบ สอนธรรมะจำ ...ยังงี้ก็ต่อเอา ตัวตั้งว่าเรากำลังทำการดู เรากำลังทำแอนิเมชันอยู่... แต่เราจะไม่เอาคุณธรรมมาเป็น ตัวตั้งว่าเราจะสอนคุณธรรม พูด ง่ายๆ คือเราจะไม่สอนคุณธรรม โดยใช้การดู แต่เราจะทำการดู ที่ พูดถึงประเด็นธรรมะ” (ปริดา อัครจันทโชติ, สัมภาษณ์, 2561)
4	ละครชีวิตจริง ชุด 84000 ตอน พญานาค	ศศิกร ฉันทะเศรษฐ์ (ประธาน บริหารสายงาน ผลิตรายการ บริษัท กันตนาฯ)	บริษัท กันตนา กรุ๊ป จำกัด (มหาชน)	2553	ช่อง 5	รูปแบบรายการนำเสนอเรื่องราว ชีวิตจริงของคนที่อยู่รอดด้วย ธรรมะ นำมาเป็นละครสั้น ทั้งยัง สอดแทรกธรรมะและคำสั่งสอน จาก 84,000 พระธรรมขันธ์ ให้ เป็นแง่คิดกับชีวิตที่ต้องต่อสู้กับ ปัญหา มองความทุกข์ให้เป็นสุข
5	กรรมลิขิต ตอน โรคกรรม			2553	ช่อง 5	“รายการกรรมลิขิต จึงมีขึ้น โดยมีจุดประสงค์หลักคือ อยาก ให้คนที่ได้ดู เกรงกลัวละอาย ต่อบาป” (มนตรี เจนอักษร, สัมภาษณ์ อ้างใน สุภารัตน์ โคกคำยาน, 2556: 48)
6	ตัดหางปล่อย วัดเดอะซีรีย ตอน โมงยาม ของความผิด	ธรร สิริพันธ์ วราภรณ์	บริษัทมายน์ แอทเวิร์คส์ จำกัด	2554	ช่อง 3	“เราต้องการที่จะพูดเรื่องธรรมะ ให้ฟังว่ามันง่ายโดยที่ให้อธิบาย ธรรมะไม่ใช่เรื่องแปลก แต่ว่าทำ ยังไงถึงจะให้อธิบายว่าเข้าถึงคน

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ผู้กำกับ / ผู้อำนวย การผลิต	ค่าย / คณะ	ปีที่ผลิต	ช่องทาง เผยแพร่	ความเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา/ วัตถุประสงค์ในการสร้าง (จากข้อความประชาสัมพันธ์ใน สื่อ/การสัมภาษณ์)
						ให้ได้” (ธรร สิริพันธ์วรารณ, สัมภาษณ์, 2561)
7	หลวงตา มหาชน ตอน ป่าล้อม เมือง	ชัยยุทธ ชูศักดิ์ โปบลีย์ (ผู้กำกับ)	บริษัท ทีวี ไรเตอร์ จำกัด (มหาชน)	2555	ช่อง 3	ผจญภัยไปกับหลวงตา ธรรมา กับธรรมะ
8	ศีล 5 คนกล้า ทำอธรรม ตอน ขำขัน ศพ	กฤษฎา เตชะนิโลบล หลีกเขต วลีชาติ วิชรา สังข์ สุวรรณกิติ์ สุภานันท์ (ผู้กำกับ)	บริษัท โพลีพลัส เอ็นเตอร์ เทนเมนท์ จำกัด	2555	ช่อง 5	รางวัลพิเศษเสา สาขารายการ ส่งเสริมธรรมะและสังคมดีเด่น จากงานประกาศผลรางวัลวิทยุ โทรทัศน์แห่งชาติ ครั้งที่ 2
9	ละครธรรมนำ ชีวิต ตอน รดน้ำสังข์ หลังน้ำศพ	จรงค์ศักดิ์ วงศ์เหลือง (ผู้กำกับ)	บริษัท เทน เทเล มาร์เก็ต จำกัด	2555	ช่อง 3	“ทางช่องต้องการทำให้รายการ ธรรมะเป็นรายการที่น่าสนใจ ทำอย่างไรรายการธรรมะที่พระ จะให้ข้อคิดน่าสนใจ” (จรงค์ศักดิ์ วงศ์เหลือง, สัมภาษณ์, 2561)
10	เงรจำ ตอน เงรจำปะทะ อาจารย์รงค์	ฤกษ์ชัย พวงเพชร สุดเขต เพชรธา บรรพ์ พฤกษ์ เอมะรุจิ (ผู้กำกับ)	บริษัท เซ็นส์ เอนเตอร์ เทนเมนท์ จำกัด	2556	ช่อง 7	ในยุคที่ผู้คนห่วงเงินตรามากกว่า ศีลธรรม หมอเดี่ยวร่วมมือกับ ท่านสมภารหวานและเงรจำ ช่วย กันบำบัดทุกข์บำรุงสุขให้ชาวบ้านชุมชนตลาดใหม่ กลับมาเป็น หมู่บ้านที่อยู่ในศีลธรรมเช่นเดิม
ภาพยนตร์						
1	มากับพระ	อุดม อุดมโรจน์ (ผู้กำกับ)	พระนคร ฟิล์ม	2549	โรงภาพยนตร์	“หนังเรื่องนี้ไม่ได้เล่าเรื่องขนาด ยกยอปอปั้นว่าศาสนาพุทธเป็น ศาสนามหัศจรรย์พันลึก แต่เรา เล่าเรื่องโดยยึดเอาพระธรรมคำ สอนของพระพุทธเจ้า พระ ก็ไม่ใช่พระที่มีอิทธิฤทธิ์หรือ ดูติจนจับต้องไม่ได้ พระคือ คนที่บวชในศาสนา ซึ่งแบบเป็น ลำดับขั้น ลำดับขั้นนี้ไม่ได้หมายถึงคนนะ หมายถึง ระดับ สภาพจิต มีการพัฒนา” (อุดม อุดมโรจน์, 2561)

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ผู้กำกับ / ผู้อำนวยการผลิต	ค่าย / คณะ	ปีที่ผลิต	ช่องทางเผยแพร่	ความเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา/ วัตถุประสงค์ในการสร้าง (จากข้อความประชาสัมพันธ์ในสื่อ/การสัมภาษณ์)
2	พระพุทเจ้า (The Life of Buddha)	วิลลภา พิมพ์ทอง (ผู้อำนวยการผลิต)	Media Standard Co., Ltd.	2550	โรงภาพยนตร์	เพื่อเผยแพร่พระประวัติ และธรรมะของพระพุทธเจ้า โดยเฉพาะกับเด็ก ๆ อีกทั้งเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 9 ในพระราชวโรกาสที่ทรงมีพระชนมายุครบ 80 พรรษา ใน พ.ศ. 2550
3	หลวงพี่กับ ผีขุน	ศุลยสิทธิ์ นิยมกุล (ผู้กำกับ)	สหมงคล फिल्ม	2552	โรงภาพยนตร์	“เป็นเรื่องราวของคนที่ไม่เคยทำ ความดีมาก่อน วัน ๆ ได้แต่ทำ เพื่อตัวเอง ที่กำลังจะได้เรียนรู้ เรื่องที่จะต้องทำอะไรเพื่อคนอื่น บ้าง ซึ่งเป็นการสอดแทรกแง่คิด ดีๆ ให้กับผู้ที่ไม่อยากบวช หากมาดูเรื่องนี้แล้วจะอยาก บวชทันที” (ศุลยสิทธิ์ นิยมกุล, สัมภาษณ์, 2561)
4	9 วัด	ชรินยู จิราลักษณ์ (ผู้กำกับ)	Oriental Eyes	2553	โรงภาพยนตร์	ตอนนั้นมีทำบุญ 9 วัด ตกลง ทำบุญหรือว่าอะไร เข้าใจเรื่อง ศาสนากันจริงหรือทำเป็น แฟชั่น...ไปนั่งอ่านๆ ศึกษาหา ข้อมูลเกี่ยวกับเรื่องกรรม ก็เลย รู้สึกว่าเรื่องกรรมก็มีหลายมิตินะ ไม่ใช่ว่าเราทำบุญไปแล้วมันไป ล้างกรรมได้ กรรมมันซับซ้อน ก็เลยเลือกเอาเรื่องที่เกี่ยวข้องกับวัยรุ่น ที่ไม่ค่อยเชื่อเรื่องพวกนี้เท่าไร มาบวกกับเรื่องศาสนา เรื่องกรรม เรื่องการทำบุญ มันเกี่ยวเนื่องกัน (ชรินยู จิราลักษณ์, สัมภาษณ์, 2561)
5	นมัสเตอินเดียน สงกรานต์ ไปเรียนพุทธ	กัณฑ์ปิตร ภูวดลวิศิษฐ์ (ผู้กำกับ)	ได้รับทุน สนับสนุน จาก โครงการ ไทยเข้มแข็ง	2555	โรงภาพยนตร์ ในเครือเมเจอร์ เท่านั้น	“มีคำถามเกิดขึ้นว่าวัตถุประสงค์ ในการไปสังฆนียสถานสี่ตำบล จริง ๆ แล้วมันคืออะไร ก็เลยมา ศึกษาเพิ่มเติมจากหนังสือท่าน พุทธทาสก็เลยทำให้เข้าใจแก่น ของพระพุทธศาสนามากขึ้น ก็เลยเอามติเป็นโจทย์ว่าจริงแล้ว เราควรจะได้อะไรกลับมา” (กัณฑ์ปิตร ภูวดลวิศิษฐ์, 2561)

ลำดับ	ชื่อเรื่อง	ผู้กำกับ / ผู้อำนวย การผลิต	ค่าย / คณะ	ปีที่ผลิต	ช่องทาง เผยแพร่	ความเกี่ยวข้องกับพุทธศาสนา/ วัตถุประสงค์ในการสร้าง (จากข้อความประชาสัมพันธ์ใน สื่อ/การสัมภาษณ์)
6	นมัสเต จ๊ะเอ๋ บ้ายบาย	สรวิชาติ วงศ์สมเพชร, พรพรรณพันธ์ ทรงช้า (ผู้กำกับ)	โครงการ บวชพุทธ สาวิกาสอง แผ่นดิน โดยเสถียร ธรรมสถาน	2556	ห้องสนามหลวง และโรง ภาพยนตร์ใน เครือเมเจอร์ เท่านั้น	สร้างขึ้นภายใต้โครงการบวชพุทธ สาวิกาสองแผ่นดิน โดยเสถียร ธรรมสถาน และในโอกาสฉลอง ปีพุทธชยันตี 2600 ปีแห่งการ ตรัสรูธรรม
7	เอวัง	คงเดช จาตุรันต์รัศมี (ผู้กำกับ)	โครงการ สามเณร ปลุกปัญญา ธรรม	2557	โรงภาพยนตร์ House RCA เท่านั้น	สร้างขึ้นจากแรงบันดาลใจ จากเรื่องราวของน้องวิลเลียม ซึ่งเป็นเด็กในโครงการสามเณร ปลุกปัญญาธรรม บริษัท ทูร คอร์ปอเรชั่น จำกัด (มหาชน)
8	นะโม OK	จิตติพงษ์ ใช้สติ (ผู้กำกับ)	พระนคร ฟิล์ม	2557	โรงภาพยนตร์	จริงแล้วคนอาจจะมองพุทธ ศาสนาว่าเป็นเรื่องเข้าถึงยาก นำเบื่อ แต่ว่าการที่เป็นหนัง ดลก เรว่ามันเปิดใจเขาโดยที่ เขาไม่รู้ตัว เขาดูเขารู้สึกสนุก แต่ ว่าพอเขากลับไปก็ได้บางอย่างที่ มันสอดแทรก ประโยชน์ของหนัง comedy มันถูกโดลกกับคนไทย (จิตติพงษ์ ใช้สติ, สัมภาษณ์, 2561)
9	อาปัติ	ชนิษฐา ขวัญอยู่ (ผู้กำกับ)	สหมงคล ฟิล์ม	2558	โรงภาพยนตร์	“เราทำกรบ้านหนักกว่าเดิม หนักมาก มันเหมือนรื้อทั้งหมด ใหม่ มันไม่ใช่แค่ผิวยางเดียวละ คำสอนของพระพุทธศาสนา มัน มีอะไรบ้าง ฝนต้องการอะไรที่ มันเข้าใจง่ายที่สุดเลย” (ชนิษฐา ขวัญอยู่, 2558.)
10	Vanishing Point	จักรวาล นิลธำรงค์ (ผู้กำกับ)	ได้รับทุน สนับสนุน จากประเทศ เนเธอร์แลนด์	2558	โรงภาพยนตร์	“มันคือแก่นของธรรมะเลย เมื่อ เราบอกเปลี่ยนทางสังคมออกว่า ธรรมะคืออะไร พุทธศาสนา คืออะไร ยูนิฟอร์มของพระคืออะไร เราก็จะเห็นว่า จริง ๆ ธรรมะมัน พูดเรื่องการใช้ชีวิตอยู่อย่างไม่มี ทุกข์เท่านั้นเลย” (จักรวาล นิลธำรงค์, 2561)

การทบทวนวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยนี้ใช้แนวคิดที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ ได้แก่

1. แนวคิดเรื่องรูปแบบ (Form) ของละครเวที ผู้วิจัยแบ่ง “รูปแบบ” ของละครเวทีตามแนวทางของ สดิส พันธุมโกมล (2550: 14-27) ซึ่งจำแนกเป็น 4 รูปแบบ ได้แก่ 1) ละครประเภทโศกนาฏกรรม (tragedy) 2) ละครประเภทตลกขบขัน (Comedy) 3) ละครอิงนิยาย (romance) 4) ละครประเภทเรียมย์ (melodrama)

2. แนวคิดเรื่องแนวการนำเสนอ (Style) ของละครเวที ผู้วิจัยใช้แนวคิดของ มัทนี รัตติน (2546: 190-196) ซึ่งแบ่งแนวการนำเสนอละครเวทีเป็น 2 แนวทางใหญ่ ๆ 1) แนวเหมือนจริง (realistic styles) ประกอบด้วย แนวธรรมชาตินิยม (naturalism) แนวสัจนิยมที่เรียบง่าย (simplified realism) และแนวเสนอแนะ (suggestivism) 2) แนวไม่เหมือนจริง (non-realistic styles) มีลักษณะหลากหลายสไตล์ เช่น แนวแบบแผน (stylization) แนวสัญลักษณ์นิยม (symbolism) แนวเอ็กซ์เพรสชันนิสม์ (expressionism) แนวเอปิก (epic theatre) แนวเอ็กซิสเทนเชียลลิสม์ (existentialism) แนวแอบส์เวิร์ด (absurd) รวมถึง แนวอื่น ๆ ที่ไม่เหมือนจริง เช่น แนวคอนสตรัคทีวิสม์ (constructivism) เป็นต้น

3. แนวคิดเรื่องการแบ่งประเภทละครโทรทัศน์ ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของละครโทรทัศน์ตามแนวทางของปนัดดา ธนสถิต (2531, อ้างถึงใน กาญจนา แก้วเทพ, 2552: 267) ซึ่งมี 6 รูปแบบ ดังนี้ 1) Drama Special (ละครที่เล่นในวาระโอกาสพิเศษ) 2) TV. Series (ละครสั้น ๆ จบในตอนในเวลา ใช้ผู้แสดงชุดเดียวกัน แต่เรื่องราวจะเปลี่ยนไป) 3) TV. Serials (ละครเรื่องยาวที่เล่นหลายตอนจบ) 4) Mini Series (ละครสั้น ๆ จบใน 2-3 ตอน ผู้แสดงไม่ใช่ชุดเดียวกัน และเนื้อเรื่องแต่ละเรื่องจะไม่เกี่ยวข้องกันเลย) 5) Anthology Series / Anthology Drama (ละครที่จบในตอนเลย ผู้แสดงไม่ใช่ชุดเดียวกัน และเรื่องราวแต่ละตอนไม่เกี่ยวข้องกันเลย) 6) Sit-com (ละครแนวสนุกสนาน มีลักษณะล้อเลียนสถานการณ์จริง ใช้นักแสดงชุดเดียวกัน ที่เล่นบทบาทเดิม)

4. แนวคิดเรื่องการแบ่งประเภทของภาพยนตร์ ผู้วิจัยได้แบ่งประเภทของภาพยนตร์ตามแนวทางของ กฤษดา เกิดดี (2547) ซึ่งประกอบด้วย 10 ประเภทภาพยนตร์สำคัญ ดังนี้ 1) ภาพยนตร์นิยายวิทยาศาสตร์และจินตนาการ (Science Fiction and Fantasy Films) 2) ภาพยนตร์สยองขวัญ (Horror Films) 3) ภาพยนตร์ผจญภัย (Adventure Films) 4) ภาพยนตร์บุกเบิกตะวันตก (Westerns) 5) ภาพยนตร์แก๊งสเตอร์ (Gangster Films) 6) ภาพยนตร์ฟิล์ม noir (Film Noir) 7) ภาพยนตร์เพลง (Musical Films) 8) ภาพยนตร์ตลก (Comedy Films) 9) ภาพยนตร์ศิลปะ (Art Films) 10) ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม (Social Problem Films) ร่วมกับแนวคิดของ Tim Dirks (2013) ผู้สร้างเว็บไซต์ “Filmsite” ที่แบ่งภาพยนตร์ไว้อย่าง

ละเอียด โดยแบ่งเป็นกลุ่มหลัก จำนวน 4 กลุ่ม ได้แก่ 1) “ภาพยนตร์ประเภทหลัก” (Main Film Genres) 2) “ภาพยนตร์ประเภทย่อย” (Film Sub-Genres) 3) “ภาพยนตร์ประเภทอื่นๆ” (Other Major Film Categories) 4) “ภาพยนตร์กลุ่มย่อยแบบผสมผสาน” [Sub-Genres Types (and Hybrids)]

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอผลการวิจัยออกเป็น 2 ประเด็น ได้แก่ ประเภทและรูปแบบของการแสดงแนวพุทธร่วมสมัย และบทวิเคราะห์เปรียบเทียบการนำเสนอละครแนวพุทธระหว่างสื่อ

1. ประเภทและรูปแบบของการแสดงแนวพุทธร่วมสมัย จากการศึกษากลุ่มตัวอย่างการแสดงของสื่อทั้งสามประเภท ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์จำแนกประเภทและรูปแบบของแต่ละสื่อแตกต่างกันตามธรรมชาติของสื่อ และตามทฤษฎีที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ ของแต่ละสื่อ ดังนี้

ละครเวที พิจารณาจัดประเภทตาม เนื้อหาของละคร (form) พบว่าละครเวทีแนวพุทธถึง 9 ใน 10 เรื่อง เป็นประเภท tragicomedy (โศกปนสุข) ขณะที่อีกหนึ่งเรื่องเป็นประเภท tragedy (โศกนาฏกรรม) ทั้งนี้ เป็นที่น่าสังเกตว่า แม้ละครเวทีแนวพุทธส่วนใหญ่จะนำเสนอแบบโศกปนสุข แต่องค์ประกอบของความตลก (comic elements) ที่เลือกมาใช้ก็มีรูปแบบและปริมาณที่แตกต่างกัน กล่าวคือ ส่วนใหญ่ถูกนำมาใช้เพื่อ “ผ่อนคลาย” เรื่องที่เครียด (comic relief) และมักจะแยกกันอยู่อย่างชัดเจนระหว่างความ “โศก” และความ “สุข” ของเรื่อง โดยนิยมใช้มุกตลกแบบอะะะตึงตึง (slapstick comedy) หรือการแสดงที่ใหญ่เกินจริง (overacting) เช่น การแสดงของตัวละคร “กิเลส” และตัวละคร “เด็ก” จากเรื่อง จิตตกกับคน และ เด็กชายชั่วคราว เด็กสาวชั่วคืน ในขณะที่ ยังมีละครเวทีอีกจำนวนหนึ่งที่ใช้ความตลกเพื่อช่วย “ขับเน้น” แนวคิด หรือ ความโศกของเรื่อง หรือเพื่อให้ผู้ชมได้เกิดฉุดคิดจากการจำ ในสิ่งที่ไม่ควรจำ เช่น การใช้อารมณ์ขันแบบเสียดสี (satiric comedy) ในเรื่อง สันดานกา ที่ตัวละครพระสวดสแป๊เปิร์ตเตอร์และลูกขึ้นเดินด้วยท่าทางกระดุกกระดิง นอกจากนี้ยังพบการใช้ อารมณ์ขันแบบตลกความคิด (comedy of idea) ให้คนดูพิจารณาถึงความไม่เข้ากัน เช่น เรื่อง สิทธิภาวะ ที่ให้พระพุทเจ้า (โคตมะ) ปรากฏตัวในรูปแบบของ “คนขายของเร่” รวมไปถึงการใช้ อารมณ์ขันบนความสิ้นหวัง (gallows humour) ในเรื่อง คอยคุณป่วน ที่ท่ามกลางสภาวะความทุกข์ยาก ตัวละครพยายามฆ่าตัวตายแต่เขากลับทำทางเกะหงุดหงิดลงพื้น เป็นต้น ความตลกทั้งหมดนี้ล้วนผสานเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันกับความหนักของเรื่อง และเป็นตัว “ขับเน้น” ให้ความเครียดของเรื่องยิ่งทวีความรุนแรงขึ้น (ชุตินา มณีวัฒนา, 2565: 47)

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังได้จำแนกรูปแบบของละครเวทีแนวพุทธในอีกหลาย ๆ บรรทัดฐานทั้งในด้าน แนวการนำเสนอ (style) ด้าน การเขียนบท ด้าน ลักษณะทางธุรกิจ รวมถึง ขนาด

และรูปแบบ พบว่า ละครที่เลือกมาศึกษาทั้งหมดนำเสนอด้วยแนว “ไม่สมจริง” (non-realistic style) โดยเน้นที่เทคนิคการนำเสนอ (theatre techniques) และกลวิธีทางการละคร (theatrical devices) ที่ช่วยสร้างสีสันให้กับเรื่อง ในขณะที่ละครมีทั้งการเขียนบทขึ้นใหม่ (original play) และการดัดแปลงจากเรื่องที่มีอยู่แล้ว (adapted play) ในปริมาณที่เท่า ๆ กัน ในส่วนของลักษณะทางธุรกิจ ละครเวทีแนวพุทธที่มีการขายบัตรเชิงพาณิชย์นั้น มีอยู่ไม่ถึง 50% (4 เรื่อง) และส่วนใหญ่เป็นของคณะละครเล็ก ๆ ที่ไม่ได้มุ่งแสวงกำไรทางธุรกิจ ส่วนอีก 6 เรื่อง เป็นละครที่จัดขึ้นเพื่อกิจกรรมสาธารณกุศล ละครของมหาวิทยาลัย และละครเร่เพื่อการศึกษา นอกจากนี้ ขนาดการแสดงของละครเวทีแนวพุทธส่วนใหญ่จะเป็นโปรดักชั่นขนาดเล็ก จะมีละครแบบ full scale บ้าง แต่ก็จะเป็นการจัดขึ้นในโอกาสพิเศษ และได้รับทุนสนับสนุนจากองค์กรภายนอก⁶ ทั้งหมดที่กล่าวมา สรุปได้ดังรายละเอียดในตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 1 การจำแนกละครเวทีแนวพุทธตามองค์ประกอบต่าง ๆ
ที่มา : ผู้วิจัย

ชื่อละคร	ประเภท		แนวการนำเสนอ (non realist)				การเขียน บท		ลักษณะทางธุรกิจ				ขนาด / รูปแบบ			
	tragedy	tragicomedy	stylization	expressionism	epic	existentialism	absurd	original play	adaptation	commercial theatre	public charity theatre	university theatre	theatre in Education:	full-scale theatre	small-scale theatre	poor / touring theatre
วายพระไตรปิฎก 2		x		x				x		x				x		
เด็กชายชั่วคราวเด็กสาวชั่วคราว		x			x			x				x				x
เวสสันดรตอนชูชกผู้หวังดี		x			x				x			x				x
สันดานกา (บูโต)		x		x				x		x					x	
เกิด-ดับ		x				x		x		x					x	
คอยคุณโปน		x					x		x			x			x	
พุทธะวาระ เดอะมิวสิคัล		x	x					x			x			x		
สิทธาระยะ		x			x				x	x					x	
จิตตากับนคร		x		x							x			x		
กีส่า	x			x					x			x			x	

6 กลุ่มละครที่ได้รับทุนสนับสนุนจากองค์กรภายนอก ได้แก่ สำนักงานกองทุนสนับสนุนการสร้างเสริมสุขภาพ (สสส.) โดยจัดแสดงเพื่อโอกาสเฉลิมฉลองวันสำคัญทางพุทธศาสนา หรือเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมงานด้านพุทธศาสนา พบว่ามี 3 เรื่อง ได้แก่ พุทธะ วาระ เดอะมิวสิคัล (จัดแสดงในปี พ.ศ. 2555 เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม “สวดมนต์ข้ามปี” เนื่องในโอกาสการฉลองปี “พุทธชยันตี”) จิตตากับนคร (จัดแสดงในปี พ.ศ. 2557 เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม “งานวัดลอยฟ้า”) และ วายพระไตรปิฎก 2 ปฏิบัติสมุปาบท (แสดงในปี พ.ศ. 2548 ได้รับการสนับสนุนจากเสถียรธรรมสถาน และ สสส.)

จากตารางจะเห็นว่า ละครเวทีแนวพุทธส่วนใหญ่ เป็นละครขนาดเล็กหรือละครเพื่อการ ศึกษา ที่ไม่ได้จัดทำขึ้นเพื่อแสวงหากำไรหรือเพื่อตอบสนองคนดูส่วนใหญ่ (mass audience) มักเป็นละครทุนต่ำ เน้นความคิดสร้างสรรค์ และนำเสนอแนวคิดเชิงวิพากษ์รวมถึงความรู้ใน พุทธศาสนา ซึ่งมีผู้ชมเฉพาะกลุ่ม (niche audience) พบเพียงบางเรื่องที่เป็นละครทุนสูงเต็ม รูปแบบที่จัดแสดงเฉพาะในโอกาสพิเศษเท่านั้น จึงอาจกล่าวได้ว่า ละครเวทีแนวพุทธร่วมสมัย ยังเป็นละครนอกกระแสที่ขาดแคลนทั้งผู้ผลิตและผู้ชม อย่างไรก็ตาม ภายใต้อำนาจจำกัดเรื่อง จำนวน กลับพบว่าละครเหล่านี้ล้วนเป็นละครที่มีคุณภาพสูง นำเสนอแนวคิดที่ลึกซึ้ง อาทิ เรื่อง เวสสันดร เป็นการนำเสนอลักษณะที่ยิ่งใหญ่ในตัวชุกที่คนมองข้าม เรื่อง ร่ายพระไตรปิฎก 2 สะท้อนปัญหาในชีวิตของคนในสังคมผู้กระทำความผิดเพราะไม่รู้สาเหตุของปัญหาซึ่งก็คือหลัก ปฏิจจสมุปบาท เรื่อง สิทธารถะ ที่ตัวละครเป็นตัวแทนของผู้แสวงหาอันมีนิสัยภายในที่ยิ่ง ใหญ่ แต่เผชิญกับอุปสรรคทั้งภายในและภายนอกระหว่างทาง เรื่อง จิตตากับนคร นำเสนอ ตัวละครที่เรียนรู้การทำงานภายในของตน การต่อสู้กับกิเลสมาร เรื่อง เกิด-ดับ นำเสนอ ตัวละครผู้สงสัยกลไกของวัฏสงสาร เป็นต้น

ในแง่ของเทคนิคการนำเสนอ จะเห็นว่าละครเวทีแนวพุทธได้ประยุกต์ใช้ style ทาง การละครที่สร้างสรรค์และหลากหลายของทั้งไทยและตะวันตก มาช่วยสื่อ “สาร” ของละคร ได้เป็นอย่างดี ที่น่าสนใจที่สุดน่าจะเป็นการใช้เทคนิคแบบ epic theatre ของตะวันตก ที่มี การประมวลเทคนิคแบบการละคร (theatrical devices) มาผสมผสานให้รู้สึกแปลกแยก (Alienation Effect) เพื่อกระตุ้นความคิดมากกว่าความรู้สึกร่วม อาทิ การนำเอาตำนานใน ชาดกมาเล่าใหม่เพื่อให้คนดูได้ขบคิดในเรื่อง เวสสันดร หรือการหยิบวรรณกรรมที่คนรู้จักอยู่ แล้วเช่น เรื่อง สิทธารถะ มานำเสนอใหม่เพื่อกระตุ้นให้คนดูคิดถึงการแสวงหาความรู้ด้วยวิถีทาง ของตนเอง การใช้เทคนิคการนำเสนอแบบละคร (theatre techniques) เช่น ใช้ผู้เล่าเรื่อง คอรัส เพลง ร่าย หุ่นเชิด การเดินโจน หรือองค์ประกอบทางการแสดงอื่น ๆ รวมถึงการใช้ เทคนิคพูดคุยกับคนดูโดยตรง (direct address) หรือการให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วม (participatory theatre) ในเรื่อง เวสสันดร และ เด็กชายชั่วคราวเด็กสาวชั่วดิน ล้วนเป็นการพยายามทำลาย กำแพงที่ 4 ของละคร (breaking the forth wall) เพื่อให้คนดูอยู่ห่างจากเรื่องและใช้ความ คิดใคร่ครวญ

นอกจากนี้ ยังมีเทคนิคนำเสนอที่น่าสนใจอีกแนวทางหนึ่งในละครเวทีแนวพุทธ คือ เทคนิค expressionism ที่ภาพความจริงในละครจะเป็นในลักษณะอัตวิสัย (subjectivism) กล่าวคือ เป็นภาพสะท้อนผ่านอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร ที่วัตถุ แสง สี เสียง รวมถึงลีลา การแสดง อาจบิดเบี้ยว (distort) ไปจากความจริงทั่ว ๆ ไป (objectivism) ได้แก่ การเน้นนำ เสนอภาพ แสง สี ในเรื่อง ร่ายพระไตรปิฎก 2 การใช้สัญลักษณ์ที่แปลกประหลาด และการ

แสดงออกด้วยท่าทางที่สะท้อนถึงอารมณ์รุนแรงภายใน รวมทั้งรูปแบบการเคลื่อนไหวแบบ “บูโต” ในเรื่อง *สันดานกา* การใช้การเคลื่อนไหวของกลุ่มคอรัส ที่ช่วยสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตัวละครด้วยภาษาอันวิจิตรแบบกวี ในเรื่อง *กิสว* และการใช้ตัวละครแบบหมู่วมวล (ensemble) และเทคนิคภาพโปรเจคเตอร์ เพื่อแสดงเป็นจิตใต้สำนึกของตัวละคร ในเรื่อง *จิตตากับนคร* เหล่านี้ล้วนเป็นเครื่องมือในการนำเสนอ “สาระสำคัญ” ของเรื่องผ่านองค์ประกอบทางการแสดงละครเวทีอย่างสร้างสรรค์ (ชุดิมา มณีวัฒนา, 2565: 48)

ละครโทรทัศน์ สำหรับละครโทรทัศน์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์โดยพิจารณาจาก รูปแบบทางสื่อโทรทัศน์ และรูปแบบของเนื้อหา อีกทั้งยังเก็บข้อมูลในมิติด้านความยาวการออกอากาศจากและสถานที่ รวมทั้งภาพและมุกกล้อง ร่วมด้วย ผลการวิจัยพบว่า รูปแบบทางสื่อที่ละครโทรทัศน์แนวพุทธนิยมใช้มากที่สุด ได้แก่ ละครแนว Anthology Series / Anthology Drama คือ ละครที่จบในตอน เรื่องราวแต่ละตอนไม่เกี่ยวข้องกัน และผู้แสดงไม่ใช่ชุดเดียวกัน พบทั้งสิ้น 4 เรื่อง ละครประเภทที่ได้รับความนิยมรองลงมาคือ Sit Com ซึ่งเป็นละครแนวสนุกสนาน จบในแต่ละตอน แต่ใช้นักแสดงชุดเดียวกัน ที่เล่นบทบาทเดิม พบทั้งสิ้น 3 เรื่อง ส่วนแนวละครที่ได้รับความนิยมน้อยลงมาอีก ซึ่งมีจำนวน 2 เรื่อง ได้แก่ ละครแนว Series ซึ่งหมายถึง ละครสั้น ๆ ออกอากาศเป็นประจำ เนื้อหาในแต่ละตอนจะใช้เป็นแนวเดียวกันและใช้ผู้แสดงชุดเดียวกันแต่เรื่องราวจะเปลี่ยนไป ส่วนแนวการนำเสนอที่พบน้อยที่สุดคือ Mini Series หมายถึงละครสั้น ๆ จบใน 2-3 ตอน ผู้แสดงไม่ใช่ชุดเดียวกัน และเนื้อเรื่องแต่ละเรื่องจะไม่เกี่ยวข้องกันเลย พบเพียง 1 เรื่อง (ดูรายละเอียดในตารางที่ 2)

สำหรับ “รูปแบบของเนื้อหา” ในกลุ่มละครโทรทัศน์ พบว่าละครส่วนใหญ่ จะมีเนื้อหาแนว “ละครชีวิต” (Drama) กล่าวคือ เป็นเรื่องของ การต่อสู้ชีวิตของตัวเอกอย่างเป็นเหตุเป็นผล ตัวละครมักจะเป็นตัวละครแบบกลมที่มีทั้งส่วนดีและส่วนไม่ดีในตัวเอง คล้ายชีวิตมนุษย์จริง ๆ พบ 4 เรื่อง ได้แก่ *ฟ้ามีตา* *บันทึกรกรรม* *กรรมลิขิต* และ *ละครธรรมนำชีวิต* ซึ่งในแต่ละเรื่อง ก็จะมีระดับความ “หนัก” หรือความเข้มข้นของเรื่องไม่เท่ากัน กล่าวคือ ในขณะที่ *ละครธรรมนำชีวิต* และ *ฟ้ามีตา* จะเป็นเรื่องราวระดับการ “เตือนสติ” หรือ “สอนใจ” เป็นเรื่องของชาวบ้านทั่ว ๆ ไป ที่พบในชีวิตประจำวัน ซึ่งจะเบากว่า *บันทึกรกรรม* และ *กรรมลิขิต* ที่จะนำเสนอเรื่องราวเกี่ยวกับการทำผิดที่รุนแรง เน้นที่ผลของการกระทำผิดบาป อย่างไรก็ตาม มีละครอีกรูปแบบหนึ่งที่จัดเป็นแบบยอตนนิยมของละครโทรทัศน์แนวพุทธ ก็คือ ละครตลก (Comedy) เพราะมีจำนวน 4 เรื่องเท่ากัน ได้แก่ *ชุมชนนิมนต์เยี่ยม* *ดัดหวาย* *ปล่อยั่ววัด* *หลวงตามหาชน* และ *เงรจำ* โดยละครกลุ่มนี้จะเป็นทั้งละครสำหรับเด็ก และละครสำหรับผู้ชมทั่วไปที่เนื้อเรื่องไม่หนัก ไม่รุนแรง สะท้อนปัญหาในสังคมหรือในตัวเอง และมีทางออกที่ละครนำเสนอให้ด้วยหลักการทางธรรมะ นอกจากนี้ ยังมีละครรูปแบบอื่น ๆ ที่ผู้ผลิต

เลือกหยิบมานำเสนอให้เข้ากับความบันเทิงแนวพุทธรอีก 2 แนว ได้แก่ ละครลึกลับสยองขวัญ (Horror) ได้แก่เรื่อง ละครชีวิตจริง ชุด 84000 (ที่ผสมลักษณะความลึกลับ และเรื่องน่ากลัวเข้ามาด้วย) รวมถึงละครแนวสืบสวนสอบสวน (Suspense) ได้แก่เรื่อง ตีล 5 คนกล้าท้าอธรรม ที่นำรูปแบบของการสืบคดี ค้นหาความจริงมาเล่าเรื่องเกี่ยวกับการทำดี ทำชั่ว และบาปกรรม นับเป็นความสร้างสรรค์ที่จะหยิบจับเอาแนวทางละครอื่นๆ มาใช้กับธรรมชาติที่ว่าได้รายละเอียดที่กล่าวมาทั้งหมดแจจแจได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 2 การจำแนกละครโทรทัศน์แนวพุทธรตามองค์ประกอบต่าง ๆ

ที่มา : ผู้วิจัย

ชื่อละคร	รูปแบบทางสื่อโทรทัศน์				รูปแบบของเนื้อหา				ความยาวในการออกอากาศต่อครั้ง			ฉาก / สถานที่		ภาพ / มุมกล้อง		
	Anthology	Series	Miniseries	Sit-com	Drama	Comedy	Suspense	Horror	0-15 นาที	15-30 นาที	กว่า 30 นาที	สถานที่จริง/อื่นๆ	สตูดิโอ / จัดตั้ง	หลากหลาย สลับ	ใช้เทคนิคภาพยนตร์	แบบโทรทัศน์ทั่วไป
ฟ้ามีตา	x				x				x			x				x
บันทึกกรรม	x				x				x					x	x	
ชุมชนนิคมสยาม		x				x			x				x			
ละครชีวิตจริง ชุด 84000			x					x		x		x				x
กรรมลิขิต	x				x				x			x				x
ตัดทางปล่อยวัด				x		x					x	x				x
หลวงตามหาชน				x		x				x		x				x
ตีล 5 คนกล้าท้าอธรรม		x					x				x			x		x
ละครกรรมนำชีวิต	x				x				x			x				x
เงรจำ				x		x					x		x			x

จากตารางจะเห็นว่า ละครโทรทัศน์แนวพุทธรส่วนใหญ่เป็นละครสั้น ๆ ที่มีความยาวไม่เกิน 30 นาที ใช้ฉากสถานที่แบบง่าย ๆ ซ้ำ ๆ กัน นิยมใช้เทคนิคการถ่ายทำแบบโทรทัศน์ทั่วไปที่เรียบง่าย ใช้ภาพมุมกล้องและการตัดต่อแบบง่าย ๆ ไม่ใช้ทุนสูง จึงนับว่าละครโทรทัศน์แนวพุทธร ไม่ใช่กลุ่มละครในกระแสของตลาด ดังจะเห็นได้จากว่าไม่มีละครพุทธรเรื่องใดเลยที่นำเสนอแบบ “TV Serials” หรือละครที่มีความยาวหลายตอนจบที่รู้จักกันในนาม “ละครหลังข่าว” อนึ่ง แม้จะไม่ได้เป็นละครที่สร้างเรตติ้งสำหรับแวดวงโทรทัศน์ แต่ผู้สร้างส่วนใหญ่ล้วนมีเป้าประสงค์ไปในทางเดียวกันคือ ต้องการผลิต “ละครที่มีสาระ” “มีประโยชน์ต่อสังคม” หรือ “แทรกคำสอนธรรมะ” ทั้งนี้ หากพิจารณาถึงกลไกไปในเนื้อหา และวิธีการนำเสนอ ก็จะพบความแตกต่างที่ว่า ภายใต้คำว่า “สอนธรรม” ที่ “มีประโยชน์ต่อสังคม” นั้น น้ำเสียงของ

ผู้สร้างมีความต้องการ ที่แตกต่างกัน โดยอาจแบ่งได้ 2 กลุ่ม ได้แก่ กลุ่มละครที่มุ่งเสนอ เพื่อให้คน “กลัวบาป” กับ กลุ่มที่มุ่งเสนอการประยุกต์ใช้ธรรมะกับชีวิตประจำวัน ละครในกลุ่มแรกมักจะมีเนื้อเรื่องในเชิงเครียด (drama) มีเนื้อหาความรุนแรงตั้งแต่แรกไปถึงเล็กน้อย บางเรื่องเน้นแนวคิด “กรรมเก่า” เรื่องลึกลับ คุณไสย เรื่องเหนือธรรมชาติ ในขณะที่ละครอีกจำนวนหนึ่งเน้น “กรรมปัจจุบัน” และมีการเพิ่มลีลาการเล่าที่ซับซ้อน มีการเพิ่มความสนุกสนานประกอบเข้ามา เช่น การสืบสวนสอบสวน เรื่องบู๊ เรื่องผี แต่ที่ได้รับความนิยมมากและยาวนานที่สุด คือละครสอนใจที่สะท้อนเรื่องราวชีวิตชาวบ้านทั่ว ๆ ไป รวมถึงสภาพสังคมร่วมสมัยอย่าง ฟ้ามุ่ยตา ที่ยังคงครองความนิยมและออกอากาศมาจนถึงปัจจุบัน ในขณะที่ละครกลุ่มที่ 2 ส่วนใหญ่จะเป็นละครแนวตลก (comedy) ที่สร้างขึ้นในรูปแบบละคร “น้ำดี” เรื่องราวเบา ๆ สบาย ๆ แต่ผลิตเพลีน และมีข้อคิดสอดแทรก ซึ่งในที่นี้คือข้อคิดเกี่ยวกับธรรมะจะเป็นธรรมะระดับลึกซึ่งตั้งแต่เรื่องไตรลักษณ์ ไตรสัจ ความหมายของสติ การฝึกจิตเพื่อการปล่อยวาง ฯลฯ ไปจนถึงธรรมะทั่ว ๆ ไปในชีวิตประจำวัน แต่ลักษณะที่คล้ายคลึงกันคือ มีตัวละครสำคัญเป็น “พระ” หรือ “เณร” โดยตัวละครเหล่านี้ทำหน้าที่ในลักษณะเป็น “ที่พึ่ง” (mentor) ทั้งทางใจ และทางความคิดให้แก่ชาวบ้าน สามารถพูดคำสอนในทางพุทธศาสนาได้อย่างตรงไปตรงมา (สุติมา มณีวัฒนา, 2565: 48-49)

จุดที่น่าสนใจอีกประการหนึ่งของละครโทรทัศน์แนวพุทธคือรูปแบบการสอนธรรม ที่ตรง ๆ ง่าย และชัดเจน กล่าวคือ ละครทางสื่อโทรทัศน์ทุก ๆ เรื่องที่นำมาศึกษา จะมีการสอนธรรมอย่างชัดเจนเป็นรูปธรรม และสอนแบบตรงไปตรงมามากกว่าสื่ออื่น ๆ อาทิ การให้พิธีกรรม กล่าวนำและย้ำข้อคิดในตอนจบ การให้ตัวละครที่เป็นพระหรือเณรทำหน้าที่สอนตัวละครอื่น ๆ ด้วยคำสอนตรง ๆ ที่อาจอ้างอิงจากพระไตรปิฎกหรือคำสอนของพระภิกษุในสังคม การให้ตัวละครคิดดัง ๆ สรุปสิ่งที่ได้เรียนรู้ (ข้อธรรม) ในตอนจบของเรื่อง การใส่แคปชั่นประกอบเพื่อเน้นย้ำข้อธรรมที่สอนในหน้าจอ รวมถึงการให้มีพระจริง ๆ มาพูดสรุปท้ายรายการ ทั้งหมดนี้อาจมาสู่ข้อสรุปได้ว่า สื่อละครโทรทัศน์คือสื่อที่สอนธรรมะอย่างตรงไปตรงมามากที่สุด

ภาพยนตร์ พบว่า มีภาพยนตร์แนวพุทธที่มีลักษณะสอดคล้องกับการแบ่งประเภทภาพยนตร์ตามแนวทางของ Dirks (filmsite. 2013) และ ฤกษ์ดา เกิดดี (2547) อยู่ทั้งสิ้นจำนวน 14 กลุ่ม แบ่งได้เป็น ประเภทภาพยนตร์แนวหลัก (Main Film Genre) พบว่ามีทั้งสิ้น 5 รูปแบบ ได้แก่ 1. แนว Epics-Historical Films (ภาพยนตร์ที่เป็นเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ หรือที่ต้องอาศัยการถ่ายทำรวมถึงมีฉากและสถานที่อันยิ่งใหญ่) 2. แนว Comedy Films (ภาพยนตร์ตลก) 3. แนว Horror Films (ภาพยนตร์สยองขวัญ) 4. แนว Social Problem Films (ภาพยนตร์สะท้อนปัญหาสังคม) 5.แนว Art Films / Experimental

(ภาพยนตร์ที่เน้นคุณค่าทางศิลปะมากกว่าเพื่อตอบตลาด และเป็นการสร้างแนวทดลองใหม่ๆ) ประเภทต่อมาคือ ภาพยนตร์แนวรอง (Sub Genre) แบ่งย่อยออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่ 1. Biopics (ภาพยนตร์แนวชีวประวัติ) 2) Film Noir (ภาพยนตร์ที่นำเสนอด้านมืดของมนุษย์ทั้งเนื้อเรื่อง และองค์ประกอบของภาพ) 3. Road Film (ภาพยนตร์ที่ตัวละครมีการเดินทางไปแห่งใดและได้ค้นพบความหมายอะไรบางอย่างของชีวิต) ประเภทต่อมา คือ ภาพยนตร์แนวหลักอื่น ๆ (Other Major Film) ในที่นี้มี 2 แนว ได้แก่ 1. Animated (ภาพยนตร์แอนิเมชัน) และ 2. Documentary (ภาพยนตร์สารคดี) และกลุ่มสุดท้าย ได้แก่ แนวภาพยนตร์ที่มีรายละเอียดมิติอื่นมาผสมผสาน (Hybrids) มี 4 มิติ ได้แก่ 1. Feminist (ภาพยนตร์ที่มีแนวคิดสตรีนิยม) 2. rural (ภาพยนตร์ที่เน้นฉากหลังและเรื่องราวที่เกิดขึ้นในชนบท) 3. religious (ภาพยนตร์ที่นำเสนอแนวคิด ความเชื่อ หรือคำสอนในศาสนาหรือบุคคลทางศาสนา) 4. slice of life (ภาพยนตร์ที่ตัดเสี้ยวหนึ่งของชีวิตมานำเสนอ) วิเคราะห์ได้ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 การจำแนกภาพยนตร์แนวพุทธตามองค์ประกอบต่าง ๆ

ที่มา : ผู้วิจัย

ชื่อภาพยนตร์	แนวหลัก (Main Film Genre)					แนวรอง (Sub-Genre)			แนวหลักอื่น ๆ		มิติผสมผสาน (Hybrids)			
	Epics -Historical	Comedy Films	Horror Films	Social Problem	Art / Experimental	Biopics	Film Noir	Road Film	Animated	Documentary	Feminist	rural	religious	slice of life
มากับพระ		x										x		
พระพุทธรเจ้า	x					x			x				x	
หลวงพี่กับผีขุน		x										x	x	
9 วัด			x											
นมัสต์ สงครามไปเวียนฯ					x			x						
นมัสต์ จะเข้บ้ายบาย					x			x	x				x	
เซว่ง									x			x	x	x
นโม OK		x										x		
ชาบีติ			x	x			x					x		
Vanishing Point					x							x		

จากตารางพบว่า รูปแบบที่ผู้สร้างภาพยนตร์แนวพุทธนิยมเลือกนำเสนอมากที่สุด คือ กลุ่มมิติ Rural Films จำนวน 6 เรื่อง ในขณะที่กลุ่ม Religious Films กลับพบอยู่ที่ 4 เรื่อง รองลงมาคือ กลุ่ม Comedy และ Art/Experimental Films ซึ่งมีจำนวนเท่ากับที่กลุ่มละ

3 เรื่อง รองลงมาอีกคือกลุ่ม Horror Films กลุ่ม Road Films และ กลุ่ม Documentary พบกลุ่มละ 2 เรื่อง ในขณะที่ยังมีภาพยนตร์รูปแบบอื่น ๆ ซึ่งนำเสนอเนื้อหาแนวพุทธแทรกอยู่ด้วย ได้แก่ กลุ่ม Epics-Historical Films กลุ่ม Social Problem Films กลุ่ม Biopics กลุ่ม Film Noir กลุ่ม Animated กลุ่ม Feminist และกลุ่ม Slice of Life พบกลุ่มละ 1 เรื่อง

จากข้อมูลข้างต้นอาจสรุปได้ว่า เหตุที่ภาพยนตร์แนวพุทธส่วนใหญ่เลือกนำเสนอภาพ “ชนบท” เป็นบรรยากาศสำคัญ เนื่องจากในเนื้อเรื่อนั้นตัวละครที่เลือกไปบวชล้วนตัดสินใจไปที่ “ชนบท” หรือต่างประเทศที่ไกลออกไป (อินเดีย) ทั้งสิ้น ไม่พบภาพยนตร์เรื่องใดเลยที่ใช้ฉากในเมืองหลวงเป็นพื้นหลังของการออกตามหาสัจธรรมของตัวละคร จึงเป็นประเด็นน่าสังเกตว่าภาพแทนของ “การแสวงหาสัจธรรม” สำหรับสื่อภาพยนตร์มักแปรผันตรงกับการออกห่างไกลจาก “เมือง” และโลกของความเจริญทางวัตถุ นอกจากนี้ สำหรับกลุ่มภาพยนตร์ที่ได้รับความนิยมในการสร้างให้เป็นแนวพุทธ รองลงมา ได้แก่ กลุ่ม Comedy ซึ่งพบว่า “ความตลก” ที่แทรกมาในเรื่องจัดว่ามีความพอเหมาะพอดี ไม่หยาบคาย ไม่ตลกโปกฮา อนึ่ง แม้หลาย ๆ มุกจะมาจากตัวละคร “พระ” แต่ก็เกินไปเพื่อผ่อนเรื่องเท่านั้น ไม่ถึงกับลดทอนความน่าเชื่อถือของ “พระ” แต่อย่างใด นอกจากนี้ ยังพบว่ามีกลุ่มผู้สร้างนอกกระแส ซึ่งทำงานแนว “ทดลอง” (experiment) หรือแนว “ศิลปะ” (art) จำนวนหนึ่งที่สนใจสร้างภาพยนตร์โดยนำเสนอเนื้อหาทางพุทธ ทำให้ภาพยนตร์แนวนี้มีมิติที่หลากหลาย และเปิดกว้างต่อศิลปะทางเลือกอีกด้วย (สุติมา มณีวัฒนา, 2565: 53-54)

สำหรับแนวการนำเสนอของสื่อภาพยนตร์ ผู้วิจัยเลือกใช้เกณฑ์ในการวิเคราะห์ดังนี้ สไตล์ (Style) พบว่า ภาพยนตร์นำเสนอตั้งแต่ระดับความ “เหมือนจริง” ในธรรมชาติ (Naturalism / Realism) ไปจนถึง “ความจริงที่ถูกผสมผสาน” ประกอบด้วย เทคนิคความน่ากลัว (horror effect) เทคนิคเหนือจริง (surreal elements) รวมถึงเทคนิคการ์ตูน (cartoon) บรรยากาศ (Atmosphere) พบว่า บรรยากาศในภาพยนตร์แนวพุทธ แบ่งได้เป็น แบบเบาสมอง (light / comedy) แบบสยองขวัญ (horror) แบบเครียด ซ้ำหนัก (serious / drama) และแบบไม่เข้ากัน ทำให้งง (absurd / bewilderment) การนำเสนอตัวละครหลัก (Main Characters' Presentation) พบว่าภาพยนตร์แนวพุทธมีตัวละครหลัก 2 กลุ่ม ได้แก่ ตัวละครกลุ่ม “พระ” และตัวละครกลุ่ม “ผี” ซึ่งพิจารณาพบว่าทั้ง “พระ” และ “ผี” นี้เข้ามาทำหน้าที่สำคัญอยู่ 3 ประการ คือ “สร้างความขบขัน” “สั่งสอน” หรือ “ทำให้กลัว” เกณฑ์สุดท้ายที่ใช้พิจารณา คือ วิธีการเล่าเรื่อง (Narrative Devices) พบว่ามีการเล่าเรื่อง 3 แบบ ได้แก่ แบบเรียงตามเวลา (linear plot) แบบสลับเวลาไปมา (flashback) และแบบไม่ต่อเนื่อง ขาดห่วงเป็นช่วง ๆ ไม่ปะติดปะต่อ (fragment) ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 4 การจำแนกภาพยนตร์แนวพุทธตามการนำเสนอ บรรยากาศ ตัวละคร และการเล่าเรื่อง
ที่มา : ผู้วิจัย

ชื่อภาพยนตร์	แนวการนำเสนอ				บรรยากาศ				ตัวละครหลัก				การเล่าเรื่อง		
	Natural / real	realist plus (+)		non-realist / cartoon	light / comedy	horror	serious / drama	absurd / bewilderment	monks / nuns		ghosts		linear	flashback	fragment
		surreal	horror						serious	comic	horror	comic			
มากับพระ	x				x				x	x		x	x		
พระพุทธรูปเจ้า				x			x		x				x		
หลวงพี่กับผีขุน	x				x		x		x			x	x		
9 วัด			x			x	x		x		x			x	
นมัสเตสังเวชนียะ		x			x			x	x				x		
นมัสเต จะเข้บิณฑบาต	x				x		x		x				x		
เขวี้ยง	x				x		x		x				x		
นะโม OK	x				x				x	x		x	x		
ขามิติ			x			x	x		x		x			x	
Vanishing Point	x							x							x

จากตารางจะเห็นว่า แม้การนำเสนอภาพยนตร์แนวพุทธส่วนใหญ่จะเป็นแนวสมจริง หรือธรรมชาตินิยม แต่ภาพยนตร์ Horror ก็มีอัตราถึง 20% ซึ่งแสดงให้เห็นว่าเรื่องพุทธกับผี หรือไสย มักมาควบคู่กัน ในขณะที่บรรยากาศส่วนใหญ่จะเป็นแบบละครชีวิต (drama) แต่เรื่องตลก (comedy) ก็ถูกเลือกมานำเสนอในปริมาณเท่ากัน (อย่างละ 6 เรื่อง) ทำให้เห็นว่า อย่างไรก็ตามคนไทยก็ยังคงถูกรสนิยมกับการชมสื่อการแสดงที่เบา ๆ ไม่ตึงเครียด ในส่วนของการเล่าพบว่า ผู้สร้างภาพยนตร์จะให้ความสำคัญกับการวางโครงสร้างเรื่อง (structure of plot) มีการทดลอง (experiment) วิธีการเล่าแบบต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์กว่าละครโทรทัศน์ (แต่ไม่หลากหลายเท่าละครเวที) ถ้าเป็นการเล่าเรื่อง “แบบเส้น” (linear) ก็จะเป็นเรื่องที่ซับซ้อน มีความขัดแย้ง (conflict) และสถานการณ์ที่สนุก พลิกผัน (reversal) อยู่ตลอดเรื่อง นอกจากนี้ ยังพบวิธีเล่าแบบย้อนไปมา (flashback) รวมถึงการทดลองหาวิธีเล่าใหม่ ๆ แบบกระจัดกระจาย (fragment) ที่คนดูอาจจะไม่เข้าใจ แต่เป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมต้องคิด และใส่ความหมายของตัวเอง (input) เข้าไปในเรื่อง (ชุดิมา มณีวัฒนา, 2565: 54-55)

2. บทวิเคราะห์เปรียบเทียบการนำเสนอละครแนวพุทธระหว่างสื่อ จากการศึกษาละครแนวพุทธแยกตามสื่อทั้ง 3 ประเภท จะพบธรรมชาติที่แตกต่างของแต่ละสื่อ ทั้งแนวคิด วิธีนำ

เสนอ และข้อจำกัด ผู้วิจัยจึงศึกษาเปรียบเทียบผลลัพธ์ที่ได้และสรุปมาใน 3 ประเด็น คือ

1. สื่อละครเวที โทรทัศน์ และภาพยนตร์มีเสรีภาพในการคิดงานต่างกัน
2. ธรรมชาติของสื่อทั้ง 3 แขนงมีผลต่อ “การทดลองและความคิดสร้างสรรค์”
3. ธรรมชาติของสื่อทั้ง 3 แขนงมีผลต่อ “วิธีถ่ายทอดธรรมชาติ” ดังมีรายละเอียดต่อไปนี้

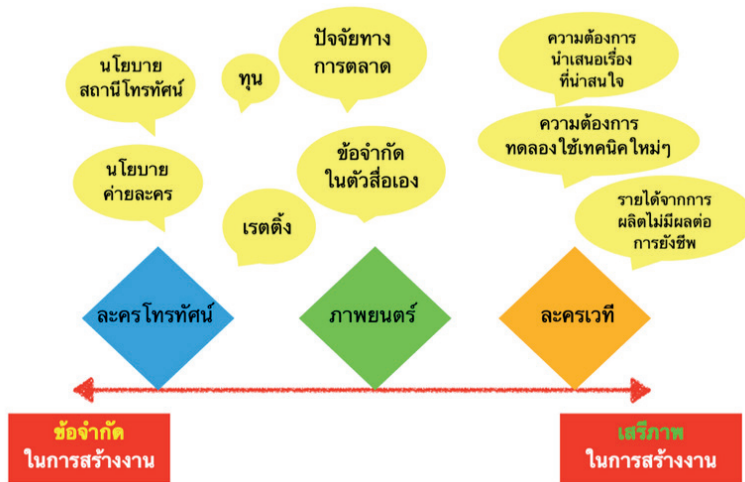
2.1 สื่อละครเวที ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ มีเสรีภาพในการคิดงานแตกต่างกัน

จากการ ศึกษาวัตถุประสงค์ตั้งต้นในการสร้างงาน จะพบว่า สาเหตุที่ทำให้สื่อทั้ง 3 แขนงสร้างงานออกมาแตกต่างกัน เนื่องจากสื่อมี “เสรีภาพ” ในการคิดงานไม่เท่ากันตั้งแต่ต้น จะเห็นได้ว่า สื่อละครเวทีนั้นมีวิธีการนำเสนอที่หลากหลายมากที่สุด (ละครทั้ง 10 เรื่องที่ศึกษา มีรูปแบบแตกต่างกันไปอย่างสิ้นเชิง) รองลงมาคือสื่อภาพยนตร์ ที่แม้จะมีผลงานแนวเดียวกันซ้ำบ้าง แต่ก็พบว่า ประมาณ 40% ของงานที่ศึกษาเป็นภาพยนตร์แนวทดลองต่าง ๆ กันไป ทั้งรูปแบบ และวิธีนำเสนอ ซึ่งจะแตกต่างกับสื่อละครโทรทัศน์ที่อาจเรียกได้ว่ามีรูปแบบซ้ำ ๆ และใกล้เคียงกันมากที่สุด จะมีแตกต่างโดดเด่นออกมาจากกลุ่มบ้างเพียง 20% เท่านั้น สาเหตุที่เป็นเช่นนี้ เนื่องมาจากข้อจำกัด หรือโจทย์ตั้งต้นของการสร้างงานของสื่อทั้ง 3 ประเภทนั้นแตกต่างกัน กล่าวคือ สื่อละครโทรทัศน์มีตัวแปรมากที่สุด ตั้งแต่การควบคุมโดยนโยบายจากสถานีโทรทัศน์ บัณฑิตเรื่องทุน บัณฑิตเรื่องการตลาด การสำรวจเรตติ้งหรือความต้องการของผู้ชม รวมถึงข้อจำกัดของตัวสื่อเอง (ที่คนดูไม่ได้ใช้สมาธิอย่าง 100% ในขณะที่ชม) ทำให้รูปแบบละครโทรทัศน์จึงมีข้อจำกัดสูง ส่งผลให้งานที่สร้างออกมามีลักษณะคล้าย ๆ กัน คือเป็นไปเพื่อตอบตลาดและความต้องการของผู้บริโภค (หรือความเชื่อของผู้สร้างว่าผู้บริโภคต้องการเช่นนั้น) (ชุติมา มณีวัฒนา, 2565: 55)

ตรงกันข้ามกับสื่อละครเวที ที่ผู้ผลิตจะเป็นค่าย หรือคณะละครอิสระ ตั้งต้นสร้างละครจากความถนัด ความสนใจ และความต้องการของผู้สร้างเป็นสำคัญ ผู้สร้างคือผู้คิดเรื่อง และวิธีการนำเสนอเองอย่างค่อนข้างเสรีจึงเกิดการพยายามนำเสนอเรื่องแปลก ๆ และการพยายามทดลองวิธีและเทคนิคใหม่ ๆ ในการเล่าเรื่อง โดยไม่ได้กังวลว่าจะขายได้หรือไม่ ทั้งนี้ก็อีกปัจจัยหนึ่งก็คือ รายได้จากละครเวทีไม่ได้มีความสำคัญกับการอยู่รอด หรือใช้เพื่อการยังชีพของผู้สร้างงาน⁷ เพราะผู้ผลิตละครเวที (แนวพุทธ) ส่วนใหญ่จะมีงานอื่นที่ทำไปควบคู่ แม้แต่ภัทราวดี เอียร์เตอร์ ที่มีความเป็นผู้ประกอบการเชิงธุรกิจ ก็ยังมีธุรกิจอื่น ๆ ร่วมด้วย เหล่านี้ ล้วนส่งผลให้ผู้สร้างงานต้องเป็นผู้มี “ใจรัก” ในทางละครอย่างแท้จริง

7 สำหรับผู้ผลิตละครเวทีในเชิงพาณิชย์ ก็จะไม่เลือกสร้างละครเวทีแนวพุทธตั้งแต่ต้น เนื่องจากไม่อาจทำกำไรเพื่อความอยู่รอด

ในขณะที่สื่อซึ่งมีความอิสระอยู่ตรงกึ่งกลางระหว่างละครโทรทัศน์และละครเวที ก็คือ สื่อภาพยนตร์ ทั้งนี้ ผู้สร้างภาพยนตร์ ไม่ได้มีสถานี่หรือหน่วยงานใดมากำหนดแนวคิดอีกชั้น หนึ่ง จึงค่อนข้างมีอิสระในการคิดมากกว่าละครโทรทัศน์ แต่อย่างไรก็ตามปัจจัยทางการตลาด และการลงทุนย่อมเป็นตัวแปรสำคัญสำหรับค่ายภาพยนตร์ เพราะไม่มีผู้สร้างภาพยนตร์ค่ายใด ที่จะกล้าเสี่ยงลงทุนสร้างงานตามความต้องการของตัวเองแล้วขาดทุน ทั้งหมดที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยจึงได้สรุปให้เห็นภาพได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



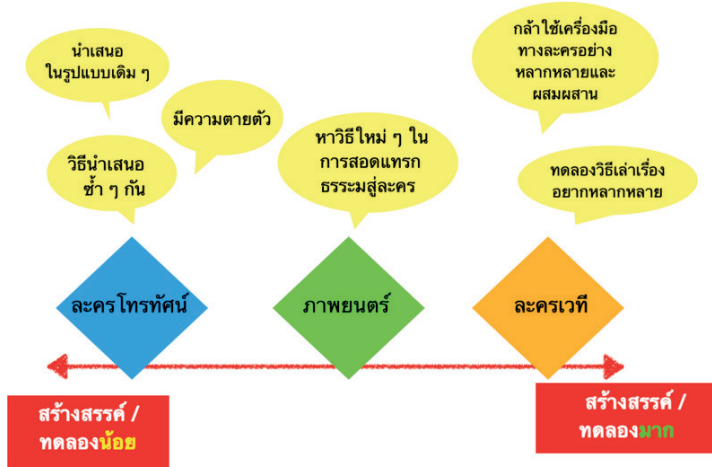
ภาพที่ 1 เสรีภาพและข้อจำกัดในการสร้างงานของสื่อทั้ง 3 แขนง
ที่มา : ผู้วิจัย

2.2 ธรรมชาติของสื่อทั้ง 3 แขนงมีผลต่อการทดลองและความสร้างสรรค์ จากการ ศึกษาประเภทและรูปแบบของงานในสื่อทั้ง 3 แขนง จะพบว่า เป็นการยากที่จะนำรูปแบบ ของสื่อแต่ละประเภทมาเปรียบเทียบกับกันด้วยเกณฑ์เดียวกัน เนื่องจากแต่ละสื่อต่างก็มีทฤษฎี เกี่ยวกับประเภท และรูปแบบของตนเองที่แตกต่างกันอยู่แล้ว แต่หากจะพิจารณาเปรียบเทียบ เพื่อหาข้อเด่น ข้อด้อย ในการสร้างงาน เพื่อการนำเสนอเนื้อหาแนวพุทธ หรือเพื่อการรับใช้ ศาสนา ผู้วิจัยได้เลือกใช้เกณฑ์ที่สามารถวัดข้อเด่นข้อด้อย ของแต่ละสื่อ ที่มีผลต่อประเด็นนี้ คือ “การทดลอง” (experiment) และ “ความสร้างสรรค์” (creativity)

จากข้อมูลจะพบว่า สื่อที่ให้ความสำคัญกับการทดลอง และความสร้างสรรค์มากที่สุด ได้แก่ สื่อละครเวที ดังจะเห็นได้จาก มีการนำเสนอในรูปแบบงานที่หลากหลาย แทบจะไม่มีซ้ำ กัน มีการทดลองใช้เครื่องมือทางการละคร (theatre devices) มานำเสนอในเรื่องจำนวนมาก

มีการผสมผสานศิลปะการแสดงแขนงต่าง ๆ เข้าไว้ในเรื่องเดียว เป็นต้น ในขณะที่สื่อซึ่งให้ความสำคัญเรื่องความสร้างสรรค์ และการทดลอง “น้อยที่สุด” ในสามสื่อ ก็คือ ละครโทรทัศน์ ดังจะเห็นได้จากการสร้างงานในรูปแบบที่ค่อนข้างซ้ำกันหลายชิ้น การใช้เทคนิคการเล่าคล้าย ๆ กัน แม้แต่ตัวเรื่อง และวิธีนำเสนอเรื่องก็มีความคล้ายคลึง ทั้งนี้ สาเหตุที่ผู้สร้างงานสื่อโทรทัศน์ไม่กล้าที่จะทดลองออกนอกกรอบนัก น่าจะเป็นเพราะปัจจัย ข้อจำกัด ดังที่วิเคราะห์ไว้แล้วในข้อ 2.1

ในขณะที่สื่อภาพยนตร์ จะอยู่กึ่งกลางระหว่างสื่ออีก 2 ประเภท ในแง่ของการทดลอง และสร้างสรรค์ แม้ว่ากว่าครึ่งของภาพยนตร์จะเป็นแนวคล้ายคลึงกัน หรือเป็นแนวที่พบเจออยู่ในกลุ่มภาพยนตร์กระแสหลัก (mainstream) แต่ยังมีผู้สร้างภาพยนตร์จำนวนไม่น้อย ที่กล้าทดลองสร้างงานใหม่ ๆ ด้วยวิธีการแปลก ๆ ละที่น่าสนใจก็คือ กลุ่มผู้ผลิตที่กล้าสร้างงานนอกกระแสนี้ จะเป็นกลุ่มศิลปินอิสระ ที่ผลงานไม่ได้ถูกเผยแพร่ในสังคมวงกว้างมากนัก ทั้งหมดที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยจึงได้สรุปให้เห็นภาพได้ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 ความสร้างสรรค์และการทดลองในการนำเสนอของสื่อทั้ง 3 แขนง
ที่มา : ผู้วิจัย

2.3 แนวและเทคนิคการนำเสนอธรรมะ จากการศึกษาแนวการนำเสนอและเทคนิคของงานในสื่อทั้ง 3 แขนง ล้วนมีความแตกต่างกันตามธรรมชาติของสื่อเช่นเดียวกับ “ประเภท” ของงาน แต่ในส่วนที่จะพิจารณาวิธีนำเสนอานที่มีผลต่อการ “รับใช้” ศาสนาแล้ว ผู้วิจัยเลือกเกณฑ์เรื่อง “วิธีถ่ายทอดธรรมะ” ของแต่ละสื่อมาเพื่อวิเคราะห์ เปรียบเทียบ ซึ่งจะ

เห็นได้ว่า สื่อทั้ง 3 แขนง ล้วนมีจุดประสงค์ในการถ่ายทอดเรื่องราว คำสอน หรือแง่มุมใด ๆ ในพุทธศาสนา หากแต่ “วิธีการ” ที่สื่อเลือกใช้นั้น มีความแตกต่างกันค่อนข้างมาก พบว่า สื่อที่มีวิธีการสอนที่ชัดเจน ตรงไปตรงมามากที่สุด ได้แก่ สื่อละครโทรทัศน์ ตั้งแต่มีลำดับขั้นตอนในการนำเสนอให้ง่าย มีพิธีกรพูดเข้าเรื่อง มีวิธีให้เจ้าของเรื่องมาช่วย “เล่าเรื่อง” ระหว่างละครดำเนินไป มีการแทรกเนื้อหาธรรมะเข้าไปในละครด้วยคำพูดตัวละคร มีการพูดสรุปข้อคิดที่ได้จากเรื่องโดยพิธีกรหรือโดยตัวละครเอก กระทั่งมีการใช้ตัวอักษร (caption) ขึ้นบนจอ เพื่อสรุปข้อธรรมให้เห็นชัด ๆ อีกครั้ง รวมทั้งมีการให้พระตัวจริงมากล่าวสรุปปิดอย่างชัดเจนอีกด้วย (ชุตินา มณีวัฒนา, 2565: 55)

ในทางตรงกันข้าม สื่อละครเวทีจะทำงานในระดับแตกต่างจากละครโทรทัศน์ค่อนข้างมาก แม้ว่าจะมีละครเวทีจำนวนหนึ่ง ที่ใช้การสอนตรง ๆ บ้าง เช่น ละครเพื่อการศึกษาสำหรับเด็ก และละครที่จัดแสดงในพิธีสำคัญทางศาสนา แต่ละครเวทีส่วนใหญ่กลับเลือกนำเสนอเรื่องธรรมะแบบ “ไม่สอน” ทว่า จะเป็นการตั้งคำถาม เสียดสี หรือแสดงให้เห็นภาพความเป็นจริงแทน ผู้ชมจะต้องทำงานกับคำสอน หรือความหมายทางศาสนาเอาเอง ในขณะที่ภาพยนตร์ จะเป็นสื่อที่ให้ความสำคัญกับวิธีสอน ในระดับกลาง เมื่อเทียบกับละครโทรทัศน์ และละครเวที และหากจะมีการสอนก็จะเป็นการคิดเรื่องอย่างละเอียด และอ้อมค้อมกว่าละครโทรทัศน์ แต่ก็จะไม่ตั้งคำถาม หรือ “ไม่สอน” เท่ากับละครเวทีเช่นกัน ทั้งหมดที่กล่าวมานี้ ผู้วิจัยจึงได้สรุปให้เห็นภาพได้ดังแผนภาพต่อไปนี้ (ชุตินา มณีวัฒนา, 2565)



ภาพที่ 3 วิธีการนำเสนอสาระธรรมในสื่อทั้ง 3 แขนง
ที่มา : ผู้วิจัย

สรุปผลการวิจัย

จากผลการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยสรุปผลการวิจัยตามสื่อประเภทต่าง ๆ ดังนี้

1. สื่อละครเวทีแนวพุทธ มีทั้งที่จัดแสดงขึ้นเพื่อ 1) ส่งเสริม สนับสนุน เผยแพร่คำสอน หรือเฉลิมฉลองวาระสำคัญในพุทธศาสนา และ 2) หยิบยกประเด็นทางศาสนาขึ้นมามีคำถาม วิพากษ์วิจารณ์ หรือแม้แต่ประดประชันเสียดสี อย่างไรก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นการสนับสนุน หรือ ทำลาย ล้วนแล้วแต่ช่วยขัดเกลาให้มุมมองที่มีต่อศาสนาชัดเจนและลุ่มลึกยิ่งขึ้น นับเป็นการ กระตุ้นศรัทธาด้วยปัญญา ในแง่ของประเภท พบว่าละครเวทีแนวพุทธส่วนใหญ่จะเลือกใช้รูปแบบเนื้อหาที่ผสมผสานความตลกขบขัน เข้ามาในเนื้อเรื่องที่หนักหน่วง (tragicomedy) ทั้งที่เป็นไป เพื่อผ่อนคลายความตึงเครียด และเพื่อขับเน้นความเครียดให้ลึกซึ้งขึ้น ในส่วนของแนวการนำเสนอ พบว่าละครเวทีแนวพุทธนั้นเลือกสไตล์แบบ “ไม่สมจริง” เป็นส่วนใหญ่ มีการทดลองใช้เทคนิคทางการละคร และลูกเล่นที่หลากหลายกว่าสื่อประเภทอื่น ๆ

2. สื่อละครโทรทัศน์แนวพุทธ พบว่ามีเป้าหมายในการจัดแสดง แบ่งเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่ 1) เพื่อกระตุ้นให้คน “กลับบาป” และ 2) มุ่งเสนอการประยุกต์ใช้ธรรมะกับชีวิตประจำวัน เพื่อการอยู่ร่วมกันในสังคม ทั้งนี้จะพบว่าในช่วงสองทศวรรษที่ผ่านมา กลุ่มละครโทรทัศน์แนวพุทธ มีเกิดขึ้นและได้รับความนิยมอย่างแพร่หลาย โดยเฉพาะละครแนว “กรรม” และผลของกรรม สำหรับประเภทของละคร พบว่ารูปแบบทางสื่อที่ละครโทรทัศน์แนวพุทธนิยมใช้มากที่สุด ได้แก่ ละครแนว Anthology Series / Anthology Drama ส่วนแนวการนำเสนอที่พบน้อยที่สุดคือ Mini Series สิ่งที่น่าสนใจจะเห็นว่า ไม่มีละครโทรทัศน์เรื่องใดเลยที่นำเสนอแบบ “TV Series” หรือละครที่เล่นยาวหลายตอน” ในส่วนของการแบ่ง “รูปแบบของเนื้อหา” ละครโทรทัศน์ส่วนใหญ่จะมีเนื้อหาแนว “ละครชีวิต” (Drama) และ “ละครตลก” (Comedy) นอกจากนี้ ยังมีละครรูปแบบอื่น ๆ ที่ผู้ผลิตเลือกหยิบมานำเสนอให้เข้ากับความเป็นละครแนวพุทธอีก ได้แก่ ละครแนวลึกลับสยองขวัญ (Horror) และละครแนวสืบสวนสอบสวน (Suspense)

สำหรับแนวการนำเสนอ พบว่า สื่อละครโทรทัศน์แนวพุทธส่วนใหญ่จะเป็นงานโปรดักชั่นในระดับง่าย ใช้ทุนจำกัด แต่ที่สังเกตคือ มีประมาณ 20% ของละครโทรทัศน์แนวพุทธที่กล่าวยุติกับเม็ดเงินที่สูงขึ้น โดยใช้เทคนิคมุกตลกแบบภาพยนตร์ ถ้าใช้สีและโทนที่ดูฉูดฉาด หรือ แฝงเร้นความน่ากลัว ลึกลับ นอกจากนี้ ลักษณะสำคัญอีกประการที่ “สะท้อน” ความเป็นสื่อแนวพุทธของละครโทรทัศน์ได้ ก็คือวิธีการ “สอนธรรม” ผ่านสื่อ กล่าวคือจะมีการสอนธรรมะอย่างชัดเจน เป็นรูปธรรม และสอนแบบตรงไปตรงมามากกว่าสื่ออื่น ๆ

3. สื่อภาพยนตร์แนวพุทธ พบว่า จุดมุ่งหมายของการผลิต จำแนกออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1) ภาพยนตร์ที่ผลิตเพื่อขายในตลาด ที่ผลิตโดยค่ายภาพยนตร์ หรือภาพยนตร์ในกระแส (mainstream) และ 2) ภาพยนตร์ที่ผลิตเพื่อตอบสนองวัตถุประสงค์ส่วนตัว ที่ผลิตโดย

ผู้สร้างอิสระ หรือบริษัทแหล่งทุนอื่น ในส่วนของประเภทของภาพยนตร์ พบว่า รูปแบบที่ผู้สร้างภาพยนตร์แนวพุทธนิยมเลือกนำเสนอมากที่สุด คือ รายละเอียดในมิติ “ความเป็นชนบท” (rural film) สำหรับ แนวการนำเสนอ พบว่า สัดส่วนส่วนใหญ่ของภาพยนตร์แนวพุทธ จะใช้แนว “เหมือนจริง” โดยมีตั้งแต่ความจริงระดับภาพยนตร์ทั่ว ๆ ไป ไปจนถึงความจริงแบบ “สารคดี” ที่น่าสังเกตสำหรับภาพยนตร์แนวพุทธคือการมีโจทย์เรื่องราวเกี่ยวกับ “พระ” “วัด” และ “ผี” ซึ่งจะมาพร้อมกับองค์ประกอบของความน่ากลัวและความตลก ที่มีสัดส่วนแตกต่างกันไป สำหรับการใช้เครื่องมือในการเล่าเรื่อง (Narrative Devices) พบว่าผู้สร้างภาพยนตร์จะให้ความสำคัญกับการวางโครงสร้างเรื่อง (structure of plot) การใช้ลีลาของการสร้างโครงเรื่องที่มีการทดลอง (experiment) ถ้าเป็นการเล่าเรื่อง “แบบเส้น” (linear) ก็จะเป็นเส้นเรื่องที่ซับซ้อน มีปัญหา (conflict) และสถานการณ์ที่สูง พลิกผัน (reversal) พบวิธีเล่าแบบย้อนไปมา (flashback) รวมถึงการเล่าใหม่ ๆ แบบกระจัดกระจาย (fragment) ที่คนดูต้องคิด และใส่ความหมายของตัวเอง (input) เข้าไปในเรื่อง จึงนับได้ว่าสื่อภาพยนตร์แนวพุทธเน้นความสร้างสรรค์มารองลงมาจากสื่อละครเวที

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยข้างต้น ผู้วิจัยแบ่งการอภิปรายผลออกเป็น 4 ประเด็น ดังนี้

1. สื่อศิลปะการแสดงเป็นเครื่องมือสื่อสารพุทธศาสนาได้ จะเห็นว่าสื่อศิลปะการแสดงทั้ง 3 ประเภท สามารถใช้เป็นเครื่องมือสื่อสารแนวคิดทางศาสนาได้ และทำได้หลายระดับด้วยกัน สอดคล้องกับแนวคิดเรื่องหน้าที่การสื่อสาร ของ ศุภวัตรมี จิตกุลเจริญ (2554: 10-12) พบว่า การสื่อสารของ “สื่อการแสดงร่วมสมัยแนวพุทธ” เหล่านี้ จะมีตั้งแต่ระดับแจ้งให้ทราบ (inform) ถึงเนื้อหาทางธรรมที่ปรากฏในเรื่องการสอนหรือให้การศึกษา (teach and educate) เรื่องหลักธรรมยาก ๆ เช่น ปฏิจจสมุปบาท หรือ การทำงานของจิต โดยใช้ละครเป็น “สื่อ” ในการสอนไปพร้อม ๆ กับให้ความบันเทิง (to teach and to please)⁸ นอกจากนี้ พบว่าสื่อศิลปะการแสดงในอีกหลายเรื่องได้ใช้หลักการ ชักจูงใจ (purpose or persuade) แก่ผู้ชม ทั้งในแง่การสนับสนุนให้เกิดความเชื่อ ความศรัทธา หรือการส่งเสริมแนวปฏิบัติที่ดีตามหลักพุทธศาสนา รวมถึงการจูงใจเพื่อ “กระตุ้นความกลัว” หรือ “เตือนสติ” ถึงโทษภัยของการทำบาป

8 เป็นแนวคิดนี้เป็นเป้าหมายทางอุดมคติของละครยุคนีโอคลาสสิก (Neo-classic) ของฝรั่งเศสในศตวรรษที่ 17 ที่นักวิจารณ์และนักเขียนในช่วงเวลานั้นมีความเชื่อกันว่าละครที่ดีจริงจะต้องสามารถปลูกฝังคุณธรรม คุณงามความดีให้กับผู้ชมควบคู่ไปกับการให้ความบันเทิง

อนึ่ง จากผลการวิจัย พบว่า ละครเวที ละครโทรทัศน์ และภาพยนตร์ สามารถใช้กลวิธีในการนำเสนอเพื่อ “กระตุ้นให้ผู้ชมคิด” ตั้งแต่ การสอนโดยตรง ด้วยการให้ตัวละครประเภท “ผู้ให้บทเรียน” (*raisonneur*) [ตามแนวคิดของ Rush (2005: 70-75)] ไปจนถึงการพูดถึงแก่นความคิด หรือปรัชญาที่ซ่อนอยู่ในเรื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งกลวิธีการใช้มุกตลก (comic element) สอดแทรกเข้ามาในเรื่อง ทั้ง *มุกตลกทางความคิด (intellectual humour)* (ที่เชื่อมโยงสิ่งหนึ่งกับสิ่งอื่น ๆ ให้คิดต่อ) *มุกตลกเสียดสี (satirical humour)* (ที่ทำให้ผู้ชมย้อนนึกไปถึงพฤติกรรม หรือความเป็นจริงในสังคมที่ไม่เหมาะสม) รวมทั้ง *มุกตลกร้าย (dark humour)* (ที่ทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกลึบอัดใจทุกครั้งที่หัวเราะ แต่ก็หลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะหัวเราะ) องค์ประกอบของความตลกเหล่านี้จะมาในรูปของความขัดแย้ง ความไม่เข้ากัน ของทุกๆ องค์ประกอบในละคร

ละครเรื่องใดที่ทำให้มุกตลกเหล่านี้ก้าวข้ามความขำขันในระดับพ่วนคลาย เบาสมองแล้ว ก็จะสามารถทำให้ผู้ชมขบคิดถึงความเป็นจริงในสังคม (ที่แฝงอยู่ในเรื่อง) และอาจเกิดการเปลี่ยนแปลงทางความคิดได้ สอดคล้องกับแนวคิดของนักปราชญ์ชาวอังกฤษในศตวรรษที่ 16 Horace Walpole (1717 – 1797) ที่ว่า “The world is a comedy to those that think; a tragedy to those that feel.” (Walpole, 1973) และหากมองประโยคนี้นย้อนกลับ นั่นหมายถึงความเป็น comedy จะกระตุ้นให้ “คิด” ในขณะที่ tragedy จะกระตุ้นให้รู้สึกและเกิดอารมณ์ร่วม การทำงานของ Comedy ในที่นี้จึงสอดคล้องกับแนวคิดของเทคนิคละครเอปิก (Epic) ของแบร์โทลท์ เบรชท์ (Bertolt Brecht) ที่เขาเลือกใส่องค์ประกอบความ “ไม่เข้ากัน” ไว้ในละครเพื่อสร้างอารมณ์หย่างจากละคร แทนที่จะเกิดอารมณ์ร่วม ทั้งนี้ จะเห็นว่าสื่อศิลปะการแสดงร่วมสมัยแนวพุทธของไทยที่นำมาศึกษานั้น ส่วนใหญ่เลือกที่จะใส่องค์ประกอบของ comedy เข้ามาในการนำเสนอ (จนกล่าวได้ว่าเป็นเอกลักษณ์ของละครไทย) แต่ก็ไม่ใช่ว่ามุกตลกที่ใส่มาทุกเรื่องนั้นจะทำหน้าที่กระตุ้นให้คิดได้ ตรงกันข้าม ส่วนใหญ่จะเป็นมุกที่นำมาใช้เพื่อพ่วนเรื่อง สร้างสีสัน สร้างความบันเทิง (comic relief) มากกว่าที่จะกระตุ้นให้คิด หว่าก็มีสื่อการแสดงจำนวนไม่น้อย ที่ใช้มุกตลกมาเพื่อเป้าหมายให้ผู้ชมได้ขำ โดยเฉพาะในละครเวที กล่าวโดยสรุป การสื่อสารในระดับที่ “ให้ขำมูล” “สอน” “โน้มน้าวใจ” และ “ให้ความบันเทิง” ไปพร้อมๆ กันนี้ จึงเป็นเสมือนหัวใจของ “สื่อศิลปะการแสดงร่วมสมัยแนวพุทธ” ของไทยในภาพรวม

2. การผลิตซ้ำความเชื่อ *นอกศาสนา (พุทธศาสนาเนืองอก)* แม้ผู้ผลิตสื่อทุกราย ล้วนมีวัตถุประสงค์ตั้งต้นที่ดีในการสร้างสื่อเพื่อสังคม หากแต่งานวิจัยนี้พบว่า มีข้อพึงระวังในการ “เลือกสรรสาร” บางประเภท รวมถึงการเลือกผลิตซ้ำ (reproduce) สารนั้น ๆ อย่างต่อเนื่อง เพราะอาจส่งผลเสียต่อการสืบทอดวัฒนธรรมศาสนา จากการสำรวจสื่อศิลปะการแสดงแนวพุทธ

พบว่า มีกลุ่มตัวอย่างที่เลือกมาศึกษาจำนวนหนึ่ง (โดยเฉพาะละครโทรทัศน์) ที่ได้ชื่อ “สาร” ซึ่งจัดว่าเป็น “ความเชื่อนอกศาสนา” และชาวพุทธจำนวนมากกลับสนว่าเป็นคำสอนที่แท้ของพระพุทธเจ้า นั่นก็คือ “หลักกรรม” กล่าวคือ สือเลือกเสนอหลักกรรมในแบบที่เน้นหนักไป 2 ทาง คือ 1) สิ่งที่เกิดขึ้นเป็นความอัปโชค หรือทุกข์เฉยอยู่ในปัจจุบันล้วนเกิดจาก “กรรม” และ 2) การเน้นย้ำเรื่องราวที่เป็นกรรมในอดีต มากกว่ากรรมในปัจจุบัน (หรือกรรมในอนาคต) ซึ่งทั้ง 2 แนวคิดนี้เป็นแนวคิดของ “ลัทธิกรรมเก่า” (ปุปเพกเหตุวาท) ของศาสนาเชน ที่เชื่อว่าทุกสิ่งทุกอย่างล้วนเกิดแต่กรรมเท่านั้น

สอดคล้องกับแนวคิดของ สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต), 2563) ที่กล่าวอธิบายเรื่องนี้ไว้อย่างชัดเจนว่าความเชื่อเช่นนี้ ส่งผลต่อความสับสนในความหมายของคำว่าการกรรม ที่เป็นคำกลาง ๆ หมายถึง “การกระทำ” แต่คนส่วนใหญ่และในสื่อ กลับเลือกใช้คำนี้ในความหมายทางลบว่าหมายถึง “ผลร้ายของการกระทำชั่วในอดีต” และละเลยที่จะพิจารณากรรมในปัจจุบัน และอนาคตไป ความเชื่อนี้ยังส่งผลต่อเนื่องถึงทัศนคติที่มีต่อ “กรรม” คนส่วนใหญ่จึงเลือกที่จะเชื่อว่า เรื่องเลวร้ายที่เกิดขึ้นในชีวิตนั้น เราจะต้อง “ก้มหน้ารับกรรม” เช่นเดียวกับที่พระเมธีวชิโรดม (ว.วชิรเมธี) (2560, สัมภาษณ์) ได้กล่าวถึงเรื่องกรรมที่ปรากฏในสื่อว่า “อะไรๆ ก็ถูกอธิบายด้วยกรรมเก่า จนก็เพราะกรรมเก่า รวยก็เพราะกรรมเก่า ถูกเขารังแกก็เพราะกรรมเก่า จึงกลายเป็นว่าทำให้คนยอมจำนนต่อหลักกรรม” ทั้งที่จริง ๆ แล้ว ในพุทธศาสนามีทัศนคติต่อเรื่องกรรมในเชิงที่ว่า ให้บุคคลรับรู้เรื่องกรรมเพื่อที่จะ “รับผิดชอบต่อการกระทำของตัวเอง” แล้ว “คิดจะปรับปรุงแก้ไขให้ถูกต้องดังมาต่อไป ไม่ใช่หยุดที่การยอมรับผิด” อีกทั้งพุทธศาสนิกชนที่แท้ ควรจะต้องมีความรู้ที่พระพุทธเจ้าได้บัญญัติหลักของความจริงในธรรมชาติไว้ถึง 5 ประการ เรียกว่า “นิยาม 5” และ “กรรม” เป็นเพียง 1 ในนิยามเหล่านั้น (สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต). 2562): 246-250)

นอกจากเรื่องกรรมแล้ว ยังพบว่า มีเรื่องไสย เรื่องเทพเจ้า เครื่องรางของขลัง รวมถึงสิ่งลึกลับเหนือธรรมชาติต่าง ๆ ที่จะถูกนำเสนอ สอดแทรกมากับเรื่องทางพุทธด้วยเสมอ ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสื่อละครโทรทัศน์ (ที่มักนำเสนอในลักษณะ “อยู่ให้กลัว”) สอดคล้องกับที่ กาญจนา แก้วเทพ (2542: 9-18) ได้สรุปแนวคิดของนักวิชาการด้านศาสนวิทยาและมานุษยวิทยาที่ ศิวรักษ์ และ ศรัตถ์ วัลลิโคม ต่างลงความเห็นว่า “ระบบความเชื่อในสังคมไทยประกอบด้วย 3 ระบบใหญ่ ๆ คือ ๘ พราหมณ์ พุทธ ซึ่งผสมผสานอยู่ร่วมกันจนแยกออกจากกันได้ยาก” กาญจนา สรุปว่า “ในสังคมไทยยังคงมีการแพร่ขยายระบบความเชื่อของศาสนาพราหมณ์ที่แสดงออกในรูปแบบของความเชื่อในไสยศาสตร์ เทพดาอารักษ์ พรหมลิขิต อิทธิฤทธิ์ปาฏิหาริย์” เหล่านี้อาจเป็นคำตอบว่าเหตุใดภาพของเรื่องเหนือธรรมชาติเหล่านี้ มักปรากฏพร้อม ๆ กับการเผยแพร่ความเป็น “พุทธ” เพราะตราบดีที่ “ผี และ พราหมณ์”

ไม่อาจแยกจากพุทธแท้ ๆ ในสังคมไทยได้ ภาพของสิ่งเหล่านี้ “ในสื่อ” ก็ยังคงเชื่อมโยงกันอย่างแยกไม่ออก

เมื่อโยงเข้ากับความเข้าใจที่เบี่ยงเบนเรื่องกรรมของคนทั่วไปแล้ว จึงทำให้เกิดมีลัทธิ “พุทธพาณิชย์” ที่ถือโอกาสเข้ามาอุดช่องว่างที่ชาวพุทธส่วนใหญ่กำลังหลงอยู่ได้พอดี สอดคล้องกับทัศนะของพระเมธีวชิโรดม (ว.วชิรเมธี) (2560, สัมภาษณ์) ที่กล่าวถึงการเกิดของลัทธิติดเวร ตัดกรรม ว่าเป็นเรื่องที่น่าเป็นห่วง “ลัทธิพวกนี้เป็นลัทธินอกพระพุทธศาสนา แล้วในเวลานี้ก็กลายเป็นมาอยู่ในวัดหมดแล้ว แล้ววัดหลายแห่งนั้นเลยเถิดไปขึ้นว่าเอาเทพทั้งหลายเข้าไปอยู่ในวัดเพื่อเรียกศรัทธาคน พระพุทธองค์นั้นใช้เวลาทั้งชีวิตเพื่อดึงคนจากเทพมาสู่ธรรม แต่พระหลายรูป หลายวัด ในเวลานี้ดึงคนจากธรรมกลับไปสยบเทพอีกครั้งหนึ่ง” ดังนั้นการผลิตซ้ำหลักคำสอนในพุทธศาสนาที่ไม่ถูกต้อง จึงส่งผลกระทบมากกว่าที่คิด แผ่ขยายเป็นวงกว้างไปทั้งสังคม และถือเป็นสิ่งที่ “น่าห่วงที่สุดในเวลานี้” (สุติมา มณีวัฒนา, 2565)

3. การทำให้เป็น “โลกฆราวาส” ผลการวิจัยพบว่า สื่อศิลปะการแสดงแนวพุทธโดยส่วนใหญ่ นำเสนอธรรมะในระดับ “จริยธรรม” มากกว่า “ศีลธรรม” โดยสารธรรมระดับ “จริยธรรม” ที่นิยมนำเสนอมากที่สุดจะมาในรูปแบบของธรรมะง่ายๆ ในชีวิตประจำวัน หรือ “ฆราวาสธรรม” (ธรรมะเพื่อการอยู่กับโลก) ที่อาจเรียกอีกอย่างว่า “โลกียธรรม” อันได้แก่เรื่องราวเกี่ยวกับ “บาป” “บุญ” “ศีลธรรม” โดยเฉพาะเรื่อง “กฎแห่งกรรม” แต่ก็พบว่า มีสื่ออยู่จำนวนหนึ่งที่ก้าวไปถึงการนำเสนอธรรมะในระดับ “ศีลธรรม” หรือ “โลกุตระธรรม” (ธรรมะเพื่อไปสู่การหลุดพ้นจากความทุกข์/นิพพาน) ไม่ว่าจะเป็นวงจรของปฏิจจสมุปบาท ซึ่งเป็นบาทฐานของความเข้าใจทุกข์และอริยสัจสี่ หรือการนำเสนอเรื่องของธรรมชาติแห่งจิต แนวทางการใช้สติเพื่อการปล่อยวาง เหล่านี้สอดคล้องกับแนวคิดของพระไพศาล วิสาโล (2546) ว่าด้วยเรื่อง “การเปลี่ยนแปลงมโนทัศน์ของพุทธศาสนาในสังคมไทย” ที่ค่อย ๆ เกิดขึ้นและเปลี่ยนไปตั้งแต่สมัยรัชกาลที่ 4 ซึ่งเป็นช่วงเวลาที่ “โลกทัศน์ทางวิทยาศาสตร์” ได้เข้ามามีอิทธิพลต่อสังคมไทย อีกทั้งมีการเปลี่ยนแปลงนิกายในพุทธศาสนาให้มีนิกายธรรมยุต จึงเกิดการให้ความสำคัญกับโลกปัจจุบัน สิ่งที่จับต้องได้ และเป็นประโยชน์ใช้สอยอย่างเป็นรูปธรรม โดยเฉพาะการลดทอนความสำคัญของ “นิพพาน” และมองว่าเป็นเรื่องยากที่จะเข้าถึง เหล่านี้ น่าจะมีอิทธิพลอย่างยิ่งมาจนกระทั่งปัจจุบัน ทั้งนี้ ในทัศนะของพระไพศาล วิสาโล (2546: 245-248) “โลกุตระธรรม” ไม่จำเป็นต้องแยกขาดจากโลกนี้ และไม่จำเป็นต้องมองว่าเป็นเรื่องยาก ที่ต้องไปเสาะแสวงหาในป่าลึก หากแต่สามารถเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับชีวิตประจำวันได้ด้วยการฝึกฝนอบรมจิตและปัญญา ลดความเห็นแก่ตัว เพิ่มความเมตตา รู้เท่าทันความจริงของชีวิต ลดละอัตตา เพื่อสัมผัสกับความสุข ความอิสระภายใน ไร้กิเลสครอบงำ ซึ่งก็คือ “นิพพานที่นี้และเดี๋ยวนี้”

อีกเหตุผลหนึ่ง ที่อาจอธิบายถึงปรากฏการณ์ที่สื่อนิยมนำเสนอธรรมะในระดับ “โลกียธรรม” อาจมาจาก “กระบวนการทำให้เป็นโลกฆราวาส” (Secularization) ตามแนวคิดของ กาญจนา แก้วเทพ (2542: 9-18) ที่ว่าด้วยความสัมพันธ์ระหว่างศาสนากับสื่อมวลชน กล่าวคือ สังคมแบบดั้งเดิมสถาบันศาสนาถือเป็นศูนย์กลางของสถาบันอื่น ๆ ที่ผูกพันกับการดำเนินชีวิตประจำวัน หรือแม้กระทั่งระบบจิตใต้สำนึก อย่างไรก็ตาม เมื่อสังคมวิวัฒนาการมาเป็นสังคมสมัยใหม่ ศูนย์กลางจึงเปลี่ยนจากสถาบันศาสนาเป็นสถาบันเศรษฐกิจ ศูนย์กลางของชุมชนเปลี่ยนจากวัดเป็นศูนย์การค้า สถาบันศาสนาจึงถูกลดความสำคัญให้มีบทบาทและอิทธิพลน้อยลง นักสังคมศาสตร์เรียกว่า “กระบวนการทำให้เป็นโลกฆราวาส” (Secularization) คือ เปลี่ยนจาก “โลกธรรม” (Sacred) มาสู่ “โลกียะ” (Secular) ด้วยเหตุนี้

4. ประโยชน์ต่อสื่อการแสดงแนวพุทธในปัจจุบัน แม้ว่าผลการวิจัยนี้จะฉายภาพสะท้อนปรากฏการณ์ทางพุทธศาสนาของไทยผ่านสื่อศิลปะการแสดงในรอบ 2 ทศวรรษที่ผ่านมา (ซึ่งนับเป็นช่วงเวลายุคทองแห่งสื่อการแสดงด้านพุทธศาสนายุคหนึ่งในประวัติศาสตร์ ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น) อย่างไรก็ตาม หลังจากเกิดสถานการณ์โรคระบาด Covid 19 ในปี พ.ศ. 2563 กอปรกับผลกระทบของการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีอย่างฉับพลัน (digital disruption) ตั้งแต่ต้นศตวรรษที่ 21 จึงทำให้แนวโน้มการผลิตสื่อการแสดงกระแสหลักในประเทศมีปริมาณที่ลดลงและมีรูปแบบที่เปลี่ยนไปอย่างมาก ซึ่งเป็นผลมาจากการเกิดขึ้นของแพลตฟอร์มอื่น ๆ นอกเหนือจาก “ฟรีทีวี” อาทิ ทีวีดิจิทัล และ สตริมมิงแพลตฟอร์ม (Streaming Platforms) ในรูปแบบต่าง ๆ ส่งผลให้วิถีการรับสารด้านละครมีลักษณะเปลี่ยนไป รวมถึงความสนใจในละครขนาดสั้น ๆ ที่นำเสนอแบบ Reel หรือ TikTok Clip เกิดมีมากขึ้น จึงเกิดการแสดงที่เรียกว่า “ละคร / ภาพยนตร์แนวตั้ง” (Vertical Drama / Cinema) ที่ตอบสนองวิถีชีวิตการชมละครแบบรีบด่วน

ดังนั้น จึงพบว่าในปัจจุบันสื่อศิลปะการแสดงแนวพุทธ ที่ปรากฏในช่องทางกระแสหลักมีจำนวนลดลงมากเมื่อเทียบกับสองทศวรรษที่แล้ว อย่างไรก็ตาม ได้เกิดกระแสผลิตการแสดงที่เรียกว่า “ละครคุณธรรม” เผยแพร่ทางโซเชียลมีเดียในช่องทางต่าง ๆ อาทิ แพลตฟอร์มวิดีโอสั้น เว็บไซต์หรือแอปพลิเคชัน เช่น LearnDi เป็นต้น ละครแนวนี้อาจมีลักษณะเหมือนละครเมโลดรามามาที่ดูง่าย ๆ เน้นเรื่องราวสนุกสนานและเหตุการณ์พลิกผัน มีเนื้อหาสนใจแบบตรงไปตรงมา และไม่ได้เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาโดยตรง แตกต่างก็ให้ข้อคิดเรื่องการทำดีได้ดี ทำชั่วได้ชั่ว เช่นเดียวกับหลักฆราวาสธรรมที่มักนำเสนอในละครแนวพุทธทางสื่อโทรทัศน์เมื่อ 20 ปีที่แล้ว ปรากฏการณ์นี้ สะท้อนให้เห็นว่า แม้เทคโนโลยีจะก้าวหน้าไปเพียงใด แต่สื่อละครประเภทเรียวมย์ (melodrama) ก็ยังคงเป็นที่ต้องการของคนดู โดยเฉพาะการเสพงานแบบรีบเร่งในเวลาและโอกาสที่จำกัด ละครแนวนี้นี้จึงมักจะได้รับความนิยม

นอกจากนี้ ล่าสุดยังมีซีรีส์เรื่อง “สาธุ” (The Believers) ซึ่งเผยแพร่ผ่านช่องทาง Netflix ที่มีเนื้อหาการวิพากษ์วิจารณ์แนวคิด “พุทธพาณิชย์” อย่างท้าทาย ซึ่งการแสดงเรื่องราวในลักษณะนี้ แทบจะไม่มีปรากฏผ่านสื่อละครโทรทัศน์แนวพุทธกระแสหลักในอดีต ปรากฏการณ์นี้ชี้ให้เห็นว่า เมื่อช่องทางของสื่อมีความหลากหลายและกว้างขวางขึ้น รูปแบบของการสร้างสรรค์และประเด็นการนำเสนอที่ลุ่มลึก ท้าทาย ก็เกิดขึ้นตามมา ซึ่งหากจะเทียบไปแล้ว ละครซีรีส์ทาง Netflix เรื่อง “สาธุ” นี้ มีความเผ็ดร้อนไม่ต่างจากละครเรื่อง “สันดานกา (บูโด)” ที่จัดแสดงในรูปแบบ “ละครเวที” เมื่อปี พ.ศ. 2552 ทว่าเมื่อกรอบเวลาเปลี่ยนไป สื่อที่เป็นกระแสหลักจึงได้กล้าขยายขอบพื้นที่การยอมรับเสียงวิพากษ์วิจารณ์ และแง่มุมที่เปราะบางทางสังคมได้มากขึ้น นอกจากนี้ ละครเรื่องนี้ยังแสดงให้เห็นว่าประเด็นเรื่อง “พุทธพาณิชย์” ก็ยังคงอยู่คู่สังคมไทยไม่เปลี่ยนแปลง สิ่งนี้ตอกย้ำว่า “ความเชื่อนอกศาสนา” ที่พบบมาตลอดในอดีต ก็ยังคงไม่หายไปจากวิถีพุทธแบบไทย ๆ ในปัจจุบัน ในแง่นี้สื่อจึงสามารถทำหน้าที่ดีแผ่ สอดส่อง และขัดเกลาแก่นแท้พุทธศาสนาให้บริสุทธิ์ได้

อย่างไรก็ตาม แม้จะพบว่าสื่อการแสดงที่เกี่ยวกับพุทธศาสนานั้นมีปรากฏน้อยลง แต่ในท่ามกลางความหลากหลายของแพลตฟอร์มที่เกิดขึ้น จึงเกิดสื่อที่เกี่ยวข้องกับพุทธศาสนาโดยตรง ในรูปแบบที่มีความเข้มข้น แม่นยำ และถูกจริตกับผู้รับสารที่สนใจในพุทธศาสนามากขึ้นเช่นกัน อาทิ คลิปวิดีโอคำสอนโดยเกจิอาจารย์ทางพุทธศาสนา ที่เข้าถึงได้อย่างง่ายดายผ่านช่องทาง YouTube, Podcast, TikTok ฯลฯ อนึ่ง ผู้วิจัยเล็งเห็นว่า ข้อค้นพบที่ได้จากการศึกษาสื่อการแสดงแนวพุทธที่พบในงานวิจัยชิ้นนี้ จะสามารถนำไปปรับประยุกต์ใช้กับการสร้างสื่อศิลปะการแสดงแนวพุทธทั้งในปัจจุบัน หรืออนาคตต่อไปได้ ดังข้อเสนอแนะต่อไปนี้

ข้อเสนอแนะ

1. ละครศาสนาต้องทำให้สนุกและสร้างสรรค์ การสร้างสื่อที่เกี่ยวกับธรรมะ เป็นเรื่องท้าทายอย่างยิ่งในสังคมไทย เนื่องจากการรับรู้ของสังคมในภาพรวม มักมองว่าสื่อธรรมะเป็นเรื่องน่าเบื่อ ล้าสมัย และสั่งสอนจนเกินไป ส่งผลให้ผู้คนมีแนวโน้มจะปฏิเสธสื่อธรรมะตั้งแต่ต้น อย่างไรก็ตาม งานวิจัยนี้ พบว่ามีสื่อธรรมะจำนวนมากที่เลือกใช้เครื่องมือทางการละคร (theatrical devices) อย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ สามารถทำให้ธรรมะเป็นเรื่องสนุกได้ (edutainment) หากผู้สร้างสื่อทั้ง 3 แขนง จะได้มีโอกาสเรียนรู้ข้อดี ข้อด้อยของสื่ออื่น ๆ และนำมาใช้เป็นแนวทางในการพัฒนางานในสื่อของตน น่าจะเป็นการดียิ่งต่อการพัฒนาสื่อ ดังที่เจตนา นาควัชระ (2546) เคยกล่าวไว้ว่าศิลปินนั้นสามารถ “ส่องทางแก่กัน” ได้

2. ผู้สร้างละครศาสนาต้องศึกษาให้รู้จริง นำเสนอให้ถูกต้องตามหลักศาสนา จากแนวคิดของพระเมธีวชิโรดม (ว.วชิรเมธี) (2560, สัมภาษณ์) และบุญส่ง นาควงศ์ (2561, สัมภาษณ์)

ผู้กำกับภาพยนตร์ที่เคยบวชเรียนมานาน ต่างเห็นตรงกันว่า การจะสร้างละครเกี่ยวกับพระ เป็นเรื่องสำคัญมากจะต้องศึกษาหาข้อมูลอย่างถ่องแท้ และถูกต้อง อย่าทำเพียงผิวเผิน หรือ ทำลวก ๆ เพียงเพื่อความบันเทิงหรือรายได้เท่านั้น เพราะนอกจากจะไม่เป็นผลดีต่อศาสนา แล้ว ยังเป็นการลดความน่าเชื่อถือของพุทธศาสนาไปทีละน้อยด้วย นอกจากนี้ ยังมีประเด็น ที่สื่อบางประเภทมักนิยมนำเสนอภาพพระในแบบตลก และไม่เหมาะสม ก็เป็นอีกหนึ่งที่ข้อคิด ที่ชวนตั้งคำถามว่า แล้วแบบไหนที่เรียกว่าเหมาะสม? พระเมธีวชิโรดม (ว.วชิรเมธี, 2560) แสดง ทรรศนะว่า มิใช่ว่าสื่อจะนำเสนอความตลกในพระไม่ได้ แต่ผู้สร้างควรต้องมีภาพพระที่ปฏิบัติ ถูกต้องตามจริยวัตรมาเทียบคู่ให้ดูด้วย “ถ้าจะตลก... ก็คือพวกที่อยู่ท้ายวัดบ้าง หรือ เด็ก ๆ มากกว่า หรือถ้าคุณจะทำตลก ก็ต้องมีภาพลักษณ์ของพระในด้านที่งดงามให้เห็นทันทีว่าอันนี้ใช่ อันนี้ไม่ใช่” อนึ่ง การใช้ตัวละครที่แตกต่าง หรือมีลักษณะตรงกันข้ามมาเทียบคู่เพื่อขบขันความ หมายถึงชัดเจนนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ David Rush (2005: 70-75) เรื่อง Foil Character

3. ละครไม่ควรแบ่งแยกชั่วความดี - ความชั่ว ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ที่ผ่านมาละคร หัว ๆ ไปนิยมให้ “ความดี” และ “ความชั่ว” แยกกันอยู่ในตัวละครคนละกลุ่มกัน (ระหว่าง พระเอก/นางเอก และ ตัวโกง) การทำให้ “พระเอก” เป็นตัวแทนของความดี ไม่มีที่ติ และ “ตัวโกง” คือความเลว ความชั่วร้ายเท่านั้น นี่คือการนำเสนออย่างหนึ่งของการแบ่งแยกความ จริงเป็นคนละส่วน (segregation) เพราะแท้จริงมนุษย์ต่างมีมิติที่หลากหลาย การไม่เปิดรับ และทำความเข้าใจด้านมืดของมนุษย์ (ตัวเอง) โดยโยนความผิดบาปเหล่านี้ ให้เป็นพฤติกรรม ของ “คนชั่ว” (ตัวโกง) เป็นการนำเสนอความจริงที่ไม่รอบด้าน ทางออกที่ดีของการสร้างละคร ธรรมะ (รวมถึงละครหัว ๆ ไป) คือตัวละครควรจะมีมิติความเป็นมนุษย์จริง ๆ และหากมีความ ผิดพลาด บกพร่องเกิดขึ้น ทั้งตัวละคร และคนดูจะต้อง “มองเห็น” และ “ยอมรับ” ว่าสิ่งนี้ เกิดขึ้นได้ และมีอยู่จริง พร้อมกับทำความเข้าใจสัจจะในธรรมชาติ (ธรรมะ) ก่อนที่จะพิจารณา หาทางแก้ไขปรับปรุงต่อไป ไม่ใช่การนำเสนอในลักษณะที่กระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึก “ปฏิเสธ” หรือ “รังเกียจ” กิเลสของมนุษย์ตั้งแต่แรก ด้วยวิธีนี้ละครจะกระตุ้นให้ผู้ชม ไม่พร้อมจะยอมรับ แต่พร้อมที่จะแบ่งแยก และมองว่า “ละครศาสนา” เป็นสิ่งที่เอื่อมไม่ถึง ดีเกินไป เป็นคนละพวก (otherness) กับตน ซึ่งไม่ใช่คำสอนธรรมะที่แท้ของพระพุทธเจ้าในการมองชีวิต และหากเห็น เช่นนี้บ่อยเข้า ผู้ชมกลุ่มนี้อาจจะขอย้ายไปอยู่ฝั่งที่ “ปฏิเสธธรรมะ” ได้ในที่สุด

กิตติกรรมประกาศ

บทความนี้ ได้รับทุนสนับสนุนจากสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (สกว.) ภายใต้ชุด โครงการวิจัย ทุนวิจัยมุ่งเป้าตอบสนองความต้องการในการพัฒนาประเทศ : ด้านมนุษยศาสตร์ ปี 2559

เอกสารอ้างอิง

- กาญจนา แก้วเทพ. (2542). ฝั พุทธ พราหมณ์และสื่อ. ใน กิตติ กันภัย (บก.), *สื่อกับศาสนา*. (น. 8-41) กรุงเทพฯ: ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- (2552). *การวิเคราะห์สื่อ: แนวคิดและเทคนิค*. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์. ฤชดา เกิดดี. (2547). *ประวัติศาสตร์ภาพยนตร์: การศึกษาว่าด้วย 10 ดรรชนีสำคัญ*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: พิมพ์คำ.
- เจตนา นาควัชระ. (2546). *ศิลปะสองทาง: รวมบทความวิชาการของเจตนา นาควัชระ*. กรุงเทพฯ: คมบาง.
- ชุติมา มณีวัฒนา. (2565). *พุทธธรรมในสื่อศิลปะการแสดงไทยร่วมสมัย*. *วารสารนิเทศศาสตร์*, 40(2), 41-65.
- ปนัดดา ธนสถิตย์ (2531). *ละครโทรทัศน์ไทย*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาการสื่อสารมวลชน คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- พระไพศาล วิสาโล. (2546). *พุทธศาสนาไทยในขนาดคน* แนวโน้มและทางออกจากวิกฤต. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์ และเครือข่ายชาวพุทธเพื่อพระพุทธศาสนาและสังคมไทย.
- พุทธทาสภิกขุ. (2504). *แก่นพุทธศาสนา*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์สุขภาพใจ.
- (2552). *คู่มือมนุษย์*. กรุงเทพฯ : กรมศาสนา กระทรวงวัฒนธรรม.
- มันนี รัตนิ. (2546). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศุภรัตน์ จิตกุลเจริญ. (2554). *ทฤษฎีการสื่อสาร*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สดใส พันธุมโกมล. (2550). *ประเภทละคร*. ใน นพมาส แววหงส์ (บก.), *ปริทัศน์ศิลปการละคร*. (น. 14-32) กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมเด็จพระพุทธโฆษาจารย์ (ป.อ. ปยุตโต). (2562). *พุทธธรรม (ฉบับปรับปรุง)*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเอเชียอาคเนย์.
- (2563). *พจนานุกรมพุทธศาสตร์ฉบับประมวลธรรม*, พิมพ์ครั้งที่ 7, กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์มหาจุฬาลงกรณราชวิทยาลัย.
- Carlson, M. A. (2018). *Theories of the Theatre: A Historical and Critical Survey, from the Greeks to the Present*. United States: Cornell University Press.

Dirks, Tim. *Main Film Genres*. <https://www.filmsite.org/genres.html>Stokes, J. (2013).
How to Do Media and Cultural Studies. London: Sage.

Rush, David. (2005). *A Student Guide to Play Analysis*. Southern Illinois University Press.

Walpole, H. (1973). *Selected letters of Horace Walpole* (W.S. Lewis, Ed.). Yale University Press.

ได้รับบทความ
Received
03/11/2024

แก้ไขบทความ
Revised
25/01/2025

ตอบรับบทความ
Accepted
10/03/2025

03

**การสังเคราะห์องค์ความรู้การเขียนบทละครเวที
สำหรับเด็กประถมวัย (6-12 ปี)
กรณีศึกษานักเขียนบทละครเวทีสำหรับเด็กชาวตะวันตก**

**The Synthesis of Knowledge in Playwriting
for Children Aged 6-12:
A Case Study of Western Children's Playwrights**

ณวดี เศรษฐเมธิกุล¹

Navadee Sethamateekul²

¹ อาจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
(E-mail: Navadee@tu.ac.th)

² Lecturer, Dr., Department of Theatre and Performance Practice, Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University
(E-mail: Navadee@tu.ac.th)

บทคัดย่อ

บทความนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อศึกษาจำแนกประเด็นสำคัญ และสังเคราะห์องค์ความรู้จากการสร้างสรรค์บทละครเวทีเด็กประถมวัย (6-12 ปี) โดยนักเขียนบทละครตะวันตก 2) เพื่อศึกษาการนำองค์ความรู้ที่บูรณาการจากนักเขียนบทละครเด็กชาวตะวันตกมาสร้างสรรค์บทละครเวทีสำหรับเด็กในโครงการละครสัญจร จากวิชาละครเด็ก จำนวน 2 เรื่อง โดยบทละครได้ถูกสร้างสรรค์เป็นละครเวทีและนำไปจัดแสดงให้ผู้ชมที่เป็นเด็กอายุ 9-12 ปี จำนวน 30 คน ที่สถานแรกรับเด็กชายปากเกร็ด (บ้านภูมิเวท) และเด็กอายุ 6-8 ปี จำนวน 50 คน ซึ่งเป็นนักเรียนของโรงเรียนดวงพร บทละครเวทีสำหรับเด็กถูกสร้างสรรค์และพัฒนาโดยนักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2567 จำนวน 16 คน ผู้ศึกษาใช้วิธีการสังเคราะห์องค์ความรู้เชิงคุณภาพ ด้วยการเก็บข้อมูลจากบทละคร บทความเชิงวิชาการ และหนังสือที่เกี่ยวข้อง รวมถึงการสัมภาษณ์ผู้เขียนบทละครเวทีในโครงการละครสัญจร จากวิชาละครเด็ก และการสังเกตการชมการแสดงและการจัดการแสดง เพื่อนำมาวิเคราะห์และสรุปผลการนำบทละครเวทีสำหรับเด็กที่นำเอากการบูรณาการองค์ความรู้เกี่ยวกับการเขียนบทละครเวทีสำหรับเด็กมาจัดแสดง

ผลการศึกษาพบว่า การออกแบบการบูรณาการหลักการเขียนบทละครสำหรับเด็กสามารถแบ่งเป็น 7 ขั้นตอนคือ 1) การวิเคราะห์ผู้ชมที่เป็นเด็กและศึกษาเกี่ยวกับจิตวิทยาสำหรับเด็กประถมวัย (6-12 ปี) 2) การประชุมร่วมกับอาจารย์ นักการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก 3) ออกแบบแก่นของเรื่องและรูปแบบของบทละครให้เหมาะสมกับความสนใจและบริบทของเด็ก 4) สร้างโครงเรื่องและตัวละครผ่านการค้นคว้า 5) ออกแบบให้ผู้ชมที่เป็นเด็กได้มีส่วนร่วมในละครในทุกฉาก 6) การใช้ภาษา องค์ประกอบทางละคร และเทคนิคพิเศษ 7) การทดลองจัดแสดงเพื่อรับคำแนะนำจากผู้ชมซึ่งเป็นอาจารย์และนักศึกษาระดับปริญญาตรี นอกจากนี้จากการนำหลักการบูรณาการไปใช้พบว่าผู้ชมที่เป็นเด็กส่วนใหญ่มีความเข้าใจเกี่ยวกับเนื้อหาที่ต้องการสื่อสาร ผู้ชมเอาใจช่วย ตัวละคร และให้ความสนใจตัวละครที่เป็นตัวหลัก อีกทั้งเด็กยังสนุกสนานกับการมีส่วนร่วมกับละครเวที ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมสำหรับกระบวนการสุดท้ายคือการทดลองจัดแสดงเพื่อรับคำแนะนำจากผู้ชม หากสามารถเชิญผู้ชมที่เป็นเด็กในวัยเดียวกันมาร่วมชมและให้คำแนะนำจะช่วยเสริมให้ละครได้แก้ไขปรับปรุงบทละครให้มีคุณภาพที่ดียิ่งขึ้น

คำสำคัญ : บทละครเวทีสำหรับเด็ก ละครเวทีสำหรับเด็กประถมวัย
นักเขียนบทละครเวทีสำหรับเด็กชาวตะวันตก

Abstract

This article aims to 1) study, identify key issues, and synthesize knowledge derived from the creation of theatrical scripts for primary school-aged children (6–12 years) by Western playwrights 2) examine the integration of knowledge derived from Western playwrights into the creation of children's theatrical scripts as part of the Roaming Theatre Project under the course "Theatre for Young People," focusing on two selected plays. These plays were created based on the knowledge and principles of Western playwrights specializing in children's theatre. The two plays were developed into stage performances and presented to target audiences, including 30 children aged 9–12 at the Pak Kret Reception Home for Boys (Bannpoomvet) and 50 children aged 6–8 from Duangporn School. The scripts for these plays were created and developed by 16 students from the Theatre Department, Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University, during the first semester of the 2024 academic year. This study employs a qualitative knowledge synthesis approach, collecting data from theatrical scripts, academic articles, and relevant books. Additionally, interviews were conducted with the playwrights involved in the Roaming Theatre Project under the "Theatre for Young People" course, along with observations of rehearsals and stage performances. These methods were utilized to analyze the outcomes of presenting children's theatrical scripts that integrate knowledge on writing stage plays for young audiences.

The study identified a framework for integrating principles of playwriting for children, which can be divided into seven steps: 1) analyzing the target audience, specifically children, and studying child psychology for primary school-aged children (6–12 years) 2) collaborating with teachers, educators, and individuals who are closely involved with children 3) designing the core theme and format of the play to align with children's interests and contexts 4) developing the storyline and characters through improvisation 5) incorporating audience participation by ensuring children are engaged in every scene of the play 6) utilizing language, theatrical elements, and special techniques appropriately 7) conducting trial performances to gather feedback from an audience comprising lecturers and Drama students.

The application of these integrated principles revealed that most child audiences understood the intended messages conveyed in the play. They empathized with the characters, showed interest in the protagonists and the antagonists, and enjoyed participating in the theatrical experience. A further recommendation for the final stage—trial performances—is to include actual child audiences for feedback. This would enable the play to be refined and enhanced, leading to a higher-quality production.

Keywords : Plays for young audiences, Theatrical plays for primary school children, Western children's playwrights

บทนำ

การแสดงละครเวทีสำหรับเด็กเป็นการแสดงที่ออกแบบและสร้างสรรค์เพื่อผู้ชมที่เป็นเด็กและเยาวชนโดยเฉพาะ ละครเวทีสำหรับเด็กมักจะผสมผสานองค์ประกอบที่ดึงดูดใจ เช่น การเล่าเรื่องที่แปลกใหม่ และการมีส่วนร่วมแบบโต้ตอบ เสื้อผ้าที่มีสีสัน ดนตรีที่มีชีวิตชีวา เนื้อหาของละครสำหรับเด็กมักเกี่ยวข้องกับเรื่องราวที่เด็กสนใจ ในขณะเดียวกันก็มักมีเนื้อหาที่ช่วยส่งเสริมการศึกษาหรือเกี่ยวข้องกับหลักสูตรที่เด็กกำลังศึกษา นอกจากนี้ละครเวทีสำหรับเด็กมีส่วนสำคัญในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และทักษะการคิดเชิงวิพากษ์ เป็นการเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้สัมผัสการแสดงสด เรียนรู้การเล่าเรื่อง และพัฒนาบุคลิกภาพ อีกทั้งปลูกฝังศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม โดยละครสำหรับเด็กมีบทบาทสำคัญในการสอดแทรกหลักคิดและวิถีปฏิบัติที่ดีงาม ถูกต้อง ซึ่งสามารถช่วยยกระดับจิตใจของเด็กและเยาวชน

Ann Viola (1961 อ้างใน Geraldine Brain Siks & Hazel Brain Dunnington (eds), 1961, 8) ได้ให้นิยามเกี่ยวกับละครเวทีสำหรับเด็กและเยาวชนไว้ว่า เป็นการแสดงที่ถูกเขียนบทละครโดยนักเขียนบทละครเวที และถูกจัดแสดงโดยนักแสดงเพื่อผู้ชมที่เป็นเด็ก นักแสดงสามารถเป็นได้ทั้งผู้ใหญ่ หรือเด็ก หรือสามารถแสดงร่วมกันทั้งเด็กและผู้ใหญ่ ในขณะที่ Helene S. Rosenberg (1983:10) ให้คำนิยามเกี่ยวกับละครสำหรับเด็กและเยาวชนไปในทางเดียวกันว่า ละครสำหรับเด็กและเยาวชนเป็นการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับผู้ชมที่เป็นเด็กและเยาวชนในช่วงอายุ 5 ถึง 15 ปี ซึ่งถูกแสดงโดยผู้ใหญ่ นอกจากนี้ David Wood (1997 อ้างใน Wood, D. & Grant, J., 1997, 5) ได้ให้คำจำกัดความของละครเด็กและเยาวชนที่น่าสนใจโดยเน้นในเรื่องของเอกลักษณ์และรูปแบบเฉพาะทางของละครเวทีสำหรับเด็กไว้ว่า เป็นงานศิลปะที่มีรูปแบบเฉพาะเจาะจง มีมาตรฐานที่แตกต่างจากการแสดงสำหรับผู้ใหญ่ การแสดงรูปแบบนี้มีใช้การนำเอาละครสำหรับผู้ใหญ่มาย่อยให้เข้าใจง่าย แต่เป็นการแสดงที่มีพลวัตและคุณค่าทางศิลปะในแบบของตนเอง เป็นการสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำและมีความเป็นมืออาชีพสูง จากนิยามดังกล่าวจะเห็นได้ว่านอกจากละครเวทีสำหรับเด็กมีรูปแบบจำเพาะที่ออกแบบมาเพื่อให้เหมาะสมกับความสนใจและความสามารถในการเข้าใจของเด็กซึ่งแตกต่างจากละครเวทีทั่วไปในหลายด้านแล้ว ละครเวทีสำหรับเด็กยังเป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยพัฒนาเด็กทั้งในด้านจิตใจและความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งสร้างประสบการณ์ในเชิงบวกและส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านการกระทำของตัวละครและเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดง นอกจากนี้การสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กจำเป็นต้องเน้นหนักที่คุณภาพของการสร้างสรรค์งานละครรวมทั้งสร้างสุนทรีย์และคุณค่าทางศิลปะในงานแสดงซึ่งในประเด็นนี้ พรรัตน์ ดำรุง (2547:121) ได้แสดงความคิดเห็นไปในทิศทางเดียวกันว่าละครสำหรับเด็กและเยาวชนจึงต้องเป็นละครที่มีมาตรฐานทางศิลปะและนักแสดงต้องมีความสามารถสูง การใช้ฉากหรือเครื่องประกอบฉากจะต้องมีสีสันที่พิถีพิถัน

ทำให้ภาพที่ออกมางดงามและสื่อต่อจินตนาการอื่น ๆ ที่ผู้ชมสามารถคิดต่อไปได้

หากกล่าวถึงละครเวทีสำหรับเด็กและเยาวชน ประเทศสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักรถือเป็นประเทศที่ริเริ่มสร้างสรรค์และพัฒนาละครสำหรับเด็กและเยาวชนมาอย่างต่อเนื่อง อีกทั้งยังมีนักประพันธ์บทละครเด็กที่ทรงคุณค่าเกิดขึ้นอย่างกว้างขวาง Nellie McCaslin (1961 อ้างใน Geraldine Brain Siks & Hazel Brain Dunnington (eds), 1961, 21) ระบุความเป็นมาของละครเด็กและเยาวชนในสหรัฐอเมริกาว่าละครเวทีสำหรับเด็กได้ถูกจัดทำเพื่อความบันเทิงตั้งแต่สมัยปลายศตวรรษที่ 19 และได้รับการจัดตั้งอย่างเป็นทางการครั้งแรกในปี ค.ศ.1903 สำหรับในสหราชอาณาจักร Stuart Bennett (2005 :11-12) ระบุว่าวรรณกรรมสำหรับเด็กและเยาวชนได้ถูกประพันธ์ขึ้นทั้งในสหราชอาณาจักรและประเทศในแถบยุโรปตั้งแต่ปลายศตวรรษที่ 19 ถึงช่วงต้นศตวรรษที่ 20 โดยเรื่องราวมักเชื่อมโยงกับความสนใจของเด็ก เช่น เกี่ยวกับชีวิตเด็กที่อยู่ในโรงเรียน มิตรภาพ การผจญภัย รวมไปถึงเทพนิยาย และนิทานพื้นบ้าน อย่างไรก็ตามไม่ได้มีบันทึกอย่างชัดเจนเกี่ยวกับบทละครเวทีสำหรับเด็กเรื่องแรกในสหราชอาณาจักรโดยมีหลักฐานในงานเขียนของ Alan England ในหนังสือ Theatre for the Young David Wood (1997 อ้างใน Wood, D.& Grant, J.,1997,9) ได้ระบุไว้ว่าบทละครเด็กที่เกิดขึ้นครั้งแรก คือเรื่องปีเตอร์แพน (Peter Pan) ซึ่งประพันธ์โดย J.M.Barrie ในปี ค.ศ. 1904 แต่หลายสิบปีต่อมาในลอนดอนก็ไม่พบการนำบทละครนี้มาใช้ จนกระทั่งในปี ค.ศ.1972 กลุ่มละคร the Scottish Children's Theatre ได้ถือกำเนิดขึ้นโดย Berth Waddell ซึ่งนับว่าเป็นกลุ่มละครเด็กแห่งแรกของสหราชอาณาจักร กลุ่มละครเด็กนี้ได้นำบทละครเรื่องปีเตอร์แพนมาจัดแสดง โดยการแสดงมักเกิดขึ้นที่โรงเรียนเป็นหลัก

บทละครสำหรับเด็กในสหรัฐอเมริกาและสหราชอาณาจักรมีความหลากหลายและครอบคลุมหลายแนว โดยหลายเรื่องกลายเป็นที่นิยมและมีการแสดงในโรงละครต่าง ๆ ทั่วประเทศและบทละครถูกแปลในหลายภาษา สำหรับในสหรัฐอเมริกา Ashley Laverty (2015 : 118) ได้ให้ข้อมูลเกี่ยวกับบทละครเวทีสำหรับเด็กไว้ว่า ยุคทองแห่งบทละครเด็กที่นับว่าทรงคุณค่าในสหรัฐอเมริกาคือช่วง ค.ศ.1980-1999 บทละครที่ได้รับการยอมรับว่าเป็นงานสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ได้แก่ The Arkansas Bear (1980) ประพันธ์โดย Aurand Harris และ The Yellow Boat (1992-1993) ประพันธ์โดย David Saar กล่าวคือ Aurand Harris ได้นำเอาประเด็นเกี่ยวกับความตายของคนในครอบครัวมาใช้ใน The Arkansas Bear (1980) ซึ่งเป็นบทละครเวทีเรื่องนี้เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี จะเห็นได้ว่าประเด็นเกี่ยวกับความตายเป็นประเด็นที่ผู้ใหญ่มักหลีกเลี่ยงที่จะกล่าวถึงหรืออธิบายให้กับเด็กฟังแต่ละเวทีเรื่องนี้หยิบยกประเด็นนี้มาเป็นแกนหลัก The Arkansas Bear (1980) ได้ถูกนำมาแปลในหลายภาษาสำหรับภาษาไทยถูกแปลในชื่อดาวรุ่งดวงใหม่และเคยนำมาจัดแสดงในเทศกาลสรวนนิพนธ์ที่สาขา

วิชาการละคอน ดนตรีศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในปี พ.ศ.2559 สำหรับอีกหนึ่งบทประพันธ์คือบทละครเวทีเรื่อง The Yellow Boat (1992-1993) ที่ประพันธ์โดย David Saar โดยเป็นเรื่องราวที่สร้างจากชีวิตจริงของ Benjamin Saar ลูกชายของ David Saar เรื่องราวกล่าวถึง Benjamin Saar เด็กชายที่เกิดมาพร้อมกับโรคฮีโมฟีเลีย (Hemophilia) ซึ่งเป็นโรคเลือดที่ทำให้เลือดออกง่ายและหยุดยาก เขาได้รับการรักษาด้วยการให้เลือด แต่ในยุค 1980s ซึ่งเป็นช่วงที่การควบคุมการแพร่กระจายของเชื้อเอชไอวีหรือ HIV ยังไม่ดีพอ ทำให้ Benjamin ติดเชื้อเอชไอวีจากการรับเลือด ละครเวทีเรื่อง The Yellow Boat เป็นละครที่สัมผัสถึงหัวใจของผู้ชมด้วยเรื่องราวที่ลึกซึ้งและทรงพลัง ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเข้มแข็งของจิตใจเด็กและการใช้ศิลปะและจินตนาการในการต่อสู้กับความท้าทายของชีวิต นอกจากนี้ยังมีอีกหนึ่งบทละครเวทีที่ถูกเขียนและนำมาจัดแสดงซึ่งได้รับความนิยมในกลุ่มเด็กและเยาวชน นั่นคือบทละครเรื่อง The Ice Wolf (1977) ประพันธ์โดย Joan Vail Thorne ถูกเขียนขึ้นและตีพิมพ์ครั้งแรกในปี ค.ศ.1977 ละครเรื่องนี้ได้รับการยกย่องในการนำเสนอเรื่องราวที่ลึกซึ้งและเข้าถึงหัวใจของเด็ก ผ่านการสำรวจประเด็นที่เกี่ยวกับการยอมรับและการค้นหาตัวตนในสังคมที่มีความหลากหลายจะสังเกตได้ว่า บทละครเวทีทั้งสามเรื่องข้างต้นนำเอาประเด็นที่ดูเหมือนจะซับซ้อนและอ่อนไหวมาใช้ในการสร้างสรรค์บทละครสำหรับเด็ก แต่ผู้ประพันธ์ได้เชื่อมโยงประเด็นเหล่านั้นกับสิ่งที่เด็กสนใจและระมัดระวังในการชี้นำหรือปิดกั้นความคิดเห็นของเด็กแต่ในทางกลับกันบทละครช่วยสนับสนุนให้เด็กคิดวิเคราะห์และตั้งคำถาม เปิดโอกาสให้เด็กได้เห็นความเป็นจริงที่มนุษย์ต้องพบเจอ อีกทั้งเป็นการส่งเสริมความสามารถในการพัฒนาทักษะในการแยกแยะและตัดสินใจด้วยตัวเอง

สำหรับในสหราชอาณาจักรจะเห็นได้ว่าพัฒนาการทางด้านบทละครเวทีสำหรับเด็กเกิดขึ้นอย่างก้าวกระโดดหลังจากปี ค.ศ.1944 ซึ่งมีการออกกฎหมายที่สำคัญในชื่อว่า The 1944 Education Act ซึ่งเป็นกฎหมายที่เปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาของอังกฤษหลังสงครามโลกครั้งที่สอง โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อยกระดับการศึกษาและทำให้การศึกษามีความเสมอภาคมากขึ้นและเข้าถึงได้สำหรับทุกคน การเปลี่ยนแปลงการศึกษาดังนั้นนอกจากจะเปลี่ยนวิธีการเรียนรู้ที่เน้นการจดจำข้อมูลโดยการท่องจำซ้ำ ๆ โดยไม่ต้องมีความเข้าใจในเนื้อหาที่แท้จริงมากนัก (Role-Learning) มาเป็นการศึกษาที่เน้นเด็กและเยาวชนเป็นหลัก (Child-Centred Education) แล้ว Stuart Bennett (2005:12-17) ได้ระบุไว้ว่าเกิดการดำเนินงานเป็นกลุ่มแบบอิสระ (Self-Organised Groups) ซึ่งได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีของ จอง เพียเจต์ (Jean Piaget) และ เลฟ ไวโกตสกี (Lev Vygotsky) โดยมุ่งเน้นให้เด็กและเยาวชนทำงานร่วมกันเพื่อจุดประกายความคิดสร้างสรรค์จากการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวทำให้เกิดนักเขียนบทละครเวทีและผู้สร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กและเยาวชนในสหราชอาณาจักรที่มีชื่อเสียงซึ่งมักนำแก่นของเรื่องในแนวร่วมสมัยมาใช้ในการสร้างสรรค์บทละคร อาทิเช่น Mike Kenny ซึ่งพัฒนาบทละครมาจากกระบวนการ

ละครเพื่อการศึกษา (Theatre In Education) โดยผลงานที่เป็นที่รู้จักมากที่สุดของเขาคือเรื่อง "The Railway Children" ซึ่งเป็นบทละครที่ดัดแปลงมาจากนิยายของ E. Nesbit ที่เขียนขึ้นในปี 1906 เป็นเรื่องเกี่ยวกับการผจญภัยของเด็กสามคนในครอบครัวหนึ่งที่ต้องย้ายจากเมืองไปอาศัยอยู่ในชนบทหลังจากที่พ่อของพวกเขาถูกจับกุมด้วยข้อหาที่ไม่เป็นธรรม นอกจากนี้เขายังเขียนบทละครเด็กอื่น ๆ ที่มีเนื้อหาสนุกสนานและเข้าถึงใจเด็ก ๆ เช่น "Walking the Tightrope" และ "Red Riding Hood" หรือหุ่นน้อยหมวกแดงซึ่งเป็นการดัดแปลงเรื่องราวคลาสสิกให้มีความร่วมสมัยและเข้ากับผู้ชมในยุคปัจจุบัน นักเขียนบทละครเด็กและเยาวชนอีกท่านหนึ่งคือ David Holman โดยผลงานของเขาเป็นที่รู้จักในด้านการสื่อสารประเด็นที่ซับซ้อนในรูปแบบที่เด็กสามารถเข้าใจและมีส่วนร่วมได้ โดย Stuart Bennett (2005:17) ได้ยกย่องว่าบทละครเวทีสำหรับเด็กของ David Holman เป็นงานเขียนที่มีความตระหนักรู้ทางสังคม (Socially-Aware Plays) กล่าวคือมีความสามารถในการรับรู้ เข้าใจ และตอบสนองต่อสถานการณ์ทางสังคมต่าง ๆ รวมถึงความรู้สึกและมุมมองของผู้อื่นได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้นักเขียนบทละครเวทีและเป็นผู้สร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กในสหราชอาณาจักรที่มีชื่อเสียงมากอีกท่านหนึ่งคือ David Wood ซึ่งประพันธ์และดัดแปลงบทละครเวทีสำหรับเด็กมากกว่า 60 เรื่อง โดยบทละครเวทีสำหรับเด็กที่มีชื่อเสียงเช่น บทละครเวทีเรื่องแม่มด (The Witches) ซึ่งเป็นผลงานดัดแปลงจากวรรณกรรมเยาวชนของ Roald Dahl เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเด็กชายที่ค้นพบแผนการร้ายของกลุ่มแม่มดที่ต้องกำจัดเด็กทั้งหมดในโลก และ บทละครเรื่อง "The Tiger Who Came to Tea" ดัดแปลงจากหนังสือเด็กคลาสสิกของ Judith Kerr เรื่องราวของเสือที่มาเยี่ยมบ้านของเด็กหญิงคนหนึ่งและแม่ของเธอ ซึ่งเป็นเรื่องราวที่เต็มไปด้วยความสนุกสนานและจินตนาการ เป็นต้น

นอกจากนี้จะเห็นได้ว่ามีบทละครสำหรับเด็กในอีกหลาย ๆ เรื่องที่ได้สอดแทรกประเด็นสำคัญต่าง ๆ เช่น ความแตกต่างทางเศรษฐกิจ การแบ่งแยกเชื้อชาติ ความสัมพันธ์ในครอบครัว และสังคม และการเติบโตทางร่างกายและจิตใจ บทละครมีบทบาทสำคัญในการช่วยให้เด็กเข้าใจว่าพวกเขาเป็นใคร บทบาททางเพศ บทบาททางสังคม ความแตกต่างระหว่างความเป็นจริงและจินตนาการ วิธีการกำกับแรงกระตุ้นในเชิงลบ และความแตกต่างระหว่างการเห็นแก่ตัวกับการเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษา จำแนกประเด็นสำคัญ และสังเคราะห์องค์ความรู้จากการสร้างสรรค์บทละครเวทีเด็กประถมวัย (6-12 ปี) โดยนักเขียนบทละครตะวันตก
2. เพื่อศึกษาการนำองค์ความรู้ที่บูรณาการจากนักเขียนบทละครเด็กชาวตะวันตกมาสร้างสรรค์บทละครเวทีสำหรับเด็กในโครงการละครสัญจรจากวิทยาลัยละครเด็ก จำนวน 2 เรื่อง

ขอบเขตของการศึกษา

ขอบเขตด้านที่มาของข้อมูล

1. ข้อมูลเอกสารทางวิชาการ ประกอบด้วย หนังสือ บทความทางวิชาการ ที่เกี่ยวข้องกับหลักการและแนวคิดของนักเขียนบทละครเด็กชาวตะวันตก โดยคัดเลือกนักเขียนบทละครสำหรับเด็กที่มีงานเขียนบทละครเวทีสำหรับเด็กประถมวัยและได้รับการยอมรับในระดับนานาชาติในด้านการสร้างสรรค์ละครเด็กที่มีคุณภาพสูงและมีความคิดสร้างสรรค์
2. การลงพื้นที่สังเกตการแสดงและการสัมภาษณ์ผู้เขียนบทละคร ผู้นำบทละครไปใช้ และอาจารย์ที่เข้าร่วมชมการแสดง โดยผู้ที่ได้รับการสัมภาษณ์ประกอบด้วย
 - 2.1 ผู้เขียนบทละครเวทีสำหรับเด็ก 2 เรื่อง เรื่องละ 8 คน รวมเป็น 16 คน
 - 2.2 ผู้กำกับการแสดงละครเวทีสำหรับเด็ก 2 เรื่อง เรื่องละ 1 คน รวมเป็น 2 คน
 - 2.3 นักแสดงละครเวทีสำหรับเด็ก 2 เรื่อง เรื่องละ 8 คน รวมเป็น 16 คน
 - 2.4 อาจารย์จาก 2 หน่วยงาน ได้แก่ โรงเรียนดงพร 1 ท่าน และ สถานแรกรับเด็กชายปากเกร็ด (บ้านภูมิเวท) 1 ท่าน

ขอบเขตด้านเนื้อหา

1. ศึกษาที่มาและพัฒนาการของบทละครเวทีสำหรับเด็กเรื่องเด็กชายผมดอกไม้ และ สวมมีปลาน้อยผจญภัย
2. ศึกษาหลักการในการเขียนบทละครเวทีสำหรับเด็กที่ผู้เขียนบทนำการบูรณาการองค์ความรู้จากนักเขียนบทชาวตะวันตกมาปรับใช้
3. ศึกษาการแสดงที่นำบทละครมาใช้ จากการสัมภาษณ์นักแสดง ผู้กำกับ และ คณาจารย์ผู้รับชม รวมทั้งสังเกตปฏิริยาตอบสนองต่อละครเวทีของเด็ก ๆ ระหว่างการแสดง

ระเบียบวิธีการศึกษา

การศึกษาดังนี้เป็นการศึกษาประเด็นเกี่ยวกับการเขียนบทละครเวทีสำหรับเด็กโดยมุ่งเน้นการสังเคราะห์องค์ความรู้การเขียนบทละครเวทีสำหรับเด็กประถมวัย (6-12 ปี) กรณีศึกษาหลักการเขียนบทโดยนักเขียนบทละครตะวันตก โดยเน้นการทำความเข้าใจมุมมอง หลักการในการสร้างสรรค์บทละครเวทีสำหรับเด็กที่นักเขียนบทละครเวทีสำหรับเด็กฝั่งตะวันตกให้ความสำคัญ

การวิเคราะห์ข้อมูล (Data Analysis) ใช้วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis) โดยทำการจัดหมวดหมู่ข้อมูลและสังเคราะห์ข้อมูลเพื่อสรุปประเด็นสำคัญ ใช้กระบวนการเชิงอนุมาน (Inductive Reasoning) เพื่อสร้างข้อสรุปจากข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมมา

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง ได้คัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) จำนวน 16 คน จากนักศึกษาสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ชั้นปีที่ 3 และ ชั้นปีที่ 4 ใน การเรียนการสอนรายวิชาละครสำหรับเด็กและเยาวชน (ล.385) ปีการศึกษา 2567 และเข้าร่วมโครงการละครสัญจรจากวิชาละครเด็ก โดยคัดเลือกจาก นักศึกษาที่มีความรู้พื้นฐานในการเขียนบทละครเวที การแสดงละครเวที และการกำกับละครเวที

กระบวนการศึกษา

เริ่มจากการค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อศึกษา จำแนกประเด็นสำคัญ และสังเคราะห์องค์ความรู้จากการสร้างสรรค์บทละครเวทีเด็กประถมวัย (6-12 ปี) โดยนักเขียน บทละครตะวันตก จากนั้นสังเคราะห์องค์ความรู้และบูรณาการหลักการสร้างสรรค์บทละคร สำหรับเด็ก ต่อมาผู้ศึกษาได้ศึกษาการสร้างสรรค์บทละครเวทีสำหรับเด็ก 2 เรื่องซึ่งได้นำเอา การบูรณาการองค์ความรู้ของนักเขียนบทละครตะวันตกมาใช้ในการสร้างสรรค์บทและนำบทละคร ไปสร้างเป็นการแสดง โดยผู้ศึกษาได้ใช้วิธีการเก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ การสังเกตการ ซ้อมและการจัดแสดง อีกทั้งมีการวิเคราะห์ข้อมูล สรุปผล และนำเสนอ เผยแพร่ผลการศึกษา

วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ข้อมูลได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) และการศึกษาบทละครสำหรับเด็ก นิทาน รวมทั้งจากการค้นคว้าและการรวบรวมข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ได้แก่ หนังสือ บทความที่เกี่ยวข้อง อีกทั้งข้อมูลจะได้รับการสังเกตของผู้วิจัยในระหว่างการซ้อมและในวัน จัดแสดงจริง การสัมภาษณ์แบบเจาะลึก (In-depth Interview) แบบมีโครงสร้างคำถาม มี ประเด็นดังต่อไปนี้

ประเด็นสำหรับผู้เขียนบทละครเวทีสำหรับเด็ก

1. การเก็บข้อมูลผู้ชมที่เป็นเด็ก
2. รูปแบบและกลวิธีที่ใช้ในการสร้างสรรค์บท
3. การนำเอาหลักการในการเขียนบทละครเด็กจากทฤษฎีต่าง ๆ ไปใช้
4. ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการเขียนบทละคร
5. การปรับปรุงบทละคร

ประเด็นสำหรับผู้กำกับการแสดงและนักแสดง

1. ข้อมูลทั่วไปของผู้ให้สัมภาษณ์
2. โครงเรื่องและแก่นของเรื่องเหมาะสมกับช่วงวัยหรือไม่ อย่างไร
3. มีตัวละครที่หลากหลายและช่วยผลักดันให้เส้นเรื่องดำเนินไปหรือไม่ อย่างไร

4. เนื้อหาและภาษาเหมาะสมกับช่วงวัยหรือไม่ อย่างไร
5. มีการใช้เทคนิคทางการละครที่น่าตื่นเต้นเพื่อเล่าเรื่องหรือไม่ อย่างไร

กรอบแนวคิดในการศึกษา



หลักการเขียนบทละครสำหรับเด็ก

จะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์บทละครสำหรับเด็กนั้นไม่ใช่เพียงเพื่อความบันเทิงแต่เพื่อเสริมสร้างคุณภาพชีวิตของเด็ก กล่าวคือบทละครที่ดีสามารถเสริมสร้างการเรียนรู้และพัฒนา ด้านภาษา การสื่อสาร การคิดวิเคราะห์ และการแก้ปัญหา โดยพรรัตน์ ดำรุง (2547:107) เสริมแนวคิดนี้ว่าบทละครสำหรับเด็กและเยาวชนควรจะมีคุณลักษณะที่มีความหมายและมีคุณค่าทางจิตใจสามารถพัฒนาความคิดความอ่านและนิสัย นอกจากนี้เรื่องราวและตัวละครต่าง ๆ ในละครเด็กควรกระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของผู้ชมที่เป็นเด็ก อีกทั้งบทละครสำหรับเด็กสามารถแสดงถึงคุณค่าและประเด็นทางศีลธรรม เช่น ความซื่อสัตย์ ความมีน้ำใจ ความยุติธรรม และการอยู่ร่วมกันในสังคม

การสร้างสรรค์บทละครสำหรับเด็กสามารถแบ่งได้หลายรูปแบบ เช่น บทละครที่เขียนขึ้นใหม่โดยนักเขียนบทละคร (Original Plays), บทละครเด็กที่ดัดแปลงจากวรรณกรรมหรือนิทานพื้นบ้าน (Adaptation) และบทละครที่พัฒนาจากการค้นสดเป็นหนึ่งในวิธีการใน

กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีแบบร่วมสร้าง (Devised Process) เป็นต้น โดย Helane S. Rosenberg (1983 : 10) ได้ระบุเกี่ยวกับรูปแบบของการพัฒนาละครว่าการแสดงในบางครั้งอาจจะขึ้นอยู่กับผู้ประพันธ์บทละครที่เป็นแบบฉบับหรือมีการดัดแปลง เรียบเรียงขึ้นใหม่หรือพัฒนาจากการด้นสด องค์ประกอบของการแสดงอาจจะเป็นในลักษณะเส้นเรื่องเดี่ยวหรืออาจมีความยาวต่อเนื่องก็ได้ โดยบทความเชิงวิชาการนี้จะแบ่งรูปแบบของการศึกษาการพัฒนาละครสำหรับเด็กเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ บทละครสำหรับเด็กที่เน้นการใช้บทพูดหรือบทสนทนาเป็นแกนหลักในการเล่นเรื่อง (Text-Based Plays) และบทละครสำหรับเด็กที่สร้างสรรค์และพัฒนาโดยผ่านกระบวนการร่วมสร้าง (Devised Plays)

1.บทละครสำหรับเด็กที่เน้นการใช้บทพูดหรือบทสนทนาเป็นแกนหลักในการเล่นเรื่อง (Text-Based Plays)

หนึ่งในแนวคิดและทฤษฎีที่เป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์บทละครสำหรับเด็กคือแนวคิดของ David Wood (1997 อ้างใน Wood, D.& Grant, J.,1997, 65) ที่ได้ให้ความสำคัญกับความเข้าใจเกี่ยวกับเด็กและเข้าไปอยู่ในสิ่งแวดล้อมเดียวกับเด็กเพื่อให้เกิดการจุดประกายทางความคิด เช่น ไปพูดคุยกับเด็ก ๆ ในโรงเรียน อาจมองไปรอบ ๆ ร้านขายของเล่น หรืออาจค้นหาคำขึ้นวางหนังสือมือสอง บ่อยครั้งแนวคิดเล็ก ๆ จะเกิดขึ้น และในระยะเวลาหลายวันหรือหลายสัปดาห์ มันจะพัฒนาเป็นสิ่งที่สำคัญมากขึ้น เมื่อได้ประเด็นหรือสิ่งที่ต้องการเขียนแล้ว David Wood ได้ให้ความสำคัญกับการคิดและสร้างสรรค์เนื้อหาหรือเรื่องราวของละครอย่างย่อ (Synopsis) เพื่อให้เห็นภาพรวมของเรื่องราวความสำคัญขององค์ประกอบต่าง ๆ เป็นสิ่งแรกในการเริ่มเขียนบทละครสำหรับเด็ก โดย David Wood (1944 อ้างใน Wood, D.& Grant, J.,1997, 66) แนะนำว่าการสร้างสรรค์เนื้อหาหรือเรื่องราวของละครอย่างย่อ (Synopsis) จำเป็นต้องชัดเจนซึ่งอาจมีความยาวประมาณ 15-20 หน้าและควรมีรายละเอียดที่จำเป็น 5 อย่างคือ 1.เนื้อหาเกริ่นนำเพื่อทำความเข้าใจภาพรวมของละคร 2.ตัวละครและคำอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของตัวละคร 3.เพลงหรือดนตรี 4.การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและฉาก 5.การกระทำของตัวละครอย่างย่อโดยระบุการกระทำในทุกฉาก เห็นได้ชัดว่า David Wood มุ่งเน้นการสร้างสรรค์บทละครที่มีองค์ประกอบทางการละครแบบเต็มรูปแบบ กล่าวคือเป็นการแสดงสดบนเวทีที่มีองค์ประกอบทางการแสดงครบเช่น ตัวละคร ฉาก แสง เสียง และเครื่องแต่งกายที่ส่งเสริมและขับเน้นแก่นของเรื่องและความหมายของละคร การสร้างสรรค์และออกแบบเนื้อหาหรือเรื่องราวของละครอย่างย่อ (Synopsis) รวมทั้งองค์ประกอบของละครในส่วนต่าง ๆ อย่างชัดเจนสามารถเป็นประโยชน์ในการสร้างสรรค์ละครเวทีสำหรับเด็กขนาดจนถึงขนาด อีกทั้งความชัดเจนในองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ผู้เขียนบทได้ระบุไว้ในเนื้อหาหรือเรื่องราวของละครอย่างย่อ

(Synopsis) ยังช่วยถ่ายทอดภาพในจินตนาการของผู้เขียนบทและแนวทางให้ทีมงานในฝ่ายต่าง ๆ ได้เข้าใจทิศทางการสร้างสรรค์ละครได้ชัดเจนมากขึ้น นอกจากนี้ David Wood ได้นำแนวทาง 9 ขั้นตอนเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์บทละครสำหรับเด็กซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

- 1) การสร้างแก่นของเรื่องและโลกของละครที่สนุกและน่าสนใจ
- 2) การสร้างตัวละครที่หลากหลายและช่วยผลักดันให้เส้นเรื่องดำเนินไป
- 3) การสร้างเรื่องที่มีปมขัดแย้งและควรมีสถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับความซับซ้อนของตัวละคร
- 4) การสร้างโครงสร้างของบทละครที่ระบุเหตุการณ์หลักของเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบโดยเน้นจุดเปลี่ยนที่มีผลต่อตัวละคร และหากต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในจิตใจของเรื่อง ควรระบุไว้ในขั้นตอนนี้
- 5) สร้างการกระทำที่เกิดขึ้นฉับพลันทันใดให้มากเพียงพอเพื่อให้ผู้ชมเกิดความตื่นเต้นและติดตาม เรื่องราว และพยายามหาความสมดุลระหว่างการกระทำของตัวละครและบทสนทนาในละคร
- 6) การใช้ภาษา พยายามให้เกิดความหลากหลายในการใช้ภาษาในบทละคร และพยายามใช้ภาษาให้สอดคล้องกับลักษณะของตัวละครซึ่งมีผลต่อสำเนียง วิธีการเปล่งเสียง ความเป็นทางการของคำพูด รวมทั้งบางตัวละครอาจจะพูดเป็นบทกลอน เป็นต้น
- 7) การใช้เพลงให้เหมาะสม สนุกสนาน และมีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยบางเพลงจะกลายเป็นตัวแทนของบทสนทนาและครอบคลุมส่วนของการกระทำ เพลงยังเป็นประโยชน์ในการแสดงความหวังอย่างแรงกล้า ซึ่งบางครั้งยากที่จะถ่ายทอดผ่านบทสนทนา ควรหลีกเลี่ยงเพลงที่สะท้อนความคิดหรือโรแมนติคมากเกินไป ไม่ควรมีเนื้อเพลงหรือดนตรีที่ซ้ำซึ่งเกินไป
- 8) สร้างความมหัศจรรย์ในละครโดยการใช้เทคนิคทางการละครที่น่าตื่นเต้นเพื่อเล่าเรื่อง เช่น การใช้ แสง เสียง ฉากและเครื่องแต่งกายที่ดึงดูดสายตา มีการเปลี่ยนแปลงที่ดูน่าอัศจรรย์ มีความประหลาดใจและการเปลี่ยนแปลงอารมณ์ในการแสดง
- 9) ตรวจเช็คความสมเหตุสมผลของเรื่องและความชัดเจนในการนำเสนอ

(David Wood อ้างใน Wood, D.& Grant, J.,1997, 66-76)

ทฤษฎีและแนวคิดของ David Wood มีคุณค่าในฐานะรากฐานของความรู้ในการเขียนบทละครสำหรับเด็กซึ่งประกอบไปด้วยเทคนิคพิเศษที่ David Wood ค้นพบในกระบวนการ

สร้างสรรค์บทละครสำหรับเด็กเพื่อใช้ในการดึงดูดและรักษาความสนใจของเด็ก ระบุองค์ประกอบสำคัญต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องในการสร้างความบันเทิงให้กับผู้ชมที่เป็นเด็กผ่านบทละครที่สร้างสรรค์ อีกทั้งยังระบุขั้นตอนการปฏิบัติไว้อย่างชัดเจนง่ายต่อการนำไปใช้จริง อย่างไรก็ตามแนวคิดของ David Wood ดูเหมือนจะเหมาะสมเป็นความรู้พื้นฐานในการสร้างสรรค์บทละครสำหรับเด็กเพราะแนวคิดดังกล่าวอาจจะล้าสมัยเมื่อเปรียบเทียบกับทฤษฎีใหม่ที่ถูกพัฒนาขึ้นเพื่อตอบสนองต่อสังคม เทคโนโลยี และความเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมของเด็กในยุคศตวรรษที่ 21 ที่จะใช้เวลาส่วนใหญ่ไปกับแท็บเล็ตและการสื่อสารออนไลน์ ซึ่งทำให้ทฤษฎีและแนวคิดเก่าไม่สามารถอธิบายหรือปรับใช้กับบริบทปัจจุบันได้อย่างเหมาะสม จึงทำให้จำเป็นต้องทบทวนและปรับเปลี่ยนแนวคิดให้สอดคล้องกับความก้าวหน้าของสังคมและพฤติกรรมของเด็กและเยาวชนในยุคปัจจุบัน

นอกจากนี้อีกหนึ่งในแนวคิดที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง คือหลักการเขียนบทละครสำหรับเด็กและเยาวชนของ Suzan Zeder นักเขียนบทละครชาวอเมริกันที่ได้รับการยกย่องทั้งในระดับประเทศและนานาชาติว่าเป็นหนึ่งในนักเขียนบทละครชั้นนำของโลก งานเขียนของเธอมีทั้งบทละครที่แต่งขึ้นใหม่และบทละครที่ดัดแปลงมาจากวรรณกรรม งานเขียนส่วนใหญ่มักมีเด็กเป็นตัวละครหลักและถูกจัดแสดงโดยนักแสดงที่เป็นผู้ใหญ่เพื่อให้ผู้ชมที่เป็นเด็กและครอบครัว บทละครของเธอได้ถูกนำไปจัดแสดงในอเมริกา หลายประเทศในยุโรปและเอเชีย โดยเธอเชื่อว่าการเขียนบทละครสำหรับเด็กและเยาวชนนั้นมีความคล้ายคลึงกับการเขียนบทละครสำหรับกลุ่มผู้ชมที่เป็นผู้ใหญ่ กล่าวคือบทละครจำเป็นต้องเขียนคม อีกทั้งการสร้างสรรคดีเรื่องราวต้องมีเส้นเรื่องที่ชัดเจน โดยต้องแสดงถึงความขัดแย้งที่สังเกตเห็นได้ชัด สำหรับการออกแบบตัวละครจำเป็นต้องน่าสนใจ เช่น มีบุคลิกภาพที่โดดเด่น มีลักษณะภายนอกที่มีเอกลักษณ์ รวมทั้งลักษณะนิสัยที่แตกต่างและจดจำง่าย นอกจากนี้จะเห็นได้ว่า Suzan Zeder (1984 : 126) ให้ความสำคัญเห็นว่านักเขียนบทควรเน้นไปที่การสื่อสารกับผู้ชมมากกว่าการแสดงตัวตนของผู้เขียนบท การหมกมุ่นในมุมมองส่วนตัวเกินไปอาจทำให้บทละครไม่สามารถสื่อสารกับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพและลดความน่าสนใจโดยเธอเน้นย้ำเกี่ยวกับประเด็นนี้ว่า บทละครควรมีเนื้อหาเกี่ยวกับเด็กและความสนใจของพวกเขา ซึ่งไม่ใช่เรื่องยากนักเพราะสิ่งหนึ่งที่มนุษย์ทุกคนในโลกมีเหมือนกันคือพวกเขาเคยเป็นเด็กมาก่อน

จะเห็นได้ว่าเธอเน้นความสำคัญของการไม่ลดทอนคุณภาพของบทละครสำหรับเด็ก โดยที่บทละครควรมีทุกอย่างเทียบเท่ากับบทละครสำหรับผู้ใหญ่ และควรเป็นการนำเสนอเนื้อหาที่เด็ก ๆ สามารถเข้าใจและเชื่อมโยงได้ โดยที่ผู้เขียนไม่ควรเอาความสนใจและมุมมองของตนเองอยู่เหนือความสนใจของเด็กและเยาวชน

อีกประเด็นที่น่าสนใจเกี่ยวกับแนวคิดของ Suzan Zeder คือการปฏิเสธที่จะเขียนบท

ละครสำหรับเด็กโดยแบ่งกลุ่มเด็กตามแต่ละช่วงวัยเพราะเธอเชื่อว่าผู้เขียนบทควรอยู่ในฐานะที่เท่าเทียมกับผู้ชมและไม่มองว่าตนเองอยู่เหนือเด็ก ๆ โดย Suzan Zeder (2015 อ้างใน Ashley Laverty ,2015 ,119,122) ระบุว่า ฉันเชื่อว่าฉันไม่ได้เขียนบทละครสำหรับกลุ่มอายุใดกลุ่มหนึ่งโดยเฉพาะ ผู้ชมที่เป็นเด็กสอนให้ฉันเชื่อใจพวกเขามากพอที่จะไม่เขียนเพียงเพื่อพวกเขา แต่ให้เขียนอย่างดีที่สุดเท่าที่ฉันจะทำได้และอยู่กับพวกเขาในฐานะที่เท่าเทียมกัน เห็นได้ชัดว่า Suzan Zeder ให้ความสำคัญกับการวางทัศนคติและมุมมองของผู้เขียนที่มีต่อเด็ก โดยไม่มองว่าเด็กนั้นด้อยกว่าผู้ใหญ่แต่เน้นความสำคัญของการเคารพและเชื่อมั่นในผู้ชมที่เป็นเด็ก เกี่ยวกับประเด็นนี้จะเห็นได้จากผลงานวิจัยของเธอในขณะที่เธอกำลังศึกษาอยู่ในระดับมหาวิทยาลัย ซึ่งเกี่ยวกับการวิเคราะห์หัตถ์ละครเด็ก 52 ตัวละครจากบทละคร 42 เรื่องที่มีการผลิตบ่อยที่สุด ซึ่งนำเสนอโดยสำนักพิมพ์ในช่วงกลางทศวรรษ 1970 โดยวัตถุประสงค์ของงานวิจัยคือบทละครที่ใช้เป็นกรณีศึกษานำเสนอตัวละครเด็กประเภทใดให้กับผู้ชมเด็ก คุณค่า ความเชื่อ และแบบอย่างประเภทใดที่ถูกนำเสนอผ่านบทละครที่แสดงสำหรับเด็กและโดยเด็ก ซึ่ง Suzan Zeder (2015:11) ได้สรุปเกี่ยวกับสิ่งที่ค้นพบในงานวิจัยเกี่ยวกับตัวละครไว้ว่า ตัวละครผู้ใหญ่มักเข้ามาแทรกแซงในฐานะผู้ช่วยเหลือโดยเป็นการแก้ปัญหาที่ง่ายเกินไปและไม่สอดคล้องกับพัฒนาการของเรื่อง ตัวละครเด็กผู้ชายมักถูกออกแบบให้เด็ดเดี่ยว กล้าหาญ แข็งแกร่ง ตัวละครเด็กผู้หญิงก็มักจะน่ารัก ใจดี เอื้อเฟื้อ และมักจะสวยงามเสมอ ผลของการศึกษาในงานวิจัยได้สะท้อนทัศนคติของผู้ใหญ่ต่อความสามารถของเด็กและแนวคิดเกี่ยวกับบทบาทของชายหญิงแบบดั้งเดิม กล่าวคือบทละครส่วนใหญ่ใช้ความแตกต่างทางเพศ ทางชีววิทยาและภาพในความคิดของคนส่วนใหญ่เป็นตัวกำหนดความแตกต่าง Suzan Zeder จึงสร้างให้ตัวละครในบทละครเด็กมีมิติที่หลากหลายและหลุดจากภาพในความคิดเหมารวม เธอพยายามสร้างตัวละครที่ไกลห่างจากความเชื่อเกี่ยวกับกลุ่มคนว่าคนกลุ่มนั้นมีลักษณะหรือนิสัยใจคอบางประการที่ค่อนข้างถาวรและเหมือนกัน โดยไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลที่มีในคนกลุ่มนั้น

ในส่วนของการขั้นตอนในการเขียนบทละครของ Suzan Zeder เธอเน้นหนักในขั้นตอนแรกคือเนื้อหาของละครจำเป็นต้องเป็นสิ่งที่คุณเขียนบทละครสนใจและหลงใหลอย่างลึกซึ้งไม่ว่าจะเป็นละครที่แต่งขึ้นมาใหม่หรือเป็นบทละครที่ดัดแปลง จากนั้นจะเป็นการเชื่อมโยงเรื่องราว ตัวละคร ความสัมพันธ์ และสถานที่ให้เกิดขึ้น โดย Suzan Zeder ให้แนวคิดและเทคนิคในการสร้างโครงเรื่องไว้ว่า

นวนิยายอาจมีอดีต ปัจจุบัน และอนาคตในการบรรยาย แต่บทละครนั้นจะอยู่ในปัจจุบันเสมอ เมื่อฉันเริ่มเห็นและได้ยินมัน บทละครนั้นก็จะมีชีวิตอยู่ในจิตใจของฉัน สิ่งสำคัญคือไม่ควรพยายามกำหนดลำดับเหตุการณ์เชิงตรรกะให้กับช่วงเวลาเหล่านี้เร็วเกินไป ต้องปล่อยให้ช่วงแรกที่ยาวจะผ่านไป เหตุการณ์ปฏิสัมพันธ์ บท

สนทนา และพฤติกรรมที่เป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่ง ซึ่งในภายหลังสิ่งเหล่านี้จะถูกจัดระเบียบให้กลายเป็นชุดของการกระทำที่หลีกเลี่ยงไม่ได้ ซึ่งประกอบกันเป็นโครงเรื่องที่สร้างขึ้นอย่างดีไม่มากนักน้อย

(Suzan Zeder ,1984 : 126)

นอกจากการสร้างสรรคดีโครงเรื่องจะเป็นสิ่งสำคัญอันดับต้น ๆ ในการสร้างสรรคบทละครแล้วจะเห็นได้ว่าบทละครเด็กที่ดีในมุมมองของ Suzan Zeder ยังจะต้องสะท้อนประเด็นและความคิดเห็นของผู้แต่งบทละคร อีกทั้งยังจำเป็นต้องทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมความแตกต่างในสังคมได้ โดยเธอเชื่อว่าละครสะท้อนถึงความแตกต่างที่แยกเราออกจากกัน สะท้อนถึงความแตกต่างทางเศรษฐกิจ ความแตกต่างทางเพศ และแม้แต่ความแตกต่างภายในตัวเราเอง พลังแห่งการสร้างสรรคดีและพลังแห่งการเปลี่ยนแปลงของศิลปะจะสร้างสะพานเชื่อมระหว่างผู้ที่มีอุดมการณ์ที่แตกต่างกัน (Suzan Zeder อ้างใน Amy Cuomo, 2018, 22) เห็นได้ชัดว่าบทละครสำหรับเด็กในอุดมคติของ Suzan Zeder ต้องสามารถสร้างพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนความคิดและมุมมอง ทำให้ผู้ชมที่เป็นเด็กเห็นใจและเข้าใจผู้อื่น และเห็นปัญหาจากมุมมองที่ต่างออกไป อีกทั้งบทละครสามารถทำหน้าที่ตั้งคำถามต่อความไม่เท่าเทียม ความขัดแย้ง หรือความอยุติธรรมในสังคม สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักถึงปัญหา และบางครั้งอาจนำไปสู่การหาทางออกที่ร่วมกันได้ นอกจากนี้บทละครยังเป็นเครื่องมือที่ทรงพลังในการสื่อสารแนวคิดหรือคุณค่า เช่น ความเป็นหนึ่งเดียว ความอดทนต่อความแตกต่าง ซึ่งสามารถนำไปสู่การลดความขัดแย้งหรือความแตกแยกในสังคมได้ อย่างไรก็ตาม บทละครเพียงอย่างเดียวไม่สามารถแก้ปัญหาความแตกแยกของสังคมได้ แต่สามารถเป็นส่วนหนึ่งในการเปลี่ยนแปลงสังคมเมื่อรวมกับการสนับสนุนจากปัจจัยอื่น ๆ เช่น การศึกษา นโยบายสาธารณะ และการสนทนาอย่างสร้างสรรค์ในวงกว้าง

ตารางที่ 1 การวิเคราะห์หลักการการเขียนบทของนักเขียนบทละครสำหรับเด็ก
ที่เน้นการใช้บทพูดหรือบทสนทนา เป็นแกนหลักในการเล่าเรื่อง (Text-Based Plays)

ลำดับ	หัวข้อ	David Wood	Suzan Zeder
1	กระบวนการ	เริ่มจากการเข้าใจความสนใจของเด็กเพื่อจุดประกายความคิด แนวคิดนี้ให้ความสำคัญต่อการสร้างสรรค์โครงเรื่องโดยเน้นไปที่การสร้างปมขัดแย้ง การเกิดสถานการณ์คับขัน การกระทำซึ่งเกิดลึกลับ พลังในใจและความแตกต่างหลากหลายของตัวละคร จากนั้น ลงรายละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ละครเวที ในเอกสารซึ่งเรียกว่าเนื้อหาหรือเรื่องราวของละครอย่างย่อ (Synopsis) ซึ่งประกอบด้วย ภาพรวมของละคร, คำอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของตัวละคร, เพลงหรือดนตรี, การออกแบบเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและฉาก และการกระทำของตัวละครอย่างย่อโดยระบุการกระทำในทุกฉาก	แนวคิดนี้ไม่เน้นการแบ่งช่วงวัยของเด็ก โดยเริ่มด้วยการเลือกเนื้อหาที่เด็กและเยาวชน สามารถเข้าใจและเชื่อมโยงได้ โดยพยายามหลีกเลี่ยงที่จะให้ความสำคัญกับความสนใจและมุมมองของผู้เขียน จากนั้นลำดับเรื่องราวต่าง ๆ โดยปล่อยให้เกิดความไม่สมเหตุสมผลในช่วงแรก หลังจากนั้นค่อย ๆ ปรับการกระทำของตัวละครจนเข้าใจได้ว่าการกระทำเหล่านั้น เป็นเรื่องที่ตัวละครหลีกเลี่ยงไม่ได้
2	การสร้างตัวละคร	เน้นความหลากหลายของตัวละคร ตัวละครควรมีสัยแตกต่างกันเพื่อสร้างให้เกิดปมขัดแย้งในเรื่อง ตัวละครไม่จำเป็นต้องมีพัฒนาการในตอนท้ายของเรื่อง	เน้นการมีมิติของตัวละคร เน้นความไม่สมบูรณ์แบบของตัวละครแต่มีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลงในตอนท้ายของเรื่อง
3	ความร่วมมือ	ทฤษฎีและแนวคิดนี้ถูกพัฒนาขึ้นมาระหว่างปี 1979 ถึง 1999 การปรับเปลี่ยนทฤษฎีให้สอดคล้องกับพฤติกรรมของเด็กและสถานการณ์ปัจจุบันเป็นสิ่งสำคัญ จะเห็นได้ว่าเด็กในปัจจุบันมีลักษณะและพฤติกรรมที่ได้รับอิทธิพลจากเทคโนโลยีและการเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่รวดเร็ว ซึ่งแตกต่างจากเด็กในยุคก่อนหน้านี้ในหลาย ๆ ด้าน เนื้อหาของบทละครหรือวิธีการเล่าเรื่องอาจจะจำเป็นต้องปรับเปลี่ยน เช่น การนำเอาเทคโนโลยีเข้ามามีส่วนในเนื้อเรื่องหรือใช้อุปกรณ์การสื่อสารที่เด็กคุ้นชินนำมาประกอบการแสดง, การสร้างโครงเรื่องที่เน้นย้ำประเด็นในการรู้เท่าทันสื่อ	เน้นหนักไปที่การสร้างบทที่เกี่ยวกับประเด็นทางสังคมที่ร่วมสมัยที่เด็กและเยาวชนต้องเผชิญ เช่น ความเหลื่อมล้ำทางสังคม, ความอยุติธรรม และ ความแตกต่างทางเพศ เป็นต้น จะเห็นได้ว่าประเด็น เหล่านี้ช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดความเข้าใจตนเองและผู้อื่น รวมทั้งเกิดการคิดเชิงวิพากษ์เกี่ยวกับสถานการณ์ที่เด็กต้องพบเจอกล่าวคือทำให้เกิดกระบวนการคิดอย่างมีเหตุผลและเป็นระบบในการวิเคราะห์ข้อมูล ข้อคิดเห็นหรือข้อโต้แย้ง โดยไม่ยอมรับข้อมูลใด ๆ โดยทันที

จุดร่วมของกระบวนการสร้างสรรค์บทละครสำหรับเด็กของทั้ง David Wood และ Suzan Zeder คือการมุ่งเน้นในการให้ความสำคัญกับความต้องการ ความสนใจ และบริบทในการใช้ชีวิตของเด็กเป็นหลัก โดยองค์ประกอบดังกล่าวจะมีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางและเรื่องราวของบทละคร ในส่วนของความแตกต่างกันในกระบวนการสร้างสรรค์จะเห็นได้ว่า David

Wood เน้นการเขียนบทละครที่ดึงดูดความสนใจของเด็กผ่านการกระทำของตัวละคร ความขัดแย้ง ฉาก แสง เสียงเพลง รวมถึงการมีส่วนร่วมของเด็กในละครเวที ในขณะที่ Suzan Zeder เน้นสร้างสรรค์บทละครที่เชื่อมโยงกับประเด็นในสังคมที่เด็กต้องพบเจอเพื่อเกิดกระบวนการคิดไตร่ตรอง ตัวละครที่เป็นเด็กก็จะต้องมีความบกพร่องเหมือนมนุษย์จริง ๆ บทละครจะเสริมสร้างความสำคัญของเด็กโดยการให้เด็กเป็นตัวสำคัญของเรื่องและพยายามหลีกเลี่ยงการให้ปัญหาถูกแก้ไขด้วยผู้ใหญ่ เทวดาฟ้าดินหรือ ตัวละครที่มีอิทธิฤทธิ์เป็นต้น

2. บทละครสำหรับเด็กที่สร้างสรรค์และพัฒนาโดยผ่านกระบวนการร่วมสร้าง (Devised Plays)

บทละครประเภทนี้เนื้อหาและบทพูดมักถูกสร้างขึ้นมาจากกลุ่มนักแสดง ผู้กำกับ และทีมงาน แทนที่จะเริ่มต้นจากบทละครที่เขียนขึ้นมาโดยนักเขียนบทละครเวที การแสดงที่ใช้กระบวนการแบบร่วมสร้าง (Devising Process) มักจะเริ่มจากแนวคิด แก่นของเรื่อง หรือแรงบันดาลใจบางอย่าง และทีมสร้างสรรค์จะร่วมกันสำรวจและทดลองเพื่อสร้างบทพูด โครงเรื่อง และการแสดงทั้งหมด การสร้างสรรค์และพัฒนาบทจะเกิดจากการทำงานอย่างใกล้ชิดของทุกคนในทีม เช่น นักแสดง ผู้กำกับ และนักออกแบบ ต่างมีส่วนร่วมในการพัฒนาและทดลองจนเกิดเป็นการแสดงขึ้นมา บทสุดท้ายของการแสดงนั้นมักจะเป็นผลลัพธ์ของกระบวนการค้นคว้าและการทำงานร่วมกันทั้งหมด ทำให้การแสดงแบบร่วมสร้าง (Devised Performance) มีความเป็นเอกลักษณ์และมักจะสะท้อนถึงประสบการณ์และมุมมองของผู้ที่มีส่วนร่วมในกระบวนการสร้างสรรค์ละคร Chris Baldwin (2002 อ้างใน Bicat, Tina and Chris Baldwin (eds) 2002, 18) ได้ให้ความคิดเห็นว่าการสร้างสรรค์ละครในรูปแบบนี้เน้นกระบวนการที่ทีมงานต้องค้นหาเรื่องราวที่มีคำอธิบายที่น่าสนใจหรือสร้างความน่าฉงนเกี่ยวกับการปฏิสัมพันธ์ของคน จากนั้นจะเป็นการค้นหาการกระทำที่แสดงโดยนักแสดง และต้องหาวิธีที่น่าสนใจในการนำเสนอสิ่งเหล่านี้เพื่อบอกเล่าเรื่องราวให้ผู้ชมได้รับรู้ ความน่าสนใจของกระบวนการสร้างงานในลักษณะนี้คือมักจะได้อะไรที่มีความแปลกใหม่ของเนื้อหาและสามารถเลือกประเด็นที่สอดคล้องกับความสนใจของผู้ชม ซึ่งมักเป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ บทละครต้องคำนึงถึงเป็นสิ่งแรก Oddey, Alison (1994:20) ได้กล่าวเกี่ยวกับบทบาทของผู้ชมในละครแบบร่วมสร้างไว้ว่า งานละครแบบร่วมสร้างจัดทำขึ้นเพื่อผู้ชมเฉพาะกลุ่ม กับผู้ชมเฉพาะกลุ่มหรือจากผู้ชมเฉพาะกลุ่ม ดังนั้นธรรมชาติของความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับนักแสดงจึงเป็นเรื่องพิเศษและสำคัญมาก อย่างไรก็ตามเมื่อนำกระบวนการร่วมสร้างมาสร้างสรรค์การแสดงสำหรับเด็ก การมุ่งเน้นไปที่ความเข้าใจในพัฒนาการและการเติบโตของเด็กในแต่ละช่วงวัยในหลาย ๆ ด้าน เช่น ทางร่างกาย จิตใจ สังคม และอารมณ์ นับเป็นสิ่งสำคัญ เกี่ยวกับประเด็นนี้ พรรัตน์ ดำรง ได้เน้นย้ำเกี่ยวกับสิ่งสำคัญที่ผู้เขียนบทละครสำหรับ

เด็กต้องคำนึงถึงว่า “ต้องดูช่วงอายุและความพร้อมของเด็กเพื่อใช้กำหนดเรื่องราวของเด็กและรูปแบบในการนำเสนอซึ่งผู้เขียนบทจะต้องมีความเข้าใจในพัฒนาการเรียนรู้และจินตนาการของเด็กที่พวกเขาจะเชื่อมโยงโลกในละครเข้าสู่โลกความเป็นจริงของเขา (พรรัตน์ ดำรุง, 2547 :107)

หากกล่าวถึงกลุ่มละครที่ใช้กระบวนการแบบร่วมสร้าง (Devising Process) เธียเตอร์เซ็นเตอร์ (Theatre Centre) เป็นหนึ่งในกลุ่มละครที่ใช้กระบวนการนี้สร้างสรรค์ละครสำหรับเด็กที่มีชื่อเสียงมากกว่า 70 ปีในอังกฤษ กลุ่มละครนี้ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ.1953 โดยมุ่งเน้นการสร้างสรรค์ผลงานละครสำหรับเด็กและเยาวชนและสนับสนุนการสร้างสรรค์บทละครใหม่ ๆ เธียเตอร์เซ็นเตอร์ (Theatre Centre) อาศัยความร่วมมือของผู้กำกับ นักแสดง ทีมงานและนักเขียนบทละครเพื่อสร้างสรรค์ผลงานที่มีความสดใหม่และตรงกับความสนใจของเด็กในยุคปัจจุบัน โดยกลุ่มละครพยายามเชื่อมโยงกับชุมชนโดยการให้ละครเป็นเครื่องมือในการสร้างบทสนทนาและความเข้าใจในประเด็นทางสังคม ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความแตกต่างทางเชื้อชาติ การยอมรับความหลากหลาย หรือประเด็นสิ่งแวดล้อม

Rosamunde Hutt อดีตผู้กำกับศิลป์ (Artistic Director) ของ เธียเตอร์เซ็นเตอร์ (Theatre Centre) เป็นหนึ่งในนักสร้างสรรค์ละครสำหรับเด็กและเยาวชนที่ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ละครแบบร่วมสร้าง (Devised Process) โดยมุ่งเน้นการนำละครมาเป็นสื่อการเรียนรู้ ผ่านเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับการเติบโต ความรู้สึก และประเด็นต่าง ๆ ที่เด็กและเยาวชนต้องเผชิญในชีวิตประจำวัน ความน่าสนใจของกระบวนการทำงานของ Rosamunde Hutt คือเธอสร้างสรรค์ผลงานโดยเริ่มต้นจากการยึดหลักการขององค์กรที่สร้างสรรค์โดย Brian Way (ผู้ก่อตั้ง Theatre Centre), David Johnston และ Libby Manson ซึ่งเน้นย้ำในหลักการ 3 ประการ ซึ่งประกอบด้วย ความหลากหลายทางวัฒนธรรมของสังคมที่มีหลายเชื้อชาติซึ่งมีบทบาทสำคัญในการหล่อหลอมประสบการณ์ อัตลักษณ์และมุมมองของผู้ชมที่เป็นเด็ก โอกาสที่เท่าเทียมกันในแนวปฏิบัติทางศิลปะ เช่น การคัดเลือกนักแสดงที่มีความหลากหลาย และการใช้การออกแบบฉากและภาพบนเวที (Scenography) ซึ่งเป็นมิติที่สำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน (Rosamunde Hutt อ้างใน Stuart Bennett (ed), 2005 :124-125) หลักการดังกล่าวมุ่งเน้นในประเด็นที่เด็ก ๆ ในปัจจุบันต้องพบเจอ ซึ่งเกี่ยวข้องกับการเติบโตของเด็กและเยาวชนในสภาพแวดล้อมที่วัฒนธรรม ภาษา ประเพณี และโลกทัศน์ที่หลากหลาย ความหลากหลายนี้นำมาซึ่งความท้าทายและโอกาสสำหรับเด็กและเยาวชน จะเห็นได้ว่า Rosamunde Hutt เริ่มต้นจากการยกประเด็นหรือหัวข้อที่อยู่ในขอบเขตที่กลุ่มละครมุ่งมั่นที่จะสร้างการเรียนรู้และการพัฒนาเชิงบวกในชีวิตของเด็ก ๆ จากนั้นจะเอาประเด็นดังกล่าวมาทำงานต่อกับทีมงานในฝ่ายต่าง ๆ โดยสามารถแบ่งการทำงานของ Rosamunde Hutt (2005 อ้างใน Stuart Bennett (ed), 2005, 129) ได้เป็น 4 ส่วน คือ 1) การจัดสัมมนาที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมเป็นหลักกับเด็กและอาจารย์ที่โรงเรียน

2) การพัฒนาบทร่วมกับทีมทำงานผ่านการด้นสด 3) การทดลองนำบทไปจัดแสดงให้เด็กและครูอาจารย์ที่โรงเรียน 4) การพัฒนาบทจากคำวิจารณ์ของเด็กและอาจารย์ นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าสิ่งที่น่าสนใจในการพัฒนาบทละครในกระบวนการสุดท้ายของ Rosamunde Hutt คือการใช้ชุดคำถามที่กระตุ้นให้ทีมศิลปินที่เข้าร่วมสร้างสรรค์ละครได้คิดวิเคราะห์อีกครั้งหลังจากการอ่านบทร่วมกัน เช่น ภาพใดที่โดดเด่น หัวใจ/แก่นแท้ของละครคืออะไร, มีคำถามอะไรที่คุณอยากถามนักเขียนหรือไม่, คุณรู้สึกเชื่อมโยงกับแก่นของเรื่องและตัวละครหรือไม่ และมีอะไรที่สะท้อนชีวิตของคุณหรือชีวิตของคนที่คุณรู้จักไหม

นอกจากนี้อีกหนึ่งรูปแบบของการสร้างสรรค์ละครโดยใช้กระบวนการร่วมสร้าง (Devising Process) ที่น่าสนใจคือบทละครที่สร้างสรรค์โดย Suzanne Osten ผู้กำกับชาวสวีเดนที่เป็นที่รู้จักจากการเป็นนักการละครที่บุกเบิกละครเวทีสำหรับเด็ก เธอเป็นผู้อำนวยการฝ่ายศิลป์ที่ Unga Klara (Young Klara) ซึ่งเป็นคณะละครอิสระที่สร้างสรรค์ผลงานสำหรับเด็กและเยาวชนภายใต้การดูแลของเทศบาลกรุงสตอกโฮล์ม ประเทศสวีเดน โดย Merete Elnan (2009 :40) ได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับขั้นตอนการสร้างสรรค์บทละครของ Suzanne Osten ไว้ว่ากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของ Suzanne Osten ใช้เวลาประมาณ 3 ถึง 6 เดือน ซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็นสามขั้นตอนได้แก่ การทำวิจัย (Research) กระบวนการแบบร่วมสร้าง (Devising Process) และการซ้อมละคร (Rehearsing) ความน่าสนใจที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการแบบร่วมสร้างของ Suzanne Osten คือเธอจะเชิญนักเขียนบทเข้าร่วมกระบวนการวิจัย และการแสดงแบบด้นสด (Improvisation) อีกทั้งในกระบวนการร่วมสร้าง (Devising Process) จะมีการมอบหมายให้นักแสดงตีความบทละครโดยสื่อสารผ่านการสร้างภาพนิ่งหรือรูปปั้นมนุษย์ (Tableaux), การใช้ชุดคำถามที่กระตุ้นให้นักแสดงคิดวิเคราะห์ เชื่อมโยงบริบท หรือการให้นักแสดงอ่านตีความบทกวีโดยผ่านการอ่านออกเสียง นอกจากนี้ระหว่างการซ้อมจะเห็นได้ว่า Suzanne Osten ยังจัดกิจกรรมการสอนทักษะพิเศษให้กับนักแสดงโดย Merete Elnan ได้ระบุเกี่ยวกับกิจกรรมที่น่าสนใจไว้ว่า

หนึ่งในวิธีการของ Osten คือการใช้ดรูว์เบรีย เธอเชิญศิลปินและนักการศึกษาอื่น ๆ มาเข้าร่วมการสัมมนาที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมเป็นหลักและสอนทักษะต่าง ๆ เช่น การแสดงตลก การเล่นเกมบอง การสวมหน้ากาก เทคนิคการจัดจังหวะ และวิธีฝึกฝนนักแสดงของซูซูกิ (Suzuki Method)¹ จากวิธีการเหล่านี้ Osten ได้รวบรวม

1 วิธีการฝึกฝนร่างกายนักแสดงด้นสดโดยซูซูกิ ทาดาชิ (Suzuki Tadashi) ผู้กำกับการแสดงชาวญี่ปุ่น “โดยซูซูกิระบุว่าส่วนบนของร่างกายเป็นต้นกำเนิดของแนวคิดและจิตสำนึก ขณะที่ส่วนล่างของร่างกายเป็นทางกายภาพและจิตไร้สำนึก ซึ่งมีพื้นฐานอยู่บนความเป็นจริง และทั้งสองส่วนนี้ต้องอยู่ในความตึงเครียดเสมอ เขาได้ออกแบบแบบฝึกหัดการแสดงที่ได้รับอิทธิพลจากการแสดงโนห์และคาบูกิ รวมถึงศิลปะการต่อสู้ของญี่ปุ่น โดยมีจุดมุ่งหมายให้นักแสดงสร้างการมีอยู่บนเวทีที่ทรงพลังผ่านการเคลื่อนไหวทางกายภาพที่มีพลังแต่ในขณะเดียวกันก็ถูกควบคุมอย่างเคร่งครัด” (Phillip B. Zarrilli et al, 2006 : 459-460)

องค์ประกอบที่เป็นรูปแบบ ซึ่งทำให้การแสดงมีลักษณะเฉพาะซึ่งมาจากเทคนิคการฝึกที่เฉพาะเจาะจง นอกจากนี้ Unga Klara ยังเชิญนักวิชาการมาบรรยายและจัดการอภิปราย ซึ่งนักแสดงจะได้รับการฝึกฝนและแนะนำในหัวข้อต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับแก่นหลักของผลงาน

(Merete Elhan, 2009 : 40)

กล่าวได้ว่า Suzanne Osten เน้นหนักไปที่การสร้างโครงเรื่องผ่านการค้นหาของนักแสดง และนักเขียนบท โดยระหว่างกระบวนการนักแสดงจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญในด้านการศึกษา นักการละครสายปฏิบัติ รวมทั้งได้ฝึกฝนศิลปะการเคลื่อนไหว ร่างกายผสมผสานกับเทคนิคการค้นสด (Improvisation) เพื่อใช้ในการสื่อสาร นำเสนอความหมายและใจความสำคัญของละครโดยให้สอดคล้องกับแก่นของเรื่องที่ต้องการสื่อสารซึ่งได้ถูกกำหนดไว้ก่อนหน้านี้ในส่วนของงานวิจัย (Research) เพื่อนำไปสู่บทละครที่เหมาะสมสำหรับกลุ่มเป้าหมายที่เป็นเด็กและเยาวชน

อีกหนึ่งวิธีการสร้างสรรค์บทละครเวทีที่น่าสนใจคือกระบวนการสร้างสรรค์บทละครของ Peter Wynne-Willson นักเขียนบทละครและผู้กำกับชาวอังกฤษซึ่งทำงานในสายงานละครเพื่อการศึกษา (Theatre-in-Education) และละครสำหรับเด็กและเยาวชน (Theatre for Young Audiences) มากกว่า 35 ปี และมีผลงานละครสำหรับเด็กและเยาวชนกว่า 40 เรื่อง โดยเขาให้ความสำคัญกับการเข้าไปทำความเข้าใจกับเด็กในช่วงวัยที่เหมาะสมกับบทละครที่จะแต่งขึ้น และเรียนรู้การตอบสนองของเด็กต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ ก่อนเริ่มกระบวนการสร้างสรรค์บทละคร โดย Peter Wynne-Willson ให้ชื่อวิธีการนี้ว่า Peter Pan Approach อาจกล่าวได้ว่าวิธีการนี้คือการสร้างสรรค์บทละครเวทีสำหรับเด็กจากการเล่นกับเด็ก ๆ ซึ่งเขาได้นำเอาวิธีนี้ไปใช้กับเด็กนักเรียนในโรงเรียนประถมช่วงอายุระหว่าง 6-7 ปี โดย Peter Wynne-Willson (2021 อ้างใน Tom Maguire & Karian Shuitema(eds.), 2012, 57) เชื่อว่าวิธีการนี้จะส่งเสริมให้เด็กเกิดความรู้สึกภูมิใจในผลงานละครที่ร่วมสร้างจากเด็ก ๆ เอง อีกทั้งยังสามารถเพิ่มความเชื่อมั่น (Self-Confident) และความกล้าแสดงออกเกี่ยวกับตัวตนของตนเอง (Self-Expression) เห็นได้ชัดว่า Peter Wynne-Willson มุ่งเน้นไปที่การสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้กับเด็ก ๆ โดยการใช้การเล่นเป็นเครื่องมือสำคัญที่ทำให้เด็กรู้สึกผ่อนคลายและกล้าที่จะนำเสนอความคิดที่แปลกใหม่โดยวางกฎเกณฑ์ทางสังคมต่าง ๆ ลง โดย Peter Wynne-Willson (2021 อ้างใน Tom Maguire & Karian Shuitema(eds.), 2012, 50) กล่าวเกี่ยวกับขั้นตอนแรกของวิธีการนี้ว่า ก่อนอื่นต้องสร้างความรู้สึกของการเล่นและทำให้เกิดการสั่นไหวของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งทำได้โดยการแนะนำตัวกับเด็กหน้าชั้นเรียนในลักษณะที่ตนเป็นคนขี้ลืม, แปลกกว่าปกติ และเห็นได้ชัดว่า

ต้องการความช่วยเหลือ จะเห็นได้ว่า Peter Wynne-Willson เริ่มต้นงานสร้างสรรค์ของเขาด้วยการสังเกตและเชื่อมโยงตนเองกับประสบการณ์ชีวิตของเด็ก เพื่อค้นหาเรื่องราวและตัวละครที่เด็กเข้าใจ สนใจและสามารถเชื่อมโยงได้ Peter Wynne-Willson (2012 อ้างใน Tom Maguire & Karian Shuitema(eds.), 2012,49) เชื่อว่า การตอบสนองของเด็ก ๆ ทำให้สามารถสนับสนุนผู้เขียนบทและแสดงให้เห็นถึงความเป็นไปได้ต่าง ๆ ซึ่งได้กำหนดทิศทางของการพัฒนางาน ซึ่งแนวคิดที่เริ่มต้นจากความสนใจของผู้ชมที่เป็นเด็กนี้เป็นไปในแนวทางเดียวกันกับ Jeanne L. Hall (1966: 261-262) ซึ่งระบุว่าเด็ก ๆ สนใจในเด็กคนอื่น ๆ ซึ่งหมายถึงเด็กจริง ๆ ไม่ใช่ตัวละครซ้ำซากที่ขาดความเชื่อมั่น แต่เด็ก ๆ ชอบตัวละครที่คล้ายกับพวกเขาในสถานการณ์ที่เด็กสามารถจัดการและรับมือได้ นอกจากนี้ Peter Wynne-Willson ได้นำกล่องความทรงจำของเขาในวัยเด็กซึ่งเต็มไปด้วยสิ่งของที่มีเรื่องราวต่างๆเพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับเด็กในชั้นเรียน โดยสิ่งแรกที่ปรากฏในกล่องความทรงจำคือสมุดความทรงจำที่ว่างเปล่าซึ่งมักสร้างความสงสัยให้กับเด็ก ๆ และตามมาด้วยสิ่งของต่าง ๆ โดยกิจกรรมนี้เขาเชื่อว่าเป็นการเชื่อมโยงประสบการณ์จริงไปกับโลกแห่งจินตนาการซึ่งช่วยพัฒนาความรู้ให้กับผู้เขียนบทเกี่ยวกับวิธีการทำงานของโลกแห่งความจริงกับสิ่งที่จินตนาการขึ้น กิจกรรมนี้จะเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ สามารถสร้างสรรค์เรื่องราวหรือเหตุการณ์สนุก ๆ จากคำพูดหรือการกระทำที่ไม่มีผิดถูก จากนั้นความคิดต่าง ๆ ของเด็ก ๆ จะถูกนำมาพูดคุยกันและทำเป็นรูปธรรมโดยใช้การเคลื่อนไหวร่างกายของเด็ก ๆ การวาดภาพออกแบบ หรือ ใช้คำพูด โดยเด็กแต่ละกลุ่มจะร่วมผสมผสานความคิดใหม่ ๆ เข้าไป กิจกรรมต่อมาคือการลงลึกที่ตัวละครแต่ละตัวโดยจำลองสถานการณ์ให้เด็กที่เป็นอาสาสมัครเล่นเป็นตัวละครและนั่งอยู่บนเก้าอี้ เพื่อให้เพื่อน ๆ ได้ซักถามข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครนั้น ๆ (Hot-Seated in Role) รวมไปถึงการทำงานเป็นกลุ่มย่อยเพื่อคิดเกี่ยวกับรายละเอียดเกี่ยวกับลักษณะนิสัยของตัวละครโดยผู้นำกิจกรรม (นักเขียนบท) จะสร้างคำถามที่ชวนให้เด็ก ๆ คิด กระบวนการสุดท้ายคือนักเขียนบทจะทำการรวบรวมเรื่องราวต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์โดยเด็ก ๆ และนำมาตัดต่อเพื่อสร้างเป็นบทละครต่อไป

เห็นได้ชัดว่าการเขียนบทของนักเขียนบทละครสำหรับเด็กที่สร้างสรรค์และพัฒนาโดยผ่านกระบวนการร่วมสร้าง (Devised Plays) ของ Rosamunde Hutt และ Peter Wynne-Willson ให้ความสำคัญกับการมีส่วนร่วมของเด็ก กล่าวคือเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกทางความคิด ช่วยให้เด็กมีความมั่นใจและรู้สึกมีคุณค่าในสิ่งที่ทำ จะเห็นได้ว่าเด็กได้เรียนรู้จากการลงมือทำจริง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายเพราะเด็กได้เรียนรู้จากประสบการณ์ที่ได้รับโดยตรง อีกทั้งการให้เด็กได้มีส่วนร่วมในกระบวนการตัดสินใจหรือแก้ปัญหาในกิจกรรมสามารถช่วยให้เด็กพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์ได้ดี ในการสร้างสรรค์บทละครในรูปแบบนี้อาจารย์และนักการศึกษาามีบทบาทสำคัญเช่นกันโดยเห็นได้จากการที่ Rosamunde Hutt และ Suzanne

Osten เชิญอาจารย์และนักการศึกษามาร่วมสัมมนาและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในระหว่างกระบวนการ เห็นได้ชัดว่าความคิดเห็นของอาจารย์จะช่วยให้เห็นมุมมอง ปัญหาและบริบทที่เกี่ยวกับเด็กที่ต่างออกไป อีกทั้งการที่อาจารย์ยอมรับในความสามารถและข้อดีของเด็กระหว่างการทำกิจกรรมร่วมกับเด็กจะทำให้เด็กมีความภาคภูมิใจในตนเองและพยายามปรับปรุงจุดที่ต้องพัฒนา อย่างไรก็ตามจะเห็นได้ว่ากระบวนการสร้างงานของ Suzanne Osten ไม่ได้เชิญให้เด็กเข้ามามีบทบาทในการสร้างสรรค์ แต่ความน่าสนใจคือการพัฒนางานโดยเน้นองค์ความรู้จากผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษานักการละครมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งทำให้เกิดการผสมผสานของแนวคิดต่าง ๆ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนางานใหม่ ๆ ที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์บทละครสำหรับเด็กและเยาวชน

ตารางที่ 2 วิเคราะห์หลักการการเขียนบทของนักเขียนบทละครสำหรับเด็กที่สร้างสรรค์และพัฒนาโดยผ่านกระบวนการร่วมสร้าง (Devised Plays)

ลำดับ	หัวข้อ	Rosamunde Hutt	Suzanne Osten	Peter Wynne-Willson
1	กระบวนการหัวข้อ	เริ่มจากการนำประเด็นหรือหัวข้อที่สามารถสร้างการเรียนรู้และการพัฒนาเชิงบวกในชีวิตของเด็ก และจัดสัมมนาที่เน้นการมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมเป็นหลักให้กับเด็กและอาจารย์ที่โรงเรียนถัดมาคือ กระบวนการพัฒนาบทร่วมกับทีมทำงานผ่านการเดินสด เมื่อได้บทละครฉบับแรกจะมีการทดลองนำบทไปจัดแสดงให้เด็กและครูอาจารย์ที่โรงเรียนและนำเอาคำวิจารณ์ของเด็กและอาจารย์มาพัฒนาบทต่อไป	เริ่มต้นด้วยการวิจัยเรื่องราวและประเด็นที่ต้องการสื่อสารกับเด็กจากนั้นเน้นหนักไปที่การสร้างโครงเรื่องผ่านการค้นหาของนักแสดง และนักเขียนบท โดยระหว่างกระบวนการจะมีการจัดสัมมนาซึ่งนักแสดงจะได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้เชี่ยวชาญในด้านการศึกษานักการละครสายปฏิบัติ รวมทั้งได้ฝึกฝนศิลปะการเคลื่อนไหวร่างกายผสมผสานกับเทคนิคการเดินสด (Improvisation) เพื่อใช้ในการสื่อสาร นำเสนอความหมายและใจความสำคัญของละครเพื่อสร้างสรรค์บทละครที่เหมาะสม	ใช้ Peter Pan Approach โดยใช้การเล่นเป็นเครื่องมือที่ทำให้เด็ก ๆ รู้สึกผ่อนคลายและกล้าที่จะนำเสนอความคิด สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้เขียนบทเข้าใจมุมมองของเด็กและสังเกตปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งที่แตกต่างกัน จากนั้นเชื่อมโยงโลกความจริงกับโลกจินตนาการผ่านกลองความทรงจำและเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ สร้างสรรค์เรื่องราวจากคำพูดหรือการกระทำนอกจากนี้ยังมีการจำลองสถานการณ์โดยให้เด็กที่เป็นอาสาสมัครเล่นเป็นตัวละครและนั่งอยู่บนเก้าอี้เพื่อให้เพื่อน ๆ ได้ซักถามข้อมูลเกี่ยวกับตัวละครนั้น ๆ สุดท้ายนักเขียนบทจะทำการรวบรวมเรื่องราวต่าง ๆ ที่สร้างสรรค์โดยเด็ก ๆ และนำมาตัดต่อเพื่อสร้างเป็นบทละครต่อไป

ลำดับ	หัวข้อ	Rosamunde Hutt	Suzanne Osten	Peter Wynne-Willson
2	การสร้างตัวละคร	Rosamunde Hutt เปิดโอกาสให้เด็กและ อาจารย์สร้างสรรค์ตัวละคร และกำหนดลักษณะนิสัยของ ตัวละคร	Suzanne Osten นักเขียนบท นักแสดง และ ผู้กำกับมีส่วนร่วมให้การ สร้างสรรค์ตัวละครและกำ หนดทิศทางของการพัฒนา ตัวละคร	Peter Wynne-Willson ตัวละครถูกออกแบบและ สร้างสรรค์โดยเด็ก จากนั้น นักเขียนบทนำมารวบรวม และพัฒนาต่อ
3	ละคร ความร่วมมือ	เน้นการคิดสรรประเด็นและ แก่นของเรื่องผ่านการจัด สัมมนาที่เน้นการมีส่วนร่วม ของเด็กและอาจารย์เป็น หลัก และ ให้ความสำคัญ ต่อความคิดเห็นของเด็กและ อาจารย์ที่มีต่อตัวละครเพื่อ พัฒนาและปรับปรุงตัวละคร ให้สมบูรณ์ที่สุด	เน้นการแลกเปลี่ยนความรู้ ของนักแสดง นักการละคร นักเขียนบทและนักการ ศึกษา เพื่อให้เกิดมุมมอง และความเข้าใจที่กว้างมาก ขึ้น เป็นประโยชน์ในการ วิเคราะห์ประเด็นที่จะสื่อสาร จากหลายมิติ ทำให้เข้าใจ บริบทและผลกระทบต่าง ๆ ได้อย่างลึกซึ้งและรอบด้าน	เน้นการเข้าไปทำกิจกรรมกับ เด็กโดยตรงเพื่อเข้าใจความ สนใจและความต้องการ ของเด็ก จากนั้นให้เด็กเป็น ผู้สร้างสรรค์เรื่องราวด้วย ตนเองผ่านการเล่นระหว่าง นักการละครและเด็ก โดย จะมีการใช้อุปกรณ์ทางการ แสดงเป็นตัวเชื่อมโยง รวม ทั้งมีการใช้ บทบาทสมมุติใน การสร้างสรรค์ตัวละครผ่าน มุมมองของเด็ก

หลักการการเขียนบทละครสำหรับเด็กแบบบูรณาการ

หลังจากที่ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์และเข้าใจเกี่ยวกับหลักการและทฤษฎีของนักเขียนบทละครเด็ก ชาวตะวันตกแล้วจึงได้สังเคราะห์หลักการเกี่ยวกับการเขียนบทละครสำหรับเด็กประถมวัย (6-12 ปี) ได้ 7 ขั้นตอนโดยปรับองค์ความรู้และหลักการให้เหมาะสมกับบริบทไทย ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1) วิเคราะห์ผู้ชมที่เป็นเด็กและศึกษาเกี่ยวกับจิตวิทยาสำหรับเด็กประถมวัย (6-12 ปี)

ผู้เขียนบทควรทำความเข้าใจความสนใจของเด็ก ศึกษาประเด็นปัญหาที่เด็กต้องพบเจอในสังคม รวมทั้งจิตวิทยาสำหรับเด็ก การศึกษาสามารถทำได้ด้วยการศึกษาจากเอกสาร หนังสือ และที่สำคัญคือการได้พูดคุยกับอาจารย์ นักการศึกษาและผู้ใกล้ชิดกับเด็ก นอกจากนี้ผู้เขียนบทยังสามารถเข้าไปสังเกตกิจกรรมของเด็ก ในระหว่างพักเพื่อได้ศึกษาเกี่ยวกับธรรมชาติและพฤติกรรมที่สร้างความผ่อนคลายให้กับเด็ก

2) ประชุมร่วมกับอาจารย์ นักการศึกษาและผู้ใกล้ชิดกับเด็ก

การจัดการประชุมมุ่งเน้นไปที่หลักสูตรการศึกษา เนื้อหาวิชาที่เด็กกำลังเรียนรู้ บริบททางสังคม วัฒนธรรม ของเด็ก รวมถึงประเด็นปัญหาที่ทางอาจารย์หรือผู้ใกล้ชิด

กับเด็กต้องการให้เด็กได้เรียนรู้หรือตระหนัก นอกจากนี้ผู้เขียนบทและทีมงานสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับคำพูดหรือเรื่องราวที่ต้องหลีกเลี่ยงเพราะอาจจะไปกระทบจิตใจของเด็กอีกด้วย

3) ออกแบบแก่นของเรื่องและรูปแบบของบทละครให้เหมาะสมกับความสนใจและบริบทของเด็ก

เมื่อทราบเกี่ยวกับข้อมูลต่าง ๆ ของเด็กแล้ว ผู้เขียนบทจำเป็นต้องระดมสมองกับผู้กำกับและทีมงาน เพื่อเลือกประเด็นที่สำคัญที่สุดและออกแบบแก่นของเรื่องโดยออกแบบแก่นของเรื่องที่อยู่บนพื้นฐานของคุณธรรม จริยธรรมที่ดี โดยส่วนนี้จะเน้นหนักไปที่ ทฤษฎีของ Suzan Zeder ในการนำประเด็นทางสังคมที่ร่วมสมัยที่เด็กและเยาวชนต้องเผชิญ เช่น ความแตกต่างทางเพศ, การกลั่นแกล้งทางคำพูดและพฤติกรรม, การรู้เท่าทันสื่อโซเชียลมีเดีย เป็นต้น จากนั้นเลือกรูปแบบของละคร เช่น รูปแบบบทละครสำหรับเด็กที่เน้นการใช้บทพูดหรือบทสนทนาเป็นแกนหลักในการเล่าเรื่อง (Text-Based Plays), บทละครสำหรับเด็กที่สร้างสรรค์และพัฒนาโดยผ่านกระบวนการร่วมสร้าง (Devised Plays) และแบบผสมผสาน เป็นต้น

4) สร้างโครงเรื่องและตัวละครผ่านการค้นสด

ผู้เขียนบทสามารถเลือกเรื่องจากนิทานหรือวรรณกรรมเยาวชนที่มีแก่นของเรื่องที่มีประเด็นตรงกับสิ่งที่ต้องการสื่อสารกับเด็กแล้วนำโครงเรื่องมาปรับใช้ในการเขียนบทหรือสามารถสร้างโครงเรื่องใหม่ได้

ตารางที่ 3 ตารางกระบวนการสร้างโครงเรื่องและตัวละคร

การสร้างโครงเรื่องใหม่และตัวละครใหม่	การนำโครงเรื่องที่มีอยู่แล้วและใช้ตัวละครดั้งเดิม
● สร้างตัวละครหลัก และ ตัวละครสมทบ ● สร้างปมขัดแย้งให้กับตัวละคร ● สร้างสถานการณ์คืบขึ้น ● สร้างการกระทำอัน扑ลันทันใด ● สร้างความแตกต่างที่หลากหลายของตัวละคร โดยพยายามแสดงลักษณะนิสัยมาในทางเกินจริง ● สร้างให้ตัวละครมีมิติที่หลากหลายและหลุดจาก ภาพในความคิดเหมารวม เน้นความไม่สมบูรณ์แบบ ของตัวละครแต่มีพัฒนาการและการเปลี่ยนแปลง ในตอนท้ายของเรื่อง ● ทดลองนำเรื่องราวความขัดแย้งที่คิดไว้ให้ นักแสดง ใช้เทคนิคการแสดงแบบต้นสด (Improvisation) เพื่อหาตอนจบหลากหลายรูปแบบ ● จากนั้นผู้เขียนบท เลือกเนื้อหา การกระทำของ ตัวละคร บทสนทนาที่น่าสนใจ และเขียนโครงเรื่อง	● ผู้เขียนบทนำโครงเรื่องนิทานที่เลือกมาศึกษา ร่วมกันกับผู้กำกับและนักแสดง ● นักแสดงเลือกตัวละครที่ต้องการทดลองแสดง และผู้เขียนบทอธิบายลักษณะนิสัย โดยย่อนักแสดงเข้าใจ จากนั้นให้ นักแสดงค้นหาความแตกต่างที่หลากหลายของตัวละครโดยพยายามแสดงลักษณะ นิสัยมาในทางเกินจริง ● ให้นักแสดงใช้การแสดงแบบต้นสดโดยใช้โครงเรื่องดั้งเดิม ● ให้นักแสดงใช้เทคนิคการแสดงแบบต้นสด (Improvisation) โดยใช้โครงเรื่องดั้งเดิมแต่ใช้ลำดับการเล่าเรื่องที่แตกต่าง ● ให้นักแสดงใช้การแสดงแบบต้นสดโดยใช้ โครงเรื่องดั้งเดิมแต่เปลี่ยนตอนจบ ● ผู้เขียนบท ผู้กำกับ และ นักแสดงร่วมกันเลือก เนื้อหาที่น่าสนใจที่พบระหว่างการต้นสดและเลือก การเล่าเรื่อง ● จากนั้นผู้เขียนบทสรุปเนื้อหา การกระทำของ ตัวละคร บทสนทนาที่ทีมงานเลือก และเขียนโครงเรื่อง

นอกจากนี้ควรเพิ่มกิจกรรมก่อนและหลังละคร โดยปรับใช้เทคนิค Peter Pan Approach คือใช้การเล่นเป็นเครื่องมือที่ทำให้เด็ก ๆ รู้สึกผ่อนคลายและพร้อมที่จะมีส่วนร่วมกับละครเวที โดยมีการทำกิจกรรมกับเด็กโดยตรง เช่น ในกิจกรรมก่อนการแสดงโดยให้เด็กเล่นบทบาทสมมุติเป็นสัตว์ในท้องทะเลที่ตนรู้จัก จากนั้นให้เด็กเป็นผู้สร้างสรรค์เรื่องราวด้วยตนเองและมีปฏิสัมพันธ์กับเด็กคนอื่น ๆ เป็นต้น

5) ออกแบบให้ผู้ชมที่เป็นเด็กได้มีส่วนร่วมในละครในทุก ๆ ฉาก

ผู้เขียนบทควรออกแบบให้ในทุก ๆ ฉากมีกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็ก ๆ มีส่วนร่วม เช่น ตัวละครขอความเห็นจากเด็ก ๆ ตัวละครหาตัวละครอีกตัวไม่เจอจึงถามเด็ก ๆ และตัวละครขอให้เด็ก ๆ ช่วยออกแรงดึงเชือกในยามเหตุการณ์คับขัน เป็นต้น

6) การใช้ภาษา องค์ประกอบทางละคร และเทคนิคพิเศษ

การใช้ภาษา ผู้เขียนบทควรเน้นการกระทำของตัวละครมากกว่าคำพูด ดังนั้นบทสนทนาของตัวละครที่ควรจะได้จะกระชับและทำหน้าที่พัฒนาเรื่อง นอกจากนี้เพื่อเพิ่มความหลากหลายในรูปแบบการใช้ภาษาในบทละคร ผู้เขียนบทควรปรับใช้ภาษาให้เหมาะสมกับลักษณะของ

ตัวละครแต่ละตัว โดยคำนึงถึงสำเนียง วิธีการออกเสียงที่เป็นลักษณะเฉพาะ ระดับความเป็นทางการของคำพูด เช่น ตัวละครที่เป็นสัตว์อาจจะให้เสียงร้องที่เป็นเอกลักษณ์ก่อนเริ่มพูดหรือหลังจบประโยค

องค์ประกอบทางละคร ผู้เขียนบทควรอธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของละครเวทีสำหรับเด็กอย่างละเอียด ได้แก่ ลักษณะฉาก แสงที่จะเกิดขึ้นในแต่ละฉาก เพลงหรือดนตรีที่จะใช้ ผู้เขียนบทสามารถเขียนเนื้อเพลงที่แฝงด้วยแง่คิด เสื้อผ้าเครื่องแต่งกาย และการกระทำของตัวละครอย่างย่อโดยระบุการกระทำในทุกฉาก

เทคนิคพิเศษ เทคนิคพิเศษที่ผู้เขียนบทสามารถออกแบบให้เกิดขึ้นในบทละครค่อนข้างเปิดกว้าง เช่น การออกแบบให้มีตัวละครตัวใดตัวหนึ่งเป็นหุ่น เนื่องจากเด็กชื่นชอบหุ่น เช่น หุ่นมือ หุ่นสาย หุ่นเงา เนื่องจากหุ่นทำให้เด็กรู้สึกตื่นเต้นเหมือนได้สัมผัสตัวการ์ตูนที่อยู่ในจอโทรทัศน์ หุ่นเป็นเหมือนส่วนขยายของเด็ก และเปรียบเสมือนเพื่อนเด็ก ในการเจ็ดหุ่น ผู้เจ็ดหุ่น ต้องมีความซ้ำของ ต้องมีไหวพริบในการนำเสนอให้หุ่นมีความน่าสนใจ เห็นความเป็นตัวละครและทำให้ผู้ชมเชื่อว่าเขากำลังดูหุ่นอยู่ไม่ใช่ผู้เจ็ด หรือการออกแบบให้มีแอนิเมชันและภาพดิจิทัลมีเดียที่ช่วยส่งเสริมการเล่าเรื่อง

หลังจากนั้นผู้เขียนบทรวบรวมรายละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบในการสร้างสรรค์ละครเวทีในเอกสารซึ่งเรียกว่าเนื้อหาหรือเรื่องราวของละครอย่างย่อ (Synopsis) และเริ่มเขียนบทละคร

7) การทดลองจัดแสดงเพื่อรับคำแนะนำจากผู้ชมซึ่งเป็นอาจารย์และนักศึกษาสาขาวิชาการละคร

เมื่อบทละครมีองค์ประกอบต่าง ๆ ครบแล้ว ผู้กำกับจะนำบทละครให้นักแสดงร่วมกันอ่านบทครั้งแรก (First Read) และอาจจะมีการปรับบทถ้าจำเป็น หลังจากนั้นจะเป็นกระบวนการซ้อมละคร เมื่อนักแสดงวางบทได้แล้วควรทดลองนำมาจัดแสดงให้ผู้ที่มีพื้นฐานทางการละคร เช่น นักศึกษาและอาจารย์ เพื่อฟังความคิดเห็น และคำแนะนำเพื่อปรับปรุงข้อผิดพลาดที่เกิดขึ้น

การศึกษาบทละครเรื่องเด็กชายผมดอกไม้ และบทละครเรื่องสวามี ซึ่งนำหลักการเขียนบทแบบบูรณาการมาปรับใช้

เนื้อหาและขั้นตอนของการบูรณาการองค์ความรู้จากนักเขียนบทละครเด็กชาวตะวันตก ได้ถูกนำให้กลุ่มตัวอย่างทั้ง 16 คน ได้ศึกษาและมีการอภิปรายร่วมกันถึงกระบวนการ รวมทั้งความเป็นไปได้ในการนำมาใช้ หลังจากนั้นกลุ่มตัวอย่างจะถูกแบ่งเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 8 คน เพื่อสร้างสรรค์บทละครและพัฒนาต่อเป็นละครเวทีสำหรับเด็กโดยการทำงานจะแบ่งเป็น 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. การวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ชมที่เป็นเด็ก

การวิเคราะห์ผู้ชมที่เป็นเด็กเป็นกระบวนการที่ต้องคำนึงถึงปัจจัยหลายด้าน เนื่องจากเด็กมีความต้องการ ความสนใจ และระดับการพัฒนาที่แตกต่างจากผู้ใหญ่ ดังนั้นการวิเคราะห์ผู้ชมที่เป็นเด็กควรพิจารณาถึงช่วงวัย ความสนใจและความต้องการ ระดับการพัฒนาทางจิตใจ และอารมณ์ บริบททางสังคม วัฒนธรรม และ เศรษฐกิจ รวมถึงช่องทางและรูปแบบการสื่อสาร ผู้ศึกษาและกลุ่มตัวอย่างได้ลงพื้นที่ไปพูดคุยกับนักสังคมสงเคราะห์และอาจารย์ที่ดูแลเด็กโดยสามารถวิเคราะห์ข้อมูลได้ดังนี้

ตารางที่ 4 แสดงการวิเคราะห์ข้อมูลและบริบทของผู้ชมที่เป็นเด็กจาก 2 หน่วยงาน

สถานแรกรับเด็กชายปากเกร็ด (บ้านภูมิเวท) อายุ 9-12 ปี จำนวน 30 คน	โรงเรียนดวงพร อายุ 6-8 ปี จำนวน 50 คน
เด็กชายในสถานแรกรับเด็กชายปากเกร็ด (บ้านภูมิเวท) มีความแตกต่างอย่างชัดเจนจากเด็กที่เติบโตในครอบครัวในสังคมเมือง จึงจำเป็นต้องเข้าไปพูดคุยกับนักสังคมสงเคราะห์ที่รับผิดชอบและดูแลเด็ก ๆ เพื่อทำความเข้าใจถึงข้อมูลเชิงลึกและสามารถสร้างสรรค์ละครที่มีประสิทธิภาพ เข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้อย่างแท้จริง จากการพูดคุยและเก็บข้อมูล ณ สถานแรกรับเด็กชายปากเกร็ด (บ้านภูมิเวท) พบว่าเด็กชายที่เข้ามาพักอาศัย ณ สถานที่นี้ประกอบไปด้วยเด็กไทยและเด็กต่างดาว เด็กส่วนใหญ่เป็นเด็กที่ถูกทอดทิ้งจากครอบครัว ถูกทารุณกรรมหรือเติบโตท่ามกลางความรุนแรง เด็กบางคนพลัดพรากจากครอบครัว บางคนได้รับผลกระทบจากความรุนแรงที่เกิดขึ้นในครอบครัว ทั้งการถูกทำร้ายทางร่างกายและจิตใจ อีกสิ่งหนึ่งที่ค้นพบจากการลงพื้นที่สำรวจคือ พัฒนาการทางการเรียนรู้ของเด็กส่วนใหญ่ช้ากว่าวัยอันควร ความล่าช้าทางพัฒนามักเกิดจากการขาดโอกาสในการเรียนรู้ตั้งแต่เยาว์ นอกจากนี้เห็นได้ชัดว่าเด็กที่เข้ามาอยู่สถานแรกรับเด็กชายปากเกร็ด (บ้านภูมิเวท) ไม่ได้รับการศึกษาภาคบังคับตามระเบียบของกระทรวงศึกษาธิการ การเติบโตมาโดยขาดการพัฒนาทักษะทางอารมณ์และเหตุผลที่เหมาะสมส่งผลทำให้เด็กบางคนมีพฤติกรรมก้าวร้าว ตอบสนองปัญหาด้วยความรุนแรง รวมทั้งเด็กจะขาดความเข้าใจเรื่องความรับผิดชอบต่อหน้าที่และการอยู่ร่วมกับสังคมอย่างเหมาะสม	นักเรียนในโรงเรียนส่วนใหญ่มาจากครอบครัวที่มีพื้นฐานทางเศรษฐกิจหลากหลาย ตั้งแต่ระดับปานกลางไปจนถึงครอบครัวที่มีฐานะมั่นคง โรงเรียนดวงพรตั้งอยู่ในจังหวัดปทุมธานี ความใกล้ชิดกับกรุงเทพฯ ทำให้นักเรียนมีโอกาสเข้าถึงแหล่งทรัพยากรทางการศึกษาและกิจกรรมที่ทันสมัย นอกจากนี้บรรยากาศในโรงเรียนยังคงความอบอุ่นแบบไทยที่เน้นความสัมพันธ์และความช่วยเหลือซึ่งกันและกัน โรงเรียนให้ความสำคัญกับการพัฒนานักเรียนทั้งด้านวิชาการและทักษะชีวิต นักเรียนที่นี่ไม่เพียงแต่ได้รับความรู้ในห้องเรียน แต่ยังได้รับการส่งเสริมด้านเทคโนโลยีและการพัฒนาทักษะการใช้ชีวิตในสังคม การมีวินัยและมารยาทที่งดงาม จะเห็นได้ว่าเมื่อมีคนนอกเข้าไปในโรงเรียน นักเรียนส่วนใหญ่จะยกมือไหว้และทักทายพร้อมรอยยิ้ม นอกจากนี้ด้วยการเข้าถึงเทคโนโลยีที่ง่ายดาย นักเรียนมีความสามารถในการใช้สื่อดิจิทัลเพื่อการเรียนรู้และการสื่อสาร ไม่ว่าจะเป็นภาษาไทยหรือภาษาอังกฤษ เห็นได้ชัดว่าโรงเรียนได้จัดกิจกรรมในโรงเรียนเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามัคคีและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ดี ไม่ว่าจะเป็นกลุ่มเพื่อนหรือการทำงานเป็นทีมเพื่อให้นักเรียนของโรงเรียนดวงพรมีทักษะในการเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และสามารถปรับตัวได้ดีในทุกสภาพแวดล้อม ซึ่งเป็นคุณสมบัติสำคัญสำหรับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

2. การเลือกเรื่องและรูปแบบของบทละคร

กลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่มเลือกที่จะสร้างบทละครสำหรับเด็กที่เน้นการใช้บทพูดหรือบทสนทนาเป็นแกนหลักในการเล่าเรื่อง (Text-Based Plays) โดยแต่ละบทละครจะใช้เวลาแสดงประมาณ 20-25 นาทีเพื่อให้เหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก

3. ออกแบบแก่นของเรื่องและรูปแบบของบทละครให้เหมาะสมกับความสนใจและบริบทของเด็ก

เนื่องจากทีมงานได้วิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มเป้าหมายของผู้ชมที่เป็นเด็กที่สถานแรกรับเด็กชายปากเกร็ด (บ้านภูมิเวท) และพบว่าเด็กควรได้รับการส่งเสริมในเรื่องของการยอมรับความแตกต่างและเห็นคุณค่าในตนเอง แก่นของเรื่องของเด็กชายผมดอกไม้ (The Boy with Flower in His Hair) จึงต้องการให้เด็กได้เข้าใจว่าทุกคนล้วนแตกต่างและมีคุณค่าในตนเอง เราจึงควรเปิดใจยอมรับและเห็นอกเห็นใจคนที่ไม่เหมือนกันกับเราและไม่ตัดสินใครเพียงเพราะความแตกต่าง สำหรับแก่นของเรื่องสวิมมี่ (Swimmy) ต้องการเน้นย้ำถึงการมองหาความสามารถที่ตนมี พอใจในสิ่งที่ตนมีอยู่ และไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงตัวเองให้เหมือนคนอื่น เพราะเราต่างมีข้อดีและมีคุณค่าในตนเอง

4. สร้างโครงเรื่องและตัวละครผ่านการค้นสด

บทละครสำหรับเด็กดัดแปลงมาจากนิทานที่มีชื่อเสียง 2 เรื่อง หลักการในการเลือกเรื่องที่จะนำมาดัดแปลง คือ 1) เนื้อหาที่สนุก มีความซับซ้อน เช่น การผจญภัย การแก้ปัญหา เหมาะสมกับช่วงวัย 2) แก่นของเรื่องเกี่ยวข้องกับการยอมรับความแตกต่างและเห็นคุณค่าในตนเองซึ่งสอดคล้องกับการลงพื้นที่ไปเก็บข้อมูลเกี่ยวกับผู้ชมที่เป็นเด็ก 3) กระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ 4) ตัวละครที่น่าสนใจและหลากหลาย โดยมีรายละเอียดดังนี้

1. เรื่องเด็กชายผมดอกไม้ (The Boy with Flower in His Hair) ประพันธ์โดย Peter Jarvis

เรื่องย่อ : เดวิดเป็นเด็กชายที่มีผมเป็นดอกไม้ เพื่อนทุกคนในชั้นเรียน รวมถึงคุณครูต่างก็ชอบเดวิด เพราะเดวิดทั้งนุ่มนวลและอ่อนหวานเหมือนกับกลีบดอกไม้ แต่แล้ววันหนึ่งกลีบดอกไม้บนหัวของเดวิดก็ร่วงโรย เหลือแต่กิ่งไม้แหลมคม เพื่อนคนอื่น ๆ ต่างพากันออกห่างจากเดวิดเพราะกลัวว่าจะโดนกิ่งไม้ข่วน มีเพื่อนเด็กชายคนหนึ่ง ที่เป็นเพื่อนรักของเดวิดที่ยังคอยอยู่ข้าง ๆ และหาวิธีทำให้ดอกไม้ของเดวิดกลับมาเบ่งบานเหมือนเดิม เหมือนคนอื่น ๆ เห็นดังนั้น จึงเริ่มเข้ามาช่วยกันทีละคน ไม่นานดอกไม้ของเดวิดก็กลับมาเบ่งบานเหมือนเดิมด้วยความช่วยเหลือของเพื่อนรักของเขา

2. เรื่องสวามี (Swimmy) ประพันธ์โดย Leo Lionni

สวามีเป็นนิทานที่ได้รับรางวัลเกียรติยศ Caldecott ประจำปี 1964 ซึ่งเป็นรางวัลที่มอบให้สำหรับหนังสือภาพสำหรับเด็กที่มีความโดดเด่นในด้านภาพประกอบในสหรัฐอเมริกา

เรื่องย่อ: สวามีเป็นปลาน้อยสีดำ ที่อาศัยอยู่ใต้ท้องทะเลกับพี่น้องและเพื่อนปลาตัวอื่นอย่างมีความสุข วันหนึ่ง มีปลาทูน่าจอมโหด พุ่งเข้ามาซบฝูงปลาน้อยกลืนเป็นอาหารจนเกือบหมดสิ้น สวามี ได้แต่เศร้าและเหงาหงอย ในขณะที่ปลาตัวอื่นที่เหลืออยู่พากันซ่อนตัวเงียบอยู่ในหลืบหินใต้น้ำ สวามี รู้สึกเศร้าและโดดเดี่ยว มันว่ายน้ำเล่นเพียงลำพัง ดูอสร่าย่ายส่ายไหวอยู่ในสายลม เห็นกังมังกที่ดูเหมือนเครื่องจักรได้นำ เห็นปลาไหลหางยาวและอื่น ๆ อีกมากมาย สวามี ว่ายน้ำดูสิ่งต่าง ๆ ทำให้มันกลับมามีชีวิตชีวาอีกครั้ง จึงได้ชักชวนให้เพื่อนพี่น้องไหลออกมาจากที่ซ่อน โดยสวามีเชื่อว่า หากทุกตัวช่วยกัน สามัคคีกัน ก็สามารถจับไล่เอาชนะทูน่าจอมโหดได้อย่างแน่นอน และสวามีกับเพื่อนก็ทำได้จริง

อย่างไรก็ตามมีการปรับโครงเรื่องเพิ่มเติมเพื่อเป็นการขบขันความสามารถของตัวละครหลักที่ซ่อนอยู่ที่ตัวละครเองไม่เคยได้รับรู้มาก่อน รวมทั้งการเน้นย้ำถึงการพอใจในสิ่งที่ตนเองมีและไม่ต้องเปลี่ยนแปลงตนเองตามผู้อื่นเป็นสิ่งที่ช่วยให้มีความสุข โดยการปรับเปลี่ยนโครงเรื่องมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 5 แสดงการปรับเปลี่ยนโครงเรื่องและตัวละครจากบทประพันธ์ดั้งเดิม

ลำดับ	ชื่อการแสดง	เนื้อหาที่เพิ่มเติม	ปรับเปลี่ยนตัวละคร
1	เด็กชายผมดอกไม้	ตัวละครฝั่งเข้ามาทักทายเด็ก ๆ ในชั้นเรียน โดยเด็กชายผมดอกไม้ใช้กิ่งดอกไม้ที่สวยงามไปปกป้องเพื่อน ๆ ให้รอดพ้นจากฝั่ง	- เพิ่มตัวละครฝั่ง 1 ตัว - เพิ่มตัวละครเพื่อนสนิทของเด็กชายผมดอกไม้จำนวน 3 คน คือเดซี่ ซาลิและทิวลิป
2	สวามี	- สวามีปลาน้อยสีดำว่ายน้ำไปพบแมงกะพรุน สวามีอยากสีสวยและเปล่งแสงได้จึงเอาอสร่ายมาพันตัวแต่ก็ไม่สามารถเปล่งแสงได้เหมือนแมงกะพรุน - สวามีว่ายน้ำไปพบฟองปูและลูกปูทะเลและอยากแข็งแรงเหมือนปูที่ซ่อนก่อนหินใต้อ่างจึงได้แต่ก็ไม่มีแรงอะไรได้เลย - สวามีว่ายน้ำไปพบปลาไหลไฟฟ้าก็อยากมีไฟฟ้าบ้าง จึงขอแบ่งกระแสไฟฟ้าแต่สุดท้ายก็โดนไฟดูด - สวามีว่ายน้ำไปพบเต่าทะเลและไปแข่งว่ายน้ำกับสวามีชนะเต่าทะเล และพบว่าตนมีความสามารถในการว่ายน้ำได้รวดเร็ว - สวามีอวดเพื่อน ๆ ปลาช่วยกันต่อตัวสร้างให้เกิดภาพสัตว์ประหลาดที่ตัวใหญ่กว่าสัตว์ประหลาดใต้ท้องทะเลลึก	- เพิ่มตัวละครแมงกะพรุน 2 ตัว - เพิ่มตัวละครปู 2 ตัว - เพิ่มตัวละครปลาไหลไฟฟ้า 1 ตัว - เพิ่มตัวละครเต่าทะเล 2 ตัว - ปรับตัวละครจากปลาทูน่าจอมโหดเป็นสัตว์ประหลาดใต้ท้องทะเลลึก

5. ออกแบบให้ผู้ชมที่เป็นเด็กได้มีส่วนร่วมในละครในทุกฉาก

ในบทละครทั้ง 2 เรื่อง นักเขียนบทได้ออกแบบให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วม โดยก่อนเริ่มละครได้มีกิจกรรมก่อนการแสดง และเมื่อเริ่มละครผู้เขียนบทได้ออกแบบกิจกรรมระหว่างการแสดง รวมทั้งกิจกรรมหลังจบการแสดง ซึ่งมีรายละเอียดกิจกรรม ดังต่อไปนี้

5.1 เรื่องเด็กชายผมดอกไม้ (The Boy with Flower in His Hair)

กิจกรรมก่อนการแสดงจะเริ่มด้วยการละลายพฤติกรรมโดยใช้เกมต่าง ๆ ที่ให้เด็ก ๆ ได้ผ่อนคลายร่างกายและมีปฏิสัมพันธ์กับนักแสดง และทีมงานรวมถึงเพื่อน ๆ จากนั้นจะเป็นกิจกรรมวาดรูประบายสีและประดิษฐ์ดอกไม้ซึ่งกิจกรรมนี้จะไปเชื่อมโยงกับกิจกรรมที่จะขอให้เด็กมีส่วนร่วมในระหว่างการแสดง อีกกิจกรรมที่เกิดขึ้นคือการสอนเด็ก ๆ ร้องเพลงและเรียนรู้ท่าทางประกอบเพลงเพื่อใช้ในระหว่างการแสดง ซึ่งเนื้อเพลงได้เน้นย้ำคือแก่นสำคัญของเรื่อง

สำหรับกิจกรรมที่ผู้เขียนบทออกแบบให้ผู้ชมมีส่วนร่วมระหว่างแสดงจะเริ่มด้วยการถามคำถามและขอให้ผู้ชมช่วยตัวละครตัดสินใจซึ่งมักเกิดขึ้นตลอดเรื่อง จากนั้นจะเป็นกิจกรรมที่นักแสดงชวนเด็ก ๆ ร่วมจินตนาการถึงผลแอปเปิ้ลที่อยู่บนฟ้า จินตนาการถึงสีและขนาด และลองหยิบลงมามอบให้เพื่อน กิจกรรมนี้นอกจากจะทำให้เด็กไปฝึกจินตนาการแล้วยังส่งเสริมให้รู้จักแบ่งปัน อีกกิจกรรมที่สร้างความประทับใจอย่างมากคือการที่เด็ก ๆ ได้ร่วมนำดอกไม้ที่ตนประดิษฐ์ในช่วงต้นกิจกรรมมาปักไว้บนศีรษะของนักแสดงที่รับบทเป็นเดวิดเพื่อช่วยให้เดวิดได้กลับมามีดอกไม้ที่สวยงามเหมือนเดิม นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าเด็ก ๆ จะได้รับการเชิญชวนให้ร่วมร้องเพลงประกอบท่าทางไปพร้อม ๆ กับนักแสดงซึ่งมีการเล่นกีตาร์ กลอง และแทมบูรีน (Tambourine)

ในส่วนของกิจกรรมหลังการแสดง เด็ก ๆ จะได้ร่วมตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของละคร และข้อคิดที่ได้รับจากละครและวาดรูปและระบายสีเกี่ยวกับตัวละครที่ตนเองประทับใจ ก่อนกลับนักแสดงได้แจกดอกไม้ที่เด็ก ๆ ประดิษฐ์ไว้ให้เด็ก ๆ เป็นที่ระลึกในการเข้าร่วมกิจกรรม และรับชมละครเวที

5.2 เรื่องสวิมมี่ (Swimmy)

เมื่อเด็กได้มาถึงห้องสมุดซึ่งใช้เป็นพื้นที่จัดแสดงจะมีการสร้างบรรยากาศใต้ท้องทะเลโดยใช้ไฟ Black light และมีการตกแต่งพื้นที่การแสดงด้วยสัตว์น้ำและเปิดเพลง Under the Sea รวมทั้งใช้เสียงคลื่นน้ำใต้ท้องทะเลเพื่อสร้างบรรยากาศ นักแสดงจะนำกิจกรรมละลายพฤติกรรมที่เกี่ยวกับท้องทะเลเพื่อกระตุ้นจินตนาการของเด็ก ๆ เช่น เกมปั้นทรายในจินตนาการให้เป็นรูปสัตว์ในท้องทะเล เป็นต้น หลังจากนั้นเด็ก ๆ จะได้รับกระดาษขาวรูปปลาเพื่อระบายสีปลาตามต้องการและนำปลาไปติดที่บอร์ด

เมื่อละครเริ่ม สวิมมี่ตัวละครหลักจะคอยถามคำถามและขอความคิดเห็นรวมทั้งขอ

ความช่วยเหลือจากเด็กตลอดเรื่องตั้งแต่ฉากแรกจนฉากสุดท้าย นอกจากนี้เด็ก ๆ ยังได้รับการขอความช่วยเหลือจากสัตว์ทะเลตัวอื่นเช่น แมงกะพรุนขอให้เด็ก ๆ เคลื่อนตัวขึ้นลงช้า ๆ ไปในทิศทางต่าง ๆ, ตัวละครเต่าขอให้เด็ก ๆ ช่วยยกหินที่ทับสวามีมือออก และสวามีขอให้เด็ก ๆ ช่วยแบ่งกระแสไฟฟ้าจากปลาไหลไฟฟ้า เป็นต้น

ในส่วนของกิจกรรมหลังการแสดง เด็ก ๆ จะได้ร่วมตอบคำถามเกี่ยวกับเนื้อหาของละครและข้อคิดที่ได้รับจากละคร หลังจากนั้นนักแสดงชวนเด็ก ๆ นำภาพปลาที่ติดอยู่ที่บอร์ดในตอนแรกกลับมาแปะที่กระดานและวาดภาพพระบารมีสีทองทะเลที่นำอยู่ให้ปลา ผลงานที่เด็ก ๆ ทำจะมอบให้ทุกคนกลับไปเป็นที่ระลึก



ภาพที่ 1 การแสดงละครเวทีสำหรับเด็กเรื่องสวามีมีผจญภัย ณ โรงเรียนดวงพร
วันพุธที่ 27 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567
ที่มา : ณวดี เศรษฐเมธีกุล



ภาพที่ 2 การแสดงละครเวทีเรื่องเด็กชายผมดอกไม้ ณ สถานแรกรับเด็กชายปากเกร็ด (บ้านภูมิเวท)
วันจันทร์ที่ 11 พฤศจิกายน พ.ศ. 2567
ที่มา : ณวดี เศรษฐเมธีกุล

6. การใช้ภาษา องค์ประกอบทางละคร และเทคนิคพิเศษ

บทละครมีการใช้ภาษาที่กระชับ บทสนทนาทำหน้าที่บอกเล่าเกี่ยวกับนิสัยและทัศนคติของตัวละคร โดยเฉพาะสวามีที่มีก้มไม่มั่นใจในความสามารถของตนเอง และตลอดทั้งเรื่อง สวามีมีอยากที่จะมีความสามารถเหมือนสัตว์ทะเลตัวอื่น ๆ บทละครมีความหลากหลายของตัวละครและนักแสดงมักแสดงมากกว่าหนึ่งตัวละคร นอกจากนี้สิ่งที่น่าสนใจคือการนำหุ้มนมาเป็นสัตว์ประหลาดใต้ทะเลลึกซึ่งจะเป็นตัวร้ายที่มาทำร้ายสวามีและเพื่อน นอกจากนี้บทละครได้ระบุถึงฉากและบรรยากาศในฉากต่าง ๆ อย่างละเอียด รวมทั้งเพลงที่ใช้ที่ช่วยส่งเสริมให้การแสดงสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

7. การทดลองจัดแสดงเพื่อรับข้อเสนอแนะจากผู้ชมซึ่งเป็นอาจารย์และนักศึกษาสาขาวิชาการละครคน

ข้อเสนอแนะจากผู้ชมเกี่ยวกับบทละครมี 4 ประเด็นคือ 1) ควรเพิ่มบทให้มีการปกปิดผู้ชมโดยซ่อนผมดอกไม้ของเดวิดไว้ก่อนเพื่อสร้างความตื่นเต้นและประหลาดใจ 2) เพิ่มการมีส่วนร่วมของผู้ชมที่เป็นเด็กกับการช่วยเหลือในช่วงวิกฤตของตัวละครได้มากขึ้น 3) ในช่วงท้ายของทั้งสองเรื่องควรเพิ่มระดับวิกฤตของสถานการณ์ให้ตัวละครหลักเมื่อเจอกับวิกฤตจากมากไปหาน้อยเพราะตัวละครประสบความสำเร็จง่ายไป 4) เพิ่มบทบาทของหุ้มนให้มากขึ้นเนื่องจากหุ้มนมีความน่าสนใจ

การประเมินผลการแสดง

ในส่วนของการคิดเห็นจากผู้เขียนบท ผู้กำกับ และนักแสดง สามารถสรุปความคิดเห็นได้ว่า การลงพื้นที่เก็บข้อมูลเกี่ยวกับกลุ่มผู้ชมที่เป็นเด็กกับอาจารย์และเจ้าหน้าที่ที่เกี่ยวข้องเป็นสิ่งที่มีจำเป็นมากเพราะนอกจากทำให้เข้าใจข้อมูลเชิงลึกแล้วยังทำให้เห็นถึงความจำเป็นที่ผู้เขียนบทละครสำหรับเด็กต้องให้ความสำคัญกับการสร้างสรรค์เนื้อหาของละครที่เหมาะสมรวมถึงการเอาใจใส่ในการใช้ภาษาที่ควรเป็นตัวอย่างที่ดีแต่ไม่เคร่งเครียดจนเกินไป โดยเนื้อหาของละครควรหลีกเลี่ยงเรื่องราวเกี่ยวกับความรุนแรงและไม่ก่อให้เกิดผลกระทบในเชิงลบต่อพัฒนาการทางจิตใจของเด็ก การลงพื้นที่เพื่อพูดคุยกับชุมชนอย่างใกล้ชิด จึงเป็นหัวใจสำคัญในการสร้างสรรค์ละครเวทีที่สามารถตอบสนองต่อความต้องการของเด็กซึ่งเป็นกลุ่มเป้าหมายที่ต้องการการดูแลและการเข้าใจอย่างลึกซึ้ง

เพื่อให้ละครสามารถสร้างความบันเทิงควบคู่กับการส่งเสริมการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ หลักการการเขียนบทแบบบูรณาการ มีประโยชน์อย่างยิ่งในการสร้างสรรค์บท

ละครเวทีสำหรับเด็กโดยเฉพาะคำแนะนำในการสร้างโครงเรื่องโดยใช้การแสดงแบบด้นสด (Improvisation) เพราะสามารถได้โครงเรื่องที่สนุกและแปลกใหม่จากการเล่าเรื่องแบบเดิม รวมทั้งการใช้หุ่นในการแสดง เห็นได้ชัดว่าหุ่นเป็นสะพานเชื่อมระหว่างจินตนาการและความเป็นจริง ในการแสดงเรื่องสวามี หุ่นมีความสามารถพิเศษในการดึงดูดความสนใจของเด็ก หุ่นที่มีสีสัน มีการพากย์เสียงและการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจสามารถสร้างความตื่นเต้นและกระตุ้นจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ของผู้ชมที่เป็นเด็กได้ กล่าวคือเมื่อเด็กได้เห็นหุ่นที่เคลื่อนไหว เด็กจะไม่ได้มองเห็นเพียงวัตถุที่ขยับได้ แต่เห็นตัวละครที่มีชีวิต อีกทั้งหุ่นสามารถกลายเป็นสื่อกลางที่ทำให้เด็กเปิดใจ ซึ่งเด็กอาจรู้สึกสบายใจที่จะพูดคุยหรือแสดงความคิดเห็นกับหุ่นมากกว่ากับคน

อย่างไรก็ตามการมีส่วนร่วมของผู้ชมสามารถเพิ่มมากกว่าเดิมได้อีกมากเพราะเป็นสิ่งสำคัญในการทำลายกำแพงระหว่างนักแสดงและผู้ชม การมีส่วนร่วมนอกจากจะทำให้เด็กติดตามละครตั้งแต่ต้นจนจบแล้วยังสามารถส่งเสริมความรู้สึกว่าผู้ชมที่เป็นเด็กมีความสำคัญยิ่งต่อละครเรื่องนั้น ๆ

สำหรับความคิดเห็นจากอาจารย์ของโรงเรียนดวงพร และ สถานแรกรับเด็กชาย ปากเกร็ด (บ้านภูมิเวท) หลังจากจบละครเวที เด็ก ๆ ได้ตอบคำถามเพื่อทบทวนความเข้าใจเกี่ยวกับละครเวที ซึ่งคำตอบของเด็ก ๆ สามารถสะท้อนถึงความเข้าใจเกี่ยวกับการยอมรับความแตกต่างและเห็นอกเห็นใจผู้อื่นได้เป็นอย่างดี การออกแบบให้ละครเวทีเปิดโอกาสให้ผู้ชมที่เป็นเด็กมีปฏิสัมพันธ์บ่อยครั้งทำให้การนั่งชมละครเวทีเป็นเรื่องที่สนุกสนานและน่าสนใจ เด็ก ๆ ไม่เพียงแต่เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ แต่ยังรู้สึกตัวเองเป็นส่วนหนึ่งของละครเวที การมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่กระตุ้นความคิดและความรู้สึกทำให้เด็กตื่นเต้นและกระตือรือร้นที่จะเรียนรู้ การแสดงเรื่องเด็กชายผมดอกไม้ ช่วยเสริมสร้างความเห็นอกเห็นใจ ส่งเสริมให้เด็กสังเกตความรู้สึกของคนรอบข้าง ไม่แบ่งแยกความแตกต่าง ไม่กล่าวโทษเพื่อนหรือผู้อื่นแต่หยิบนัยความช่วยเหลือและอยู่เคียงข้างเมื่อเพื่อนหรือผู้อื่นเดือดร้อน

ความคิดเห็นของผู้ศึกษาในฐานะผู้สังเกตการณ์เรื่องเด็กชายผมดอกไม้ เด็กที่เข้าร่วมกิจกรรมมีความ กล้าแสดงความคิดเห็นตลอดการรับชมการแสดงและได้ช่วยตัวละครในการตัดสินใจที่จะยอมรับความแตกต่าง และช่วยเหลือเพื่อน ๆ ในยามคับขัน อีกทั้งยังร่วมกันนำดอกไม้ไปตกแต่งบนศีรษะของเดวิดเพื่อลดความแหลมคมที่อาจจะทิ่มแทงคนอื่น ๆ ได้ สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า เด็ก ๆ ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้แสดงออกถึงความเข้าอกเข้าใจและเห็นใจตัวละคร ยอมรับตัวละครที่มีความแตกต่างและส่งความรู้สึกในเชิงบวกให้กับผู้ที่มีความแตกต่างจากตนเอง นอกจากนี้เด็ก ๆ เข้าใจถึงมิตรภาพที่ดีและการเป็นเพื่อนที่ดีที่ไม่แบ่งแยกหรือกล่าวโทษเพื่อนหรือผู้อื่นที่ไม่เหมือนตนเองกิจกรรมตอนท้ายเด็ก ๆ ได้วาดรูประบายสีเกี่ยวกับละครเวทีที่เพิ่งรับชมมา เด็ก ๆ มีความชื่นชอบในหลาย ๆ ตัวละครและวาดตัวละครเหล่านั้นออก

มาจากจินตนาการ เช่น ตัวละคร ผี เดวิด และทิวลิป เป็นต้น เด็กหลายคนชอบที่จะเข้ามาสัมผัสและโอบกอดตัวละครและพี่ ๆ นักศึกษาที่มาเข้าร่วมในละครเรื่องนี้ ซึ่งสร้างความอบอุ่นและความประทับใจให้กับทุกคนที่เข้าร่วมกิจกรรมได้เป็นอย่างดี

จากการสังเกตการแสดงเรื่องสวามี ผู้ชมที่เป็นเด็กให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีเยี่ยมกับทุก ๆ กิจกรรม เด็ก ๆ เอาใจช่วยตัวละครสวามีและช่วยคิดช่วยแก้ไขปัญหาก็สวามีต้องเผชิญ เห็นได้ชัดว่าเด็ก ๆ แม้จะนั่งอยู่ในที่ที่จัดไว้สำหรับผู้ชม แต่เด็ก ๆ จะมีความตื่นเต้น บางคนลุกขึ้นและมีส่วนร่วมกับการแสดงอย่างมาก กล่าวคือเด็ก ๆ ไม่เพียงเป็นผู้สังเกตการณ์ แต่กลายเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราวผ่านความรู้สึกและการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ การที่เด็ก ๆ เอาใจช่วยตัวละครเป็นไปได้อย่างไรเกิดจากหลายปัจจัยที่เชื่อมโยงกับความคิดจินตนาการ และอารมณ์ของพวกเขา ละครเวทีเรื่องนี้ถ่ายทอดเรื่องราวของความกล้าหาญ ความเสียสละ และการช่วยเหลือผู้อื่นซึ่งอาจจะเป็นเหตุผลหลักที่เด็ก ๆ เอาใจช่วยตัวละครสวามีเพราะพวกเขาชื่นชมในคุณสมบัติที่ดีของตัวละคร และบางครั้งอาจรู้สึกอยากเป็นเหมือนตัวละครด้วย

การอภิปรายผล

จากการสังเคราะห์หลักการและทฤษฎีการสร้างสรรค์บทละครสำหรับเด็กของนักเขียนบทละครชาวตะวันตก ผู้ศึกษาได้ออกแบบหลักการเขียนบทละครสำหรับเด็กแบบบูรณาการซึ่งสามารถแบ่งเป็น 7 ขั้นตอนได้แก่ 1) การวิเคราะห์ผู้ชมที่เป็นเด็กและศึกษาเกี่ยวกับจิตวิทยาสำหรับเด็กประถมวัย (6-12 ปี) 2) ประชุมร่วมกับอาจารย์ นักการศึกษาและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็ก 3) ออกแบบแก่นของเรื่องและรูปแบบของบทละครให้เหมาะสมกับความสนใจและบริบทของเด็ก 4) สร้างโครงเรื่องและตัวละครผ่านการค้นคว้า 5) ออกแบบให้ผู้ชมที่เป็นเด็กได้มีส่วนร่วมในละครในทุกฉาก 6) การใช้ภาษา องค์ประกอบทางละคร และเทคนิคพิเศษ 7) การทดลองจัดแสดงเพื่อรับข้อเสนอแนะจากผู้ชมซึ่งเป็นอาจารย์และนักศึกษาศาขาววิชาการละครอน สำหรับการศึกษาบทละครที่นำเอาหลักการเขียนบทแบบบูรณาการช่วยทำให้นักเขียนบทมีแนวทางให้การสร้างสรรค์บทละครเวทีที่ยึดเอาผู้ชมที่เป็นเด็กเป็นสำคัญ อีกทั้งการเขียนบทละครไม่ได้เกิดจากความคิดของบุคคลเพียงคนเดียวแต่เกิดจากกระบวนการร่วมสร้าง กล่าวคือเป็นการทำงานร่วมกันระหว่างนักเขียนบท ผู้กำกับการแสดง นักแสดง ในการสร้างสรรค์บทละครรวมถึงการได้คำแนะนำจากกลุ่มนักศึกษาและคณาจารย์ด้านการละครให้การปรับปรุงบทละคร แม้ว่า การสร้างสรรค์บทละครในรูปแบบนี้จะใช้เวลาในการทำงาน รวมทั้งยังจำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากอาจารย์ และ ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการศึกษาในการเข้าร่วมกิจกรรมและให้ความคิดเห็นต่อบทละคร แต่วิธีการสร้างสรรค์บทละครในรูปแบบนี้สามารถสร้างสรรค์บทละครที่เข้าถึง

เด็ก สิ่งที่เด็กสนใจ และ เข้าใจความคิดและมุมมองของเด็กได้เป็นอย่างดี อีกทั้งยังได้เข้าใจถึงความคิดเห็นจากอาจารย์ที่อยู่ใกล้ชิดเด็กเพื่อนำเอาแนวคิดและคำแนะนำที่เป็นประโยชน์มาสร้างสรรค์บทละครสำหรับเด็กให้สมบูรณ์แบบและพร้อมนำมาสร้างสรรค์เป็นการแสดงที่ดีให้เด็กและเยาวชนรับชม

ข้อเสนอแนะ

การนำเอาบทละครเวทีมาทดลองจัดแสดงหากสามารถเชิญผู้ชมที่เป็นเด็กประถมวัย และอาจารย์ระดับประถมวัยจากโรงเรียนเดียวกันกับผู้ชมที่จะรับชมจริงจะเป็นประโยชน์มาก เพราะเป็นคำวิจารณ์ และข้อเสนอแนะจากผู้ชมในบริบทเดียวกัน ซึ่งเป็นวิธีที่มีประสิทธิภาพในการปรับปรุงบทละครให้ดีขึ้น กล่าวคือ คำวิจารณ์ช่วยให้เห็นข้อบกพร่องและจุดที่ควรปรับปรุงในบทละครที่สอดคล้องกับผู้ชมที่เป็นกลุ่มเป้าหมาย อีกทั้งคำวิจารณ์สามารถกระตุ้นผู้เขียนบทละครมองหาวิธีการใหม่ ๆ หรือแนวคิดที่สร้างสรรค์ในการปรับปรุงและพัฒนาบทละครซึ่งทำให้เกิดไอเดียใหม่และการเปลี่ยนแปลงในทางที่ดี

นอกจากนี้บทละครสำหรับเด็กจำเป็นต้องออกแบบองค์ประกอบการแสดงให้มีความยืดหยุ่น บทละครควรออกแบบให้การแสดงสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามการตอบสนองของผู้ชม โดยเน้นให้เด็กทุกคนมีโอกาสเป็นส่วนหนึ่งของละครเวที และสร้างประสบการณ์ที่ดีที่น่าจดจำให้กับผู้ชมที่เป็นเด็ก

เอกสารอ้างอิง

- พรรัตน์ ดำรุง.(2547). *การละครสำหรับเยาวชน*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Amy Cuomo.(2018). *Suzan Zeder: Theatre Can Bridge the Divides in Today's Challenging Times*. Southern Theatre, 59(2),20-27.
- Ashley Laverty.(2015). *Suzan Zeder versus Pinkalicious : Today's Theatre for Young Audiences*. Theatre Symposium, 23,117-123.
- Bicat, Tina and Chris Baldwin (eds).(2002). *Devised and Collaborative Theatre*. Ramsbury, Marlborough.The Crowood Press.
- Geraldine Brain Siks & Hazel Brain Dunnington (eds).(1961). *Children's Theatre and Creative Dramatics*. Seattle and London : University of Washington Press.
- Helane S. Rosenberg. (1983).*Theatre for Young People: A Sense of Occasion*. UK: Holt Rinehart & Winston.
- Jeanne L. Hall.(1966). Opportunity in Children's Theatre. *Educational Theatre Journal*, 18(3), 259-263.
- Merete Elnan. (2009). Staging the Impossible for Young Audiences: Preliminary Findings in a Research Project. *Youth Theatre Journal*, 23(1), 39-47.
- Oddey, Alison. (1994). *Devising Theatre: A Practical and Theoretical Handbook*. New York: Routledge.
- Phillip B. Zarrilli, Bruce McConachie ,Gary Jay Williams & Carol Fisher Sorgenfrei (2006). *Theatre Histories : An Introduction*. New York and London : Routledge Taylor & Francis Group.
- Stuart Bennett. (ed).(2005). *Theatre for Children and Young People: 50 Years of Professional Theatre in the UK*. London : Aurora Metro.
- Suzan Zeder. (1984). I've Heard Some of Them Before. *Children's Literature Association Quarterly*, 9(3),125-128.
- Suzan Zeder. (2015). *Theatre and youth: it's all in the prepositions: a keynote reflection Theatre Symposium*:The University of Alabama Press, 23,7-19.
- Tom Maguire & Karian Shuitema.(eds.). (2012). *Theatre for Young Audiences, A Critical Handbook*. London: UCL Institute of Education Press.

Wood, D.& Grant, J.(1997). *Theatre for Children: A Guide to Writing, Adapting, Directing, and Acting*.Chicago: Ivan R. Dee Publisher.

ได้รับความ
Received
29/09/2024

แก้ไขบทความ
Revised
28/12/2024

ตอบรับบทความ
Accepted
06/01/2025

04

การออกแบบศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์

Hawker Centre Design from Commercial Building

ปริญญ์ เปรมพูลสวัสดิ์¹ ภาสกร อินทุมาร²

วิรุฬห์ วุฒิฤทธากุล³

Parinya Prempoolsawat¹, Pasakorn Intoo-Marn²,
Weroon Wuthirithakul³

¹ นักศึกษาระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

E-mail address: Parinyano@yahoo.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

³ อาจารย์ ดร., สาขาวิชาศิลปะ การออกแบบ และเศรษฐกิจสร้างสรรค์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

¹ Master Degree Student, Art, Design and Creative Economy

Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University / Corresponding Author

(E-mail address: Parinyano@yahoo.com)

² Assistant Professor Dr., Department of Theatre and Performance Practice, Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University

(E-mail address: pintoomarn@gmail.com)

³ Lecturer Dr., Department of Art, Design and Creative Economy, Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University

(E-mail address: weroon@yahoo.com)

บทคัดย่อ

การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบและจัดทำแผนธุรกิจสำหรับศูนย์อาหาร หาบเร่จากอาคารพาณิชย์ โดยใช้พื้นที่กรณีศึกษาจากอาคารพาณิชย์ริมถนนลาดพร้าวซอย 80 เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร เพื่อเป็นต้นแบบที่สามารถใช้แก้ปัญหาและดำเนินธุรกิจได้จริง ด้วยการใช่วิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) ในขั้นตอนแรกเป็นการสำรวจเก็บข้อมูลเบื้องต้นจากกลุ่มผู้ซื้อและกลุ่มผู้ขายจากในบริเวณพื้นที่กรณีศึกษาและตลาดที่ได้รับความนิยมในระยะรัศมี 2.5 กิโลเมตร ทั้งหมด 4 พื้นที่ รวมเป็นผู้ขาย 20 ราย และผู้ซื้อ 20 ราย เพื่อนำมาวิเคราะห์ความต้องการและปัญหาเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการออกแบบร่างขั้นต้นและจัดทำแผนธุรกิจ ในขั้นตอนที่ 2 เป็นการนำแบบร่างขั้นต้นมาสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้ง 4 กลุ่ม เช่น ผู้ขาย ผู้ซื้อ นักลงทุน และหน่วยงานภาครัฐ เพื่อนำข้อมูลไปออกแบบในขั้นพัฒนาและปรับแผนธุรกิจให้สอดคล้องกัน

จากที่ได้วิเคราะห์บทสรุปจากการสัมภาษณ์ผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้ง 4 กลุ่ม และได้ทำแผนธุรกิจเบื้องต้นพบว่าปัญหาและอุปสรรคหลักในอาคารพาณิชย์มาปรับปรุงเป็นศูนย์อาหาร หาบเร่คือเรื่องของต้นทุนที่สูงจากการปรับปรุงอาคาร และการกำหนดค่าเช่าในราคาสูงเพื่อช่วยเหลือผู้ขายอาหารหาบเร่ที่มีรายได้น้อยจึงจำเป็นต้องมีการหารายได้เพิ่มจากการเก็บค่าเช่าพื้นที่โฆษณาต่างๆเพื่อนำมาเป็นรายได้หลักในการสนับสนุนโครงการให้สามารถดำเนินธุรกิจต่อไปได้

โดยปัจจัยหลักในการออกแบบศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์คือ ทำเลที่ตั้ง ใกล้ป้ายรถเมล์ สถานีรถไฟฟ้า อยู่ในพื้นที่ชุมชน ใกล้ที่พัก สถานศึกษา และที่ทำงาน ตัวอาคารมีศักยภาพในการปรับปรุงเป็นศูนย์อาหารและเตรียมระบบสาธารณูปโภครองรับได้ การจัดผังภายในมีลักษณะเปิดโล่งให้รถเข็นสามารถเข้าออกได้สะดวก และการออกแบบตกแต่งภายในมีแนวคิดในการออกแบบที่สอดคล้องกับความต้องการของผู้ใช้งานและบริบทพื้นที่ในเขตวังทองหลาง

จากที่ผู้วิจัยได้ประเมินผลการออกแบบและการทำแผนธุรกิจทั้งหมดแล้ว พบว่าอาคารพาณิชย์มีความเหมาะสมในการนำมาปรับปรุงให้เกิดประโยชน์เป็นศูนย์อาหารหาบเร่เพื่อใช้ในพื้นที่ในการแก้ปัญหาเศรษฐกิจ และสภาพแวดล้อมของเมืองได้

คำสำคัญ: การออกแบบ ศูนย์อาหาร หาบเร่แผงลอย อาคารพาณิชย์

Abstract

This study aims to design and develop a business plan for transforming a commercial building into a hawker food center. The selected case study focuses on a commercial building located along the roadside at Lat Phrao Soi 80, Wang Thonglang District, Bangkok. The goal is to create a practical model that addresses existing challenges and facilitates practical business operations by using a Mixed research methods.

The first phase of the study involved collecting preliminary data from 20 sellers and 20 buyers within the study area, as well as popular markets within a 2.5-kilometer radius (a total of 4 areas). This data was analyzed to identify needs and challenges, forming the foundation for drafting an initial plan and design. Next, the second phase, the preliminary draft was reviewed through interviews with experts and representatives from four stakeholder groups: sellers, buyers, investors, and government agencies. Their feedback informed the refinement of the development process and adjustments to the business plan to ensure its feasibility and effectiveness.

Analysis drawn from interviews with all four stakeholder groups and the initial business plan revealed that the primary challenge in converting a commercial building into a hawker food center lies in the high renovation costs. Additionally, setting low rents to support low-income hawkers adds to the financial burden. To address this, it is essential to generate supplementary income by leasing advertising spaces within the project. This approach would provide a stable revenue stream, ensuring the project's financial viability and sustainability.

The primary consideration in designing a hawker food center from a commercial building is its location. Ideally, the site should be near a bus stop, a skytrain station, residential areas, educational institutions, and workplaces, ensuring accessibility and convenience. The building should have strong potential for renovation into a food center, with utility systems already in place to support operations. The interior layout must be open and accessible, allowing easy entry and exit for wheelchairs. Additionally, the interior design should align with user needs and reflect the contextual characteristics of the Wang Thonglang District.

Based on the researcher's evaluation of the design and business plan preparation, it was concluded that commercial buildings are well-suited for renovation into hawker food centers. Such a transformation provides a practical solution to address both economic challenges and urban environmental issues.

Keywords : Design, Hawker centre, Food center, Commercial building

บทนำ

1. ที่มาและความสำคัญของปัญหา

กรุงเทพมหานครเป็นเมืองหลวงของประเทศไทย เป็นจังหวัดที่มีประชากรมากที่สุด เต็มไปด้วยผู้คนหลากหลายทั้งประชากรที่อาศัยอยู่ตามทะเบียนบ้าน และประชากรแฝงจากทุกจังหวัดเข้ามารวมตัวกันเพื่อทำมาหากิน ประกอบอาชีพและธุรกิจต่าง ๆ เมื่อมีผู้อยู่อาศัยมากก็ทำให้มีความหลากหลายของปัญหาตามมาด้วยเช่นกัน ทั้งด้านสังคม และสภาพแวดล้อม ซึ่งหนึ่งในปัญหาที่ทางกรุงเทพมหานครถกเถียงและเป็นกรณีพิพาทมาอย่างยาวนานและยังไม่สามารถแก้ปัญหาได้คือ “หาบเร่แผงลอย” โดยแยกออกได้เป็น 2 ประเด็นใหญ่ คือ 1) การกีดขวางการสัญจรของคนเดินเท้า และ 2) ความสะอาดของทางเท้า ตามพระราชบัญญัติรักษาความสะอาดและความเป็นระเบียบเรียบร้อยของบ้านเมือง พ.ศ. 2535 ทำให้เกิดปัญหาขยะมูลฝอย ปัญหาสุขอนามัยควบคู่ไปกับความไม่สะดวกต่อการสัญจรของทั้งคนเดินเท้าและผู้ใช้ถนน แต่อย่างไรก็ตามความพยายามในการแก้ปัญหาไม่ได้มีเพียงในด้านสังคม และสภาพแวดล้อมเท่านั้น การค้าหาบเร่แผงลอยยังเป็นปัญหาทางด้านเศรษฐกิจอีกด้วย เนื่องจากเป็นทั้งช่องทางเข้าถึงสินค้าและบริการราคาถูกของประชาชน และสร้างโอกาสในการประกอบอาชีพของกลุ่มผู้มีรายได้น้อย เพราะหาบเร่แผงลอยเป็นธุรกิจขนาดเล็กที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เป็นเศรษฐกิจฐานรากที่ต่อยอดไปถึงเศรษฐกิจของเมือง (นฤมล นิราทร, 2560) และทางกรุงเทพมหานคร ก็มีนโยบายที่ให้ความสำคัญในการแก้ปัญหาเกี่ยวกับสภาพแวดล้อมและเศรษฐกิจ คือ หาพื้นที่ของเอกชนหรือหน่วยงานราชการที่สามารถจัดเป็นพื้นที่ขายของสำหรับหาบเร่หรือศูนย์อาหาร (Hawker Centre) เพื่อแก้ปัญหาหาบเร่แผงลอยกีดขวางทางสัญจรในพื้นที่สาธารณะเป็นอีกหนึ่งประเด็นปัญหาของหาบเร่แผงลอยที่พบในหลายพื้นที่ โดยทางกรุงเทพมหานคร จะเป็นตัวกลางในการร่วมมือกับรัฐและเอกชนในการจัดหาพื้นที่ที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาเป็นศูนย์อาหาร (Hawker Centre) เน้นจุดที่มีความต้องการของผู้บริโภค ใกล้กับย่านการค้าเดิม ที่ให้ผู้เช่าเดิมสามารถเช่าได้ในราคาประหยัด สำหรับผู้ค้าแผงลอยที่สนใจ พร้อมกับการบริหารจัดการด้านความสะอาดโดยกรุงเทพมหานคร ตั้งแต่การทำความสะอาดพื้นที่อย่างสม่ำเสมอ การตรวจความสะอาดของสินค้าและอาหารที่ขาย การจัดการจุดชักล้างรวม การจัดการจุดแยกขยะและกำจัดขยะรวม และเป็นการส่งเสริมเศรษฐกิจให้ผู้ค้าหาบเร่แผงลอยมีความมั่นคงในการประกอบอาชีพได้

และอีกปัญหาสำคัญที่ส่งผลถึงสภาพแวดล้อมและเศรษฐกิจของกรุงเทพมหานครคือ อาคารพาณิชย์ตามริมถนนต่างๆ ที่เคยใช้เป็นประโยชน์ในการทำการค้าและช่วยสร้างสีสันให้เศรษฐกิจให้ประเทศไทยมาโดยตลอด แต่ในปัจจุบันวิถีในการประกอบธุรกิจมีการเปลี่ยนแปลง

ไป การขายสินค้า หรือธุรกิจต่าง ๆ ไปอยู่ตามห้างสรรพสินค้าที่เป็นศูนย์รวมการค้าทั้งหมดไว้ได้อย่างหลากหลาย ประกอบกับการค้าในรูปแบบ e-Commerce และ Social Commerce ที่มีการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว ทำให้การค้าขายผ่านระบบ Online มีความสะดวกขึ้น และโดยเฉพาะอย่างยิ่งจากการที่อาคารพาณิชย์มีจอตรงไม่เพียงพอ มีสภาพแวดล้อมที่แออัด และการขาดแคลนที่ว่างสาธารณะหรือพื้นที่สีเขียว ทำให้อาคารพาณิชย์ในหลาย ๆ พื้นที่ถูกล่อลวงร้างเสื่อมโทรม กลายเป็นสถานที่ไม่ปลอดภัยสำหรับชุมชน ปิดตาย ขาดการบำรุงรักษา ซึ่งเกิดผลกระทบกับชุมชนและพื้นที่โดยรอบ (พนันท์ ตาปนานนท์, พัฒน์ จันทะโชติ, อนาวิน เจียมประเสริฐ, 2557) จึงทำให้เห็นได้ว่าปัจจุบันความต้องการในการใช้งานอาคารพาณิชย์ลดลงเป็นอย่างมาก ในขณะที่ย่านลาดพร้าวซึ่งกำลังก้าวเข้าสู่การเป็นศูนย์กลางทางธุรกิจ หรือ CBD (Central Business District) เพราะมีศูนย์การค้าขนาดใหญ่หลายแห่ง เป็นเสมือนศูนย์กลางของผู้คนในพื้นที่ มีโรงเรียน สถานที่ราชการ คอนโดมิเนียม ที่พักอาศัย ตลาด สถานีรถไฟฟ้า ระบบสาธารณูปโภคต่าง ๆ แต่จากการที่ผู้วิจัยลงพื้นที่สำรวจกลับพบว่า อาคารพาณิชย์ริมถนนลาดพร้าว มีอาคารพาณิชย์ไม่ได้ใช้ประโยชน์และถูกล่อลวงร้างอยู่เป็นจำนวนมาก มีกลุ่มผู้ขายอาหารหาบเร่ตลอดแนวทางเท้า และยังมีพื้นที่สำหรับรองรับศูนย์อาหารสำหรับกลุ่มผู้ขายและกลุ่มผู้ซื้อ ที่มีรายได้น้อยที่จะเข้ามาทำมาหากินและประกอบอาชีพในพื้นที่ จึงทำให้ยังไม่เหมาะสมหากจะพัฒนาให้ย่านลาดพร้าวเป็นศูนย์กลางทางธุรกิจได้

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการออกแบบศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์ โดยใช้กรณีศึกษาจากอาคารพาณิชย์ริมถนน ลาดพร้าวซอย 80 วังทองหลาง กรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีจำนวนประชากรมาก แต่มีจุดอ่อนผันสำหรับผู้ขายอาหารหาบเร่แผงลอยน้อยเพื่อให้ได้แบบและแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบมาใช้เป็นแนวทางในการจัดการปัญหาหาบเร่แผงลอยที่กีดขวางทางเท้าสร้างความสกปรก และอาคารพาณิชย์ที่ไม่ได้ถูกใช้งาน โดยให้เกิดประโยชน์กับกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น 1) กลุ่มผู้ขายได้สถานที่ขายอาหารที่มีค่าเช่าในราคาถูก ความสะดวกเพื่อรองรับการขายได้ครบตามการใช้งานทั้งแบบหน้าร้านและแบบออนไลน์ 2) กลุ่มผู้ซื้อได้อาหารในราคาประหยัด สะอาดถูกหลักอนามัย 3) กลุ่มนักลงทุนได้แบบและแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบเพื่อใช้ในการบริหารจัดการสถานประกอบการให้ได้ผลกำไรในการดำเนินธุรกิจ 4) หน่วยงานภาครัฐได้แนวทางในการจัดการความเป็นระเบียบ ความสะอาดเพื่อแก้ปัญหาสภาพแวดล้อม และยังแก้ปัญหาเรื่องเศรษฐกิจของประชาชนผู้ที่มีรายได้น้อยได้อีกด้วย

2. วัตถุประสงค์ของการวิจัย

- 1) เพื่อออกแบบศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์
- 2) เพื่อจัดทำแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบสำหรับศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์

3. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ข้อมูลจากงานวิจัยเรื่องนี้เป็นต้นแบบแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบ และการออกแบบสถาปัตยกรรม ของการนำอาคารพาณิชย์มาออกแบบเป็นศูนย์อาหารหาบเร่ โดยใช้กรณีศึกษาจากอาคารพาณิชย์ ริมถนนบริเวณ ลาดพร้าว 80 เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร ซึ่งต้องการให้เป็นประโยชน์แก่ กรุงเทพมหานคร องค์กรภาครัฐ และนักลงทุน เพื่อนำไปใช้ในการแก้ปัญหาสภาพแวดล้อม เศรษฐกิจ และการดำเนินธุรกิจ โดยสามารถปรับให้สอดคล้องกับบริบทของอาคารแต่ละพื้นที่ได้

4. ขอบเขตการวิจัย

1) ขอบเขตด้านเนื้อหา

ศึกษาการนำอาคารพาณิชย์มาออกแบบเพื่อเป็นศูนย์อาหารหาบเร่ โดยจะสำรวจตัวอาคารเพื่อศึกษาดัชนีภาพ ความเป็นไปได้ อุปสรรค และศึกษาบริบทของชุมชนบริเวณลาดพร้าว 80 เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร เช่น กลุ่มร้านค้าหาบเร่แผงลอยหรือผู้ขายกลุ่มผู้มาใช้บริการหรือผู้ซื้อ ที่อาศัยอยู่บริเวณใกล้เคียงอาคาร ให้เข้าใจถึงความต้องการในการใช้พื้นที่ กลุ่มนักลงทุนในการทำธุรกิจ รวมถึงหน่วยงานภาครัฐที่มีความเกี่ยวข้องในการจัดการตามนโยบาย และศึกษากรณีศึกษาที่มีลักษณะใกล้เคียง รวมถึงกฎหมาย และปัจจัยอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อนำข้อมูลมาออกแบบเป็นต้นแบบทางสถาปัตยกรรมให้สอดคล้องกับความต้องการ การใช้งาน ศึกษาการเงิน การลงทุน การตลาด เพื่อสร้างต้นแบบเป็นแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบได้

2) ขอบเขตด้านพื้นที่

พื้นที่อาคารตั้งอยู่ติดริมถนนลาดพร้าว เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร อยู่ระหว่างซอยลาดพร้าว 80 ถึง ซอยลาดพร้าว 80/1 ซึ่งเป็นอาคารพาณิชย์สูง 4 ชั้นครึ่ง 7 คูหา รวมพื้นที่ใช้สอยรวมชั้นดาดฟ้า 1,779 ตรม. โดยมีขอบเขตการศึกษาบริเวณพื้นที่โดยรอบเป็นระยะรัศมี 2.5 กิโลเมตร



ภาพที่ 1 ภาพผังบริเวณพื้นที่วิจัย

5. นิยามศัพท์เฉพาะ

1) ศูนย์อาหารหาบเร่ (Hawker Centre) หมายถึง พื้นที่ขายอาหารหาบเร่แผงลอยที่ตั้งอยู่ในพื้นที่ชุมชน ให้คนในทุกระดับให้มานั่งรวมกันในราคาประหยัด เน้นจุดที่มีความต้องการของผู้บริโภค ใกล้กับย่านการค้าเดิม ที่ให้ผู้เช่าสามารถเช่าได้ในราคาประหยัด โดยผู้ขายสามารถนำรถเข็นอาหารเข้ามาในพื้นที่ได้ มีการจัดการอย่างเป็นระบบไม่กีดขวางการสัญจรด้านความสะอาดจุดซักล้างรวม จุดแยกขยะและกำจัดขยะรวม และมีการจัดวางระบบบำบัดน้ำเสียไว้รองรับ

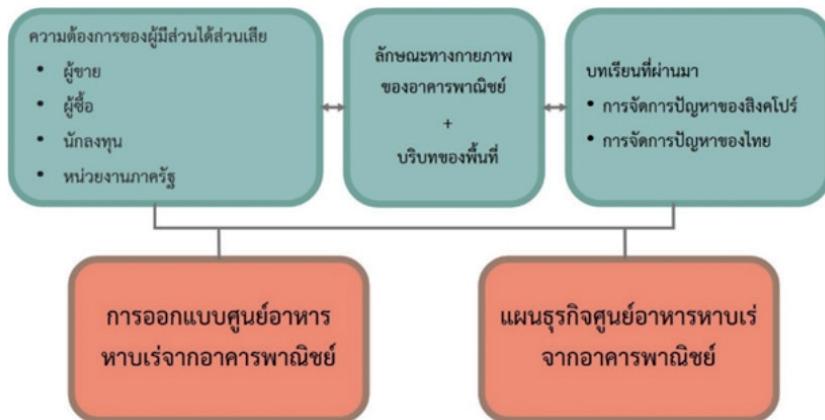
2) อาคารพาณิชย์ (Commercial Building) หมายถึง อาคารที่ใช้เพื่อประโยชน์พาณิชยกรรม หรือบริการธุรกิจที่ก่อสร้างห่างจากถนน หรือทางสาธารณะไม่เกิน 20 เมตร ซึ่งอาจใช้เป็นอาคารเพื่อประโยชน์ในการพาณิชยกรรมได้ ซึ่งในงานวิจัยนี้ขอบเขตเป็นอาคารพาณิชย์ริมถนนลาดพร้าว ที่อยู่ในเขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร ซึ่งในงานวิจัยนี้เป็นการนำอาคารที่ไม่ได้ใช้งานมาปรับเปลี่ยนลักษณะทางกายภาพบางส่วนเพื่อให้ตอบสนองและรองรับกิจกรรมการใช้สอยใหม่ ตามบริบทของชุมชน และกฎหมาย ภายใต้กรอบอาคารเดิม ให้สอดคล้องกับความต้องการทางสังคมและเศรษฐกิจของแต่ละพื้นที่

3) การปรับเปลี่ยนการใช้สอย (Adaptive Reuse) หมายถึง การนำอาคารที่ไม่ได้ใช้งานมาปรับเปลี่ยนลักษณะทางกายภาพบางส่วนเพื่อให้ตอบสนองและรองรับกิจกรรมการใช้สอยใหม่ตามบริบทของชุมชน และกฎหมาย ภายใต้กรอบอาคารเดิม ให้สอดคล้องกับความต้องการทางสังคมและเศรษฐกิจ ซึ่งในงานวิจัยนี้เป็นการปรับเปลี่ยนการใช้สอยอาคารพาณิชย์ให้เป็นศูนย์อาหารหาบเร่

4) แผนธุรกิจเพื่อการออกแบบ (Business Plan for Design) หมายถึง แผนงานทางธุรกิจเบื้องต้นที่แสดงถึงกิจกรรมต่าง ๆ ที่ต้องปฏิบัติในการลงทุนประกอบการ รวบรวมข้อมูล

คู่แข่ง ศึกษาถึงแนวคิดและวิธีการดำเนินงาน ทั้งด้านศูนย์อาหาร การจัดการหาแร่แฝงลอย การกำหนดค่าเช่า จำนวนผู้ขาย ประเมินค่าก่อสร้างและค่าเสื่อมสภาพ ประเมินการใช้ไฟฟ้า และน้ำประปา ค่าเงินเดือนแรงงาน การหารายได้อื่น ๆ โดยสรุปเป็นผลประกอบการ เพื่อใช้เป็นข้อกำหนดในการออกแบบ

6. กรอบแนวความคิดงานวิจัย



ภาพที่ 2 กรอบแนวความคิดงานวิจัย
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

เพื่อตอบวัตถุประสงค์ของงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้สร้างกรอบแนวคิดของงานวิจัยเพื่อศึกษาความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้ง 4 กลุ่ม ได้แก่ ผู้ขาย ผู้ซื้อ ผู้ลงทุน และหน่วยงานภาครัฐ ประกอบกับการศึกษาลักษณะทางกายภาพของอาคารพาณิชย์และบริบทของพื้นที่ที่จะใช้ในการออกแบบ รวมถึงการศึกษบทเรียนที่ผ่านมาของการจัดการปัญหาหาแร่แฝงลอยของประเทศสิงคโปร์และประเทศไทย และแผนธุรกิจ เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบศูนย์อาหารหาแร่จากอาคารพาณิชย์ เพื่อให้เกิดเป็นต้นแบบที่สามารถใช้แก้ปัญหาและดำเนินธุรกิจได้จริง

7. วิธีการดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่อง “การออกแบบศูนย์อาหารหาแร่จากอาคารพาณิชย์” เป็นการใช้ระเบียบวิธีวิจัยแบบผสมผสาน (Mixed Methods) โดยนำวิธีวิจัยทั้งแบบเชิงคุณภาพและเชิงปริมาณมา

ใช้เพื่อให้ได้ผลการวิจัยที่มีความชัดเจนและสมบูรณ์ โดยนำมาสู่การออกแบบและแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบ

7.1 กระบวนการวิจัย

1) ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ศึกษาแนวความคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับองค์ประกอบต่าง ๆ งานวิจัย รวมทั้งศึกษากายภาพของอาคาร และบริบทของพื้นที่ลาดพร้าว 80 เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร และรวมไปถึงข้อมูลทางประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมของการค้าขายหาบเร่แผงลอยในอดีต และปัจจุบันเพื่อศึกษาอัตลักษณ์ เพื่อทราบถึงรูปแบบและการพัฒนาพื้นที่การค้าขายรูปแบบใหม่

2) กำหนดขอบเขตการศึกษา

วิเคราะห์ความต้องการของผู้ใช้งานโดยในงานวิจัยนี้มี 4 กลุ่ม ด้วยการประเมินความต้องการของกลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้ง 4 กลุ่ม ได้แก่ ผู้ขาย ผู้ซื้อ ผู้ลงทุน และหน่วยงานภาครัฐ โดยการรวบรวมคำสัมภาษณ์ แบบสอบถาม และเก็บข้อมูลในพื้นที่ รวมไปถึงวิเคราะห์คู่แข่งการตลาด และการเงิน ทำแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบ เพื่อนำไปสู่ข้อกำหนดในการออกแบบ

3) การศึกษาพื้นที่

ผู้วิจัยกำหนดพื้นที่กรณีศึกษาอาคารพาณิชย์ริมถนนบริเวณลาดพร้าว เขตวังทองหลาง กรุงเทพมหานคร ในระยะรัศมี 2.5 กิโลเมตร โดยการเดินเท้าสำรวจอาคารพาณิชย์ และการขายอาหารหาบเร่ ตั้งแต่ลาดพร้าว ซอย 101 ไปถึง ลาดพร้าว ซอย 48/1 เป็นระยะทางประมาณ 5 กิโลเมตร ไปกลับ ทั้ง 2 ฝั่งถนน รวมเป็นระยะทาง 10 กิโลเมตร และเข้าสำรวจโครงสร้าง วัดพื้นที่ และถ่ายภาพ ลักษณะทางกายภาพของตัวอาคารพาณิชย์ บ้านเลขที่ 2006 ตั้งอยู่บริเวณระหว่างซอยลาดพร้าว 80 และลาดพร้าว 80/1 ที่จะใช้เป็นอาคารกรณีศึกษา

4) การออกแบบศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์

รวบรวมข้อมูลจากแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง กลุ่มผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้ง 4 กลุ่ม การศึกษาพื้นที่ โดยนำมาวิเคราะห์เพื่อเป็นข้อกำหนดในการออกแบบศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์ ให้สอดคล้องกับความต้องการและบริบทพื้นที่ โดยแบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอน คือ นำเสนอแบบร่างขั้นต้น นำเสนอแบบขั้นพัฒนา โดยมีขั้นตอนการออกแบบ ดังนี้

1) การออกแบบร่างขั้นต้น

นำข้อมูลความต้องการและปัญหาการขายอาหารหาบเร่แผงลอย ผู้วิจัยซึ่งมีประสบการณ์เป็นนักออกแบบ ได้นำข้อมูลจากการสัมภาษณ์กลุ่มผู้ขาย และกลุ่มผู้ซื้อ ในพื้นที่กรณีศึกษาและตลาดใกล้เคียงที่ได้รับความนิยมอีก 3 พื้นที่ รวมถึงการสำรวจพื้นที่ของอาคารนำมาประกอบในการกำหนดแนวทางในการออกแบบร่างขั้นต้น โดยมีข้อพิจารณาเกี่ยวกับ ความ

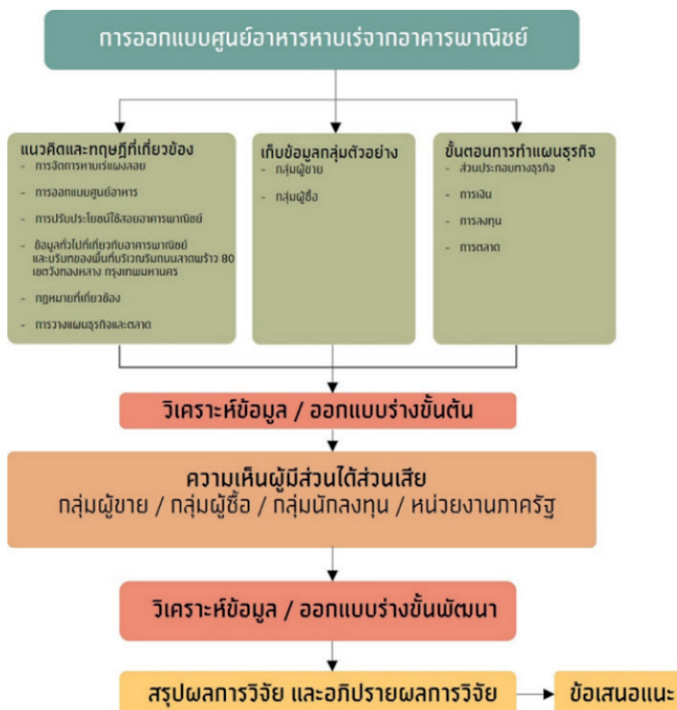
ต้องการในพื้นที่การใช้สอยต่าง ๆ เป็นประเด็นสำคัญ

2) การออกแบบขั้นพัฒนา

โดยการนำผลงานการออกแบบร่างขั้นต้นไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ผู้ขาย ผู้ซื้อ นักลงทุน และหน่วยงานภาครัฐ โดยผู้วิจัยจัดประชุมแยกทีละกลุ่ม โดยความเห็นของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียมีข้อเสนอเกี่ยวกับงบประมาณการก่อสร้างและการหารายได้จากการเก็บค่าเช่าพื้นที่โฆษณาเพื่อนำมาส่งเสริมธุรกิจประเด็นสำคัญ โดยผู้วิจัยนำข้อเสนอแนะที่ได้มาเป็นข้อมูลในการออกแบบขั้นพัฒนา และ

3) สรุปผลการวิจัยและอภิปรายผลการวิจัย

เมื่อได้ผลการออกแบบในขั้นพัฒนาแล้ว ผู้วิจัยได้นำผลการออกแบบไปนำเสนอ นักลงทุนและหน่วยงานภาครัฐอีกครั้งเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการสรุปและอภิปรายผลเพื่อให้สามารถนำไปใช้เป็นต้นแบบในการปรับใช้กับพื้นที่อาคารลักษณะนี้ได้ พร้อมกับให้ข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทางสำหรับงานวิจัยต่อไป



ภาพที่ 3 ขั้นตอนการวิจัยและออกแบบ
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

7.2 การเลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญในงานวิจัย

ในการสำรวจข้อมูล ผู้วิจัยได้เลือกผู้ให้ข้อมูลสำคัญจากผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย ทั้ง 4 กลุ่ม แบบเจาะจง ทั้งหมด 44 ราย โดยแบ่งออกได้ ดังนี้

1. กลุ่มผู้ขายและกลุ่มผู้ซื้อ

ผู้วิจัยลงพื้นที่สำรวจและเก็บข้อมูลของกลุ่มผู้ขายและกลุ่มผู้ซื้อจากพื้นที่กรณีศึกษา และแหล่งขายอาหารหาบเร่แผงลอยที่มีลักษณะรูปแบบการขายที่ใกล้เคียงและที่อยู่รอบ ๆ พื้นที่กรณีศึกษา 3 แห่ง ในระยะรัศมี 2.5 กิโลเมตร ดังนี้

- 1) บริเวณปากซอยลาดพร้าว 80 หน้าอาคารพาณิชย์พื้นที่กรณีศึกษา
- 2) ตลาดนัดไร่รววย ซอยลาดพร้าว 80 แยก 22
- 3) ตลาดโชคชัย 4 ซอยลาดพร้าว 53/1
- 4) ตลาดนัดอิมพีเรียลเวิลด์ ลาดพร้าว ซอยลาดพร้าว 81 – 83

ผู้วิจัยเลือกเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ขาย พื้นที่ละ 5 ร้าน คิดเป็น 20 ราย และเก็บข้อมูลจากกลุ่มผู้ซื้อ พื้นที่ละ 5 ราย คิดเป็น 20 ราย รวมเป็นกลุ่มตัวอย่างรวมกลุ่มผู้ขายและกลุ่มผู้ซื้อทั้งหมด 40 ราย ซึ่งเป็นผู้ในพื้นที่ที่มีความเกี่ยวข้องกับการซื้อขายอาหารหาบเร่แผงลอย เนื่องจากมีประสบการณ์ร่วมกับตัวพื้นที่เป็นอย่างดี อีกทั้งสามารถบอกกล่าวถึงปัญหาในพื้นที่ได้อย่างตรงประเด็น ด้วยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เช่น ค่าเช่า เวลาการขาย พื้นที่ขาย และความต้องการต่าง ๆ เป็นคำถามปลายเปิด เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ตอบ ได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ และเพื่อให้ได้ข้อมูลที่ตรงกับความต้องการมากที่สุด ซึ่งได้ข้อมูลประเด็นสำคัญคือความต้องการด้านพื้นที่ไร้สอย

2. กลุ่มนักลงทุน

ผู้วิจัยได้ทำการติดต่อขอนัดหมายสัมภาษณ์ข้อมูลรายบุคคลแบบเจาะลึก ด้วยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เกี่ยวกับการวางแผนการลงทุนและปัจจัยการทำธุรกิจศูนย์อาหาร และผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลความต้องการที่เก็บข้อมูลได้จากกลุ่มผู้ขายและกลุ่มผู้ซื้อ โดยนำมาจัดทำเป็นแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบขึ้นมาแล้วให้นักลงทุนช่วยทำการประเมิน และเป็น การให้คำแนะนำจากนักลงทุน 2 ราย โดยมี คุณนวมมาศ บุนนาค General Manager Food Merchandising Supermarket, The Mall Group Co., Ltd. และ Head of Leasing, Central Food Retail Co.,Ltd. และคุณอารีรัตน์ จงวัฒนาพาณิชย์ อดีต Operations Specialist บริษัท ปตท. น้ำมันและการค้าปลีก จำกัด (มหาชน) และนักเศรษฐศาสตร์ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญในการวางแผนและดำเนินการธุรกิจศูนย์อาหาร ซึ่งได้ข้อมูลด้านจัดการแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบ โดยมีประเด็นที่สำคัญที่สุดคือจะหาอย่างไรให้อยู่รอดได้ ลงทุนอย่างไรให้น้อยที่สุดแต่แข็งแรง และอยู่ได้นาน ซึ่งแบบที่หาเรามีความเหมาะสมแล้วแต่ความท้าทายจะอยู่ที่ฝ่ายการตลาดที่จะ

ต้องมีแผนที่จะทำให้อยู่รอดได้

3. หน่วยงานภาครัฐ

ผู้วิจัยได้ทำการติดต่อขอคำแนะนำสัมภาษณ์ข้อมูลรายบุคคลแบบเจาะลึก ด้วยการสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เกี่ยวกับนโยบายในการจัดและแก้ปัญหาหาบเร่แผงลอยจากหน่วยงานภาครัฐ 2 ราย โดยมี คุณศุภกฤต บุญจันทร์ รองปลัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งเป็นระดับผู้บริหารนโยบายที่ดูแลด้านการจัดการหาบเร่ แผงลอยของกรุงเทพมหานครโดยตรง และ คุณวิรัตน์ สายแวว หัวหน้ากลุ่มงานกิจการพิเศษ ส่วนตรวจและบังคับการ 1 สำนักเทศกิจ ซึ่งเป็นหัวหน้าระดับปฏิบัติการ ควบคุม ดูแล การจัดการหาบเร่แผงลอย ความเรียบร้อยและความสะอาดของกรุงเทพมหานครโดยตรง ซึ่งได้ข้อมูลประเด็นสำคัญคือการจัดการด้านการจัดการปัญหาหาบเร่แผงลอย และเกณฑ์ในการคัดเลือกผู้มีรายได้น้อยเข้ามาขายอาหารในพื้นที่ โดยเก็บข้อมูลจากประสบการณ์ของผู้ถูกสัมภาษณ์ทั้งหมดนำมาใช้ในการวิเคราะห์ความต้องการ ปัญหา และข้อเสนอแนะ ด้วยการจัดกลุ่มข้อมูล การเปรียบเทียบเหตุการณ์ และการวิเคราะห์ข้อมูลที่เป็นเอกสาร เพื่อนำไปสู่ข้อกำหนดในการออกแบบต่อไป

8. สรุปผลการศึกษาวิธีคิดในการออกแบบศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์

สำหรับสรุปของการศึกษานี้เป็นการตอบคำถามงานวิจัย คือ การออกแบบอาคารพาณิชย์เพื่อเป็นศูนย์อาหารหาบเร่มีปัจจัยใดบ้างที่เกี่ยวข้อง และควรมีรูปแบบลักษณะอย่างไร โดยสามารถตอบได้จากการศึกษาและวิเคราะห์ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย ในข้อที่ 1 คือ เพื่อออกแบบศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์ และข้อที่ 2 คือ เพื่อจัดทำแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบสำหรับศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการศึกษาในส่วนของการทำเลที่ตั้ง ที่จอดรถ การสำรวจอาคารพาณิชย์ การวางแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบ วิธีคิดในการออกแบบศูนย์อาหาร ดังนี้

8.1 ทำเลที่ตั้ง

การเลือกทำเลที่ตั้งของอาคารพาณิชย์เพื่อนำมาปรับปรุงเป็นศูนย์อาหารหาบเร่ควรตั้งอยู่ติดถนนหลักหรือถนนที่สามารถเข้าถึงได้ง่าย เพื่อรองรับการเข้าถึงจากกลุ่มผู้ขายอาหารประเภทรถเข็นที่อาศัยอยู่ในระยะรัศมี 2.5 กิโลเมตร ด้วยการเดินเท้าสำรวจอาคารพาณิชย์และการขายอาหารหาบเร่ ตั้งแต่ลาดพร้าว ซอย 101 ไปถึง ลาดพร้าว ซอย 48/1 เป็นระยะทางประมาณ 5 กิโลเมตร ไปกลับ ทั้ง 2 ฝั่งถนน รวมเป็นระยะทาง 10 กิโลเมตร และการศึกษาการจัดการของประเทศสิงคโปร์ และการวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า ตัวอาคารควรอยู่ใกล้กับป้ายรถเมล์ สถานีรถไฟหรือสถานีรถไฟใต้ดิน เพื่อรองรับกลุ่มผู้ซื้อที่เดินทางโดยรถสาธารณะทำให้มีความสะดวกในการเข้าถึง ซึ่งสามารถลดความต้องการที่จอดรถลง และการ

ที่อยู่ติดถนนสายหลักยังช่วยให้สามารถมองเห็นตัวอาคารและกิจกรรมต่าง ๆ ได้ชัดเจนจากการสัญจรทั้งการเดินบนทางเท้าและจากรถต่าง ๆ บนถนนเพื่อเป็นการดึงดูดให้มีผู้คนเข้ามาใช้บริการได้มากขึ้นอีกด้วย ในพื้นที่กรณีศึกษางานวิจัยนี้จึงได้เลือกทำเลที่ตั้งอาคารพาณิชย์ที่อยู่ริมถนนระหว่าง ลาดพร้าวซอย 80 และลาดพร้าวซอย 80/1 ซึ่งบริเวณนี้เป็นพื้นที่ที่มีผู้อาศัยพลุกพล่านเนื่องจากเป็นเส้นทางลัดที่สามารถเชื่อมต่อถนนได้หลายสาย อยู่ใกล้สถานีรถไฟฟ้าสถานีลาดพร้าว 71 มีระยะทาง 200 เมตร และใกล้กับป้ายรถเมล์ ทางด้านลาดพร้าวซอย 80/1 สามารถเปิดทางให้รถเข็นเข้าด้านข้างได้สะดวก ไม่ปะปนกับทางเข้าหลัก การมองเห็นสามารถเห็นตัวอาคารและกิจกรรมได้ชัดเจนทั้งทางเท้า ถนน และจากบนรถไฟฟ้า

8.2 ที่จอดรถ

ปัญหาที่จอดรถเป็นประเด็นสำคัญข้อหนึ่งที่ทำให้อาคารพาณิชย์ถูกลดความนิยมในการใช้งานลงไป ตามกฎกระทรวงฉบับที่ 7 (พ.ศ. 2517) ออกตามความในพระราชบัญญัติควบคุมการก่อสร้างอาคาร พุทธศักราช 2479 ไม่ได้กำหนดให้ภัตตาคารหรือศูนย์อาหารที่มีพื้นที่นั่งทานอาหารน้อยกว่า 150 ตารางเมตร หรือมีพื้นที่อาคารที่ใช้งานทั้งหมดน้อยกว่า 300 ตารางเมตร ว่าต้องมีที่จอดรถ ซึ่งในโครงการใช้พื้นที่นั่งรวมทางเดิน 75.04 ตร.ม. โดยกลุ่มเป้าหมายหลักของผู้ซื้อที่มาใช้บริการจะเป็นผู้คนที่อยู่ในพื้นที่ ที่เดินทางด้วยการเดินเท้า รถจักรยานยนต์ รถประจำทาง รถไฟฟ้า ดังนั้นจึงไม่จำเป็นต้องมีที่จอดรถสำหรับกลุ่มผู้มาซื้ออาหาร แต่ในการทำโครงการคำนึงถึงจุดจอดรถสำหรับรองรับผู้ขายอาหารที่ไม่ใช่รถเข็น จึงได้หาพื้นที่เช่าที่ใกล้เคียง จึงได้สำรวจค้นหาพื้นที่เช่าในซอยลาดพร้าว 80/1 ได้เป็นพื้นที่จอดรถเดิมของธนาคารธนชาติ สาขาลาดพร้าว 80 ซึ่งได้ปิดให้บริการแล้ว มีระยะห่างจากพื้นที่อาคารกรณีศึกษาประมาณ 30 ม. มีลักษณะเป็นที่โล่ง มีพื้นที่ประมาณ 342 ตร.ม. มีหลังคาสูงประมาณ 4 ม. สามารถจอดรถยนต์ได้ 12-15 คัน และรถจักรยานยนต์ 13 คัน เพื่อให้เกิดผลดีต่อการใช้งานเพื่อเช่าทำเป็นที่จอดรถสำหรับผู้ขายอาหารที่ไม่ใช่รถเข็นได้

8.3 การสำรวจอาคารพาณิชย์

ในการสำรวจเพื่อคัดเลือกอาคารพาณิชย์มาออกแบบเป็นศูนย์อาหารต้องคำนึงถึงสภาพอาคารเป็นหลัก ด้วยสำรวจ การวัดระยะ ถ่ายรูป เนื่องจากอาคารพาณิชย์ที่สร้างอยู่ตามถนนสายหลักบางอาคารอาจจะมีอายุไม่น้อยกว่า 40 ปี อาคารพาณิชย์ที่ผู้วิจัยได้เลือกเป็นกรณีศึกษา ก่อสร้างในปี พ.ศ. 2521 อาคารมีอายุประมาณ 46 ปี ทำให้สภาพอาคารมีความทรุดโทรมทั้งเรื่องโครงสร้างและสภาพลักษณะอาคาร ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อต้นทุนในการปรับปรุงซ่อมแซมอาคาร ในการสำรวจสภาพจะพิจารณาดังแต่ชั้นบนสุดของอาคารที่เป็นชั้นดาดฟ้าซึ่งโดยมากจะเป็นพื้นหลังคาเป็นคอนกรีตเสริมเหล็กในอาคารที่มีอายุมากมักจะมีปัญหาเรื่องการรั่วซึมแตกร้าวเนื่องจากเป็นพื้นที่ที่รับแดดและฝนมากที่สุด เมื่อการระบายน้ำอุดตันจึงส่งผล

ให้เกิดน้ำแข็ง ซึ่งเป็นปัจจัยหลักของการแตกร้าวดได้ โดยมีแนวการปรับปรุงซ่อมแซมที่สามารถทำได้โดยการทำความสะอาดแก้ไขการระบายน้ำ ซ่อมแซมรอยร้าว และทากันซึมให้ทั่วพื้นที่ ดาดฟ้าเพื่อป้องกันน้ำรั่วซึมเข้าในตัวอาคารได้ ในส่วนของพื้นที่ใช้งานที่เป็นศูนย์อาหารในชั้น 2 ในการศึกษาโครงสร้าง หากไม่มีแบบโครงสร้างหรือรายการคำนวณโครงสร้างเดิม จะต้องมีการวิศวกรโยธาสำรวจและวิเคราะห์ว่าโครงสร้างมีการรับน้ำหนักบรรทุกจรได้กี่กิโลกรัมต่อตารางเมตร เนื่องจากโดยมากอาคารพาณิชย์หรือตึกแถวจะสามารถรับน้ำหนักบรรทุกจรได้ที่ 200-300 กิโลกรัมต่อตารางเมตร ซึ่งหากมีการปรับเปลี่ยนประเภทการใช้การมาเป็นศูนย์อาหารตามกฎหมายกระทรวง ฉบับที่ 6 (พ.ศ. 2527) ออกตามความในพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. 2522 ด้วยการเสริมความมั่นคงแข็งแรงโครงสร้างอาคารให้สามารถรองรับจำนวนผู้มาใช้พื้นที่ได้ ซึ่งการออกแบบโครงสร้างจะต้องมีวิศวกรโยธาเป็นผู้ออกแบบและคำนวณการรับน้ำหนักให้ได้ตามมาตรฐานวิศวกรรม ในการสำรวจอาคารเพื่อนำข้อมูลไปออกแบบให้มีการศึกษาทิศของอาคาร เพื่อเข้าใจถึงสภาพอากาศโดยรอบของอาคารและสามารถเตรียมการแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง อย่างในงานวิจัย อาคารพาณิชย์ที่ใช้ในการออกแบบหันหน้าอาคารไปทางทิศเหนือซึ่งเป็นทิศที่โดนแสงแดดน้อยที่สุด จะมีปัญหาในทิศตะวันออกเฉียงเหนือของอาคาร ซึ่งเป็นมุมที่เปิดโล่ง เป็นทิศที่มีลมเข้ามากที่สุด จะมีปัญหาเรื่องฝุ่นละอองต่าง ๆ พัดเข้าอาคาร จึงมีแนวทางในการแก้ปัญหาโดยปลูกต้นไม้ที่มีใบเล็กให้คลุมสมบัติเรื่องการดักจับฝุ่นบริเวณที่เปิดโล่ง และติดตั้งพัดลมไอน้ำสร้างละอองหมอกเพื่อลดฝุ่นละอองในอากาศ และช่วยเปิดช่องลมให้ถ่ายเทอากาศออกไปทางทิศใต้ได้

8.4 การวางแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบ

(1) การวางแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบ

การวางแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบที่ดีจะช่วยให้การขับเคลื่อนธุรกิจให้เดินไปได้อย่างประสบความสำเร็จ และแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบยังมีบทบาทสำคัญในการสร้างข้อกำหนดและเกณฑ์ในการออกแบบอีกด้วย ดังนั้นในการวางแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบจึงต้องเริ่มจากการสำรวจและสัมภาษณ์ผู้ขายถึง ค่าเช่าปัจจุบัน ลักษณะการขายรูปแบบปัจจุบัน ต้นทุน รายได้ ปัญหา ค่าเช่าที่ได้รับได้กรณีมีระบบสาธารณูปโภครองรับ และความต้องการต่าง ๆ ในพื้นที่ใหม่ รวมถึงสำรวจและสัมภาษณ์ผู้ซื้อถึง การเดินทาง สถานที่ซื้อในปัจจุบัน ลักษณะการซื้อ ปัญหา และความต้องการต่าง ๆ ในพื้นที่ใหม่ โดยรวบรวมข้อมูลทั้งหมดนำมาวิเคราะห์เพื่อจัดทำเป็นแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบ โดยผู้วิจัยจัดทำแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบขึ้นมาแล้วให้นักลงทุนช่วยทำการประเมินและให้คำแนะนำ ซึ่งอุปสรรคที่ยากที่สุดในการวางแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบของงานวิจัยนี้คือจะกำหนดค่าเช่าและจำนวนผู้ขายอย่างไรให้เป็นการช่วยเหลือผู้ค้าหาบเร่ที่มีรายได้น้อย แต่ยังคงต้องให้ศูนย์อาหารมีผลกำไรเพียงพอในการดำเนินธุรกิจต่อไปได้ ค่าเช่า

ที่กำหนดในการเปิดตลาดใหม่ที่ยังไม่ได้รับความนิยม จะต้องต่ำกว่าค่าเช่าในตลาดที่มีรูปแบบและความสะดวกสบายในการขายและผู้ขายมีรายได้ที่เทียบเท่ากัน ในช่วงประมาณ 1 ปีแรกมีการช่วยเหลือโดยการลดหรือละเว้นค่าเช่าเพื่อให้ผู้ขายลดความเสี่ยงในการลงทุนและกล้าที่จะทดลองตลาดใหม่ แต่เมื่อมีการประเมินต้นทุนและค่าใช้จ่ายต่อเดือนจาก ค่าปรับปรุงก่อสร้างอาคาร ค่าเสื่อมสภาพ ค่าเช่าอาคาร ค่าเช่าที่จอดรถ ค่าใช้ไฟฟ้า ค่าใช้น้ำประปา ค่าแรงงานเจ้าหน้าที่พนักงาน และค่าซ่อมบำรุง ทั้งหมดแล้วเห็นได้ว่ามีต้นทุนที่สูงกว่ารายได้มาก จึงต้องมีการหารายได้จากการเก็บค่าเช่าโฆษณาทั้งจากการแสดงโลโก้แบรนด์สินค้าต่าง ๆ สื่อโฆษณาภาพนิ่ง สื่อโฆษณาเคลื่อนไหวในจอ LCD และสื่อโฆษณาบน Billboard ใหญ่หน้าอาคาร เรียกได้ว่ากลายเป็นรายได้หลักที่นำมาสนับสนุนช่วยเหลือผู้ขายอาหารหาบเร่ที่มีรายได้น้อยให้มีโอกาสในการขายอาหารในพื้นที่ศูนย์อาหารได้ในค่าเช่าที่ไม่สูง เมื่อผู้ขายได้ค่าเช่าที่ไม่สูงก็จะสามารถขายอาหารในราคาถูกและมีคุณภาพ เมื่ออาหารมีราคาถูกและมีคุณภาพก็จะมีผู้ซื้อตามามาก ทำให้กลายเป็นแหล่งอาหารที่ได้รับความนิยม เมื่อศูนย์อาหารได้รับความนิยมผู้ค้าสามารถตั้งตัวได้ก็สามารถเก็บค่าเช่าที่สูงขึ้นได้เพื่อนำผลกำไรไปพัฒนาโครงการต่อไป โดยที่โครงการยังมีผลกำไรประมาณร้อยละ 47.23 ต่อเดือน เพื่อให้ธุรกิจสามารถดำเนินต่อไปได้ด้วยผลประกอบการที่สามารถคืนทุนภายในระยะเวลา 2 ปี หลังจากนั้นจะเป็นกำไรต่อไปจนถึงระยะเวลา 5 ปีที่ควรจะต้องมีการปรับปรุงใหม่ให้ทันการเปลี่ยนแปลงของความนิยมใหม่

และจากที่ได้ศึกษาองค์ประกอบ กลยุทธ์ของธุรกิจ บริบทที่ตั้ง และความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสียแล้ว ผู้วิจัยใช้ Business Model Canvas ที่พัฒนารูปแบบโดย Alex Osterwalder & Yves Pigneur (2005.) ซึ่งเป็นเครื่องมือในการวางแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ เพื่อเป็นจุดเริ่มต้นในการวางแผนดำเนินการทางธุรกิจของศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์ ให้เป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้วิจัยจัดทำ Business Model Canvas ขึ้นมาแล้วให้นักลงทุนช่วยการประเมินความเหมาะสมและให้ข้อเสนอแนะปรับปรุง

ตารางที่ 1 ตารางสรุปค่าใช้จ่าย

ตารางสรุปค่าใช้จ่าย				
รายการ	ราคา : หน่วย	จำนวน	รวม	หมายเหตุ
ค่าเช่าอาคาร 7 คูหา	20,000	7	140,000	
ค่าก่อสร้าง (คิดเสื่อมราคา 5 ปี)		1	180,133	
ค่าไฟ	48,657	1	48,657	
ค่าน้ำ	3,676	1	3,676	
ค่าเช่าที่จอดรถ	50,000	1	50,000	
ค่าแรงงาน	ตามวุฒิการศึกษา	6	77,000	
ค่าซ่อมบำรุง			3,500	3 เดือนครั้ง/ครั้งละ 10,000
ค่าสำรองเงินเพื่อ			9,715	1% ของรายได้
รวมค่าใช้จ่ายทั้งหมด/เดือน			512,681	

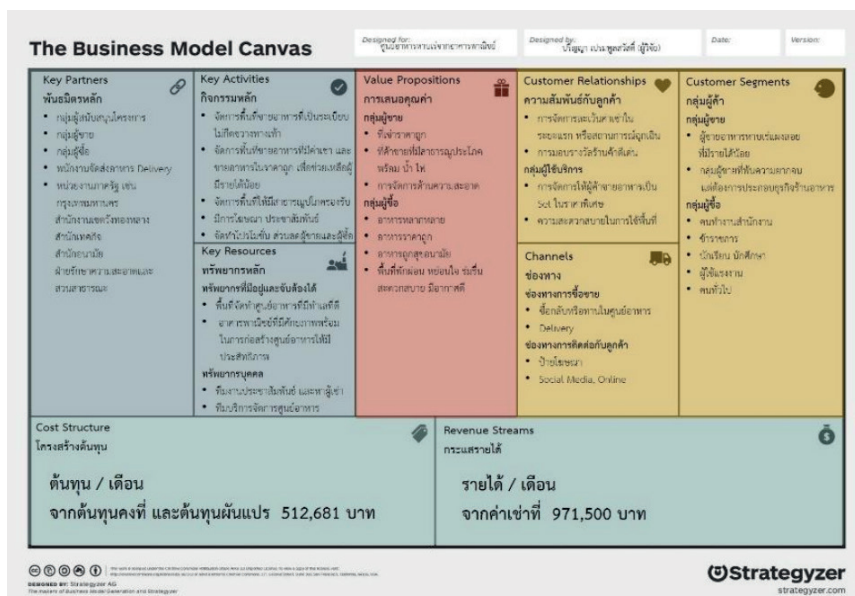
ตารางที่ 2 ตารางสรุปรวมรายได้จากค่าเช่าพื้นที่ขายอาหารและพื้นที่โฆษณา

ตารางสรุปรวมรายได้จากค่าเช่าพื้นที่ขายอาหารและพื้นที่โฆษณา			
รายการ	ค่าเช่า : เดือน	จำนวน	ค่าเช่าทั้งหมด
Grab & Go (6.00 - 15.00)	1,000	7	7,000
รถเข็นขนาดเล็ก (6.00 - 15.00)	2,000	16	32,000
รถเข็นขนาดเล็ก (16.00 - 24.00)	3,000	16	48,000
รถเข็นขนาดใหญ่ (6.00 - 15.00)	6,000	7	42,000
รถเข็นขนาดใหญ่ (16.00 - 24.00)	7,000	7	49,000
สื่อขายอาหาร เล็ก (6.00 - 24.00)	8,000	19	152,000
สื่อขายอาหาร ใหญ่ (6.00 - 24.00)	10,000	4	40,000
ค่าเช่าพื้นที่โฆษณา			601,500
รวมรายได้จากค่าเช่าทั้งหมดต่อเดือน			971,500

ตารางที่ 3 ตารางสรุปการคำนวณผลประโยชน์ประกอบการศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์

สรุปการคำนวณผลประโยชน์ประกอบการ ศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์ ลาดพร้าว 80 วังทองหลาง กรุงเทพมหานคร	บาท/เดือน
รายได้ทั้งหมด	971,500
ต้นทุนทั้งหมด	512,681
กำไรทั้งหมด	458,819
คิดเป็นผลกำไร %	47.23
ระยะเวลาคืนทุน/ปี	1.96

ตารางที่ 4 ตาราง Business Model Canvas ศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์



(2) การจัดการร้านค้า

ในการจัดการร้านค้าที่ดีจะมีส่วนช่วยในการวางแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบเพื่อส่งเสริมผลประโยชน์ให้ดีขึ้นได้เช่นกัน โดยพื้นที่หน้าอาคารซึ่งเป็นพื้นที่ที่มีผู้คนเดินผ่านในช่วงเช้าที่เป็นเวลาเร่งด่วน จึงใช้เป็นพื้นที่สำหรับการขายแบบ Grab & Go ทั้งหมด 7 ร้าน โดยกำหนดให้แต่ละร้านจะต้องขายอาหารที่ไม่ซ้ำกัน ส่วนในพื้นที่ชั้น 1 ที่จัดวางเป็นรถเข็นและหาบเร่แผงลอยรวมทั้งหมด 23 ร้าน มีการจัดการให้มีครบทั้ง 4 ประเภทโดยแบ่งเป็น อาหารดาว 5 ร้าน, อาหารทานเล่น 9 ร้าน, อาหารหวาน 7 ร้าน, เครื่องดื่ม 2 ร้าน ซึ่งอาหารแต่ละร้านจะต้องไม่ซ้ำกัน ซึ่งจะเน้นที่เป็นอาหารทานเล่น และอาหารหวานเพื่อให้มีลักษณะการขายที่เป็น Street food เดินทานได้สะดวกหรือซื้อกลับ จะมีการจัดที่นั่งรองรับตามจำนวนของอาหารดาวเท่านั้น เพื่อให้ผู้ซื้อเข้าไปใช้พื้นที่นั่งทานที่ชั้น 2 โดยในส่วนของชั้น 2 ที่จัดวางเป็นล้อขายอาหารรวมทั้งหมด 23 ร้าน มีการจัดการให้มีครบทั้ง 4 ประเภทโดยแบ่งเป็น อาหารดาว 12 ร้าน, อาหารทานเล่น 7 ร้าน, อาหารหวาน 7 ร้าน, เครื่องดื่ม 3 ร้าน ซึ่งอาหารแต่ละร้านจะต้องไม่ซ้ำกันเช่นกัน ในการกำหนดผู้เช่าในชั้น 1 จะเป็นกลุ่มผู้ขายที่มีรายได้น้อย ส่วนในชั้น 2 จะเป็นกลุ่มผู้ขายที่หันความยากจนแต่ต้องการประกอบธุรกิจร้านอาหารโดยสามารถคัดเลือกกลุ่มผู้ขายที่เป็นร้านอาหารที่มีชื่อเสียง หรือร้านอาหารดังในพื้นที่มาร่วมขายเพื่อเป็นร้านที่ช่วยดึงดูดผู้ซื้อเข้ามาเพิ่มมากขึ้นได้

(3) การจัดการตลาด

ในเชิงของการตลาดผู้วิจัยสำรวจตลาดใกล้เคียงที่มีรูปแบบการขายลักษณะเดียวกันเป็นเปรียบเทียบกรณีศึกษา 4 พื้นที่ คือ 1) ริมถนนลาดพร้าว 80 2) ตลาดนัดจตุรัส ลาดพร้าว 80 แยก 22 3) ตลาดโชคชัย 4 ลาดพร้าว 53/1 4) ตลาดนัดอมฟี่เรียลเวิลด์ ลาดพร้าว 81 - 83 และใช้แนวคิดจากการทำ Business Model Canvas เพื่อเป็นการกำหนดส่วนประกอบของภาพรวมธุรกิจ เช่น พันธมิตรหลัก กิจกรรมหลัก ทรัพยากรหลัก การเสนอคุณค่า ความสัมพันธ์กับลูกค้า กลุ่มลูกค้า ช่องทาง โครงสร้างต้นทุน กระแสรายได้ ให้สอดคล้องกับโครงการและสามารถพัฒนาธุรกิจได้

8.5 วิธีคิดในการออกแบบศูนย์อาหาร

(1) การวางแผนการออกแบบ

ในขั้นตอนการออกแบบสิ่งสำคัญที่สุดคือการวางแผนการออกแบบ เมื่อเก็บข้อมูลการสัมภาษณ์จากกลุ่มผู้ขายและกลุ่มผู้ซื้อแล้วนำมาสรุปวิเคราะห์เพื่อกำหนดพื้นที่ใช้งานตามความต้องการของผู้มีส่วนได้ส่วนเสีย เช่น ที่จอดรถ ที่จอดรถ Delivery ที่นั่งพักคอย Delivery พื้นที่ขายอาหาร Grab & Go พื้นที่ขายอาหารหาบเร่ พื้นที่ล้อขายอาหาร พื้นที่นั่งทานอาหาร พื้นที่บริการ ห้องน้ำ ห้องเครื่อง และสำนักงาน โดยได้ศึกษาถึงความสัมพันธ์ของแต่ละพื้นที่การ

ใช้งานโดยใช้ แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของพื้นที่ใช้สอย (Functions Diagram) แผนภาพแสดงความสัมพันธ์ของพื้นที่ใช้สอยแบบฟอง (Bubble Relationship Diagram) และแผนภูมิแสดงความสัมพันธ์ของพื้นที่ใช้สอยแบบแผนภูมิเมตริกซ์ (Matrix Diagram) เพื่อสรุปเป็นข้อมูลในการจัดวางผัง

(2) การจัดวางผังและการออกแบบ

โดยการจัดวางผังชั้น 1 กำหนดให้ทางเข้าหลักอยู่ในช่วงกลางของอาคารเพื่อสะดวกในการเข้าถึงให้รวดเร็วและชัดเจนมากที่สุด โดยแยกทางเข้าของรถเข็นออกด้านข้างของอาคารไม่ปะปนกัน มีจุดที่หนึ่งเป็นพื้นที่ใช้งานแบบผสมที่สามารถเป็นพื้นที่พักผ่อน จุดนัดพบ และนั่งทานอาหารได้เป็นพื้นที่ส่วนกลาง ภายในอาคารเปิดเป็นพื้นที่โล่งไม่มีผนังเพื่อสามารถยืดหยุ่นในการแบ่งพื้นที่เช่าและรถเข็น ให้สามารถเข้าจอดได้สะดวกโดยกำหนดการเว้นทางสัญจรไว้อย่างน้อย 2 เมตรเพื่อให้รถเข็นทุกขนาดสามารถผ่านและมีรัศมีในการเลี้ยวได้สะดวก และแบ่งพื้นที่เช่าตามขนาดของรถเข็นขนาดใหญ่ รถเข็นขนาดเล็ก หรือหาบเร่แผงลอย ต่าง ๆ โดยมีการจัดแบ่งเขตพื้นที่เป็น อาหารดาว อาหารทานเล่น อาหารหวาน และเครื่องดื่ม ส่วนพื้นที่ด้านในจัดเป็นจุดบริการต่าง ๆ เช่น จุดล้างภาชนะ ห้องน้ำ เพื่อเป็นการแยกพื้นที่ให้เป็นสัดส่วน ในพื้นที่ของ ห้องเครื่อง และห้องจัดการขยะ จัดไว้ส่วนด้านหลังของอาคารเพื่อแยกเส้นทางที่ให้เข้าถึงได้เฉพาะเจ้าหน้าที่พนักงานและการอำนวยความสะดวกจากการเก็บขยะของหน่วยงานกรุงเทพมหานคร ในธุรกิจศูนย์อาหารที่มีชั้น 2 จะต้องมีการติดจุดให้มีผู้ซื้อขึ้นไปใช้บริการบนชั้น 2 จึงได้มีการออกแบบซุ้มที่เน้นทางเดินที่นำทางจากทางเข้าหลักชั้น 1 ไปที่ทางขึ้นบันไดไปชั้น 2 และออกแบบให้มีการเจาะช่องโล่งเพื่อเชื่อมพื้นที่ให้สามารถเห็นกิจกรรมบนชั้นได้ โดยมีการนำสายตาด้วยโคมไฟระย้าเป็นดอกทองเหลือง และในการวางผังพื้นที่ชั้น 2 จัดวางพื้นที่นั่งทานอาหารอยู่บริเวณริมหน้าต่างทั้งหมดเพื่อให้ผู้ที่สัญจรตามทางเท้า บนถนน และบนรถไฟฟ้ามองเห็นกิจกรรมบนชั้น 2 ได้ชัดเจนเพื่อเป็นการดึงดูดความสนใจในการเป็นศูนย์อาหารด้วย และเมื่อขึ้นบันไดทางขึ้นและลิฟต์จุดแรกที่ให้เข้าถึงเป็นจุดที่แสดงเรื่องราวของเขตวังทองหลวงมีการตกแต่งด้วยต้นทองหลวงประดิษฐ์ซึ่งใช้เป็นจุดถ่ายรูปและ Check in ได้ พื้นที่ขายอาหารแบบลือคกำหนดให้จัดวางตามริมผนังที่เป็นส่วนที่บและจัดวางเป็นเกาะกลางเพื่อให้สามารถเดินซื้ออาหารบริเวณรอบ ๆ ได้สะดวก แยกเป็นสัดส่วนกับจุดบริการต่าง ๆ และกำหนดให้ห้องน้ำอยู่ตรงกับชั้น 1 เพื่อจัดวางงานระบบสุขาภิบาลได้อย่างสะดวกและสามารถซ่อมบำรุงได้ง่าย และในเรื่องความปลอดภัยมีการออกแบบให้เป็นไปตาม กฎกระทรวง ฉบับที่ 55 (พ.ศ. 2543) ออกตามความในพระราชบัญญัติควบคุมอาคาร พ.ศ. 2522 กำหนดให้อาคารที่สูงตั้งแต่สี่ชั้นขึ้นไปและสูงไม่เกิน 23 เมตร หรืออาคารที่สูงสามชั้นและมีดาดฟ้าเหนือชั้นที่สามที่มี พื้นที่เกิน 16 ตารางเมตร นอกจากมีบันไดของอาคารตามปกติแล้ว ต้องมีบันไดหนีไฟที่ทำ

ด้วยวัสดุทนไฟอย่างน้อยหนึ่งแห่ง และต้องมีทางเดินไปยังบันไดหนีไฟนั้นได้โดยไม่มีสิ่งกีดขวาง ซึ่งในงานวิจัยใช้พื้นที่เพียง 2 ชั้นจึงสามารถใช้บันไดร่วมกันกับบันไดของอาคารตามปกติโดยมีการออกแบบให้มีขนาดกว้างไม่น้อยกว่า 1.50 เมตร และมีป้ายทางหนีไฟแสดงอย่างชัดเจน

(3) การกำหนดแนวความคิดหลักและออกแบบรูปสัญลักษณ์

จากการศึกษาที่ผู้วิจัยมองถึงปัญหาของสภาพทางสังคมของปัจจุบันที่มีความต้องการให้ผู้ประกอบการหาแร่แฝงลอยที่มีรายได้มีพื้นที่ที่พร้อมขายอาหารได้โดยไม่มีสิ่งกีดขวางทางเท้า มีความเป็นระเบียบ สะอาดถูกสุขอนามัย ควบคู่ไปกับการแก้ปัญหาเศรษฐกิจได้ จึงได้กำหนดแนวคิดหลักในการออกแบบโดยใช้ชื่อว่า “สถานีหาแร่” เพื่อเป็นเสมือนสถานีที่เป็นจุดศูนย์รวมของแหล่งอาหารที่พร้อมให้รถเงินและหาแร่แฝงลอยต่างๆ สามารถเข้ามาจอดขายอาหารได้ในอาคารพาณิชย์ที่ปรับปรุงเป็นศูนย์อาหาร โดยในการออกแบบภาพลักษณ์ตามพื้นที่กรณีศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาถึงประวัติของการขายอาหารหาแร่ตั้งแต่สมัยโบราณจนถึงปัจจุบันเพื่อเข้าใจถึงที่มา วัฒนธรรม และการเปลี่ยนแปลงทางสังคม ประกอบกับศึกษาประวัติศาสตร์ความเป็นมา และอัตลักษณ์ของพื้นที่เขตวังทองหลาง ซึ่งแต่เดิมพื้นที่เขตวังทองหลางนี้เรียกโดยรวมว่า หุ่นบางกะปิ ตั้งแต่สมัยพระบาทสมเด็จพระนั่งเกล้าเจ้าอยู่หัว (รัชกาลที่ 3) โปรดเกล้าฯ ให้เจ้าพระยาบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) เป็นแม่ทัพใหญ่ไปปราบญวนและเขมรที่มักก่อความวุ่นวายอยู่เสมอ ท่านจึงเลือกเอาหุ่นบางกะปิเป็นพื้นที่พักไพร่พล และเนื่องจากบริเวณที่ตั้งชุมชนคลองแสนแสบนั้นมีลักษณะคดโค้งเป็นวงน้ำขนาดใหญ่และตลอดริมคลองมีต้นทองหลางขึ้นอยู่เป็นจำนวนมาก จึงเป็นที่มาของชื่อเขต “วังทองหลาง” ในปัจจุบัน ผู้วิจัยจึงได้นำส่วนประกอบต่าง ๆ มากำหนดเป็นแก่นของแนวความคิดที่เชื่อมโยงจากอดีตถึงปัจจุบัน มีการเล่าเรื่องราวด้วยภาพเขียนลักษณะแบบ Street Art บนผนัง โดยนำมาเชื่อมโยงกับปัจจุบันด้วยความเป็นสถานที่ ที่มีเส้นทางการเดินทางบนพื้น ที่สะท้อนกับสายน้ำบนฝ่าน้ำพาเรื่องราวจาก ชั้น 1 ขึ้นไปชั้น 2 ด้วยการเปิดช่องว่างบนฝ้ามองเห็นขึ้นไปชั้นบน ที่ใช้โทนสีแดงจากสีของดอกทองหลางที่เป็นจุดดึงดูดความสนใจ และสร้างบรรยากาศที่เป็นอัตลักษณ์ของพื้นที่เขตวังทองหลางได้ชัดเจน ในกรณีที่เป็นารออกแบบในพื้นที่อื่น ๆ แต่ละสถานียังสามารถเปลี่ยนแก่นของเรื่องราวไปตามบริบทของพื้นที่ให้สอดคล้องกันได้

(4) การเลือกใช้วัสดุ

จากการศึกษาแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบแล้วพบว่าโครงการมีต้นทุนจากค่าก่อสร้างปรับปรุงอาคารและค่าซ่อมบำรุงสูง ทำให้ส่งผลกระทบต่อผลประกอบการเป็นอย่างมาก เพื่อเป็นการลดต้นทุนผู้วิจัยจึงเลือกวิธีการปรับปรุงอาคารโดยใช้วัสดุที่เหมาะสมกับการใช้งานที่มีราคาไม่สูง และต้องซ่อมบำรุงได้ง่าย งานตกแต่งภายนอกจะเน้นเป็นการเปิดอาคารให้โล่งเพื่อสามารถมองเห็นกิจกรรมภายในได้ชัดเจน ปิดด้วยประตูบานม้วน (Shutter door) และ

ทาสีตัวอาคารด้วยโชนสีเทาเพื่อไม่ให้รบกวนและส่งเสริมให้ป้ายโฆษณาต่าง ๆ มีความโดดเด่นขึ้น ภายในชั้น 1 ทำพื้นเป็นปูนซีเมนต์ขัดมันเพื่อให้สามารถทำความสะอาดได้ง่าย ไม่มีปัญหาเรื่องความชื้นต่าง ๆ และตกแต่งพื้นเป็นเส้นทางเดินรถเข็นโดยแยกสีตามโซนอาหารด้วย การทาสีอีพ็อกซี่(Epoxy) ชนิดกันลื่นที่ติดทนนานบนพื้นปูนซีเมนต์ขัดมันได้ งานตกแต่งผนังรื้อโล่งทั้งหมด ปรับสภาพพื้นผิวให้เรียบและทาสีผนังด้วยสีลอฟท์ (Loft) พร้อมเพ้นท์ภาพเล่าเรื่องราวบนผนังเพื่อสร้างบรรยากาศและสร้างความน่าสนใจ การตกแต่งฝ้าเพดานเปิดโล่งเปลือยแสดงโครงสร้างอาคารพร้อมทาสีท้องพื้น ดานและงานระบบด้วยสีดำ ตกแต่งไฟแสงสว่างด้วยรางไฟ LED T8 ต่อเนื่องเป็นเส้นนำสายตาตามแนวทางเดิน ในพื้นที่ชั้น 2 ที่มีการเสริมความมั่นคงแข็งแรงที่พื้นจึงต้องมีการปูกระเบื้องหับเพื่อความสวยงามและทน กระเบื้องที่ใช้เป็นกระเบื้องเคลือบที่มีค่าคุณสมบัติกันความลื่นของพื้นผิวกระเบื้อง R10 (Slip Resistance Rating) ขึ้นไป งานตกแต่งผนังรื้อโล่งทั้งหมด ปรับสภาพพื้นผิวให้เรียบและทาสีผนังด้วยสีลอฟท์ (Loft) การตกแต่งฝ้าเพดานเปิดโล่งเปลือยแสดงโครงสร้างอาคารพร้อมทาสีท้องพื้น ดานและงานระบบด้วยสีแดง ตกแต่งไฟแสงสว่างด้วยโคมไฟ Downlight หลอด Bulb และตกแต่งด้วยเส้นไฟ LED Neon Flex จัดเป็นรูปทรงของใบทองหลาง งานเฟอร์นิเจอร์ที่ลือคขายอาหารส่วนที่ไม่สัมผัสกับน้ำแต่ในพื้นที่ยังคงมีความชื้นสูงจึงใช้โครงสร้างเป็นไม้กันชื้น HMR (High moisture resistance board) ปิดผิวด้วยพลาสติก ลามิเนต ส่วนบริเวณที่ต้องสัมผัสกับน้ำหรือจุดที่ต้องมีการล้างทำความสะอาดด้วยน้ำจะใช้เป็นงานปูกระเบื้องเพื่อสามารถทำความสะอาดได้ง่าย ในส่วนที่เป็นพื้นที่บริการที่มีการใช้น้ำและมีความชื้นสูง เช่น จุดล้างภาชนะ จุดล้างมือ ห้องน้ำจะใช้เป็นงานกระเบื้องทั้งหมดเพื่อให้สามารถบำรุงรักษาได้ง่าย

(5) การออกแบบเพื่อความเท่าเทียม

การออกแบบศูนย์อาหารที่เป็นพื้นที่สาธารณะนั้นต้องคำนึงถึงทุกคนโดยต้องสามารถเข้ามาใช้ในทุกพื้นที่ได้อย่างเท่าเทียม ซึ่งผู้วิจัยเริ่มลงรายละเอียดตั้งแต่บริเวณทางเข้าด้านหน้าอาคารโดยก่อนที่ถึงทางต่างระดับเช่น บันได หรือทางลาด จะมีการปูแผ่นเบรลล์ลือค (Braille block) เพื่อเป็นการเตือนผู้พิการทางสายตา ในการออกแบบเพื่อรองรับผู้สูงอายุและผู้พิการทุกช่องทางการเข้าออกที่เป็นพื้นที่ต่างระดับกำหนดให้เป็นทางลาดที่มีอัตราส่วนไม่น้อยกว่า 1:12 ส่วนการขึ้นลงพื้นที่ชั้น 1 และชั้น 2 บริเวณบันไดมีการติดตั้งราวพุง และมีการติดตั้งลิฟต์เพื่อสามารถขึ้นลงได้สะดวก ในบริเวณห้องนํ้านอกจากมีห้องนํ้าชาย ห้องนํ้าหญิงแล้ว มีการเตรียมห้องนํ้าสำหรับผู้สูงอายุและผู้พิการซึ่งภายในห้องมีการติดตั้งราวพุงต่าง ๆ และติดตั้ง Emergency Call สำหรับขอความช่วยเหลือด้วย

(6) การเตรียมระบบสาธารณูปโภครองรับ

การเตรียมระบบสาธารณูปโภครองรับแก่ผู้ขายเป็นปัจจัยหนึ่งที่มีความสำคัญในการ

ดึงดูดผู้ขายในการตัดสินใจเลือกสถานที่เช่า ผู้วิจัยใช้วิธีการศึกษาจากการจัดการของประเทศสิงคโปร์ งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเก็บข้อมูลสัมภาษณ์จากกลุ่มผู้ขายและนำข้อมูลมาวิเคราะห์สรุปเป็นความต้องการ โดยในส่วนพื้นที่ขายอาหารแบบ Grab & Go มีการเตรียม Booth สำหรับขายอาหารเพื่อลดภาระการขนของ และมีระบบปลั๊กไฟไว้เพื่อให้ผู้ขายสามารถเพิ่มเมนูอาหารที่ต้องใช้เครื่องใช้ไฟฟ้าได้ก็สามารถทำให้เพิ่มยอดขายได้ ในพื้นที่ชั้น 1 ที่เป็นรถเข็นขายอาหารมีการเตรียมปลั๊กไฟสำหรับเครื่องใช้ไฟฟ้า ถือก้นน้ำสำหรับการทำความสะอาดได้สะดวก มีระบบดูดควันส่วนกลาง และจุดสำหรับรับน้ำกรองที่ใช้ในการประกอบอาหาร และจุดล้างภาชนะเองได้สะดวก ส่วนชั้น 2 ออกแบบให้เป็นพื้นที่ขายแบบลือคอาหารที่มีการเตรียมระบบทุกอย่างไว้พร้อมทั้งเคาน์เตอร์ขาย ระบบไฟฟ้า ระบบน้ำประปา น้ำกรอง อ่างล้างภาชนะ เครื่องดูดควัน และมีการบริการให้ใช้ภาชนะที่ทำความสะอาดโดยศูนย์อาหาร เพื่อให้มีความสะดวกสบายในการขายและลดภาระการขนของในแต่ละวันได้ โดยทั้ง 2 ชั้นจะมีห้องน้ำ จุดทิ้งขยะรวม และจุดทิ้งน้ำเสียโดยผ่านระบบบำบัดก่อนปล่อยออกสู่แหล่งน้ำสาธารณะ เพื่อความสะดวกถูกสุขอนามัย และรักษาสภาพแวดล้อมได้ ซึ่งปัจจัยเหล่านี้ผู้ขายจะตัดสินใจควบคู่กับค่าเช่าที่สูงขึ้นเพื่อแลกกับความคุ้มค่าของการลดต้นทุนต่าง ๆ และความสะดวกสบายที่ได้รับ

9. ผลการออกแบบ

1) การกำหนดแนวคิดในการออกแบบ

จากการศึกษาเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง กรณีศึกษา แผนธุรกิจเพื่อการออกแบบ การวิเคราะห์ข้อมูลทั้งหมด และเกณฑ์การออกแบบ ผู้วิจัยได้สรุปเป็นแนวคิดที่จะใช้ในการออกแบบโดยใช้ชื่อว่า “สถานีหาบเร่” ซึ่งมีที่มาจากสภาพแวดล้อมปัจจุบันของผู้ประกอบการหาบเร่แผงลอยที่มีรายได้น้อย ไม่มีสถานที่ที่พร้อมให้ขายได้เนื่องจากการกีดขวางทางเข้า ความไม่เป็นระเบียบเรียบร้อย ไม่มีการจัดการเรื่องความสะดวก ดังนั้นในการออกแบบจึงเปรียบโครงการเป็นเสมือนสถานีที่เป็นจุดศูนย์รวมของแหล่งอาหารที่พร้อมให้รถเข็นและหาบเร่แผงลอยต่าง ๆ สามารถเข้ามาจอดขายอาหารได้ในอาคารพาณิชย์ที่ปรับปรุงเป็นศูนย์อาหาร โดยมีการจัดการให้เป็นระเบียบเรียบร้อย มีการจัดการด้านความสะดวก และมีระบบสาธารณูปโภครองรับครบถ้วนตามความต้องการของผู้ขายและผู้ซื้อ ในการออกแบบภาพลักษณ์ใช้องค์ประกอบที่สื่อถึงความเป็นสถานี เช่น เส้นโค้ง โครงเหล็ก และลวดลายต่าง ๆ บนพื้นนำมาผสมผสานกับองค์ประกอบที่สื่อถึงหาบเร่แผงลอย เช่น รูปทรงและวัสดุของกระเบื้องหาบกระเจดหาบต่าง ๆ และการใช้ภาพเขียนศิลปะบนท้องถนน (Street art) เพื่อสร้างเรื่องราวบนผนัง และเสริมบรรยากาศความสบายสดชื่น ผ่อนคลายด้วยการประดับต้นไม้ที่ช่วยเรื่องการดักจับฝุ่นและฟอกอากาศ ที่พื้นที่บริเวณที่จอดรถเข็นขายอาหารมีการกำหนดเส้นทางและพื้นที่การ

จอตกรถขึ้นด้วยกราฟิกเส้นทางเดินรถไฟฟ้า (Skytrain route graphics) ที่เป็นเส้นทางนำทางขึ้นและแบ่งกลุ่มของชนิดอาหารด้วยสีต่าง ๆ



ภาพที่ 4 ภาพ Isometric แสดงแนวความคิดการออกแบบ
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

2) การออกแบบร่างขั้นต้น (Preliminary Design)

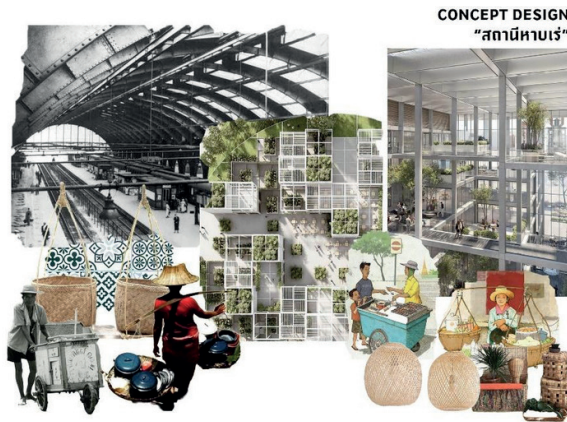
จากการสัมภาษณ์เพื่อเก็บรวบรวมความต้องการของผู้ขายและผู้ซื้อทั้งในพื้นที่กรณีศึกษาบริเวณริมถนนลาดพร้าว 80 ตลาดนัดราชมัย ตลาดพร้าว 80 แยก 22 ตลาดโชคชัย 4 ตลาดพร้าว 53/1 และตลาดนัดอิมพีเรียลเวิลด์ ตลาดพร้าว 81-83 แล้วผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์เพื่อเป็นข้อกำหนดในการออกแบบ ภายนอกอาคารมีการกำหนดพื้นที่สำหรับการจอตกรถสำหรับผู้ขายที่ไม่ใช่รถเข็นและสำรองเป็นที่จอตกรถจักรยานยนต์สำหรับผู้มาใช้บริการได้ และด้านข้างอาคารกำหนดเป็นที่จอตกรถสำหรับพนักงานส่งอาหาร โดยการจัดพื้นที่ภายในมีการกำหนดการแบ่งเขตพื้นที่ (Zoning) ให้มีพื้นที่ส่วนกลางเป็นพื้นที่ที่ร่วมกันได้เป็นแบบอเนกประสงค์ ซึ่งสามารถเป็นได้ทั้งจุดนัดพบ จุดพักคอย หรือจัด Event โดยรอบเป็นพื้นที่ขายอาหารประเภทรถเข็นใหญ่และรถเข็นเล็ก แบ่งพื้นที่ตามประเภทอาหาร 4 ประเภท คือ อาหารคาว อาหารทานเล่น อาหารหวาน และเครื่องดื่ม จัดให้มีพื้นที่นั่งบริเวณริมหน้าต่างด้านหน้าอาคารเพื่อให้ภายนอกสามารถมองเห็นกิจกรรมได้ชัดเจน และจัดพื้นที่ส่วนบริการไว้บริเวณต่าง ๆ เช่น ห้องน้ำ ห้องเครื่อง ห้องคัดแยกขยะไว้ด้านหลังให้มีความเป็นสัดส่วน ในด้านการกำหนดทางเดิน (Circulation) จากชั้น 1 จะแยกทางเข้าของรถเข็นให้เป็นทางลาดเข้าจากข้างอาคารแล้ววนออกทางด้านหน้า เพื่อเป็นการแยกระหว่างทางเข้าหลักของผู้ซื้อที่มาใช้บริการจากทาง

ด้านหน้า และขึ้นบันไดไปสู่ชั้น 2 และกระจายไปยังพื้นที่ต่าง ๆ ได้สะดวก

การจัดวางผังจัดวางพื้นที่ตามการแบ่งเขตพื้นที่ที่ได้ออกแบบไว้ในชั้น 1 มีการผนังและบันไดของอาคารทั้ง 7 คูหาออกให้เป็นพื้นที่โล่งทั้งหมดเพื่อให้รถจักรยานสามารถใช้พื้นที่ได้สะดวก รวมถึงการร้อยชั้นลอยออกเพื่อให้ฝ้าโล่งไม่ติดหลังคาารถเงินและประโยชน์ด้านการระบายอากาศ โดยในพื้นที่ขายอาหารที่รถเงินมีการคำนวณขนาดรถจากขนาดของรถเงินใหญ่และรถเงินเล็ก ตามท้องตลาดที่มีตลาดใหญ่ที่สุดของแต่ละรูปแบบรวมกับเพื่อการจัดวางอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการขายตามสถานการณ์จริงที่ได้มีการสำรวจไว้ พร้อมกับการคำนวณระยะการเงินและการเลี้ยวของรถเงินให้สามารถผ่านได้อย่างสะดวกทุกจุดตั้งแต่ทางเข้า การเข้าจอดจุดขาย และการเงินออก พื้นที่ห้องน้ำของอาคารเดิมร้อยออกทั้งหมดเพื่อทำใหม่เป็นห้องน้ำรวมในจุดเดียวแบ่งเป็นห้องน้ำขาย หญิง และห้องน้ำสำหรับผู้พิการและผู้สูงอายุ โดยให้พื้นที่บันไดตรงแนวกับชั้น 2 เพื่อความสะดวกในการจัดวางงานระบบ จากการร้อยบันไดเดิมและชั้นลอยของทุกคูหาออก มีการทำบันไดใหม่จุดเดียวในส่วนกลางเพื่อเป็นการไม่สิ้นเปลืองพื้นที่บันไดเดิม และสามารถเห็นทางขึ้นได้ชัดเจนเพื่อให้ผู้มาใช้บริการสามารถไปสู่ชั้น 2 ได้สะดวก โดยบันไดจะเป็นบันไดรวมถึงใช้เป็นทางหนีไฟด้วย จึงกำหนดความกว้างไว้ที่ 1.50 ม. และมีชันพักที่ความสูงไม่เกิน 3 ม. ในส่วนชั้น 2 จัดวางลิ้นชักขายอาหารตามการแบ่งเขตพื้นที่โดยเว้นระยะทางเดินให้ผู้ซื้อสามารถยืนซื้ออาหารและผู้สัณจรเดินผ่านได้สะดวก แบ่งการจัดวางเป็นประเภทอาหารเพื่อให้ผู้ซื้อสามารถเลือกซื้อได้ง่าย มีการเตรียมจุดบริการล้างภาชนะในให้ผู้ขาย จุดหยิบอุปกรณ์การทานอาหาร จุดล้างมือจุดทิ้งขยะ และห้องน้ำให้ครบตามการใช้งานโดยสามารถเข้าถึงได้สะดวก

การตกแต่งภายนอกอาคาร มีการออกแบบให้หน้ากากอาคารมีความโปร่งเพื่อสามารถถ่ายเทอากาศได้ดี ใช้ไม้เทียมมาตกแต่งโดยให้มีลักษณะคล้ายการสานของกระบุงหาบแร่ และรูปทรงของซุ้มโค้งเพื่อส่งเสริมภาพลักษณ์ความเป็น “สถานีหาบแร่” พื้นที่หุ้มอาคารกำหนดพื้นที่สำหรับโฆษณาด้วย Billboard เพื่อเพิ่มรายได้ และสามารถมองเห็นอาคารได้ชัดเจนทั้งจากด้านล่าง และด้านบนจากรถไฟฟ้า

การตกแต่งภายใน เป็นฝ้าเปลือยเปิดโล่งเห็นโครงสร้างทาสีดำ สร้างบรรยากาศให้มีความเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตหาบแร่ด้วยการตกแต่งด้วยกระบุงหาบแร่ สานแทรก ต่าง ๆ ที่ผสมผสานกับความเป็นธรรมชาติด้วยต้นไม้ซึ่งมีทั้งต้นไม้เทียมและต้นไม้จริงที่ช่วยเรื่องการดักจับฝุ่นละออง พื้นมีการออกแบบลวดลายกระเบื้องให้มีความน่าสนใจช่วยในการแบ่งเขตพื้นที่ขายและทางเดิน



ภาพที่ 5 แนวความคิดในการออกแบบร่างขั้นต้น
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567



ภาพที่ 6 ภาพในขั้นตอนการออกแบบร่างขั้นต้น
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

3) การออกแบบขั้นพัฒนา (Development Design)

หลังจากที่ผู้วิจัยได้นำแบบร่างขั้นต้นไปสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญและผู้มีส่วนได้ส่วนเสียทั้ง 4 กลุ่มเพื่อขอคำแนะนำและประเมินผลการออกแบบแล้ว พบว่าอุปสรรคที่สำคัญที่สุดในการออกแบบคือการกำหนดค่าเช่าที่ยังไม่ต่ำพอกับการช่วยเหลือผู้ขายที่มีรายได้น้อย ประกอบกับต้นทุนที่สูงจากค่าก่อสร้างปรับปรุงอาคารให้ได้ตามความต้องการ ซึ่งจะส่งผลโครงการขาดทุน

อย่างต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงได้มีการปรับค่าเช่าลงให้ได้ต่ำกว่าที่ผู้ขายเช่าอยู่ และมีการช่วยเหลือเรื่องการละเว้นค่าเช่าในช่วง 6 เดือนแรกที่เปิดโครงการ เพื่อให้ผู้เช่ามีความสนใจในการเปลี่ยนพื้นที่ขาย จากที่มีการลดรายได้จากค่าเช่าลงไปมาก ผู้วิจัยจึงได้มีการเพิ่มเติมการหารายได้จากค่าเช่าพื้นที่โฆษณา ทั้งจากการแสดงโลโก้แบรนด์สินค้าต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับธุรกิจอาหารภายในและภายนอกอาคาร สื่อโฆษณาเคลื่อนไหวในจอ LCD, บริเวณที่นั่งทานอาหาร และเพิ่มจำนวน Billboard ใหญ่หน้าอาคาร เพื่อนำรายได้มาสนับสนุนโครงการให้เพียงพอ ในส่วนงานออกแบบผู้วิจัยได้มีการปรับรายละเอียดการก่อสร้างให้มีงบประมาณที่ต่ำลงเพื่อเป็นการลดต้นทุน โดยการเน้นใช้สภาพพื้นผิวอาคารเดิมมาปรับปรุงด้วยการซ่อมแซมทาสี หรือวัสดุอื่น ๆ ที่มีราคาไม่สูงมาก เพื่อเป็นการลดต้นทุนและเพิ่มผลกำไรให้โครงการสามารถดำเนินธุรกิจต่อไปและมีผลกำไรที่ดีอย่างต่อเนื่อง

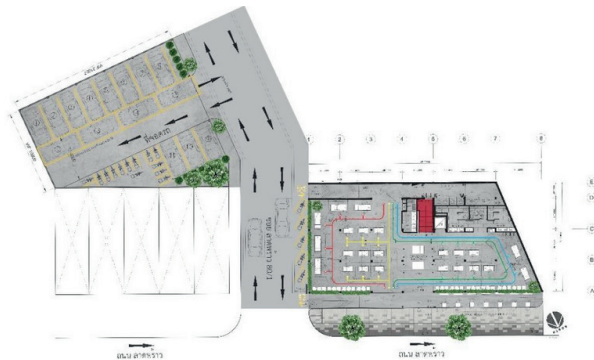
ในส่วนของแนวความคิดในการออกแบบคงความเป็น “สถานีهابเร่” โดยมีการปรับรูปแบบของสถานีให้มีความทันสมัยขึ้น ด้วยการใช้กราฟิกเส้นทางเดินรถไฟฟ้า (Skytrain route graphics) ซึ่งผู้วิจัยได้มีการกำหนดแก่นของการออกแบบเพิ่มเติมโดยเพิ่มเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาและบริบทของพื้นที่ ด้วยการนำเนื้อหาจากสมัยรัชกาลที่ 3 ซึ่งในพื้นที่กรณีศึกษานี้เป็นพื้นที่เจ้าพระยาบดินทรเดชา (สิงห์ สิงหเสนี) ใช้เป็นจุดพักไฟว์พล และเนื่องจากบริเวณที่ตั้งชุมชนคลองแสนแสบนั้นมีลักษณะคดโค้งเป็นวงน้ำขนาดใหญ่และตลอดริมคลองมีต้นทองหลางขึ้นอยู่เป็นจำนวนมาก จึงทำให้ผู้คนเรียกที่แห่งนี้เป็นว่า “วังทองหลาง” จึงได้นำองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น งานสถาปัตยกรรมทรงไทย โทนสี และต้นทองหลาง มาใช้เป็นส่วนในการออกแบบเพื่อให้เกิดการผสมผสานระหว่างอดีตกับปัจจุบัน



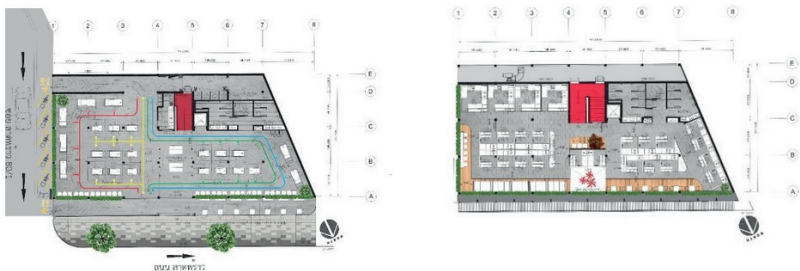
ภาพที่ 7 แนวความคิดในการออกแบบขั้นพัฒนา
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

ในการวางแผนรวมกำหนดที่จอดรถห่างจากอาคารไม่เกิน 100 เมตร และมีที่จอดรถสำหรับพนักงานส่งอาหารอยู่ติดกับอาคารเพื่อสะดวกในการเข้าถึง ภายในอาคารมีการปรับเปลี่ยนเพิ่มเติมจำนวนผู้เช่าให้ได้มากขึ้นโดยการปรับรูปแบบที่นั่งให้ใช้พื้นที่ลดลงและลดจำนวนที่นั่งโดยคำนวณเฉพาะร้านที่เป็นอาหารหลักเท่านั้น เพื่อเน้นให้ชั้น 1 เป็นลักษณะเดินทานหรือช้อปปิ้งแบบ Street food และดันผู้ซื้อให้ขึ้นไปใช้บริการที่ชั้น 2 และในส่วนชั้น 2 มีการปรับโดยการเปิดช่องว่างพื้นที่เพื่อให้สามารถมองจากชั้น 1 ขึ้นมาเห็นกิจกรรมบนชั้น 2 เพื่อเป็นการดึงดูดพื้นที่ได้มากขึ้น

การออกแบบลดลายบนพื้นซีเมนต์ขัดมันเคลือบน้ำยากันลื่น เป็นกราฟิกเส้นทางเดินรถไฟฟ้า (Skytrain route graphics) นำทางรถเงินแบ่งสีตามประเภทของอาหาร และผ้าเบรียทาสีดำตกแต่งด้วยไฟเส้นนำสายตาไปตามทางสัญจรโดยกำหนดค่าความสว่างไม่น้อยกว่า 300 Lux



ภาพที่ 8 ภาพผังรวมโครงการ
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567



ภาพที่ 9 ภาพแปลนชั้น 1 และชั้น 2
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

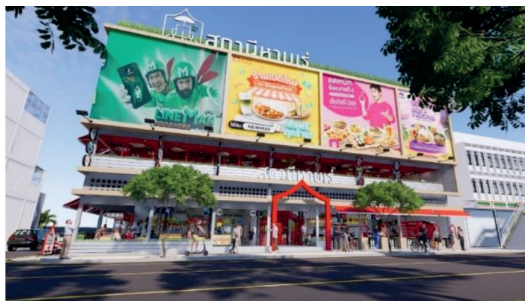


ภาพที่ 10 ภาพรูปด้านหน้า และด้านซ้ายของอาคาร
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567



ภาพที่ 11 ภาพรูปตัดด้านกว้าง และรูปตัดขวางของอาคาร
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

การตกแต่งภายนอก ด้านบนอาคารเพิ่มป้ายชื่อสถานที่ให้เห็นชัดเจน มีการเพิ่มจำนวน และขยายขนาด Billboard ให้มากขึ้นเพื่อเพิ่มรายได้และผู้เช่า มีจุดแสดงโลโก้แบรนด์ต่าง ๆ ตามเสาอาคาร ปรับโทนสีภาพรวมตามแก่นของเรื่องโดยใช้สีแดงจากต้นทองหลาง และปรับซุ้มเป็นทรงจั่วไทยจากงานสถาปัตยกรรมไทยในอดีต



ภาพที่ 12 ทศนียภาพภายนอก
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

การตกแต่งภายใน เน้นการใช้พื้น ฝ้า และผนังเปลือยตกแต่งด้วยการทาสีต่าง ๆ เช่น พื้นเป็นปูนซีเมนต์ขัดมันทาสีเป็นเส้นทางเดินรถเข็นเป็นกราฟิกเส้นทางเดินรถไฟฟ้า (Skytrain route graphics) ผนังเป็นคอนกรีตเปลือยทาสี Loft และเพ้นท์ภาพเล่าเรื่องราววิถีชีวิตหาบเร่บนผนัง และฝ้าเปลือยทาสีดำตกแต่งด้วยไฟเส้นนำสายตา ตกแต่งจุดสำคัญด้วยงานกราฟิกและโทนสีแดงจากต้นทองหลาง



ภาพที่ 13 ทรรศนียภาพภายในอาคาร ชั้น 1
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

การตกแต่งภายในชั้น 2 เนื่องจากฝ้าสูงเพียง 2.90 ม. จึงออกแบบให้เปิดเป็นฝ้าเปลือยเพื่อให้ไม่รู้สึกอึดอัด ทาสีด้วยสีโทนแดงตกแต่งด้วยเส้นไฟ LED Neno Flex ที่ตัดเป็นรูปทรงใบทองหลาง จากทางขึ้นจุดแรกที่ผู้ใช้บริการพบจะเป็นจุดถ่ายรูปที่แสดงเรื่องราวของสถานีและตกแต่งด้วยต้นทองหลาง และบริเวณพื้นที่ขายอาหารใช้วัสดุเป็นไม้ให้มีความเป็นธรรมชาติที่สอดคล้องกัน



ภาพที่ 14 ทักษะภาพภายในอาคาร ชั้น 2
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

10. อภิปรายผล

จากที่ผู้วิจัยได้สรุปวิธีคิดในการออกแบบศูนย์อาหารหาบเร่จากอาคารพาณิชย์ เพื่อตอบคำถามงานวิจัย และวัตถุประสงค์ของการวิจัยแล้วในข้างต้น ส่วนนี้จึงเป็นการสรุปและอภิปรายผลการศึกษา โดยจากผลการวิจัยพบว่า อาคารพาณิชย์มีความเหมาะสมในการนำมาปรับปรุงเป็นศูนย์อาหารหาบเร่ ซึ่งสามารถสรุปได้ ดังนี้

ประโยชน์ด้านทำเลที่ตั้ง

เนื่องจากเป็นอาคารที่อยู่ติดริมถนนสายหลัก อยู่ใกล้จุดจอดรถสาธารณะ บ้ายรถเมล์ และสถานีรถไฟฟ้ามหานคร อยู่ใกล้กับย่านการค้าเดิมของพ่อค้าแม่ขาย ใกล้ชุมชนที่พักอาศัย สถานศึกษา หรือที่ทำงาน จึงทำให้ผู้มาใช้บริการสามารถเข้าถึงได้สะดวก และมีจำนวนผู้มาใช้งานมากพอในการจัดทำเป็นศูนย์อาหาร ซึ่งมีความสอดคล้องกับการศึกษาแนวคิดและการจัดการศูนย์อาหาร Hawker Centre ของประเทศสิงคโปร์ แต่ด้วยวัฒนธรรมระหว่างประเทศสิงคโปร์กับประเทศไทยที่มีความต่างกัน จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนในรายละเอียดต่าง ๆ ให้สอดคล้องกับบริบทประเทศไทยให้ตรงตามความต้องการในแต่ละพื้นที่

ประโยชน์ด้านตัวอาคาร

ตัวอาคารพาณิชย์มีความเหมาะสมในการนำมาปรับปรุงเป็นศูนย์อาหารหาบเร่เป็นตัวเลือกหนึ่งที่ดีในการแก้ปัญหาได้ทั้งเรื่องหาบเร่ที่ไม่เป็นระเบียบและอาคารพาณิชย์ที่เสียคุณค่าทางเศรษฐกิจไป ทำให้กรุงเทพมหานครสามารถลดจุดอ่อนผันผวนลงไปได้ เนื่องจากการให้ผู้ขายอาหารหาบเร่ที่เคยขายอยู่บริเวณบนทางเท้าด้านหน้าอาคาร เข้ามาขายอยู่ในตัวอาคารทำให้ไม่กีดขวางทางเท้า ยังสามารถจัดการควบคุมเรื่องความเป็นระเบียบและความสะอาดได้ตามวัตถุประสงค์ของทาง กรุงเทพมหานคร และด้วยตัวอาคารที่เป็นพื้นที่ของเอกชนสามารถจัดการด้านสิ่งแวดล้อมด้วยการฝังถังบำบัดน้ำเสียก่อนการระบายสู่แหล่งน้ำสาธารณะได้ ประกอบ

กับการที่พื้นที่ใช้งานเป็นพื้นที่ในร่มทำให้ผู้ขายและผู้ซื้อสามารถซื้อขายได้ทุกช่วงเวลา ไม่มีอุปสรรคจากแดดและฝน จึงทำให้เป็นการฟื้นฟูความต้องการในการใช้งานอาคารพาณิชย์ที่ปัจจุบันหมดความสำคัญลงไปให้กลับมาเกิดประโยชน์อีกครั้ง และมีคุณค่าขึ้นโดยไม่ต้องถูกทุบทิ้ง ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวกับการปรับเปลี่ยนการใช้สอยอาคาร (พริยา บุญประสงค์, 2565) ของวอร์ด และวีแกน (Voordt, Wegan, 2005) ที่ได้กล่าวถึงการใช้สอยใหม่ของอาคารที่ปราศจากการใช้งานถูกทิ้งร้างให้มีการใช้สอยใหม่ให้แตกต่างไปจากเดิมเพื่อตอบสนองความต้องการในชีวิตประจำวันของสังคม เศรษฐกิจ และวัฒนธรรม

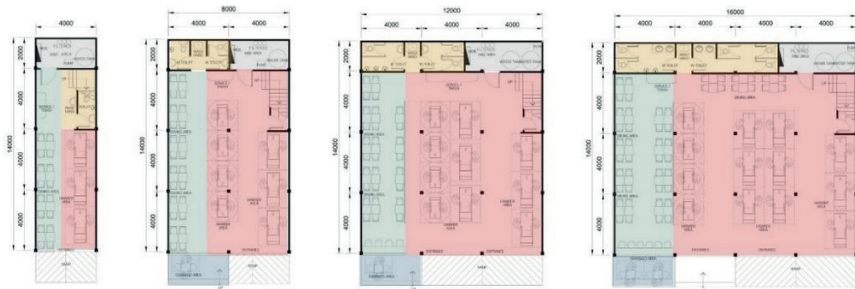
ประโยชน์ด้านเศรษฐกิจ

ในประเด็นด้านเศรษฐกิจถือได้ว่าเป็นการยกระดับจากการเป็นหาบเร่แผงลอยขึ้นเป็นระดับ Street food ได้ ซึ่งจะทำให้เกิดเป็นแหล่งท่องเที่ยวของย่านได้ เพื่อเป็นการแก้ปัญหาเศรษฐกิจและการพัฒนาชุมชนให้ยั่งยืนได้ โดยสนับสนุนธุรกิจฐานรายย่อยอย่างผู้ขายอาหารหาบเร่แผงลอยให้เพิ่มคุณค่ามีมาตรฐาน ความสะอาดเป็นระเบียบ โดยเป็นการสร้างโอกาสในการประกอบอาชีพของกลุ่มผู้มีรายได้น้อย เนื่องจากหาบเร่แผงลอยเป็นธุรกิจขนาดเล็กที่มีความสำคัญอย่างยิ่ง เป็นเศรษฐกิจฐานรากที่ต่อยอดไปถึงเศรษฐกิจของเมืองได้ และเพื่อเป็นช่องทางในการเข้าถึงอาหารที่มีคุณภาพ ราคาถูกแก่ผู้ซื้อจนกลายเป็นสถานที่ท่องเที่ยวได้ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยและบทความของ (นฤมล นิราทร, 2565) ที่มุ่งเน้นในการช่วยเหลือพัฒนาสังคมและแก้ปัญหาเศรษฐกิจฐานราก ซึ่งในมุมมองของผู้วิจัยมีความเห็นเพิ่มเติมว่าในการช่วยเหลือผู้มีรายได้น้อย โดยการคิดค่าเช่าที่ไม่สูงกับการทำธุรกิจให้เกิดผลกำไรนั้นเป็นโจทย์ที่มีความขัดแย้งกัน จึงจำเป็นต้องมีการแก้ปัญหาการลงทุน และมีการหารายได้ให้เกิดผลกำไรเพียงพอในการนำไปบริหารธุรกิจให้สามารถพัฒนาสังคมและแก้ปัญหาเศรษฐกิจควบคู่กันไปได้อย่างยั่งยืน ซึ่งในปัจจุบันนี้เองจะให้นักลงทุนที่มีจิตสาธารณะสนใจในการแก้ปัญหาเมืองควบคู่ไปกับการทำธุรกิจโดยมีผลประโยชน์ที่ดีได้ด้วย

11. ข้อเสนอแนะในงานวิจัย

ข้อเสนอแนะงานออกแบบ จากผลการศึกษาในส่วนการออกแบบ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะผู้ออกแบบว่า ในส่วนการวางผังในการจัดวางพื้นที่ใช้สอย สามารถทำได้ตั้งแต่ 1 คูหาขึ้นไป โดยใช้แนวคิดการออกแบบที่สามารถแบ่งระบบต่าง ๆ ออกเป็นส่วนย่อย ๆ สามารถปรับเปลี่ยนรูปแบบตามขนาดของพื้นที่ได้ ซึ่งจะต้องศึกษาควบคู่ไปกับจำนวนผู้เช่าที่ต้องการ ให้ต้นทุนและรายได้มีความสอดคล้องกัน ส่วนการออกแบบภาพลักษณ์สามารถกำหนดแก่นของเรื่องราวให้มีความน่าสนใจที่เปลี่ยนไปตามประวัติศาสตร์หรือบริบทของแต่ละย่านได้ อย่างในงานวิจัยนี้มีการ

กำหนดแก่นของเรื่องมาจากที่มาของชื่อเขตวังทองหลาง จึงมีการเล่าเรื่องราวของความเป็นมา วัฒนธรรมการขายอาหารหาบเร่ โดยใช้โหนดสีและอัตลักษณ์ของต้นทองหลางเป็นสื่อ เป็นต้น และในส่วนพื้นที่ชั้น 3 และ ชั้น 4 ที่เหลืออยู่ในชั้นบน สามารถให้ผู้ประกอบการธุรกิจ ต่าง ๆ เข้าเป็นพื้นที่ทำธุรกิจอื่น ๆ ที่สอดคล้องกับบริบทของแต่ละพื้นที่ได้ เช่น กรณีพื้นที่ที่อยู่ ใกล้สถานศึกษาสามารถกำหนดพื้นที่ชั้นบนเป็นพื้นที่เช่าสำหรับโรงเรียนกวดวิชา กรณีพื้นที่ อยู่ใกล้สถานที่ทำงาน สามารถมีส่วนประกอบที่มีลักษณะเป็นพื้นที่แบบพื้นที่ทำงานร่วม (Co-Working Space) หรือกรณีที่อยู่ในบริเวณที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวชั้นบนสามารถทำเป็นโรงแรม ที่พักต่าง ๆ ได้ โดยจะต้องศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับกฎหมาย การขออนุญาตและข้อกำหนดที่ เกี่ยวข้องของแต่ละธุรกิจ ก็จะสามารถเพิ่มจำนวนผู้มาใช้บริการศูนย์อาหาร และเพิ่มผลประโยชน์ การเพื่อนำมาสนับสนุนโครงการได้

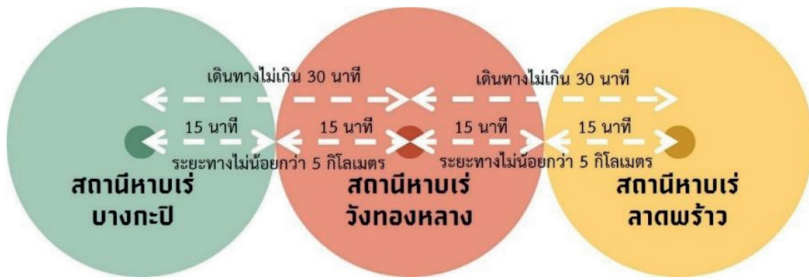


ภาพที่ 15 ภาพแนวคิดการจัดวางผังในแต่ละจำนวนคูหา

ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

ในส่วนการวางแผนธุรกิจเพื่อการออกแบบ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่านอกเหนือ จากการออกแบบแล้ว ปัจจัยที่สำคัญคือการตลาดเฉพาะกลุ่ม (Niche Market) ที่ต้องเลือก ร้านค้าหรือสินค้าให้สอดคล้องกับกลุ่มเป้าหมายในแต่ละพื้นที่ การร้านค้าที่มีชื่อเสียงในย่าน นั้น ๆ และเมนูที่แปลกใหม่ เพื่อสามารถเป็นจุดดึงดูดให้ผู้ชื้ออยากเข้ามาทานอาหาร ซึ่งจะ เป็นประโยชน์กับร้านที่เป็นรายเล็ก ๆ ด้วย เพื่อให้โครงการอยู่ได้ด้วยตัวเอง ส่วนทางด้าน เอจิโอ มานซินี (Ezio Manzini, 2022) ได้กล่าวถึง “เมืองพอดดี” (Livable Proximity) ซึ่งเป็น แนวคิดการพัฒนาเมืองว่า ระยะพอดดีด้านประโยชน์ใช้สอยเรียกว่า เมือง 15 นาที หรือเมือง ที่เปิดโอกาสให้เราเข้าถึงปัจจัยการดำรงชีวิตได้ภายในระยะเวลา 15 นาที ไม่ว่าจะเป็นร้านค้า ขนส่งสาธารณะ ห้างสรรพสินค้า โรงพยาบาล สวนสาธารณะ ฯลฯ หากจะนำแนวคิดดังกล่าวมาปรับ ใช้ให้เกิดประโยชน์กับเมือง ควรดูไปกับธุรกิจโดยการกำหนดระยะห่างภูมิศาสตร์หรือเขตการ

ค้าที่ศูนย์อาหารตั้งอยู่ (Catchment Area) ของโครงการแต่ละสถานีให้ห่างกันไม่น้อยกว่า 5 กิโลเมตร โดยให้มีระยะเวลาการเดินทางไม่เกิน 30 นาที เพื่อเป็นการแบ่งเขตผู้ขายและผู้ซื้อให้ไม่ทับซ้อนกันของแต่ละพื้นที่ที่อยู่ในระยะรัศมี 2.5 กิโลเมตร เท่ากับว่าผู้ขายและผู้ซื้อที่อยู่ระหว่างทางจะใช้เวลาไปสถานีใดสถานีหนึ่งโดยใช้เวลาในการเข้าถึงอาหาร ได้ภายใน 15 นาที ก็จะเข้าคุณลักษณะของ “ศูนย์อาหาร 15 นาที” ที่เรียบง่าย สะอาด ปลอดภัย ลดการจราจร ขจัดการบีบให้ต้องเคลื่อนย้าย ซึ่งคืนเวลาให้แก่ชีวิต ให้พื้นที่สาธารณะแก่ผู้คน เป็นเมืองที่ทุกคนสามารถใช้ทางเท้าเป็นพื้นที่สาธารณะได้ รู้สึกลดภัยที่จะเดิน และได้ทุกสิ่งที่จำเป็นในย่านนั้น ๆ ได้ ซึ่งเป็นการพัฒนาเมืองควบคู่ไปกับเศรษฐกิจด้วย



ภาพที่ 16 แผนภาพแสดงตัวอย่างระยะห่างแต่ละสถานี
ที่มา: ผู้วิจัย, 2567

เอกสารอ้างอิง

- นพนันท์ ตาปนานนท์, พัฒน์ จันทะโชติ, อนาวิล เจียมประเสริฐ. (2557). ดึงแถวในวิถีชีวิตปัจจุบัน. วารสารวิชาการ คณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย 2557, 63(2), 69-84.
- นฤมล นิราทร. (2560). โครงการวิจัยเรื่อง การบริหารจัดการการค้าข้างทาง (Street Vending) ในประเทศไทย : สถานการณ์และทิศทางนโยบายที่ควรจะเป็น, รายงานวิจัยฉบับสมบูรณ์. สำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมวิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม.
- พีรยา บุญประสงค์. (2565). การออกแบบโครงการเพื่อการปรับเปลี่ยนการใช้สอยในอาคารเก่า. นครปฐม: สำนักพิมพ์สาละพิมพการ.
- Alexander Osterwalder, Yves Pigneur. (2005). คู่มือสร้างโมเดลธุรกิจ *Business Model Generation*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์วีเจิร์น.
- Ezio Manzini (2022). *Livable Proximity: Ideas for the City that Cares*. EGEA Spa - Bocconi University Press.

ได้รับความ
Received
7/3/2024แก้ไขบทความ
Revised
22/11/2024ตอบรับบทความ
Accepted
10/2/2025

05

คุณ ค่า(ฆ่า) คน เดอะมิวสิคัล : การสร้างสรรค์ละครเวที ในรูปแบบละครเพลงผ่านประเด็น การลดทอนคุณค่าในตัวเอง*

Khun Kha (Kill) Kon the Musical : The Musical Theatre Production on the Issue of Low Self-esteem

พงศธร ยอดคำเนิน¹ พลอยประกา เวชประสิทธิ์²พัชรมัย ภัฏญูทรัพย์³ พรรณิษา เจริญชัย⁴กรวิชญ์ วันสืบเชื้อ⁵ วิทวัส ทิพย์สุทธิ์⁶ ณัฐกานต์ คณะบุรณ์⁷Pongsatorn Yoddumnean¹ Ployprapha Wechprasit²Patcharamai Pinyosub³ Pannisa Charoenchai⁴Korawit Wunsobchue⁵ Wittawat Thipsud⁶Nattakarn Kanaboon⁷

* ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงนิพนธ์ เรื่อง คุณ ค่า(ฆ่า) คน เดอะมิวสิคัล ปีการศึกษา 2566

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

²⁻⁷ นักศึกษาระดับปริญญาตรี สาขาวิชาการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

* Creative works of performing arts, thesis on Khun Kha (Kill) Kon the Musical, 2023

¹ Assistant Professor, Dr., Performance Practice, Faculty of Fine And Applied Art, Khon Kaen University

²⁻⁷ Bachelor degree student, Performance Practice, Faculty of Fine And Applied Art, Khon Kaen University

บทคัดย่อ

บทความนี้นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบละครเพลง เรื่อง "คุณ ค่า(เช่า) คน เดอะมิวสิคัล" ที่เสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตัวเอง ซึ่งเป็นประเด็นทางสังคมที่สำคัญในปัจจุบัน การศึกษาครั้งนี้เริ่มต้นจากการสำรวจวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์เชิงลึกผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงและดนตรี ตลอดจนการเก็บข้อมูลผ่านการสังเกตการณ์และการเข้าร่วมเวิร์กช็อป กระบวนการสร้างสรรค์มุ่งเน้นการออกแบบการแสดง การประพันธ์เพลง และองค์ประกอบศิลป์ที่สะท้อนปัญหาการลดทอนคุณค่าในตนเอง ผสานแนวคิดและลักษณะเฉพาะของยุค 90's เพื่อสร้างความเชื่อมโยงทางวัฒนธรรมกับกลุ่มเป้าหมายหลัก คือ เยาวชน ผลการศึกษาพบว่า การสร้างสรรค์ละครเพลงเรื่องนี้สามารถถ่ายทอดประเด็นปัญหาสังคมที่เกี่ยวข้องกับการลดทอนคุณค่าในตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ผ่านตัวละครและบทเพลงที่ออกแบบให้สะท้อนปัญหาที่แท้จริงของผู้คนในสังคม เทคนิคการร้องเพลง การเต้น และการแสดงในลักษณะเฉพาะของละครเพลง ถูกนำมาใช้เพื่อสื่อสารประเด็นอย่างชัดเจนและตรงไปยังผู้ชม พร้อมทั้งสร้างแรงบันดาลใจและผลักดันให้ผู้ชมเกิดการตระหนักถึงความสำคัญของการยอมรับและมองเห็นคุณค่าในตนเอง การสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ไม่เพียงสะท้อนปัญหาสังคมผ่านการแสดง แต่ยังเปิดโอกาสให้เกิดการพูดคุยและสร้างพื้นที่สำหรับการแลกเปลี่ยนมุมมองในกลุ่มเยาวชน บทเรียนจากกระบวนการสร้างสรรค์ละครเพลงเรื่องนี้สามารถเป็นแนวทางในการนำเสนอประเด็นทางสังคมในรูปแบบที่เข้าถึงได้และส่งผลกระทบในเชิงบวกต่อกลุ่มเป้าหมาย

คำสำคัญ : ละครเวที ละครเพลง คุณค่าในตัวเอง
การลดทอนคุณค่าในตัวเอง คุณ ค่า(เช่า)คน เดอะมิวสิคัล

Abstract

This article presents a creative work aimed at exploring the process of producing a musical theater performance titled “Khun Kha (Kha) Khon: The Musical,” which seeks to promote awareness of self-worth, a critical social issue in contemporary society. The study began with a comprehensive review of relevant literature, in-depth interviews with experts in performance and music, and data collection through participant observation and workshop involvement. The creative process emphasized performance design, songwriting, and artistic elements that reflect the challenges of diminished self-worth. It also integrated the distinctive cultural and stylistic characteristics of the 1990s to establish a cultural connection with the target audience, primarily youth. The findings reveal that the creation of this musical successfully communicates social issues related to diminished self-worth through characters and songs designed to resonate with the real-life struggles faced by individuals in society. Techniques of singing, dancing, and acting, tailored specifically for musical theater, were effectively utilized to convey these issues clearly and directly to the audience. Moreover, the performance inspired and encouraged viewers to recognize the significance of self-acceptance and appreciating their inherent worth. This creative endeavor not only reflects social issues through performance art but also provides a platform for dialogue and fosters a space for exchanging perspectives among youth. Insights gained from the creative process of this musical can serve as a robust framework for presenting social issues in an accessible and impactful manner, promoting positive change within the target demographic.

Keywords : Theatre & Performance, Musical theatre, Self – esteem,
Low self – esteem, Khun Kha Kon The Musical

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ปรากฏการณ์การลดทอนคุณค่าในตัวเอง (Low Self-esteem) ได้ทวีความสำคัญขึ้นในฐานะประเด็นทางสาธารณสุขและสังคมศาสตร์ร่วมสมัย ซึ่งส่งผลกระทบอย่างมีนัยสำคัญต่อสุขภาพทางจิตใจและการพัฒนาศักยภาพของมนุษย์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในกลุ่มเยาวชน ซึ่งเป็นช่วงวัยแห่งการเปลี่ยนผ่านที่เปราะบางของการตัวตน และการแสวงหาการยอมรับทางสังคม รวมถึงการประเมินคุณค่าตนเองในเชิงลบ ซึ่งเป็นปัจจัยเสี่ยงพื้นฐานที่นำไปสู่ความผิดปกติทางจิตเวชที่หลากหลาย โดยเฉพาะโรคซึมเศร้า (major depressive disorder) เป็นโรคทางจิตเวชที่พบบ่อยและเป็นปัญหาสำคัญทางสาธารณสุขซึ่งก่อให้เกิดภาวะทุพพลภาพได้โดยตลอดช่วงชีวิต (ถนอมพงษ์ เสถียรลัดดา, 2560) รากฐานของปัญหานี้มีลักษณะเป็นพหุปัจจัยและซับซ้อน โดยสามารถวิเคราะห์ได้จากปัจจัยเชิงโครงสร้างทางสังคมและปัจจัยด้านจิตวิทยาสังคม ในมิติเชิงโครงสร้าง สังคมยุคใหม่ที่ขับเคลื่อนด้วยวัฒนธรรมการแข่งขัน และแรงกดดันจากมาตรฐานความสำเร็จที่สูงขึ้น ได้สร้างสถานะที่บุคคลต้องเผชิญกับการประเมินและเปรียบเทียบอยู่ตลอดเวลา ในมิติทางจิตวิทยาสังคม การขยายตัวของสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) ได้กลายเป็นตัวเร่งสำคัญที่ก่อให้เกิดวัฒนธรรมการเปรียบเทียบทางสังคม (Social Comparison Culture) อย่างเข้มข้น (จำลอง ดิษยวณิชและพริ้มเพรา ดิษยวณิช, 2545) โดยเฉพาะภาวะซึมเศร้าที่มีผลกระทบทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ มีปัญหาการใช้ชีวิต การเข้าสังคม รู้สึกแย่ หงุดหงิด เศร้า หรือสิ้นหวัง รู้สึกเหนื่อยล้า ไม่ค่อยมีเรี่ยวแรง ไม่สนใจ หรือไม่มีความสุขเวลาทำอะไร รู้สึกไม่ดีกับตัวเอง รวมถึงสาเหตุที่เกิดขึ้นจากปัญหาการเรียนและความคาดหวังด้านการทำงานในอนาคต สถานะการเงินของครอบครัว ความรุนแรงในครอบครัว ปัญหาการกลั่นแกล้ง (bully) ในโรงเรียน (ภัทร์พิชชา ครูทางคะและภัทรบูลย์ นาคสุสุข, 2567) นอกจากนี้ประสบการณ์เชิงลบในอดีต เช่น การถูกกลั่นแกล้ง หรือการถูกปฏิเสธจากสังคม ยังคงเป็นปัจจัยสำคัญที่บั่นทอนการสร้างคุณค่าในตนเองอย่างต่อเนื่อง สาเหตุและปัจจัยดังกล่าวมีผลกระทบถึงขั้นความเสี่ยงที่จะฆ่าตัวตาย

ผลกระทบของการลดทอนคุณค่าในตัวเองแผ่ขยายไปไกลกว่าปัญหาสุขภาพจิตในระดับบุคคล นอกจากจะนำไปสู่ภาวะซึมเศร้าและวิตกกังวลแล้ว ยังส่งผลต่อการบั่นทอนศักยภาพในการเรียนรู้ การทำงาน การตัดสินใจในภาวะเสี่ยง การแยกตัวออกจากสังคม และในกรณีที่รุนแรงที่สุดอาจนำไปสู่ความคิดเกี่ยวกับการฆ่าตัวตาย และพฤติกรรมการทำร้ายตนเอง (วราวงคณา เร่งไพบูลย์วงศ์, 2567) จากความรุนแรงและความซับซ้อนของปัญหาดังกล่าว คณะผู้วิจัยเล็งเห็นถึงการหาแนวทางในการสื่อสารประเด็นและปัญหาดังกล่าว ที่สามารถสร้างผลกระทบเชิงลึกและเข้าถึงกลุ่มเป้าหมาย คือ เยาวชน ซึ่งเป็นวัยที่เผชิญกับแรงกดดันและมีความเปราะบางต่อประเด็นนี้มากที่สุด จึงมีแรงบันดาลใจและแนวคิดในการนำเสนอประเด็น

และปัญหาดังกล่าวผ่านศิลปะการแสดงในรูปแบบละครเพลง สอดแทรกวิถีการดูแลเอาใจใส่กับปัญหาการลดทอนคุณค่าทั้งในตัวเองและผู้อื่น การสร้างกำลังใจและวิธีออกและแก้ไขปัญหาดังกล่าวทางสุขภาพจิต และการสร้างพื้นที่ปลอดภัยที่เอื้อให้เกิดการสำรวจอารมณ์ความรู้สึกอันซับซ้อน และเชื่อมโยงกับประสบการณ์ของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพ ด้วยเหตุผลทั้งหมดที่กล่าวมานี้ จึงนำมาสู่กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเพลงเรื่อง “คุณ ค่า(ค่า)คน เดอะมิวสิคัล” ที่มุ่งนำเสนอมิติของปัญหาการลดทอนคุณค่าในตัวเอง และแนวทางการสื่อสารทางเลือกที่จะสร้างความตระหนักรู้และส่งเสริมการเยียวยาทางสุขภาพจิตและการเห็นคุณค่าในตัวเองเพื่อลดปัญหาและความเสี่ยงในการลดทอนคุณค่าในตัวเอง

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบละครเพลง เรื่อง “คุณ ค่า(ค่า)คน เดอะมิวสิคัล” ที่เสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตัวเอง

วิธีการดำเนินงานสร้างสรรค์

การดำเนินงานสร้างสรรค์ครั้งนี้ใช้กรอบแนวคิดจาก ทฤษฎีการวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative Research) ซึ่งเน้นกระบวนการวิจัยที่มุ่งสู่การสร้างองค์ความรู้ใหม่ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง มีการสืบค้นข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสังเกตการณ์ (Observation) ละครเวทีในรูปแบบละครเพลง จากเมืองไทย รัชดาวัลย์ เอียร์เตอร์ การสัมภาษณ์ผู้มีประสบการณ์ (Interview) และดำเนินการเก็บข้อมูลเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบละครเพลงจากการเข้าร่วม Workshop Musical Theatre ซึ่งกระบวนการทั้งหมดนี้ดำเนินการภายในระยะเวลา 8 เดือน ตั้งแต่เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2566 ถึงเดือนกุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567 มีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1. การศึกษาเอกสารและวรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง การศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับทฤษฎีละครเพลง แนวทางการสร้างละครเพลง และประเด็นทางสังคมเกี่ยวกับการลดทอนคุณค่าในตนเอง (Low Self-Esteem) รวมถึงข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมยุค 90's การศึกษานี้ช่วยกำหนดกรอบแนวคิดและทิศทางของกระบวนการสร้างสรรค์ ที่ต้องการนำเสนอประเด็นทางสังคม เช่น การเห็นคุณค่าในตัวเอง (Self-Esteem) การลดทอนคุณค่าในตัวเอง (Low Self-Esteem) สาเหตุหรือปัจจัยการลดทอนคุณค่าในตัวเอง และผลกระทบของการลดทอนคุณค่าในตัวเอง

2. การเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพ คณะผู้สร้างสรรค์ดำเนินการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพเพื่อนำมาวิเคราะห์ในการกำหนดแนวทางและสาระในการแสดงเพื่อให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ซึ่งดำเนินการเก็บข้อมูล 2 วิธีการ คือ

2.1 การสัมภาษณ์เชิงลึก (In-depth Interview) โดยการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญในสาขาการขับร้องเพลง และมีประสบการณ์เกี่ยวกับละครเพลงจำนวน 3 ท่าน ได้แก่ (1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ผจญ พันธ์ สาขาคณตรีศาสตรมหาวิทาลัยขอนแก่น (2) อาจารย์เอกพล ช่วยวงศ์ญาติ อาจารย์ที่ปรึกษาชมรมนักร้องประสานเสียง มหาวิทยาลัยขอนแก่น และ (3) คุณมารุต สาโรวาท และการสัมภาษณ์สัมภาษณ์กลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น เกี่ยวกับความเข้าใจเรื่อง การเห็นคุณค่าในตัวเองและประสบการณ์การลดทอนคุณค่าในตัวเอง จำนวน 20 คน มุ่งสัมภาษณ์ถึงประสบการณ์และความรู้สึกเมื่ออยู่ในบทสนทนาที่พูดทำร้ายจิตใจ หรือการพูดที่นำไปสู่การลดทอนคุณค่าจากคนรอบข้าง ได้แก่ เพื่อน ครอบครัว คนรัก เป็นต้น

2.2 การสังเกตการณ์ (Observation) คณะผู้สร้างสรรค้เข้าร่วมชมละครเพลงในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การแสดงที่เมืองไทยรัชดาลัยเธียเตอร์ และการเก็บข้อมูลด้านเทคนิคการแสดงและองค์ประกอบการผลิต โดยเป็นการสังเกตการณ์แบบไม่มีส่วนร่วม เพื่อเป็นการสร้างประสบการณ์จริงในการรับชมการแสดงละครเพลงที่ได้รับความนิยมและมีการจัดการแสดงในช่วงของการศึกษา ได้แก่ เม่นากพระโขนง เดอะมิวสิคัล พิชสวาท เดอะมิวสิคัล และแฟนฉัน เดอะมิวสิคัล การสังเกตการณ์การชมละครเพลงทั้ง 3 เรื่อง นำไปสู่แรงบันดาลใจในการพัฒนาการแสดงและองค์ประกอบต่าง ๆ ในการสร้างสรรค้ผลงาน เช่น วิธีการร้อง วิธีการเปลี่ยนฉาก วิธีการแสดงท่าทางบนเวทีสำหรับละครเพลง เป็นต้น นอกจากนี้คณะผู้สร้างสรรค้ได้เข้าร่วมการเข้าร่วมปฏิบัติการแสดง (workshop) เพื่อสร้างประสบการณ์โดยตรงในการสร้างสรรค้ละครเพลง โดยทีมผู้สร้างสรรค้เข้าร่วมเวิร์กชอปที่ Be Musical Studio เพื่อพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการแสดงละครเพลง เช่น การร้องเพลง การเต้น และการตีความตัวละคร และนำทักษะที่ได้มีมาพัฒนาทักษะตนเองและผู้เข้าร่วมกระบวนการสร้างสรรค้

3. การออกแบบและวางแผนกระบวนการสร้างสรรค้ ขั้นตอนนี้รวมถึงการกำหนดแนวคิดหลักของการแสดง (Concept Development) และการประพันธ์บทละคร (Scriptwriting) โดยใช้ประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการลดทอนคุณค่าในตัวเอง และประมวลข้อมูลจากการศึกษาและการเก็บข้อมูลเบื้องต้น นำมาเป็นแนวทางในการสร้างสรรค้การแสดง โดยกำหนดแนวคิด รูปแบบการแสดง บทละคร และองค์ประกอบในการแสดงละครเวทีในรูปแบบละครเพลง

4. การดำเนินกระบวนการสร้างสรรค้ ขั้นตอนนี้เป็นการดำเนินการตั้งแต่เริ่มต้นในการเปิดรับสมัคร การพัฒนาแนวคิด วิธีการนำเสนอ ประพันธ์เพลงที่สอดคล้องกับแนวคิดของละครเพลงเรื่องนี้ การฝึกซ้อมนักแสดงโดยมุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการร้องเพลง การเต้น

และการแสดง และการปรับแก้ไขผลงานตามข้อเสนอแนะจากอาจารย์และทีมที่ปรึกษา ซึ่งมีขั้นตอนรายละเอียด ดังนี้

4.1 ประชุมวางแผนการดำเนินงาน โดยกำหนดแผนงานและขอบเขตในการสร้างสรรค์ซึ่งใช้ชื่อเรื่องว่า คุณค่า(ค่า)คน เดอะมิวสิคัล มีจุดมุ่งหมายเพื่อนำเสนอ 2 ประเด็นหลัก คือ คุณค่าของคนและการลดทอนคุณค่าของผู้อื่นอาจนำไปสู่การฆ่าผู้อื่นโดยทางอ้อม

4.2 การเปิดรับผู้ร่วมกระบวนการในหน้าที่ต่าง ๆ ด้วยวิธีการสมัครเข้ารับการคัดเลือก ณ ห้องปฏิบัติการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ ได้แก่ นักแสดง นักดนตรี ทีมงานเบื้องหลัง เช่น ฉาก เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง เป็นต้น

4.3 การประพันธ์เพลงและเรียบเรียงทำนองเพลงในบทละคร คณะผู้สร้างสรรค์ได้ประพันธ์เพลงขึ้นใหม่ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับการให้คุณค่าในตัวเองและการส่งเสริมไม่ให้อำนาจ หรือวิธีการแสดงออกที่นำไปสู่การลดทอนคุณค่าผู้อื่น โดยมีทั้งหมด 6 เพลง และใช้ทำนองจากทั้ง 6 เพลง มาออกแบบคำร้องและวิธีการเล่นใหม่ตามเนื้อหาของเรื่อง

4.4 การจัดกิจกรรมปฏิบัติการแสดง (Workshop) ให้กับผู้ร่วมกระบวนการ แบ่งออกเป็น การฝึกทักษะการขับร้องประสานเสียง ทักษะการร้องเพลงในวิธีการต่าง ๆ และทักษะการเต้น เพื่อเป็นการปรับทักษะการแสดงของผู้ร่วมกระบวนการ

4.5 การพัฒนาการแสดงและการฝึกซ้อมการร้อง การเต้น การแสดงในรูปแบบละครเพลง และการพัฒนาบทละครให้สอดคล้องกับประเด็นที่ต้องการนำเสนอ อีกทั้งการสร้างองค์ประกอบการแสดง เช่น ฉาก เครื่องแต่งกาย เป็นต้น และการพัฒนาผลงานตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาและคณาจารย์

4.6 นำเสนอผลงานสร้างสรรค์ จัดแสดง ณ โรงละครคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ระหว่างวันที่ 9 - 11 กุมภาพันธ์ พ.ศ.2567 จำนวน 6 รอบการแสดง โดยเปิดให้ผู้เข้าชมได้ทุกเพศทุกวัย และมีกลุ่มเป้าหมายหลักคือ เยาวชน ในการเก็บข้อมูลโดยวิธีการสัมภาษณ์หลังจากชมการแสดง

5. การวิเคราะห์และประเมินผล คณะผู้สร้างสรรค์และทีมงานใช้วิธีการสังเกตปฏิบัติการของผู้ชมในระหว่างการแสดง การสัมภาษณ์ผู้ชมและผู้ร่วมกระบวนการเพื่อสอบถามความรู้สึกและความรับรู้หลังจากชมผลงานสร้างสรรค์ที่มีต่อความตระหนักรู้เกี่ยวกับคุณค่าในตนเอง และดำเนินการสะท้อนผลการดำเนินงานสร้างสรรค์ เพื่อประมวลความรู้ ประสบการณ์ที่ได้รับ ข้อเสนอแนะในการจัดการแสดงในครั้งต่อไป

ผลการศึกษา

ละครเวทีในรูปแบบละครเพลงเป็นรูปแบบการแสดงที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการที่จะนำเสนอ โดยมีลำดับการเล่าเรื่องที่ชัดเจน มีการโหมโรงเพื่อเตรียมผู้ชมก่อนการแสดง เริ่มเล่าเส้นเรื่องของแต่ละตัวละครหลักสลับกัน โดยมีนักแสดงหมุนวาลช่วยขยายในแต่ละเส้นเรื่อง มีการปูพื้นเรื่อง จุดวิกฤติ จุดสูงสุด และจุดคลี่คลายของเรื่อง ซึ่งสอดคล้องกับกิตติพิงษ์ อินทร์มีและอนุกุล โรจนสุขสมบูรณ์ (2565) รูปแบบการแสดงที่ปรากฏบนเวทีตามลำดับ แบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ 1. ช่วงก่อนเริ่มการแสดง 2. ช่วงการแสดง 3. ช่วงก่อนจบการแสดง จากข้อมูลการลงพื้นที่ที่จะเห็นได้ว่า ช่วงก่อนเริ่มการแสดงละครเพลงทั้ง 3 เรื่อง เริ่มต้นด้วยการโหมโรงรวมทำนองดนตรีสะท้อนสาระของแก่นเรื่อง และสร้างบรรยากาศของเรื่องราวให้แก่ผู้ชม อีกทั้งสอดคล้องกับบทนำเป็นการแสดงเกริ่นก่อนแสดงเข้าเรื่องราว ละครเพลงส่วนใหญ่นิยมดัดแปลงเรื่องราวจากนวนิยายความรัก เน้นบทร้องมากกว่าบทเจรจา มีการนำเสนอทั้งเทคนิคการแสดงผสมการเปลี่ยนฉาก และเรื่องราวจะคลี่คลายก่อนจบการแสดงไม่ก่นาที่ ความเห็นดังกล่าวสอดคล้องกับละครเพลงช่วงก่อนจบการแสดง กล่าวคือ ผู้กำกับมีจุดมุ่งหมายที่จะแสดงความคิดหลักเป็นแก่นหรือหัวใจของเรื่อง กลวิธีการเล่าเรื่องตามความสำคัญของลำดับเหตุการณ์ พบว่าจุดคลี่คลายของเรื่องนั้นมักอยู่ในฉากสุดท้ายหรือก่อนสุดท้าย

ละครเวทีในรูปแบบละครเพลงนั้น สิ่งที่สำคัญในการสื่อสารคือบทเพลง การประพันธ์คำร้องและทำนองนั้นจะเป็นกระบวนการต่อจากการประพันธ์บทละคร กล่าวคือ นำบทละครที่เรียบเรียงเสร็จแล้วนั้นมาร้อยเรียงเป็นบทเพลง โดยยังคงความต้องการและอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครเอาไว้ไม่ให้บิดเบือน ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาเรื่อง การประพันธ์คำร้องและทำนองสำหรับละครเพลงอาหรับราตรี เดอะมิวสิคัล ของ บุษยพัชร อุ่นจิตติกุลและภาวไล ดันจันทร์พงศ์ (2566) การประพันธ์คำร้องสำหรับละครเพลง สิ่งที่สำคัญที่สุดคือการสื่อสารสิ่งที่ตัวละครต้องการจะพูด ซึ่งในบางกรณีอาจต้องมีการนำประโยคสำคัญบางประโยคในบทละครที่ไม่สามารถเปลี่ยนแปลงได้มาเป็นคำร้อง ดังนั้นคำร้องของเพลงในละครเพลงอาจไม่จำเป็นต้องมีสัมผัสคล้องจอง สิ่งนี้ทำให้บทเพลงในละครเพลงแตกต่างไปจากบทเพลงประเภทอื่น ๆ ที่มักให้ความสำคัญกับความสวยงามของภาษาเป็นหลัก

ความงดงามและเสน่ห์ของยุค 90's เป็นสิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ปรากฏในผลงานชิ้นนี้ ผู้สร้างสรรค์จึงเริ่มศึกษาข้อมูลและสังเกตความนิยมของผู้คนในสังคมพบว่าผู้คนเริ่มกลับมาให้ความสนใจเกี่ยวกับยุค 90's อีกครั้ง จะสังเกตได้อย่างชัดเจนจากการแต่งกายและบทเพลง ในยุค 90's ที่ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับบทความออนไลน์ เรื่อง ทำไมความนิยมในยุค 90's คือสิ่งที่ผู้คนในปัจจุบันโหยหา ของ Tonkit (2564) Pop Culture หรือความนิยมของผู้คนในยุค 90's ที่เติบโตมาพร้อมกับการเรียน เล่น และการทำงานที่ใช้ชีวิต

แบบมนุษย์ซึ่งอาศัยอยู่ในสังคมที่มีเทคโนโลยีแบบพอประมาณ เป็นค่านิยมที่ทำให้สังคมน่าอยู่ ผู้คนออกไปเที่ยวทะเล มีความสุขกับการเล่นกีฬาทางน้ำ นั่งดื่มกิน หนุ่มสาวได้แสดงความรักกันอย่างเต็มที่ โดยที่ไม่มีอุปกรณ์สื่อสารที่ทำให้พวกเขาต้องกระวนกระวายใจ ทั้งหมดคือความสุขที่หาไม่ได้แล้วในปัจจุบัน และด้วยเหตุผลดังกล่าวศิลปิน นักร้อง และนักแสดงในยุค 90's มักถูกเรียกร้องให้กลับมาปรากฏตัวอีกครั้ง เพราะคนที่เติบโตในยุคนั้นกลายมาเป็นคนวัย 40+ ในยุคปัจจุบัน หรือแม้แต่เหล่าวัยรุ่นในปัจจุบันที่เมื่อได้กลับไปเห็นสภาพสังคม งานศิลปะ ฟังเพลง หรือชมภาพยนตร์ในยุค 90's พวกเขาต่างก็ตกหลุมรักโดยง่าย ส่วนหนึ่งเพราะงานเหล่านั้นมีจิตวิญญาณอยู่จริง จิตวิญญาณของความเบิกบาน อิสระที่แท้จริงของผู้คนในยุคดังกล่าว

คณะสร้างสรรค์ได้ศึกษาและค้นหากระบวนการการสร้างสรรค์ละครเพลงในรูปแบบของตัวเอง เพื่อพัฒนาและส่งเสริมความรู้ความเข้าใจ เกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครเพลงให้กับผู้ร่วมกระบวนการภายในโปรดักชั่น อีกทั้งการวิเคราะห์หาข้อมูลประเด็นการลดทอนคุณค่าในตัวเอง เพื่อเป็นการสะท้อนปัญหาภายในสังคม และเกิดการพัฒนาและความเข้าใจที่ดีขึ้นด้วยวิธีการสัมภาษณ์เชิงลึก การเข้าร่วมอบรมเชิงปฏิบัติการและวิธีการสร้างสรรค์ละครเวที

การลดทอนคุณค่าในตัวเองเป็นปัญหาสำคัญในปัจจุบันที่เกิดขึ้นด้วยปัจจัยต่าง ๆ ทั้งครอบครัว เพื่อน คนรักและสังคม ซึ่งปัญหานี้เองควรได้รับการเยียวยา เอาใจใส่และสร้างความเข้าใจมากขึ้นถึงผลที่เกิดขึ้นกับผู้อื่นและตนเอง การลดทอนคุณค่าเกิดจากการรับรู้และการประเมินคุณค่าของตนเองในลักษณะเชิงลบ ซึ่งอาจเกิดจากปัจจัยภายในและปัจจัยภายนอก เช่น ความคาดหวังจากสังคม การเปรียบเทียบกับผู้อื่น หรือประสบการณ์ในอดีตที่สร้างความรู้สึกลด้อยค่า ปัญหานี้ส่งผลกระทบในหลายมิติของชีวิต ไม่ว่าจะเป็นด้านจิตใจ สังคม และวัฒนธรรม

คณะผู้สร้างสรรค์ศึกษาและสรุปถึงประเด็นข้างต้นและนำมาเป็นแนวทางและกำหนดสาระที่ต้องการนำเสนอในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ ได้แก่ (1) ผลกระทบด้านสุขภาพจิต การลดทอนคุณค่าในตัวเอง มีความสัมพันธ์โดยตรงกับปัญหาสุขภาพจิต เช่น ภาวะซึมเศร้า และความวิตกกังวล คนที่มองว่าตนเองไม่มีคุณค่าอาจมีความคิดเชิงลบซ้ำ ๆ เกี่ยวกับตัวเอง ซึ่งนำไปสู่ความรู้สึกสิ้นหวังและความวิตกกังวล ความรู้สึกว่าไม่คู่ควรหรือไม่ได้มีความสามารถเท่าที่ได้รับการยอมรับ อาจทำให้บุคคลหลีกเลี่ยงโอกาสหรือความท้าทายใหม่ ๆ มีพฤติกรรมเสี่ยง เช่น การทำร้ายตัวเอง หรือการหลีกเลี่ยงการเผชิญหน้ากับปัญหา (2) ผลกระทบด้านปฏิสัมพันธ์ทางสังคม

การลดทอนคุณค่าในตัวเองสามารถลดทอนคุณภาพของความสัมพันธ์ทางสังคมได้ เช่น บุคคลอาจหลีกเลี่ยงการเข้าสังคม เนื่องจากกลัวการถูกปฏิเสธหรือการวิพากษ์วิจารณ์ การถูกควบคุมหรือการถูกใช้ประโยชน์ เพราะรู้สึกว่าไม่สมควรได้รับการปฏิบัติที่ดี รวมถึงความสัมพันธ์

ในครอบครัวอาจตึงเครียด เนื่องจากการมองโลกในแง่ลบของบุคคลที่มองตนเองไม่มีค่า (3) ผลกระทบด้านการศึกษาและการทำงาน ในด้านการศึกษาและการทำงาน การลดทอนคุณค่าในตัวเองมีผลดังนี้ การไม่กล้ารับผิดชอบงานที่ทำหาย บุคคลอาจปฏิเสธโอกาสที่ดีเพราะกลัวความล้มเหลว การขาดความเชื่อมั่นในตัวเองอาจทำให้ไม่มีแรงจูงใจในการพัฒนาตนเอง เกิดปัญหาความสัมพันธ์ในที่ทำงาน บุคคลที่มองตนเองไม่มีค่าอาจมีปัญหาในการทำงานร่วมกับผู้อื่น เช่น การรู้สึกว่าคุณเองถูกกดขี่หรือไม่ได้รับการยอมรับ และ (4) ผลกระทบด้านวัฒนธรรมและสังคม การลดทอนคุณค่าในตัวเองไม่ได้เกิดจากปัจเจกบุคคลเพียงอย่างเดียว แต่มักมีรากฐานจากบริบททางวัฒนธรรมและสังคม เช่น การเปรียบเทียบในสื่อสังคมออนไลน์ โซเชียลมีเดียสร้างแรงกดดันให้บุคคลรู้สึกว่าคุณต้องมีชีวิตที่ “สมบูรณ์แบบ” ซึ่งอาจทำให้คนที่เปรียบเทียบตัวเองรู้สึกว่าคุณด้อยค่า มาตรฐานความงามและความสำเร็จที่ไม่สมจริง วัฒนธรรมที่เน้นรูปลักษณ์หรือความสำเร็จอาจกดดันให้บุคคลพยายามเปลี่ยนแปลงตนเองในทางที่ไม่ยั่งยืน รวมถึงการตีตราทางสังคมในเรื่องความสำเร็จต่าง ๆ ที่แสดงออกทางวัตถุนิยม เช่น รถ บ้าน เงินทอง และกลุ่มเพื่อน ที่จะส่งผลให้เกิดความรู้สึกด้อยค่าในตัวเอง

ผลการศึกษาประเด็นดังกล่าวจึงนำมาสู่การสร้างสรรคผลงานการแสดงที่น่าประเด็นการลดทอนคุณค่าในตนเองมาเป็นประเด็นหลักในการนำเสนอสาระในการแสดง เพื่อชี้แนะแนวทางในการจัดการปัญหา เช่น ส่งเสริมการเห็นคุณค่าในตนเอง ผ่านการสร้างความรู้สึกเชิงบวก เช่น การยอมรับตนเองและการฝึกขอบคุณสิ่งที่มี การให้การสนับสนุนทางสังคม เช่น การมีครอบครัวหรือเพื่อนที่เข้าใจ การให้ความรู้เกี่ยวกับสุขภาพจิต ช่วยให้บุคคลเข้าใจถึงผลกระทบของการลดทอนคุณค่าในตัวเอง และวิธีจัดการปัญหาอย่างเหมาะสม การพัฒนาทัศนคติทางวัฒนธรรม เช่น การลดความคาดหวังในมาตรฐานที่ไม่จำเป็น และการสร้างค่านิยมใหม่ที่เน้นการยอมรับความหลากหลายของบุคคล อีกทั้งจะเป็นแนวทางในการนำเสนอประเด็นและความสำคัญของการลดทอนคุณค่าในตัวเอง อันเป็นปัญหาที่ซับซ้อนและเกี่ยวพันกับหลายมิติของชีวิต การแก้ไขปัญหานี้จำเป็นต้องอาศัยความร่วมมือจากบุคคล สังคม และวัฒนธรรม เพื่อสร้างสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนการเห็นคุณค่าในตัวเองและการพัฒนาสุขภาวะโดยรวม

ผลการศึกษาและความสำคัญของการสร้างสรรคละครเวทีในรูปแบบละครเพลงผ่านประเด็นการลดทอนคุณค่าในตัวเองในครั้งนี้ โดยเฉพาะกับเยาวชนที่เป็นกลุ่มเป้าหมายสำคัญ การนำเสนอประเด็นการลดทอนคุณค่าในตัวเองผ่านละครเวทีในรูปแบบละครเพลงถือเป็นเครื่องมือที่มีศักยภาพสูงในการสร้างความตระหนักรู้และการเปลี่ยนแปลงในสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน ซึ่งเป็นวัยที่กำลังเผชิญกับความท้าทายในด้านการสร้างตัวตนและการยอมรับตนเอง การใช้ละครเพลงเพื่อสื่อสารประเด็นนี้มีความสำคัญในมิติที่หลากหลาย เช่น การเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายผ่านศิลปะ ละครเพลงมีลักษณะการแสดงที่ผสมผสานระหว่างบทพูด เพลง

และการเต้น ซึ่งช่วยสร้างความน่าสนใจและดึงดูดความสนใจจากผู้ชม โดยเฉพาะเยาวชนที่มีความเชื่อมโยงกับดนตรีและศิลปะในชีวิตประจำวัน รวมถึงดนตรีและการแสดงสามารถถ่ายทอดอารมณ์และความรู้สึกของตัวละครได้อย่างลึกซึ้ง ทำให้ผู้ชมเข้าใจและเชื่อมโยงกับประเด็นที่นำเสนอในระดับส่วนตัว ที่สำคัญคือ การสร้างพื้นที่ปลอดภัยสำหรับการพูดคุยเรื่องสุขภาพจิต การพูดถึงปัญหาการลดทอนคุณค่าในตัวเองผ่านละครเพลงช่วยลดการตีตรา หรืออคติที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพจิต โดยทำให้เรื่องเหล่านี้ถูกตีความและสามารถพูดคุยได้ในสังคม การกระตุ้นให้เกิดการสะท้อนตัวตน ผ่านตัวละครที่แสดงออกถึงความรู้สึกหรือสถานการณ์ที่คล้ายกับผู้ชม ช่วยกระตุ้นให้เยาวชนเกิดการทบทวนและตั้งคำถามเกี่ยวกับตัวเองในแง่มุมใหม่ ๆ ความสำคัญของการสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบละครเพลงผ่านประเด็นการลดทอนคุณค่าในตัวเอง

สิ่งที่ค้นพบระหว่างการสร้างสรรค์ผลงาน คือ การสร้างความเข้าใจในมุมมองที่หลากหลาย ละครเพลงสามารถเล่าเรื่องจากหลายมุมมอง เช่น มุมมองของผู้ที่ประสบปัญหาลดทอนคุณค่าในตัวเอง และมุมมองของคนรอบข้าง ซึ่งช่วยให้ผู้ชมเข้าใจความซับซ้อนของปัญหาและเรียนรู้วิธีการสนับสนุนผู้อื่น คณะผู้สร้างสรรค์ได้สอดแทรกการปลูกฝังความเห็นอกเห็นใจ การแสดงให้เห็นถึงผลกระทบของการลดทอนคุณค่าในตัวเองต่อชีวิตของตัวละคร สามารถกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความเห็นอกเห็นใจและมองเห็นความสำคัญของการสนับสนุนกันในชุมชน รวมถึงการพัฒนาทักษะชีวิตสำหรับเยาวชน การสร้างแรงบันดาลใจ ผ่านเรื่องราวของตัวละครที่เอาชนะความรู้สึกด้อยค่าในตัวเองสามารถสร้างแรงบันดาลใจให้เยาวชนเผชิญกับความท้าทายในชีวิต การเสริมสร้างความมั่นใจให้ผู้ชม หรือเยาวชนที่เห็นการแก้ไขปัญหของตัวละคร อาจได้รับบทเรียนที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การเรียนรู้ที่จะยอมรับตนเองและการจัดการกับคำวิจารณ์จากผู้อื่น รวมถึงการนำเสนอเรื่องราวผ่านละครเพลงช่วยส่งเสริมการแสดงออกและการสื่อสารในรูปแบบสร้างสรรค์ ซึ่งอาจกระตุ้นให้เยาวชนกล้าที่จะแบ่งปันเรื่องราวของตัวเอง ที่สำคัญเป็นแนวทาง หรือจะนำไปสู่การสร้างการเปลี่ยนแปลงในระดับสังคม โดยเฉพาะการสร้างความรู้สึกระงับ ละครเพลงสามารถกระตุ้นให้เกิดการพูดคุยในวงกว้างเกี่ยวกับประเด็นการลดทอนคุณค่าในตัวเอง ซึ่งช่วยส่งเสริมความรู้สึกระงับและการเปลี่ยนแปลงทัศนคติในสังคม และการนำเสนอแนวทางแก้ไขปัญหผ่านละครเพลง เช่น การสนับสนุนทางจิตใจหรือการสร้างความสัมพันธ์ที่ดีในครอบครัวและโรงเรียน ช่วยผลักดันให้เกิดวัฒนธรรมที่ส่งเสริมสุขภาพของเยาวชน ประการสำคัญการสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบละครเพลงที่เน้นประเด็นการลดทอนคุณค่าในตัวเองเป็นทั้งกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีความหมายและเป็นเครื่องมือที่จะสร้างความเปลี่ยนแปลงในสังคม โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชน

ผลการศึกษานี้ยังเน้นการวิเคราะห์กระบวนการทำงานที่เกิดขึ้นในการสร้างสรรค์ละครเพลง “คุณค่า(ฆ่า)คน เดอะมิวสิคัล” ดังนี้

1. การศึกษาประเด็นทางสังคมและการสร้างตัวละคร ที่เกิดจากการศึกษาเกี่ยวกับปัญหาการลดทอนคุณค่าในตัวเอง (Low Self-Esteem) ซึ่งให้เห็นว่าปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อปัญหาดังกล่าวมาจากตัวบุคคล ครอบครัวยุค และสังคม ข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสังเกตการณ์ถูกนำมาสังเคราะห์เป็นตัวละครหลัก 4 ตัว ได้แก่ ตีนา นนนี่ มุก และข้าวฟ่าง ตัวละครแต่ละตัวสะท้อนปัญหาที่แตกต่างกัน แต่เชื่อมโยงกันด้วยประเด็นการมองเห็นคุณค่าในตนเอง กระบวนการนี้ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างประเด็นทางสังคมและการเล่าเรื่องผ่านละครเพลง

2. การวิเคราะห์องค์ประกอบศิลป์ในยุค 90's ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาแนวทางการแสดงในยุค 90's และการสังเกตละครเพลงในรูปแบบ Broadway ถูกนำมาประยุกต์ใช้ในการออกแบบฉาก เครื่องแต่งกาย และเพลง กระบวนการนี้ช่วยสร้างบรรยากาศและความเชื่อมโยงที่สอดคล้องกับเนื้อหาของเรื่อง โดยเฉพาะการเลือกใช้สีสันและลวดลายที่สะท้อนความเป็นยุค 90's ได้อย่างชัดเจน

3. การพัฒนาทักษะการแสดงของนักแสดง การฝึกซ้อมที่ครอบคลุมทักษะการร้อง การเต้น และการแสดง ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับลักษณะของละครเพลง กระบวนการฝึกซ้อมแบ่งออกเป็น 3 ช่วงหลัก คือระยะเตรียมความพร้อม เป็นการฝึกพื้นฐานการร้องและการเต้น ระยะพัฒนาที่เน้นการประสานทักษะต่าง ๆ และสร้างความเชื่อมโยงระหว่างตัวละคร และระยะสุดท้าย ทดสอบความพร้อมของนักแสดงในทุกด้านโดยการฝึกซ้อมการแสดงที่เสมือนจริง การแก้ไขปัญหาต่าง ๆ การรับฟังข้อแนะนำและการพัฒนาผลงานให้มีตามสมบูรณ์ โดยเฉพาะในด้านการถ่ายทอดอารมณ์และการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างตัวละครและผู้ชม

4. การประเมินผลจากการแสดง การแสดงละครเพลงในวันที่ 9-11 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2567 มีผู้เข้าชมทั้งหมด 546 คน กลุ่มเป้าหมายหลักคือ เยาวชน ผลการเก็บข้อมูลหลังการแสดงผ่านการสัมภาษณ์ผู้ชมด้วยวิธีการสุ่มสัมภาษณ์จำนวน 50 คน ซึ่งให้เห็นว่าผู้ชมส่วนใหญ่สามารถเข้าใจและตระหนักถึงผลกระทบของการลดทอนคุณค่าในตัวเองได้อย่างชัดเจน นอกจากนี้ ผู้ชมยังชื่นชมองค์ประกอบศิลป์และบทเพลงที่สามารถสื่อสารประเด็นได้อย่างดีและมีความชื่นชอบในการแสดงรูปแบบละครเพลง รวมถึงเป็นแนวทางในการออกแบบและพัฒนาละครเพลงที่มุ่งเน้นประเด็นทางสังคม กระบวนการทำงานที่เน้นการมีส่วนร่วมของทีมงาน

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงที่เกิดจากการผลการศึกษาประเด็นการลดทอนคุณค่าในตัวเอง คณะผู้สร้างสรรค์วิเคราะห์ถึงปัจจัยและผลที่เกิดขึ้นของประเด็นดังกล่าวข้างต้นแล้วนั้น กระบวนการสร้างสรรค์ที่เป็นหัวใจสำคัญของการดำเนินงานและเป็นผลการศึกษารังนี้ คณะผู้สร้างสรรค์ขอเสนอผลการศึกษาในด้านการปฏิบัติการฝึกทักษะการร้องเพลง การปฏิบัติการฝึกทักษะการเต้นและการเขียนบท รวมถึงการประพันธ์เพลงเพื่อนำเสนอสาระการ

แสดงให้เห็นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ ดังนี้

1. การปฏิบัติการฝึกทักษะการร้องเพลง เป็นกระบวนการที่สำคัญอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ละครเวทีรูปแบบละครเพลง เนื่องจากเสียงเพลงนั้นเป็นอีกหัวใจหลักที่สำคัญของการสื่อสารเรื่องราว โดยผู้สร้างสรรค์จะเน้นการฝึกกล่มหายใจสำหรับการร้องเพลงในแต่ละช่วงให้เพียงพอ และให้ลมหายใจสัมพันธ์กับร่างกายเมื่อต้องเคลื่อนไหว เพื่อเกิดความสุนทรีย์และไม่สร้างความอึดอัดให้กับผู้ชม การใช้ช่องเสียงคือหลักการเลือกช่องเสียงในการร้องให้กับผู้ร่วมกระบวนการ เพื่อให้การสื่อสารผ่านบทเพลงได้อย่างชัดเจนมากยิ่งขึ้น ทั้งยังสอดแทรกทักษะการอ่านโน้ตเบื้องต้นและฝึกการฟังให้มีความแม่นยำมากยิ่งขึ้นในการร้องเพลง เนื่องจากการฟังนั้นเป็นอีกทักษะสำคัญที่จะทำให้ผู้ร้องแปลงเสียงถูกต้องตามตัวโน้ตและจังหวะของดนตรี ทั้งยังพัฒนาการร้องให้มีการสื่อสารที่ดี รวมไปถึงการสมดุลในส่วนของการร้องร่วมกันกับคนหมู่มาก นั้นหมายถึงการประสานเสียงให้มีความเป็นหนึ่งเดียวกัน ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมานี้เป็นสิ่งที่สำคัญมากในการเป็นนักแสดงละครเวทีรูปแบบละครเพลง และผู้สร้างสรรค์ได้ค้นพบว่าหากจะให้การฝึกซ้อมมีประสิทธิภาพ ควรมีการฝึกซ้อมอย่างต่อเนื่องและมีความสม่ำเสมอเพื่อช่วยทำให้ผู้ร่วมกระบวนการเกิดความเคยชินในการฝึกซ้อมมากยิ่งขึ้น



รูปที่ 1 การปฏิบัติการฝึกทักษะการร้องเพลง
ที่มา : พลอยประภา เวชประสิทธิ์ และคณะ (2567)

2. การปฏิบัติการฝึกทักษะการเต้น จากการที่ผู้สร้างสรรค์ได้สังเกตท่าเต้นประกอบเพลงในยุค 90's หลาย ๆ เพลง แล้วนำมาวิเคราะห์ร่วมกันพบว่า ท่าเต้นส่วนใหญ่จะไม่ค่อยซับซ้อน สื่อสารผ่านร่างกายโดยตรงไปตรงมา เช่น ท่าบอกรัก ก็ทำมือเป็นรูปหัวใจ ท่าร้องให้ ก็ทำมือทั้งสองข้างขยี้ที่บริเวณหางตา เป็นต้น ผู้สร้างสรรค์จึงได้เริ่มออกแบบท่าเต้นและบล็อกกิ้ง

ในการเต้นร่วมกับทีมออกแบบท่าเต้น (Choreographer) และปรับพื้นฐานสำหรับการเต้นให้นักแสดงในทีม เริ่มจากการแยกสัดส่วน (Isolation) จากนั้นได้ลงท่าและลักษณะแนวการเต้นที่จะสอดคล้องและดำเนินไปกับเรื่องประกอบไปด้วยแนว street dance, Hip Hop Dance, Jazz Dance, Waacking Dance, Popping Dance และ Breaking Dance ผลลัพธ์หลังจากเดือนที่ลงพื้นฐานการเต้น ทำให้เห็นถึงพัฒนาการของนักแสดงได้อย่างชัดเจน นักแสดงได้เรียนรู้วิธีการเต้นที่ถูกต้อง และทำให้สามารถแสดงออกผ่านภาษากายได้อย่างตรงจุดและชัดเจนมากยิ่งขึ้น เนื่องจากการแสดงละครเวทีในรูปแบบละครเพลง ไม่เพียงแต่เน้นตัวบทละครหรือการสื่อสารผ่านบทเพลง แต่ยังเน้นการแสดงออกผ่านภาษากาย นั่นคือการเดินทางผู้สร้างสรรคจึงให้ความสำคัญเป็นอย่างมาก เพราะเป็นส่วนหนึ่งที่จะทำให้คนดูเกิดอารมณ์และเกิดอารมณ์ร่วมไปกับการสื่อสารผ่านร่างกายของนักแสดง



รูปที่ 2 การปฏิบัติการฝึกทักษะการเต้น
ที่มา : พลอยประภา เวชประสิทธิ์ และคณะ (2567)

3. การเขียนบทและกำหนดสาระที่ปรากฏให้สอดคล้องตรงกันในการดำเนินเรื่อง เป็นผลของการศึกษาในประเด็นสังคมเกี่ยวกับการลดทอนคุณค่าตนเองและผู้อื่น สาเหตุ แรงจูงใจ ผลกระทบ และแนวทางการป้องกันปัญหาดังกล่าว นำมาเทียบเคียงกับกลุ่มผู้ชม และพบว่าบทละครและบทเพลง สามารถเชื่อมโยงเข้าได้กับกลุ่ม ผู้รับชมที่มีความแตกต่างกันทั้งปัญหาและลักษณะการแก้ไข แต่จุดที่คล้ายคือประเด็นภายในเรื่อง ผู้ชมส่วนใหญ่ได้ตระหนักและเข้าใจการใช้ชีวิตในรูปแบบของผู้กระทำและผู้ถูกกระทำมากยิ่งขึ้น การกระทำทุกอย่างล้วนมีเหตุผลไม่ว่าจะเชิงบวกหรือเชิงลบ ผู้ชมเข้าใจวิธีการใช้ชีวิตในรูปแบบของผู้ถูกกระทำผ่านตัวละคร ข้าวฟ่าง มุก และนนนี่ได้ ไม่ว่าจะเป็นการกระทำจากตนเอง จากคนรอบข้าง หรือจากครอบครัว และผู้ชม

เข้าใจวิธีการใช้ชีวิตรูปแบบของผู้กระทำผ่านตัวละคร ดินา ที่มีการดำเนินตัวละครเป็นผู้กระทำ แต่กลับมีปมในชีวิตที่หนักหน่วงไม่น้อยกว่าใครรวมไปถึงการตัดสินใจของตัวละครในแต่ละช่วงของทั้งสองรูปแบบ กลุ่มผู้ชมได้ยอมรับและเข้าใจการกระทำของผู้ถูกกระทำและผู้กระทำมากยิ่งขึ้น พร้อมกับวิธีรับมือจากเดิมมีการตำหนิในการกระทำที่ไม่เป็นไปในแบบที่ผู้ชมบางส่วนคาดคิด ให้กลับมาเข้าใจและรับรู้ความรู้สึกของผู้ถูกกระทำและผู้กระทำได้มากยิ่งขึ้น ผ่านทั้งบทเพลงและบทพูด ซึ่งตัวละครหลักแต่ละตัวนำเสนอประเด็นการลดคุณค่าในตัวเอง โดยมีภูมิหลังและปัญหาที่แตกต่างกันออกไป เพื่อสะท้อนความหลากหลายของประเด็นดังกล่าว ดังนี้

ตัวละครดินา “ปัญหาทางด้านสังคม” ที่ตัวละครพยายามสร้างภาพลักษณ์ที่เป็นมายาคติต่อผู้คนในสังคม โดยเลือกที่จะปกปิดและหลีกเลี่ยงความจริงในสถานภาพทางครอบครัว เพื่อให้ตัวละครได้รับการยอมรับจากผู้คนในสังคมทั้งยังกดขี่ผู้อื่นเพื่อให้ตัวเองพอใจและคุณค่ามากยิ่งขึ้น

ตัวละครนนี “ถูกบีบบังคับจากครอบครัว” ให้น่าในสิ่งที่ถอยห่างจากตัวตนที่แท้จริง ความสามารถ และความใฝ่ฝันของตัวเอง ตัวละครจึงเลือกที่จะปิดบังตัวตนของตัวเองอย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้เพียงเพราะครอบครัวไม่ให้การยอมรับ

ตัวละครมุก ก็เป็นอีกตัวละครหนึ่งที่ “ถูกสังคมกลั่นแกล้ง” เพียงเพราะรูปลักษณ์ภายนอกที่แตกต่างจากผู้อื่น ส่งผลต่อสถานะทางอารมณ์และความคิดของตัวละครที่กดทับความเป็นตัวเอง จึงต้องยอมต่อคำดูถูกเหยียดหยามของผู้อื่นจนไม่เห็นความดีงามของตัวเอง

ตัวละครข้าวฟ่าง เป็นตัวละครที่สามารถข้ามผ่านปัญหาการลดทอนคุณค่าในตัวเอง โดยได้ความรักและความเข้าใจจากคนในครอบครัว ส่งผลให้ตัวละครมองเห็นความดีงามของตนเองและผู้อื่น โดยที่ตัวละครข้าวฟ่างเป็นตัวละครที่เชื่อมความสัมพันธ์ของทั้ง 3 คือ ดินา มุก และนนี จุดประกายความคิดให้ทุกคนกลับมามองเห็นคุณค่าในตัวเองในท้ายที่สุด



รูปที่ 3 ฉากที่ตัวละครหลักทั้ง 4 ตัวถูกฉายปมและกลับมามองเห็นคุณค่าในตัวเอง
ที่มา : พลอยประภา เวชประสิทธิ์ และคณะ (2567)



รูปที่ 4 การแสดงและขับร้องเพลงหลักของเรื่อง Theme song
ที่มา : พลอยประภา เวชประสิทธิ์ และคณะ (2567)

4. เพลงหลักของเรื่อง (Theme song) เป็นการประพันธ์ขึ้นใหม่โดยมีที่มาจากเส้นเรื่องของละครตั้งแต่ต้นจนจบ นำเสนอปัญหาและเหตุการณ์ที่ตัวละครหลักต้องพบเจอ อารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร เป็นการปูพื้นหลังให้ผู้ชมและผู้ฟังได้ทำความรู้จักกับตัวละครในเบื้องต้น รวมถึงความเปลี่ยนแปลงหรือสิ่งที่ตัวละครหลักได้เรียนรู้ ซึ่งเป็นสิ่งที่ละครเรื่องนี้ต้องการจะสื่อสารแก่ผู้ชม นำมาร้อยเรียงเพื่อบอกเล่าเรื่องราวภายใน 1 บทเพลง องค์ประกอบอื่น ๆ ในเพลงก็เป็นส่วนสำคัญที่ควรคำนึงและพัฒนาไปพร้อมกับเนื้อร้อง คือในส่วนของการทอรวมไปถึงการคัดสรรชนิดของเครื่องดนตรี ให้มีความสอดคล้องกับเนื้อเพลง เรื่องราว อารมณ์ของตัวละครในขณะนั้น และแก่นสารที่ต้องการสื่อภายในเรื่อง ซึ่งเพลงหลักของเรื่อง (Theme song) จะสอดแทรกอยู่ทุกช่วงวิกฤติ หรือช่วงคลี่คลายสถานการณ์ มีเนื้อเพลงดังนี้

(Verse ก่อนธรรมดา 1) ให้ความหมายกับตัวเองเธอมีจุดยืน ชัดเจนอยากให้เธอจดจำคำที่ได้บอกไป ฉันจะรักในตัวเอง ไม่กีดกัน และให้ใครมาทำให้ฉันปิดบังตัวจริงที่ฉันเป็นใครจะมากำหนดให้ฉันเป็นยังไร ฉันจะไม่ยอมหันไหน แม้ว่าใครจะพูดอย่างไรก็ตามจะไม่พยายามหลอกตัวเองอีกต่อไป ฉันจะเป็นคนที่สดใส ฉันเข้าใจแล้วตั้งแต่วันที่เธอได้เกิดมาบนโลกนี้ เธอก็มีความหมายมากกว่าสิ่งใดเธอเข้าใจไหม แล้วทุกอย่างที่เคยทำร้ายมันจะผ่านไปขอบคุณทุกอย่างในชีวิต ไม่ว่าเรื่องเล็กหรือใหญ่ มันทำให้ได้เจอใคร ๆ รวมถึงตัวเธอ

(Chorus ก่อนสุด) ให้เธอเชื่อมั่น เราทุกคนมีสิ่งดี ๆ อยู่ภายในพลังพิเศษที่ถูกซ่อนไว้แค่เธอรักและฟังเสียงของหัวใจเธอจะเข้าใจในความหมายคุณค่าในตัวเอง

(Verse ท่อนธรรมดา 2) ตั้งแต่วันที่เธอได้เกิดมาบนโลกนี้ เธอก็มีความหมายมากกว่าสิ่งใดเธอ
 เข้าใจไหม แล้วทุกอย่างที่เคยทำร้าย มันจะผ่านไปขอบคุณทุกอย่าง
 ในชีวิต ไม่ว่าเรื่องเล็กหรือใหญ่มันทำให้ได้เจอใคร ๆ รวมถึงตัวเธอ

(Chorus ท่อนฮุค) ให้เธอเชื่อมั่น เราทุกคนมีสิ่งดี ๆ อยู่ภายในพลังพิเศษที่ถูกซ่อนไว้ แค่เธอ
 รักและฟังเสียงของหัวใจเธอจะเข้าใจในความหมายคุณค่าของตัวเอง

(Bridge ท่อนส่ง) มันจะเปลี่ยนทุกอย่างไปเลย ถ้าเธอได้เข้าใจโลกที่โหดร้ายจะหายไป
 รอบตัวเราจะกลายเป็นลมหายใจ ให้คนที่กำลังหมดหนทางเราจะรัก
 ในสิ่งที่เป็นและเห็นคุณค่าของตัวเองที่หามานานและเรื่องราวร้ายๆ
 จะผ่านไป แค่เข้าใจความหมายที่ฉันได้บอก

เนื้อเพลงหลักนั้นกล่าวถึงการมองเห็นคุณค่าในตัวเอง การกลับมารักตัวเองเช่นเดียวกับ
 กับเส้นเรื่องที่กำลังนำเสนอว่าให้ทุกคนกลับมามองเห็นคุณค่าในตัวเอง เพราะหากเราไม่เห็น
 ค่าในตัวเอง จะกลายเป็นเราต่างหากที่ฆ่าตัวเองโดยที่ไม่รู้ตัว ซึ่งเป็นสิ่งที่ตัวละครหลักได้เรียนรู้
 และเป็นผู้สร้างสรรคต่อความต้องการที่จะสื่อสารไปยังผู้ชม



รูปที่ 5 ภาพโปสเตอร์ประชาสัมพันธ์เผยแพร่ผลงานสร้างสรรค์
 ละครเพลง “คุณ ค่า(ผ่า) คน เดอะมิวสิคัล”
 ที่มา : พลอยประภา เวชประสิทธิ์ และคณะ (2567)

การนำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง คุณ ค่า(ฆ่า) คน เดอะมิวสิคัล เป็นการนำเสนอการแสดงละครเวทีสู่สาธารณชนที่สะท้อนให้เห็นถึงประเด็นการลดทอนคุณค่าในตัวเอง โดยนำเสนอเรื่องราวที่เกิดขึ้นในรั้วมหาวิทยาลัย ผ่านตัวละคร 4 ตัวละคร ที่ถูกร้อยเรียงเรื่องราว โดยแต่ละตัวละครมีปัจจัยและสาเหตุการลดทอนคุณค่าในตัวเองที่แตกต่างกัน ซึ่งมีสาเหตุมาจาก ครอบครัว สังคม และตนเอง จัดแสดง ณ โรงละครคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ในวันที่ 9-11 กุมภาพันธ์ 2567 เปิดรอบการแสดงทั้งหมด 6 รอบ มีจำนวนผู้เข้าชมทั้งหมด 546 คน หลังจากเสร็จสิ้นการแสดงคณะผู้สร้างสรรค์ได้ดำเนินการสัมภาษณ์เยาวชนจำนวน 50 คน เพื่อรับฟังความคิดเห็นหลังชมการแสดง โดยมีระดับความพึงพอใจสูงในประเด็นที่นำเสนอและวิธีการแสดงในรูปแบบละครเพลง ยกตัวอย่างเช่น “การแสดงสื่อสารได้ดีมาก เพลงที่ใช้ช่วยส่งข้อความสำคัญอย่างลึกซึ้ง ฉันทายากให้เพื่อน ๆ ได้ดูด้วย” “ละครเรื่องนี้ทำให้ฉันได้มองตัวเองในมุมที่ไม่เคยมองมาก่อน และทำให้รู้ว่าฉันควรรักตัวเองมากขึ้น” รวมถึงข้อแนะนำ เช่น “ละครเรื่องนี้ควรถูกจัดแสดงในโรงเรียน เพื่อให้เด็ก ๆ ได้เรียนรู้เกี่ยวกับสุขภาพจิตตั้งแต่นั้น ๆ” นอกจากนี้คณะผู้สร้างสรรค์มีความเข้าใจและมีวิธีการหรือกระบวนการสร้างสรรค์ละครเพลงมากยิ่งขึ้น จากการออกแบบการนำเสนอละคร ความรู้ทางด้านดนตรีที่ใช้ในการเล่าเรื่องเป็นหลัก ไม่ว่าจะเป็น การประพันธ์เพลง การเลือกแนวเพลงให้เหมาะสมกับเรื่อง การเลือกใช้เครื่องดนตรีแต่ละชนิดมาบรรเลงและสร้างบรรยากาศให้เกิดขึ้นในละคร และองค์ประกอบศิลป์ทั้งหมดถึงลักษณะการออกแบบฉากแสงสีต่าง ๆ เพื่อเพิ่มบรรยากาศที่แสดงให้เห็นกลิ่นอายที่สอดคล้องไปกับบริบทที่เกิดขึ้นในละคร รวมไปถึงทักษะทางการแสดง ด้านการร้องเพลงให้สื่อสารเนื้อหาหรืออารมณ์ความรู้สึกของตัวละครในเรื่อง ทักษะด้านการเดินที่ออกแบบท่าทางให้เข้ากับเรื่องราวในละครและการร้องเพลง ซึ่งเป็นประสบการณ์เรียนรู้สำคัญที่จะนำไปพัฒนาต่อยอดในอนาคต

สรุปผล อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ

สรุปผล

ผลงานสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบละครเพลง เรื่อง “คุณ ค่า(ฆ่า) คน เดอะมิวสิคัล” ที่เสริมสร้างความตระหนักรู้เกี่ยวกับการเห็นคุณค่าในตัวเอง โดยสรุปการสร้างสรรค์บทละคร บทเพลง และการออกแบบการแสดงในบริบทของประเด็นคุณค่าในตนเอง บทละครและบทเพลงสำหรับการแสดงครั้งนี้ได้รับการประพันธ์ขึ้นใหม่ทั้งหมด โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อถ่ายทอดประเด็นสำคัญเกี่ยวกับคุณค่าในตนเองผ่านโครงเรื่องที่โดดเด่น ตัวละครหลักประกอบด้วย 4 ตัวละคร ซึ่งแต่ละตัวมีเส้นเรื่อง

และประสบการณ์เฉพาะตัวที่เชื่อมโยงกันในลักษณะของการเล่าเรื่องแบบสลับมิติ บทเพลงประกอบการแสดงมีทั้งหมด 6 บทเพลงหลักและเพลงย่อยอีก 40 บทเพลง โดยทั้งหมดได้รับการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ทั้งในส่วนของดนตรี คำร้อง และทำนอง เพื่อสื่อสารอารมณ์และเนื้อหาของละครได้อย่างลึกซึ้งและครบถ้วน โดยเฉพาะแรงบันดาลใจจากยุคทองของดนตรีไทยในยุค 90's บทเพลงที่ใช้ในละครครั้งนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากบทเพลงในช่วงพุทธศักราช 2533–2542 หรือคริสต์ศักราช 1990–1999 ซึ่งถือเป็นยุคทองของวงการเพลงไทย ยุคดังกล่าวมีลักษณะเด่นทั้งในด้านดนตรีที่หลากหลาย เนื้อเพลงที่มีความหมายลึกซึ้ง และเสน่ห์ที่ยังคงความอมตะส่งผลให้บทเพลงในยุคนี้กลับมาเป็นที่นิยมอย่างแพร่หลายในปัจจุบัน ทั้งในกลุ่มผู้ฟังที่เคยเติบโตมาในช่วงเวลานั้น และเยาวชนรุ่นใหม่ที่มีความสนใจในวัฒนธรรมยุค 90's เช่น สไต์ลิ่ง การแต่งกาย ไลฟ์สไตล์ และดนตรี การนำเสนอบทเพลงและดนตรีในรูปแบบที่ได้รับอิทธิพลจากยุค 90's ไม่เพียงช่วยสร้างความเชื่อมโยงกับกลุ่มผู้ชมที่เกิดหรือเติบโตในช่วงเวลานั้น แต่ยังเปิดโอกาสให้เยาวชนในปัจจุบันได้สัมผัสและเข้าใจถึงเสน่ห์ของยุคสมัยที่เต็มไปด้วยเอกลักษณ์และความน่าสนใจ ทั้งนี้ บทเพลงและดนตรีได้รับการออกแบบให้เหมาะสมกับสภาพสังคมปัจจุบัน โดยมีการปรับเปลี่ยนแนวทางเพื่อให้ตอบโจทย์ความหลากหลายของกลุ่มผู้ชม ตั้งแต่อายุ 15 ปีขึ้นไป

การออกแบบท่าเต้นและการแสดง ในส่วนของการแสดง มีการออกแบบท่าเต้นและการเคลื่อนไหวที่เสริมสร้างความน่าสนใจและความสมจริงให้กับเนื้อหา ท่าเต้นประกอบการแสดงทุกท่วงท่าได้รับการออกแบบโดยนักศึกษาศาขาวิชการการแสดงชั้นปีที่ 3 ที่มีประสบการณ์และความเชี่ยวชาญทางด้านการเต้น ทั้งนี้ ลีลาการเต้นทั้งหมดได้รับแรงบันดาลใจจากการเต้นแนว Street Dance ซึ่งเป็นหนึ่งในรูปแบบการเต้นที่ได้รับความนิยมในช่วงคริสต์ศักราช 1990–1999 ท่าเต้นดังกล่าวช่วยสะท้อนถึงบรรยากาศและกลิ่นอายของยุค 90's นอกจากนี้การออกแบบท่าเต้นและองค์ประกอบของการแสดงยังคำนึงถึงกลุ่มผู้ชมในยุคปัจจุบันที่มีความหลากหลาย การเลือกใช้ท่วงท่าและจังหวะที่ทันสมัยช่วยสร้างความเชื่อมโยงระหว่างเรื่องราวในอดีตและความสนใจของเยาวชนในปัจจุบัน การผสมผสานรูปแบบการเต้นแบบดั้งเดิมของยุค 90's กับการประยุกต์ให้เข้ากับยุคสมัยใหม่เพื่อความน่าสนใจมากขึ้น

องค์ประกอบศิลป์ในละครเวที “คุณ ค่า(ฆ่า) คน เดอะมิวสิคัล” ได้รับการออกแบบและสร้างสรรค์ขึ้นใหม่โดยเฉพาะ ในรูปแบบ selective realism ซึ่งเป็นสไตล์การออกแบบที่มุ่งเน้นการเลือกใช้ส่วนประกอบของฉากที่มีความหมายและเหมาะสมกับเนื้อเรื่องมาเพียงบางส่วน จากนั้นจึงขยายรายละเอียดและปรับแต่งให้เกิดรูปแบบที่สื่ออารมณ์และสร้างบรรยากาศเฉพาะตัว โดยเน้นการจัดวางองค์ประกอบให้ได้ภาพที่ต้องการมากกว่าการสร้างฉากที่สมจริงอย่างละเอียดครบถ้วน เช่น แสง สี และตำแหน่งของสิ่งของในฉาก มากกว่าการเน้นความ

ถูกต้องของยุคสมัย หรือรายละเอียดที่สมจริง ส่วนการออกแบบเครื่องแต่งกาย ดำเนินถึงภูมิหลังของตัวละคร สถานการณ์ในเรื่อง และรูปแบบการแสดง ออกแบบให้สอดคล้องกับสไตล์การแต่งกายในยุคคริสต์ทศวรรษ 1990–1999 ลักษณะการแต่งกายในยุคนี้ได้รับอิทธิพลจากกระแสนตร์กรันจ์และร็อค ทำให้เกิดแฟชั่นแนววินเทจที่เน้นการใช้เสื้อผ้าในชีวิตประจำวัน เช่น กางเกงยีนส์ทรงหลวมและยีนส์ขาด เสื้อเชิ้ตผ้าสักหลาด รองเท้าผ้าใบเรียบ ๆ และรองเท้าบูท การเลือกเครื่องแต่งกายของตัวละครถูกออกแบบให้สอดคล้องกับลักษณะนิสัย สังคม และสภาพแวดล้อมของตัวละคร เพื่อสะท้อนตัวตนและบริบทของเรื่องราว นอกจากนี้ยังมีการสร้างความหลากหลายในลุคของตัวละครเพื่อป้องกันความซ้ำซากและเพิ่มความน่าสนใจบนเวที

นักแสดงและทีมปฏิบัติงาน ประกอบด้วยนักศึกษาสาขาวิชาการแสดงจำนวน 40 คน ซึ่งได้รับการคัดเลือกผ่านกระบวนการออดิชัน (Audition) โดยพิจารณาความเหมาะสมของนักแสดงแต่ละคนกับบทบาทผ่านการลองแสดงบางฉากจากบทละคร รวมถึงการประเมินทักษะพื้นฐานในการร้องเพลงและการเต้น นักแสดงที่ได้รับการคัดเลือกประกอบด้วย นักแสดงหลัก 4 คน และ นักแสดงสมทบ 18 คน โดยรวมแล้วมีตัวละครในเรื่องทั้งสิ้น 35 ตัวละคร นักแสดงแต่ละคนต้องแสดงบทบาทที่หลากหลาย เนื่องจากมีการหมุนเวียนตัวละครในแต่ละช่วงของเรื่อง และการสร้างความแตกต่างของตัวละคร ทั้งในด้านบุคลิก ทักษะการร้องเพลง และการเต้น เพื่อให้สามารถสื่อสารเรื่องราวได้อย่างมีเอกลักษณ์ในทุกฉากของการแสดงและแสดงถึงความสามารถ ดัชนีภาพผู้แสดง

อภิปรายผล

การสร้างสรวงละครเวทีในครั้งนี้ มุ่งนำเสนอถึงกระบวนการสร้างสรวงละครเวทีในรูปแบบละครเพลงและการเสริมสร้างความมั่นใจ ความกล้าแสดงออก ความมั่นคงทางด้านอารมณ์ มีความเชื่อมั่นในตนเอง พัฒนาบุคลิกภาพ และส่งเสริมการมองเห็นคุณค่าในตนเองและผู้อื่น เพื่อคุณภาพชีวิตที่ดี สอดคล้องกับ บทความออนไลน์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เรื่อง บวกกับชีวิตด้วยอุปนิสัยเห็นค่าในตน self-esteem สร้างง่าย ทำได้ทุกวัน (2565) โดย ดร.พูลทรัพย์ อารีกิจ อาจารย์ประจำคณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ได้กล่าวว่า “ผู้ที่มี self esteem ในระดับที่เพียงพอจะมีอิสระในการแสดงออกและเป็นตัวของตัวเอง กล้าสื่อสารความต้องการและจุดยืนของตัวเอง และในเวลาเดียวกันก็เคารพความเป็นตัวตนของผู้อื่นด้วย ทำให้สามารถพัฒนาความสัมพันธ์ที่มีคุณภาพกับผู้คนรอบข้างได้” และผู้ที่มี self esteem จะมีความแข็งแกร่ง ภายใต้อันที่จะรับมือกับปัญหาที่เข้ามาในชีวิต การมี self esteem จะทำให้เรารู้สึกมั่นคงภายใน ไม่หวั่นไหวไม่ว่าอะไรจะเกิดขึ้น ชีวิตจะเป็นอย่างไร เราจะยังเห็นคุณค่าในตนเอง เคารพตัวเองได้ และรักตัวเองเป็น ซึ่งจะเป็นสิ่งที่ทำให้เราผ่านพ้นปัญหาและหาทางออกวิกฤตชีวิตได้

การศึกษาประเด็นการลดทอนคุณค่าในตนเอง (Low self-esteem) ซึ่งเป็นประเด็นที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสารและนำมาเป็นประเด็นตั้งต้นในการสร้างตัวละคร และสร้างสรรค์บทละครในครั้งนี้ โดยนำเอาปัจจัยและสาเหตุที่ส่งผลให้เกิดการลดทอนคุณค่าในตนเองมาสร้างตัวละครหลัก ซึ่งมีปัจจัยมาจากตัวเอง ครอบครัว และสังคม ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาการเห็นคุณค่าในตนเอง ของปริชา ธรรมา (2547) กล่าวว่าองค์ประกอบที่มีผลต่อคุณลักษณะด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง คุณลักษณะด้านการเห็นคุณค่าในตนเอง เช่นเดียวกับคุณลักษณะด้านอื่น ๆ ของบุคคลเป็นผลมาจากองค์ประกอบทั้งภายในและภายนอกตัวบุคคล องค์ประกอบภายในตัวบุคคล ได้แก่ ลักษณะทางร่างกาย สภาพจิตใจ อารมณ์ ความรู้สึกต่าง ๆ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การงาน ค่านิยมส่วนตน และระดับความมุ่งมั่นในชีวิต ฯลฯ องค์ประกอบภายนอกตัวบุคคล ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดูของพ่อแม่ สถานภาพทางสังคม เศรษฐกิจ และการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ ในโรงเรียนและในชุมชนที่อยู่อาศัย เป็นต้น

การสร้างตัวละครเวทีในรูปแบบละครเพลง “คุณ ค่า(ฆ่า) คน เดอะมิวสิคัล” สามารถแสดงถึง การสะท้อนปัญหาสังคมเกี่ยวกับการลดทอนคุณค่าในตัวเองผ่านตัวละครและบทเพลง การออกแบบที่มุ่งเน้นการเชื่อมโยงกับปัญหาที่แท้จริงของผู้คนในสังคมช่วยให้การแสดงมีความสมจริงและส่งผลกระทบต่อผู้ชม การใช้เทคนิคเฉพาะของละครเพลง เช่น การร้องเพลง และการเต้นที่สอดรับกับเนื้อหา เป็นเครื่องมือสำคัญในการดึงดูดความสนใจและกระตุ้นให้ผู้ชมเข้าใจประเด็นที่ซับซ้อนอย่างลึกซึ้ง และการนำเสนอประเด็นการลดทอนคุณค่าในตัวเองมานำเสนอผ่านศิลปะการแสดง ทำให้เกิดความรู้สึกเชื่อมโยงและสะท้อนตัวตนในกลุ่มผู้ชม โดยเฉพาะเยาวชนที่กำลังเผชิญกับความท้าทายในการสร้างตัวตนและการยอมรับตนเอง การออกแบบการแสดงที่ผสมผสานองค์ประกอบทางศิลปะกับเนื้อหาเฉพาะเจาะจงช่วยกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้และการตระหนักรู้ในเชิงบวก ประการสำคัญการสร้างละครเพลงครั้งนี้เป็นตัวอย่างของการใช้ศิลปะเพื่อสร้างแรงบันดาลใจในการพัฒนาตนเองและการยอมรับคุณค่าในตัวเอง ผู้ชมได้รับบทเรียนสำคัญผ่านเนื้อหาและการแสดงที่ช่วยกระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในเชิงพฤติกรรมและทัศนคติ นอกจากนี้ กระบวนการสร้างสรรค์ยังสามารถใช้เป็นแนวทางในการนำเสนอประเด็นสังคมในอนาคตในลักษณะที่เข้าถึงกลุ่มเป้าหมายเยาวชนได้จริง

ท้ายสุดนี้ประสบการณ์เรียนรู้จากการทำสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ผู้ชม ผู้สร้างสรรค์และผู้ร่วมกระบวนการเกิดองค์ความรู้และประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบละครเพลง และการศึกษาประเด็นทางสังคมที่นำมาวิเคราะห์ สร้างสรรค์ นำเสนอในรูปแบบการแสดง การสร้างสรรค์งานในครั้งนี้จึงมีความสำเร็จในการเชื่อมโยงประเด็นการลดทอนคุณค่าในตัวเองกับประสบการณ์ส่วนตัวของผู้ชม โดยการเล่าเรื่องผ่านตัวละครที่มีความหลากหลายและสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นในชีวิตจริง เช่น การเผชิญกับการกดดันจากสังคม ความรู้สึก

โดดเดี่ยว และการเปรียบเทียบตัวเองกับผู้อื่น การใช้บทเพลงที่มีเนื้อหาสอดคล้องกับประเด็นดังกล่าวช่วยกระตุ้นความรู้สึกและจินตนาการของผู้ชม ส่งผลให้เยาวชนตระหนักถึงความสำคัญของการยอมรับตัวเองและการมองเห็นคุณค่าในตัวเอง รวมถึงแนวทางในการจัดการกับความรู้สึกเชิงลบ การสร้างสรรค์ในครั้งนี้ยังแสดงถึงความสำคัญของศิลปะการแสดงที่สามารถและมีบทบาทเป็นตัวกลางในการส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงในสังคม

ข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรค์ในครั้งนี้มุ่งนำเสนอเพียงประเด็นการลดทอนคุณค่าในตนเองจากปัจจัยมาจากตัวเอง ครอบครัว และสังคม ยังมีประเด็นทางสังคมที่น่าสนใจศึกษา หรือนำมาสร้างสรรค์ผลงาน เช่น สภาพเศรษฐกิจ การจัดการเกี่ยวกับเงินที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมต่าง ๆ ของเยาวชน และปัญหาด้านพฤติกรรมและสุขภาพจิต

เอกสารอ้างอิง

- กิตติพงษ์ อินทร์ดีมีและอนุกุล โรจนสุขสมบุรณ์. (2565). เปรียบเทียบรูปแบบการแสดงระหว่างเพลงทรงเครื่องกับละครเพลงของตะวันตก. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทย มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 42(3), 193-209.
- จำลอง ดิษยวณิชและพริ้มเพรา ดิษยวณิช. (2545). *ความเครียด ความวิตกกังวลและสุขภาพ*. เชียงใหม่: เชียงใหม่โรงพิมพ์และศิลป์.
- ณอมพงษ์ เสถียรลัดดา. (2560). เกสซ์บำบัดในผู้ป่วยโรคซึมเศร้าที่มีโรคเรื้อรังทางกายร่วม. *วารสารเภสัชศาสตร์อีสาน*, 13(3), 1-13.
- บุษยพัชร อุ่นจิตติกุลและภาวไล ต้นจันทร์พงศ์. (2566). การประพันธ์คำร้องและทำนองสำหรับละครเพลงอาหรับราตรี เดอะมิวสิคัล. *วารสารมนุษยศาสตร์วิชาการ*, 30(1), 1-17.
- ปรีชา ธรรมา. (2547). *การเห็นคุณค่าในตัวเอง*. สารานุกรมศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เล่มที่32. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- พูลทรัพย์ อารีกิจ. (2565). คณะจิตวิทยา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. Self Esteem - การเห็นคุณค่าในตนเอง. <https://www.psy.chula.ac.th/th/feature-articles/self-esteem-การเห็นคุณค่าในตนเอง>.
- ภัทร์พิชชา ครุทางคะและภัทราบุญย์ นาคสุสุข. (2567). ปัจจัยทำนายภาวะซึมเศร้าของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายในเขตกรุงเทพมหานคร. *วารสารกองการพยาบาล*, 51(3), 16-29.
- วรางดนา เร่งไพบูลย์วงษ์. (2567). การพัฒนารูปแบบการดูแลวัยรุ่นที่มีพฤติกรรมทำร้ายตัวเอง อำเภอภูเขียว จังหวัดชัยภูมิ. *วารสารสิ่งแวดล้อมศึกษาการแพทย์และสุขภาพ*, 9(4), 540-550.
- Tonkit. (2564). *ทำไมความนิยมในยุค 90's คือสิ่งที่ผู้คนในปัจจุบันโยยหา*. <https://tonkit360.com/88098>

ได้รับบทความ
Received
30/04/2024

แก้ไขบทความ
Revised
07/02/2025

ตอบรับบทความ
Accepted
10/02/2025

06

**การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในพื้นที่สาธารณะ
เชิงวัฒนธรรมจากการตีความผ่านอัตชีวประวัติและผลงาน
ของ Galileo Chini นายช่างอิตาลีในราชสำนักสยาม**

**The Creation of Performing Art in Cultural Public
Spaces from the Interpretations through
the Autobiography and Artworks of Galileo Chini,
an Italian Master Craftsman in the Siamese Court**

ภัทรา โตะบุรินทร์¹

Pattra Toburin²

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำภาควิชานาฏยสังคีต คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

² Assistant Professor PATTRA TOBURIN, Ph.D. Drama and Music, Faculty of Arts, Silpakorn University
(E-mail: pattrasu@gmail.com)

บทคัดย่อ

บทความวิจัยฉบับนี้มีวัตถุประสงค์ 2 ข้อ ได้แก่ 1) เพื่อผลิตผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบศิลปะการแสดงที่เกิดจากการตีความ สังเคราะห์ และประกอบสร้างผลงานจากอัตชีวประวัติและผลงานการออกแบบฉากอุปรากรเรื่องทูรันโดต์ (Turandot) โดย กาลิเลโอ คินี (Galileo Chini) และ 2) เพื่อสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรีย์เพื่อเพิ่มพูนด้านการสร้างสรรค์แก่ชุมชนวัดสามพระยา

วิธีการศึกษา: ศึกษาอัตชีวประวัติและผลงานของ กาลิเลโอ คินี รวมถึงภาพการออกแบบฉากอุปรากรเรื่องทูรันโดต์ ของคิตกวีปูซซินี (Puccini) ที่กาลิเลโอ คินี เป็นผู้ออกแบบ ซึ่งเกิดจากแรงบันดาลใจที่เขาได้รับจากการมาพำนักอยู่ในสยามศึกษาอุปรากรเรื่องทูรันโดต์ ของคิตกวีปูซซินี จากนั้นนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตีความใหม่ (Reinterpretation) โดยกระบวนการรื้อสร้าง (Deconstruction) ด้วยการประดิษฐ์ขึ้นใหม่ (Devised) เพื่อสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงร่วมสมัยชื่อ “คินีและทูรันโดต์” (Chini And Turandot) จากนั้นนำไปจัดแสดงในพื้นที่ชุมชนวัดสามพระยา

ผลการศึกษา: เมื่อวันที่ 2 เมษายน 2566 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดงเรื่อง “คินีและทูรันโดต์” (Chini And Turandot) รวมถึงได้จัดการเสวนาเพื่อคืนข้อมูลทางประวัติศาสตร์ให้กับชุมชนวัดสามพระยา ณ พื้นที่โล่งกว้างริมฝั่งแม่น้ำเจ้าพระยาที่เคยเป็นบ้านของเจ้าพระยาบรมราช (ปั้น สุขุม) โดยจากผลการศึกษาพบว่า เป็นสถานที่ซึ่ง กาลิเลโอ คินี เคยพำนักเมื่อร้อยกว่าปีก่อน

การประยุกต์ใช้: ชุมชนวัดสามพระยาได้รับการถ่ายทอดข้อมูลทางประวัติศาสตร์เรื่องอัตชีวประวัติและผลงานของศิลปินชาวอิตาลีคนกาลิเลโอ คินี ผู้ที่ได้รับการว่าจ้างให้มาภาพวาดภายในโดมของพระที่นั่งอนันตสมาคม โดยเขาได้มาพักอาศัยอยู่ในบริเวณบ้านของเจ้าพระยาบรมราชซึ่งเป็นพื้นที่สำคัญทางประวัติศาสตร์อีกแห่งของชุมชนวัดสามพระยา

คำสำคัญ : ศิลปะการแสดง พื้นที่สาธารณะเชิงวัฒนธรรม กระบวนการรื้อสร้าง

Abstract

This research article has two objectives: 1) to produce creative works in the form of performing arts that arise from interpretation, synthesis and deconstruction from the autobiography and set design for the opera Turandot by Galileo Chini and 2) to create an aesthetic experience to increase creative capital for the Wat Sam Phraya community.

Methods: Study the autobiography and works of Galileo Chini, including the set design (sketches) for Puccini's opera Turandot, which he designed based on his inspiration from stayed in Siam. Study the opera Turandot by composer Puccini, then analyze, synthesize, and reinterpret through the deconstruction with devised process to create a contemporary performing art called "Chini And Turandot" was then displayed in Wat Sam Phraya community area.

Results: On April 2, 2023, the researcher presented the performing arts "Chini And Turandot" and organized a discussion to return historical information to the Wat Sam Phraya community at a wide-open area on the banks of the Chao Phraya River. It used to be the home of Chao Phraya Yommarat (Pan Sukhum), which from the results of the study found to be the place where Galileo Chini had lived over a hundred years ago.

Application of this study. Wat Sam Phraya community has received historical information about the autobiography and work of Italian artist Galileo Chini, who was hired to paint the interior of the dome of Ananta Samakhom Throne Hall. He came to live in the area of Chao Phraya Yommarat's house, which is another important historical area of the Wat Sam Phraya community

Keywords : Performing arts, Cultural public spaces, Deconstruction

บทนำ

โครงการวิจัย “การสร้างสรรคผลงานศิลปะการแสดงในพื้นที่สาธารณะเชิงวัฒนธรรมจากการตีความผ่านอัตชีวประวัติและผลงานของ Galileo Chini นายช่างอิตาลีในราชสำนักสยาม” มุ่งศึกษาอัตชีวประวัติและหลักฐานทางศิลปกรรมของนายช่างอิตาลีคนสำคัญในช่วงปลายรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 5 ต่อช่วงต้นรัชสมัยของพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว รัชกาลที่ 6 นั่นคือ กาลิเลโอ ดินี นายช่างจิตรกรชาวอิตาลี ผู้ได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบการออกแบบและตกแต่งโดมพระที่นั่งอนันตสมาคมทั้งหมด รวมถึงการวาดภาพพระราชนิพนธ์กิจของพระมหากษัตริย์แห่งราชวงศ์จักรี จากรัชกาลที่ 1 ถึงรัชกาลที่ 6 ซึ่งจัดเป็นทั้งงานชิ้นเอกของศิลปินที่ได้รับการกล่าวขวัญในอิตาลี และเป็นตัวอย่างอันมีค่าของศิลปะตะวันตกในประเทศไทย นับเป็นผลงานศิลปะร่วมสมัยที่ข้ามผ่านกาลเวลามายาวนานกว่าร้อยปี

แม้กาลิเลโอ ดินี จะใช้เวลาทำงานอยู่ในประเทศไทยระยะเวลาสั้น ๆ เพียง 30 เดือน ด้วยระยะเวลาที่มีจำกัดทำให้เขาต้องทำการบ้านในการเก็บรวบรวมวัตถุดิบและทำการศึกษา รวมถึงบันทึกสิ่งต่าง ๆ ตามหลักฐานที่มีการพบภาพร่าง (sketches) ของดินีจำนวนมากที่แสดงถึงความทุ่มเทในการพยายามจะถ่ายทอดขนบธรรมเนียมประเพณีของสยามที่สลับซับซ้อนให้เป็นภาพออกมาอย่างถูกต้องและงดงาม

ชุมชนวัดสามพระยา เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร เป็นชุมชนเก่าแก่ที่เป็นบ้านเก่าของเจ้าพระยาอมราช (บัน สุขุม) รวมถึงเคยเป็นที่พำนักของนายช่างชาวต่างชาติที่เดินทางมาปฏิบัติงาน ณ สยาม ในช่วงเวลาร้อยกว่าปีที่ผ่านมา โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กาลิเลโอ ดินี ผู้ได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบการออกแบบและตกแต่งโดมพระที่นั่งอนันตสมาคมทั้งหมด การได้ศึกษาประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องรวมถึงผลงานสำคัญของเขาที่เกิดจากแรงบันดาลใจที่เขาได้รับการมาพำนักอยู่ในสยามจนสามารถกลับไปสร้างสรรค์ออกแบบฉากที่ใช้ประกอบการแสดงอุปรากรเรื่องทูลรินโดต์ ของคิตตกีวีจิอาโคโม ปุชชีนี ที่มีชื่อเสียงก้องโลก จากการศึกษาข้อมูลเบื้องต้นส่งผลให้เกิดแรงบันดาลใจส่งต่อมายังผู้วิจัยในการศึกษาและนำเสนอประวัติชีวิตของศิลปินและผลงานอุปรากรเรื่องดังกล่าวมาผ่านกระบวนการตีความใหม่ (Reinterpretation) ร่วมกับการวิเคราะห์ประเด็นทางสังคมร่วมสมัย เพื่อนำมาหรือสร้าง (Deconstruction) และประดิษฐ์ขึ้นใหม่ (Devised) โดยการสร้างสรรค์เป็นผลงานศิลปะข้ามกาลเวลาที่ส่งต่อแรงบันดาลใจมาสู่ศิลปินในการสร้างสรรค์ศิลปะการแสดง ร่วมสมัยที่ได้นำไปจัดแสดงในพื้นที่ชุมชนวัดสามพระยา โดยมุ่งหวังให้เกิดการฟื้นฟูพื้นที่ย่านวัฒนธรรม และการสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรีย์เพื่อเพิ่มพูนด้านการสร้างสรรค์แก่เมืองต่อไป

วัตถุประสงค์การศึกษา

1. เพื่อผลิตผลงานสร้างสรรค์ในรูปแบบศิลปะการแสดงที่เกิดจากการตีความสังเคราะห์ และประกอบสร้างผลงานจากอัตชีวประวัติและผลงานการออกแบบฉากอุปรากรเรื่องทูลรินโดต์ โดยกาลิเลโอ ดินี
2. เพื่อสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรีย์เพื่อเพิ่มพูนด้านการสร้างสรรค์แก่ชุมชนวัดสามพระยา

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัย “การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในพื้นที่สาธารณะเชิงวัฒนธรรมจากการตีความผ่านอัตชีวประวัติและผลงานของ Galileo Chini นายช่างอิตาลีในราชสำนักสยาม” ผู้วิจัยได้ศึกษาข้อมูลดังต่อไปนี้

1. อัตชีวประวัติและผลงานของกาลิเลโอ ดินี (Galileo Chini, 1873 – 1956) ศิลปินชาวอิตาลี ผู้ที่ได้รับมอบหมายให้รับผิดชอบการออกแบบและตกแต่งโดมพระที่นั่งอนันตสมาคมทั้งหมด เขาเดินทางเข้ามาทำงานที่กรุงเทพฯ ในช่วงต้นรัชสมัยพระบาทสมเด็จพระมงกุฎเกล้าเจ้าอยู่หัว ระหว่าง พ.ศ. 2454 – 2456 เมื่อออกเดินทางมาสู่สยามนั้นเขาอายุได้ 37 ปี นับได้ว่าเป็นศิลปินรุ่นใหม่ที่มีชื่อเสียงในยุคปลายศตวรรษที่ 19 และศตวรรษที่ 20 ดินีเป็นผู้ที่เปิดกว้างต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะหลากหลายรูปแบบไม่ว่าจะเป็นในวงการศิลปะหรือการออกแบบตกแต่ง ตั้งแต่งานจิตรกรรมบนผืนผ้าใบ จิตรกรรมฝาผนัง งานประติมากรรมปูนปั้นประดับอาคาร งานเครื่องเคลือบดินเผา รวมถึงการเขียนแบบฉากอุปรากร (หนึ่งฤดี โลหผล, 2551) เมื่อศึกษาผลงานศิลปะในช่วงเวลาที่กาลิเลโอ ดินี พำนักอยู่ในสยามนั้นเหมือนเป็นบันทึกภาพเมืองสยามเมื่อร้อยกว่าปีที่ผ่านมา เช่น ภาพเขียนวัด ภาพบ้านริมแม่น้ำที่เจียบสบ รวมถึงภาพวันตรุษจีน ฯลฯ ซึ่งตามสัญญาบัตรกระทรวงโยธาธิการ ดินีมีเวลาดำเนินงาน 30 เดือนเพื่อเขียนภาพในโดมพระที่นั่งอนันตสมาคมทั้งหมด โดยเขียนจากเหตุการณ์สำคัญในพระราชวงศ์จักรี อาทิ ภาพรัชกาลที่ 1 สถาปนาเป็นพระมหากษัตริย์พระองค์แรก ภาพรัชกาลที่ 4 ในฐานะทรงมีพระศาสนาอุปถัมภ์ภักต่อพระพุทธศาสนา ภาพการเลิกทาสของรัชกาลที่ 5 และภาพพระราชพิธีบรมราชาภิเษกรัชกาลที่ 6 เป็นต้น

จากข้อมูลของ หนึ่งฤดี โลหผล (2551) ในหนังสือ “กาลิเลโอ ดินีจิตรกรสองแผ่นดิน” พบว่า กาลิเลโอ ดินี พำนักอยู่ที่ตรอกวัดสามพระยา ถนนจักรพงษ์ ซึ่งเดิมเป็นบ้านของเจ้าพระยา ยมราช (ปั้น สุขุม) ที่จัดให้เป็นที่พักของเหล่าศิลปินชาวอิตาลี โดยตรอกนี้ไปสุดที่แม่น้ำเจ้าพระยาและมีเรือนพลอยอยู่ริมฝั่ง ดังที่ปรากฏในภาพเขียนของเขา ได้แก่ ภาพพระเบี่ยงบ้านฉันทิ์บางกอก ภาพริมฝั่งแม่น้ำ ภาพยามเหงาที่ริมฝั่งเจ้าพระยา ภาพวัดสามพระยา ฯลฯ

ภาพเมืองสยามของดินี่สะท้อนให้เห็นความสนใจถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ในความเป็นตะวันออกผ่านสายตาและการรับรู้ของเขา หลายภาพสื่อถึงสิ่งที่แปลกตาแตกต่างจากโลกตะวันตก ดังจะเห็นได้จากภาพจิตรกรรมหลายภาพที่เขาได้เขียนขึ้นเมื่อกลับไปอิตาลีแล้ว เช่น ภาพนางรำชาวสยาม ภาพหัวโจน ภาพหุ่นจีน เป็นต้น นอกจากนี้ ในปีค.ศ.1956 กาลิเลโอ ดินี่ ยังได้ออกแบบฉากให้มหาอุปรากรเรื่องทูรันโดต์ ผลงานของของคิตกวี จิอาโคโม ปุซซินี ซึ่งเป็นฉากของเรื่องราวที่เกิดขึ้นบนแผ่นดินจีน ถึงแม้ดินี่ จะไม่เคยเดินทางไปประเทศจีน แต่เขาก็ได้ออกแบบฉากการแสดงจากประสบการณ์ ขณะที่เขาอยู่ในสยามนั่นเอง (หนึ่งฤดี โลหผล, 2551)

2. มหาอุปรากรเรื่องทูรันโดต์ ผลงานของคิตกวี จิอาโคโม ปุซซินี (Giacomo Puccini, 1858-1924) ทูรันโดต์ เป็นโอเปร่า 3 องค์ ผลงานชิ้นสุดท้ายของจิอาโคโม ปุซซินี นักประพันธ์เพลงอิตาลีคนต้นทั่วโลกรู้จักมากที่สุด แต่น่าเสียดายที่เขาเสียชีวิตขณะแต่งไปได้ถึงกลางองก์ที่ 3 พอดี ปุซซินี เริ่มเขียนอุปรากรเรื่องนี้ ตั้งแต่เดือนมีนาคม ค.ศ. 1920 จนกระทั่งเสียชีวิตเมื่อวันที่ 29 พฤศจิกายน ค.ศ.1924 ต่อมา ฟรังโก ออลาโน (Franco Alfano) นักประพันธ์อีกคนในยุคเดียวกันได้มาแต่งต่อฉากว่างบนทีกที่ปุซซินีทิ้งไว้จนจบเรื่อง โอเปร่าเรื่องนี้ถูกดัดแปลงมาจากบทละคร *commedia dell'arte* (ละครสวมหน้ากากของอิตาลี) โดยใช้ชื่อว่า ทูรันโดต์ เหมือนกัน ฉบับละครนั้นเป็นผลงานการประพันธ์ของท่านเคาท์คาร์โล กือซซี (Count Carlo Gozzi) ซึ่งก็แต่งเรื่องนี้ขึ้นมาโดยได้แรงบันดาลใจมาจากตำนานเก่าแก่ของเปอร์เซียที่อยู่ในหนังสือ *Les Mille et un jours* (หนึ่งพันหนึ่งร้อยยี่สิบเก้า) ของนักเขียนฝรั่งเศสชื่อ ฟรังซัวส์ เปติส์ เดอ ลา ครัวซ์ (François Pétis de la Croix) อีกทอดหนึ่ง ทูรันโดต์ ได้จัดแสดงครั้งแรกที่โรงละคร ลา สกาล่า (La Scala opera house) ที่เมืองมิลาน (Milan) เมื่อวันที่ 25 เมษายน ค.ศ.1926 มีรายงานว่าในครั้งนั้นวาทยากรชื่อ อาร์ตูโร ทอสกานินี (Arturo Toscanini) ได้หยุดการแสดงลงที่กลางองก์ 3 แล้วหันมากล่าวกับคนดูว่า “Qui finisce l’opera”-“โอเปร่าจบลงที่ตรงนี้” แล้วจึงรูดม่านปิดการแสดง ที่ทำเช่นนี้ก็เพื่อแสดงความไว้อาลัยต่อปุซซินี ที่จากไปก่อนจะแต่งโอเปร่าเรื่องนี้จบ

Opera Philadelphia. (2017) นำเสนอเรื่องย่อทูรันโดต์ ดังนี้

องก์ที่ 1 เจ้าหญิงทูรันโดต์ ธิดาของจักรพรรดิอัลทอม (Altoum) แห่งปักกิ่ง เจ้าหญิงผู้มีจิตใจแข็งแกร่งดุจดั่งหินผา และปฏิเสธจะครองคู่กับชายใด เธอตั้งกฎว่าจะแต่งงานก็ต่อเมื่อได้คู่ครองที่มีสายเลือดสูงศักดิ์และสามารถตอบปริศนาได้สามข้อเท่านั้น ใครก็ตามที่ประสงค์จะพิชิตหัวใจของเธอก็จะต้องตอบปัญหาให้ได้ ถ้าเขาทำไม่ได้ก็จะถูกตัดคอ เจ้าหญิงทูรันโดต์หมกมุ่นอยู่กับการสังหารบรรดาเจ้าชายที่มาตอบคำถาม เนื่องจากไม่เคยมีใครตอบได้ครบ 3 ข้อเลย ทำให้อาณาจักรของเธอตกอยู่ในความวุ่นวาย จนกระทั่งการมาถึงของเจ้าชายนิรนาม ที่เข้ามาในเมืองปักกิ่งเพื่อตามหาติมูร์ (Timur) พ่อที่หายสาบสูญไปนานของเขา ซึ่งเป็นผู้ปกครองดินแดนที่เขาถูกเนรเทศมา เจ้าชายได้พบกับชายตาบอด และนางทาสของเขาชื่อหลิว (Liù)

ผู้คอยช่วยเหลือด้วยความรักภักดี ขณะที่ชาวเมืองกำลังรอกการตัดสินใจอย่างใจจดใจจ่อ เมื่อเจ้าหญิงทูรินโดต์ปรากฏตัวและยืนยันที่จะประหารเจ้าชายที่ตอบคำถามไม่ได้โดยไม่แยแส เจ้าชายคาลาฟผู้เห็นเหตุการณ์และตกตะลึงในความงามของเธอทันที แม่ติมูร์ และหลิวพยายามโน้มน้าวเจ้าชายคาลาฟให้รีบหนีไปพร้อมกับพวกเขา แต่เจ้าชายคาลาฟกลับประกาศตัว ขอดตอบคำถาม 3 ข้อ ฝ่ายข้าราชการทั้ง 3 คน ได้แก่ ปิง แปะ และปอง ได้ออกมาเตือนเขา แต่ก็ไม่เป็นผลแม้นางทาสหลิวจะเฝ้าอ่อนวอนขอร้องแต่เจ้าชายคาลาฟเพิกเฉยต่อคำวิงวอนของเธอ และได้ลั่นฆ้องตามพิธี ซึ่งแสดงถึงการท้าทายที่จะตอบคำถาม

องก์ที่ 2 ปิง แปะ และปอง ข้าราชการทั้ง 3 คนได้ออกมาถกเถียงกันว่าพวกเขาควรจะต้องเตรียมความพร้อมสำหรับงานวิواهرหรือการจัดงานศพกันแน่ พวกเขาพูดคุยถึงความทุกข์ยากของพวกเขาดังแต่เจ้าหญิงทูรินโดต์เข้าสู่วัยแต่งงาน โดยกล่าวถึงคู่ครองผู้สูงศักดิ์หลายคนที่ต้องเผชิญกับชะตากรรมอันเลวร้าย และตอนนี้ได้มีชายนิรนามที่อาสาตอบคำถาม ผู้ชายที่เต็มไปด้วยความหลงใหลจะสามารถละลายหัวใจอันเยือกแข็งของเจ้าหญิงทูรินโดต์ได้หรือไม่? ผู้ชมมารวมตัวกันเพื่อเฝ้าชมการทดสอบปริศนาทั้งสามข้อ เจ้าหญิงทูรินโดต์เสนอโอกาสสุดท้ายให้เจ้าชายนิรนามถอนตัว แต่เขายืนยันมั่นคง คำถามแรก: “อะไรเกิดในยามราตรีแต่พอรุ่งสางก็ตาย?” คาลาฟตอบถูกว่าคือ “ความหวัง” จากนั้นเจ้าหญิงทูรินโดต์ ได้ตั้งคำถามต่อไปว่า “อะไรอุ่นเหมือนเปลวไฟ แต่กลับไม่ใช่เปลวไฟ?” คาลาฟลั้งเลแล้วตอบไปว่า “เลือด” เจ้าหญิงทูรินโดต์หัวเราะอย่างเห็นได้ชัด ถามคำถามสุดท้าย: “น้ำแข็งที่ทำให้เกิดไฟคืออะไร?” คาลาฟร้องอย่างมีชัยว่าคำตอบคือตัว “เจ้าหญิงทูรินโดต์” นั่นเอง ผู้คนต่างเฉลิมฉลองชัยชนะของเขา แต่เจ้าหญิงขอร้องไม่ให้พระราชามอบเธอให้แก่เจ้าชายนิรนามผู้นี้ เมื่อเห็นความทุกข์ใจของเธอ คาลาฟจึงเสนอปริศนาของตัวเองว่า “หากก่อนรุ่งเช้าเจ้าหญิงสามารถค้นหาชื่อที่แท้จริงของเธอได้ เจ้าจะยอมสละชีวิต”

องก์ที่ 3 เจ้าหญิงทูรินโดต์ได้ออกประกาศห้ามผู้ใดหลบหลีกในคืนนี้มีเขนนันจะต้องโทษประหารชีวิตจนกว่าชื่อของเจ้าชายนิรนามจะถูกค้นพบ คาลาฟแสดงความเชื่อมั่นว่ามีเพียงเขาคนเดียวเท่านั้นที่จะเปิดเผยความลับได้ ปิง แปะ และปอง เสนอรางวัลมากมายรวมถึงการหลบหนีอย่างปลอดภัยถ้าเขาบอกชื่อของเขา ในที่สุดติมูร์และนางทาสหลิวถูกจับตัวไป และจะต้องถูกทรมานจนกว่าพวกเขาจะเปิดเผยความจริง นางทาสหลิวบอกว่าเธอรูจักชื่อของเจ้าชาย แต่จะเก็บเป็นความลับชั่ววันจันทร์จากนั้นก็ฆ่าตัวตาย (ปุชชีนิประพันธ์ค้างไว้ที่ตรงนี้) คาลาฟได้ดำเนินเจ้าหญิงเรื่องความโหดร้ายความแข็งแกร่ง และความปรารถนาที่จะแก้แค้นของเธอ จนเจ้าหญิงร้องไห้ให้เห็นเป็นครั้งแรก ส่งผลให้เจ้าชายคาลาฟเปิดเผยตัวตนที่แท้จริงของเขา และมอบชีวิตของเขาให้อยู่ในมือของเจ้าหญิงทูรินโดต์ เมื่อรุ่งอรุณมาถึงเจ้าหญิงกล่าวกับพระราชากับประชาชน : “ฉันได้ค้นพบชื่อของคนแปลกหน้าแล้ว นั่นก็คือความรัก!”

ในการสร้างสรรค์ผลงานในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกดำเนินเรื่องให้มาจบที่กลางองค์ 3 เมื่อนางทาสหลิวตัดสินใจฆ่าตัวตายเพื่อรักษาความลับให้เจ้าชาย ตามที่ จิอาโดโม ปุซซินี ประพันธ์ไว้ถึงตรงนี้แล้วเขาก็ต้องจากไปด้วยโรคร้ายก่อนที่จะประพันธ์ส่วนที่เหลือจบลง

3. ความเป็นมาและนัยสำคัญของกระบวนการ “รื้อสร้าง” (Deconstruction) แนวคิดเรื่องกระบวนการรื้อสร้าง (Deconstruction) เริ่มเป็นที่รู้จักของคนทั่วไปเมื่อ มาร์ค แดริดา (Jacques Derrida) ได้เสนอผลการศึกษาในหัวข้อ Structure, Sign and Play in the discourse of the Human Science ในปี ค.ศ.1966 ที่มหาวิทยาลัยจอห์น ฮอปกินส์ (John Hoppins University) และโรลองด์ บาร์ธส์ (Roland Barthes) ได้ตีพิมพ์บทความวิชาการเรื่อง มรณกรรมของผู้แต่ง (The Death of the Author) ในปี ค.ศ.1968 วงการนักวิจารณ์จึงยอมรับว่าเป็นจุดเริ่มต้นของแนวคิดกระบวนการรื้อสร้าง (ลินจง จันทราวาทิพย์, 2545: 109)

แนวคิดเรื่องกระบวนการรื้อสร้าง (Deconstruction) เป็นพัฒนาการมาจากทฤษฎีวรรณกรรมโครงสร้างนิยมของฝรั่งเศส มีอิทธิพลในช่วงปี ค.ศ.1960-1980 กระบวนการรื้อสร้างนั้นเป็นทั้งการต่อยอด และต่อต้านทฤษฎีโครงสร้างนิยมของ แฟร์ดินอง เดอโซซูร์ (Ferdinand de Saussure) โดยแดริดาเห็นพ้องกับโซซูร์ว่า ภาษาสื่อความได้ด้วยความแตกต่างในโครงสร้างของภาษาเอง ส่วนประเด็นแย้งที่แดริดาเห็นต่างจากโซซูร์ คือ การบ่งชี้ความหมายของภาษาไม่ได้ขึ้นอยู่กับโครงสร้างความแตกต่างของภาษาเพียงอย่างเดียว แต่จะต้องรวมถึง “ร่องรอย” (Trace) ของสิ่งที่มันไม่ได้หมายถึงด้วย เช่น ในการพูดหรือคิดถึงสิ่งใด เราจะเข้าใจไม่ได้เลยจากตัวสื่อดังกล่าวแต่จะต้องเข้าใจจากสื่าวด้วย นั่นก็คือต้องมีร่องรอยดำรงอยู่ของสื่าวด้วยเราจึงจะเข้าใจสิ่งใดได้ เราจะเข้าใจความดีได้ก็ต่อเมื่อมีความชั่วเป็นคู่เปรียบอยู่ด้วย เราจะเข้าใจความเรียบง่ายก็ต่อเมื่อมีความซับซ้อนเป็นร่องรอยที่มันไม่ได้หมายถึงอยู่ด้วย (ลินจง จันทราวาทิพย์, 2545: 110)

แนวคิดเรื่องกระบวนการรื้อสร้าง ของ มาร์ค แดริดา มีเป้าหมายสำคัญคือ การปลดปล่อยภาษาจากการควบคุมของตรรกะและอำนาจต่าง ๆ ซึ่งถือว่าเป็นความพยายามในการเสนอแนวคิดใหม่ ๆ เพื่อทำความเข้าใจสังคม ในทหระณะของแดรินั้น การรื้อสร้างหมายถึง วิธีการวิเคราะห์กระบวนการของสิ่งหนึ่ง ซึ่งครั้งหนึ่งเคยนิยามตนเองโดยการจัดสิ่งอื่นออกไป แต่ในที่สุดก็ถูกรุกไล่จากสิ่งอื่นที่เคยถูกปฏิเสธในครั้งแรก (พัชรินทร์ สิริสุนทร, 2556: 492) ตามทหระณะของแดริดา “การรื้อสร้าง” เป็นระเบียบวิธีที่ให้ความสำคัญกับการค้นหารายละเอียดของตัวบท (Text) ว่าได้บดบังเงื่อนไขพื้นฐานใดไว้บ้างเพราะการค้นพบจุดที่ถูกระบบกดทับและดึงออกมาแสดงให้เห็นเป็นการรื้อสร้างตัวบทของโครงสร้างเดิม ในขณะที่ศาสตร์ต่าง ๆ นิยามกำหนดขอบเขตของการค้นพบ แต่แดริดาเชื่อว่า “ตัวบท” เป็นสิ่งที่มีหลายความหมายและมีลักษณะที่ไม่แน่นอน ทั้งยังไม่ได้อยู่ภายใต้โครงสร้างที่แข็งแรง

เกินไป ดังนั้นการตั้งคำถามในความหมายของ “ตัวบท” และการตั้งคำถามซ่อนเกี่ยวกับการให้ความหมายของ “ตัวบท” ของ แดริดา จึงเป็นมโนทัศน์ที่น่าสนใจ เพราะการมองว่าความจริงและความหมายไม่ใช่ความจริงสูงสุด แต่เป็นสิ่งที่จะผันแปรไปตามกาลเวลา ทำให้เงื่อนไขหรือบริบททางสังคม วัฒนธรรม ตลอดจนภาษาเป็นสิ่งสำคัญและควรถูก “รื้อสร้าง” โดยหลักการสำคัญของ “รื้อสร้าง” ได้แก่ การวิเคราะห์การทำงานของคู่ตรงข้าม (Binary Opposition) ที่อยู่ในโครงสร้างลึกของความคิดและวัฒนธรรม (พัชรินทร์ สิริสุนทร, 2556: 493)

แดริดาเสนอว่าระเบียบวิธีการศึกษาสังคมโดยการ “รื้อสร้าง” ทำได้โดยนำ “ตัวบท” มาจำแนกออกเป็นส่วนย่อย หลังจากนั้นจึงทำการวิเคราะห์ว่าตัวบทที่ถูกจำแนกออกนั้นอิงอยู่กับตัวสมมติที่ถูกกำหนดไว้ล่วงหน้า (Presupposition) ตลอดจนพลังของวาทิลป์ (Rhetoric Forces) อย่างไร ทั้งนี้แดริดาเรียกสภาวะที่พบจากการ “รื้อสร้าง” ว่า “สิ่งที่หายไปดำรงอยู่ (The Present Absences)” หรือ “ความเงียบที่กำลังผลิตอยู่ (Productive Silences)” (พัชรินทร์ สิริสุนทร, 2556: 494)

กระบวนการความคิดรื้อสร้างเป็นการมองต่างมุม กระตุ้นให้ผู้ศึกษามอง “จั่วลบ” ด้วยมุมมองที่เปลี่ยนไปมีการพลิกกลับปฏิบัติการให้อ่านจวบจนกลับแบบเดิม ทำให้สิ่งที่เคยถูกเงาบีบกดบังอยู่ได้แสดงความสำคัญของตนออกมาโดยมุ่งทดแทนแก้ไขสมดุลที่เสียไป ภายใต้กรอบการรื้อสร้างนี้เอง “ความแตกต่าง” กลายเป็นสิ่งที่มีความโดดเด่นเหนือ “ความเหมือน” “การยอมจำนน” อาจมีคุณค่าความน่าสนใจมากกว่า “การควบคุม” และ “ความตาย” อาจมีความหมายมากกว่า “ชีวิต” การพลิกผันของการให้คุณค่าเช่นนี้ ทำให้เกิดกระแสดูคิดอิสระแบบย้อนศรมากมายในกระบวนการด้านต่าง ๆ ของสังคม อาทิ การเคลื่อนไหวเพื่อเรียกร้องสิทธิของชนกลุ่มน้อยที่ถูกกดขี่ด้วยประเด็นด้านเพศ ชชาติพันธุ์ และศาสนา เป็นต้น นอกจากนี้ “การรื้อสร้าง” ยังได้แสดงให้เห็นถึงความล้มเหลวเกี่ยวกับความพยายามของงานจีนหนึ่งในการเป็นตัวแทน โดยการแสดงนัยของความเป็นไปได้เกี่ยวกับความล้มเหลวเชิงเปรียบเทียบโดยงานจีนนั้น ๆ หรือโดยข้อความต่าง ๆ อย่างไรก็ดีตามการวิเคราะห์ข้อมูลและโครงสร้างได้อย่างเชี่ยวชาญนั้น ผู้กระทำจะต้องมีความรู้ที่กว้างและมากพอ เพราะเป็นการการทำงานที่ต้องมีความเข้าใจจิตตีความเชื่อ ค่านิยม และอุดมการณ์ที่แฝงอยู่ในตัวบท

4. กระบวนการ “รื้อสร้าง” สู่การนำเสนอศิลปะการแสดงร่วมสมัยและตัวอย่างงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การนำกระบวนการ “รื้อสร้าง” มาใช้วิเคราะห์ผลงานด้านต่าง ๆ หรือนำมาสร้างสรรค์ให้เกิดผลงานรูปแบบต่าง ๆ นั้นเริ่มปรากฏขึ้นให้เห็นมากขึ้นในปัจจุบัน เช่น การนำแนวคิดดังกล่าวมาใช้วิเคราะห์ภาพยนตร์หรือวรรณกรรมเพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานใหม่ โดยเฉพาะอย่างยิ่งคือการนำกระบวนการ “รื้อสร้าง” มาใช้วิเคราะห์วรรณกรรมร่วมสมัยหรือวรรณคดีเพื่อสร้างสรรค์เป็นศิลปะการแสดงนั้นเริ่มมีผู้ให้ความสนใจมากขึ้น เพราะเป็นการสร้าง

องค์ความรู้ใหม่ให้เกิดขึ้นในสังคม ตัวอย่างเช่น รายงานวิจัยเรื่อง กะเทาะเปลือก(มหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชาย) หอย โครงการ “เรื่องเก่าเล่าใหม่ 2: มหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย” โดย ดังกมล ณ ป้อมเพชร (2549) เป็นงานวิจัยที่นำกระบวนการ “รื้อสร้าง” มาวิเคราะห์วรรณคดี บทละครนอกเรื่องสังข์ทอง พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธเลิศหล้านภาลัย มาสร้างสรรคผ่านการกำกับบทและกำกับการแสดงเป็นละครเวทีร่วมสมัย งานวิจัยฉบับนี้ นำเสนอเรื่อง เปลือก-มายาภาพ มายาคติ อัดบุคลิก ความเป็นชายขอบ ความเป็นอื่น และพื้นที่ของสิ่งเหล่านี้ในวัฒนธรรมไทย ซึ่งในการนำเสนอละครสู่สาธารณะนั้น ผู้ชมให้ทั้งการตอบรับและปฏิเสธทั้งอย่างเป็นมิตรและเป็นปฏิปักษ์ในระดับต่าง ๆ กัน และกระบวนการสุดท้ายของการวิจัยเป็นการอ่านความหลากหลายใน “การอ่าน” ของผู้ชมที่มีต่อ “นิทานหลังสมัยใหม่เรื่องนี้”

จากการทบทวนวรรณกรรมข้างต้น ผู้วิจัยจึงได้ตั้งสมมติฐานถึงการนำเอาอัตชีวประวัติ และผลงาน ของ กาลิเลโอ ดินี รวมถึงอุปรากรเรื่องทูรันโดต์ของคิตกวีปุชชีนี มาผ่านกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อตีความใหม่ (Reinterpretation) โดยกระบวนการรื้อสร้าง (Deconstruction) ด้วยการประดิษฐ์ขึ้นใหม่ (Devised) น่าจะนำไปสู่การสร้างสรรคดีละครการแสดงร่วมสมัยที่มีเนื้อหาและรูปแบบที่เหมาะสมและน่าสนใจจนสามารถนำไปจัดแสดงในพื้นที่ชุมชนวัดสามพระยา ซึ่งตามข้อมูลพบว่าเคยเป็นที่พำนักของกาลิเลโอ ดินี ในช่วงที่เขามาทำงานที่สยาม โดยมุ่งหวังให้เกิดการรับรู้ถึงความสำคัญของพื้นที่แห่งนี้ อันจะนำไปสู่การสร้างประสบการณ์เชิงสุนทรีย์เพื่อเพิ่มพูนด้านการสร้างสรรค์แก่เมืองต่อไป

ผลการศึกษา

ผลจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากอัตชีวประวัติของกาลิเลโอ ดินี ร่วมกับคณะทำงานตามรอย กาลิเลโอ ดินี คณะผู้วิจัยได้นำผลการศึกษามาวิเคราะห์ตีความมหาอุปรากรเรื่องทูรันโดต์ ของคิตกวีปุชชีนี เสียใหม่ โดยได้รื้อโครงสร้างจากการแสดงอุปรากรขนาดใหญ่ 3 องค์ ให้เหลือเป็นการแสดงเดี่ยวภายใต้ชื่อ “ดินี และทูรันโดต์ (Chini and Turandot)” การแสดงโดยวรรณศักดิ์ ศิริหัลล่า ศิลปินศิลปาธร สาขาศิลปะการแสดงปี 2563 โดยนักแสดงเพียงคนเดียว แต่ทำหน้าที่แสดงเป็นตัวละครต่าง ๆ แบบตัดสลับไปมา ตั้งแต่ผู้บรรยาย ผู้เชิดหุ่นชาวเมือง ข้าราชการนักทั้ง 3 คน ได้แก่ ปิง แปะ และปอง เจ้าชายแปลกหน้า เจ้าหญิงทูรันโดต์ และนางทาสหลิวนำคำถาม 3 ข้อมาเป็นหัวใจในการดำเนินเรื่อง อีกทั้งยังได้รับมุมมองของเรื่องจากเดิมที่มองผ่านสายตาของเพศชายที่เห็นว่าการกระทำของเจ้าหญิงทูรันโดต์เป็นความอามัถิเย็นชา ไร้หัวใจ ไม่เป็นไปตามแบบแผนปิตาธิปไตยอย่างที่ควรจะเป็น แต่หันมาแทนที่ด้วยมุมมองของเพศหญิงอย่างเจ้าหญิงทูรันโดต์ และนางทาสหลิวน โดยผู้วิจัยได้เลือกนำเสนอภาวะอารมณ์ภายในของเจ้าหญิงทูรันโดต์ที่ต้องเผชิญในสถานการณ์ต่าง ๆ ทั้งความดับขังใจที่

ความเป็นหญิงคือกำแพงขวางกั้นไม่ให้ได้รับการยอมรับให้ครองราชบัลลังก์เท่าเทียมเพศชาย ความแค้นที่มีต่อเพศชายที่ย่ำแย่ของนางเมื่อคราวที่แพ้สงคราม ความอ่อนแอหวั่นไหวที่มีต่อชายแปลกหน้าผู้สามารถตอบคำถามทั้ง 3 ข้อได้สำเร็จ การยอมพลีชีพของนางทาสหิว เพื่อรักษาความลับให้แก่เจ้าชายแปลกหน้าที่นางรักดี นอกจากนี้ ได้นำเพลงเอกจากมหากุปรากรเรื่องนี้ คือ *Nessun dorma* (No one's sleeping) ซึ่งในท่อนคำร้องสุดท้ายของเพลงเป็นภาษาอิตาเลียนว่า *Vincero!* (ข้าฯ จักมีชัย) ซึ่งเดิมเป็นเพลงของตัวเอกฝ่ายชายมานาเสนอในฐานะเพลงหลักในการดำเนินเรื่องของฝ่ายหญิง เพื่อแสดงถึงความมุ่งมั่นปรารถนาของทุกตัวละครที่จะต้องเอาชนะทั้งฝ่ายตรงข้ามและการเอาชนะตัวเองเพื่อจะมีชีวิตอยู่ในโลกที่ผู้ชายเป็นใหญ่

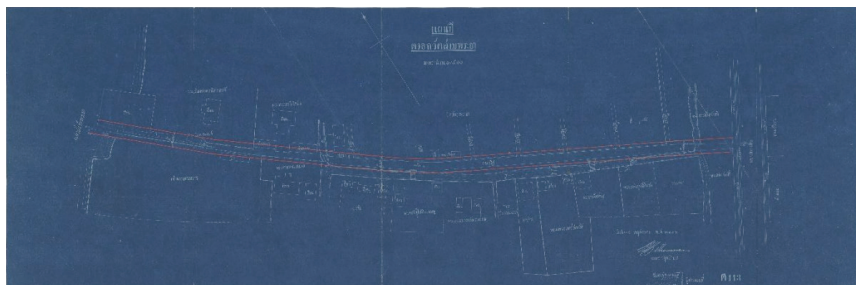
ในการแสดงได้นำเสนอแบบการเล่านิทานโดยมีเรื่องราวของกาลิเลโอ ดินี ที่เดินทางมายังสยามด้วยสัญญาว่าจ้าง 30 เดือน เพื่อการรังสรรค์ผลงานศิลปะบนเพดานทรงโดมขนาดใหญ่ ซึ่งไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อนเลยในสยามขณะนั้นมาแล้วคู่ขนานกันไป โดยใช้ภาพวาดฉากประกอบการแสดงมหากุปรากรเรื่องทูรันโดต์ของคีตกวีปูซุจินีซึ่งเป็นผลงานของ กาลิเลโอ ดินี มาฉายเป็นภาพฉากหลังประกอบในช่วงต่าง ๆ ของการแสดงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งมีทั้งภาพเขียนฉากหลังมหากุปรากรดังกล่าว และภาพวาดต่าง ๆ เช่น ภาพตรุษจีนวันสุดท้าย ภาพอาทิตย์อัสดงที่แม่น้ำเจ้าพระยา รวมถึงภาพวาดภายในโดมพระที่นั่งอนันตสมาคม

นอกจากนี้ ในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงครั้งนี้ยังเป็นการทดลองทำงานร่วมกันระหว่างศิลปินศิลปาธรและนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยศิลปากร โดยนักศึกษาจากคณะมัณฑนศิลป์ สาขาการออกแบบเครื่องประดับ ได้ทดลองออกแบบเครื่องแต่งกายให้กับตัวละครเจ้าหญิงทูรันโดต์ ขณะที่นักศึกษาคณะอักษรศาสตร์ สาขาการละคร เข้ามาร่วมในกระบวนการฝึกซ้อมเพื่อสร้างสรรค์อุปกรณ์ในการแสดง โดยการนำอุปกรณ์เหลือใช้บางส่วนในโรงละครมาดัดแปลง จัดวาง นำมาใช้ในรูปแบบใหม่ๆ ในการเล่าเรื่อง เช่น “บันไดไม้ไผ่” ได้นำมาทดลองเป็นอุปกรณ์หลักในการซ้อม เพราะเล็งเห็นว่าไม้ไผ่ผูกพันกับวิถีชีวิตคนตะวันออกมาช้านาน น้ำหนักเบาและคงทน มีการนำบันไดไม้ไผ่มาใช้แทนเรือในตอนเปิดเรื่อง แทนตัวละครอื่นที่กล่าวถึง แทนกำแพง แทนเครื่องทรมานนักโทษในฉากทรมานนางทาสหิว “กรงนก” ที่เพิ่มการจักรอกขึ้นลง ใช้เป็นกลองคำตอบของปริศนาทั้ง 3 ข้อที่เคลื่อนไหวตามคำสั่งของเจ้าหญิงและยังเป็นทั้งเขวน “แฝงคอ” และกลายร่างเป็นเจ้าหญิงทูรันโดต์ในตอนท้ายเรื่อง นอกจากนี้ยังได้นำอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น กลอง ถัง ฯลฯ นำมาจัดวางค้นคว้าหาเสียงและจังหวะเคาะ จนกลายเป็นเครื่องดนตรีชื่อว่า “ดินี ดรัม” ทำหน้าที่หลักในการสร้างจังหวะในการแสดง อีกทั้งยังได้นักศึกษาจากคณะดุริยางคศาสตร์ มาร่วมเรียบเรียงสร้างสรรค์ดนตรีให้กับการแสดงอีกด้วย

การแสดงชุด “ดินี และทูรันโดต์ (*Chini and Turandot*)” ได้ผ่านกระบวนการทดลองนำไปจัดแสดงในหลากหลายสถานที่ ดังนี้ วันที่ 12-13 พฤศจิกายน พ.ศ.2565 จัดแสดง

ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร (BACC) ในเทศกาลละครกรุงเทพ 2022 จำนวน 2 รอบ วันที่ 25-27 พฤศจิกายน พ.ศ.2565 จัดแสดง ณ หอศิลป์ร่วมสมัยราชดำเนิน (RCAC BKK) จำนวน 5 รอบ และมีการจัดเสวนาหลังการแสดง ในรอบบ่ายของวันที่ 26 พฤศจิกายน พ.ศ. 2565 โดยมีศาสตราจารย์เกียรติคุณ ดร.เจตนา นาควัชระ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.กิตติศักดิ์ เกิดอรุณสุขศรี และอาจารย์ ดร.ปวิศ มินา ร่วมเสวนา และวันที่ 2-3 ธันวาคม พ.ศ.2565 จัดแสดง ณ โรงละครทรงพล มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตพระราชวังสนามจันทร์ นครปฐม จำนวน 3 รอบ และมีการจัดเสวนาหลังการแสดงในรอบบ่ายของวันที่ 2 ธันวาคม พ.ศ.2565 โดยมีศาสตราจารย์พรวรรณ ดำรง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สรวิธ กล้วยวงศ์ศรี และทันตแพทย์ อุดินันท์ พรหมพันธ์ใจ (นักวิชาการอิสระ) ร่วมเสวนา

ผลจากการปรับเปลี่ยนวิธีการนำเสนอเพื่อการจัดแสดงอย่างเหมาะสมกับแต่ละพื้นที่ ทั้งสิ้น จำนวน 10 รอบ และการเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิทางด้านศิลปะการแสดงอีก 2 ครั้ง นำไปสู่การพัฒนาปรับปรุง การแสดงเดี่ยวบนเวทีจากที่มีนักศึกษาทำหน้าที่ผู้ช่วยบนเวทีอยู่ เบื้องหลังเพื่อเสริมลูกเล่นต่าง ๆ บนเวทีจนนำไปสู่การพัฒนารูปแบบการแสดงเดี่ยวแบบที่ไม่มีผู้ช่วยเบื้องหลังเลย เพื่อนำการแสดงดังกล่าวไปจัดแสดงกลางแจ้งเพื่อเป็นการคืนข้อมูลให้แก่ ชุมชนวัดสามพระยา โดยได้จัดแสดงผลงานศิลปะการแสดงชุด “คินี และทูรันโดต์ (Chini and Turandot)” ในวันที่ 2 เมษายน พ.ศ.2566 ระหว่างเวลา 16.30-18.00 น. โดยในพื้นที่มีการ จัดนิทรรศการศิลปะ และการเสวนาของคณะผู้วิจัยร่วมกับคุณวิลาสินี ทองศรี ในฐานะตัวแทน เพจตามรอยกาลิเลโอ คินี และตัวแทนชุมชนวัดสามพระยา ในการคืนข้อมูลให้แก่ชุมชนและผู้ ที่สนใจ ณ พื้นที่ว่างเปล่าสุดซอยสามเสน 3 ริมน้ำเจ้าพระยา (ติดกับร้านกินลมชมสะพาน) แขวงวัดสามพระยา เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร ซึ่งตามผลการค้นคว้าวิจัยพบว่าในสมัย รัชกาลที่ 5-6 พื้นที่แห่งนี้เคยเป็นชุมชนที่ศิลปินชาวอิตาเลียนได้มาพำนักภายใต้การอนุเคราะห์ ของเจ้าพระยาบรมราช ซึ่งในวันดังกล่าวได้รับความร่วมมือจากชาวชุมชนวัดสามพระยาเป็นอย่างดี อีกทั้งยังมีศิลปิน นักวิชาการ ผู้ชมที่สนใจในข้อมูลทางประวัติศาสตร์และศิลปะการแสดงมา ร่วมชมและร่วมฟังการเสวนามากกว่า 80 คน



ภาพที่ 1 แผนที่ขอขยายถนนบริเวณที่เกิดเพลิงไหม้ริมถนนสามเสน ตำบลบางขุนพรหม กรุงเทพฯ บริเวณตรอกวัดสามพระยา (ซอยสามเสน 3 ในปัจจุบัน) ตั้งแต่ถนนสามเสนลงไปแม่น้ำเจ้าพระยา เขียนโดยช่วง สุนทรพินิจ และถัน ทรัพย์ประกร พ.ศ.2466
ที่มา:หอจดหมายเหตุแห่งชาติ



ภาพที่ 2 ประมวลภาพแสดงผลงานศิลปะการแสดงชุด ชุด “คินี และตูรินโดต์ (Chini and Turandot)” ในวันที่ 2 เมษายน พ.ศ.2566 ระหว่างเวลา 16.30-18.00 น. ณ พื้นที่ว่างเปล่าสุดซอยสามเสน 3 ริมแม่น้ำเจ้าพระยา (ติดกับบ้านกินลมชมสะพาน) แขวงวัดสามพระยา เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร
ที่มา: คณะผู้วิจัย



ภาพที่ 3 ประมวลภาพการเสวนาของคณะผู้วิจัยร่วมกับคุณวิลาสินี ทองศรี ในการคืนข้อมูลให้แก่ชุมชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง ในวันที่ 2 เมษายน พ.ศ.2566 ระหว่างเวลา 16.30-18.00 น. ณ พื้นที่ว่างเปล่าสุดท้ายซอยสามเสน 3 ริมน้ำเจ้าพระยา (ติดกับร้านกินลมชมสะพาน) แขวงวัดสามพระยา เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร
ที่มา :คณะผู้วิจัย

อภิปรายผลการศึกษา

ตลอดระยะเวลาในการจัดแสดงผลงานศิลปะการแสดงชุด “คินี และทูรันโดต์ (Chini and Turandot)” ตั้งแต่เทศกาลละครกรุงเทพ 2022 ในเดือนพฤศจิกายน - ธันวาคม พ.ศ.2565 จนถึงเมื่อวันที่ 2 เมษายน พ.ศ.2566 ซึ่งเป็นการจัดแสดงและการเสวนาเพื่อคืนข้อมูลให้แก่ชุมชนและผู้ที่เกี่ยวข้อง ณ พื้นที่ว่างเปล่าสุดท้ายซอยสามเสน 3 ริมน้ำเจ้าพระยา (ติดกับร้านกินลมชมสะพาน) แขวงวัดสามพระยา เขตพระนคร กรุงเทพมหานคร ในสื่อสังคมออนไลน์ได้เกิดความเคลื่อนไหวในกลุ่มวิชาการ นักประวัติศาสตร์ นักการละคร กลุ่มผู้ชม รวมไปถึงแวดวงจิตรกรรมและการออกแบบ ที่ได้รับชมการแสดงดังกล่าวจนนำไปสู่การศึกษาข้อมูลของศิลปินชาวอิตาลีเอนกาลีเลโอ คินี รวมถึงมหาอุปรากรเรื่องทูรันโดต์อย่างลึกซึ้งผ่านเพจตามรอยกาลิเลโอ คินี และเพจ คินีและทูรันโดต์: Chini And Turandot (2566)

ผลงานศิลปะการแสดง “คินี และทูรันโดต์ (Chini and Turandot)” ได้พิสูจน์ให้เห็นถึงศิลปะและประวัติศาสตร์ที่สามารถเชื่อมโยงเข้าด้วยกันโดยไม่ถูกเงื่อนไขด้านเวลาและสถานที่มาเป็นข้อจำกัด สุดแดนวิสุทธิลักษณ์ ได้กล่าวถึง การแสดงดังกล่าวใน Facebook ส่วนตัวว่า “...ความน่าทึ่งของโอเปราทูรันโดต์ ที่จัดแสดงขึ้นในบริเวณบ้านพักริมน้ำเจ้าพระยาของคินี

เมื่อเย็นวานก็คือ การผนวกรวมโอเปร่า 3 องค์ให้เป็นหนึ่งเดียว..อาจกล่าวได้ว่า ไม่ว่าจะเป็นบท เครื่องแต่งกาย ฉาก องค์ประกอบของฉาก (บันไดไม้ไผ่ หมวกเจ็ก กระดิ่ง กรรณก และ รถเบ็ดโฮ) เป็นการ “ส่งคืนความเป็นตะวันตก” ตามสายตาของคนตะวันตกเอง เพื่อตอบสนอง-มอบคืนกลับไปให้ ดินและปุชชีนี ในโอกาสกว่าหนึ่งศตวรรษของความสัมพันธ์ระหว่างกัน” และหลังจากการจัดแสดงครั้งนี้เองส่งผลให้คณะทำงาน “ตามรอยกาลิเลโอ ดินี” ร่วมกับคณะ ผู้วิจัยจากมหาวิทยาลัยศิลปากร และสำนักงานศิลปวัฒนธรรมร่วมสมัย กระทรวงวัฒนธรรม ได้นำศิลปะการแสดง “ดินี และทูรันโดต์ (Chini and Turandot)” มาปรับปรุงอีกครั้งเป็นโครงการ “Hope Blood and Love” Solo Performance Italian Tour 2023 (ความหวัง โลหิต และความรัก) เพื่อนำไปจัดแสดงที่ประเทศอิตาลีตามคำเชิญให้เข้าร่วมฉลอง เนื่องในวาระ 150 ปี ชาตกาลของ กาลิเลโอ ดินี ศิลปินชาวอิตาลี ในเดือนกันยายน พ.ศ.2566 ซึ่งจัดโดยพิพิธภัณฑ์ มานุษยวิทยาและชาติพันธุ์วิทยา Museo di Antropologia e Etnologia เมืองฟลอเรนซ์ เทศบาล เมือง Camaiore และ เทศบาลเมือง Montecatini Terme ประเทศอิตาลี โดยจัดแสดงทั้งสิ้น จำนวน 3 รอบ ดังนี้

การแสดงรอบที่ 1 จัดขึ้นเมื่อวันที่ 7 กันยายน พ.ศ.2566 จัดแสดง ณ พิพิธภัณฑ์ มานุษยวิทยาและชาติพันธุ์วิทยา Museo di Antropologia e Etnologia เมืองฟลอเรนซ์ สถานที่ เก็บรักษาของสะสมที่นำมาจากสยามของกาลิเลโอ ดินี

การแสดงรอบที่ 2 จัดขึ้นเมื่อวันที่ 9 กันยายน พ.ศ.2566 จัดแสดง ณ โรงละคร Teatro dell' Olivo ใจกลางเมือง Camaiore บ้านเกิดของ กาลิเลโอ ดินี ที่นี้เป็นโรงละครเก่าแก่ที่ใช้ เป็นสถานที่จัดกิจกรรมทางศิลปวัฒนธรรมที่สำคัญที่สุดใน Versilian Coast ดูแลโดยเทศบาล เมือง Camaiore

การแสดงรอบที่ 3 จัดขึ้นเมื่อวันที่ 12 กันยายน พ.ศ.2566 จัดแสดง ณ ลานกลางแจ้ง ของอาคาร Tamerici, Montecatini Terme ที่ซึ่งกาลิเลโอ ดินี ได้รับมอบหมายให้มาออกแบบ งานประติมากรรมตกแต่งทั้งภายนอกและภายในตัวอาคารดังกล่าว

การเดินทางจากตะวันตกสู่ตะวันออกของศิลปินชาวอิตาลีเยน กาลิเลโอ ดินี เพื่อ รังสรรค์ผลงานศิลปะในแผ่นดินสยามเมื่อกว่าร้อยปีที่แล้วเป็นการนำความเป็นตะวันตกมา นำเสนอในแผ่นดินตะวันออก เมื่อศิลปินกลับสู่มาตุภูมิเขาได้นำแรงบันดาลใจจากเขาวรรษาไปสู่ การสร้างฉากมหาอุปรากรทูรันโดต์ ของของคิตกวีปุชชีนี ด้วยการนำเสนอความเป็นตะวันออก ตามสายตาวาดตะวันตก และในอีกร้อยปีให้หลังประวัติศาสตร์ชีวิตของศิลปินที่กำลังถูกลืมไป กับกาลเวลา ได้ถูกค้นคว้าจากกลุ่มผู้หลงใหลในศิลปะจากชุมชนวัดสามพระยา เกิดเป็นคณะทำ งานตามรอยกาลิเลโอ ดินี ส่งต่อแรงบันดาลใจให้เกิดศิลปะการแสดงเดี่ยว “ดินี และทูรันโดต์ (Chini and Turandot)” ที่นอกจากจะได้คืนความรู้สู่ชุมชนวัดสามพระยาแล้ว ยังได้มีโอกาส

เดินทางข้ามน้ำข้ามทะเลไปส่งคืนความเป็นตะวันตกตามสายตาของคนตะวันตกเอง เพื่อ
ตอบแทน-มอบคืนกลับไปสู่สายตาชาวตะวันตกที่กล่าวได้ว่าเป็นบรมครูผู้เป็นศิลปินต้นทางใน
โอกาสกว่าหนึ่งศตวรรษของความสัมพันธ์ระหว่างไทยและอิตาลีอีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- ดิงและทูรันโดต์: Chini And Turandot. (2566). <https://www.facebook.com/profile.php?id=100086486893985>
- ดั่งกมล ณ บ่อมเพชร. (2549). *กะเทาะเปลือก (มหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชาย) หอย ไตรงการ “เรื่องเก่าเล่าใหม่” 2 : มหัศจรรย์ผจญภัยเจ้าชายหอย*. กรุงเทพฯ : สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- ตามรอยกาลิเลโอ ดินี. (2566). <https://www.facebook.com/GalileoChiniAcrossTime>.
- พัชรินทร์ สิริสุนทร. (2556). *แนวคิด ทฤษฎี เทคนิคและการประยุกต์เพื่อการพัฒนาสังคม*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ลินจง จันทรวราหิตย์. (2545). *วรรณกรรมวิจารณ์ (Literary criticism)*. นครปฐม : โปรแกรมวิชาภาษาไทย คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครปฐม.
- หนึ่งฤดี โลหผล. (2551). *กาลิเลโอ ดินี จิตรกรสองแผ่นดิน*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อัมรินทร์พรินต์ติ้ง จำกัด.
- สุดแดน วิสุทธิลักษณ์. (2566). <https://m.facebook.com/suddan.frontier>
- Opera Philadelphia. (2017). *The Minnesota Opera*. <https://www.operaphila.org/Whats-on/on-stage-2016-2017/Turandot/full-synopsis/>

ได้รับบทความ
Received
15/02/2024

แก้ไขบทความ
Revised
14/06/2024

ตอบรับบทความ
Accepted
18/11/2024

07

การเชิดสิงโตพื้นและดนตรีประกอบการเชิดสิงโตพื้น รูปแบบเห่ฮาน กรณ์ศึกษา คณะหลงเทียนไทยแลนด์

Ground Lion Dance and Music of Ground Lion Dance, Heshan Model : Case study of Thailand Long Quan Lion Academy

สันติภาพ สีเผือก¹ และ ทาวอร์ วัฒนบุญญา²

Santipap Seepheug¹ and Thaworn Wattanaboonya²

¹ อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏยศิลป์ศึกษา คณะดุริยางคศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
หัวหน้าโครงการ (E-mail: Santipap.se@bsru.ac.th)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ประจำสาขาวิชาดนตรีตะวันตกศึกษา วิทยาลัยการดนตรีมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
ผู้ร่วมวิจัย (E-mail: pae.petra2016@gmail.com)

¹ Santipap Seepheug

Faculty of Education Bansomdejchaopraya Rajabhat University (E-mail: Santipap.se@bsru.ac.th)

² Assistant Professor Thaworn Wattanaboonya

Department of Western Music Education, College of Music Bansomdejchaopraya Rajabhat University
(E-mail: pae.petra2016@gmail.com)

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาการเชิดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซานและพัฒนาชุดความรู้ฝึกทักษะการเชิดสิงโตให้กับชุมชนฝั่งธนบุรี และเพื่อศึกษาดนตรีประกอบการเชิดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซาน และรวบรวมวิธีการบรรเลงในรูปแบบโน้ตสากลโดยใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จ ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) สัมภาษณ์และรวบรวมข้อมูลโดยใช้กรณีศึกษา คณะหลงเจียนไทยแลนด์

ผลการวิจัยพบว่า 1. การเชิดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซาน คณะหลงเจียนไทยแลนด์ นิยมใช้แสดงเป็นวิธีการสมัยใหม่ที่พบในสิงคโปร์ มาเลเซีย ฮองกง และประเทศไทย มีลักษณะท่าทางที่เลียนแบบอากัปกริยาของแมวเป็นนากลักษณะ นิยมใช้เมื่อแสดงการเชิดสิงโตพื้นในโอกาสมงคล กระบวนท่าเริ่มต้น ประกอบด้วย ท่าฉี่ซ้อ คือ การเดินของสิงโต และ ท่าสิงห์ คือ สิงโตโค้งคานับหัว มีท่าพื้นฐานทั้งหมด 7 ท่า เรียกว่า Seven Flowers ได้แก่ ท่าซิปู ท่าเสียวเจียน ท่าจงเจียน ท่าดำเจียน ท่าฉาบปู ท่าหันปู และท่าเหอปู

การพัฒนาชุดความรู้ฝึกทักษะการเชิดสิงโตให้กับชุมชนฝั่งธนบุรี ผู้วิจัยได้ จัดทำเป็นรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน 50 หน้า เนื้อหาประกอบด้วย ประวัติความเป็นมาของการเชิดสิงโตในฝั่งธนบุรี ลักษณะหัวสิงโต กระบวนท่าเชิดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซาน และโน้ตดนตรีประกอบการแสดง และมีการนำไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษาให้กับโรงเรียนในฝั่งธนบุรี ผ่านการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรีให้กับนักเรียนเยาวชนของชุมชนวัดอินทาราม และตลาดพลู

2. ดนตรีประกอบการเชิดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซาน คณะหลงเจียนไทยแลนด์ ใช้เครื่องดนตรี 3 ชนิด คือ 1) กลองสิงโตเป็นเครื่องดนตรีหลักในการบรรเลงประกอบการเชิดสิงโต 2) ฉาบ ใช้บรรเลงเสริมเข้ากับกลองสิงโต เพื่อให้มีจังหวะที่ตื่นเต้นเร้าใจ และ 3) เม้ง ใช้บรรเลงกำกับจังหวะให้กับกลองและฉาบ โดยเรียกการบรรเลงรวมวงนี้ว่า วงมโหรี

การรวบรวมวิธีการบรรเลงในรูปแบบโน้ตสากลโดยใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จ ผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ดนตรี (Sibelius) เขียนเป็นโน้ตสากล เพื่อบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร เริ่มด้วยจังหวะเริ่มต้นเพื่อส่งสัญญาณให้กับผู้เชิดสิงโตรู้ว่าจะเริ่มแสดงแล้ว และต่อด้วยจังหวะเชิด จังหวะไหว้ จังหวะเชิด จังหวะมอง จังหวะเต้นของหัวใจ แล้วจึงจะเริ่มบรรเลงจังหวะที่ 1 ถึงจังหวะที่ 7 ในระหว่างการบรรเลงจังหวะที่ 1 ถึงจังหวะที่ 7 จะคั่นด้วยจังหวะมอง จังหวะเต้นของหัวใจเสมอ เพื่อเป็นการส่งสัญญาณว่าจะมีการเปลี่ยนท่าการเชิดในแต่ละท่อนั้น หลังจากบรรเลงจบท่าที่ 7 จะบรรเลงจังหวะไหว้อีกครั้ง และจบด้วยจังหวะลงจบ ตามด้วยการบรรเลงจังหวะกินของมงคล เช่น ส้ม ฝรั่งหรือผลไม้ต่าง ๆ ที่เป็นของมงคล และแจกจ่ายให้กับเจ้าภาพ เพื่อความเจริญรุ่งเรือง

คำสำคัญ : การเชิดสิงโตพื้น รูปแบบเห่อาขาน ดนตรีประกอบการเชิดสิงโตพื้น
คณะหลวงเห่ไทยแลนด์

Abstract

This research aims to study the techniques of the ground lion dance in the Heshan model and develop a knowledge package for lion dance skills in the Thonburi area. Additionally to examine the musical composition of the ground lion dance in the Heshan style and gather musical notations using software. This research used qualitative research methods (Qualitative Research), interviews and data collection using a case study from the Long Qian Thailand Academy.

The research findings are:

1. The Long Qian Thailand Academy used lion dance in the Heshan Style. This is a modern form of lion dance that is found in Singapore, Malaysia, Hong Kong, and Thailand. And the dance postures are inspired by a cat-like manner and the adorable and playful cat gestures that the ground lion dance is commonly used during special occasions. The basic step of the lion dance consists of the "Chi Xue" posture which is conveyed by the lion's walking movement, and the "Xing Li" posture the lion's bowing gesture. There are 7 foundational postures known as the "Seven Flowers." Including, "Xi Pu" posture, "Jian Xian" posture, "Zhong Jian" posture, "Da Jian" posture, "Cha Pou" posture, "Tan Pou" posture, and "He Pu" posture.

Developing a knowledge package for practice lion dancing skills in Thonburi area, the researcher has prepared it in the form of an electronic book, totaling 50 pages. The contents include: History of the lion dance in Thonburi, the appearance of the lion's head, the Heshan style lion dance moves, and the music score for the performance. Schools in Thonburi It is used for educational benefits, through organizing activities to develop Thonburi lion performance skills for students and youth of the Intharam Temple and Talat Phlu communities.

2. Music for the Heshan lion dance Long Qian Thailand Academy Three types of musical instruments are used: 1) The lion drum is the main instrument used to accompany the lion dance. 2) Cymbals, used to complement the lion drum. To have an exciting rhythm and 3) Meng is used to direct the rhythm of the drums and cymbals. This group playing together is called a Mahori ensemble.

The traditional Heshan-style lion dance is accompanied by a mahori ensemble, including the lion drum, cymbals, and gong. The performance begins with an initial rhythm to signal the commencement of the lion dance, followed by rhythmic movements such as bowing, swaying, and dancing in sync with the heartbeat. The dance progresses through seven distinct beats, each separated by a heartbeat and a gaze rhythm. This signals a change in the lion's posture for each beat. After completing the seventh beat, the ensemble plays a farewell rhythm, concluding with a final lowering beat. Following this, there is a symbolic performance of consuming auspicious foods, such as oranges, vegetables, or various fruits. These symbolic offerings are then distributed to the host for prosperity and abundance.

Keywords : Ground Lion Dance, Heshan model,
Music of Ground Lion Dance, Thailand Long Quan Lion Academy

บทนำ

การเจดสิงโตพื้น เป็นการเจดสิงโตในรูปแบบที่มีเรื่องราวและเป็นการอวยพรที่เรียกว่า “ไฉ่ซิง” เป็นที่นิยมในการจัดแสดง โดยผู้แสดงจะเจดสิงโตกินผักผลไม้ และคายออกมาเรียง เป็นคำอวยพรและ อักษรมงคล เชื่อว่าเป็นสัญลักษณ์แห่งการเปลี่ยนแปลงจากร้ายเป็นดี เปลี่ยนจากสิ่งที่ไม่ดีให้ดีขึ้น การเจดสิงโตพื้นหรือการเล่นไฉ่ซิงผู้เจดจะต้องมีทักษะในการทำทางต่าง ๆ เช่น ทำก้มมอง ทำรีวเดินวนรอบ ทำจุดันท่างอตัว ดูกเขา ทำนอน ทำกระโดด และการทรงตัวบนวัตถุ ดังนั้น การเจดสิงโตพื้นจึงหมายถึงการเรียกการแสดงสิงโตบนพื้นราบ มีวัตถุประสงค์ เพื่ออวยพร จึงเป็นลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากการเจดสิงโตต่อตัว และการเจดสิงโตบนเสาต่างระดับ หรือที่เรียกว่าเสาดอกเหมย ที่มีวัตถุประสงค์เพิ่มขึ้นคือเพื่อแสดงกายกรรมและประกวดแข่งขัน (ปัทมา วัฒนบุญญา และคณะ, 2561)

การเจดสิงโตเป็นศิลปะการแสดงของชาวจีน ในยุคแรกเน้นลีลาการร่ายรำเป็นหลัก จึงถูกเรียกว่า ระบำสิงโต สิงโตเป็นสัตว์ในนวนิยายหรือจินตนาการของประเทศจีนว่า สิงโตมีการกำเนิดมาจากสัตว์ 3 ประเภทได้แก่ แรด ม้า และสุนัข ปรากฏในหลักฐานทางประวัติศาสตร์พบว่าเกิดขึ้นในสมัยราชวงศ์ฮั่น (206 ปี ก่อน ค.ศ. - ค.ศ. 220) (เดชสิทธิ์ รัตมิ่งศัพท์, 2563) ชาวจีนทางตอนใต้โดยส่วนมากที่อพยพเข้ามาอยู่อาศัยในเมืองไทยส่วนใหญ่อพยพมาจากมณฑลกว่างตุ้ง ได้นำศิลปะการเจดสิงโตมาเผยแพร่อยู่ในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ (ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ, 2558) การเจดสิงโตเกิดขึ้นหรือเข้ามาในประเทศไทยในรัชสมัยของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ซึ่งชาวจีนในสมัยนั้นได้เข้ามาค้าขายในแผ่นดินสยามและเข้ามาพึ่งพระบรมโพธิสมภารของสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ต่อมาชาวจีนเหล่านั้นได้นำสิงโตมาเจดแสดงต่อหน้าพระที่นั่งให้สมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราชทรงทอดพระเนตร เพราะชาวจีนเชื่อว่าผู้ใดได้ชมการเจดสิงโตจะประสบโชคดีลาภ เจริญรุ่งเรือง เป็นสิริมงคลกับชีวิต ทำมาค้าขายคล่อง กิจการเจริญรุ่งเรือง ร่ำรวยทรัพย์สิน เงินทอง ฯลฯ นับตั้งแต่บัดนั้นเป็นต้นมา การแสดงสิงโตก็ได้มีการจัดแสดงสืบเนื่องมาจนถึงปัจจุบันประมาณ 200 กว่าปี (ปัทมา วัฒนบุญญา และคณะ, 2561)

การเจดสิงโตในประเทศไทย ส่วนใหญ่มักเข้าใจว่าเป็นรูปแบบการแสดงที่อยู่คู่กับชาวบ้านในพื้นที่ชุมชนปากน้ำโพ จังหวัดนครสวรรค์ เนื่องจากหลักฐานทางเอกสารที่บันทึกไว้ และประวัติศาสตร์บอกเล่าของคนนครสวรรค์ที่กล่าวถึงกลุ่มคนจีนว่าได้มีการเข้ามาพำนักอาศัยอยู่เป็นจำนวนมาก แต่ในทางกลับกัน การแสดงเจดสิงโตครั้งที่ต้นตาและมีความยิ่งใหญ่ที่สุดเกิดขึ้นในงานสมเด็จพระเจ้าตากสินมหาราช ในเขตธนบุรี จังหวัดกรุงเทพมหานคร ซึ่งมีคณะสิงโต - มังกรหลายร้อยคณะ สับเปลี่ยนหมุนเวียนกันมาจัดแสดงรอบอนุสาวรีย์ของพระองค์

เหตุเพราะชาวบ้านฝั่งธนบุรี มีความเชื่อว่า สิงโต - มังกร ถือกำเนิดจากจีน และถูกส่งมา เพื่อแสดงความยินดีกับพระองค์ในวันสถาปนากรุงธนบุรี จนกระทั่งศิลปะการแสดงนี้ได้ตกทอด มาเป็นมรดกทางวัฒนธรรมของฝั่งธนบุรี จวบจน พ.ศ. 2565 ในปัจจุบัน (พรพิพัฒน์ ราชกิจกัธรร และสุภาวดี โพธิเวชกุล, 2565) และในปัจจุบันการเชิดสิงโตยังคงเป็นที่นิยมและถูกพัฒนาเป็น กีฬาระดับนานาชาติ โดย International Dragon and Lion Dance Federation มีการสร้างกฎ กติกาการแข่งขันร่วมกันระหว่างประเทศต่าง ๆ ร่วมสร้างมาตรฐานการเชิดสิงโตเป็นแบบสากล (ธัญธัช วิภาติภูมิประเทศ, 2558)

วรัตน์นท์ เพชรน้ำเอก (สัมภาษณ์ส่วนบุคคล, 7 สิงหาคม 2566) หัวหน้าคณะหลงเทียน ไทยแลนด์ อธิบายว่า การเชิดสิงโตพื้นฝั่งธนบุรี กรุงเทพมหานคร มีลักษณะการเชิดสิงโตพื้น แบ่งออกเป็น 2 รูปแบบคือ

1) การเชิดโตพื้นรูปแบบฟอซาน มุ่งเน้นการผสมผสานศิลปะการต่อสู้เข้ากับท่าเชิด ตามคติตำนาน เรื่อง การต่อสู้ของฟอซาน เกิดขึ้นในสมัยราชวงศ์ชิงในรัชสมัยของจักรพรรดิ เฉียนหลง (ค.ศ. 1735 – 1796) การเชิดมีความแข็งแรงและดุเดือด ใช้หัวสิงโตที่มีเขาแหลม ปากต้ง มีเขี้ยวแหลมในการเชิด

2) การเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเห่อซาน มุ่งเน้นแสดงเล่นไฉ่จึงเพื่ออวยพร ลีลาท่าทางจึง มีความสนุกสนานกระฉับกระเฉง และลดความดุเดือดโดยใช้การเลียนลีลาท่าทางของแมว เพื่อให้เกิดความน่าเอ็นดู และใช้หัวสิงโตที่มีเขาทรงมนกลม ปากทรงแบนหรือปากเปิดในการเชิด

กล่าวได้ว่า การเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเห่อซานนั้นพบได้โดยทั่วไปและเป็นที่นิยมอย่าง มากในพื้นที่ฝั่งธนบุรี กระจายตัวอยู่ในชุมชนคนไทยเชื้อสายจีนหลายพื้นที่ในเขตธนบุรีและ เขตคลองสาน และยังประจำอยู่ศาลเจ้าเก่าแก่ ได้แก่ ศาลเจ้ากวนอู ศาลเจ้าเกียนอันเกง ศาลเจ้าอาเนี้ยว และศาลเจ้าพ่อพระเพลิง การเชิดสิงโตฝั่งธนบุรีมีการปรับเปลี่ยนผันตัวไป ตามกระแสสังคมใหม่ โดยการขยายจากกิจกรรมเทศกาลประเพณีจีนมาสู่กิจกรรมของชุมชน เกิดรูปแบบการเชิดสิงโตหลากหลาย มีการพัฒนาการเชิดให้ทันสมัยเพื่อสอดคล้องกับกิจกรรม เชิงพาณิชย์ เพราะชุมชนมีความเชื่อที่แฝงอยู่กับศิลปะการแสดงเชิดสิงโตทั้งในด้านศาสนา และพิธีกรรม จึงทำให้เป็นจุดเด่นของการเชิดสิงโตแบบเห่อซานสอดคล้องกับความเชื่อว่าเป็น สัตว์มงคลให้โชคลาภ และเสริมอำนาจบารมี จึงนิยมใช้ลักษณะการเชิดสิงโตแบบเห่อซานใน การทำการแสดง เปรียบเหมือนการเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเห่อซานคือผู้ทำหน้าที่ขับไล่สิ่งชั่วร้าย หรือขจัดปัดเป่าสิ่งไม่ดีออกไป

นอกจากนี้ คณะสิงโตฝั่งธนบุรีปรากฏมีมากถึง 88 คณะ (ปัทมา วัฒนบุญญา และ คณะ, 2561) โดยยังคงมีการเชิดสิงโตหลากหลายรูปแบบตามวาระโอกาส ซึ่งมีคณะดั้งเดิมที่ สืบทอดการเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเห่อซานไว้ คือ คณะหลงเทียนไทยแลนด์ ผู้วิจัยได้เล็งเห็นความ

สำคัญของวัฒนธรรมการแสดงเจดสิงโตจากชาวจีนที่มาตั้งรกรากในที่ใดก็มักจะนำวัฒนธรรมของตนติดตัวตามไปด้วย ดังที่พบเห็นในสังคมชาวจีนฝั่งธนบุรีในชุมชนตลาดพลู และชุมชนสวนสมเด็จย่า ซึ่งเป็นที่ตั้งของศาลเจ้ากวนอูที่มีอายุกว่า 260 ปี วัฒนธรรมการแสดงดังกล่าวกลายเป็นสัญลักษณ์ของความรุ่งเรืองร่ำรวยในกิจการ โดยมีการสืบทอดการเจดสิงโตฝั่งธนบุรีตามความเชื่อเดิม เรียกว่า การเจดสิงโตพื้นรูปแบบเห่อฮาน

ดังนั้น การยอมรับถึงความแตกต่างและความหลากหลายทางชาติพันธุ์ ภาษา ศาสนา และการดำเนินวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชนที่ถือปฏิบัติกันมาได้ถ่ายทอดเป็นมรดกของสังคม ส่งผ่านให้กันจากรุ่นสู่รุ่นเป็นการแสดงออกถึงอัตลักษณ์ประจำกลุ่มชาติพันธุ์ ซึ่งอาจเป็นเพียงศิลปะวัฒนธรรมพื้นถิ่นของที่ยังไม่ได้พัฒนาด้วยกระบวนการทางวิชาการ สังคมและกาลเวลาจะเป็นตัวกำหนดให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง ตกแต่งให้เกิดความเจริญงอกงามไปตามวิถีแห่งชุมชนพร้อมทั้งความเชื่อและค่านิยมเดิมของผู้คนที่สอดแทรกอยู่ในประเพณีและพิธีกรรมต่าง ๆ ที่จะแปรเปลี่ยนไป (สุพิศวง ธรรมพินทา, 2540) ในขณะเดียวกัน คณะผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ท่ามกลางบริบทการเปลี่ยนแปลงของสังคมและวัฒนธรรมในศตวรรษที่ 21 บทบาทของเทคโนโลยีเป็นเครื่องมือหนึ่งในการพัฒนาความรู้ความสามารถของเยาวชนคนรุ่นใหม่ในมิติต่าง ๆ โดยมุ่งตอบโจทยความต้องการของผู้ใช้บริการให้ครอบคลุมในด้านวิชาการ ด้านพื้นที่และชุมชน และด้านสังคมและเศรษฐกิจ เพื่อรองรับพลวัตของการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมของชุมชนฝั่งธนบุรี ที่ได้รับผลกระทบจากปรากฏการณ์ต่าง ๆ ทั้งความพลิกผันของเทคโนโลยี การแพร่ระบาดของโควิด-19 ตลอดจนความคิดที่ส่งผลต่อพฤติกรรมตามกระแสสังคมสมัยใหม่

คณะผู้วิจัยมุ่งหวังเป็นอย่างยิ่งว่างานวิจัยนี้จะสามารถนำความรู้ชุมชนใช้ส่งเสริมและพัฒนาเยาวชนคนรุ่นใหม่ของชุมชนฝั่งธนบุรี ได้แก่ ชุมชนตลาดพลู ชุมชนสวนสมเด็จย่า และชุมชนวัดเศวตฉัตร ซึ่งทั้ง 3 ชุมชน นี้ นับว่าเป็นชุมชนที่มีการสืบทอดการเจดสิงโตดั้งเดิมและมีศักยภาพทางวัฒนธรรมการแสดงเจดสิงโตจนเป็นที่ได้ยอมรับและมีชื่อเสียงในฝั่งธนบุรี โดยเฉพาะคณะหลวงเจียนไทยแลนด์ ได้รับการคัดเลือกเข้าแข่งขันกีฬาวงูประเทศสิงคโปร์ทุกปี คณะผู้วิจัยได้เล็งเห็นความสำคัญขององค์ความรู้การเจดสิงโตพื้นที่ในรูปแบบเห่อฮานที่เป็นรูปแบบสากลของการเจดสิงโตพื้น โดยจะทำการศึกษาองค์ความรู้การเจดและดนตรีประกอบการเจดสิงโตพื้นของคณะหลวงเจียนไทยแลนด์ ส่งเสริมและยกระดับให้การเจดสิงโตฝั่งธนบุรีเป็นที่ยอมรับในเวทีวิชาการ ลดความเหลื่อมล้ำ และใช้วัฒนธรรมชุมชนขับเคลื่อนสังคมและเศรษฐกิจชุมชนฝั่งธนบุรีให้มีความเข้มแข็งสอดคล้องกับกระแสบริบทสังคมใหม่ในการพัฒนาชุมชนด้วยทุนวัฒนธรรมเพื่อการเรียนรู้ที่ยั่งยืน

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาการเจดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซาน และพัฒนาชุดความรู้ฝึกทักษะการเจดสิงโตให้กับชุมชนผังธนบุรี
2. เพื่อศึกษาดนตรีประกอบการเจดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซานและรวบรวมวิธีการบรรเลงในรูปแบบโน้ตสากลโดยใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จ

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้ใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ (Qualitative Research) โดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร สิ่งพิมพ์ หนังสือ ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความเป็นมาของการเจดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซาน นำข้อมูลที่ได้มาตรวจสอบกับแนวคิดทฤษฎีที่ใช้ประกอบการศึกษา เพื่อนำมาใช้อ้างอิงในข้อค้นพบ (findings) จากนั้นลงพื้นที่รวบรวมข้อมูลภาคสนาม (Fieldwork) มีลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. เครื่องมือและอุปกรณ์

ในการวิจัยครั้งนี้ คณะผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยกำหนดตามสาระ ในขอบเขตด้านเนื้อหาแบ่งออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้าง โดยคณะผู้วิจัยสัมภาษณ์ปราชญ์ชุมชน ผู้ทรงคุณวุฒิศิลปะการแสดง ผู้ทรงคุณวุฒิด้านดนตรี สภาวัฒนธรรมเขต และประธานชุมชนหรือผู้นำชุมชนเกี่ยวกับประเด็นองค์ความรู้การเจดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซาน ความเป็นมาการเจดสิงโตผังธนบุรี และคณะสิงโตที่มีความโดดเด่น

ตอนที่ 2 แบบสังเกตแบบมีส่วนร่วมในกิจกรรม (Par) จากการทำกิจกรรมปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research — PAR) ซึ่ง คณะผู้วิจัยได้บันทึกแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วมในประเด็น 1) การเจดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซานที่เป็นสากล และ 2) ดนตรีประกอบการเจดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซานและวิธีการบรรเลงในรูปแบบโน้ตสากลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปกับผู้เชี่ยวชาญการเจดสิงโตพื้น ผู้เจดสิงโตพื้น และนักดนตรีของคณะหลงเทียนไทยแลนด์ และพัฒนาชุดความรู้การเจดสิงโตพื้นใช้ฝึกทักษะการเจดสิงโตเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชนให้กับ 3 ชุมชน (ตลาดพลู สวนสมเด็จย่า วัดเศวตฉัตร) ซึ่งคณะผู้วิจัยได้ทดสอบเครื่องมือโดยผ่านการตรวจสอบความเที่ยงตรงของเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญด้านการวิจัยทางศิลปะการแสดง จำนวน 1 ท่าน

2. ขอบเขตการศึกษา แบ่งออกเป็น 3 หัวข้อ ดังนี้

2.1 ขอบเขตด้านเนื้อหา ศึกษาเฉพาะคณะหลงเทียนไทยแลนด์ โดยมีประเด็นศึกษาได้แก่

- 1) ศึกษากระบวนการทำเจดสิงโตพื้นรูปแบบห่อขานที่เป็นสากล ในกลุ่มทำพื้นฐาน ชุด Seven Flowers จำนวน 7 ท่า ร่วมกับท่าอาภักปิริยาทั่วไป จำนวน 3 ท่า
 - 2) ศึกษาเครื่องดนตรีประกอบการเจดสิงโตพื้นรูปแบบห่อขาน และบันทึกรูปแบบทำนองรูปแบบจังหวะ และวิธีการบรรเลง โดยการเขียนเป็นโน้ตสากลผ่านโปรแกรมคอมพิวเตอร์ดนตรี (Sibelius) เพื่อบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร
- 2.2 ขอบเขตด้านพื้นที่และประชากร ได้แก่
- 1) ฟังธนบุรี 3 ชุมชน ได้แก่ ตลาดพลู สวนสมเด็จย่า และวัดเศวตฉัตร
 - 2) ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้การเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (purposive sampling) ได้แก่
 - ผู้เชี่ยวชาญการเจดสิงโตพื้น ได้แก่ คุณวรตถ์นันท์ เพชรน้ำเอก (2566) หัวหน้าคณะหลงเทียนไทยแลนด์ ร่วมด้วยผู้เจดสิงโตพื้น 4 คน และนักดนตรี 4 คน คุณจำรัส ประทีปช่วง (ปราชญ์ชุมชน) คุณอารักษ์ กุลวัฒน์ (สภาวัดธรรมเขต) ผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะการแสดง จำนวน 1 คน ผู้ทรงคุณวุฒิด้านดนตรี จำนวน 1 คน ประธานชุมชนหรือผู้นำชุมชน จำนวน 3 คน
- 2.3 ขอบเขตด้านเวลา เดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2565 ถึง เดือนมิถุนายน พ.ศ. 2566

3. วิธีเก็บรวบรวมข้อมูล คณะผู้วิจัย ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

3.1 เก็บรวบรวมข้อมูลจากเอกสาร ตำรา งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และทบทวนวรรณกรรมแนวคิดและทฤษฎีนำมาใช้อ้างอิงเป็นข้อค้นพบ (findings) ให้มีความน่าเชื่อถือ (reliability) และแม่นยำ (Validity)

3.2 เก็บข้อมูลภาคสนาม ในระหว่างเดือนในเดือนสิงหาคม – กันยายน 2565 คณะผู้วิจัยลงพื้นที่สำรวจให้ได้ข้อมูลชุมชน และสัมภาษณ์กึ่งโครงสร้างกับผู้ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ ปราชญ์ชุมชน ผู้ทรงคุณวุฒิตีลปะการแสดง ผู้ทรงคุณวุฒิด้านดนตรี สภาวัดธรรมเขต และประธานชุมชนหรือผู้นำชุมชน เกี่ยวกับประเด็นองค์ความรู้การเจดสิงโตพื้นรูปแบบห่อขาน ความเป็นมาการเจดสิงโตฟังธนบุรี โดยมีการดำเนินงานรวมทั้งสิ้น 6 ครั้ง ในวันเสาร์และวันอาทิตย์ และคณะสิงโตที่มีความโดดเด่น ดำเนินกิจกรรมปฏิบัติการแบบมีส่วนร่วม (Participatory Action Research – PAR) ในระหว่างเดือนพฤศจิกายน 2565 – มกราคม 2566 \คณะผู้วิจัยได้บันทึกแบบสังเกตแบบมีส่วนร่วม

ร่วมในประเด็น 1) การเจดิสงโตพื้นรูปแบบเห่อซานที่เป็นสากล และ 2) คนตรีประกอบ การเจดิสงโตพื้นรูปแบบเห่อซานและวิธีการบรรเลงในรูปแบบโน้ตสากลโดยใช้โปรแกรม สำเร็จรูปกับผู้เชี่ยวชาญการเจดิสงโตพื้น ผู้เจดิสงโตพื้น และนักดนตรีของคณะ หลงเจียนไทยแลนด์ ซึ่งคณะผู้วิจัยเป็นผู้สัมภาษณ์และผู้สังเกตการณ์พร้อมบันทึกข้อมูล ด้วยตนเอง โดยมีการดำเนินงานรวมทั้งสิ้น 12 ครั้ง ในวันเสาร์และวันอาทิตย์

4. วิเคราะห์ข้อมูล คณะผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ได้จากการสังเคราะห์ข้อมูลโดยแยกข้อมูล เป็นกลุ่ม ๆ ตามประเด็นที่ศึกษา และวิเคราะห์เชิงพรรณนา (Descriptive Analysis) ในประเด็น ดังนี้

- 1) กระบวนท่าเจดิสงโตพื้นรูปแบบเห่อซานที่เป็นสากล ในกลุ่มท่าพื้นฐาน ท่าพื้นฐาน ชุด Seven Flowers จำนวน 7 ท่า ร่วมกับท่าอากัปกิริยาทั่วไป จำนวน 3 ท่า
- 2) กระบวนการสร้างและพัฒนาชุดความรู้ฝึกทักษะการเจดิสงโตให้กับชุมชน ผังธนบุรี
- 3) เครื่องดนตรีประกอบการเจดิสงโตพื้นรูปแบบเห่อซาน ของคณะหลงเจียน ไทยแลนด์
- 4) การรวบรวมวิธีการบรรเลงของคณะหลงเจียนไทยแลนด์ในรูปแบบโน้ต สากลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูป

5. ขึ้นสรุป นำเสนอผลการวิเคราะห์ในรูปแบบเอกสารวิชาการเป็นรูปเล่มรายงานวิจัย ฉบับสมบูรณ์ นำเสนอบทความวิจัยตีพิมพ์ในการประชุมวิชาการ (TCI) และมอบชุดความรู้การ เจดิสงโตพื้นใช้ฝึกทักษะการเจดิสงโตให้กับ 3 ชุมชน เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้วัฒนธรรมชุมชน

ผลการวิจัย

1. การเจดิสงโตพื้นรูปแบบเห่อซานและพัฒนาชุดความรู้ฝึกทักษะการเจดิสงโตให้กับ ชุมชนผังธนบุรี

1.1 การเจดิสงโตพื้นรูปแบบเห่อซาน พบว่าวรัตน์ เพชรน้ำเอก (สัมภาษณ์ ส่วนบุคคล, 7 สิงหาคม 2566) หัวหน้าคณะหลงเจียนไทยแลนด์ นิยมใช้การเจดิสงโตพื้น รูปแบบเห่อซานเป็นรูปแบบหนึ่งในการฝึกฝนสำหรับการเจดิสงโตพื้นในผังธนบุรี เป็น ลักษณะการเจดิสสมัยใหม่ที่พบในสิงคโปร์ มาเลเซีย ฮองกง และประเทศไทย อธิบาย ลักษณะได้ดังนี้

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบลักษณะท่าเจดสิงโตพื้นรูปแบบฝอซานและรูปแบบเหอซาน คณะหลงเทียนไทยแลนด์

การเจดสิงโตพื้นรูปแบบฝอซาน (ดั้งเดิม)	การเจดสิงโตพื้นรูปแบบเหอซาน (สมัยใหม่)
- ผสมผสานศิลปะการต่อสู้เข้ากับท่าเจด ตามคติตำนาน เรื่อง การต่อสู้ของฝอซาน สมัยราชวงศ์ชิง (ค.ศ. 1735 – 1796) ท่าเจดมีความแข็งแรงและดุคั่น เพื่อต่อสู้และแข่งขัน - ใช้หัวสิงโตที่มีเขาแหลม ปากต้ง มีเขี้ยวแหลมในการเจด	- ลีลาท่าทางมีความสนุกสนานกระฉับกระเฉง และลดความดุคั่นโดยใช้การเลียนลีลาท่าทางของแมว เพื่อให้เกิดความน่าเอ็นดู มุ่งเน้นแสดงเล่นไฉ่ซิง เพื่ออายุพร - ใช้หัวสิงโตที่มีเขาทรงมนกลม ปากทรงแบนหรือปากเปิดในการเจด

กระบวนการท่าเจดสิงโตพื้นรูปแบบเหอซาน ในกลุ่มท่าพื้นฐาน ชุด Seven Flowers ของคณะหลงเทียนไทยแลนด์มีทั้งหมด 7 ท่า เหตุที่เรียกว่า Seven Flowers หรือหากแปลเป็นไทยอาจเรียกได้ว่า เจ็ดดอกไม้ ซึ่งวรรตฉันทน์ เพชรน้ำเอก หัวหน้าคณะหลงเทียนไทยแลนด์ สันนิษฐานว่า ท่าเจ็ดดอกไม้ อาจมีแนวคิดการตั้งชื่อตามความเชื่อทางพุทธศาสนา ที่สื่อถึง 7 ก้าวเดินของพระพุทธเจ้า หรืออาจจะมีคามหมายแฝงอื่น ๆ ที่แตกต่างกันไปในแต่ละบริบทของพื้นที่

ท่าพื้นฐานในการเจดสิงโตพื้นรูปแบบเหอซานทั้ง 7 ท่า รวมกับท่าอากบฏิยาทั่วไป เป็นโครงสร้างท่าหลักที่มีใช้อยู่ในทุกการแสดงที่เป็นการเจดสิงโตพื้นรูปแบบเหอซาน ซึ่งแต่ละท่ามีความหมาย มีชื่อเรียกท่า มีวิธีการเจดโดยอธิบายการวิเคราะห์ได้ดังนี้

ตารางที่ 2 กระบวนท่าเจดสิงโตพื้นรูปแบบเหอซาน คณะหลงเทียนไทยแลนด์

ภาพและวีดิทัศน์ท่าเจดสิงโตรูปแบบเหอซาน คณะหลงเทียนไทยแลนด์	ชื่อท่า ความหมาย และลักษณะท่าเจด
 	ท่าลีซ้อ จัดเป็นท่าอากบฏิยาทั่วไปประกอบการปฏิบัติท่าพื้นฐาน Seven Flower แสดงการเดินของสิงโต ลักษณะการเคลื่อนไหวผู้เจดใช้การย่อตัวสลับไปมา โดยผู้เจดส่วนหัวจะขยับพร้อมกับหันใบหน้าสิงโตไปมา สลับกับชูหัวสิงโตขึ้น – ลง และผู้เจดส่วนลำตัวจะใช้การกระดกกันสิงโตขึ้น เป็นลีลาตามจังหวะ

ภาพและวิดีโอทำเซตสิงโตรูปแบบท้องถิ่น
คณะหลวงเจียนไทยแลนด์



ทำสิงห์หลี่ จัดเป็นท่าอาภักภักิริยาทั่วไปประกอบการปฏิบัติทำพื้นฐาน Seven Flower แสดงการโค้งคำนับของสิงโต หมายถึง การไหว้ ลักษณะการเคลื่อนไหว ใช้การก้าวเท้าสลับกับกระโดดลอยตัวย้ายตำแหน่ง จุดเด่นคือผู้เซตส่วนหัวสิงโตจะมีการเซตเหวี่ยงหัวสิงโตจนไปด้านข้างตามตำแหน่งที่เคลื่อนไปมีการลดระดับหัวสิงโตลงสู่พื้นแสดงการโค้งคำนับให้กับผู้ชมหรือไหว้เคารพสิ่งศักดิ์สิทธิ์ หรือเจ้าภาพผู้ว่าจ้าง



ทำซีปู จัดเป็นท่าพื้นฐาน Seven Flower ลำดับที่ 1 มีลักษณะการเดิน 7 ก้าว เจอสิ่งของต้องสงสัย เช่น ผักหรือผลไม้มงคล ที่ใช้ประกอบการแสดง ทำท่ามอง ทำท่าลังเล จุดเด่นคือ ผู้เซตส่วนหัวสิงโตจะเคลื่อนที่เข้าหาวัตถุที่วางอยู่บนพื้น และทำการเซตสื่อความหมายว่ากำลังมองวัตถุ ด้วยความสงสัย ผ่านการสับัดหัวสิงโตเป็นระยะ



ทำเสียวเจียน จัดเป็นท่าพื้นฐาน Seven Flower ลำดับที่ 2 แสดงการมองอาหารบนพื้น เป็นการเคลื่อนไหวในลักษณะกระโดดไขว้ขา นัยยะการเคลื่อนไหวแทนภาพของกรรไกร เชื่อว่าเป็นการตัดขาดสิ่งไม่ดีให้หลุดพ้นขาดไป โดยความหมายของคำว่า เสียว แปลเป็นไทยว่า เล็ก หมายถึง ลักษณะการเคลื่อนไหวหัวสิงโตและเคลื่อนที่ของลำตัวสิงโตในระดับล่างจนถึงพื้น กรณีสิ่งของหรือวัตถุที่สิงโตจับจ้องนั้นวางอยู่บนพื้น



ท่าจงเจียน จัดเป็นท่าพื้นฐาน Seven Flower ลำดับที่ 3 แสดงการมองอาหารที่อยู่ตรงหน้า เป็นการเคลื่อนไหวในลักษณะกระโดดไขว้ขาเช่นกัน แตกต่างที่ความหมายของคำว่า จง แปลเป็นไทยว่า กลาง หมายถึง ลักษณะการเคลื่อนไหวหัวสิงโตและเคลื่อนที่ของลำตัวสิงโตในระดับกลาง กรณีสิ่งของหรือวัตถุที่สิงโตจับจ้องนั้นวางอยู่บนโต๊ะหรือที่ต่างระดับจากพื้น



ท่าดาเจียน จัดเป็นท่าพื้นฐาน Seven Flower
ลำดับที่ 4 แสดงการมองอาหารที่แขวนลอยสูงขึ้นไป
เป็นการเคลื่อนไหวในลักษณะกระโดดไขว้ขาเช่นกัน
แตกต่างที่ความหมายของคำว่า ด้า แปลเป็นไทยว่า ใหญ่
หมายถึง ลักษณะการเคลื่อนไหวหัวสิงโตและเคลื่อนที่ของ
ลำตัวสิงโตในระดับสูง กรณีสิ่งของหรือวัตถุที่สิงโตจับจ้องนั้น
แขวนลอยอยู่ในอากาศ



ท่าดาบู จัดเป็นท่าพื้นฐาน Seven Flower
ลำดับที่ 5 แสดงการพุ่งทะยานเข้าใกล้อาหาร ลักษณะ
การเคลื่อนไหวแบบพุ่งทะยานหัวสิงโตและลำตัวเข้าใกล้วัตถุ
แสดงอาการเพ่งเล็งและจะเข้าจู่โจมหรือเข้ากินอาหารที่จับจ้องไว้



ท่าหันบู จัดเป็นท่าพื้นฐาน Seven Flower
ลำดับที่ 6 เป็นการเคลื่อนไหวต่อเนื่องกับท่าดาบู
แสดงการจู่โจมอย่างมั่นใจ คือลักษณะท่าทางของ
การคลายความลังเล สิงโตเริ่มเขี้ยว สะบัด สัมผัส
หรือเข้าใกล้วัตถุได้อย่างมั่นใจว่าไม่เป็นอันตราย



ท่าเหอบู จัดเป็นท่าพื้นฐาน Seven Flower
ลำดับที่ 7 ลักษณะนั่งลงกินอาหาร มีลักษณะการกระโดด
กางขาสลับกับหุบขาติดต่อกัน 3 ครั้ง (คล้ายกับการ
เคลื่อนไหวเท้าในท่ากายบริหารด้วยการกระโดดขีดเท้าสลับ
แยกเท้า) จากนั้นจึงเคลื่อนที่เดินก้าวไปข้างหน้าแล้วสิงโตจึง
ก้มคางวัตถุ หมายถึงการกินอาหารที่อยู่ตรงหน้า



ท่าเดินประกอบจังหวะเสียงหัวใจเต้น จัดเป็นท่าอากัปกิริยา
ทั่วไปประกอบการปฏิบัติท่าพื้นฐาน Seven Flower เป็น
ลักษณะท่าทางประกอบเสียงดนตรีที่สื่อถึงจังหวะเสียงหัวใจเต้น
ของสิงโต ซึ่งจะใช้จังหวะและท่าทางนี้แทรกระหว่างท่าพื้นฐาน
ทั้ง 7 ท่า เป็นส่วนขยายอากัปกิริยาเสริมขณะเชดสิงโต เพื่อแสดง
ภาวะความตื่นเต้นของสิงโต

จึงสรุปได้ว่า การเชดสิงโตพื้นฐานรูปแบบเห่อซาน คือ ลักษณะการเชดสิงโตสมัยใหม่ ที่
เลียนอย่างท่าทางของแมว ใช้สีลาและจังหวะที่กระฉับกระเฉง ผู้เชดมีจำนวน 2 คน คนแรก
เป็นส่วนหัว ใช้มือทั้งสองข้างเชดหัวสิงโตและเท้าทั้งสองข้างเป็นขาคู่แรก คนที่สองเป็นส่วนลำตัว
ใช้มือทั้งสองข้างจับเอวผู้เชดคนแรก และเท้าทั้งสองข้างเป็นขาคู่หลัง มีท่าอากัปกิริยาทั่วไปได้แก่
ท่าฉี่ซื่อ และ ท่าสิงห์ และ มีท่าพื้นฐานทั้งหมด 7 ท่า เรียกว่า Seven Flowers ประกอบด้วย
ท่าชีปู ท่าเสียวเจียนท่าจงเจียน ท่าดำเจียน ท่าฉาบปู ท่าท่นปู และท่าเห่อปู มีท่าทางแสดงประกอบ
อากัปกิริยาแทรกระหว่างปฏิบัติ 7 ท่า คือ ท่าจังหวะหัวใจ การเชดสิงโตพื้นฐานรูปแบบเห่อซาน
นิยมใช้แสดงในโอกาสอวยพร งานมงคล งานรื่นเริงทั่วไป ในเทศกาลจีน และสอดคล้องกับความ
เชื่อเรื่องสิริมงคลโชคลาภ สิงโตทำหน้าที่เป็นผู้จัดสิ่งชั่วร้ายและให้พรแก่ผู้พบเห็น

1.2 การพัฒนาชุดความรู้ฝึกทักษะการเชดสิงโตให้กับชุมชนฝั่งธนบุรี พบว่า คณะ
ผู้วิจัยได้นำข้อมูลผลการวิจัยกระบวนการทำเชดสิงโตพื้นฐานรูปแบบเห่อซาน คณะหลวงเวียน
ไทยแลนด์ มาจัดทำชุดความรู้ฝึกทักษะการเชดสิงโตให้กับชุมชนฝั่งธนบุรี แนวคิดใน
การออกแบบคือ การนำเสนอข้อมูล ภาพ และเสียงสำหรับการศึกษาทบทวนด้วยตนเอง
หรือประกอบการฝึกปฏิบัติการเชดสิงโตพื้นฐานรูปแบบเห่อซาน คณะผู้วิจัยจึงได้พัฒนา
และได้จัดทำในรูปแบบหนังสืออิเล็กทรอนิกส์จำนวน 50 หน้าที่มีเนื้อหาประกอบด้วย
ประวัติความเป็นมา ลักษณะหัวสิงโต กระบวนท่า และโน้ตดนตรีประกอบการแสดง
และมีภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว ประกอบการอธิบาย เพื่อให้ผู้สนใจศึกษาสามารถฝึกหัด
การเชดสิงโตได้ด้วยตนเอง หรือเรียนรู้ควบคู่กับการปฏิบัติและสาธิตโดยผู้เชี่ยวชาญ
ครู อาจารย์ ด้านการเชดสิงโตพื้นฐานรูปแบบเห่อซาน ซึ่งลักษณะของชุดความรู้ฝึก
ทักษะการเชดสิงโตให้กับชุมชนฝั่งธนบุรี ได้แก่ ชุมชนตลาดพลู ชุมชนสวนสมเด็จย่า
และชุมชนวัดเสด็จวัดจักรวรรดิ



ภาพที่ 1 ชุดความรู้ฝึกทักษะการเชิดสิงโตให้กับชุมชนฝั่งธนบุรี
ที่มา : คณะผู้วิจัย, 2566

การใช้ชุดความรู้ประกอบการฝึกทักษะการเชิดสิงโตพื้นรูปแบบห่อชานนั้น มีคำแนะนำประกอบการใช้งาน แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

- 1) ภาดทฤษฎี สำหรับการศึกษาและทำความเข้าใจประวัติความเป็นมาของการเชิดสิงโตในฝั่งธนบุรี รวมถึงการศึกษาจากการชมสื่อวีดิทัศน์เพื่อประมวลภาพรวมของตัวอย่างการฝึกปฏิบัติ
- 2) ภาดปฏิบัติ โดยเริ่มจากการเลือกฝึกตามความถนัดของผู้เรียน ในบทบาทของผู้เชิด ให้เริ่มจากการฝึกทรงตัวในท่าเดินประกอบจังหวะเสียงหูกเห่เดิน ตามด้วยท่าทางอาภักปิริยาสิงโตให้ดล่องแคล่ว แล้วจึงฝึกท่าชุด Seven Flowers เมื่อเข้าใจและคุ้นเคยจึงเริ่มการฝึกท่าทำเชิดพร้อมกับดนตรีและฝึกฝนจนชำนาญ ส่วนบทบาทของผู้เล่นดนตรี ให้เริ่มจากการทำความรู้จักเครื่องดนตรี การเรียนรู้จากการฟังและการอ่านโน้ต แล้วจึงฝึกการบรรเลง จากนั้นจึงฝึกบรรเลงร่วมกับผู้เชิด

คณะผู้วิจัยได้นำชุดความรู้ฝึกทักษะการเชิดสิงโตให้กับชุมชนฝั่งธนบุรี ไปใช้ประโยชน์ทางการศึกษา ผ่านการจัดกิจกรรมพัฒนาทักษะการแสดงสิงโตฝั่งธนบุรีให้กับนักเรียน เยาวชนของชุมชนวัดอินทาราม และตลาดพลู เมื่อวันที่ 25 – 26 พฤศจิกายน พ.ศ.2566 ที่โรงเรียนฤทธิณรงค์รอน แขวงท่าพระ เขตบางกอกใหญ่ กรุงเทพมหานคร โดยมีนักเรียนและเยาวชนของชุมชนวัดอินทาราม และตลาดพลูเข้าร่วมกันกิจกรรม จำนวน 12 คน และได้รับการพัฒนาทักษะการแสดงการเชิดสิงโตตามชุดความรู้ฝึกทักษะการเชิดสิงโตให้กับชุมชนฝั่งธนบุรี (การเชิดสิงโตพื้นรูปแบบห่อชาน คณะหลงเจียนไทยแลนด์)



ภาพที่ 2 การใช้ชุดความรู้พัฒนาทักษะการแสดงการเจดสิงโตตามชุดความรู้ฝึกทักษะการเจดสิงโตให้กับนักเรียน เยาวชนของชุมชนวัดอินทาราม และตลาดพลู ฝั่งธนบุรี
ที่มา : คณะผู้วิจัย, 2566

2. คนตรีประกอบการเจดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซานและรวบรวมวิธีการบรรเลงในรูปแบบโน้ตสากลโดยใช้โปรแกรมดนตรีสำเร็จ

2.1 เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการเจดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซาน คณะหลังเตียงไทยแลนด์ประกอบด้วยเครื่องดนตรี 3 ชนิด ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 เครื่องดนตรีที่ใช้ประกอบการเจดสิงโตพื้นรูปแบบห่อซาน
คณะหลังเตียงไทยแลนด์

กลองสิงโต	ฉาบ	ม้ง
		

กลองสิงโต ตัวกลองทำด้วยไม้เนื้อแข็ง ข้างในตัวกลองมีลักษณะเป็นโพรง ตรงกลางป่อง เพื่อให้เสียงดังกังวาน หน้ากลองจึงด้วยหนังวัว ยึดด้วยหมุด มีเส้นผ่านศูนย์กลางประมาณ 65 เซนติเมตร ความสูงประมาณ 55 เซนติเมตร มีไม้สำหรับใช้ตีกลองมีลักษณะเป็นแท่งยาว ความยาวประมาณ 30 เซนติเมตร กลองสิงโตเป็นเครื่องดนตรีหลักในการบรรเลงประกอบการเจดสิงโต

ฉาบ มีลักษณะทรงกลม วัสดุทำจากโลหะ ตรงกลางจะมีลักษณะนูนเพื่อไว้สำหรับจับ ถนัดมือ การตีฉาบจะตีกระทบกัน เป็นเครื่องดนตรีที่บรรเลงเสริมเข้ากับกลองสิงโต เพื่อให้มี จังหวะที่ตื่นเต้นเร้าใจ

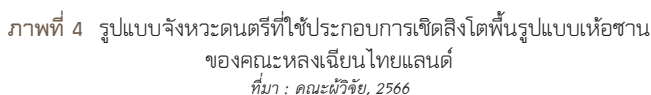
มั่ง มีลักษณะทรงกลมมีขอบ มีขนาดเล็ก ลักษณะเหมือนฆ้องแต่ไม่มีปุ่มตรงกลาง เป็นเครื่องดนตรีที่ใช้บรรเลงกำกับจังหวะให้กับกลองและฉาบ นักดนตรีสามารถถือนั่งตีหรือ จะมีที่ขาตั้งแขวนมั่ง เพื่อให้การตีที่ถนัดขึ้น



ภาพที่ 3 วงมโหรี : ดนตรีประกอบการเชิดสิงโตพื้นรูปแบบห่อขาน
ที่มา : คณะผู้วิจัย, 2566

การบรรเลงดนตรีประกอบการเชิดสิงโตด้วยเครื่องดนตรีทั้ง 3 ชนิด ทั้งกลองสิงโต ฉาบ และมั่งพร้อม จะมีชื่อเรียกว่า “วงมโหรี”

2.2 รูปแบบจังหวะดนตรีที่ใช้ประกอบการเชิดสิงโตพื้นรูปแบบห่อขาน ของคณะ หลงเฉียนไทยแลนด์ มีการจัดวางรูปแบบจังหวะดนตรีเรียงลำดับดังต่อไปนี้



69 จังหวะท่าที่ 2 ท่าเสียเขียน

มัง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

78 จังหวะมอง

มัง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

87

มัง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

96 จังหวะเด่นของหัวใจ

มัง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

105 จังหวะท่าที่ 3 ท่าลงเขียน

มัง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

114 จังหวะมอง

มัง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

124 จังหวะเด่นของหัวใจ

เม้ง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

4

133 จังหวะท่าที่4 ท่าดำเจียน

เม้ง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

141

เม้ง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

150 จังหวะมอง

เม้ง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

160 จังหวะเด่นของหัวใจ

เม้ง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

169 จังหวะท่าที่ 5 ท่าฉาญ

เม้ง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

169 จังหวะทำที่ 5 ทำซ้ำ

แม้ง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

177 จังหวะมอง

แม้ง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

187 จังหวะเดินของหัวใจ

แม้ง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

196 จังหวะทำที่ 6 ทำซ้ำ

แม้ง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

205 จังหวะมอง

แม้ง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

215 จังหวะมอง

แม้ง
ฉาบ
กลอง
สิงโต

จึงสรุปได้ว่า ก่อนการบรรเลงจังหวะดนตรีประกอบการเชิดสิงโตทั้ง 7 ท่าดังกล่าวข้างต้น จะต้องเริ่มด้วยจังหวะเริ่มต้นเพื่อส่งสัญญาณให้กับผู้เชิดสิงโตรู้ว่าจะเริ่มแสดงแล้ว และต่อด้วยจังหวะเชิด จังหวะไหว จังหวะเชิด จังหวะมอง จังหวะเด่นของหัวใจ แล้วจึงจะเริ่มบรรเลงจังหวะที่ 1 ถึงจังหวะที่ 7 ในระหว่างการบรรเลงจังหวะที่ 1 ถึงจังหวะที่ 7 จะคั่นด้วยจังหวะมอง จังหวะเด่นของหัวใจเสมอ เพื่อเป็นการส่งสัญญาณว่าจะมีการเปลี่ยนท่าการเชิดในแต่ละทำนั้น หลังจากบรรเลงจบท่าที่ 7 จะบรรเลงจังหวะไหวอีกครั้ง และจบด้วยจังหวะลงจบ แล้วก็จะเป็นการบรรเลงจังหวะกินของมงคล เช่น ส้ม ผักหรือผลไม้ต่าง ๆ ที่เป็นของมงคล และแจกจ่ายให้กับเจ้าภาพเพื่อความเจริญรุ่งเรือง เป็นอันเสร็จสิ้นการบรรเลงดนตรีประกอบการเชิดสิงโตพื้นในรูปแบบเห่อซาน ของคณะหลงเจียนไทยแลนด์ สำหรับการแสดงในงานมงคลต่าง ๆ

อภิปรายผล

งานวิจัยนี้ เป็นการศึกษารวบรวมเกี่ยวกับองค์ความรู้การเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเห่อซาน และความเป็นมาการเชิดสิงโตของชุมชนฝั่งธนบุรี ซึ่งพบว่า ชุมชนมีความเชื่อที่แฝงอยู่กับศิลปะการแสดงเชิดสิงโตทั้งในด้านศาสนาและพิธีกรรม จึงทำให้เป็นจุดเด่นของการเชิดสิงโตแบบเห่อซาน คือ มีความเชื่อว่าเป็นสัตว์มงคลให้โชคลาภ และเสริมอำนาจบารมี ซึ่งนิยมใช้ลักษณะการเชิดสิงโตแบบเห่อซานในการทำการแสดง เพราะเปรียบเหมือนสิงโตแบบเห่อซานคือผู้ทำหน้าที่ขับไล่สิ่งชั่วร้ายหรือขจัดปัดเป่าสิ่งไม่ดีออกไปจากผลวิจัยดังกล่าวนี้ มีความสอดคล้องกับแนวคิดของ เดชสิทธิ์ รัตมิงค์พร (2563) ซึ่งการแสดงเชิดสิงโตเมื่อแรกเริ่มก็จะเป็นการแสดงถวายแก่สิ่งศักดิ์สิทธิ์และการแสดงในงานมงคลต่าง ๆ โดยชาวจีนหากแต่ในระยะหลังจะเป็นคนไทยเป็นผู้แสดงของขบวนแห่สิงโตและการเชิดสิงโต เพราะชาวจีนถือว่าขบวนแห่สิงโตและการเชิดสิงโตเป็นสิ่งมงคลที่จะนำโชคลาภมาให้ คอยช่วยปกป้องและปัดเป่าภัยต่าง ๆ ไม่ให้มาเบียดเบียน

ผู้คนจึงนิยมจัดขึ้นในงานมงคลของชาวไทยเชื้อสายจีน ไม่ว่าจะเป็นงานขึ้นบ้านใหม่ เปิดโรงงานกิจการ แล้วให้มีขบวนแห่สิงโตและการเชิดสิงโตมาอวยพรให้เราเฮง ๆ รวย ๆ โชคดีตลอดปี คณะสิงโตจึงมีบทบาทกับวิถีชีวิตของชาวไทยเชื้อสายจีนนับแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

หากพิจารณาถึงผลการวิจัยในด้านลักษณะเด่นของท่าเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเห่อซาน ที่พบในชุมชนฝั่งธนบุรี พบได้สองรูปแบบที่โดดเด่นแตกต่างกันคือ รูปแบบเห่อซาน และรูปแบบฝ่อซาน ซึ่งมีจุดเด่นแตกต่างกันโดยสังเกตได้จากลักษณะของหัวสิงโต จังหวะในการเชิด และวิธีการแสดง นั้น สอดคล้องกับแนวคิดของพรพิพัฒน์ ราชกิจจักร และสุภาวดี โพธิเวชกุล (2565) ที่อธิบายว่า การเชิดสิงโตในเขตธนบุรีนิยมรูปแบบสิงโตกางดุ้งทั้งแบบ “ฝ่อซาน” หัวสิงโตมีลักษณะคือ หน้าผากสูงกว้าง ปากโค้ง มีเขาแหลม และแบบ “เห่อซาน” หัวสิงโต

มีลักษณะหน้าผากแคบ ปากแบน มีเขา โด่งมน โดยภาพรวมสิงโตกางดุ้งทั้ง 2 ประเภท จะมีรูปร่างลักษณะต่างกันเพียงเล็กน้อย สำหรับดนตรีประกอบจังหวะการเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเห่ชานนั้น ลักษณะการเชิดแต่เดิมมีลีลาท่วงท่าจังหวะที่ช้าแต่กระฉับกระเฉง ซึ่งในปัจจุบันลักษณะการเคลื่อนไหวและการเคลื่อนที่กลับรับเอาวิธีการเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วแบบผอชานมาผสมผสานรวมด้วย

“แต่ในด้านการแสดงนั้นไม่นิยมแสดงการต่อสู้ปะทะกัน แต่นิยมเล่นเพื่ออวยพร เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลินโดยทั่วไป”

ลักษณะจังหวะของการบรรเลงดนตรีเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเห่ชานมีจังหวะที่รวดเร็ว และการฝึกหัดผู้แสดงจะต้องมีทักษะร่างกายที่แข็งแรงและคล่องแคล่วเช่นเดียวกับลักษณะของการเชิดรูปแบบผอชานที่เน้นการต่อสู้ กระบวนการเรียนรู้ของเยาวชน นักเรียน ในการฝึกหัดเป็นนักแสดง หรือนักดนตรีในการแสดงเชิดสิงโตพื้นรูปแบบเห่ชาน ของคณะหลงเทียนไทยแลนด์ จึงต้องแม่นยำในการจดจำจังหวะของเสียงกลอง และเครื่องดนตรีร่วมบรรเลง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ McGuire (2015) อธิบายว่า จังหวะของเสียงกลองจึงเป็นหัวใจสำคัญของการเคลื่อนไหวร่างกายขณะเชิดสิงโตที่ผู้เรียนต้องอาศัยความเข้าใจทั้งกังฟูและการเชิดสิงโตอย่างถ่องแท้ การเล่นบทบาทของสิงโตและกังฟูถือเป็นแนวทางการใช้จังหวะแบบทหารในขณะที่นักแสดงตอบสนองต่อเสียงจังหวะของกลอง เช่นเดียวกับทหารในสนามรบฟังพาสัญญาณจากผู้บังคับบัญชาที่มองเห็นภาพรวมทั้งหมดได้ดีกว่า

ข้อเสนอแนะ

ควรทำการศึกษารูปแบบที่นอกเหนือจากรูปแบบเห่ชานเพิ่มเติม อาทิ ผอชาน ตงไห่ โจวเจียซือ วังแดง ฯลฯ ซึ่งยังคงจำเป็นต้องการศึกษา วิเคราะห์ รวบรวม เพื่อเป็นองค์ความรู้ทางศิลปการแสดงท้องถิ่นฝั่งธนบุรี อันจะเป็นประโยชน์เชิงพื้นที่ เพื่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงด้านสังคมและเศรษฐกิจฐานราก สอดรับนโยบายรัฐด้านการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม บนฐานทุนทางวัฒนธรรมท้องถิ่น ให้ชุมชนฝั่งธนบุรีมีขีดความสามารถการแข่งขัน และพึ่งพาตนเองได้อย่างยั่งยืน

เอกสารอ้างอิง

- เดชสิทธิ์ รัตมีวงศ์พร. (2563). *การพัฒนาองค์ความรู้วัฒนธรรมไทย-จีน เพื่อยกระดับชุมชนย่านธนบุรีเป็นชุมชนท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์*. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- ธัญธัช วิภัติภูมิประเทศ. (2558). การเชิดสิงโต : การแสดงในวัฒนธรรมจีนและกีฬาระดับนานาชาติ. *วารสารวิจัย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลศรีวิชัย*, 7(2), 81-93.
- ปัทมา วัฒนบุญญา และคณะ. (2561). *ศิลปะการแสดงฟ้งฮนบุรีในศตวรรษที่ 21*. สำนักงานคณะกรรมการวิจัยแห่งชาติ.
- พรพิพัฒน์ ราชกิจคำธร และสุภาวดี โพธิเวชกุล. (2565). การเชิดสิงโต : ศิลปะการแสดงวัฒนธรรมย่านฟ้งฮนบุรี. *ศิลปกรรมสาร*, 15(2), 71-88.
- สุพิศวง ธรรมพันทา. (2540). *มนุษย์กับสังคม*. กรุงเทพมหานคร : ดี.ดี.บุ๊คส์โดร์.
- McGuire, Colin. (2015). *The Rhythm of Combat: Understanding the Role of Music in Performances of Traditional Chinese Martial Arts and Lion Dance*. *MUSICulture* 42 (1): 2 – 23.

ได้รับความ
Received
19/12/2024

แก้ไขบทความ
Revised
25/02/2025

ตอบรับบทความ
Accepted
10/03/2025

08

การพัฒนาสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์ โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ

The Development of Landscape Painting by Charcoal with Watercolor

อริพัชร วิจิตสถิรัตน์¹

Athiphuch Wijitsathirath²

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

² Assistant Professor, Dr., Department of Art Education, Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University.

บทคัดย่อ

งานวิจัยสร้างสรรค์นี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาเทคนิคจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ 2) เพื่อสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำแบบโหนดลิสต์ 3) เพื่อเป็นแนวทางในการสอนจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ เป็นการวิจัยสร้างสรรค์และนำเสนอเทคนิควิธีการสร้างสรรค์สู่แนวทางการเรียนการสอน พบว่า เทคนิคการสร้างจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคล และสีน้ำมี 6 เทคนิค ได้แก่ สีน้ำบนชาร์โคล ชาร์โคลบนสีน้ำ สีน้ำบนชาร์โคลผง สีน้ำบนชาร์โคลเปียก ชาร์โคลผงในสีน้ำ และผสมผสาน ซึ่งสามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานออกมาได้ทั้งหมด 7 ภาพ โดยใช้เทคนิคทั้ง 6 เทคนิค ผลการประเมินคุณภาพแนวทางในการสอนจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน มีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.8 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก แนวทางการสอนจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ นำแนวคิดการจัดการเรียนการสอนเชิงรุกในรูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ โดยใช้การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา การสอนแบบการสาธิต เทคนิคการสอนแบบเน้นฝึกปฏิบัติ การเรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิด และการสอนแบบโครงงาน ทั้งหมด 8 หัวข้อ รวม 42 ชั่วโมง

คำสำคัญ : จิตรกรรมภาพทิวทัศน์แบบโหนดลิสต์ ชาร์โคลและสีน้ำ
การสอนเชิงรุก รูปแบบเชิงประสบการณ์

Abstract

This creative art research aims to 1) develop landscape painting techniques using charcoal with watercolor, 2) create tonalist landscape paintings using charcoal and watercolor, and 3) provide guidelines for teaching landscape painting using charcoal and watercolor. It is creative art research that presents innovative techniques and methods for teaching and learning. It was found that the techniques for creating landscape paintings using charcoal and watercolor include six methods: watercolor on charcoal, charcoal on watercolor, watercolor on charcoal powder, watercolor on wet charcoal, charcoal powder in watercolor, and a combination. These techniques can produce a total of 7 artworks using all 6 methods. The evaluation of the quality of the teaching approach for landscape painting using charcoal and watercolor by five experts an average score is 4.8, which is considered very good. The teaching approach for landscape painting using charcoal and watercolor incorporates active learning concepts in the form of experiential learning, case study learning, demonstration teaching, practice-focused teaching techniques, think-pair-share, and project-based learning, covering 8 topics in total, amounting to 42 hours.

Keywords : Tonalist landscape painting, Charcoal and watercolor, Active learning, Experiential learning

บทนำ

การสร้างสรรคจิตรกรรมภาพทิวทัศน์ด้วยชาร์โคลและสีน้ำเป็นศิลปะที่ทำหายและสะท้อนถึงความลึกลับแห่งธรรมชาติผ่านสื่อที่แตกต่างและเสน่ห์ของการผสมผสานวัสดุในอย่างลงตัว การใช้ชาร์โคลในศิลปะทิวทัศน์เป็นการแสดงออกถึงความเรียบง่ายและความลึกลับ ชาร์โคลเป็นสื่อที่สามารถสร้างความคมชัดและความลึกลับในเวลาเดียวกัน ทำให้ภาพทิวทัศน์มีมิติและพื้นผิวที่น่าสนใจ ชาร์โคลเหมาะสำหรับการวาดเค้าโครงหรือสร้างเงา ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของภาพทิวทัศน์ ภาพที่สร้างด้วยชาร์โคลสามารถเพิ่มความรู้สึกทางอารมณ์และความลึกของภาพได้ดีเยี่ยม Richardson (2021) ให้ความเห็นว่า การวาดภาพโดยใช้ชาร์โคลมีประโยชน์หลากหลาย ที่สามารถใช้สำหรับการวาดภาพหรือสำหรับโครงร่างภาพที่ใหญ่ เช่น การสร้างสรรคภาพวาดขนาดใหญ่หรือสร้างสเก็ตภาพเพื่อการสร้างสรรค สีน้ำสามารถช่วยเน้นรายละเอียดและเพิ่มความมีชีวิตชีวาให้กับผลงานศิลปะ การผสมผสานชาร์โคลและสีน้ำในจิตรกรรมทิวทัศน์ไม่ใช่แค่เรื่องของการใช้สื่อทั้ง 2 ประเภทเท่านั้น แต่ยังรวมถึงการเข้าใจและการสื่อสารกับธรรมชาติ ศิลปินต้องสัมผัสและตีความความสวยงามของธรรมชาติ แล้วถ่ายทอดออกมาผ่านสัมผัสและการผสมผสานของสีและเงาที่หลากหลาย การค้นหาความสมดุลที่ลงตัวระหว่างความเข้มข้นของชาร์โคลและความโปร่งใสของสีน้ำนั้นเป็นความท้าทายแต่ก็เต็มไปด้วยความพึงพอใจ การสร้างสรรคภาพทิวทัศน์ด้วยชาร์โคลและสีน้ำเป็นกระบวนการที่ต้องใช้ความรู้สึกลึกๆ ความใจเย็น และการเชื่อมต่อทางอารมณ์กับธรรมชาติ ผลงานที่ได้ออกมาไม่เพียงแต่สะท้อนถึงความงามทางธรรมชาติเท่านั้น แต่ยังบ่งบอกถึงการทำความเข้าใจและการเห็นคุณค่าของธรรมชาติผ่านสายตาของผู้สร้างสรรค

การวาดภาพทิวทัศน์เป็นหนึ่งในรูปแบบศิลปะที่เก่าแก่ที่สุด นักวิจัยและนักประวัติศาสตร์ศิลปะต่างยอมรับว่าการบันทึกภูมิประเทศผ่านภาพเขียนเป็นวิธีหนึ่งที่ช่วยให้มนุษย์สามารถเชื่อมโยงและเข้าใจสภาพแวดล้อมรอบตัวได้ดีขึ้น จากการเริ่มต้นด้วยการสร้างภาพด้วยวัสดุธรรมชาติ เช่น ถ่านหรือชาร์โคลบนผนังถ้ำหรือหิน ไปจนถึงการใช้สีน้ำในการเพิ่มสีสันและประสิทธิภาพให้กับผลงาน ดังที่ Emma (2018) กล่าวว่า การวาดภาพภูมิทัศน์สามารถย้อนกลับไปได้ประเทศจีนในศตวรรษที่ 4 ซึ่งศิลปินชาวจีนพยายามที่จะวาดภาพภูมิภาค ภูมิทัศน์ของพวกเขา และกลายเป็นที่นิยมมากขึ้นจนถึงต้นของศตวรรษที่ 9 เรียกว่าเป็นช่วงต้นของยุคอันยิ่งใหญ่ของภาพภูมิทัศน์จีน สอดคล้องกับ สิงขร ภักดี (2559) กล่าวว่า ศิลปะการวาดภาพทิวทัศน์ ทั้งในอดีตจนถึงปัจจุบันการวาดภาพทิวทัศน์ ยังมีอิทธิพลต่อศิลปิน ผู้สร้างสรรคผลงานที่บันทึกความงาม ความประทับใจตาม จะต้องฝึกฝนให้เกิดทักษะด้วยเทคนิควิธีการ สร้างสรรคผลงานและจะมีความหมายเปลี่ยนไปเช่นไรก็ตาม แต่ สิ่งหนึ่งที่ยังอยู่ในงานสร้างสรรคจิตรกรรมไม่เปลี่ยนก็คือ ภาพวาดทิวทัศน์ ยังเป็นการสร้างสรรคศิลปะประเภทหนึ่งในแขนงวิชาทัศนศิลป์ตั้งแต่อดีต

สืบมาจนถึงปัจจุบัน และสุทธาสินี สุวฒโท (2565) การวาดภาพทิวทัศน์เป็นที่นิยมที่ต่อเนื่องเรื่อยมา จนปัจจุบันในศตวรรษที่ 21 การวาดภาพทิวทัศน์ได้รับความนิยมเป็นอย่างมากจากผู้รักงานศิลปะทั่วโลกซึ่งมีการสื่อสารที่เชื่อมโยงถึงกันอย่างแท้จริง

การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำเป็นหัวข้อที่น่าสนใจอย่างยิ่ง การผสมผสานระหว่างชาร์โคลที่ให้ความรู้สึกดิบเถื่อนและสีน้ำที่ให้ความละเอียดประณีต สามารถสร้างผลงานศิลปะที่มีความหลากหลายทางอารมณ์และบรรยากาศได้อย่างน่าประทับใจ ดังที่ Sarkar (n.d.) กล่าวว่า สำหรับศิลปินการสร้างสรรค์ผลงานด้วยชาร์โคลเป็นสิ่งที่ใช้แสดงอารมณ์การสร้างสรรค์ที่ตึงเครียดและการใช้เป็นสื่อผสมได้ดีสามารถนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะรูปแบบใหม่ ที่สามารถเพิ่มศักยภาพของงานศิลปะ และสร้างประสบการณ์สร้างสรรค์ภาพที่น่าสนใจที่ท้าทายขอบเขตแบบดั้งเดิมโดยการใช้ร่วมกับสื่ออื่นๆ เช่นสีน้ำ สีอะคริลิก หรือดิจิทัล และณัฐภูมิ แต่งวัฒนไพบูลย์ (2565) กล่าวว่า ชาร์โคลเป็นวัสดุจากธรรมชาติ ที่มีค่าน้ำหนักกลาง เหมาะแก่การร่างภาพและสามารถลบแก้ไขได้ง่าย สามารถนำมาใช้สำหรับนักศึกษาที่เพิ่งเริ่มต้นและนักศึกษาที่มีทักษะแล้ว เพราะชาโคลยังสามารถนำมาดูจูนน้ำหนัก ภาพรวม ได้รวดเร็วกว่าการใช้ดินสอเพียงอย่างเดียว อีกทั้ง Jianyu และ Yifei (2022) ยังกล่าวถึงคุณสมบัติของสีน้ำซึ่งสามารถนำมาผสมกับสื่ออื่นได้ว่า การวาดภาพสีน้ำไม่เพียงแต่เกี่ยวข้องกับการใช้น้ำเพื่อผสมสี แต่ยังมีคุณสมบัติที่สามารถผสมผสานกับเทคนิคที่แตกต่างจากประเภทอื่น ๆ โดยการระบายสี การควบคุมปริมาณน้ำ อัตราส่วนของน้ำกับสี และรอยของน้ำที่เหลือไว้บนกระดาษทั้งหมดกลายเป็นองค์ประกอบของจังหวะของภาพและเอกลักษณ์ของภาพ

การสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์มีหลายรูปแบบ ซึ่งภาพวาดแบบโทนลิสต์ (Tonalist) เป็นวิธีการสร้างสรรค์ที่ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกและสร้างให้เกิดความลึกลับ ดึงดูดการตีความ ค้นหาความหมายที่ผู้สร้างสรรค์ซ่อนไว้ในภาพ Stapleton (2009) กล่าวว่า ภาพวาดแบบโทนลิสต์มักจะใช้สีโทนเดียวที่ระบายกระจายไปทั่ว ๆ ไม่มีการเจาะจงเน้นสถานที่ รูปทรงโดยเฉพาะ รอยฝีแปรงมองเห็นได้ชัดและหยาบ โทนลิสต์มักจะวาดแบบกว้างๆ และมักมีพื้นที่ที่มีดมนและดูลึกลับมากมาย Christopher (n.d.) เห็นว่าโทนลิสต์จะใช้บรรยายสไตล์การวาดภาพที่ช่วงสีถูกจำกัดลง จนทำให้เกิดการไล่เฉดสีที่ละเอียดอ่อนของค่ากลาง (หรือที่เรียกว่า “โทนสี”) ซึ่งเป็นองค์ประกอบหลักด้านสุนทรียศาสตร์และวิธีการแสดงออก

ดังนั้น การวิจัยเรื่องการสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์ด้วยชาร์โคลและสีน้ำมีความสำคัญในหลายด้าน ไม่ว่าจะเป็นการพัฒนาทักษะและเทคนิคทางศิลปะ การค้นคว้าทดลองวิธีการใหม่ๆ การเข้าใจบริบททางสังคมและวัฒนธรรม รวมไปถึงการส่งเสริมการเรียนรู้และการสอน เป็นการวิจัยที่ช่วยเปิดมุมมองใหม่ๆ ต่อศิลปะและการเรียนการสอน และเป็นแรงบันดาลใจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานที่สะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์อย่างมากมาย

วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

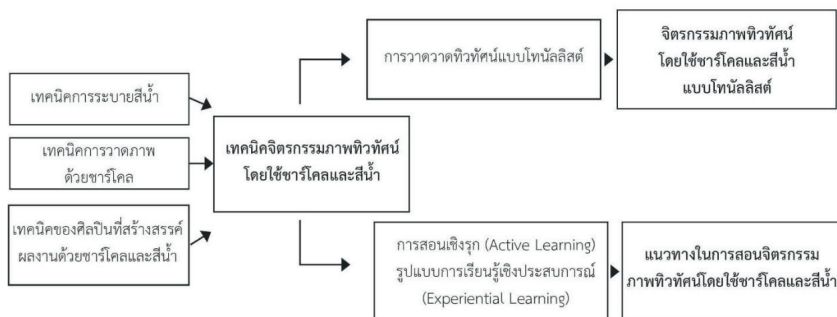
1. เพื่อพัฒนาเทคนิคจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ
2. เพื่อสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำแบบโหนดลิสต์
3. เพื่อเป็นแนวทางในการสอนจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ

ขอบเขตของโครงการวิจัย

การพัฒนาสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ เป็นการมุ่งเน้นค้นหาและพัฒนาเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานที่ผสมผสานระหว่างชาร์โคลและสีน้ำในการสร้างสรรค์งานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์แบบโหนดลิสต์ โดยสื่อที่นำมาใช้ได้แก่ วิลโลว์ ชาร์โคล (Willow Charcoal) สีน้ำเกรดอาร์ตดิส และกระดาษสีน้ำ 300 กรัม ที่สามารถหาซื้อได้ทั่วไป

แนวทางในการสอนจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำนี้เป็นเพียงแค่การนำแนวทางไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินเพื่อเป็นแนวทางในการนำไปใช้หรือการทำวิจัยต่อในอนาคต

กรอบแนวความคิดการวิจัย



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวความคิดการวิจัย

วิธีการดำเนินการวิจัย และสถานที่ทำการทดลอง/เก็บข้อมูล

1. ศึกษาค้นคว้าการสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำโดย
 - 1.1 ศึกษาหลักการ ทฤษฎี การพัฒนาสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคล สีน้ำ และการวาดภาพแบบโหนดลิสต์ ที่เกี่ยวข้อง จากอินเทอร์เน็ตและเอกสารตำราวิชาการ หนังสือ ที่เกี่ยวข้อง
 - 1.2 วิเคราะห์เปรียบเทียบเทคนิคของการสร้างสรรค์จิตรกรรมด้วยชาร์โคลและสีน้ำจากศิลปิน

- 1.3 วิเคราะห์เทคนิคที่ใช้ในการสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์แบบโน้ลลิสต์
2. สังเคราะห์เทคนิค กระบวนการสร้างสรรค์ที่ได้จากการวิเคราะห์
3. ทดลองสร้างสรวงงานจิตรกรรมด้วยเทคนิค กระบวนการต่างๆ ที่ได้จากการสังเคราะห์
4. นำเทคนิคกระบวนการรวมถึงผลงานที่สร้างสรรค์แล้วไปสร้างเป็นแนวทางการสอนการสร้างสรวงจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ
5. นำแนวทางการสอนที่ได้ไปประเมินคุณภาพและความถูกต้อง โดยใช้ Rating Scale 5 ระดับกับผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน
6. สรุปผลและอภิปรายผลการทดลอง สร้างสรวง

เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล

1. แบบประเมินคุณภาพของแนวทางในการสอนจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ โดยใช้ Rating Scale 5 ระดับ

ผลการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาเทคนิคจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์คุณลักษณะและเทคนิคการสร้างสรวงจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ

1.1 คุณลักษณะของสีน้ำและชาร์โคล

คุณลักษณะของทั้ง 2 สื่อนี้มีลักษณะที่ต่างกันอย่างมากจึงทำให้เทคนิควิธีการในการนำมาสร้างสรวงผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์ต้องมีการนำเอาเทคนิคที่ต่างกันนั้นมาผสมผสานเพื่อผลงานขึ้นมา โดยอาศัยจุดเด่นและของแต่ละสื่อมาใช้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 คุณลักษณะของสีน้ำและชาร์โคล

ที่มา : อธิพัชร์ วิจิตสสถิตวัฒน์

ลักษณะ	ภาพวาดชาร์โคล	ภาพวาดสีน้ำ
เทคนิคการวาด/ลงสี	วาด ถู การเกลี่ย และการระบาย (ชาร์โคลเปียก)	การลงสีแบบโปร่งใส การซ้อนชั้นสี
การควบคุม	ควบคุมได้ดี, มีความแม่นยำในรายละเอียด	ควบคุมได้ยากกว่า เนื่องจากสีน้ำมีความลื่นไหล
โทนสี	โทนสีเดียว (ขาว ดำ เทา)	มีสีหลากหลาย ลงสีแบบโปร่งใส
ค่าความต่างของควมสว่าง มืด	มีความคมชัดสูง ดำสนิทและสว่างชัดเจน	การเปลี่ยนสีแบบนุ่มนวล มีความสว่าง
พื้นผิว	การไล่ระดับเรียบเนียนหรือการสร้างลวดลายแบบหยาบ	ลักษณะสีซึม ผสาน ละเอียด มีแสงสะท้อนผ่านชั้นสี
ความสามารถในการสื่อสารอารมณ์	สื่ออารมณ์ได้แรง มีความชัดเจนแบบดรามatik	สื่ออารมณ์แบบเบาบาง โปร่งใส มีความรู้สึกเบาสบาย
ความยากง่าย	สกปรกง่าย ต้องฉีดสเปรย์เคลือบกันเปื้อนสามารถลบได้	แก้ไขยาก สื่ออาจหม่นเมื่อทาทับกันมากเกินไป
หัวข้อที่เหมาะสม	ภาพบุคคล การวาดภาพหุ่นนิ่ง ทิวทัศน์	ภาพบุคคล การวาดภาพหุ่นนิ่ง ทิวทัศน์ภาพนามธรรม
บรรยากาศของภาพ	หนักแน่น แสดงออกซึ่งอารมณ์ หรือความเจ็บสบบ	เบาสบาย มีความโปร่งใส บางครั้งเหมือนอยู่ในความฝัน

1.2 การวิเคราะห์เทคนิคของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยชาร์โคลและสีน้ำ

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์เทคนิคของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยชาร์โคลและสีน้ำซึ่งมีการผสมผสานโดยใช้ ชาร์โคลสำหรับร่าง จินรูปโครงสร้างให้เกิดมิติและน้ำหนักที่ความแตกต่าง และใช้สีน้ำเพิ่มความโปร่งใน อ่อนโยนและสีสัน ความโปร่งของสีน้ำและความชัด เข้มของชาร์โคลช่วยให้งานสร้างความลึก มีมิติและรายละเอียดสร้างทางอารมณ์ได้ดี การผสมผสานสื่อทั้ง 2 มักสะท้อนความแตกต่าง เช่น ความแข็งกับความอ่อน ความหนักแน่นกับความลื่นไหล ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การวิเคราะห์เทคนิคของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานด้วยชาร์โคลและสีน้ำ

ที่มา : อธิพัชร วจิตสถิตรัตน์

ศิลปิน	เทคนิคการใช้สีน้ำ	เทคนิคการใช้ชาร์โคล	การผสมผสานกันของทั้งสองสื่อ
เคิร์ต แจ็คสัน (Kurt Jackson)	ใช้ระบายสีสลับแบบหลวมๆ เพื่อสร้างบรรยากาศในภูมิทัศน์	ใช้การขีดเขียน ระบายที่เต็มไปด้วยการเคลื่อนไหวเพื่อเพิ่มรายละเอียดให้กับภาพ	ชาร์โคลสร้างความแตกต่างจากความลื่นไหลของสีน้ำ เพิ่มความสมดุลของโครงสร้างและการเคลื่อนไหว
แอนดี้ โกลด์สเวิร์ทธี (Andy Goldsworthy)	การระบายเรียบ ใช้สีโทนธรรมชาติเพื่อสะท้อนธรรมชาติ	ใช้เส้นที่เรียบง่าย แต่หนักแน่นเพื่อเน้นรูปร่างของงาน	ใช้ทั้ง 2 สื่อร่วมกัน
เมียร์นา แวกนอนอฟ (Myrna Wacknov)	การระบายสีที่สดใสและไหลลื่นเพื่อสร้างภาพคนที่มีชีวิตชีวา	เส้นที่หลวมและมีพลังเพื่อเพิ่มความน่าสนใจและเน้นจุดเด่น	ชาร์โคลสร้างความแตกต่างและการเคลื่อนไหว ช่วยเพิ่มเติมการไหลลื่นของสีน้ำอย่างลงตัว
จอห์น มาริน (John Marin)	เน้นความโปร่งใสของสีน้ำ ระบายให้ดูละเอียดอ่อน	ใช้สร้างความแตกต่างของสี แสงให้ชัดเจน และทำให้เกิดพื้นผิว	ผสมผสานทำให้เกิดความสมดุลใช้ความลื่นไหลของสีน้ำ ผสมเข้ากับความเข้มข้นของชาร์โคล
พอล ชิง บอร์ (Paul Ching-Bor)	ใช้ความโปร่งแสงสีน้ำเพื่อสร้างบรรยากาศ ความสว่าง โทนสี	ใช้เส้นหนาเพื่อเน้นโครงสร้างต่างๆ ให้โดดเด่น มีมิติ และรายละเอียด	ใช้ความสมดุลความนุ่มนวลของสีน้ำเพื่อลบความแข็งกระด้างของชาร์โคล

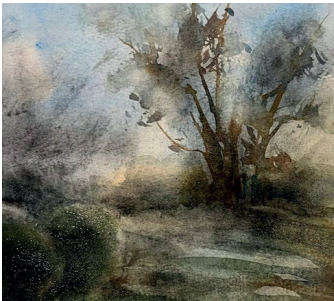
1.3 เทคนิคจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ

การวาดภาพด้วยการใช้สีน้ำและกับชาร์โคลเป็นเทคนิคที่ สามารถสร้างผลงานที่มีมิติ ลึกซึ้งและความหลากหลายของเท็กซ์เจอร์ได้ พื้นผิวที่เหมาะสมควรมีเนื้อสัมผัสที่เหมาะสมสำหรับการรับสีน้ำและชาร์โคล โดยใช้กระดาษที่มีความหนาหรือพื้นผิวที่มีการเคลือบ เพื่อช่วยให้ชาร์โคลและสีน้ำเกาะติดและไม่ซึมลงไปในกระดาษมากเกินไป ชาร์โคลมีคุณสมบัติที่สามารถใช้สร้างเส้นที่เข้มและพื้นผิวที่มีความชัดเจน ในขณะที่สีน้ำให้ความโปร่งใสที่สามารถระบายสีทับเป็นชั้นๆ ได้อย่างนุ่มนวล ไม่จำเป็นว่าการเริ่มต้นด้วยใช้ชาร์โคลระบายสร้างโครงสร้างหลักของภาพก่อนระบายสีน้ำสามารถช่วยเน้นเส้นและเพิ่มมิติให้กับภาพวาด การใช้ชาร์โคลบนสีน้ำที่แห้งหรือเปียกหรือหมาดๆ สามารถทำให้เกิดผลลัพธ์ที่พิเศษ เช่น การทำให้เส้นดูฟุ้งหรือมีความพร่ามัว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการผสมผสานของเทคนิคสีน้ำและชาร์โคล หลังจากที่ตั้งสีเสร็จแล้ว การใช้ชาร์โคลและลบ เช็ดรอยต่างๆ ทำให้มีความนุ่มนวลสามารถเพิ่มความสมจริงให้กับเงาและพื้นที่มืดได้ โดยการเช็ดชาร์โคลหรือสีน้ำบางส่วนออกยังช่วยเพิ่มความละเอียดของพื้นผิวและสร้างมิติของภาพที่มากขึ้น

ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้นำข้อมูลที่วิเคราะห์มาสร้างเทคนิคจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้
ชาร์โคลและสีน้ำ ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 เทคนิคจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ

ที่มา : อธิพัชร วิจิตสถิตรัตน์

เทคนิค	วิธีการ	
สีน้ำบนชาร์โคล (Watercolor on Charcoal: WOC)	ร่างลงน้ำหนักภาพด้วยชาร์โคลและระบาย สีน้ำทับลงไป เป็นการร่างภาพและวาด รูปทรง ต่อจากนั้น ใช้ชาร์โคลโดยใช้การ ระบาย เกลี่ย และลบ เพื่อสร้างน้ำหนัก แสงเงาของวัตถุ รวมถึงบรรยากาศต่างๆ ภายในภาพ จากนั้นใช้สีน้ำระบายลงบน ส่วนต่างๆ ของภาพจนเสร็จสิ้น ซึ่งภาพใน ลักษณะนี้จะได้อภาพที่มีการควบแน่นหนัก สี ของภาพโดยรวมได้ดี	
		เทคนิคสีน้ำบนชาร์โคล
ชาร์โคลบนสีน้ำ (Charcoal on Watercolor: COW)	เทคนิคการระบายสีน้ำและใช้ชาร์โคลลงน้ หนักเพื่อเน้นมิติ ใช้สีน้ำระบายสร้างสรรค ภาพขึ้นมา โดยใช้เทคนิค สีน้ำต่างๆ อาทิ เปียกบนเปียก จากนั้นใช้ชาร์โคลระบาย เกลี่ย เน้นน้ำหนักแสงเงาในบริเวณที่ ต้องการ เพื่อให้เกิดมิติมากขึ้น	
		เทคนิคชาร์โคลบนสีน้ำ
สีน้ำบนชาร์โคลผง (Watercolor on Charcoal Powder: WOCP)	เทคนิคการใช้ชาร์โคลผงลงเพื่อเกลี่ยน้ หนักและคุมโทนสีโดยรวม เน้นความนุ่ม นวลของแสงเงาวัตถุและระบายสีน้ำทับ ลงไป	
		เทคนิคสีน้ำบนชาร์โคลผง

เทคนิค	วิธีการ	
สีน้ำบนชาร์โคลเปียก (Watercolor on Wet Charcoal: WOW)	เทคนิคการใช้ชาร์โคลเปียกลงน้ำหนัก ภาพให้ความชุ่มชื้นของแสงเงา การผสมของผงชาร์โคลกับน้ำทำให้เกิดพื้นผิวและระบายสีน้ำที่บดลงไป	 5 เทคนิคสีน้ำบนชาร์โคลเปียก
ชาร์โคลผงในสีน้ำ (Charcoal Powder in Watercolor: CPIW)	เทคนิคการใช้ชาร์โคลผสมสีน้ำ ให้น้ำสีมีความเข้มข้นและระบายโดยใช้เทคนิคสีน้ำ เป็นเทคนิคที่เหมาะสมสำหรับเพิ่มความต่างของสี	 6 เทคนิคชาร์โคลผงในสีน้ำ
ผสมผสาน (Combination: COM)	เทคนิคผสม สร้างสรรค์ภาพโดยใช้เทคนิคทั้งหมดมาด้วยกัน ทำให้ภาพดูซับซ้อนยิ่งขึ้น	 7 เทคนิคผสมผสาน

2. เพื่อสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ ผู้วิจัยได้สร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำจาก 6 เทคนิค ในแบบโหนดลิสต์ ดังตารางที่ 4

ตารางที่ 4 จิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำในแบบโหนดลิสต์

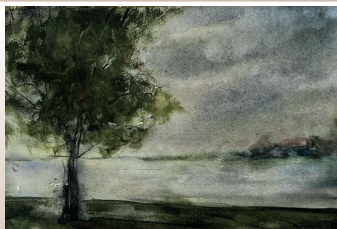
ที่มา : อธิพัชร วิจิตสถิตรัตน์

ผลงานสร้างสรรค์	วิเคราะห์ผลงาน
 ผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ เทคนิคการระบายสีน้ำและใช้ชาร์โคลลงน้ำหนักเพื่อบ่งชี้มิติ	สีที่ใช้มีทั้งสีโทนเย็นและโทนร้อนเพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงการลดลงของความร้อนของแสงแดดสู่อากาศที่เย็นขึ้นในตอนค่ำที่กำลังจะมาถึง แต่ได้ลดความสดของสีลงเพื่อไม่ให้เกิดความแตกต่างระหว่างวรรณะสีมากเกินไป ซึ่งโดยรวมแล้วยังอยู่ในรูปแบบโหนดลิสต์ การเคลื่อนไหวของเมฆที่นำสายไปหาสู่ดวงอาทิตย์ที่เป็นจุดเด่นของภาพ ผสานกับการใช้ชาร์โคลระบายทับสีน้ำเพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงแรงมวลเมฆ ปริมาตรของลมที่พัดไป รวมถึงพื้นที่ผิวที่ทำให้เกิดการเคลื่อนไหวของบรรยากาศในภาพ
 ผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ เทคนิคผสม	บรรยากาศที่ดูเกือบจะทับตันที่ปกคลุมให้ร่มเงา ประกอบกับฉากหลังที่มีต้นไม้ขึ้นอย่างหนาแน่น แต่ยังคงมีอากาศและแสงแดดลอดผ่านลงมาบริเวณพื้นดินด้านล่างของภาพ การใช้สีเน้นให้บรรยากาศที่รู้สึกถึงความอึดครึ้มหนักใจ แต่ยังคงมีแสงสว่าง รวมถึงสีส้มในแสงแดดที่รอดผ่านความอึดครึ้มนั้น ควบคุมน้ำหนักละมิดภาพด้วยชาร์โคลทั้งแบบผง เปียก และการระบาย สีเน้นใช้สีเขียว เหลืองเป็นส่วนใหญ่ ถูกลดทอนค่าสีลงโดยชาร์โคลเพื่อคุมโทนสีภาพทั้งหมด
 ผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ เทคนิคผสม	เน้นใช้สีที่อบอุ่นและให้ความรู้สึกของชีวิตคือสีเขียว และเหลือง คุมเงาหนักด้านบน เพื่อเน้นบริเวณด้านล่างภาพที่เป็นทุ่งเลี้ยงสัตว์ เว้นแสงสว่างกระจายทั่วภาพเพื่อแสดงถึงแสงแดดที่ให้อชีวิตสองลงมา สีที่ใช้เป็นการเชื่อมระหว่างสีที่องฟ้ากับทุ่งหญ้าที่ออกเหลืองโดยใช้สีเขียวบริเวณเนินเขา ลดทอนค่าสีโดยชาร์โคลทำให้โทนสีทั้งหมดผสมผสานไปในทิศทางเดียวกัน



ผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคล
และสีน้ำ เทคนิคการใช้ชาร์โคลผงและสีน้ำ
บนกระดาษสีน้ำ

ใช้ชาร์โคลผงเพื่อเกลี่ยให้เกิดกลุ่มก้อนของเมฆขนาดใหญ่ที่มีน้ำหนักแสงเงาของมวลเมฆแต่ยังคงความนุ่มนวลไว้ รวมถึงเงาที่กระทบลงบนพื้นดิน การจัดวางภาพใช้อัตราส่วน 1/3 เพื่อแบ่งพื้นดินกับท้องฟ้า ใช้โทนสีที่มีคดริ่ม เย็นเพื่อคุมโทนให้เกิดความรู้สึก หนักและกดดันของพายุฝนที่กำลังจะเกิด แต่ยังคงสอดแทรกแสงอาทิตย์ที่กำลังจะถูกบดบังไปรูปร่างต่างๆ ภายในภาพจะไม่ชัดเจนแต่ยังคงให้จินตนาการได้ว่าเป็นอะไรในรูปแบบโทนลิสต์



ผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคล
และสีน้ำ เทคนิคการใช้ชาร์โคลผงผสมสีน้ำ
บนกระดาษสีน้ำ

การควบคุมสีและบรรยายภาคให้ความเข้มข้นและอยู่ในโทนสีที่ใกล้เคียงกัน ไม่ให้สีใดสีหนึ่งมีความสดมากเกินไป ทำให้เกิดบรรยายการในภาพที่กลมกลืน มีความรู้สึกหนักแน่น ในทุกส่วนของภาพ พงชาชาร์โคลที่ผสมลงไปกับเนื้อสีจะเข้าไปติดอยู่ในพื้นผิวที่ขรุขระของกระดาษ ทำให้เกิดความรู้สึกถึงปริมาตรของอากาศและวัตถุต่างๆ ในภาพ หลอมรวมให้ความรู้สึกทั้งหมดของภาพสร้างอารมณ์ที่เหมือนจะสัมผัสได้ เกิดการรับรู้มากกว่าที่ตาเห็น



ผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคล
และสีน้ำ เทคนิคการใช้ชาร์โคลผงและสีน้ำ
บนกระดาษสีน้ำ

การเน้นบรรยายภาคให้รู้สึกอบอุ่นโดยการแทรกสีเหลืองของแสงแดดลงไปหลายๆ ส่วนของภาพไม่ว่าจะเป็นต้นไม้อากหลัง พื้นดินรวมถึงบรรยากาศท้องฟ้า และยังเพิ่มความอบอุ่นชุ่มชื้นให้กับต้นไม้ แต่ยังคงคุมโทนสีให้ไปในทิศทางเดียวกัน ควบคุมเงาด้วยชาร์โคลผงที่ใช้เพิ่มมิติพร้อมกับความนุ่มนวลให้กับภาพโดยรวม



ผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคล
และสีน้ำ เทคนิคการร่างลงน้ำหนักภาพด้วย
ชาร์โคลและระบายสีน้ำทับ

ควบคุมบรรยายภาคโดยรวมของภาพด้วยชาร์โคลในบริเวณที่เป็นเงา บริเวณที่ต้องการให้เกิดปริมาตรของวัตถุ และบริเวณที่ต้องการเน้นระยะให้ดูลึกลงไป การใช้สีที่ไม่เข้มและสดนักระบายลงไปในส่วนต่างๆ ของภาพ ทำให้ดูแล้วรู้สึกโปร่ง โล่ง แสงแดดที่ส่องกระทบบนต้นไม้ พื้นดินได้ดี พื้นผิวของภาพยังส่งเสริมให้เกิดการไหลผ่านของอากาศในภาพไปตามวัตถุต่างๆ และเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ในภาพไว้ด้วยกัน

จากตารางที่ 4 ผู้วิจัยได้ใช้เทคนิคที่ได้ทดลองในวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 มาใช้ในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมทิวทัศน์ โดยสร้างสรรค์ในมุ่งเน้นคุมโทนสีและสื่อถึงอารมณ์ต่างๆ กัน จึงทำให้รูปทั้งหมดมีการแสดงออกได้ตามแนวคิดการสร้างสรรค์จิตรกรรมแบบโทนลิสต์

3. เพื่อเป็นแนวทางในการสอนจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ

ประเมินคุณภาพแนวทางในการสอนจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำจากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน โดยใช้แบบประเมินแนวทางการสอนแบบ Rating Scale 5 ระดับ โดยผลการประเมินมีค่าเฉลี่ยอยู่ที่ 4.8 คะแนน ซึ่งอยู่ในระดับดีมาก โดยมีมีค่าเฉลี่ยตามหัวข้อการประเมินดังนี้ 1) ความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ 5 คะแนน 2) ความถูกต้อง และสอดคล้องกับเนื้อหา 5 คะแนน 3) กิจกรรม การเรียนการสอนที่หลากหลาย 4.8 คะแนน 4) ได้รับความสนใจ ให้เกิดการใฝ่รู้ 4.6 คะแนน 5) มีความทันสมัย 4.8 คะแนน 6) กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิด 4.8 คะแนน 7) กระตุ้นให้เกิดทักษะปฏิบัติ 5 คะแนน 8) ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ 5 คะแนน 9) ทำให้เกิดการสรุปขยายได้ 4.6 คะแนน 10) ทำให้เกิดการค้นพบความรู้ด้วยตนเอง 4.8 คะแนน 11) ระยะเวลาการสอนมีความเหมาะสม 4.4 คะแนน 12) การประเมินผลการเรียนรู้ 4.8 คะแนน แนวทางการสอนนี้เป็นเพียงการเสนอแนะเบื้องต้นว่ามีวิธีการสอนหัวข้ออะไร โดยใช้เทคนิคการสอนแบบใด เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในอนาคต

แนวทางการสอนนี้มีวัตถุประสงค์ดังนี้

1. เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงวิธีการเทคนิคการสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำได้
2. เพื่อให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำได้

โดยแนวทางการสอนจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ ได้มีการนำแนวคิดการจัดการเรียนการสอนเชิงรุก (Active Learning) ในรูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ (Experiential Learning) ดังตารางที่ 5

ตารางที่ 5 โดยแนวทางการสอนจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ

ที่มา : อธิพัชร วจิตสถิตรัตน์

ลำดับ ที่	เรื่อง	สาระสำคัญ	วิธีการสอน	เวลา (ชั่วโมง)
1	การศึกษาเทคนิค สร้างสรรค์จิตรกรรม ภาพทิวทัศน์ที่ใช้เทคนิค สีน้ำ และเทคนิค ชาร์โคล	ศึกษาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์จิตรกรรม ภาพทิวทัศน์ที่ใช้เทคนิคสีน้ำ และเทคนิค ชาร์โคลจากผลงานจิตรกรรม วิเคราะห์ อภิปรายแสดงความคิดเห็นโดยอาศัยความรู้ และประสบการณ์เดิมของผู้เรียน	การเรียนรู้แบบ กรณีศึกษา	3
2	เทคนิคการร่างลงน้ำ หนักภาพด้วยชาร์โคล และระบายสีน้ำ	วิธีการขึ้นรูปและลงน้ำหนักแสงเงาของ ภาพด้วยชาร์โคลแท่ง การระบาย เกลี่ย ลบ เพื่อสร้างรูปทรงและมีมิติภาพ ระบายสีน้ำโดยใช้เทคนิคสีน้ำแบบต่างๆ ตามความเหมาะสมและการสร้างสรรค์ของ ผู้เรียน	เทคนิคการสอน แบบการสาธิต เทคนิคการสอน แบบเน้นฝึก ปฏิบัติ	6
3	เทคนิคการระบายสีน้ำ และใช้ชาร์โคล	วิธีการ ระบายสีน้ำโดยใช้เทคนิคสีน้ำแบบ ต่างๆ ตามความเหมาะสมและการสร้างสรรค์ ของผู้เรียน ลงน้ำหนักแสงเงาของภาพด้วยด้วย ชาร์โคลแท่ง การระบาย เกลี่ย	เทคนิคการสอน แบบการสาธิต เทคนิคการสอน แบบเน้นฝึก ปฏิบัติ	6
4	เทคนิคการใช้ชาร์ โคลผง	การลงน้ำหนักแสงเงาโดยรวมและในจุด ที่ต้องเน้นแสงเงาของภาพด้วยด้วยชาร์โคลผง การเกลี่ยและลบให้นุ่มนวล ระบายสีน้ำโดยใช้เทคนิคสีน้ำแบบต่างๆ ตามความเหมาะสมและการสร้างสรรค์ของ ผู้เรียน	เทคนิคการสอน แบบการสาธิต เทคนิคการสอน แบบเน้นฝึก ปฏิบัติ	6
5	เทคนิคการใช้ชาร์โคล เปียกและสีน้ำ	การระบายชาร์โคลเปียกให้มีค่าน้ำหนัก ต่างๆ กัน ในการสร้างมิติของภาพ และใช้คม ทินของภาพ ระบายสีน้ำโดยใช้เทคนิคสีน้ำแบบต่างๆ ตามความเหมาะสมและการสร้างสรรค์ของ ผู้เรียน	เทคนิคการสอน แบบการสาธิต เทคนิคการสอน แบบเน้นฝึก ปฏิบัติ	6
6	เทคนิคการใช้ชาร์โคล ผงผสมสีน้ำ	การผสมผงชาร์โคลลงในเนื้อสีน้ำ เพิ่ม ความเข้มและพื้นผิว ผู่สัมผัสให้กับสีน้ำ ระบายสีน้ำโดยใช้เทคนิคสีน้ำแบบต่างๆ ตามความเหมาะสมและการสร้างสรรค์ของ ผู้เรียน	เทคนิคการสอน แบบการสาธิต เทคนิคการสอน แบบเน้นฝึก ปฏิบัติ	6
7	วิจารณ์ผลงาน แลก เปลี่ยนความคิด	การจับคู่วิเคราะห์ และวิจารณ์ ตั้งคำถาม เกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของ ผู้เรียนคนอื่น ให้เกิดการกระตุ้น แลกเปลี่ยน แนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน	การเรียนรู้แบบ แลกเปลี่ยนความคิด (Think- Pair-Share)	3
8	ชุดผลงานจิตรกรรม ภาพทิวทัศน์โดยใช้ ชาร์โคลและสีน้ำ	การนำเทคนิคทั้งหมดที่ได้จากการเรียนรู้ ฝึกฝน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นมาผสมผสาน และสร้างสรรค์ผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์ โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำขึ้นมาที่เป็นเอกลักษณ์ เฉพาะบุคคล	การสอนแบบ โครงงาน	6

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การสร้างสรรคดีตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ ผู้วิจัยได้สร้างสรรคดีตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำ ผู้วิจัยสร้างสรรคดีภาพทั้งหมด 7 ภาพ โดยใช้เทคนิค 6 เทคนิค ได้แก่ 1) สีนํ้าบนชาร์โคล 2) ชาร์โคลบนสีนํ้า 3) สีนํ้าบนชาร์โคลผ 4) สีนํ้าบนชาร์โคลเปียก 5) ชาร์โคลผลงในสีนํ้า และ 6) ผสมผสาน ในการสร้างสรรคดีผลงานครั้งนี้ผู้วิจัยได้พบว่าการใช้กระดาษสีนํ้าที่มีพื้นผิวที่แตกต่างกัน ผิวเรียบและผิวหยาบจะให้ผลงานที่ต่างกันไป กระดาษผิวหยาบจะเหมาะกับการใช้เทคนิคการระบายสีนํ้าและใช้ชาร์โคลลงนํ้าหนัก เพราะจะทำให้เกิดพื้นผิวที่น่าสนใจเพราะเมื่อระบายด้วยชาร์โคลเนื้อชาร์โคลจะติดบนผิวที่หยาบออกมา ส่วนร่องที่ลึกลงไปจะไม่ติด ให้ให้เกิดบริเวณที่เป็นประกายของแสงและเพิ่มมิติให้กับภาพ ส่วนกระดาษเรียบใช้นํ้าเทคนิคการใช้ชาร์โคลผลงและสีนํ้าเหมาะสำหรับภาพที่ต้องการความนุ่มนวลไม่ว่าจะเป็นท้องฟ้า พื้นดิน หรือสิ่งที่เป็นฉากหลังต่างๆ การใช้เทคนิคการใช้ชาร์โคลผผสมสีนํ้าดังภาพผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีนํ้า เทคนิคการใช้ชาร์โคลผผสมสีนํ้าบนกระดาษสีนํ้าเป็นอีกเทคนิคที่น่าสนใจอย่างมาก เนื่องจากการผสมผชาร์โคลลงในสีนํ้าทำให้สีนํ้ามีความเข้มมากขึ้น และเมื่อระบายลงบนกระดาษจะเห็นเนื้อผชาร์โคลกระจายอยู่ซึ่งทำให้เกิดพื้นผิวที่น่าสนใจ ดังที่ Hatch (2024) กล่าวว่า เม็ดผเล็กๆของชาร์โคลสามารถทำให้สีนํ้าเกิดความพิเศษขึ้นได้ และสร้างโทนสีธรรมชาติ (Muted Shades)

การนำเอกลักษณ์ของศิลปินที่ได้ศึกษามา นำมาประยุกต์ใช้ในผลงานด้วย เช่นการนำเทคนิคของ พอล จิน บอร์ ที่ใช้สีนํ้าในการลดความคมและกระด้างของชาร์โคล ในบริเวณพื้นดินด้านล่างของภาพผลงานจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีนํ้า เทคนิคการใช้ชาร์โคลผลงและสีนํ้าบนกระดาษสีนํ้าเป็นวิธีการที่ผู้วิจัยคิดว่าช่วยทำให้เกิดการประสานสัมพันธ์ระหว่างสีนํ้ากับชาร์โคลที่ดี จะเห็นได้จากความนุ่มนวลของพื้นดินที่ใช้สีนํ้าระบายเกลี่ยให้เกิดความพุงบาง ลดความเข้มหนักของเงาต้นไม้ หรือแม้กระทั่งเงาของเมฆที่มีการใช้สีนํ้าระบายบางๆ เพื่อให้เกิดความนุ่มนวลแต่ยังคงมีน้ำหนักมวลของเมฆที่เกิดจากชาร์โคล

ผู้วิจัยยังพบว่าการสร้างสรรคดีตรกรรมภาพทิวทัศน์ในรูปแบบโทนลิสต์ จำเป็นต้องควบคุมสีให้ต่างๆ ให้ผสมผสานไปในทิศทางเดียวกัน การใช้สีกลางในการเชื่อมสีสองสีที่อยู่ต่างวรรณะกัน เช่น การเชื่อมสีเหลืองกับฟ้าโดยใช้สีเขียวสามารถทำให้สีที่แตกต่างกันลดความต่างลงได้มาก แต่เมื่อใช้ชาร์โคลไม่ว่าจะเป็นระบาย ผง หรือเปียก สามารถที่จะช่วยควบคุมโทนสีทั้งหมดของภาพได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะการผสมผชาร์โคลลงในเนื้อสีนํ้าและนำมาระบายจะทำให้สีทั้งหมดถูกควบคุมด้วยความเข้มของผชาร์โคลที่ผสมลงไป ทำให้เมื่อระบายออกมาสามารถคุมโทนสีของภาพแบบในรูปแบบโทนลิสต์ได้ดี

แนวทางในการสอนจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีนํ้า แบ่งได้เป็น 8 หัวข้อ

42 ชั่วโมง ซึ่งใช้การสอนแบบการสอนเชิงรุก ในรูปแบบการเรียนรู้เชิงประสบการณ์ อันได้แก่ การเรียนรู้แบบกรณีศึกษา การสอนแบบการสาธิต การสอนแบบเน้นฝึกปฏิบัติ การเรียนรู้แบบ แลกเปลี่ยนความคิด และการสอนแบบโครงงาน ลำดับขั้นการสอนที่เริ่มจากกรณีศึกษานั้น มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษาแสวงหาคำตอบตามมุมมองของผู้เรียน ในด้านเทคนิค วิธีการและ แนวคิดของศิลปินที่มีความชำนาญในสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นฐานความรู้ในการเรียนรู้ต่อไป

ดังนั้น แนวทางในการสอนนี้ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบการสาธิต และการ สอนแบบเน้นฝึกปฏิบัติ มุ่งเน้นผู้เรียนให้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงที่ผู้เรียนได้เห็นกระบวนการ เทคนิค ชักถามผู้สอน และนำไปทดลองปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานขึ้นมา เป็นกระบวนการทำซ้ำ เพื่อฝึกทักษะและกระบวนการคิด อีกทั้งการการวาดภาพจิตรกรรมภาพทิวทัศน์จำเป็นต้อง อาศัยทักษะ ความชำนาญค่อนข้างมากจึงจำเป็นต้องมีการปฏิบัติซ้ำๆ เพื่อจดจำเทคนิคและวิธี การรวมถึงการพัฒนาฝีมือได้ เมื่อผู้เรียนจดจำเทคนิควิธีการ มีการพัฒนาทักษะฝีมือขึ้นแล้วการ เรียนรู้แบบแลกเปลี่ยนความคิดจะทำให้ผู้เรียนนำแนวคิด เทคนิควิธีการที่ตนเองได้พัฒนาขึ้นมา แลกเปลี่ยนกับผู้เรียนคนอื่น มีการนำเสนอแลกเปลี่ยนความคิดวิจารณ์จะทำให้เกิดการเรียนรู้ ร่วมกัน ทั้งยังให้ผู้เรียนสามารถนำสิ่งที่ผู้เรียนคนอื่นค้นไปพบประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์ ผลงานตนเองได้ ก็จะทำให้ผู้เรียนพัฒนาทั้งความคิด เทคนิค ฝีมือขึ้นไป สุดท้ายผู้เรียนจะ สามารถนำสิ่งที่เรียนรู้ทั้งหมดมาสร้างสรรค์ผลงานด้วยการสอนแบบโครงงานทำให้ผู้เรียน ค้นคว้าความรู้ เทคนิควิธีการใหม่ๆ นอกเหนือจากที่เรียนรู้มาวิเคราะห์ และสังเคราะห์เป็นความรู้ ที่เหมาะสมสำหรับสิ่งที่ตนเองสนใจและนำมาใช้กับการสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ ชาร์โคลและสีน้ำของตนเองขึ้นมา ดังที่ อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์(2565) ได้ทำการวิจัยการสร้างสรรค์ ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ ผ่านการเรียนรู้แบบเชิงรุกว่าผู้เรียนได้ใช้การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ ผ่านการเรียนรู้แบบเชิงรุกพบว่า ผู้เรียนสามารถบรรลุเป้าหมายเนื้อหาสาระในการ สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ อันเป็นเป้าหมายหรือผลสรุปที่ผู้เรียนได้นำเอากระบวนการ เรียนรู้ตั้งแต่ ขั้นกระตุ้นความสนใจผู้เรียนโดยการใช้วิดีโอวิเคราะห์ขั้นแนะนำให้รู้จักแนวคิด สร้างสรรค์หรือแรงบันดาลใจ ร่วมกับเทคนิคการสอนแบบการสาธิตขั้นเรียนรู้การปฏิบัติ โดยใช้ การเรียนโดยการปฏิบัติจริงในขั้นนำเสนอผลงานแบบสะท้อนความคิด และขั้นประเมินและ สะท้อนผล มาสร้างสรรค์ให้เป็นผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ ซึ่งเนื้อหาสาระนั้นเป็นสิ่งที่ผู้เรียน ได้สื่อถึงบทสรุปของผลงานชิ้นนั้นๆ ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาและทำให้ผู้เรียนรู้สึกจากภายในจิตใจ อารมณ์ตนเองและถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานศิลปะ การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงาน ทัศนศิลป์ 2 มิติ มีผลประเมินทักษะอยู่ในระดับดี สอดคล้องกับ Davidson (2018) ที่พบว่า การนำแนวทางการเรียนรู้เชิงรุกที่หลากหลาย รวมถึงกิจกรรมที่สร้างสรรค์และสนุกสนาน มาใช้ ในชั้นเรียนช่วยให้นักเรียนเกิดความสนใจและพัฒนาความสามารถในการมีส่วนร่วม แก้ปัญหา

ที่ซับซ้อน การสอนแบบเชิงรุกที่ใช้กิจกรรมศิลปะการแสดง (ในรูปแบบของการแสดงบทบาทสมมติ) สามารถส่งเสริมการพัฒนาทักษะการสื่อสารได้ดีกว่ากิจกรรมแบบดั้งเดิมและช่วยให้นักเรียนปรับตัวเข้ากับกิจกรรมศิลปะใหม่ๆ ได้ดีขึ้น

ด้วยการสอนแนวทางในการสอนจิตรกรรมภาพทิวทัศน์โดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำที่ผู้วิจัยเสนอมานี้ ผู้วิจัยเชื่อได้ว่าจะสามารถทำให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้และเกิดทักษะฝีมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะ

1. การใช้ทดลองครั้งนี้ยังใช้กระดาษสำหรับสีน้ำโดยเฉพาะที่มีความหนา 300 g ควรทดลองกับกระดาษอเนกประสงค์ เช่น กระดาษ 100 ปอนด์ เพราะเป็นกระดาษที่นักเรียนนักศึกษานิยมใช้
2. การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ชาร์โคลและสีน้ำในวาดภาพแบบนามธรรมเป็นเรื่องที่น่าสนใจ เพราะเป็นการประยุกต์ใช้เทคนิคได้อย่างหลากหลาย และเปิดกว้าง
3. ควรพัฒนาแนวทางการสอนเป็นหลักสูตรอบรมระยะสั้นเพื่อตอบสนองกับผู้เรียนที่มีอยู่ในระบบการศึกษา

กิตติกรรมประกาศ

งานวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้ ได้รับทุนสนับสนุนการวิจัย ประจำปีงบประมาณ พ.ศ.2567 จากคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บรรณานุกรม

- ณัฐวุฒิ แต่งวัฒนไพบูลย์. (2565). *วาดภาพเหมือนบุคคล ด้วยเทคนิคชาร์โคล*. บทความการจัดการความรู้ ประจำปีงบประมาณ 2565, สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- สิงขร ภัคดี. (2559). *เอกสารประกอบการสอน รายวิชา การวาดภาพทิวทัศน์ Landscape Drawing and Painting*. คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- สุทธาสินี สุดมโท. (2565). *การสร้างสรรค์จิตรกรรมภาพทิวทัศน์บริเวณเกาะรัตนโกสินทร์ ด้วยเทคนิคสีน้ำมัน Oil Painting Rattan Kosin Island on Canvas*. รายงานการวิจัย. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- อัมพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์. (2565). *การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ สำหรับครูศิลปะระดับประถมศึกษาผ่านการเรียนรู้แบบเชิงรุก*. วารสารวิชาการตรีปทุม ชลบุรี. 18(3), 58
- Christopher, V. (n.d.). *What is Tonalism?* <https://www.tonalism.com/what-is-tonalism>
- Davidson, Skylar. (2018). *Artistic Classroom Activities: What Skills Can Students Learn?* https://escholarship.org/content/qt8db5327p/qt8db5327p_noSplash_8a8233d47e303952ab23c91e3a493162.pdf?t=pqdpjz
- Emma, Konst. (8 September 2018). *Landscape Painting: A Brief History*. <https://www.singulart.com/en/blog/2018/08/09/landscape-painting/>
- Hatch, Evie. (2024). *Nitram Liquid Charcoal: Where Painting and Drawing Meet*. <https://jacksonsart.com/blog/2019/11/22/exploring-the-place-where-painting-and-drawing-meet-with-nitram-liquid-charcoal/>
- Jianyu Feng and Yifei Zhang. (2022). *Material Analysis and Application Based on Intelligent Computing in the Context of Contemporary Watercolor Painting*. <https://www.hindawi.com/journals/scn/2022/9517615/>
- Richardson, Lancelot . (2021). *Introduction to Charcoal*. <https://www.accessart.org.uk/introduction-to-charcoal/>
- Sarkar, Taniya. (n.d.). *Beyond Monochrome: Adding Dimension and Color to Charcoal Paintings*. <https://indianartideas.in/blog/sketch-art/beyond-monochrome-adding-dimension-and-color-to-charcoal-paintings>
- Stapleton, K. (2009). *Luminism and tonalism contrasted*. <https://stapletonkearns.blogspot.com/2009/09/luminism-and-tonalism-contrasted-also.html>

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 จะต้องผ่านการพิจารณาคุณภาพจากผู้ทรงคุณวุฒิอย่างน้อย 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 หรือเสนอแนวคิดใหม่ ๆ จากพื้นฐานทางวิชาการที่ได้เรียบเรียงจากผลงานทางวิชาการของตนเอง หรือของผู้อื่น หรือเป็นบทความทางวิชาการที่เขียนขึ้นเพื่อเป็นความรู้ที่สำคัญแก่คนทั่วไป
6. รูปแบบของบทความ

แนวทางและรูปแบบการเขียนบทความวิชาการ/วิจัย ต้องมีเนื้อหา ดังนี้

6.1 ชื่อเรื่อง (Title)

ควรกะทัดรัด ไม่ยาวเกินไป ชื่อเรื่อง ต้นฉบับภาษาไทยให้พิมพ์ชื่อเรื่องภาษาไทยก่อนแล้วตามด้วยภาษาอังกฤษ

6.2 ชื่อผู้เขียนและหน่วยงานสังกัด (Authors)

ให้ระบุชื่อเต็ม-นามสกุลเต็มของผู้เขียนทุกคนและระบุตำแหน่งทางวิชาการ หน่วยงานหรือสถาบันที่สังกัด

6.3 บทคัดย่อ (Abstract)

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

6.4 คำสำคัญ (Keywords)

กำหนดคำสำคัญที่เหมาะสมสำหรับการนำไปใช้ทำคำค้นในระบบฐานข้อมูล ระบุทั้งคำในภาษาไทยและภาษาอังกฤษใส่ไว้ท้ายบทคัดย่อของแต่ละภาษา อย่างละไม่เกิน 5 คำ

6.5 ส่วนเนื้อหาบทความ ประกอบด้วย

บทนำ (Introduction) อธิบายถึงที่มาและความสำคัญของปัญหาและเหตุผลที่นำไปสู่การศึกษาวิจัย หรือให้ข้อมูลทางวิชาการที่มีการตรวจเอกสาร (Literature Review) พร้อมทั้งจุดมุ่งหมายที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งวัตถุประสงค์ของการวิจัย/งานวิชาการ

วิธีการวิจัย เครื่องมือการวิจัย และระเบียบวิธีวิจัย (Research Methodology) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

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

ผลการวิจัย (Research Results) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

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

การอภิปรายผล การวิจารณ์และสรุป ข้อเสนอแนะ (Discussions, Conclusions, and Recommendations) ชี้แจงผลการวิจัยว่าตรงกับวัตถุประสงค์/สมมติฐานของการวิจัย สอดคล้องหรือขัดแย้งกับผลการวิจัยของผู้อื่นที่มีอยู่ก่อนหรือไม่อย่างไร เหตุผลใดจึงเป็นเช่นนั้น และให้จบด้วยข้อเสนอแนะที่จะนำผลงานวิจัยไปใช้ประโยชน์ หรือทิ้งประเด็นคำถามการวิจัย ซึ่งเป็นแนวทางสำหรับการทำวิจัยต่อไป

6.6 กิตติกรรมประกาศ (Acknowledgements) ในกรณีที่ประสงค์จะระบุว่าได้รับการสนับสนุนทุนวิจัยและความช่วยเหลือจากที่ใดบ้าง

6.7 ผลการวิจัย (Research Results) : กรณีที่เป็นบทความวิจัย

ตารางและรูป ต้องมีความคมชัดและให้แทรกไว้ในบทความ มีคำอธิบายสั้นๆ แต่สื่อความหมายได้สาระครบถ้วนและเข้าใจ กรณีที่เป็นตาราง ให้ระบุลำดับที่ของตาราง ใช้คำว่า “ตารางที่.....” และมีคำอธิบายใส่ ไว้เหนือตาราง กรณีที่เป็นรูป ให้ระบุลำดับที่ของรูป ใช้คำว่า “ภาพที่.....” และมีคำอธิบายใส่ไว้ใต้รูป โดยให้ระบุที่มาของภาพ (ตารางและรูปให้บันทึกในรูปแบบของ .jpg แนบเพิ่มมาพร้อมกับไฟล์บทความด้วย)

6.8 การอ้างอิงและเอกสารอ้างอิง ศิลปกรรมสาร ตั้งแต่ฉบับที่ 1 ประจำปีที่ 16 (พ.ศ.2566) ใช้ระบบการอ้างอิงตามหลักเกณฑ์ APA 7th edition

การอ้างอิงในเนื้อหา (In-text citation) แบบนาม-ปี (author-date citation system) มี 3 รูปแบบ คือ

1. (ผู้แต่ง, ปีที่พิมพ์) ไว้ท้ายข้อความที่อ้างอิง
รูปแบบภาษาไทย : (ชื่อ/สกุล,/ปี)
ตัวอย่างการพิมพ์ : (สุนีย์ มัลลิกะมาลย์, 2549)
รูปแบบภาษาอังกฤษ : (สกุล,/ปี)
ตัวอย่างการพิมพ์ : (Yamada, 2017)
2. ผู้แต่ง (ปีที่พิมพ์) กรณีที่ระบุชื่อผู้แต่งเพื่อนำเข้าสู่เนื้อหาซึ่งสรุปใจความสำคัญแล้วนำมาอ้างอิง
รูปแบบภาษาไทย : ชื่อ/สกุล/(ปี)
ตัวอย่างการพิมพ์ : สุนีย์ มัลลิกะมาลย์ (2549)
รูปแบบภาษาอังกฤษ : สกุล/(ปี)
ตัวอย่างการพิมพ์ : Yamada (2017)
ตัวอย่างการพิมพ์ : เจตนา นาควัชระ (2551) กล่าวว่า ชาตินี้บรรลุถึงความเจริญ
รุ่งเรืองในทางวัฒนธรรมมักเป็นชาติที่มีประเพณีการละครอันรุ่งเรือง...
3. อ้างถึงปีที่พิมพ์ ชื่อ/สกุล ของผู้แต่ง ในกรณีที่ต้องการยกข้อความมาทั้งข้อความโดยไม่ตัดทอน
ตัวอย่างการพิมพ์ : ในปี 2559 สุชาติ เกาทอง กล่าวถึงการวิจัยทางศิลปะไว้ว่า “หลักสำคัญของการวิจัยศิลปะก็คือแนวคิดที่ว่าศิลปะคือกระบวนการค้นหาความจริง การปฏิบัติสร้างสรรค์ศิลปะมีแนวทางวิธีการเพื่อเข้าถึงและค้นพบความรู้ได้มากขึ้น”
ทั้งนี้ ต้องมีความยาวไม่เกิน 3 บรรทัด หากเกิน 3 บรรทัด ต้องขึ้นบรรทัดใหม่แล้วย่อหน้า

การอ้างอิงท้ายบทความ รายการเอกสารอ้างอิงให้ระบุรายชื่อเอกสารที่ใช้เป็นหลักในการค้นคว้าวิจัยและมีการอ้างอิง จัดเรียงลำดับตามตัวอักษร ถ้าเป็นบทความภาษาไทยนำโดยกลุ่มเอกสาร

ภาษาไทยและตามด้วยกลุ่มเอกสารภาษาอังกฤษ รูปแบบของการเขียนเอกสารอ้างอิง ดังนี้

รายการเอกสารอ้างอิงจากหนังสือ

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่พิมพ์)./ชื่อเรื่อง/(พิมพ์ครั้งที่)./สำนักพิมพ์.

รายการเอกสารอ้างอิงจากวิทยานิพนธ์

(1) วิทยานิพนธ์ที่ไม่ได้ตีพิมพ์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/[วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต
ไม่ได้ตีพิมพ์

/////หรือ วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์./ชื่อมหาวิทยาลัย.

(2) วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตจากเว็บไซต์ (ไม่
อยู่ในฐานข้อมูลเชิงพาณิชย์)

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/[วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต
หรือ

/////วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต]./ชื่อเว็บไซต์./URL

(3) วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิตและวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิตจากฐานข้อมูลเชิง
พาณิชย์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่เผยแพร่)./ชื่อวิทยานิพนธ์/(หมายเลข UMI หรือ เลขลำดับอื่น ๆ)

/////วิทยานิพนธ์ปริญญาดุษฎีบัณฑิต หรือวิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต,

/////ชื่อมหาวิทยาลัย./ชื่อฐานข้อมูล.

รายการเอกสารอ้างอิงจากวารสาร

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่พิมพ์)./ชื่อบทความ./ชื่อวารสาร./เลขของปีที่(เลขของฉบับ
ที่),/เลขหน้า.

รายการเอกสารอ้างอิงจากงานศิลปะ (จิตรกรรม/ประติมากรรม/ภาพถ่าย)

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่สร้าง)./ชื่อผลงาน./ชื่อพิพิธภัณฑ์/สถานที่เก็บผลงาน./เมือง.

รายการเอกสารอ้างอิงจากเพลง/ดนตรี/การแสดง

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่แสดง)./ชื่อผลงาน./ชื่อสถานที่, เมือง.

บทความออนไลน์และหนังสือพิมพ์ออนไลน์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปี,/วัน/เดือน)./ชื่อคอลัมน์./ชื่อนิตยสารหรือชื่อเว็บไซต์. URL

รายการเอกสารอ้างอิงจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์

รูปแบบ : ชื่อ/สกุล./(ปีที่สร้าง)./ชื่อเรื่อง (CD-ROM)./สถานที่จัดทำ.

รายการเอกสารอ้างอิงจากการสัมภาษณ์

กรณีไม่มีการเผยแพร่เป็นสาธารณะให้เขียนในเนื้อหาเท่านั้น

ตัวอย่างการพิมพ์เอกสารอ้างอิง

กรมพระยาดำรงราชานุภาพ. (2545). พงศาวดารเรื่องไทยรบพม่า. มติชน.

ชาญวิทย์ เกษตรศิริ. (2555). ประมวลแผนที่: ประวัติศาสตร์-ภูมิศาสตร์-การเมือง กับลัทธิ

- อาณานิคมในอาเซียน-อุษาคเนย์. มุลนิธิโद्यด้าประเทศไทย.
- ทวี เสรีวาท. (2551). *ร่องรอยชีวิตจากเมืองสู่พื้นที่อื่น* (วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต ไม้ได้ตีพิมพ์). มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.
- พันพิสสา รูปเทียน. (2561). *การกำกับละครเพลงเรื่อง “หลายชีวิต” เพื่อสร้างชุดคู่มือการกำกับละครเพลงในประเทศไทย. สำนักงานวิจัยแห่งชาติ.*
- รัชภูมิ ปัญสงเสริม. (2558). *ประจักษ์ภาพและการอ่านเข้าใจของแบบตัวพิมพ์ไทยเสมือนโรมัน. ศิลปกรรมสาร, 10(1), 99-128.*
- สดส พิณธุมโกมล. (2542). *ศิลปะของการแสดงละครสมัยใหม่* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุนทร ชุตินธรานนท์ และคณะ. (2557). *ชาตินิยมในแบบเรียน. มติชน.*
- สุวิรัตน์ อุปพงศ์. (2559). *อิทธิพลศิลปะเซอร์เรียลลิสม์ที่ปรากฏในการกำกับศิลป์ของมิเชล กอนดรี ในภาพยนตร์เรื่อง The Science of Sleep* [วิทยานิพนธ์ศิลปมหาบัณฑิต]. <http://thesis-ir.su.ac.th/dspace/handle/123456789/874>
- Byrne, Maritza Ivonne. (1996). *Self-talk and Test Anxiety* [PhD thesis]. Monash University, Melbourne.
- Du Val, M. (1686). *Carte du Royaume de Siam et des Pays Circonvoisins*. Paris.
- Ferguson, Nicolas, and Maire O'Reilly. (1979a). *English for International Bangkok*. London: Evans.
- _____. (1979b). *English Telephone Conversation*. London: Evans.
- MGR Online (2561, 26 มกราคม). *บันทึกจีนฯ จับมือทางทหารมาแต่สมัยอยุธยา*. <https://mgronline.com/china/detail/9610000033455>.
- Parikh, Mihir and Sameer Verma. (2002). Utilizing Internet Technologies to Support Learning: An Empirical analysis. *International Journal of Information Management, 22(1), 27-46.*
- Wyatt, David K. (1984). *Thailand: A Short History*. New Haven: Yale University Press.

7. คำแนะนำในการเขียนและพิมพ์

7.1 **ความยาวของบทความ** มีความยาวไม่เกิน 15 หน้ากระดาษ A4 พิมพ์ด้วย Microsoft Word for Windows

7.2 **แบบและขนาดตัวอักษร**

บทความภาษาไทย ใช้ตัวอักษรแบบ “Angsana New” หรือ “Cordia New” หรือ “TH Sarabun New” ชื่อบทความใช้ตัวอักษรขนาด 18 ตัวหนา ชื่อหัวข้อและหัวข้อย่อยใช้ตัวอักษรขนาด 16 ตัวหนา และชื่อผู้เขียน บทคัดย่อและเนื้อความต่างๆ 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 ส่งทางเว็บไซต์ที่ <https://so05.tci-thaijo.org/index.php/fineartstujournal/about/submissions>

8.2 ส่งทาง e-mail มาที่ Fineartsjournal@tu.ac.th

จริยธรรมการตีพิมพ์ในการดำเนินงานของ ศิลปกรรมสาร

บทบาทและหน้าที่ของ ผู้เขียนบทความ

1. ผลงานของผู้เขียนต้องเป็นผลงานที่ไม่เคยตีพิมพ์หรือเผยแพร่ที่ไหนมาก่อน โดยมีการรับรองเป็นลายลักษณ์อักษรในแบบฟอร์มการเสนอบทความ

2. ผู้เขียนต้องเขียนบทความโดยใช้ข้อเท็จจริง ข้อมูลจากการทำวิจัยหรือการค้นคว้าทางวิชาการ การสร้างสรรค์ ด้วยความซื่อสัตย์ทางวิชาการ ไม่คัดลอกข้อความจากผลงานเดิมของตนเองในเรื่องเดียวกัน ไปเผยแพร่ในวารสารวิชาการมากกว่าหนึ่งฉบับ โดยไม่อ้างอิงผลงานเดิมตามหลักวิชาการในลักษณะที่สร้างความเข้าใจว่าผลงานนั้นเป็นผลงานใหม่

3. ผู้เขียนต้องไม่คัดลอกผลงานของผู้อื่น หากมีการนำผลงานของผู้อื่นมาเสนอหรือกล่าวถึงในบทความ ต้องมีการอ้างอิงอย่างถูกต้อง และระบุให้ชัดเจนในรายการอ้างอิง

4. ผู้เขียนบทความต้องยื่นหลักฐานแสดงการอนุญาตจากคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยของสถาบันหรือหน่วยงานอื่นที่เกี่ยวข้อง หากบทความมีการใช้ข้อมูลจากการทำวิจัยในคนหรือสัตว์

บทบาทและหน้าที่ของบรรณาธิการ

1. บรรณาธิการมีหน้าที่พิจารณาถ้อยแถลงบทความที่ส่งมาเข้ารับการพิจารณาตีพิมพ์กับวารสาร เพื่อให้เนื้อหาบทความสอดคล้องกับเป้าหมายและขอบเขตของวารสาร รวมถึงการตรวจสอบคุณภาพระหว่างกระบวนการประเมินก่อนการตีพิมพ์

2. บรรณาธิการมีหน้าที่ดำเนินงานวารสารให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของวารสารอย่างมีจริยธรรม ใช้เหตุผลทางวิชาการในการพิจารณาบทความโดยปราศจากอคติ

3. บรรณาธิการต้องไม่นำบทความที่เคยตีพิมพ์มาแล้ว มาเผยแพร่ซ้ำ

4. บรรณาธิการต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของผู้เขียนบทความและผู้ประเมินบทความ ในช่วงระยะเวลาของการประเมินบทความ

บทบาทและหน้าที่ของผู้ประเมินบทความ

1. ผู้ประเมินบทความต้องพิจารณาคุณภาพภายใต้หลักการและเหตุผลทางวิชาการโดยปราศจากอคติและไม่มีผลประโยชน์ทับซ้อนกับผู้เขียน

2. ผู้ประเมินบทความควรประเมินบทความในสาขาวิชาที่ตนมีความรู้และเชี่ยวชาญ

3. ผู้ประเมินบทความต้องประเมินและให้ข้อคิดเห็นเชิงวิชาการที่เป็นประโยชน์ต่อผู้เขียนเพื่อปรับปรุงแก้ไข โดยรักษาระยะเวลาประเมินตามกรอบเวลาที่กำหนด
4. ผู้ประเมินบทความต้องไม่เปิดเผยข้อมูลของบทความให้ผู้ที่ไม่มีส่วนเกี่ยวข้องได้รู้

หน่วยงานที่รับผิดชอบ

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ศูนย์รังสิต
เลขที่ 99 หมู่ 18 ต.คลองหนึ่ง อ.คลองหลวง จังหวัดปทุมธานี 12121
หรือสอบถามข้อมูลเพิ่มเติมที่ โทร. 02 696 6248-9

ประกาศหลักเกณฑ์การส่งบทความตีพิมพ์ และการเก็บค่าธรรมเนียม

ศิลปกรรมสาร มีการกำหนดหลักเกณฑ์การส่งบทความตีพิมพ์และการเก็บค่าธรรมเนียมลงพิมพ์บทความ โดยเริ่มเก็บค่าธรรมเนียมจากผู้เขียนที่ส่งบทความเข้ารับการพิจารณา ตั้งแต่วันที่ 2 มกราคม 2567 เป็นต้นไป เพื่อใช้สำหรับเป็นค่าตอบแทนผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาบทความและค่าผลิตบทความในวารสาร โดยมีหลักเกณฑ์การจ่ายค่าธรรมเนียมดังนี้

1. อัตราค่าธรรมเนียมลงตีพิมพ์บทความ โดยบทความภาษาไทย บทความละ 3,000 บาท และบทความภาษาอังกฤษ บทความละ 5,000 บาท
2. บุคลากรที่สังกัดคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์จะได้รับการยกเว้นค่าธรรมเนียมตามข้อ 1 แต่ไม่รวมถึงบทความที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาเพื่อสำเร็จการศึกษา
3. นักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ในหลักสูตรของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ต้องชำระค่าธรรมเนียมการตีพิมพ์บทความ ในอัตราบทความละ 1,500 บาท
4. นักศึกษาระดับปริญญาตรี ในหลักสูตรของคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์จะได้รับการยกเว้นค่าธรรมเนียมตามข้อ 1



ศิลปกรรมสาร

The Fine and Applied Arts Journal

