

VOL. 8 NO.1 JANUARY - APRIL 2026

MUSPAJ

JOURNAL OF MUSIC AND PERFORMING ARTS
KHON KEAN UNIVERSITY



ISSN: 2773-9155 (ONLINE)

วารสารแก่นดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Aim & Scope

วารสารแก่นดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยขอนแก่นเป็นวารสารทางวิชาการของ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มีวัตถุประสงค์เพื่อเป็นพื้นที่แลกเปลี่ยนทางวิชาการและเผยแพร่ความรู้ด้านดนตรีและการแสดง ผ่านการเผยแพร่บทความ วิจัย บทความวิชาการ บทความปริทัศน์ บทความประกอบงานสร้างสรรค์ บทความ วิจารณ์หนังสือหรือผลงานสร้างสรรค์ที่สะท้อนภูมิทัศน์ทางความรู้ทางด้านดนตรี นาฏศิลป์ ศิลปะการแสดง และสาขาที่เกี่ยวข้อง โดยมุ่งส่งเสริมองค์ความรู้ทางดนตรี และการแสดงรวมถึงนวัตกรรมที่หลากหลายทั้งเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ

วารสารแก่นดนตรีและการแสดง รับผิดชอบบทความในทุกประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ ดนตรีและการแสดง ทั้งในเชิงทฤษฎีและปฏิบัติ ซึ่งอาจครอบคลุมแต่ไม่จำกัดเฉพาะ หัวข้อต่อไปนี้

1. การวิจัยและแนวคิดเชิงทฤษฎีทางด้านดนตรีและการแสดง
2. การสร้างสรรค์และเทคนิคการปฏิบัติทางด้านดนตรีและการแสดง
3. การผลิต การบริหารจัดการและการใช้เทคโนโลยีทางดนตรีและการแสดง
4. การประยุกต์ใช้ดนตรีและการแสดงในบริบทต่าง ๆ และการบูรณาการข้ามศาสตร์
5. ดนตรีและการแสดงร่วมสมัย

บรรณาธิการ

ศาสตราจารย์ ดร.เฉลิมศักดิ์ พิภูลศรี, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

กองบรรณาธิการ

Professor Amelia Oldfield, Angilia Ruskin University, United Kingdom

Professor Dr.Tan Sooi Beng, School of Arts, Universiti Sains, Malaysia

ศาสตราจารย์ ดร.บุษกร บินทสันต์, คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ ดร.ชมนาด กิจจันทร์

ศาสตราจารย์ พรรัตน์ ดำรุง, คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ศาสตราจารย์ พงษ์ศิลป์ อรุณรัตน์, คณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

รองศาสตราจารย์ ดร.มานพ วิสุทธีแพทย์, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

รองศาสตราจารย์ ดร.ยุรนา จัปพวรรณรัตน์, คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.ธรรณัฐ หินอ่อน, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

รองศาสตราจารย์ ดร.สุกัญญา สมไพบูลย์, คณะนิเทศศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รองศาสตราจารย์ ดร.รัชพร กิตติกิจ, คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ภาพปกวารสาร: ถ่ายโดย นายศัณย์ศรณ์ พละศักดิ์ และนายอภิชา ชาญธีระเดช

“งานจัดการแสดงดนตรีไทยของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 “สงกรานต์” คณะศิลปกรรมศาสตร์ ม.ขอนแก่น”

Content

อุบรณารการ

Prof.Dr.Chalernsak Pikulsri

Research Article

- การสร้งหลักสูตรการแสดงเพอฝึกฝนทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจสำหรับ
นักศกษาแพทยไทย** 1-28

Developing an Acting-Based Curriculum to Cultivate Empathic Communication Skills
in Thai Medical Students

ชนัตถ์ พงษ์พานิช

- Becoming a Music Teacherpreneur: The Journey from Music Teaching
to Music School Entrepreneurship** 29-47

Pattaraporn Plitakul

- The Artistic Features of Nuo Dance in Nanfeng** 48-62

Weixin Zou

Acedemic Article

- การจัดการเรยนรู้แบบมีส่วนร่วมเพอส่งเสริมศกยภาพของผูเรยน
ในวิชาพหุวัฒนธรรมดนตรี** 63-79

Enhancing students' proficiency in multicultural music through participatory learning
management

ชษณพพค์ อันธ์แก้ว รุ่งเกียรติ สิริวงษ์สุวรรณ และ ประณต มีสอน

Creative Practice Article

- กระบวนการสร้งสรรคผลงานละครเวทีแนวตโวช เรื่อง “ก็กรีดออกมาสิคะ”** 80-105

The Creative Process of Devised Play “Just Scream, Darling!”

ธัญพงษ์ วัชยศรี ปลายเมษา ปุริสังข์ ศุภชัย อักษรศรี
พลวัฒน์ สังกะเพศ และ ธนัษพร กิตติทอง

การสร้างหลักสูตรการแสดงเพื่อ ฝึกฝนทักษะการสื่อสาร ด้วยความเห็นอกเห็นใจสำหรับ นักศึกษาแพทย์ไทย

ชนัตถ์ พงษ์พานิช¹

Received: 17 October 2024; Revised: 23 June 2025; Accepted: 24 December 2025

DOI:

¹ ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Developing an Acting-Based Curriculum to Cultivate Empathic Communication Skills in Thai Medical Students

Chanut Pongpanich¹

¹Department of Dramatic Arts, Faculty of Arts, Chulalongkorn University

บทคัดย่อ

ทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจ (Empathic Communication Skills) หรือ EC คือพื้นฐานความสัมพันธ์อันดีของแพทย์และคนไข้ ปัจจุบันมีการใช้ละครต้นสดประยุกต์มาบูรณาการกับการฝึกทักษะ EC ในนักศึกษาแพทย์ แต่ยังขาดวิจัยที่ใช้ทฤษฎีการแสดงมาประยุกต์ในเชิงปฏิบัติและอธิบายถึงลักษณะของหลักสูตรโดยละเอียด แนวคิดของคอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี (Konstantin Stanislavski) นักการละครผู้คิดค้นระบบฝึกฝนนักแสดงเพื่อให้สวมบทบาทได้สมจริงมีความสัมพันธ์กับทักษะ EC และมีศักยภาพในการใช้กับนักศึกษาแพทย์ได้ บทความนี้อธิบายการออกแบบหลักสูตรการแสดงเพื่อความเห็นอกเห็นใจ ซึ่งบูรณาการทักษะ EC กับแนวคิดของสตานิสลาฟสกี 3 ด้านได้แก่ ภาวะสร้างสรรค์ (Creativity state of mind) การเชื่อมโยง (Communion) และจินตนาการ (Creative imagination) หรือ 3C โดยทดลองใช้กับนักศึกษาแพทย์กลุ่มนำร่องและกลุ่มประเมินผลรวม 27 ราย เก็บข้อมูลเชิงปริมาณผ่านการทำแบบประเมินความพึงพอใจหลังเข้าร่วม เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพผ่านการสัมภาษณ์เชิงลึกก่อนและหลังเข้าร่วมหลักสูตร ตัวอย่าง 19 รายได้ทดลองสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองก่อนและหลังเรียนเพื่อประเมินทักษะ EC ผลวิจัยพบว่าหลักสูตรมีผลลัพธ์ในเชิงบวกทั้งด้านความพึงพอใจและทักษะการสื่อสารของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไป หลักสูตรมีความยาว 3 วัน วันละ 6 ชั่วโมง เป็นเส้นทางเรียนรู้ที่ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงกับตนเอง ผู้อื่น และคนไข้ได้ตามลำดับ โดยใช้ภาวะสร้างสรรค์ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นและฟังผู้อื่นได้ดีขึ้น ใช้การแสดงพัฒนาจินตนาการและการเข้าใจอารมณ์ผู้อื่น โดยผสมการฝึกฟังเชิงลึกอยู่ตลอดทั้งหลักสูตร กระบวนการใช้หลักการสอนแบบวิโอลา สโปลิน (Viola Spolin) ช่วยให้ผู้เรียนรู้สึกปลอดภัยและพร้อมแสดง หลักสูตรที่ประยุกต์จากทักษะ 3C มีความเหมาะสมกับนักศึกษาแพทย์ของไทย มีแนวทางประยุกต์ใช้ได้หลากหลาย เช่น ใช้เป็นวิชาเลือกเรียนอิสระ ใช้เป็นกิจกรรมพิเศษในระยาสัณ หรือประยุกต์ใช้ในวิชาด้านการสื่อสารของแพทย์

คำสำคัญ ความเห็นอกเห็นใจ การแสดง สตานิสลาฟสกี นักศึกษาแพทย์ การออกแบบหลักสูตร

Abstract

Empathic Communication (EC) skills are fundamental to building effective doctor–patient relationships. Recently, improvisational theater has been integrated into EC training for medical students; however, the practical application of acting theory and the development of detailed curriculum structures remain under-researched. Stanislavski’s acting theory, which fosters authentic physical and emotional role embodiment, aligns well with EC skill development and holds significant potential for training medical students. This article introduces an “Acting for Empathy Curriculum” which integrates EC with Stanislavski’s theory across three domains: creative state of mind, communion, and creative imagination (3C skills). The curriculum was piloted with two groups of medical students (a pilot group and an evaluation group), totaling 27 participants. Quantitative data were collected through post-training satisfaction questionnaires, while qualitative data were gathered via in-depth interviews conducted with participants both before and after the training. Additionally, 19 participants engaged in simulated patient roleplay before and after the course to assess improvements in their communication skills. Post-training results indicated that the curriculum positively impacted both learner satisfaction and EC skill enhancement. The 18-hour, 3-day program helped students connect with themselves, others, and patients. The creative state of mind component enhanced observation and listening, while acting exercises developed imagination and emotional understanding. Deep listening practices were interwoven throughout the program. Facilitators employed Viola Spolin’s teaching principles to foster a psychologically safe learning environment, encouraging experiential learning through acting. This 3C-based curriculum is well-suited for Thai medical students and can be adapted as an elective, a short-term training activity, or integrated into broader communication programs within medical education.

Keywords: Empathy, Acting, Stanislavski, Medical students, Curriculum design

บทนำ

ความเห็นอกเห็นใจหรือ “Empathy” คือความสามารถในการรับรู้และเข้าใจความรู้สึก ความคิด และความต้องการของผู้อื่นเพื่อสื่อสารหรือมอบการสนับสนุนที่เข้าใจและเหมาะสม (McLaren, 2013: 17) ความเห็นอกเห็นใจเป็นพื้นฐานของความสัมพันธ์อันดีระหว่างแพทย์และคนไข้ เป็นตัวชี้วัดคุณภาพการให้บริการทางการแพทย์ (Cai et.al, 2019) ความเห็นอกเห็นใจยังส่งผลกับความพึงพอใจและผลการรักษาที่ดีขึ้นของคนไข้ (Haslam, 2007) ความเห็นอกเห็นใจของแพทย์คือความสามารถที่จะเข้าใจมุมมองและความรู้สึกของคนไข้รวมไปถึงสื่อสารความเข้าใจให้คนไข้รับรู้ และใช้ความเข้าใจนี้ในการรักษาพยาบาล (Mercer and Reynolds, 2002) ความเห็นอกเห็นใจในการแพทย์จึงไม่ใช่เพียงความรู้สึกที่เกิดภายในใจเท่านั้นแต่เป็นการแสดงออกให้คนไข้รับรู้ได้ จึงนับเป็นทักษะสำคัญที่ต้องฝึกฝนและควรเสริมสร้างให้กับแพทย์ทั้งในระดับมหาวิทยาลัยและใน ชีวิตการทำงาน ปัจจุบันมีบทความวิจัยที่ใช้คำว่า “ทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจ” หรือ Empathic Communication (ผู้วิจัยจะใช้คำว่าทักษะ EC) ซึ่งมองความเห็นอกเห็นใจเป็นทักษะที่สามารถศึกษาและฝึกฝนได้ (Platt & Keller, 1994) นำมาสู่การใช้นวัตกรรมเพื่อฝึกฝนทักษะ EC ให้กับแพทย์และนักศึกษาแพทย์จำนวนมาก มีการใช้นุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะการละคร เข้ามาบูรณาการมากยิ่งขึ้น

ละครต้นสดเพื่อการแพทย์หรือ Medical Improv นับเป็นแนวทางการใช้ศิลปะการละครเพื่อการสื่อสารของแพทย์ที่ศึกษาและวิจัยอย่างชัดเจนมาตั้งแต่ปี ค.ศ. 2007 มีการทดลองสร้างหลักสูตรและนำไปใช้กับนักศึกษาแพทย์ แพทย์ พยาบาล เภสัชกรรวมถึงนักบำบัด เคที วัตสัน (Katie Watson) เป็นนักวิจัยคนแรกที่ใช้คำว่า Medical Improv ซึ่งเป็นการประยุกต์แบบฝึกหัดละครต้นสด (Improvisational Theatre) ที่ผู้เรียนจะสวมบทบาทเป็นตัวละครโดยไม่ต้องมีบทและต้องช่วยกัน ทำโจทย์การแสดงต่าง ๆ ให้บรรลุเพื่อฝึกทักษะการสื่อสาร การทำงานร่วมกัน และทักษะ EC ในบุคลากรทางการแพทย์ (Watson & Fu, 2016) ผลลัพธ์ในภาพรวมของงานวิจัยกลุ่มนี้พบว่า ผู้เรียนมีทัศนคติต่อหลักสูตรในเชิงบวก มีทักษะการสื่อสารที่พัฒนามากขึ้นและสนใจศึกษาต่อยอด (Fu, 2019) งานวิจัยในปี ค.ศ. 2023 ที่ศึกษาการทดลองกลุ่มนี้พบว่า ร้อยละ 65 เป็นการเรียนแค่ ครั้งเดียวและมีเพียงร้อยละ 24 ที่อธิบายรายละเอียดของหลักสูตรอย่างเต็มรูปแบบ ปัจจุบันยังขาด วิจัยที่ระบุถึงแนวทางการออกแบบหลักสูตรและการอธิบายถึงแบบฝึกหัดที่ใช้โดยละเอียด (Chan et al., 2024) นอกจากนี้ส่วนใหญ่เป็นวิจัยที่ศึกษาและอภิปรายผลในมุมมองของแพทยศาสตร์ ปัจจุบันยังขาดวิจัยที่ทดลองและอภิปรายในมุมมองของศิลปะการละคร ยังขาดงานวิจัยที่ประยุกต์ใช้

ทฤษฎีการแสดงอื่น ๆ นอกเหนือจากละครต้นสด (Landry-Wegener et al., 2023) สำหรับในประเทศไทย ยังไม่มีงานวิจัยที่ใช้แนวคิดแบบ Medical Improv ในการพัฒนาทักษะ EC ทั้งในบุคลากรทางการแพทย์และนักศึกษาแพทย์ อย่างไรก็ตามสถาบันการศึกษาของแพทย์ในไทยเริ่มต้นตัวกับการใช้ศิลปะการละครเข้ามาบูรณาการในการเรียนมากยิ่งขึ้น เช่น การใช้กิจกรรมทางละครเพื่อพัฒนาวิธีการสอนของครูแพทย์โดยกลุ่มก่อการครูแพทย์และกลุ่มละครมะขามป้อม (ก่อการครูแพทย์, 2564) ผู้วิจัยจึงเห็นโอกาสที่จะศึกษาและทดลองกิจกรรมรูปแบบนี้เพื่อเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาความเห็นอกเห็นใจในการแพทย์มากยิ่งขึ้น

คอนสแตนติน สตานิสลาฟสกี (Konstantin Stanislavski) คือนักการละครชาวรัสเซีย ผู้สร้างระบบฝึกฝนเพื่อให้นักแสดงสวมบทบาทอย่างสมจริง เป็นต้นแบบที่ส่งอิทธิพลต่อการฝึกฝนของนักแสดงในปัจจุบัน โดยมีความเชื่อว่านักแสดงไม่ควรแสดงแต่เพียงภายนอกเท่านั้น แต่จะต้องเข้าใจชีวิตของตัวละครจากภายใน การเป็นตัวละครตามแบบสตานิสลาฟสกีจึงเป็นกระบวนการทางความเห็นอกเห็นใจรูปแบบหนึ่ง (Goodwin & Dedy, 2013) ปัจจุบันเริ่มมีงานวิจัยด้านทักษะ EC ทางการศึกษาแพทย์ที่อภิปรายผลโดยใช้ทฤษฎีการแสดงของสตานิสลาฟสกี เช่น กลุ่มงานวิจัยที่วิเคราะห์ทฤษฎีการแสดงของสตานิสลาฟสกีกับการฝึกฝนการสื่อสารด้วยผู้ป่วยจำลองอย่างสมจริง การใช้นักแสดงที่ฝึกฝนแบบสตานิสลาฟสกีเป็นผู้ป่วยจำลอง (Smith, Gephardt, and Nestel, 2015; Walsh & Murphy, 2017; Goodwin & Dedy, 2013) แต่ยังขาดวิจัยที่ศึกษาและทดลองใช้ทฤษฎีการแสดงของสตานิสลาฟสกีเพื่อฝึกฝนทักษะ EC จนสามารถพัฒนาเป็นหลักสูตร ผู้วิจัยเล็งเห็นว่าการนำแนวคิดของสตานิสลาฟสกีมาใช้ฝึกฝนทักษะ EC ผู้นำกระบวนการต้องมีการประสบการณ์ในการนำเสนอแบบฝึกหัดอย่างเป็นขั้นตอน เข้าใจทักษะการแสดงด้วยความเชื่อ และสามารถสร้างให้เกิดประสบการณ์ภายในจิตใจของผู้เรียน ผู้วิจัยมีโอกาได้ฝึกสอนทั้งด้านการแสดงและการสื่อสารของแพทย์ โดยมีประสบการณ์ในการสอนการแสดงด้วยหลักของสตานิสลาฟสกีเป็นเวลา 12 ปี ในผู้เรียนช่วงวัยตั้งแต่ 6 – 25 ปี และมีประสบการณ์ในการฝึกฝนทักษะการสื่อสารให้กับแพทย์ พยาบาล เภสัชกร และนักกายภาพบำบัดจำนวน 3 ปี จึงนับเป็นกระบวนการที่มีประสบการณ์ในทั้งสองศาสตร์ เป็นโอกาสที่จะลองศึกษาตนเองในฐานะผู้บูรณาการการฝึกทั้งสองรูปแบบเข้าด้วยกัน

จากที่มาและปัญหาข้างต้น ในการศึกษาในระดับดุซุญบัณฑิตผู้วิจัยจึงวิจัยในหัวข้อ **“การใช้ศิลปะการละครเพื่อพัฒนาทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจสำหรับนักศึกษาแพทย์ไทย”** และได้ออกแบบหลักสูตรจากทฤษฎีการแสดงของสตานิสลาฟสกีเพื่อฝึกฝนทักษะ EC

ทดลองใช้กับอาสาสมัครนักศึกษาแพทย์ชั้นปีที่ 3 คณะแพทยศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย จำนวน 27 รายในช่วงเดือนกรกฎาคมถึงตุลาคม พ.ศ. 2566 โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ออกแบบกระบวนการใช้ศิลปะการละครเพื่อพัฒนาทักษะ EC ที่เหมาะสมกับนักศึกษาแพทย์ไทย ในกรุงเทพมหานคร 2) ศึกษาพัฒนาการด้านทักษะ EC ของนักศึกษาแพทย์ไทยก่อน ระหว่าง และหลังเข้าร่วมกระบวนการฝึกฝนด้วยศิลปะการละคร 3) ศึกษาทัศนคติของนักศึกษาแพทย์ไทย ต่อการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจก่อนและหลังเข้าร่วมกระบวนการฝึกฝนด้วยศิลปะการละคร

เนื่องจากโครงการวิจัยนี้มีข้อมูลสำคัญหลายด้านผู้วิจัยจึงแบ่งการนำเสนอให้เหมาะสม ในบทความวิจัยชิ้นนี้จะมุ่งอธิบายวัตถุประสงค์ข้อที่ 1 จาก 3 ข้อของงานวิจัย โดยนำเสนอ ลักษณะของ “**หลักสูตรการแสดงเพื่อความเห็นอกเห็นใจ**” ที่ได้ใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 27 ราย ตลอดจนอธิบายกลวิธีการนำกระบวนการของผู้วิจัยในฐานะ “**กระบวนการ**” ของหลักสูตร ซึ่งนับเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้หลักสูตรบรรลุได้ตามเป้าหมาย สำหรับผู้อ่านที่สนใจศึกษา ผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อที่ 2 และ 3 ซึ่งครอบคลุมทัศนคติของผู้เรียนที่มีต่อหลักสูตร ทักษะการสื่อสารของผู้เรียนที่เปลี่ยนแปลงไป เพื่อประกอบการศึกษาบทความชิ้นนี้ ท่านสามารถศึกษาเพิ่มเติมได้ในลิงค์ภาคผนวกของวิทยานิพนธ์ที่แนบอยู่ท้ายบทความ

แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง

ความเห็นอกเห็นใจหรือ Empathy มีรากศัพท์มาจากภาษาเยอรมันว่า Einfühlung หมายถึง “การสัมผัสและเข้าใจอารมณ์หรือประสบการณ์ของคนตรงหน้าอย่างลึกซึ้ง” (Hunsdahl, 1967) ในทางจิตวิทยาความเห็นอกเห็นใจยังใกล้เคียงกับคำว่า “ทฤษฎีทางจิต” หรือ Theory of Mind ซึ่งหมายถึงความสามารถของบุคคลในการเข้าใจหรือคาดเดา ความคิด พฤติกรรม เป้าหมาย และความเชื่อของผู้อื่น นับเป็นทักษะสำคัญในการอ่านสถานการณ์และเข้าสังคม อย่างไรก็ตาม “ความเห็นอกเห็นใจ” ให้มิติที่แตกต่างจากทฤษฎีทางจิตในแง่ “การร่วมรู้สึก” กล่าวคือแม้บุคคลจะสามารถคาดเดาความคิดและอารมณ์ของผู้อื่นแต่ยังไม่สามารถรับรองได้ว่าบุคคล นั้นจะเห็นอกเห็นใจ ใส่ใจ และผลักดันไปสู่การปฏิบัติที่ดีต่อกันได้ ดังนั้นความเห็นอกเห็นใจ จึงเป็นทางเชื่อมระหว่างการเข้าใจความคิดและอารมณ์ไปสู่การรู้สึกร่วมในอารมณ์นั้น จนถึงการตอบสนองกับผู้อื่นอย่างใส่ใจ (Dvash & Shamay-Tsoory, 2014)

นอกจากนี้ “Einfühlung” ยังหมายถึงการร่วมรู้สึกในเชิงสุนทรียศาสตร์ บุคคลสามารถเข้าไป ร่วมรู้สึกกับภาพวาด ประติมากรรม เรื่องเล่า หรือแม้แต่จินตนาการที่เป็นตัวแทนของความรู้สึกต่าง ๆ

(Ganczarek, Hünefeldt and Olivetti Belardinelli, 2018) รวมไปถึงการที่นักแสดงก้าวเข้าไปในชีวิตและสถานการณ์ที่ตัวละครต้องเผชิญ นักแสดงต้องศึกษาตัวละครถึงความเชื่อ วิถีชีวิต และนิสัยอย่างลึกซึ้งซึ่งเป็นรูปแบบของความเห็นอกเห็นใจที่สูงกว่าในชีวิตประจำวัน (Gallagher & Gallagher, 2020) ปัจจุบันมีงานวิจัยที่ชี้ให้เห็นว่านักแสดงอาชีพมีระดับคะแนนความเห็นอกเห็นใจที่สูงกว่าบุคคลทั่วไป (Nettle, 2006) มีวิจัยที่ตรวจสอบคลื่นสมองของนักแสดงเมื่อจินตนาการถึงตัวละครพบว่าการแสดงส่งผลกับสมองกลีบหน้าส่วนต้น (Prefrontal Cortex) ซึ่งอาจส่งผลทางอ้อมกับทักษะ EC (Brown, Cockett, and Yuan, 2019) และมีงานวิจัยที่ทดลองให้นักศึกษาได้มีประสบการณ์ทางการแสดง พบว่ากลุ่มตัวอย่างมีความห่วงใยในสวัสดิภาพของผู้อื่น (Empathic Concern) ที่เพิ่มขึ้น (Ishii & Kanda, 2022) จากข้อมูลเหล่านี้ช่วยชี้ให้เห็นว่าศิลปะการละครมีความสัมพันธ์กับความเห็นอกเห็นใจและกระบวนการเข้าสู่ตัวละครของนักแสดงมีศักยภาพในการฝึกฝนทักษะ EC ได้

เทเรซ่า ไวซ์แมน (Theresa Wiseman) ได้รวบรวมความหมายของความเห็นอกเห็นใจทั้งจากพจนานุกรมและวิจัยในช่วงก่อนปี ค.ศ. 1996 ซึ่งยังมีความสับสนและไม่ชัดเจนให้กลายเป็นองค์ความรู้ที่สามารถนำไปใช้จริงได้สำหรับบุคลากรทางการแพทย์ ปัจจุบันแนวคิดของไวซ์แมนได้ถูกอ้างอิงในงานวิจัยมากกว่า 150 ชิ้น ไวซ์แมนใช้การวิเคราะห์หัตถ์ (Concept Analysis) เพื่อศึกษาองค์ประกอบของความเห็นอกเห็นใจจนได้เป็น 4 ด้านได้แก่ **1. การมองผ่านสายตาผู้อื่น (Taking perspective)** คือ ความสามารถในการมองโลกผ่านสายตาและทัศนคติของผู้อื่นไม่ใช่ของเราเอง **2. การไม่ตัดสิน (Being non-judgmental)** เมื่อมองผ่านสายตาผู้อื่นแล้วจะต้องไม่ตัดสินหรืออคติต่อบุคคลนั้น **3. การเข้าใจอารมณ์ (Understanding feelings)** คือการเข้าใจอารมณ์ที่ผู้อื่นกำลังมีอยู่ในปัจจุบัน และ **4. การสื่อสารความเข้าใจ (Communicating understanding)** คือการสื่อสารความเข้าใจของเราออกไปให้ผู้อื่นรับรู้ ผ่านภาษาพูดหรือภาษากายของเรา (Wiseman, 1996) ผู้วิจัยได้เลือกแนวคิดของไวซ์แมนเป็นเป้าหมายการเรียนรู้ของหลักสูตรครั้งนี้ เพื่อสร้างเป็นหน่วยเรียนรู้ทักษะ EC สำหรับผู้เรียน

สตานิสลาฟสกีเป็นที่รู้จักในฐานะบิดาของการฝึกฝนการแสดงร่วมสมัยที่ให้ความสำคัญกับการแสดงที่สมจริงและจริงใจของนักแสดง การค้นพบสำคัญของสตานิสลาฟสกีคือแนวคิดไซโค-ฟิสิกัล (Psycho-Physicality) ที่ชี้ให้เห็นว่านักแสดงจะต้องฝึกฝนทั้งร่างกายและจิตใจร่วมกันเพื่อเป็นตัวละครได้ทั้งภายในและภายนอก ทุกการกระทำของตัวละครมีแรงสะท้อนมาจากจิตใจ ทำให้สามารถแยกนักแสดงที่แสดงแต่เพียงภายนอกกับนักแสดงที่มีประสบการณ์ภายใน (Inner Experience) ในขณะแสดงได้ (Merlin, 2007; Whyman, 2013, p.18) สตานิสลาฟสกี

ได้คิดค้นระบบการฝึกฝนนักแสดงหรือ “The System” เป็นแนวทางฝึกฝนที่สอดคล้องไปกับหลักวิทยาศาสตร์และธรรมชาติของมนุษย์ (Whyman, 2013, p.19) ระบบนี้ทำให้เกิดคลังศัพท์เฉพาะทางการแสดงที่ส่งอิทธิพลอย่างมากกับการฝึกฝนการแสดงในยุคต่อมา (Moore, 1984, p.15) สำหรับในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้เลือก 3 แนวคิดสำคัญของสถานิสลาฟสกีเพื่อนำมาประยุกต์กับทักษะ EC ในการสร้างหลักสูตรเพื่อนักศึกษาแพทย์ โดยผู้วิจัยจะเรียกแนวคิดนี้ว่า 3C ได้แก่

ภาวะสร้างสรรค์ (Creative State of mind:C1) เป็นภาวะที่นักแสดงมีร่างกาย ความรู้สึก และความคิดที่พร้อมสำหรับการแสดง ที่ภาวะนี้ นักแสดงจะสามารถสื่อสารความรู้สึก และประสบการณ์ต่าง ๆ ออกมาให้ผู้ชมรับรู้ได้ (Whyman, 2013, pp.133-134) เป็นทักษะสำคัญที่สุดและเป็นจุดเริ่มต้นให้นักแสดงมีชีวิตอย่างตัวละคร นักแสดงจะรู้สึกสนุกสนาน ตอบสนองได้ดีขึ้น ตื่นตัวทั้งร่างกายและจิตใจ (Merlin, 2007, p.50) เมื่อผู้เรียนมีภาวะสร้างสรรค์และเริ่มปฏิสัมพันธ์กัน ห้องเรียนจะเกิดบรรยากาศสร้างสรรค์ (Creative Atmosphere) ที่ทุกคนรับรู้ และใส่ใจ การสร้างสรรค์ของผู้อื่น (Merlin, 2007, p.51) ผู้วิจัยใช้ภาวะสร้างสรรค์ช่วยให้นักศึกษาแพทย์ มีร่างกาย ความคิด จิตใจ และความรู้สึกที่พร้อมต่อการใช้ทักษะ EC เกิดเป็นบรรยากาศสร้างสรรค์ ที่ผู้เรียนไว้วางใจและพร้อมสื่อสารกับผู้อื่นมากกว่านอกห้องเรียนการแสดง

การเชื่อมโยงในการแสดง (Communion:C2) เป็นคำศัพท์เฉพาะทางการแสดงที่ถูกแปลจากภาษารัสเซียเป็นภาษาอังกฤษหลายคำเช่น Connection หรือ Grasp แตกต่างกันไปตามผู้แปล แต่ล้วนมีความหมายใกล้เคียงกันคือทักษะในการเชื่อมโยงทางความคิด ความรู้สึก และจิตวิญญาณ กับนักแสดงอื่น ๆ อย่างละเอียดอ่อน นักแสดงจะสื่อสารและรับรู้คู่แสดงได้อย่างเฉียบคมและชัดเจนยิ่งขึ้น เป็นการมองให้เห็นและฟังให้ได้ยินโดยยังคงความสนุกสนานและผ่อนคลาย (Merlin, 2007, pp.179-180) ผู้วิจัยใช้แนวคิดนี้ช่วยให้นักศึกษาแพทย์เชื่อมโยงทางอารมณ์กับผู้อื่น สามารถเห็นและได้ยินคู่สนทนาได้มากกว่านอกห้องเรียนการแสดง

จินตนาการสร้างสรรค์ (Creative imagination:C3) คือความสามารถที่จะจินตนาการชีวิต และประสบการณ์ของตัวละครที่แตกต่างจากตนเองและสื่อสารออกมาผ่านการแสดง สถานิสลาฟสกี มองว่าจินตนาการเป็นเหมือนกล้ำเนื้อที่นักแสดงฝึกฝนให้แข็งแรงได้ด้วยการสังเกตธรรมชาติของมนุษย์และฝึกประสาทสัมผัสทั้ง 5 (Merlin, 2007, pp.110-112) นักแสดงที่ฝึกฝนจินตนาการ จะสามารถเห็นภาพในหัวเมื่อฟังอีกตัวละครหนึ่ง เป็นเครื่องมือที่เรียกว่า “ภาพในจิตใจ” (Mental Image) หรือตาของจิตใจ (Mind’s eye) (Stanislavski, 2009, p.73) ผู้วิจัยใช้จินตนาการ

สร้างสรรค์เป็นแบบฝึกหัดเพื่อให้นักศึกษาแพทย์มีจินตนาการที่แข็งแรง เกิดตาของจิตใจและสามารถมองในมุมมองของผู้อื่นได้

กรอบแนวคิดการออกแบบหลักสูตร “การแต่งเพื่อการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจ”

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดองค์ประกอบความเห็นอกเห็นใจของไวซ์แมนมาขยายออกเป็น “ชุดของทักษะ EC” จำนวนทั้งสิ้น 12 ทักษะเพื่อเป็นหน่วยเรียนรู้หลักให้กับนักศึกษาแพทย์ จากนั้นผู้วิจัยได้นำแนวคิด 3C ของสตานิสลาฟสกีมาแตกออกเป็น “ชุดของทักษะการแสดง” จำนวนทั้งสิ้น 12 ทักษะ เพื่อใช้ประยุกต์กับชุดทักษะ EC มีรายละเอียดของชุดทักษะภาพที่ 1

ทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจ 12 หน่วยเรียนรู้

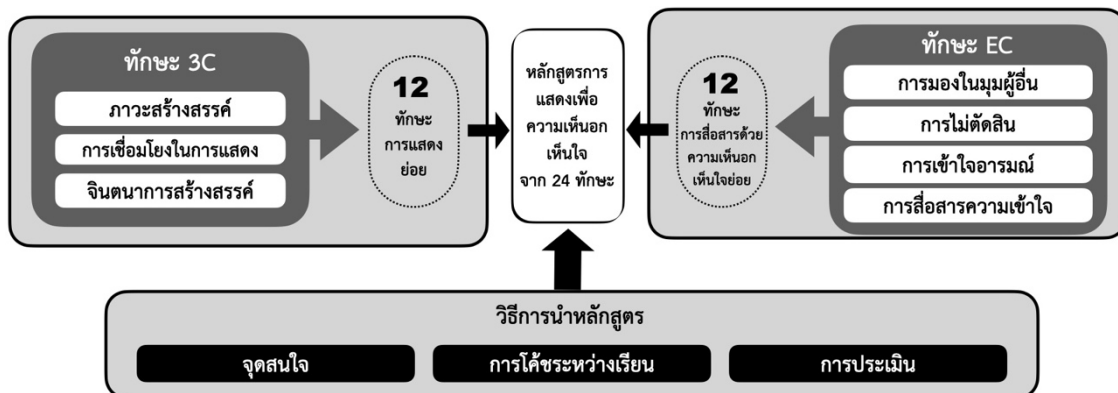


ทักษะการแสดง 12 หน่วยเรียนรู้



ภาพที่ 1 ชุดของทักษะ EC 12 ทักษะและชุดของทักษะการแสดง 12 ทักษะ

จากนั้นผู้วิจัยได้นำชุดของทักษะ EC และชุดทักษะการแสดงผลมาบูรณาการร่วมกัน ผู้วิจัยมีหลักการสำคัญในการบูรณาการหน่วยเรียนรู้ทั้ง 24 หน่วยเข้าด้วยกันผ่าน 5 หลักการได้แก่



ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการออกแบบหลักสูตร

1) สร้างภาวะสร้างสรรค์ควบคู่การให้เกียรติและเปิดใจ: ใช้ชุดทักษะด้านภาวะสร้างสรรค์เป็นกลุ่มทักษะแรกที่ฝึกฝนให้กับนักศึกษาแพทย์เพื่อกระตุ้นเครื่องมือการสื่อสาร ความคิด จิตใจ การฟัง และการมองเห็นให้พร้อมสื่อสารกับผู้อื่นอย่างเต็มศักยภาพ ให้ผู้เรียนอยู่ในภาวะสร้างสรรค์เสมอตลอดทั้งหลักสูตร นำไปสู่บรรยากาศสร้างสรรค์ของห้องเรียน โดยผู้วิจัยจะสร้างภาวะสร้างสรรค์ควบคู่การเสริมแนวคิดเรื่องการให้เกียรติ เปิดใจ ไว้วางใจ และให้ผู้อื่นเป็นศูนย์กลางเพื่อนำไปสู่ “การไม่ตัดสิน” ตามแนวคิดของไวซ์แมน

2. ฝึกจินตนาการสร้างสรรค์นำไปสู่การจินตนาการตามสิ่งที่ฟังได้: ใช้การฝึกฝนจินตนาการแบบนักแสดงกระตุ้นการสร้าง “ตาภายใน” เพื่อให้ผู้เรียนได้ใช้กล้ามเนื้อด้านจินตนาการสร้างสรรค์ และสามารถสร้างภาพในความคิดขณะที่ฟังเรื่องราวของผู้อื่นได้ นำไปสู่ “การมองผ่านสายตาผู้อื่น” ตามแนวคิดของไวซ์แมน

3. ให้เครื่องมือการฟังเชิงลึกและฝึกฝนซ้ำตลอดการอบรม: หลังจากผู้เรียนมีภาวะสร้างสรรค์และได้ฝึกจินตนาการแล้ว ผู้วิจัยจะพาผู้เรียนไปสู่ทักษะการฟังเชิงลึกด้วยการสอนเครื่องมือการสื่อสารของแพทย์ที่จำเป็นอย่างยิ่ง การฟังเพื่อจับใจความสำคัญ การฟังโดยไม่ตัดสิน การถามปลายเปิด การทวนความ และการรับรองความรู้สึก โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทดลองฟัง

เพื่อนร่วมชั้นเรียนด้วยความเห็นอกเห็นใจจำนวน 7 ครั้งตลอดทั้งหลักสูตร ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียน
ได้มีประสบการณ์เห็นอกเห็นใจในห้องเรียนและสามารถนำไปใช้จริงได้

4. ฝึกความเชื่อมโยงในการแสดงนำไปสู่การรับรู้อารมณ์และอ่านภาษากายผู้อื่น:
เมื่อผู้เรียนได้เครื่องมือการฟังแล้ว ผู้วิจัยจะใช้ชุดทักษะด้านการเชื่อมโยงในการแสดงเพื่อช่วยกระตุ้น
ให้ผู้เรียนเชื่อมโยงอารมณ์กับผู้อื่นได้มากขึ้น สามารถสังเกตอารมณ์ ความต้องการ และภาษากาย
ของผู้อื่นได้ละเอียดอ่อนยิ่งขึ้น รวมทั้งให้ผู้เรียนได้สวมบทบาทเป็นตัวละครและสื่อสารอารมณ์
กับเพื่อนเพื่อนำไปสู่ “การเข้าใจอารมณ์” ตามแนวคิดของไวซ์แมน

5. ฝึกการใช้ร่างกายแบบนักแสดงนำไปสู่การใช้ภาษากายในการสื่อสาร: เมื่อผู้เรียนได้ฝึก
เครื่องมือการฟังและการเชื่อมโยงด้านอารมณ์แล้ว ผู้วิจัยใช้ภาวะสร้างสรรค์ทางร่างกายเพื่อกระตุ้น
ให้ผู้เรียนสามารถสื่อสารผ่านภาษากายได้ดีขึ้น สามารถขยายการใช้ร่างกายในแบบต่าง ๆ ได้มากขึ้น
ผสมผสานกับการบรรยายและฝึกปฏิบัติภาษากายที่สร้างความน่าเชื่อถือและความเห็นอกเห็นใจ
เพื่อนำไปสู่ “การสื่อสารความเข้าใจ” ตามแนวคิดของไวซ์แมน

จากหน่วยเรียนรู้ทั้ง 24 หน่วยและหลักการบูรณาการทั้ง 5 หลัก ผู้วิจัยได้คัดเลือกแบบฝึกหัด
การแสดงจากการทบทวนวรรณกรรมและปรับประยุกต์เพื่อให้สอดคล้องกับงานวิจัยครั้งนี้จนเกิดเป็น
หลักสูตรการแสดงเพื่อความเห็นอกเห็นใจที่ประกอบด้วยแบบฝึกหัดการแสดง 18 กิจกรรม
และแบบฝึกหัดทักษะ EC 12 กิจกรรม ตามที่ได้แสดงในตารางที่ 2 เมื่อพิจารณาความเหมาะสม
ด้านเวลา พลังงาน และการจัดจอของผู้เรียน ผู้วิจัยได้จัดหลักสูตรเป็นการเรียนแบบเต็มวัน
จำนวน 3 วัน วันละ 6 ชั่วโมงที่จัดต่อเนื่องสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เพื่อทดลองนำใช้กับอาสาสมัคร
นักศึกษาแพทย์



ภาพที่ 3 แบบฝึกหัด EC และแบบฝึกหัดการแสดงในหลักสูตร

เนื่องจากแนวคิดของสตานิสลาฟสกีได้เน้นที่ทฤษฎีและการนำแบบฝึกหัดมาใช้ในฐานะผู้กำกับและนักแสดง ไม่มีการกล่าวถึงการนำมาใช้กับผู้ที่ไม่ใช่นักแสดง (Non-Actor) อย่างชัดเจน ผู้วิจัยจึงได้ใช้แนวคิดของวิโอลา สปอลิน (Viola Spolin) ครูสอนการแสดงชาวอเมริกันมาช่วยเสริมทักษะของกระบวนการ สปอลินเป็นผู้ริเริ่มใช้เกมส์ละครกับทั้งนักแสดงและผู้ที่ไม่ใช่นักแสดง เช่น กลุ่มเด็กที่ย้ายถิ่นฐาน มีตำราการแสดงและแนวทางการฝึกฝนเป็นของตนเอง งานของสปอลินมีความสอดคล้องกับสตานิสลาฟสกีในหลายแง่มุม สปอลินได้รู้จักแนวคิดของสตานิสลาฟสกีขณะที่เรียนการแสดงกับกลุ่มเดอะกรู๊ปเธียเตอร์ (The Group Theatre) ที่ใช้แนวคิดของสตานิสลาฟสกี สปอลินได้กล่าวถึงสตานิสลาฟสกีในหนังสือของเธอและมีนักวิชาการที่ศึกษาความสอดคล้องในแนวทางของสตานิสลาฟสกีและสปอลินซึ่งต่างเป็นพื้นฐานสำคัญของแนวทางการฝึกฝนละครในปัจจุบัน แนวทางที่สอดคล้องกันเช่น การต้นสด การให้นักแสดงค้นหาและมีประสบการณ์ การรับส่ง และมีแบบฝึกหัดการแสดงที่ใกล้เคียงกัน (Itani, 2023)

ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยใช้หลักการนำกระบวนการจากตำราของสปอลินเพื่อให้การนำเสนอหลักสูตรบรรลุเป้าหมาย หัวใจสำคัญของแนวคิดสปอลินคือ ผู้สอนจะต้องเป็น “ผู้ร่วมเล่น” (Fellow Player) ที่เท่าเทียมกับผู้เรียน ไม่ชี้นำหรือควบคุมผลลัพธ์แต่ให้ผู้เรียนได้ค้นพบประสบการณ์การแสดงด้วยตนเอง สร้างบรรยากาศห้องเรียนที่เป็นอิสระ ให้ผู้เรียนรู้สึกอยากทำแบบฝึกหัดด้วยตนเอง สปอลินยังให้ความสำคัญกับการสังเกตผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนมีพลังงานที่ดีซึ่งสอดคล้องกับภาวะสร้างสรรค์ของสตานิสลาฟสกี (Spolin, 1986)

ผู้วิจัยจะใช้ 3 กลวิธีสำคัญในการเป็น “กระบวนกร” จากแนวทางของสโปลิน ช่วยกำหนด บทบาทของผู้วิจัยก่อน ระหว่าง และหลังการทำแบบฝึกหัดต่าง ๆ ให้ชัดเจนยิ่งขึ้น ได้แก่ 1) **จุดสนใจ (Focus)** ในทุกแบบฝึกหัดกระบวนกรจะต้องแจ้งผู้เรียนก่อนเริ่มแสดงถึงจุดสำคัญ ที่ต้องจดจ่อ เช่น จดจ่อกับประสาทสัมผัส จินตนาการ หรือการรับรู้ผู้อื่น จุดสนใจอาจไม่ใช่เป้าหมาย หลักของแบบฝึกหัดแต่จะช่วยให้ผู้เรียนจดจ่อกับจุดและมีพลังงานที่เหมาะสม 2) **การโค้ชระหว่างทำ (Side Coaching)** คือการกล่าวคำหรือประโยคที่ช่วยกระตุ้นผู้เรียนให้จดจ่อกับโจทย์ที่ได้รับ จนทำให้เกิดจินตนาการ การปฏิสัมพันธ์ และความเชื่อในบทบาท การโค้ชจะต้องมีวัตถุประสงค์ ที่ชัดเจน ไม่สร้างความสับสน ผู้เรียนจะไม่หยุดทำแบบฝึกหัดเพื่อมาสนใจกระบวนกร แต่จะฟังเสียงโค้ชเพื่อให้ตนเองฝึกฝนได้ดีขึ้น 3) **การประเมิน (Evaluation)** คือการพาผู้เรียน สะท้อนประสบการณ์ที่เกิดขึ้นหลังทำแบบฝึกหัด การประเมินมิใช่การวิพากษ์วิจารณ์แต่เป็นการ สร้างพื้นที่ปลอดภัยที่ไม่ตัดสิน คำถามนำการประเมินจะมาจากจุดสนใจของแต่ละแบบฝึกหัด และประสบการณ์ของผู้เรียนที่เกิดขึ้น (Spolin, 1986) จาก 3 กลวิธีนี้ ทำให้ผู้วิจัยสามารถ สร้างแผนการนำกระบวนกรในแต่ละแบบฝึกหัดได้ ซึ่งประกอบไปด้วยการระบุจุดสนใจ การโค้ช การประเมิน เป้าหมาย และทักษะที่ผู้เรียนต้องบรรลุในแบบฝึกหัดนั้น ๆ

หลักสูตรการแสดงเพื่อการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจ

ผู้วิจัยได้นำแผนการเรียนรู้ที่ได้ออกแบบมาทดลองใช้ 2 ครั้ง ครั้งที่ 1 ทดลองใช้กับ “กลุ่มนักร้อง” เพื่อทดสอบและปรับปรุงหลักสูตร เป็นนักศึกษาแพทย์จำนวน 6 ราย ครั้งที่ 2 คือการทดลองใช้กับ “กลุ่มตัวอย่างประเมินผล” เพื่อเก็บผลลัพธ์หลังเรียนและอภิปรายผล เป็นนักศึกษาแพทย์จำนวน 21 ราย แบ่งออกเป็น 2 กลุ่มเปรียบเทียบได้แก่ กลุ่ม 2.1 จำนวน 6 ราย กลุ่มย่อยนี้จะจัดห้องเรียนแบบกลุ่มเล็กและมีจำนวนเท่ากับกลุ่มนักร้อง และกลุ่มที่ 2.2 จำนวน 15 ราย กลุ่มที่ 2.2 เป็นการจัดห้องเรียนแบบกลุ่มใหญ่ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับจำนวนผู้เรียน ของห้องเรียนการแสดงปกติในมหาวิทยาลัย ทั้งสองกลุ่มย่อยนี้จะใช้แผนการเรียนรู้ชุดเดียวกัน ที่ปรับปรุงมาจากกลุ่มนักร้อง

รายละเอียดของหลักสูตรการแสดงที่นำเสนอในบทความวิจัยชิ้นนี้คือแผนหลักสูตร หลังปรับปรุงที่ใช้กับกลุ่มตัวอย่างประเมินผลทั้งสองกลุ่มย่อย (กลุ่ม 2.1 และ 2.2) แบบฝึกหัด การแสดงในหลักสูตรเกิดจากการทบทวนวรรณกรรมและปรับประยุกต์ให้เข้ากับนักศึกษาแพทย์ ข้อมูลที่นำเสนอต่อจากนี้จะประกอบไปด้วยลำดับแบบฝึกหัดที่ใช้จริง ตัวอย่างโจทย์การแสดง

ตัวอย่างการโค้ชระหว่างเรียนและความคิดเห็นของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อแบบฝึกหัด ทั้งนี้ผู้อ่านสามารถศึกษาตารางกิจกรรมและแหล่งอ้างอิงตามลำดับได้ในลิงค์ภาคผนวก 4

วันที่ 1 : เชื่อมโยงกับเครื่องมือของตนเอง (Connect to Yourself)

หัวใจสำคัญของการเรียนวันที่ 1 คือการสร้างภาวะสร้างสรรค์ (C1) ให้กับผู้เรียนควบคู่การสร้างพื้นที่ปลอดภัย ให้เกิดการให้เกียรติและเคารพความแตกต่าง กระตุ้นการปฏิสัมพันธ์รับส่งในการแสดงจนเกิดเป็นบรรยากาศสร้างสรรค์ และในช่วงบ่ายเป็นการให้เครื่องมือด้านจินตนาการสร้างสรรค์ (C2) เพื่อพาผู้เรียนไปสู่ทักษะการจินตนาการตามสิ่งที่ฟังได้ ผู้วิจัยแบ่งหน่วยการเรียนรู้ในวันที่ 1 ออกเป็น 4 หน่วยย่อยได้แก่ 1) สร้างภาวะและบรรยากาศสร้างสรรค์ 2) เปิดจินตนาการและประสาทสัมผัส 3) ทดลองใช้เครื่องมือในพื้นที่การแสดง 4) ฝึกจินตนาการตามสิ่งที่ได้ฟังและทวนความ

หน่วยเรียนรู้ที่ 1 สร้างภาวะและบรรยากาศสร้างสรรค์ : ผู้วิจัยพาผู้เรียนไปสู่ภาวะสร้างสรรค์ (C1) เป็นเป้าหมายแรกของการเรียน หลังจากที่ผู้เรียนอุ่นร่างกายและผ่อนคลายร่างกายแล้ว ผู้วิจัยได้พาผู้เรียนทำกิจกรรมละลายพฤติกรรมและสร้างความเชื่อใจด้วยแบบฝึกหัดที่ผู้เรียนจะได้จับกลุ่มตามความชอบและตัวตนของตัวเองในเวลาจำกัด เช่น จับกลุ่มตามวันเกิด อาหารที่ชอบ วิชาเรียนที่ไม่ชอบ สร้างบรรยากาศปลอดภัยให้ผู้เรียนกล้าแสดงความเป็นตัวเองและกล้าที่จะแตกต่างจากกลุ่ม ต่อมาได้ปรับจากกลุ่มใหญ่เป็นคู่เพื่อให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนกับเพื่อนในคำถามที่ลึกซึ้งยิ่งขึ้น เช่น “สิ่งที่เราภูมิใจในช่วงที่ผ่านมา” เน้นให้ผู้เรียนสังเกตตนเองว่าในขณะที่ฟังเพื่อน เรื่องใดที่ทำงานกับความรู้สึกของเรา ตลอดการฝึกฝนในช่วงละลายพฤติกรรม ผู้วิจัยได้ให้โจทย์กับผู้เรียนว่า “ให้เราอบของขวัญกับเพื่อนเป็นเวลาคุณภาพ บอกกับตัวเองว่าทุกครั้งที่เราฟัง เราจะให้เวลากับคนนี้ 100% โดยไม่ตัดสิน” หลังเรียนตัวอย่างได้สะท้อนถึงความเห็นอกเห็นใจและความเข้าใจในความหลากหลายมากขึ้น อาทิ

“ช่วงที่เราได้แชร์กัน เช่นแค่เรื่องของผม หนูผมหนา หนูบอกว่าหนูอยากผมบาง ต่างกับเพื่อนที่อยากผมหนา เราเลยได้เข้าใจในสิ่งที่คนอื่นเป็น โดยที่เราอาจไม่ได้ชอบเหมือนกัน ความเห็นอกเห็นใจมันก็ค่อนข้าง ๆ แบบนี้เอง”

ผู้วิจัยจบช่วงนี้โดยเปลี่ยนบรรยากาศให้ผู้เรียนสื่อสารกันโดยไม่ใช้คำพูดในแบบฝึกหัด “ขับรถมนุษย์” ที่ผู้เรียนต้องจับคู่และพาเพื่อนที่กำลังหลับตาเดินไปรอบห้องอย่างปลอดภัยที่สุดโดยไม่พูดกัน จากนั้นเสวนาหลังจบกิจกรรมด้วยคำถามสำคัญว่า “ในโรงพยาบาล มีช่วงเวลาใดบ้างที่ต้องใช้ความ

เชื่อใจ ช่วงใดบ้างที่เรามองไม่เห็นและต้องเชื่อใจผู้อื่น” ตัวอย่างได้สะท้อนถึงความรู้สึกเชื่อใจ และวางใจในเพื่อนผ่านแบบฝึกหัดนี้ อาทิ

“หลับตาพาเดินทำให้เรากล้าไว้วางใจคนอื่นมากขึ้น ในการแสดงเราก็ต้องเชื่อใจผู้ที่เราจะแสดง ด้วย รู้สึกเหมือนเป็นจิตวิทยาอย่างหนึ่งให้เราเชื่อมั่นในตัวคนอื่น”

ต่อมาผู้เรียนจะเริ่มฝึกเครื่องมือการแสดงด้วยชุดแบบฝึกหัดที่เน้นอยู่กับความรู้สึกแรก (Impulse) และการตอบสนองแบบทันที (Spontaneity) ผู้เรียนจะตระหนักในความรู้สึก มีความต้องการที่จะแสดงออก (Need to Express) ร่างกายและจิตใจจะตอบสนองอย่างทันที และตื่นตัว เช่น แบบฝึกหัด “ส่งท่าทางและเสียงไปรอบวง” ที่ผู้เรียนจะต้องรับท่าทางจากเพื่อน และส่งท่าทางต่อไปให้เพื่อนคนอื่นโดยไม่วางแผนแต่ปล่อยให้ความรู้สึกแรก ณ ขณะนั้นทำงานกับเรา หรือ “แบบฝึกหัดถุงวิเศษ” ที่ผู้เรียนจะต้องหยิบของจากถุงในจินตนาการขึ้นมา แต่ละคนอาจเจอ ของในจินตนาการที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยได้โค้ชผู้เรียนว่า “ปล่อยให้ความรู้สึกแรกทำงาน สนุกที่จะปล่อยให้จินตนาการทำเรา โดยที่วางแผนล่วงหน้าน้อยที่สุด” ผู้วิจัยจบหน่วยเรียนรู้ที่ 1 ด้วยกิจกรรมต้นสดจากภาพนิ่ง (Acting and Freeze) ที่ผู้เรียนจะต้องสร้างเรื่องราว จากการใช้ร่างกายสร้างภาพนิ่งบนเวที เมื่อผู้เรียนคนหนึ่งส่งเรื่องราวให้ผู้เรียนอีกคน ผู้เรียนที่รับเรื่องราวจะต้องร่วมแสดงบทบาทนั้น ๆ แบบทันทีทันใด ไม่ปฏิเสธ ผู้วิจัยได้โค้ชผู้เรียนว่า “ให้เราให้ตัวของเรากับเพื่อน ยอมรับสิ่งที่เพื่อนส่งให้ ลองดูว่าความรู้สึกแรกอยากให้เราทำอะไร” ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้นำภาวะสร้างสรรค์มาสู่พื้นที่การแสดงมากยิ่งขึ้น มีตัวอย่างจำนวน 4 ราย สะท้อนว่าตนเองชอบกิจกรรมนี้ที่สุดในวันแรกและสะท้อนถึงภาวะสร้างสรรค์ที่มีเพิ่มมากขึ้น

“ผมชอบ Acting freeze รู้สึกว่าเป็นพื้นที่ให้ปลดปล่อยความคิดสร้างสรรค์ที่ดี ออกไปแสดง แล้วเราต้องรับสิ่งที่เพื่อนส่งมาเลยทันที โดยเราไม่ได้คิดก่อนว่าต้องทำอะไร แต่ว่าเราได้ใช้ความรู้สึก นำไปครับ”

หน่วยเรียนรู้ที่ 2 เปิดจินตนาการและประสาทสัมผัส : เมื่อผู้เรียนรู้จักภาวะสร้างสรรค์แล้ว ผู้วิจัยได้นำผู้เรียนเข้าสู่การฝึกจินตนาการสร้างสรรค์ (C3) โดยการเดินและจินตนาการถึง ประสาทสัมผัสในสถานที่ต่าง ๆ เช่น สนามหญ้าในวันอากาศสดใส หาดทรายสวยงาม ผู้วิจัยได้โค้ชผู้เรียนว่า “เป็นการสำรวจส่วนตัวของเรา สถานที่นี้ทำงานกับร่างกายเราอย่างไร ให้เราลองสำรวจ ประสาทสัมผัสต่าง ๆ” ต่อมาผู้เรียนจะได้ลองจินตนาการถึงร่างกาย เชื่อมโยงความรู้สึกภายใน มาสู่ร่างกายภายนอก โดยการจินตนาการถึงร่างกายของคนที่มีสถานะหรืออำนาจต่ำเปรียบเทียบกับสูง ผู้วิจัยได้โค้ชผู้เรียนว่า “ลองฟังเสียงร่างกายเราดู เท้าของคนที่มีสถานะต่ำเป็นอย่างไร สัมผัสพื้นอย่างไร

หรือวันที่เรารู้สึกตัวเล็กและไม่มีอำนาจมือของเราเป็นอย่างไร” ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกจินตนาการ และเห็นความเชื่อมโยงของโลกภายในและโลกภายนอกของตัวละคร หลังเรียนตัวอย่างได้สะท้อนถึง การใช้จินตนาการมากขึ้นกว่าในชีวิตการเรียนปกติ อาทิ

“ชอบที่เราปล่อยให้จินตนาการทำเรา เรียนหมอบบางครั้งมันใช้หัวเยอะไปนิดนึง ควรได้ฝึกตอบสนองโดยที่ไม่ต้องผ่านสมองบ้าง ผ่านความรู้สึกบ้าง มันเป็นธรรมชาติแบบที่เรา ควรจะเป็นมากที่สุด”

หน่วยเรียนรู้ที่ 3 ทดลองใช้เครื่องมือในพื้นที่การแสดง : เมื่อผู้เรียนมีภาวะสร้างสรรค์ และจินตนาการในการแสดงแล้ว ผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียนทดลองใช้เครื่องมือเหล่านี้ร่วมกันในพื้นที่การแสดง ผ่านแบบฝึกหัดการค้นสดตามสถานะตัวละครที่ผู้เรียนจะได้โจทย์ตัวเลข 1-8 ที่แสดงสถานะ ของตัวละครที่ต่างกันจากสถานะต่ำไปถึงสถานะสูงในสถานการณ์ต่าง ๆ เช่น ห้องครัวร้านอาหาร มิชลินสตาร์ที่วุ่นวาย ห้องฉุกเฉินในวันที่มีอุบัติเหตุ ผู้เล่นแต่ละคนจะไม่ทราบสถานะของผู้อื่น และจะต้องช่วยกันทำให้ฉากนี้สมบูรณ์และสมจริง ผู้เรียนจะได้ฝึกสังเกตผู้อื่นและสื่อสารการแสดง ของตัวเองอย่างจริงใจ ตัวอย่าง 16 รายได้สะท้อนถึงกิจกรรมนี้ในแง่ความชื่นชอบ การได้สังเกตผู้อื่น และได้เห็นความหลากหลายของผู้คน

“เกมส์ Status มันสอนว่าคนเราไม่เหมือนกันด้วย ตอนที่เราแสดงกับเพื่อนแต่ละคน ก็แสดงออกมาไม่เหมือนกัน บางคนจับได้ Status ที่เป็นเลขเดียวกันแต่ก็แสดงออกมาไม่เหมือนกัน ด้วยซ้ำ”

หน่วยเรียนรู้ที่ 4 จินตนาการถึงพื้นที่ปลอดภัย : กิจกรรมสุดท้ายของวัน ผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียน เลือกภาพจากคลังภาพที่ทำให้รู้สึกผ่อนคลาย สบายใจ ปลอดภัย จากนั้นผู้เรียนจะจับคู่กัน คนหนึ่งจะหลับตาและสมมติตนเองอยู่ที่สถานที่ในภาพ โดยอีกคนจะคอยดูแลความปลอดภัย (สลับกันในภายหลัง) ผู้วิจัยได้โค้ชผู้เรียนว่า “ลองสมมติว่าเราก้าวเข้าไปในภาพนี้ได้ จากสองมิติ เป็นสามมิติ เราได้ยินเสียงอะไร ผิวหนังสัมผัสอุณหภูมิแบบใด เราอยากไปอยู่ตรงไหนในภาพ” และโค้ชเพื่อนที่คอยดูแลว่า “ให้เรามอบของขวัญให้เพื่อนเป็นการดูแล ทำให้เขารู้สึกมั่นใจ ปลอดภัย” หลังจากได้เดินสำรวจจินตนาการผู้ที่ได้สำรวจจะเล่าให้เพื่อนฟังถึงประสบการณ์ที่พบ โดยผู้ที่ฟังจะต้องตั้งใจฟังให้เห็นภาพ จากนั้นผู้ฟังจะช่วยทวนความสิ่งที่ได้ยินกลับไปให้เพื่อน และทายว่าภาพที่เพื่อนเลือกน่าจะเป็นสถานที่แบบไหน ตัวอย่างได้สะท้อนถึงการรับเอามุมมอง ของเพื่อนและรู้จักตัวตนของเพื่อนมากขึ้นผ่านภาพที่เพื่อนเลือกมา อาทิ

“เพื่อนได้เล่าความเป็นตัวเองจริง ๆ แล้วเราก็ได้ฟัง ได้พยายามเข้าใจและเรียนรู้ว่าเพื่อนมองโลกแบบไหน แล้วสถานที่ที่เพื่อนสบายใจเป็นยังไง รู้สึกว่าได้เข้าใจมุมมองและความรู้สึกลึก ๆ ของเพื่อนมากที่สุดในวันนี้”

วันที่ 2 : เชื่อมโยงกับผู้อื่น (Connect with Others)

ผู้เรียนจะได้เข้าสู่ทักษะ EC มากยิ่งขึ้น โดยการให้เครื่องมือการฟังเชิงลึกและได้ทดลองฟังเพื่อนแบบเห็นอกเห็นใจผ่านแบบฝึกหัดที่สอดแทรกอยู่ตลอดทั้งวัน ด้านการแสดง ผู้เรียนได้เข้าสู่ทักษะการเชื่อมโยงในการแสดง (C2) ผ่านการสร้างตัวละคร เรียนรู้ความต้องการและความขัดแย้งตลอดจนได้ทดลองต้นสดในพื้นที่การแสดง ผู้วิจัยแบ่งหน่วยการเรียนรู้ในวันที่ 2 ออกเป็น 4 หน่วยย่อย ได้แก่ 1) ให้เครื่องมือการฟังเชิงลึกและฝึกฝนตลอดทั้งวัน 2) ฝึกสร้างตัวละคร 3) ทดลองต้นสดในฉากที่มีความต้องการ และ 4) การแสดงความขอบคุณ

หน่วยเรียนรู้ที่ 1 ให้เครื่องมือการฟังเชิงลึกและฝึกฝนตลอดทั้งวัน : ผู้วิจัยเริ่มการอบรมวันที่ 2 โดยให้ผู้เรียนจับคู่และฝึกฟังให้เห็นภาพด้วยคำถามเดียวกันว่า “ถ้าเปรียบเทียบกับชีวิตช่วงนี้กับท้องฟ้า ท้องฟ้าของเราหน้าตาเป็นแบบไหน” หลังจากผู้เรียนแลกเปลี่ยนและฟังกันจนจบ ผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียนประเมินการฟังของตนเองด้วยคะแนน 1-10 และได้ให้ผู้เรียนใช้การประเมินนี้ตลอดการเรียนรู้ทั้งวัน ต่อมาผู้วิจัยได้ให้เครื่องมือการฟังแก่ผู้เรียนได้แก่ 1) การสังเกตหลุมพรางที่ขวางเราจากความเห็นอกเห็นใจ เช่น การด่วนตัดสิน ด่วนแทรกถาม ด่วนให้คำแนะนำเร็วเกินไป 2) การถามคำถามปลายเปิด และ 3) การรับรองความรู้สึก และให้ผู้เรียนได้ทดลองฟังเชิงลึกอีกครั้งโดยใช้เครื่องมือที่ได้เรียนผ่านคำถามที่เป็นการเตรียมจิตใจก่อนเรียนการแสดงว่า “เรารู้สึกอย่างไรในอดีต (1 สัปดาห์ที่ผ่านมา) ปัจจุบัน (ขณะนี้) และคาดหวังอะไรในการเรียนวันนี้” คู่สนทนาในเช้านี้จะได้เป็นทั้งคู่แสดงและคู่สนทนาในตลอดทั้งวัน ตัวอย่างได้สะท้อนถึงช่วงเวลาเห็นอกเห็นใจ การได้ฟังผู้อื่น และสานสัมพันธ์กับเพื่อนแบบลึกซึ้งผ่านแบบฝึกหัดนี้ อาทิ

“รู้สึกได้ฟังคนอื่นมากขึ้นจริง ๆ ปกติก็เราไม่ได้ฟังคนอื่นมากเท่ากับตอนนี้โดยรวมชอบมาก ๆ ค่ะ รู้สึกว่าจากครั้งที่แล้วเราได้พัฒนาตัวเอง ครั้งนี้เราได้พัฒนาเครื่องมือที่จะไปสนทนากับคนอื่น”

หน่วยเรียนรู้ที่ 2 ฝึกสร้างตัวละคร : หลังจากอุ่นและผ่อนคลายร่างกาย ผู้เรียนจะได้เข้าสู่การแสดงอีกครั้งด้วยแบบฝึกหัดรับส่งโดยการติดนิ้ว โดยสมมติว่าเราสามารถส่งมวลของพลังให้เพื่อนได้ผ่านการติดนิ้ว จากนั้นผู้วิจัยได้เพิ่มจินตนาการเข้าไปให้การรับส่งซับซ้อนขึ้น เช่น สมมติว่าการติดนิ้วเป็นการส่งความสนุกสนานเหมือนเด็กในสนามเด็กเล่น สมมติว่าการติดนิ้วนี้เป็นข่าวร้าย

ที่เราต้องแข่งกับคนอื่น เมื่อผู้เรียนตื่นตัวมากขึ้นแล้ว ผู้เรียนจะได้เรียนรู้เกี่ยวกับความต้องการของตัวละครโดยผู้เรียนจะสร้างและแสดงเป็นตัวละครขึ้นมาในสถานการณ์หนึ่ง ๆ เช่น *แม่ที่กำลังเดินเลือกซื้อของในร้านค้า* จากนั้นลองใส่ความต้องการและการกระทำหลักของตัวละครที่เจาะจงมากขึ้น เช่น *ต้องการเลือกซื้อวัตถุดิบเพื่อทำพิซซ่าเลี้ยงคนทั้งครอบครัวในคืนนี้* จากนั้นให้ผู้เรียนลองหาความขัดแย้งของตัวละคร เช่น *วัตถุดิบสำคัญหมดและจะทำให้ทุกคนผิดหวัง* ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้รู้ว่าอารมณ์ของตัวละครมีที่มาจากความต้องการและสถานการณ์ที่ตัวละครเผชิญ

ในช่วงพักกลางวัน ผู้วิจัยเชิญชวนให้ผู้เรียนใช้เวลาช่วงพักกลางวันรับประทานอาหารกับคู่แสดงเพื่อฝึกฟังเชิงลึกครั้งที่ 3 ในหัวข้อ “*ถ้าชีวิตเราเป็นตัวละคร 3 เหตุการณ์หลักในเส้นทางชีวิตตัวละครนี้คืออะไร*” เพื่อให้ผู้เรียนได้ไว้วางใจและสนิทกับคู่แสดงของตนมากขึ้น ตลอดจนได้สังเกตว่าเราต่างมีความต้องการและความขัดแย้งเช่นเดียวกับตัวละคร จากนั้นในช่วงบ่ายผู้เรียนและคู่แสดงจะได้ทำแบบฝึกหัดต้นสดจากการจับคำสำคัญ โดยทั้งคู่จะต้องสร้างตัวละครคู่ปะทะที่มีความต้องการและความขัดแย้ง เมื่อแสดงต้นสดผู้วิจัยจะสั่งให้การแสดงหยุดชั่วคราวและโยนคำสำคัญให้กับผู้เรียน ผู้เรียนจะต้องสามารถต้นสดและพูดคำสำคัญนี้ออกมาผ่านตัวละครได้อย่างสมเหตุสมผลที่สุด ตัวอย่าง 12 รายละเอียดว่าตนเองชอบแบบฝึกหัดนี้มากที่สุดในวันที่สองเพราะช่วยให้คิดนอกกรอบและได้ทำงานร่วมกัน

หน่วยเรียนรู้ที่ 3 ทดลองต้นสดในฉากที่มีความต้องการ : ผู้เรียนจะได้รับโจทย์ต้นสดในสถานการณ์ที่มีความขัดแย้งเช่น *เรื่องการยกยอกเงินในกีฬาโรงเรียน* โดยผู้เรียนจะต้องเข้ามาในฉากการแสดงโดยที่ไม่พูดกันแต่จะสื่อสารได้ผ่านภาษากายเท่านั้น ในแบบฝึกหัดนี้ผู้วิจัยเน้นให้ผู้เรียนจดจ่ออยู่ที่ความต้องการมากกว่าอารมณ์และไม่แสดงแต่เพียงภายนอก ชวนให้ตีความว่าเมื่อเรามีอารมณ์ต่าง ๆ เรามักมีความต้องการอะไร มีการกระทำอะไร หรือต้องการให้อีกฝ่ายรู้สึกอย่างไร เช่น ในอารมณ์โกรธ เราอาจต้องการให้อีกฝ่ายรู้ว่าผิดและต้องการให้เขาขอโทษอย่างจริงใจ หลังจากที่ผู้เรียนอยู่ในฉากต้นสดโดยที่ไม่พูดกันและเกิดการเชื่อมโยงในการแสดงผู้วิจัยจะค่อย ๆ เพิ่มโจทย์ให้ตัวละครพูดได้ 1 คำ หรือ 1 ประโยคและสามารถพูดได้เต็มที่ในช่วงท้ายหลังเรียนตัวอย่าง 5 รายได้สะท้อนถึงการสื่อสารผ่านอารมณ์ การรับรู้ และสังเกตอารมณ์ผู้อื่นที่สามารถประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ อาทิ

“ตอนแสดงมีอารมณ์ที่เพื่อนไม่ได้พูดออกมาแต่ว่ามันแสดงออกในภาษากายของเขาเหมือนในชีวิตจริงมีหลายอย่างที่เราไม่ได้พูดแต่แสดงออกในภาษากาย ถ้าเกิดว่าเราสังเกตได้เห็นใจเขาได้ เราอาจจะตอบสนองกับเขาได้ดีขึ้นค่ะ”

หน่วยเรียนรู้ที่ 4 การแสดงความขอบคุณ : ก่อนกลับบ้านในวันที่ 2 ผู้วิจัยได้ให้ผู้เรียนเลือกการ์ดที่เป็นรูปธรรมชาติที่สวยงามให้กับเพื่อนคู่แสดงที่ทำงานร่วมกันทั้งวันโดยให้โจทย์ว่า “ลองเลือกการ์ดให้เพื่อนแทนคำขอบคุณที่ทำงานร่วมกัน” จากนั้นให้แต่ละคู่สื่อสารว่าเพราะอะไรถึงเลือกภาพนี้ให้เพื่อนและได้ฝึกฟังเชิงลึกซึ่งกันและกัน

วันที่ 3 : เชื่อมโยงกับคนไข้ (Connect with Patients)

ในการเรียนวันที่ 3 เน้นประยุกต์ทักษะการแสดงที่ได้สั่งสมมาจากทั้งสองวันมาสู่การใช้จริงในชีวิตประจำวันและการนำใช้กับคนไข้ในอนาคตมากยิ่งขึ้น โดยใช้แบบฝึกหัดการแสดงกระตุ้นให้ผู้เรียนมีภาวะสร้างสรรค์ทางร่างกาย ร่างกายตื่นตัวและใช้ร่างกายหลากหลายยิ่งขึ้น จากนั้นจึงพาผู้เรียนไปสู่ความรู้ด้านภาษากายที่สร้างความมั่นใจและความเห็นอกเห็นใจ ผู้วิจัยสามารถแบ่งหน่วยการเรียนรู้ในวันที่ 3 ออกเป็น 4 หน่วยย่อยได้แก่ 1) การเข้าใจอารมณ์ 2) การสื่อสารผ่านร่างกาย 3) การใช้ภาษากายที่น่าเชื่อถือ และ 4) การใช้ภาษากายเพื่อความเห็นอกเห็นใจ

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 การเข้าใจอารมณ์ : ผู้เรียนจะได้เลือกการ์ดอารมณ์ที่ช่วยสรุปอารมณ์ของตนเองใน 1 สัปดาห์ที่ผ่านมา จากนั้นจับคู่และฟังเชิงลึกซึ่งกันและกัน ในการฟังครั้งสุดท้ายนี้ ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะทุกอย่างที่เรียนมา โดยเมื่อฟังคู่สนทนาจบ อีกฝ่ายจะได้ทวนความในสิ่งที่เพื่อนเล่ากลับไปให้เพื่อนฟังและแบ่งปันว่าตนเองสัมผัสอารมณ์อะไรของคู่สนทนาได้ ตัวอย่างได้สะท้อนถึงการรับรู้อารมณ์ของเพื่อนได้ชัดเจนขึ้นในการฝึกวันที่ 3 อาทิ

“หนูรู้สึกว่าการเชื่อมโยงกับผู้อื่นดีค่ะ เพราะเราต้องฟังมาก ๆ กว่าจะตีความได้ว่าเขารู้สึกยังไง มันรับรู้ได้จากสิ่งที่เขาพูดแล้วก็สีหน้าของเขา รู้สึกว่าเข้าใจเพื่อนมากขึ้น เราเข้าใจความรู้สึกในภาพรวมว่าเพื่อนน่าจะรู้สึกแบบนี้”

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การสื่อสารผ่านร่างกาย : ผู้เรียนได้อุ่นร่างกายด้วยการเคลื่อนไหวกับเสียงเพลง ขยับร่างกายเป็นลายเส้น ใช้ร่างกายวาดภาพไปตามพื้นห้องหรืออากาศ จากนั้นได้ทำงานร่วมกันเป็นกลุ่มผ่านการสร้างภาพนิ่งบนเวทีโดยใช้ร่างกายของนักแสดง เช่น ใช้ร่างกายสร้างภาพสัตว์ขนาดใหญ่ร่วมกันโดยไม่วางแผนก่อน แต่ใช้การสังเกตและสื่อสารผ่านร่างกายกับเพื่อน จากนั้นฝึกสร้างภาพนิ่งบนเวทีเป็นภาพที่สมจริงมากขึ้น เช่น ภาพครอบครัวที่แตกสลาย ภาพเหตุการณ์ในห้องคลอດ โดยเน้นให้ผู้เรียนสังเกตและเติมเต็มภาพนี้ด้วยการรับรู้เพื่อน และจบหน่วยเรียนรู้ด้วยการแลกเปลี่ยนว่าภาษาร่างกายของเราส่งผลกับการสื่อสารอย่างไร

เพื่อเตรียมฝึกฝนสู่การใช้จริงในช่วงบ่าย หลังเรียนตัวอย่างได้สะท้อนว่าแบบฝึกหัดนี้ช่วยการสังเกต และการสร้างภาพจินตนาการให้สอดคล้องกับเพื่อน อาทิ

“เราต้องเห็นภาพเดียวกัน เช่น ตอนสร้างภาพดอกไม้ ถ้าเราไม่สังเกตว่าเพื่อนสร้างอะไรอยู่ เราจะสร้างภาพออกมาไม่สำเร็จ มันเป็น Empathy อย่างหนึ่ง บางทีเราเป็นฝ่ายไปเติมภาพที่เพื่อนคิดไว้ก็ได้ เป็นฝ่ายสนับสนุนบ้าง”

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การใช้ภาษากายที่น่าเชื่อถือและมั่นใจ : ผู้เรียนจะได้เรียนรู้ภาษากาย ที่ช่วยสร้างความมั่นใจให้กับตนเองและสร้างความน่าเชื่อถือให้กับผู้ฟัง ผ่านการใช้ร่างกายส่วนต่าง ๆ เช่น การวางตำแหน่งเท้า การยืน การใช้มือ การใช้เสียง การสบตา จากนั้นผู้เรียนจะได้ทำแบบฝึกหัด พูดต้นสดโดยใช้จินตนาการและความเชื่อด้วยใจท้าวว่า “เมื่อแต่ละกลุ่มได้รับโจทย์หัวข้อใด ๆ ให้เราสมมติตนเองเป็นผู้เชี่ยวชาญเรื่องนี้คนเดียวนานโลกและให้ข้อมูลที่สำคัญนี้กับทุกคน” ผู้เรียนจะได้ฝึกพูดในหัวข้อต่าง ๆ และทดลองใช้ภาษาร่างกายที่สร้างความน่าเชื่อถือ โจทย์ที่ผู้เรียน ได้รับจะเป็นเรื่องทั่วไปที่ทุกคนรู้จักดีแต่ผู้เรียนจะฝึกพูดเรื่องราวง่าย ๆ เหล่านี้ด้วยความเชื่อและมั่นใจ เช่น เรื่องความรัก รดติต ชีวิตแพทย์ ตัวอย่าง 8 รายได้สะท้อนว่าตนเองชื่นชอบกิจกรรมนี้ และมีประโยชน์กับชีวิตของแพทย์

“ชอบอันที่ฝึกสมมติเป็นผู้เชี่ยวชาญค่ะ การพบคนไข้เราต้องมีภาษากายที่น่าเชื่อถือ มันมีผลต่อการรักษา รวมถึงหมออาจจะต้องนำเสนอเคสคนไข้ในที่ประชุมซึ่งก็ต้องการท่าทางที่น่าเชื่อถือ ทำให้คนฟังจดจ่อได้ดีขึ้น”

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 การใช้ภาษากายเพื่อความเห็นอกเห็นใจ : ในหน่วยการเรียนรู้สุดท้าย ผู้วิจัยได้สอนเรื่องภาษากายที่ช่วยสร้างความเห็นอกเห็นใจ เช่น ทำนั้งเมื่อคุยกับคนไข้ การสบตา ร่างกายแบบเปิด และการใช้น้ำเสียงและอารมณ์ให้สอดคล้องกับคนตรงหน้า หน่วยการเรียนรู้นี้ จบด้วยการสรุปบทเรียนสำคัญตลอดทั้งสามวันและผู้เรียนจะได้คุยกับผู้ช่วยจำลองเพื่อประเมินตนเอง เป็นแบบฝึกหัดสุดท้ายของหลักสูตร

ระเบียบวิธีวิจัยและเครื่องมือวิจัย

หลังจากผู้วิจัยได้ออกแบบหลักสูตรและทดลองใช้กับนักศึกษาแพทย์ ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูล จากกลุ่มตัวอย่างประเมินผลทั้ง 21 ราย เพื่อวัดประสิทธิภาพและความเหมาะสมของหลักสูตร โดยใช้การเก็บข้อมูลเชิงปริมาณ ได้แก่ การเก็บผลสำรวจความพึงพอใจและความคิดเห็นต่อหลักสูตร และผู้นำกระบวนการ เก็บข้อมูลเชิงคุณภาพจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่างหลังเรียน

และเก็บข้อมูลทักษะการสื่อสารด้วยความเห็นอกเห็นใจที่เปลี่ยนแปลงไปก่อนและหลังเรียนของกลุ่มตัวอย่างประเมินผล 19 ราย ผ่านการทดลองสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองและเก็บคะแนนประเมินการสื่อสาร ใช้การประเมินตนเองของกลุ่มตัวอย่างและประเมินโดยผู้ผู้ป่วยจำลอง ผู้ที่สนใจสามารถศึกษาข้อมูลนี้ได้ในภาคผนวก 1, 3, 5

ผลวิจัย

ผลวิจัยพบว่า ตัวอย่างจำนวน 21 ราย (100%) เห็นด้วยว่าการเรียนหลักสูตรนี้ช่วยพัฒนาทักษะ EC มากยิ่งขึ้น 21 ราย (100%) สนใจเข้าร่วมกิจกรรมรูปแบบนี้อีกในอนาคต 21 ราย (100%) อยากแนะนำกิจกรรมรูปแบบนี้ให้เพื่อนหรือรุ่นน้อง 20 ราย (95.23%) เห็นด้วยว่าการเรียนหลักสูตรนี้เป็นประโยชน์ต่อนักศึกษาแพทย์ และ 20 ราย (95.23%) เห็นด้วยว่าทักษะการแสดงช่วยให้ฝึกทักษะ EC ได้ดีขึ้น ตัวอย่าง 19 รายที่อาสาสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองมีคะแนนทักษะการสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองเฉลี่ยสูงขึ้นในทุกด้านเมื่อเปรียบเทียบกับก่อนและหลังเรียน ผู้อ่านสามารถศึกษาผลความพึงพอใจ ทักษะที่มีต่อหลักสูตรและทักษะการสื่อสารของกลุ่มตัวอย่างโดยละเอียดได้ในลิงค์ภาคผนวก 5

ในการสัมภาษณ์เชิงลึกหลังเรียน ตัวอย่างยังได้สะท้อนถึง “คุณลักษณะเด่น” ของทักษะการแสดงที่มีส่วนช่วยให้ฝึกฝนทักษะ EC ได้ดีขึ้นรวม 15 ด้าน (ศึกษาข้อมูลทั้ง 15 ด้านได้ในลิงค์ภาคผนวก 6) เช่น การตระหนักในตนเอง ความเชื่อใจ ความมั่นใจในตนเอง หรือด้านทักษะการฟัง โดยจุดเด่นของทักษะการแสดงที่แตกต่างจากการทำกิจกรรมอื่น ๆ ที่ใกล้เคียงกัน เช่น กิจกรรมสนทนากลุ่ม กิจกรรมสร้างทีม (Team Building) คือ ละครช่วยให้เรียนรู้ด้านอารมณ์ได้อย่างลึกซึ้ง ละครช่วยให้ได้ศึกษามนุษย์ผ่านตัวละคร และละครช่วยฝึกทักษะการจินตนาการสร้างสรรค์ นอกจากนี้ตัวอย่างยังได้ประเมินทักษะการนำกระบวนการของผู้วิจัยในฐานะกระบวนการในระดับมากที่สุดในทุกหัวข้อดังที่ได้แสดงในตารางที่ 1

ตารางที่ 1: ค่าเฉลี่ยคะแนนความพึงพอใจต่อทักษะการนำกระบวนการของผู้วิจัย

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ยของคะแนน	ระดับ	ค่า SD
คะแนนทักษะการเรียบเรียงกิจกรรม (Acting Exercise) ของผู้สอนอยู่ในระดับใด	4.61	มากที่สุด	0.70
คะแนนทักษะการนำเสนอแนวคิดต่าง ๆ และการอธิบายกิจกรรมของผู้สอนอยู่ในระดับใด	4.90	มากที่สุด	0.29
คะแนนทักษะการใช้น้ำเสียง จังหวะการพูด และการสร้างบรรยากาศของผู้สอน	4.95	มากที่สุด	0.21

ในการสัมภาษณ์เชิงลึกหลังเรียนตัวอย่างยังได้สะท้อนถึงวิธีการนำกระบวนการที่เหมาะสมกับนักศึกษาแพทย์ในปัจจุบัน โดยความเป็นมิตร การเข้าถึงง่าย การสร้างพื้นที่ปลอดภัย และการเป็นตัวอย่างด้านความเห็นอกเห็นใจคือส่วนสำคัญที่กลุ่มตัวอย่างสะท้อนอย่างสอดคล้องกัน อาทิ

“ผู้สอนจะต้องทำให้เรารู้สึกว่าสิ่งที่เขากำลังทำอยู่มันคือความเห็นอกเห็นใจ ต้องเข้าใจความรู้สึกคนอื่นจริง ๆ ให้เราเห็น นักศึกษาถึงจะเห็นความสำคัญของความเห็นอกเห็นใจ นั่นค่ะ”

รวมถึงยังสะท้อนว่ากระบวนการจะต้องสามารถสร้างบรรยากาศสนุกสนาน ทำลายต้องสามารถพูดโน้มน้าวให้ผู้เรียนจดจ่อและสำรวจจินตนาการต่าง ๆ ได้ อยู่ในพลังงานและอารมณ์เดียวกับผู้เรียน อาทิ

“ผู้สอนต้องสามารถดึงอารมณ์ของทั้งห้องให้ไปในทางเดียวกันได้ เช่น ถ้าอารมณ์สงบก็สามารถทำให้ทั้งห้องสงบได้ หรือช่วงที่ใช้พลังงานก็สามารถกระตุ้นให้ทั้งห้องตื่นขึ้นมาได้ ผมรู้สึกว่ามันสำคัญมาก”

สรุปผลการวิจัย

การใช้แนวคิด 3C ของสถานีสลาฟสกีในการออกแบบหลักสูตรเพื่อฝึกฝนทักษะ EC ให้กับนักศึกษาแพทย์ไทย ทำให้ผู้วิจัยได้ต้นแบบหลักสูตรความยาว 18 ชั่วโมง เป็นเส้นทางการฝึกฝน 3 วันที่เริ่มจากการเชื่อมโยงกับตนเอง ไปสู่คนรอบข้าง และไปสู่วิชาชีพความเป็นแพทย์ในวันสุดท้าย ผลวิจัยพบว่าทฤษฎีการแสดงของสถานีสลาฟสกีสามารถประยุกต์ใช้กับการฝึกฝนทักษะ EC ในนักศึกษาแพทย์ได้ โดยกลุ่มตัวอย่างที่เข้าร่วมหลักสูตรมีความพึงพอใจและทัศนคติเชิงบวกต่อการเรียนและได้สะท้อนถึงประโยชน์ที่สามารถนำไปใช้ในฐานะนักศึกษาแพทย์ได้ นอกจากนี้ผลวิจัยยังแสดงให้เห็นว่านักศึกษาแพทย์ที่ผ่านหลักสูตรสามารถสื่อสารกับผู้ป่วยจำลองด้วยความเห็นอกเห็นใจมากขึ้น พิสูจน์ได้จากคะแนนทักษะการสื่อสารสารเฉลี่ยของกลุ่มตัวอย่างที่สูงขึ้นในทุกด้านเมื่อเปรียบเทียบก่อนและหลังเรียน ในหลักสูตรผู้วิจัยมิได้กล่าวถึงทักษะ 3C โดยตรงแต่นำเสนอผ่านโจทย์ในแบบฝึกหัด อย่างไรก็ตาม กลุ่มตัวอย่างได้สะท้อนถึงคุณค่าของทักษะการแสดงที่สอดคล้องกับทักษะ 3C โดยด้านที่เด่นชัด คือ การได้เชื่อมโยงทางอารมณ์ และได้ฝึกจินตนาการที่ไม่ค่อยได้ทำในชีวิตนักศึกษาแพทย์ นอกจากนี้กลุ่มตัวอย่างยังได้สะท้อน

ถึงการปรับปรุงหลักสูตรให้ดีขึ้นโดยประเด็นสำคัญคือการเพิ่มระยะเวลาของหลักสูตรให้ยาวมากกว่า 3 วันหรือพัฒนาให้เป็นหลักสูตรทั้งเทอมการศึกษาเพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนลงลึกในแต่ละทักษะมากขึ้น และทำให้ผู้เรียนไม่เหน็ดเหนื่อยจากการแสดงมากจนเกินไปในวัน

ผลวิจัยครั้งนี้มีทิศทางที่สอดคล้องกับงานวิจัยกลุ่มที่ใช้ละครต้นสดเพื่อการแพทย์ คือสามารถสร้างทักษะ EC ให้กับผู้เรียน ผู้เรียนสนใจฝึกฝนต่อยอด และมีทัศนคติที่ดีต่อหลักสูตร (Fu, 2019) สิ่งในงานวิจัยครั้งนี้ได้เพิ่มเติมจากงานวิจัยอื่น ๆ คือการใช้ทักษะ 3C เข้ามาปูพื้นฐาน การแสดงให้กับผู้เรียนมากขึ้น เสริมแนวคิดด้านการแสดงที่มีความเชื่อและความสมจริง ขยายการฝึกฝนไปสู่การตีความความต้องการของตัวละครซึ่งเป็นรากฐานของทฤษฎีการแสดง แบบสตานิสลาฟสกี พื้นฐานการแสดงด้วยความเชื่อจะช่วยเสริมให้ผู้เรียนทำแบบฝึกหัด แบบละครต้นสดเพื่อการแพทย์ได้ดีขึ้น มีร่างกายและจิตใจที่พร้อมมากขึ้น ผู้ที่สนใจสามารถ นำแบบฝึกหัดเหล่านี้ไปเสริมให้กับหลักสูตรกลุ่มละครต้นสดเพื่อการแพทย์ที่มีการศึกษายาวนาน ตั้งแต่ปี ค.ศ 2007 ให้การฝึกฝนมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

“หลักสูตรการแสดงต้องใช้ควบคู่กับวิธีการนำเสนอที่เหมาะสม” 3 กลวิธี ในการนำกระบวนการจากแนวคิดของสโปลินมีความสำคัญอย่างยิ่งที่ทำให้ผู้เรียนไปสู่ทักษะ 3C และ EC ได้ กระบวนการควรเป็น “ผู้ร่วมเล่น” ที่จะต้องสังเกตและอยู่ร่วมไปกับการสำรวจของผู้เรียน การประเมินหลังแบบฝึกหัดอย่างไม่น่าและสร้างพื้นที่ปลอดภัยก็เป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่ง ที่ช่วยให้ผู้เรียนเชื่อมโยงประสบการณ์ที่ค้นพบไปสู่ชีวิตนักศึกษาแพทย์ได้ การทดลองในครั้งนี้ ได้ใช้หลักสูตรกับกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาแพทย์ในกรุงเทพมหานครซึ่งมีวิถีชีวิตและบริบทสังคมแตกต่าง จากนักศึกษาแพทย์ในพื้นที่อื่น ๆ การศึกษาครั้งต่อไปสามารถนำแนวทางนี้ไปประยุกต์ใช้เพื่อศึกษา ผลลัพธ์ที่แตกต่างกันในเชิงพื้นที่และกลุ่มประชากรได้สำหรับผู้สนใจนำหลักสูตรนี้ไปประยุกต์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์การนำไปใช้ใน 3 รูปแบบได้แก่

1.ประยุกต์เป็น “หลักสูตรเลือกเรียนอิสระ” สำหรับนักศึกษาที่สนใจด้านศิลปะการแสดง และทักษะ EC โดยสร้างเป็นวิชาเรียนทั้งเทอมที่ประเมินผลได้ การนำไปใช้แบบนี้จะคัดเลือกผู้เรียน ที่สนใจในการแสดง อาจปรับเป็นแผนการเรียน 16 สัปดาห์ ครั้งละ 2-3 ชั่วโมง สามารถปรับหลักสูตร โดย 1) เพิ่มการเรียนผ่านฉากในละคร หรือ Scene Study ซึ่งผู้เรียนจะต้องอ่านบท ตีความ และทำความเข้าใจตัวละครในสถานการณ์ต่าง ๆ อย่างลึกซึ้งจนสามารถเป็นตัวละครได้

สามารถใช้บทละครที่เกี่ยวข้องกับการแพทย์เพื่อโยงเข้าสู่การใช้จริง เช่น บทละครเรื่อง วิท (Wit) (Edson, 2014) ที่เล่าเรื่องผู้ป่วยมะเร็ง การเรียนผ่านฉากละครจะใช้เวลา 2 – 4 สัปดาห์ และมีหลายแบบฝึกหัดที่ส่งเสริมทักษะ EC ได้ 2) สามารถให้ผู้เรียนทดลองแสดงเป็นผู้ป่วยจำลอง เพื่อศึกษามิติทางสังคมของผู้ป่วย การประยุกต์หลักสูตรรูปแบบนี้ควรเป็นการสอนร่วมกันของผู้เชี่ยวชาญในด้านการแสดงและการสื่อสารของแพทย์ เพราะจำเป็นต้องใช้ความเชี่ยวชาญเฉพาะในการโค้ชการแสดงให้กับผู้เรียน

2. นำหลักสูตรไปใช้เป็น “กิจกรรมพิเศษในระยะสั้น” เช่น ค่ายเต็มวันในระยะ 1-3 วัน การนำใช้รูปแบบนี้จะเป็นรูปแบบเดียวกับหลักสูตรที่ใช้ในวิจัยชิ้นนี้ เป็นการเรียนแบบเข้มข้นในระยะสั้น ที่เน้นสร้างทักษะพื้นฐาน ให้หลักคิดและทัศนคติที่สำคัญเกี่ยวกับทักษะ EC ผู้วิจัยเห็นว่าการนำใช้รูปแบบนี้ควรบูรณาการร่วมกับผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงเพื่อให้สามารถถ่ายทอดทักษะการแสดงได้อย่างเหมาะสม

3. นำชุดแบบฝึกหัดไปประยุกต์ใช้เสริมในวิชาที่เกี่ยวข้องกับการสื่อสารของแพทย์ อาจารย์ทางแพทยศาสตร์ สามารถเป็นผู้นำกระบวนการรูปแบบนี้ได้ เช่น ใช้แบบฝึกหัดช่วยสร้างภาวะสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนก่อนการฝึกทักษะฟังเชิงลึก ผู้นำกระบวนการสามารถใช้การชี้จุดสนใจ การโค้ช และการประเมินผลเช่นเดียวกับในงานวิจัยนี้ การสร้างพื้นที่ปลอดภัยให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ด้วยตนเองเป็นส่วนสำคัญของการประยุกต์แบบนี้

การเรียนรู้ผ่านทักษะ 3C ยังเป็นการเสริมสร้างสุขภาวะทางใจให้กับนักศึกษาแพทย์ กลุ่มตัวอย่างหลายรายได้สะท้อนถึงความเครียดและกดดันในชีวิตการเรียนและพบว่ากิจกรรมรูปแบบนี้ช่วยให้รู้สึกผ่อนคลายและมีแรงบันดาลใจยิ่งขึ้น ผู้วิจัยเห็นว่าทักษะ 3C สอดคล้องกับเป้าหมายการบูรณาการมนุษยศาสตร์เข้ากับหลักสูตรแพทยศาสตร์กล่าวคือ ช่วยให้เข้าใจโลกของคนไข้อยอมรับความแตกต่าง และการสร้างทักษะและความสนใจหลากหลายนำไปสู่การเรียนรู้ตลอดชีวิตของแพทย์ (Grant, 2002) ศิลปะการละครจึงเป็นศาสตร์ที่มีศักยภาพต่อทักษะและสุขภาวะของนักศึกษาแพทย์ซึ่งสามารถศึกษาต่อยอดได้อีกหลายแนวทางเพื่อยกระดับความเห็นอกเห็นใจของการแพทย์ไทย

เอกสารอ้างอิง

- ก่อการครูแพทย์. (2564). *ครูแพทย์กับ transformative learning* [Status Update]. Facebook
<https://web.facebook.com/108680751276717/photos/pb.100065079630855.-2207520000/109579341186858/?type=3>
- Cai, F., Ruhotina, M., Bowler, M., Howard, E., Has, P., Frishman, G. N., & Wohlrab, K. (2019). Can I Get A Suggestion? Medical Improv as A Tool for Empathy Training In Obstetrics And Gynecology Residents. *Journal of Graduate Medical Education*, 11(5), 597-600.
- Chan, C. A., Windish, D. M., Spak, J. M., & Makansi, N. (2024). State-of-The-Art Review of Medical Improvisation Curricula to Teach Health Professional Learners Communication. *Advances in Health Sciences Education*, 29(3), 1025-1046.
- Dvash, J., & Shamay-Tsoory, S. G. (2014). Theory of Mind and Empathy as Multidimensional Constructs: Neurological Foundations. *Topics in Language Disorders*, 34(4), 282-295.
- Edson, M. (2014). *Wit: A play*. NY: Farrar, Straus and Giroux.
- Fu, B. (2019). Common Ground: Frameworks for Teaching Improvisational Ability in Medical Education. *Teaching and learning in medicine*, 31(3), 342-355.
- Gallagher, S., & Gallagher, J. (2020). Acting Oneself as Another: An Actor's Empathy for Her Character. *Topoi*, 39(4), 779-790.
- Ganczarek, J., Hünefeldt, T., & Olivetti Belardinelli, M. (2018). From “Einfühlung” To Empathy: Exploring The Relationship Between Aesthetic and Interpersonal Experience. *Cognitive Processing*, 19(2), 141-145.
- Goodwin, J., & Deady, R. (2013). The Art of Mental Health Practice: The Role of Drama In Developing Empathy. *Perspectives in Psychiatric Care*, 49(2), 126-134.

- Grant, V. J. (2002). Making Room for Medical Humanities. *Medical Humanities*, 28(1), 45-48.
- Haslam, N. (2007). Humanising Medical Practice: The Role of Empathy. *Medical Journal of Australia*, 187(7), 381-382.
- Hunsdahl, J. B. (1967). Concerning Einfühlung (Empathy): A Concept Analysis of Its Origin and Early Development. *Journal of the History of the Behavioral Sciences*, 3(2), 180–191.
- Ishii, K., & Kanda, T. (2022). A Brief Acting Experience Fosters Empathic Concern. *Psihologijske teme*, 31(1), 203-214.
- Itani, N. (2023). Theater Games and Stanislavski's System: A Study on the Origins of Viola Spolin's Theatrical Education. *Educational Studies in Japan*, 17, 73-84.
- Landry-Wegener, B. A., Kaniecki, T., Gips, J., Lebo, R., & Levine, R. B. (2023). Drama Training as A Tool To Teach Medical Trainees Communication Skills: A Scoping Review. *Academic Medicine*, 98(7), 851-860.
- McLaren, K. (2013). *The Art of Empathy: A Complete Guide to Life's Most Essential Skill*. Boulder, CO: Sounds True.
- Mercer, S. W., & Reynolds, W. J. (2002). Empathy and Quality of Care. *British Journal of General Practice*, 52(Suppl), S9-12.
- Merlin, B. (2007). *The Complete Stanislavsky Toolkit*. London: Nick Hern Books.
- Moore, S. (1984). *The Stanislavski System: The Professional Training of an Actor*. New York, NY: Penguin Books.
- Nettle, D. (2006). Psychological Profiles of Professional Actors. *Personality and individual differences*, 40(2), 375-383.
- Platt, F. W., & Keller, V. F. (1994). Empathic Communication: A Teachable and Learnable Skill. *Journal of General Internal Medicine*, 9, 222-226.
- Smith, C. M., Gephardt, E. G., & Nestel, D. (2015). Applying the Theory of Stanislavski to Simulation: Stepping into Role. *Clinical Simulation in Nursing*, 11(8), 361-367.

- Spolin, V. (1986). *Theater Games for The Classroom: A Teacher's Handbook*. Chicago: Northwestern University Press.
- Stanislavski, K., & Benedetti, J. (2009). *An Actor's Work on A Role*. London: Routledge.
- Walsh, I. K., & Murphy, P. (2017). Health theatre: Drama and Medicine in Concert. *Healthcare*, 5(3), 37. doi:10.3390/healthcare5030037
- Watson, K., & Fu, B. (2016). Medical Improv: A Novel Approach to Teaching Communication and Professionalism Skills. *Annals of internal medicine*, 165(8), 591-592.
- Whyman, R. (2013). *Stanislavski: the Basics*. UK: Routledge.
- Wiseman, T. (1996). A Concept Analysis of Empathy. *Journal of advanced nursing*, 23(6), 1162-1167.

Becoming a Music Teacherpreneur: The Journey from Music Teaching to Music School Entrepreneurship

Pattaraporn Plitakul ¹

Received: 1 February 2026; Revised: 27 April 2026; Accepted: 27 April 2026

DOI

¹ Assistant Professor, Ph.D., Division of Music Research Development, Faculty of Music, Silpakorn University,
E-mail: plitakul_p@silpakorn.edu

Abstract

The purpose of this research is to examine the process of becoming a music teacherpreneur. Using a qualitative case study approach, participants were required to hold a degree in music education or have full-time teaching experience in educational institutions, and to have transitioned to running a music school. Their schools must have operated continuously for at least five years and received recognition from students and parents. Two cases were selected. Data were collected through semi-structured interviews framed by the transformation from ideas to business opportunities and analyzed using thematic analysis.

The results show that Case Study 1, called *Faith-driven Thai Music School*, was shaped by parents involved in Thai music and dance, the participant developed an early passion and faith in Thai music. The process of becoming a music teacherpreneur begins with family roots in Thai music and inspiration from being called *Kru* (Thai traditional teacher), progresses to the establishment and official recognition of music schools, and is sustained through resilience and adaptation during crises while uploading values, relationships, and ethics. For Case Study 2, named *From Concert Pianist to Educational Trust*, the participant, a renowned musician, began her entrepreneurial journey by leveraging her artistic strength and gradually building trust through students' award-winning performances. The journey involves building a reputation and customer base, planning long-term finances, and developing music teachers to ensure quality teaching. Through effective communication, holistic relationships, and a clear long-term vision, she sustained trust and maintained quality, leading to continuity and impact in music education. Although they present different entrepreneurial journeys, three key pillars of music teacherpreneurial competencies are common: 1) Quality-driven Pedagogy, 2) Standardization and Credibility, and 3) Adaptive Resilience.

Keywords: Entrepreneur; Music Teacher; Music Teaching; Music School; Teacherpreneur

Introduction

Technology and innovation inevitably influence our current society, compelling all professional fields to adapt in order to keep pace with the rapidly changing circumstances-including the music teaching career. As a result, music teachers have explored multiple income streams, such as developing online music courses and creating music-related projects. Some of these projects eventually expand into establishing music schools, which require far more than music teaching skills alone. To succeed, music teachers must employ creative thinking, apply innovation in the educational system, and demonstrate financial literacy. These competencies align with teacherpreneurial competencies.

The word “teacherpreneur” refers to an educator who combines teaching skills with an entrepreneurial mindset, seeking creative solutions to improve educational innovation (Liu et al., 2024; Olusiji, 2020). According to Mirsobitov (2025), a teacherpreneur is a professional hybrid role encompassing both educator and entrepreneurs, driving innovation and systematic transformation in 21st-century education. This can be seen that teacherpreneurship is not only a strategy to develop the teaching profession but also corresponds to broader educational challenges.

The current research proposes that teacher education programs lack qualified training opportunities for the implementation of an entrepreneurial mindset (Ntsanwisi & Simelane-Mnisi, 2025; Shawkat, 2022). This lack of professional development and structured training limits the transition into entrepreneurial roles (Prachayapruit, 2017; Bennett & Bridgstock, 2015). In particular, music teachers often face barriers when stepping into the role of music school entrepreneurs. This gap indicates an urgent necessity for music teachers to develop teacherpreneurial competencies.

Consequently, this study examines the process of becoming music teacherpreneurs through two case studies of individuals who were trained as music specialists and later transitioned into music school entrepreneurs. Therefore, the study aims to address the following research questions: 1) What are the evolutionary stages

of transitioning from a music teacher to a music school entrepreneur? 2) What key teacherpreneurial competencies are required to sustain a music school?"

Literature Reviews

The literature review covers four perspectives: teacherpreneurship as a hybrid role of educators and innovators, family business succession in sustaining music schools, Customer Relationship Management (CRM) for building trust and enrollment, and entrepreneurial growth models explaining organizational development.

2.1 Teacherpreneurship

Teacherpreneurship represents a hybrid role in which teachers maintain pedagogy as their core duty while also fostering innovation through effective teaching practices. Their main drive is education logic, emphasizing social value creation for both students and colleagues. Teacherpreneurs contribute solutions in pedagogy and policy, raising the overall teaching profession (Berry et al., 2013). To perform such roles, entrepreneurial characteristics such as opportunity recognition, proactiveness, autonomy, and innovativeness are required (Dess et al., 2005; Pauceanu et al., 2021). Within highly bureaucratic systems, teacherpreneurs rely heavily on the entrepreneurial ecosystem of their communities, which provides social, cultural, and material resources (Roundy, 2022).

2.2 Family Business Succession in Music Schools

Family business often emerges early, rooted in family culture and supported by financial resources. They are typically characterized by intergenerational succession, which may evolve across generations toward profit orientation or broader institutionalization such as stock exchange listing (KPMG Professional Services, 2023). Each family prepares successors, but succession processes may encounter challenges in leadership transfer that directly affect business success. Planning is therefore crucial: readiness training in real contexts allows successors to manage effectively (Longenecker & Schoen, 1978; Meijaard et al., 2005). This aligns with findings that

family business success depends on clear family agreements, capable successors, leadership qualities, attitudes, and the ability to apply technology, innovation, and succession planning. (Sribunrueng et al., 2022).

2.3 CRM

Applying marketing knowledge in education focuses on increasing student numbers, improving satisfaction, and enhancing service attractiveness (Ivy, 2001; Kotler & Fox, 1995). Integrating marketing into education contributes not only to service quality but also to financial opportunities for sustaining facilities and the learning environment. Closely related is CRM, which refers to managing stakeholders throughout the service process-from admission through ongoing interaction. CRM involves aligning organizational goals with student learning experiences and satisfaction (Zablah et al., 2004). It requires recognizing multiple stakeholder groups such as students, alumni, parents, and employers. Octavia et al. (2023) emphasize that sustainable education institutions depend on maintaining relationships and addressing the needs of these groups. Similarly, CRM is necessary for music schools to enhance parental trust and strengthen the school's reputation.

2.4 Entrepreneurial Growth Stages

Entrepreneurial development is vital for the expansion of businesses from small enterprises to large enterprises. Churchill and Lewis (1983) describe five stages: The first stage, *Existence*, refers to customer acquisition and product delivery under limited funding. The second stage, *Survival*, concerns cash flow and expense control. *Success*, the third stage, relates to stability or reinvestment for growth. *Take-off*, the fourth stage, involves rapid expansion requiring funding and delegation. Finally, *Resource Maturity* represents full systems of planning and control but carries the risk of rigidity. On the other hand, Greiner (1998) explains six evolutionary stages interrupted by crises. The initial stage, *Creativity*, often ends with a leadership crisis. The second stage, *Direction*, introduces a structured system but results in conflict over decision-making power. The third stage, *Delegation*, empowers staff but leads to control challenges.

The fourth stage, *Coordination*, restored central systems but risks bureaucracy. Lastly, *Collaboration* emphasizes teamwork and organizational culture yet may cause psychological strain from continuous collaboration. These stages show that growth inevitably involves crises, which act as drivers of adaptation and further development.

Methodology

A qualitative case study was employed to reveal the pathways of two music teachers. Two participants were selected to facilitate an in-depth comparative analysis of their teacherpreneurial journeys across the various cultural contexts of music education in Thailand. Participants were selected based on three criteria: 1) having graduated in music education or possessing at least five years of teaching experience in higher education before transitioning to operating a music school; 2) having continuously operated their schools for at least five years with established recognition from students and parents; and 3) reflecting distinct entrepreneurial mindsets (Yin, 2018). Including one participant from Thai music tradition and one from the Western music tradition serves to illustrate the broad spectrum of music teacherpreneur in Thailand, ranging from cultural preservation to international professionalism. These selection criteria focused on professional profiles and institutional organization to ensure the depth of teacherpreneurial journey, independent of the participants' geographic locations. This distinction is evident in their drivers: Case Study 1 operates as a Thai music teacher driven by cultural preservation and faith-based values, while Case Study 2 operates as a renowned pianist focused on international excellence and professional reputation through competitive achievements.

Data were collected through semi-structured interviews, developed within the framework of the transformation from ideas to business opportunities (European Commission, 2021; Lackéus, 2015). The interview protocol was piloted with individuals of similar characteristics to refine timing and direction before obtaining Institutional Review Board (IRB) approval from Silpakorn University (Project Code: REC 67.0419-058-

2663). Each one-hour interview was conducted with informed consent for note-taking and video recording, and participants were assured of voluntary participation and withdrawal without consequence. Data analysis was conducted concurrently with data collection by reviewing transcripts repeatedly to identify patterns of life stages in the teacherpreneur journey, leading to thematic interpretation (Braun & Clarke, 2006).

Results

This study explores the experiences of music teachers who extend their teaching expertise into entrepreneurs. These experiences provide useful lessons for new generation teachers aiming to establish music schools. The findings are presented through two case studies that demonstrate contrasting pathways.

4.1 Case Study 1: Faith-driven Thai Music school

The participant's journey reflects deep passion and faith in Thai music, shaped by parents who were Thai music and dance teachers. His first unpaid teaching during secondary school, when students began calling him *Kru*, inspired lifelong dedication. There are five stages for his entrepreneurial journeys.

4.1.1 Root

This stage nurtured the participant's identity within a family rooted in Thai music and classical dance. His home became a center of cultural transmission, and from Grade 8-9, he was asked to teach younger children. Though tuition-free, the setting resembled a family-run school, providing early training in management and responsibility. As he recalled *"When I was in Grade 8-9, my parents began asking me to help teach the younger ones. The atmosphere was different. It was just a single-story Thai-style house, but children still came to learn there."* These experiences fostered both affection for Thai music and early entrepreneurial skills, planting the roots of his teacher identity and inspiring the faith-driven philosophy that later shaped his school.

4.1.2 Kru (Thai traditional teacher)

Being called *Kru* during secondary school gave him pride and recognition, marking a turning point that fostered his commitment to the teaching profession. Although offering free lessons, his contribution reflected values grounded in cultural and professional dedication rather than profit. As he stated, *“while I was still in secondary school, I was so proud when the children started calling me ‘Kru’. For someone my age back then, it was truly a source of pride.”* This formative moment reinforced his intrinsic motivation and identity as a teacherpreneur.

4.1.3 Establishment

The participant’s family taught Thai music informally without fees, which often led to interrupted learning and student dropout. This limitation stimulated his desire to transform informal wisdom-based teaching into formal education. After graduating, he spent a year developing the curriculum until official approval was granted by the Ministry of Education (MOE) in 1996. He recalled, *“The license took about a year to obtain-submitting and revising the curriculum over and over again. Once it was approved, we opened the school that same year, which was 1996 when the license was granted.”* Recognition by the MOE transformed informal cultural instruction into a credible institution, attracting students and providing opportunities for contests, performances, and scholarships. The approval not only built trust but also linked cultural preservation with formal credibility, raising the status of Thai music education.

4.1.4 Resilience

His school faced two severe crises - the 2011 floods and the COVID-19 pandemic - which reduced enrollment from 100 to only 8 students. He successfully restored enrollment and adapted assessment methods, shifting from stressful exams to enjoyable public performances, while relying on his own high-achieving students as teaching role models. As he explained, *“We never*

bring in outsiders, because using them may cause problems. Thai music is not the same as Western music-it is more rigid and bound to a particular teacher's lineage." These strategies preserved both quality and identity, demonstrating resilience and adaptability as entrepreneurial capacities.

4.1.5 Values

Grounded in cultural preservation over profit, the school's policies included lifelong free learning for students completing the Thai music course and tuition waivers during COVID-19. Managed as a *Music House*, the school fostered sibling-like bonds and parental care, with some students even handling administration. He recalled: *"The students handled the collection of fees for us, so I didn't have to ask parents for payments. He approaches them and say 'Madam, your child's fee is complete' and then issue the receipt."* These practices illustrate values-driven management that not only built trust but also enhanced reciprocity and ethical returns, distinguishing the school from conventional music institutions.

4.2 Case Study 2: From Concert Pianist to Educational Trust

As a renowned musician, the participant built her reputation over seven years through performances and students' award-winning achievements, which earned parental trust and expanded her student base. Her entrepreneurial journeys comprise five stages.

4.2.1 Reputation

The participant emphasized reputation as the foundation for sustainable growth. Initially, she was known as a concert pianist, and her reputation grew through her students' competition achievements and word-of-mouth among parents. She explained, *"At that time, I felt like I wanted to start something new. I wasn't really thinking about opening school, but I wanted to do something different so that life wouldn't just repeat itself."* This suggests that her first entrepreneurial step was motivated more by a desire for renewal than

by profit-seeking. Supported by her partner, she oversaw the academic department while her partner manages administration.

4.2.2 Finance

She carefully approached financial management by estimating possible losses and setting aside reserves for risks ranging from rental costs to potential closure. Her consideration covered long-term strategies, depreciation, modernization, and contingency savings. Transparency was ensured through digital tools. She explained that *“We can see everything because it’s all in Google Sheets. Our school is paperless—everything is online and stored in the cloud.”* This reflects that the adoption of systematic financial practices and digital tools strengthens transparency while also supporting both accountability and sustainability of the school.

4.2.3 Teachers

The participant places strong emphasis on selecting competent teachers. Additionally, she pays attention to teachers’ ability to care for students and maintains professional attitudes. To attract and retain qualified teachers, she provides high remuneration and the opportunities for continuous professional development through masterclasses, seminars, and mentoring. Teacher evaluation considered retention, student achievements, and participation in concerts. As she explained, *“Evaluation is based on the retention rate—what percentage of students are retained without dropping out. Second is students’ achievements. Third is participation in the school’s concerts”* These practices highlight investment in human resources and an organizational culture where teachers were seen as the heart of both reputation and sustainability.

4.2.4 Trust

The participant emphasized communication as central to building trust with parents, teachers, and staff. Parents perceived music learning as an investment, so she focused on aligning expectations with honesty and care. She

noted, *“First, the students play well because the teachers are skilled. Second, we provide many performance opportunities. In terms of facilities, all our pianos are brand new—none are second hand—and the school itself is very beautiful.”* Her statement illustrates that reputation and retention stemmed not from marketing but from quality teaching, student performance opportunities, and a supportive learning environment leading to parental trust.

4.2.5 Visions

Her vision placed quality over expansion, with tuition fees reflecting premium instruction standards. She aimed to prepare students for world-class competitions and later expanded into other instruments. Beyond business growth, she sought to build a classical music community and collaborate with universities to prepare future teachers. As she shared, *“What I really want to do is work with universities. For example, if there is a third-year student who shows good potential, I’d like to train them in advance so that by the time they graduate, they can start teaching.”*

Her vision of proactive engagement with universities demonstrates the qualities of a teacherpreneur who prioritizes the enhancement of music education over profit by establishing a quality cycle. Furthermore, she intends to offer final-year university students opportunities for internships and music class observations free of charge, thereby enhancing their professional readiness for the labor market upon graduation. This trajectory illustrates her transition from a business owner to an educational leader who places importance on the sustainability of the teaching profession.

From the above findings, the different journeys can be seen between a Thai music school driven by faith and a Western music school that began by building a reputation as a concert pianist. However, both case studies demonstrate the integration of music teaching skills with entrepreneurship to elevate music schools. The table below demonstrates their entrepreneurial journeys.

Table 1: The summary of the entrepreneurial journeys

Case studies		
Faith-driven Thai Music school		From Concert Pianist to Educational Trust
Entrepreneurial Journeys	1. Root: Thai music and Thai classical dance were the family roots that nurtured the faith in the teacher's identity.	1. Reputation: The establishment of a reputation as a concert pianist, together with recognition gained from students' achievements, contributed to the growth of the music school.
	2. Kru: The word <i>Kru</i> brought pride and inspiration.	2. Finance: Long-term financial plans, ranging from rental costs to potential closure, should be considered before opening a school.
	3. Establishment: The development of a Thai music curriculum approved by the MOE and the establishment of the school elevated the standards of Thai music education.	3. Teachers: Qualified teachers are expected to care for students and to maintain professional attitudes. To attract and retain such teachers, the school offers high remuneration and continuous professional development.
	4. Resilience: Restoring enrollment during crises and adjusting assessment methods reflected a focus on students' happiness.	4. Trust: Communication builds trust with everyone involved in the school community. Teaching quality, performance opportunities, and a supportive environment foster parental trust.
	5. Values: The school's policies cover lifelong free learning for students who complete the school's curriculum, and the school is managed as <i>Music House</i> .	5. Visions: The school's vision fosters the development of piano students for world-class competitions and promotes collaboration with universities to prepare future music teachers.

Although the two-case studies exhibit contrasting entrepreneurial journeys—one beginning with family roots and the other with an established reputation—they share three key pillars of music teacherpreneurial competencies: 1) Quality-driven Pedagogy: Both music schools are driven by the roles of the teacher and educational leader.

They emphasize social values and student development rather than prioritizing profit. 2) Standardization and Credibility: Both cases employ standards as a tool to build parental trust. Case Study 1 transitioned from informal teaching methods to MOE-approved curriculum, whereas Case Study 2 focuses on international standards and promotes students for world-class competitions. 3) Adaptive Resilience: Management skills during crises are essential for survival. This is reflected in Case Study 1's adjustment of assessment methods to maintain student happiness, while Case Study 2 emphasizes long-term financial planning and the integration of digital technology for transparency. These pillars establish a framework for music teacherpreneurs, demonstrating how the integration of music teaching expertise with an entrepreneurial mindset ensures the long-term sustainability of their music schools.

Discussion

This study illustrates the pathways of two music teachers towards becoming teacherpreneurs. Both cases highlight teacherpreneurs as educators who combine pedagogical competence with entrepreneurial skills to pursue creative approaches to advancing educational innovation. This perspective aligns with Liu et al. (2024) and Olusiji (2020), who define teacherpreneurs as educators merging teaching expertise with entrepreneurial concepts to develop innovative approaches for educational improvement.

The Thai music school case emphasizes the family's role in cultivating cultural values and music from an early age. Ćalić and Đurđanović (2020) similarly emphasized that families are crucial in fostering students' interest in traditional folk music, thereby ensuring the continuity of cultural values. In contrast, the Western music school case highlights professional management, students' achievements, reputation through competitions and standardized examinations, and the use of customer relationship management (CRM) to build parental trust. This view is consistent with Ang et al. (2021) who argued that cooperation can be fostered or hindered depending on the values

and attitudes shared between parents and teachers. In particular, trust, reciprocity, and shared goals are the key elements. Moreover, these case studies demonstrate different pathways in music education teacherpreneurship while providing practical insights for teachers and school administrators. These findings suggest that administrators should integrate academic quality with entrepreneurial mindsets, including management practices. Such integration enables them to promote teacherpreneurs who combine teaching excellence with business skills to create sustainable music schools.

The growth pathways of both schools reflect established theoretical models of organizational growth, providing deeper insights into the teacherpreneurial journey. Case Study 1's pathway aligns with Greiner's (1998) theory, which posits that organizational growth is periodically interrupted by crises that act as essential drivers for adaptation. The severe impacts of the 2011 flood and the COVID-19 pandemic served as critical turning points, compelling Case Study 1 to transition from rigid assessment methods to flexible public performances to maintain student happiness. In contrast, Case Study 2 exemplifies Churchill and Lewis's (1983) growth stages. Specifically, the transition from the Survival to Success stage illustrates an approach centered on foundation building, which emphasizes deliberate long-term financial planning, the establishment of contingency reserves, and the use of digital transparency to secure stability before pursuing international excellence. While Case Study 1 utilizes crisis-driven adaptation to safeguard its cultural values, Case Study 2 employs systematic management to ensure professional sustainability. These cases demonstrate that music teacherpreneurs can lead organizational growth through either adaptive resilience or strategic formalization.

Research Limitations

This research acknowledges certain limitations. First, as the findings are based on two case studies, they are context-specific and not broadly generalizable. Second, data were collected through semi-structured interviews, which may be subject to

subjective bias; therefore, the interpretation of the results reflects the career paths and personal viewpoints of the participants. Finally, the scope of the research was focused exclusively on music schools in Thailand; thus, the findings may not be applicable to music schools in different contexts.

Conclusion and Implications

The *Faith-driven Thai Music School* case reveals that growing up in a Thai music family nurtured the identity of being a *Kru*. This led to the integration of Thai music into the formal education system through curriculum approval in 1996. The school later overcame crises such as flooding and the COVID-19 pandemic by adopting flexible strategies. In contrast, the *From Concert Pianist to Educational Trust* case illustrates how reputation built through students' achievements generated social capital and trust. Although the case studies have their own identities, the transition journeys to music teacherpreneurs are the integral processes of music education and entrepreneurial skills. The findings lead to three key pillars of teacherpreneurial competencies comprising Quality-driven Pedagogy, Standardization and Credibility, and Adaptive Resilience for survival of music school in crisis period.

For music education, the findings suggest that developing music teachers requires more than pedagogical skills. This includes cultivating teacher identity with an entrepreneurial mindset, as well as competence in resource and financial management, communication, and professional sustainability. Additionally, the research results serve as the guidance to establish professional value and ensuring financial stability.

Recommendations

Based on the research findings, the researcher proposes the following practical recommendations and recommendations for future research:

8.1 Practical Recommendations

To apply these findings, educators can design curricula and learning activities that prepare music education graduates with academic knowledge and practical competencies. Regarding instructional management, team teaching is essential, especially for integrating disciplines between music education and business management. To produce graduates who are qualified for the labor market, providing opportunities for internships with experienced music teacherpreneurs promotes students' preparation for their professional careers.

8.2 Recommendations for Future Research

Due to the limitation of studying only two cases, quantitative or mixed-methods should be applied in future research by studying large sample groups to investigate teacherpreneurial pathways suitable for other cultural contexts, including a comparative study between traditional and modern music schools. Furthermore, research should focus on developing curricula integrating music education and entrepreneurial skills—such as financial management, human resource management, and customer relationship management—based on backward design and subsequently examining the curricula.

References

- Ang, K., Panebianco, C., & Odendaal, A. (2021). Viewing the parent-teacher relationship in music education through the lens of role theory: A literature review. *Update: Applications of Research in Music Education*, 39(2), 25–33. <https://doi.org/10.1177/8755123320951994>
- Bennett, D., & Bridgstock, R. (2015). The urgent need for career preview: Student expectations and graduate realities in music and dance. *International Journal of Music Education*, 33(3), 263–277.
- Berry, B., Byrd, A., & Wieder, A. (2013). *Teacherpreneurs: Innovative teachers who lead but don't leave*. Jossey-Bass.

- Braun, V., & Clarke, V. (2006). Using thematic analysis in psychology. *Qualitative Research in Psychology*, 3(2), 77–101. <https://doi.org/10.1191/1478088706qp063oa>
- Ćalić, M., & Đurđanović, M. (2020). Family and its role in the cultivation and preservation of traditional folk music at junior primary school age. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, 8(3), 103–112. <https://doi.org/10.23947/2334-8496-2020-8-3-103-112>
- Churchill, N. C., & Lewis, V. L. (1983). The five stages of small business growth. *Harvard Business Review*, 61(3), 30–50.
- Dess, G. G., Lumpkin, G. T., Taylor, M. L. (2005). *Strategic management: Creating competitive advantage* (2nd ed.). McGraw-Hill.
- European Commission. (2021). *A guide to fostering entrepreneurship education: Five key actions towards a digital, green and resilient Europe*. Publications Office of the European Union.
- Greiner, L. E. (1998). Evolution and revolution as organizations grow. *Harvard Business Review*, 76(3), 55–68.
- Ivy, J. (2001). Higher education institution image: A correspondence analysis approach. *International Journal of Education Management*, 15(6), 276–282.
- Kotler, P., & Fox, K. (1995). *Strategic marketing for educational institutions* (2nd ed.). Prentice Hall.
- KPMG Professional Services. (2023). *Succession planning in family businesses: From common to successful practices*. KPMG & National Center for Family Business. <https://home.kpmg/sa/en/home/industries/enterprise-and-family-business.html>
- Lackéus, M. (2015). *Entrepreneurship in education: What, why, when, how*. OECD Publishing. https://www.oecd.org/cfe/leed/BGP_Entrepreneurship-in-Education.pdf
- Liu, D., Chaemchoy, S., & Siribanpitak, P. (2024). Unlocking teacherpreneur potential in higher education: Validating a competency measurement scale. *Education Science*, 14(9), 1005. <https://doi.org/10.3390/educsci14091005>

- Longenecker, J. G., & Schoen, J. E. (1978). Management succession in the family business. *Journal of Small Business Management*, 16(3), 1–6.
- Meijaard, J., Uhlaner, L. M., Floren, R. H., Diephuis, B. J., & Sanders, B. (2005). *The relationship between successor and planning characteristics and the success of business transfer in Dutch SMEs* (EIM Research Report No. 200505). EIM Business and Policy Research.
- Mirsobitov, M. G. (2025). Teacherpreneurs as change agents: The rise of teacherpreneurship in 21st century education. *International Journal of Management and Economics Fundamental*, 5(6), 120–123. <https://doi.org/10.37547/ijmef/Volume05Issue06-24>
- Ntsanwisi, S., & Simelane-Mnisi, S. (2025). Teachers’ attitudes and challenges towards the implementation of entrepreneurship education in Limpopo primary and high schools. *South African Journal of Education*, 45(1), Article 2029. <https://doi.org/10.15700/saje.v45n1a2029>
- Octavia, A., Jovanka, D. R., Alqahtani, T. M., Wijaya, T.T., & Habibi, A. (2023). Key factors of educational CRM success and institution performance: A SEM analysis. *Cogent Business & Management*, 10(1). Article 2196786. <https://doi.org/10.1080/23311975.2023.2196786>
- Olusiji, L. (2020). A conceptual research model for investigating the impact of online teacherpreneurship education on students’ teacherpreneurial competencies and intentions in preservice teacher education. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 19(12), 163-189.
- Pauceanu, A. M., Rabie, N., Moustafa, A., & Jiroveanu, D. C. (2021). Entrepreneurial leadership and sustainable development: A systematic literature review. *Sustainability*, 13(21), Article 11695. <https://doi.org/10.3390/su132111695>
- Prachayapruit, A. (2017). The development of teacher production model to support Education 4.0. *Romphruek Journal*, 35(3), 101–136. (in Thai)

- Roundy, P. T. (2022). Teacher entrepreneurial ecosystems: How local communities support teacher entrepreneurs. *Entrepreneurship Education and Pedagogy*, 5(4), 627–657. <https://doi.org/10.1177/25151274211069032>
- Shawkat, F. (2022). *Teacherpreneurship: An integrated framework for teaching in the 21st-century university classroom* [Doctoral dissertation, University of Otago]. OUR Archive. <https://hdl.handle.net/10523/13554>
- Sribunrueng, P., Naruetharadhol, P., Jernsittiparsert, K., & Sutduean, J. (2022). Family business succession success model in Bangkok and metropolitan region. *International Journal of Health Sciences*, 6(S1), 257-271. <https://doi.org/10.53730/ijhs.v6nS1.9498>
- Yin, R. K. (2018). *Case study research and applications: Design and methods* (6th ed.). SAGE Publications.
- Zablah, A. R., Bellenger, D. N., & Johnston, W. J. (2004). An evaluation of divergent perspectives on customer relationship management: Towards a common understanding of an emerging phenomenon. *Industrial Marketing Management* 33(6), 475–489. <https://doi.org/10.1016/j.indmarman.2004.01.006>

The Artistic Features of Nuo Dance in Nanfeng

Weixin Zou¹

Received: 28 February 2022; Revised: 1 October 2024; Accepted: 24 December 2025

DOI:

¹ Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Thailand (Corresponding author)

Abstract

Nuo dance in Nanfeng County, Jiangxi Province, is known as the ancient Chinese dance "living fossil". Nuo dance has a long history of origin and is a performance form that includes religion, music, dance and mask art as a whole, and is a folk ritual activity for the purpose of warding off epidemics and praying for good fortune and wearing masks as a performance feature. This paper is first based on the cultural anthropology of dance fieldwork, followed by the "first-hand materials" and the results of previous research to implement the material analysis, mainly to study the dance characteristics of Nanfeng Nuo dance and sound rhythm form, found that Nanfeng Nuo dance is to express the meaning of the shape, with five kinds of witch step, four kinds of hand decision. The musical structure of the Nuo dance is relatively single, and the instruments mostly use drums and gongs, which are more dependent on musical rhythm in performance. In this paper, through a more profound analysis and study of Nanfeng Nuo dance, we hope to facilitate the majority of learners in the study of this type of work to broaden their thinking and more accurately grasp the connotations of Chinese folklore works.

Keywords: Nuo dance; Artistic features; Rhythm; Nuo mask

Introduction

Nuo dance is a widely spread around the folk dance with the function of driving away ghosts and epidemics, rituals, is the dance part of the Nuo ceremony, generally performed between the first day of the New Year and the sixteenth day of the first month.

Nuo dance originated in human totems, prevalent in witchcraft, as far as three thousand years ago in the Zhou Dynasty, Nuo will be with mysterious colors of the majestic, bitterly cold style, in the state's Nuo ceremony with natural disasters and plagues to compete. Nanfeng Nuo dance, commonly known as dancing Nuo, is along the ancient ritual of driving away ghosts and epidemics (see figure 1). It has gone through a long period of time, continuous reform and innovation, and gradually evolved into a folk dance, is one of the four national "non-heritage" projects in Fuzhou. During the Shang and Zhou dynasties, Nuo developed from ancient totem worship into a fixed ritual used to drive away ghosts and epidemics, in the Zhou dynasty when the "ritual" system, called "Nuo".



Figure 1: Nuo ceremony

For more than 3,000 years, the mysterious Nuo in the long history or hidden or visible, from ancient times to today, inherited the ancient Chinese culture, for generations of people to pray for this peace and good luck.

Since the 1980s, the study of religion has become a hot spot in the study of traditional Chinese culture. So, more and more scholars are concerned about and into the Nanfeng "NUO" cultural research. At present, many scholars at home and abroad on Nanfeng Nuo dance field investigation and research, published a number of papers and writings. In the history of Nuo dance, masks, rituals and other aspects have made certain achievements, however, for Nanfeng Nuo dance from the music culture is relatively not much research.

Through the author of Nanfeng Nuo dance in the past research, can be found in the past research characteristics:

(1) For Nanfeng Nuo dance history, origin, dance, religion, more discussion, but for Nanfeng Nuo dance music research is relatively small.

(2) The study of Nanfeng Nuo dance music, usually only to Shiyong Nuo dance as a representative of the music research, and not from more than one Nuo dance on behalf of, for example, Ganfang, to comprehensively analyze.

In summary, the author seeks from a multi-dimensional academic perspective, for Nanfeng Nuo dance artistic features to explore, dig its music and cultural connotations to fill an academic gap.

Materials and methods

In this study, the literature related to "the artistic characteristics of Nanfeng Nuo Dance" was investigated and analyzed by using the literature research method and the method of analysis of musical works.

2.1. Literature Research Method

In the initial stage, I developed a database search strategy to delve into the literature related to the research topic. Literature related to the research topic.

This initial review was crucial in understanding the amount of research available and identifying relevant studies that meet the author's research needs.

2.2 Method of analyzing musical works

The method of analysis of musical works refers to stand at the technical level and literary level, using a variety of knowledge and information to analyze the work, digging into the rich artistic characteristics of the work, and then comprehensively and profoundly know the work, understand the work, and achieve the promotion of the Nuo dance, the role of inheriting traditional culture. We analyze the work from both technical and literary levels. Literary level is to understand the development of Nuo dance, background, etc., the technical level is the use of music expertise on Nuo dance characteristics, rhythm and other aspects of the analysis, to strengthen the overall cognition of Nuo dance, these for the importance of, and to protect the development of folk culture plays an important role.

Results

3.1 The development of Nanfeng Nuo dance and representative

The history of Nanfeng Nuo can be traced back to the second century BC, began in the early Han Dynasty, until the Song Dynasty is the development of Nanfeng Nuo dance period, the Ming Dynasty Zhu Yuanzhang importance of sacrificial activities, Nanfeng folk build Nuo temple, group Nuo group, Nuo rituals are very prevalent.

Nanfeng Nuo dance is commonly known as "dancing Nuo". Nuo group more natural village combination, artists are farmers, as few as 5 people, up to 36 people, are called "disciples". The organization performing the Nuo rituals and dances is called "Nuo group" and often has strict team rules. Every Chinese New Year, the first day of "Nuo", within half a month, Nuo class to go around the village, dance, entertain the gods and entertain people, praying that everything goes well. One to three days after the Lantern Festival "Nuo" (round Nuo), the end of a year of Nuo activities. In many of

the Nuo group and Nuo dance, the Shiyong Nuo and Ganfang Nuo is best, because their program is the oldest and the grandest Nuo ceremony.

3.1.1 Ganfang Nuo

Ganfang Nuo is the name of the place name Ganfang for the Nuo dance. Ganfang Nuo temple was built 600 years ago, is still well-preserved in Jiangxi Province, is the oldest Nuo temple (see figure 2) in China. Ganfang Nuo dance is a representative of the county's ancient Nuo, the original color is strong, clear rules and regulations, ceremonial grand, retaining the inherent strength, simplicity, power, rugged ancient style. Ganfang Nuo rituals every year on the first day of the first month of the lunar calendar "Nuo", the whole jump Nuo activities have continued until the end of the first month 18. The night of the eighteenth day of the first month, "Nuo" by the Nuo class to invite the gods from all walks of life to return for, and in the Nuo God Hall in the dance there Nuo, until dawn, year after year to perform such rituals, indicating that the Ganfang Nuo class to invite God to send God's devotion.



Figure 2: Nuo Temple

3.1.2 Shiyou Nuo

Shiyou Nuo is the name of the place name Shiyou for the Nuo dance. Shiyou village is located in the territory of Sanxi Township of Nanfeng and is a village famous for Nuo dance, Shiyou dance to the ancient and primitive, rugged and bold, more native form and experts as the "last tribe of Han". In the hearts of the Shiyang people, Nuo is sacred, dancing Nuo is an extremely solemn ritual, an order, when dancing Nuo people wear masks (see figure 3), they become the incarnation of God, enjoy the courtesy of God, do not have to adhere to the common sense of man. However, the rules of dancing Nuo, including the content and action, are natural, does not allow any changes and deviations, so each year from which the family began to dance, to which the end, its time and route, there are strict regulations. From the first day of the first month to sixteen during the dancing Nuo, the head of the people on behalf of God, the exercise of supreme power, the management of the Nuo class, the management of the entire village, the management of everything in the village. The most lively and grandest to be counted on the night of the sixteenth "round Nuo".



Figure 3: Nuo actors with mask

3.2 Nuo masks and costumes

The biggest difference between Nuo dance and traditional dance lies in the fact that Nuo dance to wear a mask (see figure 4). Nuo masks symbolize God, but also the symbol of expulsion of ghosts and epidemics. Nuo masks are an important part of China's Nuo culture. Many kinds of Nuo masks, the shape is different, Nuo masks in terms of color preferences with bright and fresh, with red, yellow, green, white, black as the main color system. Carved with willow wood and balsam wood, then lacquered, reproducing the original totem image to show the important spiritual power of people since ancient times. Unlike ordinary masks, each Nuo mask has its own name and is a representative of the sacred. The mask is the carrier of divine resistance in the exorcism ritual, and in the Nuo dance performance is the dressing of the character, with different sound structures to portray different personalities. Nuo artists hope that through the Nuo clothing and Nuo masks to achieve the purpose of Human-God connection. Pray for good weather and peace in the coming year.



Figure 4: Nuo dance masks

Nuo dance costumes, the traditional costume is inherited from the head wearing a red turban, wearing a red skirt or red cardigan top, green sleeve cuffs, waist skirt (see figure 5). Into the new era, Nuo dance costumes will also change with the aesthetic changes, some Nuo class will make changes in the color of the turban or top color, some Nuo class to absorb opera costumes, in short, no longer as before must wear a red turban and red skirt, Nuo dance costumes appeared in a variety of styles. However, how to change, the costume is mainly used to show the character's identity, or mainly red, yellow, green as a supplement.



Figure 5: Nuo costumes

After thousands of years of evolution, Nuo masks and Nuo costumes to join some of the elements of the heroic characters, into the hall of God, the people happy to see.

3.3 Dance characteristics of Nanfeng Nuo dance

Nanfeng Nuo dance form is not affected by other dance forms, so Nuo dance has distinctive features, simple and rigid movements, most of which maintain the original style (Zeng Zhigong,2005). Nuo dance is mainly used to show the hand movements and pace to the form of the meaning of the charm. Hand movements is the use of Taoist hand skills, there are generally three kinds of incense and fire skills, Huaguang skills, darkness skills. Step orientation using the Taoist direction

of the eight trigrams, there are four common pace, limp sick feet, left and right and step, before and after the step, hitching ground painting, scholars have summarized them into four kinds of which step, three kinds of hand movements (see figure 6).



Figure 6: Three kinds of hand movements

Nanfeng Nuo dance performance content is mainly entertainment dance, generally divided into three kinds, the first is a mask role named dance, such as the mythical story of *Kaishan* (see figure 7). *Kaishan's* typical movements have certain martial arts characteristics, the need to use slashing, chopping and other content to show a domineering image of the great god. The second type of dance is named after the symbolic form of the skill. For example, the monkey hangs a beam from a sinking ship. The character of the monkey hanging beam program is very prominent, rich in technical skills, and the characteristics of entertainment are even stronger. The third kind is the dance named after the main plot, such as *Zhang Tian Shi* summoning

the general. The ape spirit in this program is the incarnation of the ghost epidemic, and the purpose of the capture is to drive away the ghost epidemic. In fact, many of the movements are repeated singularly, but the performers can make the viewers feel that they are devoting their hearts to the dance and communicating with the spirits religiously, and this fusion of heart and movement is the most impressive.

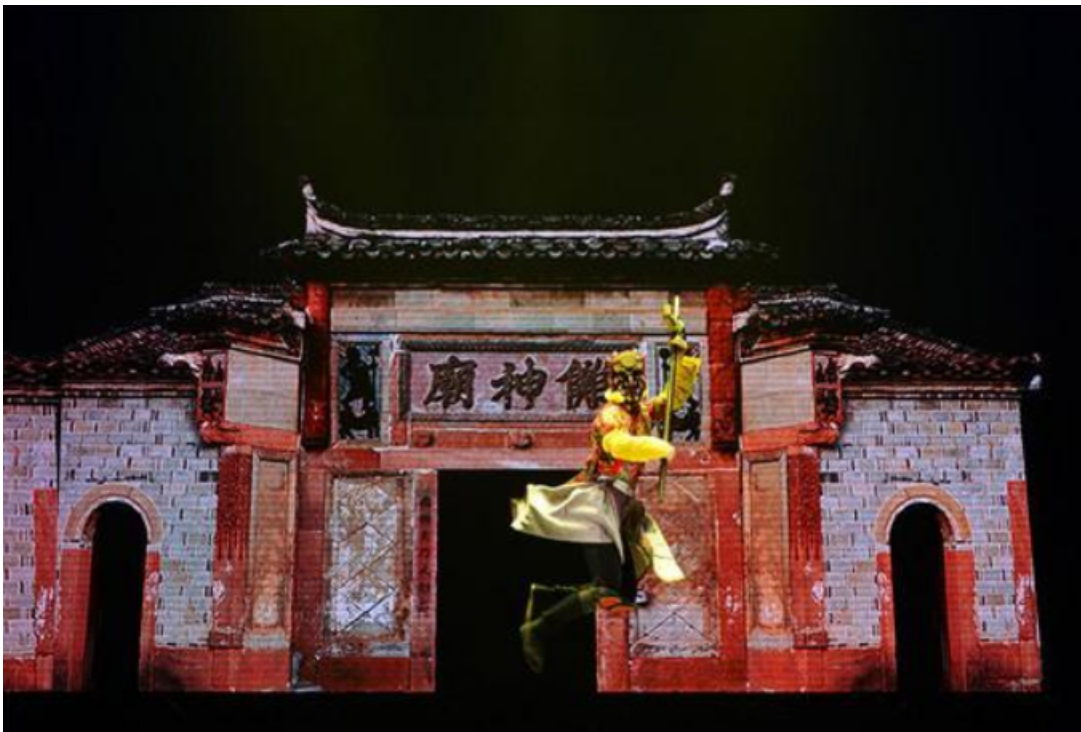


Figure 7: The mythical story of *Kaishan*

3.4 Rhythmic characteristics

The biggest difference between Nuo dance and traditional dance lies in the fact that Nuo dance is worn throughout the mask. Nuo dance facial expressions are invisible to the audience and can not achieve diversity, so the performance is more dependent on the rhythm of the music to enrich. Rhythm is generally expressed as the strength of the dance movement, the speed and energy of the size, it is always linked to the mood to show emotion. Nanfeng Nuo dance music in general is accompanied by percussion, belonging to our folk music in the clear gong and drum

music (see picture 8). Nuo dance music is accompanied by the performance of the dance and change, it does not have complex melodic factors, there is no instrumental diversity, showing a natural and random rhythmic rhythm. Nuo dance uses rhythm to set the mood, the style is primitive and simple, with a strong local flavor, with improvised meaning. Nanfeng Nuo dance has a lot of heroes and gods of mythological stories, are strong, large amplitude, fast characteristics, showing a bright, bold style. In the Nanfeng solo dance program "*Kaishan*" (see figure 8), the performer's left hand does hand movements, while the right hand is holding an axe, and chopping and slashing, majestic, with a strong sense of rhythm.



Figure 8: Nuo drum

3.4.1 Symbol of strength - one beat

In Nanfeng Nuo dance, one beat is the most commonly used. Although the rhythmic form of one beat is not recognized in the theory of European music system, it is seen repeatedly in our traditional folk music. The one-beat rhythmic form can be used to demonstrate symbols of power. For

example, the first beat of the opening music "Kaisan", outside of the flower beat rhythm in gong and drum playing, is played in a one-beat ensemble from the second beat onward. The speed of this ensemble is not fixed, it can be fast or slow, and the number of beats is not clearly defined. It can be improvised to lengthen or shorten the number of beats according to the length of preparation time before the opening, and it can also be improvised to match different dance scenes by gradual fast and slow, and gradual strong and weak, and to produce improvisation with dance movements. In addition, one beat does not necessarily have to express the grandeur, but also often expresses a relaxed and cheerful atmosphere.

3.4.2 The rhythmic form of accent shift

The so-called accent shift is the movement of the accent in the beat, giving people a feeling that the accent is erratic and lively. The accent means that the sound of the largest and most powerful tone. Most of the Nuo dance performance primitive, rough style, so in the rhythm often use the accent shift. For example, in "*Kaishan*", in order to match the brave and powerful image of the dancers and the powerful movements of the chopping and slashing, the use of progressive performance notation in many places, and then the original strong beat into a weak beat, the original weak beat into a strong beat, the formation of a clear accent shift against the norm, and "Lei Gong" is also so using the rhythmic characteristics of the accent shift, more imaginative portrayal of Lei Gong's rugged and simple character characteristics.

3.4.3 Irregular rhythmic rhythm form

Regular rhythms generally perform more calmly, while irregular rhythms often increase the contrast, forming a tense and chaotic atmosphere. Nanfeng Nuo dance music often uses irregular rhythmic rhythms, musicians will be in the dance through the experience and grasp

of the action, improvisation to reorganize the combination between the beats or alternate between the use of common beats, such as 2/4, 3/4, 4/4 rhythmic patterns. In many programs, the accompaniment is not fixed to a set of combinations or a beat, but often a mixture of beats to match the different dance movements. The gong players, with various rhythmic patterns into the drums, this irregular rhythmic rhythm with the dance movements, giving a tense and original action image.

Conclusion

Nuo culture is in the form of rituals, dance, music, etc., by imitating the image of gods or evil spirits. In order to achieve blessings, exorcism of folk activities.

In this paper, through the development of Nanfeng Nuo dance, masks and costumes, dance and rhythm of the characteristics of the analysis, explains the Nuo dance contained in the cultural value and artistic value. First of all, the Nanfeng Nuo dance of the existing, development, ritual procedures were sorted out, followed by the paper focuses on the Nanfeng Nuo dance masks, costumes, roles and their deeper meaning of the performance characteristics of the collation, supplementation and analysis, and finally, the Nanfeng Nuo dance and music rhythm was analyzed.

Nanfeng Nuo dance is a product of history, is the result of cultural fusion, not a single dance, we should fully recognize its preciousness and scarcity, to strengthen its protection efforts. Today, in the new historical conditions, people's enthusiasm for participation is still relatively high, all levels of government to protect the awareness of non-heritage has gradually deepened and improved, administrative means are gradually in place and unfolded, but, in view of the Nanfeng Nuo dance of the old artist is becoming scarce, which has an in-depth understanding of experts are also few and far between, and analyze the Nuo dance from the music point of view of the thesis is even more scarce. Therefore, the timely excavation and finishing

Nanfeng Nuo dance historical changes, summarize and analyze the characteristics of its dance performance is particularly important and necessary. I believe Nanfeng Nuo dance this ancient folk art, in its simple historical precipitation behind the foundation, in the rise of Chinese culture in the era, will be more vibrant, advancing with the times, adding a brand-new era of elegance.

References

- Li, K. (2001). Chinese dance - Jiangxi volume [Zhongguo wu dao - Jiangxi juan]. Shanghai: Xue Lin Publishing House.
- Xie Qingzhi, Zhang Yuhua, and Shu Nenggui, (2007). Analysis of Nuo culture in Jiangxi Nanfeng, *Jiangxi social science*, 12 :233-236
- Yin Xunfeng (2010). A study on the performance form and music of Nanfeng *Jianja*. *Agricultural Archaeology*, 3, 308-310
- Zeng, Z. (2005). Jiangxi Nanfeng Nuo culture [Jiangxi Nanfeng Nuo wen hua]. Beijing: China Drama Publishing House.

การจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม เพื่อส่งเสริมศักยภาพของผู้เรียน ในวิชาพหุวัฒนธรรมดนตรี

ชัชณพพงศ์ อินทร์แก้ว¹

รุ่งเกียรติ สิริวงษ์สุวรรณ²

ประณต มีสอน³

Received: 21 October 2024; Revised: 5 August 2025; Accepted: 30 August 2025

DOI

¹ อาจารย์ ดร. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา Email: chitsanupong.in@ssru.ac.th (ผู้ประพันธ์บทความ)

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

³ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

Enhancing students' proficiency in multicultural music through participatory learning management

Chitsanupong Intarakaew¹

Rungkiat Siriwongsuwan²

Pranot Meeson³

¹ Lecturer, Ph.D., Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University E-mail: chitsanupong.in@ssru.ac.th
(Corresponding author)

² Asst. Prof., Ph.D., Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

³ Asst. Prof., Ph.D., Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

บทคัดย่อ

การศึกษาทางการศึกษายุคใหม่ต้องเผชิญกับความหลากหลายทางวัฒนธรรมที่เพิ่มขึ้นอย่างรวดเร็วในบริบทของการศึกษานานาชาติ การจัดการเรียนการสอนวิชาพหุวัฒนธรรมและการนำแนวคิดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมมาใช้เป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ตอบสนองต่อความต้องการของนักศึกษา ในยุคที่สามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างง่ายดาย ความรู้ไม่ได้ถูกจำกัดไว้ที่ผู้สอนเพียงอย่างเดียว ผู้สอนจึงไม่ควรใช้ตนเองเป็นศูนย์กลาง ซึ่งการศึกษาเรียนรู้รูปแบบนี้เรียกว่ากระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม บทความฉบับนี้นำเอาการจัดการเรียนการสอนวิชาพหุวัฒนธรรมแบบกระบวนการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม มาเป็นกรณีศึกษา เพื่อแสดงให้เห็นถึงการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถทำให้ผู้เรียนตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรมดนตรี

รายวิชาพหุวัฒนธรรมดนตรีเหมาะสมอย่างยิ่งกับการจัดการเรียนรู้แบบร่วมมือ โดยเฉพาะในห้องเรียนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ผู้เรียนควรมีโอกาสแลกเปลี่ยนประสบการณ์ซึ่งกันและกัน เพื่อสร้างความเข้าใจในความแตกต่างทางวัฒนธรรม ผู้สอนมีบทบาทในการประยุกต์ใช้ความรู้จากการเรียนรู้ร่วมกันสู่สถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนตระหนักและหลีกเลี่ยงมายาคติทางชาติพันธุ์ โดยเฉพาะเมื่อเผชิญกับวัฒนธรรมดนตรีที่ต่างจากตนเอง จากกิจกรรมในชั้นเรียนพบว่า นักศึกษามีความเข้าใจและเคารพความหลากหลายทางวัฒนธรรมดนตรีมากขึ้น ซึ่งส่วนหนึ่งมาจากการได้เรียนรู้ร่วมกับเพื่อนที่มีภูมิหลังทางวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน

คำสำคัญ การจัดการเรียนรู้ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม พหุวัฒนธรรมดนตรี

Abstract

Today's education is confronted with rapidly rising cultural diversity in the context of international education. Multicultural instruction and the implementation of participatory learning concepts are essential tools for building a learning environment that fits the requirements of students. Knowledge is no longer restricted to professors in this day and age of readily available information. Teachers must not be self-centered. This method of learning is known as interactive learning. This article employs participatory learning in multicultural instruction as a case study to show how it might improve learners' understanding of musical cultural variety.

Multicultural music studies are ideal for collaborative learning, especially in ethnically varied classes. Students should be given opportunity to discuss their experiences with one another in order to create an appreciation of cultural diversity. Teachers play an important role in transferring collaborative learning information to real-world circumstances, assisting students in recognizing and avoiding ethnic stereotypes, especially when confronted with musical cultures other from their own. Classroom activities demonstrated that students gained a better awareness and respect for musical cultural variety, thanks in part to the opportunity to learn with classmates from other cultural backgrounds

.

Keywords: Learning management, participatory learning, multicultural music

บทนำ

การจัดการศึกษาในระดับอุดมศึกษานั้น กระทรวงศึกษาธิการได้กำหนดไว้ในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 หมวด 4 มาตราที่ 22 ว่า การจัดการการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด กระบวนการจัดการศึกษาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตามธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ จากพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 นี้ได้ก่อให้เกิดการปฏิรูปการศึกษา ทำให้แนวคิดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญเป็นที่นิยมใช้ และนำมาปรับใช้ในการจัดการเรียนการสอน

การจัดการศึกษาจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยน และเปิดโอกาสให้นักศึกษาได้คิดอย่างสร้างสรรค์เพื่อให้เข้ากับบริบทของโลกที่เคลื่อนที่ เปลี่ยนอยู่เสมอ การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม (Participatory Learning หรือ Action Learning) เป็นกระบวนการสร้างความรู้โดยนักเรียนเป็นเจ้าของการเรียนรู้เอง เป็นการเรียนรู้ที่อาศัยประสบการณ์เดิมของนักเรียนเป็นสำคัญ เพื่อนำไปสู่การต่อยอด คิดต่อ ทำให้เกิดชุดความรู้ใหม่ ๆ อย่างต่อเนื่อง (Kolb & Fry, 1975) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถพัฒนาผู้เรียนให้ได้รับความรู้ตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตร และรายวิชา นำไปสู่การคิดวิเคราะห์ ต่อยอด ผลิตผลงานสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการเรียนดนตรีที่เป็นเรื่องของการเรียนรู้เพื่อนำไปสู่การผลิตสร้างสรรค์ผลงาน ดังนั้นการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจึงจะดึงศักยภาพ ประสบการณ์ของผู้เรียนออกมาได้อย่างมีคุณภาพ เป็นพื้นฐานสำหรับต่อยอดไปสู่การปรับใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันของผู้เรียนในการสร้างสรรค์ผลงานดนตรี ตลอดจนปรับใช้ในการเข้าใจสังคม เพื่ออยู่ในสังคมที่เต็มไปด้วยความหลากหลายทางวัฒนธรรม

หลักสูตรหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาดนตรี) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาได้ให้ความสำคัญกับการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม อีกทั้งยังได้มีการออกแบบหลักสูตรเพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาความรู้ในยุคศตวรรษที่ 21 ทางหลักสูตรจึงเล็งเห็นว่ารายวิชาพหุวัฒนธรรมดนตรี (Multiculturalism Music) จะสามารถจัดการเรียนการสอนเพื่อให้นักศึกษาได้ตระหนักถึงความหลากหลายทางวัฒนธรรม อีกทั้งยังเป็นการวางฐานคิดของการเรียนรู้ตลอดชีวิต ดังนั้นในห้องเรียนรายวิชาพหุวัฒนธรรมดนตรีของหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาดนตรี) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาได้ให้ความสำคัญในการศึกษาเกี่ยวกับต้นกำเนิดของวัฒนธรรม ภูมิปัญญาต่าง ๆ และวิวัฒนาการของวัฒนธรรมของกลุ่มชนที่มีความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงในบริบทสังคมในอดีตจนถึง

ปัจจุบัน เพื่อเสริมสร้างการเข้าใจมนุษย์และสังคมผ่านการศึกษาด้านดนตรี อีกทั้งหลักสูตรดังกล่าวเป็นหลักสูตรที่เปิดโอกาสให้ชาวต่างชาติเข้ามาศึกษาร่วมกับนักศึกษาไทย ทำให้ห้องเรียนวิชาพหุวัฒนธรรมดนตรีของหลักสูตรดังกล่าวเป็นพื้นที่ของความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้เข้ามาศึกษาเรียนรู้ แลกเปลี่ยน เพื่อนำไปสู่การนำประสบการณ์ของตนเองมาพัฒนาต่อยอดความรู้เตรียมความพร้อมสำหรับใช้เป็นทรัพยากร ต้นทุนทางวัฒนธรรมสำหรับสร้างสรรค์ผลงานดนตรี อีกทั้งเพื่อลดอคติทางชาติพันธุ์อีกด้วย โดยในรายวิชาได้มีการบรรยาย พร้อมกิจกรรมที่สมมติถึงการจัดเวทีเสวนาวิชาการเรื่องความหลากหลายทางวัฒนธรรมดนตรี เมื่อมีการนำเสนอขึ้นก็มีบรรยายภาคของการแลกเปลี่ยนเชิงวิชาการ อีกทั้งผู้สอนได้มีการชี้แจงเหตุผลเช่น เมื่อผู้เรียนนำเสนอประเด็นที่แสดงถึงความเคารพวัฒนธรรมดนตรีอื่นนอกเหนือกับวัฒนธรรมดนตรีที่เติบโตมา และมีการแสดงความคิดเห็นที่สามารถวิพากษ์วิจารณ์ที่สื่อถึงการวิเคราะห์ที่มา ความสำคัญ และบทบาทหน้าที่ของวัฒนธรรมดนตรีได้ ถือว่าผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ของการเรียนในรายวิชานี้

การเรียนรู้เชิงรุกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน

ในศตวรรษที่ 21 ยุคของความเอ่อล้นของข้อมูลข่าวสารจากพัฒนาการอย่างก้าวกระโดดของเทคโนโลยีสารสนเทศ ทำให้โลกไร้พรมแดน ระบบการสื่อสารไร้พรมแดนนี้เองได้ทำให้เกิดห้องสมุดออนไลน์ สามารถเข้าถึงข้อมูลจากระยะไกลข้ามประเทศได้ อีกทั้งยังสามารถเข้าได้ในทุก ๆ ช่วงเวลา ทุกพื้นที่ ผลกระทบดังกล่าวทำให้ผู้เรียนสามารถเข้าถึงข้อมูลได้อย่างมากมาย อีกทั้งในปัจจุบันมีตัวช่วยในการแปลภาษา ทำให้ข้อจำกัดทางภาษาในการศึกษาดำเนินการเรียนจากต่างประเทศทำได้สะดวกยิ่งขึ้น ผู้เรียนจึงสามารถเข้าถึงความรู้ได้อย่างไร้ขีดจำกัดสามารถเลือกให้ตรงกับความต้องการ ซึ่งทำให้ผู้สอน ผู้ที่มีหน้าที่บรรยายหลักในห้องเรียนหรืออาจารย์ต้องปรับตัวให้ทันท่วงที ไม่สามารถหยุดพัฒนาองค์ความรู้ได้ อีกทั้งยังต้องทำหน้าที่คอยอำนวยความสะดวกในการเรียนการสอน คิดวิเคราะห์ชุดความรู้ ข้อมูลต่าง ๆ ที่ผู้เรียนนำมาแลกเปลี่ยนในห้องเรียน โดยต้องไม่เป็นการใช้อคติหรือพยายามปิดกั้นความรู้ของผู้เรียนต้องแนะนำ อำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนสามารถนำชุดความรู้ไปใช้ร่วมกับประสบการณ์ของผู้เรียนเพื่อต่อยอดความรู้ในลำดับต่อไป

ครู อาจารย์ในศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องปรับเปลี่ยนวิธีการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้สามารถตอบสนองความเปลี่ยนแปลงของสังคมและเทคโนโลยี ผู้สอนนอกจากเป็นผู้ถ่ายทอด

ความรู้ ประสบการณ์ของตนเองเพียงอย่างเดียว ยังต้องชี้แนะวิธีการค้นคว้าหาความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถแสวงหา เข้าถึงชุดความรู้ที่มีอยู่มากมายในหลายช่องทาง ต้องแนะนำ การนำความรู้ที่ได้มาเพื่อประยุกต์ใช้ให้เข้ากับทักษะ ประสบการณ์ของผู้เรียนได้ การเรียนรู้รูปแบบดังกล่าวเป็นจุดสำคัญในการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่เน้นบทบาท และการมีส่วนร่วมของผู้เรียน เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างมีความหมาย จากการร่วมมือกันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ซึ่งผู้สอนต้องลดบทบาทในการสอนลง และต้องสร้างบรรยากาศให้ผู้เรียนมีความกระตือรือร้นในการหาความรู้ใหม่ ๆ มาแลกเปลี่ยน ช่วยกันวิเคราะห์ สร้างพื้นที่ถกเถียงทางวิชาการในห้องเรียน (C.C. Bonwell, J.A. Eison, 1991 p.25) ซึ่งการสร้างพื้นที่ถกเถียงเชิงวิชาการเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญอย่างมากสำหรับการศึกษา ในระดับบัณฑิตศึกษา และการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ สามารถทำให้ ผู้เรียนได้สร้างความรู้ใหม่จากพื้นที่ปะทะ สังสรรค์เชิงวิชาการ ทำให้เกิดความเข้าใจ ต่อยอดความคิด สามารถนำชุดความรู้ไปบูรณาได้

ผู้สอนในศตวรรษที่ 21 ไม่ได้ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้เพียงอย่างเดียว แต่เป็นผู้อำนวยความสะดวกการเรียนรู้ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ด้วยตนเองมากกว่าการสอนบรรยาย ต้องคอยสร้างสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้แบบมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อกระตุ้นความคิด ความร่วมมือกันในห้องเรียน ที่เน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ควบคู่กับการเป็น ผู้ออกแบบการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการวางแผนอย่างมีเป้าหมาย ผู้สอนยังต้องปลูกฝัง ทักษะการคิด เชิงวิพากษ์ การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ การมีสภาวะผู้นำ การทำงานร่วมกัน และความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งยังต้องแสดงให้เห็นถึงทักษะในการประยุกต์ใช้เทคโนโลยี ในการสร้างการเรียนรู้ ที่สำคัญผู้สอนต้องมีบทบาทเป็นผู้นำจริยธรรมทางการศึกษา เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิต

การเรียนรู้เชิงรุก (Active Learning) หมายถึง กระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีบทบาท ในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวาและอย่างตื่นตัว (ราชบัณฑิตยสถาน, 2557, หน้า 10) การเรียนรู้เชิงรุกเป็นเสมือนการเรียนรู้โดยใช้วิจัยเป็นฐาน คือ การเรียนที่เน้นการแสวงหาความรู้ ด้วยตนเองของผู้เรียนโดยตรง เป็นการพัฒนากระบวนการแสวงหาความรู้ และการทดลอง ความสามารถทางการเรียนรู้ ด้วยตนเองของผู้เรียน (สำนักงานคณะกรรมการ การอุดมศึกษา, 2551, หน้า 15) ทำให้ผู้เรียนสามารถสร้างความรู้จากสิ่งที่ได้รับในห้องเรียน โดยเน้นการพัฒนา ประยุกต์ทักษะเดิมที่มีอยู่ เชื่อมโยงกับสิ่งที่ได้รับแนะนำจากผู้สอน ส่งผลให้

ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมที่มี ผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่เน้นให้ผู้เรียนเป็นส่วนหลักของกิจกรรมนั้น ๆ อาทิ การสัมมนา การสำรวจข้อมูล การทบทวนวรรณกรรม การแลกเปลี่ยน อภิปราย ซึ่งเป็นการเรียนการสอนที่เน้นการพัฒนาความคิดระดับสูง (พรทิพย์ วงศ์ไพบุลย์, 2560, หน้า 322) การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ผู้สอนต้องมีความสามารถประเมินภูมิหลังของผู้เรียนว่ามีภูมิหลังของชุดความรู้ ความสนใจของผู้เรียน และประสบการณ์ในด้านใดบ้าง เพื่อนำไปสู่การสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน อาศัยการพูดคุย แลกเปลี่ยน นำไปสู่การวิเคราะห์ความรู้ของผู้เรียน เพื่อสร้างบทสนทนาแนวทางในการแนะนำผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เกิดขึ้นจากพื้นฐานความเชื่อว่า การจัดการศึกษามีเป้าหมายสำคัญที่สุด คือการจัดการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนแต่ละคนได้พัฒนาตนเองอย่างสูงสุดตามกำลังหรือศักยภาพของแต่ละคน แต่เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน ทั้งความต้องการ ความสนใจ ความถนัด และยังมีทักษะพื้นฐานอันเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะใช้ในการเรียนรู้ที่ต่างกัน ผู้สอนจึงมีบทบาทสำคัญในกลไกการจัดการเรียนรู้แบบดังกล่าว หลักสำคัญการจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมสามารถแบ่งเป็น 2 ประการสำคัญ คือ คำนึงถึงความแตกต่างของผู้เรียน และ ผู้สอนต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียน เพื่อให้เกิดการคิด การเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนไม่ใช่ศูนย์กลางอำนาจในห้องเรียน

ลักษณะโดยทั่วไปของผู้เรียนในระดับบัณฑิตศึกษา มักจะอยู่ในช่วงวัยของผู้ใหญ่ เป็นช่วงวัยที่มีความกระตือรือร้น มีชุดความรู้ ความเชื่อ อุดมการณ์ของตัวเองที่ชัดเจนกว่า ในช่วงวัยก่อนหน้านี้ เข้าใจแล้วว่าตัวเองต้องการพัฒนา ต่อยอดความรู้เรื่องอะไร เป็นวัยที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีประสบการณ์มากพอที่จะเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ส่วนมากพบว่ารู้ตนเองแล้วว่าชอบอะไร หรือสนใจอะไร การจัดการเรียนการสอนจึงควรทำให้สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน สามารถทำให้ผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับประสบการณ์เดิมได้ ช่วยให้ผู้เรียนพัฒนากรอบแนวคิด ทฤษฎีใหม่ ๆ ตลอดจนทำให้วิถีคิดของผู้เรียนมีวิธีวิทยาที่แหลมคมมากยิ่งขึ้น เพื่อนำไปสู่การพัฒนาแนวคิด ผลงานสร้างสรรค์ ในรูปแบบของตนเอง โดยเฉพาะการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ที่มุ่งเน้นให้เกิดนักวิชาการเฉพาะด้าน การเรียนรู้แบบนี้จะเข้ามาช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดพื้นที่ตัวตนในแวดวงวิชาการได้



ภาพที่ 1: นำเอาปรากฏการณ์ทางดนตรีที่เกิดขึ้นในปัจจุบันมาใช้เป็นกรณีศึกษา เพื่อสร้างพื้นที่ทางวิชาการให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้กัน ภายใต้กรอบคิดพหุวัฒนธรรมดนตรี

โดยปกติของนักเรียนดนตรีจะมีการเลือกเรียนเครื่องหลัก เครื่องดนตรีที่ตนเองสนใจ หรือเลือกเครื่องดนตรีเป็นเครื่องหลักสำหรับเรียนมาตั้งแต่ระดับอุดมศึกษาแล้ว ซึ่งสำหรับในประเทศไทยและต่างประเทศนักศึกษาดนตรีจะรู้แล้วว่าตนเองจะใช้เครื่องดนตรีประเภทใด เป็นเครื่องหลักในการใช้เพื่อสำเร็จการศึกษา รู้แล้วว่าตนเองถนัด สนใจ ตลอดจนสนใจดนตรี รูปแบบไหน เมื่อเข้ามาอยู่ในการศึกษาก็จะทำให้ได้เรียนรู้ดนตรีประเภทต่าง ๆ เรียนรู้วัฒนธรรมดนตรี ประวัติศาสตร์ดนตรีในบริบทต่าง ๆ ทำให้มีประสบการณ์ร่วมกับดนตรีแล้วเป็นทุนเดิม ทำให้นักเรียนดนตรีส่วนใหญ่จะรู้ว่าตนเองชอบแบบใด ถนัดแบบไหน ซึ่งถือเป็นต้นทุนที่ดี ในการต่อยอดความรู้ หากตัดสินใจเข้ามาเรียนต่อในระดับบัณฑิตศึกษาก็จะมีพื้นฐานความคิดว่าตนเองสนใจอะไร เหล่านี้เป็นชุดข้อมูลสำคัญที่ผู้สอนในระดับบัณฑิตศึกษาต้องเก็บเกี่ยวเอาไว้ เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดกระบวนการสอนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วมในห้องเรียน ยกตัวอย่างเช่น เมื่อให้นักศึกษาแนะนำตนเองว่าสำเร็จการศึกษาเครื่องหลักอะไร ประเภทดนตรีอะไร สมมติว่าได้คำตอบว่า สำเร็จเครื่องเอกกีตาร์ แขนงประเภทดนตรีแจ๊ส ก็จะได้รู้แล้วว่าผู้เรียนท่านนี้มีภูมิหลังประสบการณ์ทางดนตรีที่ชื่นชอบดนตรีและเสียงรูปแบบใด ส่วนมากคนที่เลือกเรียนดนตรีแจ๊สก็จะให้ความสำคัญกับการผลิตเสียงผ่านเครื่องดนตรีที่มีสำเนียงเฉพาะตัว แบบวัฒนธรรมดนตรีแจ๊ส หากผู้เรียนตอบว่าสำเร็จการศึกษาแขนงมานุษยวิทยาดนตรี

เครื่องปฏิบัติกิจการ อาจจะทำให้เข้าใจภูมิหลัง ประสบการณ์ของผู้เรียนว่า น่าจะมีความสนใจใน วัฒนธรรมดนตรีทั่วโลก มีพื้นฐานของการศึกษาดนตรีชาติพันธุ์ หรือตัวอย่างต่อมา หากผู้เรียนตอบว่า สำเร็จการศึกษาร้องเพลงคลาสสิกแบบจีน ก็สามารถบอกได้ว่าผู้เรียนน่าจะมีความรู้ความเข้าใจ ในดนตรีคลาสสิกแบบจีน ต้องร้องอุปรากรจีนได้ มีความเข้าใจในเพลงพื้นถิ่นในแต่ละภูมิภาค อีกทั้งการเรียนการสอนของประเทศจีนมีการเน้นย้ำให้เรียนแบบดั้งเดิมและแบบสร้างสรรค์สิ่งใหม่ เป็นต้น จะเห็นได้ว่าจากข้อมูลการแนะนำตัว พูดคุยกันเพียงเล็กน้อยก็จะสามารถสำรวจ ประเมิน ประสบการณ์ของผู้เรียนดนตรีได้แล้ว เพื่อนำไปสู่บทสนทนาในลำดับถัดไปที่จะสามารถ ต่อยอดการจัดกระบวนการเรียนแบบผู้เรียนมีส่วนร่วมได้ สำหรับบทความฉบับนี้จะขอยกตัวอย่าง ห้องเรียนพหุวัฒนธรรมดนตรีมาใช้ในการอธิบาย

พหุวัฒนธรรมดนตรี

ความหมายของวัฒนธรรมเป็นคำที่ทุก ๆ คนในสังคมเข้าใจอยู่แล้ว วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่ มีความสำคัญในการศึกษาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์ วิถีชีวิตของผู้คนในสังคม เป็นกระจกสะท้อน ความเจริญและความเสื่อมถอยของสังคม (วรวิธ สุวรรณฤทธิ์ และคณะ, 2547) วัฒนธรรมถูกสร้างขึ้น โดยมนุษย์ เพื่อทำหน้าที่ อำนวยความสะดวกในการดำรงชีวิตของสมาชิกในสังคม วัฒนธรรมเป็นเครื่องมือที่สำคัญทำให้มนุษย์อยู่ร่วมกันในสังคมอย่างเหมาะสม โดยทำหน้าที่ กำหนดพฤติกรรมและค่านิยมของสมาชิกในสังคมให้มีบทบาทที่สัมพันธ์กับเหตุการณ์ต่าง ๆ วัฒนธรรมจึงทำหน้าที่ควบคุมผ่านระเบียบ ข้อห้าม จารีตประเพณีต่าง ๆ เพื่อให้สมาชิกในสังคม เป็นไปในทิศทางเดียวกัน พหุวัฒนธรรม มักเรียกอีกชื่อหนึ่งว่าความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งไม่ได้สนใจศึกษาเพียงภาษา ศาสนา และวัฒนธรรมเท่านั้น แต่ยังเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับ ด้านของสังคม การเมือง เศรษฐกิจ การศึกษา และประวัติศาสตร์ โดยใช้โครงสร้างของกลุ่มชน เชื้อชาติ สถานะของครอบครัว เพศสภาพ และพื้นที่ทางภูมิศาสตร์เข้ามามีใช้ในการกำหนดกรอบ การศึกษา โดยทั่วไปเมื่อนักศึกษาไปพบเจอวัฒนธรรมที่ไม่คุ้นเคยกับวัฒนธรรมของตนเองที่เติบโตมา ก็อาจจะทำให้เกิดการตื่นตระหนกทางวัฒนธรรม อาจเกิดในขณะที่กำลังปรับตัวให้เข้ากับวัฒนธรรม ที่ไม่คุ้นเคย บางครั้งอาจทำให้รู้สึกสับสน กังวล ไม่รู้ว่าจะปฏิบัติตัวอย่างไรให้เหมาะสมถูกต้อง กับวัฒนธรรมใหม่

วัฒนธรรมไม่ใช่สิ่งที่ตายตัว หยุตเคลื่อนไหว วัฒนธรรมยังเป็นผลผลิตจากโครงสร้างของอำนาจ ความรู้ ที่ ถูกสร้างขึ้นผ่านกลไกทางสังคม เช่น โรงเรียน ศาสนา และสื่อมวลชน

ดังนั้นความหลากหลายทางวัฒนธรรมจึงสะท้อนให้เห็นถึงความหลากหลายของโครงสร้างอำนาจ และการสร้างระเบียบทางสังคม พหุวัฒนธรรมจึงไม่ได้ทำให้เห็นเพียงความแตกต่างหลากหลายทางวัฒนธรรม แต่ยังให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจโครงสร้างวัฒนธรรม นอกจากนั้น วัฒนธรรมยังเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยความขัดแย้ง ไม่ลงรอย ในรอยต่อของวัฒนธรรมในชุมชน ที่ซ้อนทับกันในปัจจุบัน การทำความเข้าใจพหุวัฒนธรรมจึงเป็นเสมือนการเผชิญหน้ากับความขัดแย้ง ปัญหา เพื่อสร้างโอกาสในการทำความเข้าใจ และเพื่อสำรวจความเป็นไปได้ใหม่ของวัฒนธรรมที่เปลี่ยนแปลงไปตามบริบททางสังคม วัฒนธรรมสามารถสะท้อนร่องรอยของวิถีชีวิต ความเชื่อ ค่านิยม จารีตประเพณี และพฤติกรรมของกลุ่มชนที่มีการพัฒนา เคลื่อนที่ ถ่ายทอดอยู่ตลอดเวลา โดยสามารถ สะท้อนผ่านการกระทำทางภาษา เครื่องนุ่งห่ม อาหาร ศิลปะ และความคิด แต่ละกลุ่มวัฒนธรรม ก็จะมีเฉพาะตัว วัฒนธรรมยังเป็นการสะสมความรู้ วัฒนธรรมไม่ใช่เพียงแค่การสืบทอดเท่านั้น แต่ยังเกี่ยวกับการสื่อสาร ผลิตความหมายด้วย ผลผลิตจากสังคมอีกรูปแบบหนึ่งที่สามารถสะท้อน ภาพของวัฒนธรรมได้ดีก็คือดนตรี

พหุวัฒนธรรมดนตรี จึงเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจวัฒนธรรม ของกลุ่มต่าง ๆ ผ่านการศึกษาด้านดนตรี ใช้ดนตรีเป็นเครื่องมือในการเข้าใจถึงมิติทางสังคม วัฒนธรรม และอัตลักษณ์ของกลุ่มวัฒนธรรม เพื่อสร้างความเข้าใจ เคารพต่อความหลากหลาย ทางวัฒนธรรม ตลอดจนอนุรักษ์ และฟื้นฟูพหุวัฒนธรรมดนตรีที่กำลังอ่อนแรงลงให้คงอยู่ต่อไป วิธีการศึกษาทางวัฒนธรรมดนตรีมีให้เลือกอยู่หลายรูปแบบ ส่วนมากจะเน้นการศึกษาวิจัยเชิงคุณภาพ เป็นหลัก ให้ความสำคัญกับการเก็บข้อมูลภาคสนาม (fieldwork) จากการสัมภาษณ์ผู้รู้ การบันทึกเสียงและวิดีโอการแสดงดนตรี เพื่อนำมาวิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้แนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ ในการกำหนดกรอบสำหรับวางแผนในการเก็บข้อมูลภาคสนาม อีกทั้งยังใช้เพื่อวิเคราะห์ข้อมูล การศึกษาวัฒนธรรมดนตรีเช่นนี้ มักเรียกว่ามานุษยวิทยาดนตรี (Ethnomusicology) และ ดนตรีวิทยา (Musicology) มีการเปิดหลักสูตรนี้ในต่างประเทศและในประเทศไทย สถาบันในต่างประเทศที่มีชื่อเสียง อาทิ University of California, Los Angeles (UCLA) และ University of London (SOAS) เป็นมหาวิทยาลัยที่มีผลงานด้านการศึกษาวรรณคดีดนตรี ในเอเชียและแอฟริกาเป็นอย่างมาก ในประเทศไทยมีหลายมหาวิทยาลัยที่เปิดหลักสูตรดังกล่าว ซึ่งส่วนมากให้ความสำคัญไปที่ศึกษาเพื่ออนุรักษ์ ฟื้นฟูพหุวัฒนธรรมดนตรีของกลุ่มชาติพันธุ์ในประเทศไทยและบริเวณใกล้เคียงในพื้นที่ติดกับประเทศไทย

ห้องเรียนพหุวัฒนธรรมดนตรี ที่มีผู้เรียนและผู้สอนหลากหลายวัฒนธรรม

เนื่องจากหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาวิชาดนตรี) มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาได้มีนักศึกษาต่างประเทศเข้ามาศึกษา จึงถือเป็นโอกาสอันดีที่จะสามารถสร้างพื้นที่ทางวิชาการได้ให้ผู้เรียนและผู้สอนได้พัฒนาชุดความรู้ซึ่งกันและกันผ่านการแลกเปลี่ยนชุดความรู้โดยรายวิชาพหุวัฒนธรรมดนตรี (Multiculturalism Music) เป็นพื้นที่ที่ดีในการสร้างบรรยากาศทางวิชาการ หลักสูตรจึงได้ให้ความสำคัญในการจัดการเรียนการสอนแบบมีส่วนร่วม เพื่อให้สอดคล้องกับการศึกษาในระดับบัณฑิตศึกษาที่มุ่งเน้นในการผลิตนักวิชาการที่มีคุณภาพ โดยได้ใช้กรอบคิดจากคำอธิบายรายวิชาเป็นกรอบในการกำหนดเป้าหมายของการเรียนรายวิชานี้

จุดอ่อนของการเรียนการสอนแบบเน้นที่ผู้สอนเป็นศูนย์กลางนั้น บางครั้งผู้สอนอาจจะขาดการพัฒนา ค้นคว้าแหล่งความรู้อย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้เรียนขาดความสนใจเนื่องจากเนื้อหาไม่ได้ถูกพัฒนาให้เหมาะสมทันท่วงทีกับยุคสมัยปัจจุบัน ส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่ายฟังบรรยายเพียงอย่างเดียวไม่เกิดอารมณ์ร่วมกับผู้สอน ยิ่งไปกว่านั้นในระดับบัณฑิตศึกษาที่เน้นการสร้างนักวิชาการ ชุดความรู้ที่ไม่หยุดนิ่งหากผู้สอนไม่ระวัง และคิดว่าชุดความรู้ของตนที่หยุดนิ่งนั้นมันล้าหลัง ถูกหักล้างได้ หรือไม่เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้ทดลองกรอบวิธีคิดใหม่ ๆ อาจทำให้ผู้เรียนถูกกดทับ ลดทอนความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ไม่กล้าคิด กล้าแสดงออก ขาดความเชื่อมั่นในการนำเสนอความแตกต่างเชิงวิชาการ ที่ถือเป็นคุณสมบัติที่ดีในการเป็นนักวิชาการ ในยุคโลกาภิวัตน์ที่เปลี่ยนแปลงไปรวดเร็ว บางชุดความรู้ก็อาจจะไม่เข้ากับบริบทสังคมปัจจุบัน เมื่อผู้เรียนได้เรียนสิ่งเดิม ๆ ผู้เรียนก็อาจจะไม่สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เข้ากับบริบทของปัจจุบันได้ ดังนั้นห้องเรียนพหุวัฒนธรรมจึงเป็นพื้นที่ที่สร้างพื้นที่ทางวิชาการสำหรับนักศึกษาที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้แลกเปลี่ยน ถกเถียง ผู้สอนจึงควรทำหน้าที่ในการสร้างบรรยากาศทางวิชาการที่เปิดโอกาสให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์เชิงวิชาการ สร้างจุดตัดทางความรู้ให้เกิดขึ้น โดยเฉพาะเมื่อในรายวิชานักศึกษาที่มีความหลากหลายทางเชื้อชาติ วัฒนธรรม จึงเป็นโอกาสที่ต่ออย่างมากในการใช้การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมในการจัดการห้องเรียน

โดยวิธีการของผู้สอนในห้องเรียนนี้คือ เป็นผู้แนะนำ อธิบายความหมาย ที่มาที่ไปของชุดความรู้ที่เกี่ยวกับวัฒนธรรมดนตรี วิเคราะห์ให้เห็นถึงความเชื่อมโยงกันระหว่างบริบททางสังคมกับดนตรี บทบาทหน้าที่ของดนตรีที่มีส่วนเข้าไปเกี่ยวข้อง เกาะเกี่ยวกับทั้งบริบทของเศรษฐกิจ การเมือง สังคม ประวัติศาสตร์ ศาสนา ไม่ได้ชี้ชัดว่าต้องเชื่อว่าสิ่งเหล่านี้เป็นจริง ถูกต้อง เป็นชุดอธิบายความรู้ที่เหมือนกับคัมภีร์ที่ไม่สามารถหักล้างได้ แต่พยายามนำเอาชุดความรู้กระแสรอง

ที่มีความแตกต่างกับชุดความรู้กระแสหลักที่ผู้เรียนได้รับมานำมาชวนถกเถียงวิเคราะห์เชิงวิชาการ ยกตัวอย่างเช่น 1) นำเสนอความรู้เกี่ยวกับเครื่องดนตรีที่มีลักษณะคล้ายกัน เพื่อให้เกิดการถกเถียง ประเด็นทางประวัติศาสตร์ดนตรี เพื่อให้เข้าใจ เคารพความแตกต่างทางวัฒนธรรม โดยได้ยกตัวอย่าง ชิมจากวัฒนธรรมดนตรีไทยเดิม และแคนจากวัฒนธรรมดนตรีอีสาน ซึ่งเครื่องดนตรี จากสองวัฒนธรรมนี้ในประเทศไทยจะมีลักษณะคล้ายกับเครื่องดนตรีในวัฒนธรรมอื่นทั่วโลก เครื่องดนตรีที่มีลักษณะคล้ายชิมมีทั้งในประเทศจีนตลอดจนในแถบตะวันออกกลาง เครื่องดนตรีที่มี ลักษณะคล้ายกับแคนสามารถพบได้ทั่วทุกทวีปทั่วโลก ไม่ว่าจะเป็นแพน (pan pipe) ในละตินอเมริกา บริเวณกลุ่มประเทศยุโรปแถบเทือกเขา ในกลุ่มชนเผ่าอเมริกันเนทีฟ ตลอดจนในกลุ่มประเทศ กลุ่มน้ำโขงอย่างเวียตนาม ลาว ไทย แม้กระทั่งเซิง (sheng) ของวัฒนธรรมดนตรีจีน เค่งหรือแคนม้ง ของกลุ่มชาติพันธุ์ม้งก็สามารถพบเครื่องดนตรีลักษณะคล้ายกับแคนได้เช่นเดียวกัน โดยต้องอธิบาย แนะนำ ชวนคิดให้เห็นภาพสะท้อนในมิติทางประวัติศาสตร์ว่า เครื่องดนตรี แต่ละวัฒนธรรมที่คล้ายกันนั้นเกิดขึ้นเพื่อทำหน้าที่อะไรกับสังคม มีบทบาทหน้าที่อย่างไร มีความสำคัญในวิถีชีวิตอย่างไร ในช่วงการเปลี่ยนแปลงทางสังคมมีความสัมพันธ์กับเศรษฐกิจ ความเชื่อของคนในสังคมอย่างไรบ้าง มีการเคลื่อนย้าย เปลี่ยนฐานถิ่นอย่างไร เหล่านี้จะนำไปสู่ การเข้าใจว่าเครื่องดนตรีเกิดก่อนการกำหนดเช่นเขตแดนแบบรัฐชาติสมัยใหม่ นำไปสู่ความเข้าใจ มนุษย์ที่มีความแตกต่างกัน เคารพและให้เกียรติทางวัฒนธรรมกัน เพราะมนุษย์ไม่ได้เป็นเจ้าของ วัฒนธรรมเพียงกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง หากแต่ทุกคนเป็นเจ้าของร่วมกัน แตกต่างกันแค่เพียงเชื้อชาติ นำดนตรีไปปรับใช้ให้เข้ากับบริบทของสังคมของตนเอง นอกจากนั้นเมื่อเข้าใจถึงรากฐานของบริบท ทางสังคมผ่านเครื่องดนตรีแล้วนั้น พบว่าผู้เรียนสามารถนำเอาชุดความรู้ไปใช้เป็นกรอบ ในการสร้างสรรค์ผลงานดนตรีได้เป็นอย่างดี เริ่มเข้าใจการวิเคราะห์เสียงของเครื่องดนตรี ในเพลงสมัยนิยม นำเสียงของเครื่องดนตรีเข้าไปสร้างสีสันให้กับผลงานสร้างสรรค์ร่วมสมัย

ประเด็นถัดมา ประเด็นที่ 2) แนะนำชุดความรู้เกี่ยวกับการแบ่งหมวดหมู่เครื่องดนตรี เนื่องจากผู้เรียนมีความหลากหลายทางวัฒนธรรมดนตรี จึงต้องหาเกณฑ์สำหรับจัดหมวดหมู่ เครื่องดนตรีที่จะสามารถนำไปใช้ในการแบ่งหมวดหมู่เครื่องดนตรีได้ทั่วโลก โดยระบบที่ถือว่าเป็นสากลและนิยมใช้กันอย่างมากในแวดวงวิชาการคือ ระบบ Hornbostel-Sachs เป็นระบบ การจัดหมวดหมู่แบ่งเครื่องดนตรีออกเป็น 5 หมวดหมู่หลัก โดยพิจารณาจากตัวที่ทำให้เกิดเสียง และวัสดุที่ใช้ ซึ่งทำให้เราสามารถเข้าใจและเปรียบเทียบเครื่องดนตรีที่หลากหลายได้อย่างเป็นระบบ Idiophone (เครื่องเคาะ) เกิดเสียงจากการสั่นของผิวหนัง สร้างเสียงโดยตรงจากการสั่น

ของตัวเครื่องดนตรีเอง เช่น กลอง ฉาบไซโลโฟน เป็นต้น Chordophone (เครื่องดนตรีที่มีสายลวดขึงตึง) เกิดเสียงจากการสั่นของสายเมื่อดีดหรือขูดสาย เช่น กีตาร์ พิณ ไวโอลิน ซอ ซิตาร์ ลิว เป็นต้น Aerophone (เครื่องลม) เกิดเสียงจากการสั่นของอากาศภายในท่อ เมื่อเป่าหรือทำให้เกิดการสั่นสะท้อนของอากาศ เช่น ขลุ่ย ปี่ แซกโซโฟน ทรัมเป็ต ออร์แกน เป็นต้น Membranophone (เครื่องดนตรีที่มีแผ่นขึง) เกิดเสียงจากการสั่นของแผ่นไม้หรือแผ่นโลหะ เช่น กลองที่ใช้แผ่นหนังหรือแผ่นสังเคราะห์ และ Electrophone (เครื่องดนตรีที่ใช้ไฟฟ้า) เกิดเสียงจากการสั่นของวัตถุอื่น ๆ หรือสร้างเสียงโดยใช้พลังงานไฟฟ้า เช่น คีย์บอร์ด ซินธิไซเซอร์ กีตาร์ไฟฟ้า เป็นต้น เพราะหากในห้องเรียนที่มีผู้เรียนจากวัฒนธรรมดนตรีไทยที่มีการแบ่งหมวดหมู่เครื่องดนตรี 4 หมวดหมู่ และผู้เรียนจากวัฒนธรรมดนตรีจีนที่แบ่งเป็น 8 หมวดหมู่ จึงเป็นโอกาสที่จะแลกเปลี่ยนกัน และนำเสนอชุดความรู้ที่แตกต่างไปจากเดิมเพื่อเสริมสร้างความเข้าใจและเคารพความแตกต่างในวัฒนธรรม



ภาพที่ 2 ผู้เรียนทำการนำเสนอเรื่องเครื่องดนตรีจากภาพจิตรกรรม โดยใช้วิธีวิทยาจากห้องเรียน



ภาพที่ 3 ผู้เรียนนำเสนอวัฒนธรรมดนตรียูนาน สาธารณรัฐประชาชนจีน โดยใช้วิธีวิทยาจากห้องเรียน

หลังจากการให้คำแนะนำเป็นเสมือนประเด็นคำถามตั้งต้นและกรอบคิดเพื่อนำไปปรับใช้ ในการวิเคราะห์การศึกษาวัฒนธรรมดนตรีที่ผู้เรียนสนใจ และเมื่อผู้เรียนนำเอาตัวอย่าง วัฒนธรรมดนตรีที่ตัวเองสนใจมานำเสนอแลกเปลี่ยนในห้องเรียน พบว่ามีการนำเอาความสนใจ ของตนเองเป็นพื้นฐานของการเลือกวัฒนธรรมดนตรีมานำเสนอ และทุกคนนำเสนอมาได้ อย่างน่าสนใจ สามารถสรุปประเด็นที่น่าสนใจได้ดังนี้ สามารถวิเคราะห์ได้ว่าวัฒนธรรมดนตรี หรือเครื่องดนตรีที่เลือกมาทำการศึกษาามีที่มา ความสำคัญ บทบาทหน้าที่อย่างไร สามารถเชื่อมโยง ได้ว่าวัฒนธรรมดนตรีที่เลือกมานั้นสัมพันธ์อย่างไรกับลักษณะภูมิประเทศ นอกจากนั้นยังอธิบาย การเปลี่ยนแปลงทางสังคมที่เชื่อมโยงกับดนตรีได้เป็นอย่างดี ไม่ได้นำเสนอเพียงประวัติศาสตร์ กระแสหลัก แต่มีการตั้งคำถาม พร้อมนำเสนอการอธิบายของตนเองได้ ตลอดจนนำไปปรับใช้ กับการศึกษาในรูปแบบใหม่ ๆ ที่ผู้สอนไม่ได้แนะนำในห้อง ทั้งหมดสามารถสะท้อนได้ว่าผู้เรียน มีความตื่นตัว รู้จักริเริ่มสร้างสรรค์ หาความรู้เพิ่มเติม โดยใช้กรอบคิดที่มีการพูดคุย แลกเปลี่ยนกัน ก่อนหน้านั้นในชั้นเรียน

สามารถสรุปได้ว่าจัดการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมเพื่อส่งเสริมสมรรถนะของผู้เรียน ในรายวิชาพหุวัฒนธรรมดนตรี ผู้สอนได้คอยให้คำแนะนำเบื้องต้น ท่ามกลาง และวิเคราะห์ อภิปรายผลตอนช่วงท้าย ทำให้ผู้เรียนเกิดพฤติกรรมการศึกษาที่มีส่วนร่วม สามารถนำเอาแนวคิดที่ได้

จากห้องเรียนไปประยุกต์ใช้ เชื่อมโยงกับความชอบ พฤติกรรมที่มีประสบการณ์มาตลอดจนในชีวิตประจำวันของผู้เรียนได้ ผู้สอนเพียงกำหนดหัวข้อ เช่น ให้เลือกวัฒนธรรมดนตรีหรือเครื่องดนตรีที่สนใจ นำมาใช้ในการวิเคราะห์ ผ่านหัวข้อที่ผู้สอนได้กำหนดแบบคร่าว ๆ เอาไว้ จากนั้นได้ให้ผู้เรียนนำเสนอในห้องเรียนเพื่อสร้างพื้นที่ในการแลกเปลี่ยนกันในห้องเรียนจากทั้งเพื่อนร่วมชั้นและผู้สอน ซึ่งแต่ละคนมีประสบการณ์ที่ต่างต่างกัน ความสนใจที่ต่างกันตลอดจนวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน จึงทำให้เกิดความเข้าใจในความหลากหลายทางวัฒนธรรมมากยิ่งขึ้น ยกตัวอย่างเช่น เมื่อผู้เรียนนำเสนอวัฒนธรรมดนตรีของกลุ่มชาติพันธุ์ญานาน ประเทศจีน ก็มีเพื่อนในชั้นเรียนยกตัวอย่างของกลุ่มชาติพันธุ์บริเวณภาคเหนือของประเทศไทย ซึ่งมีความเชื่อมโยงกันทางประวัติศาสตร์และบริบททางสังคม ทำให้เกิดบทสนทนาเชิงวิชาการ ทำให้เชื่อมโยงเข้าด้วยกันตลอดคติทางชาติพันธุ์ได้ เพราะเข้าใจบริบททางสังคม และไปไกลถึงขั้นก้าวข้ามความเป็นเชื้อชาติศาสนา แต่สนใจในเรื่องของดนตรีที่มีความร่วมกัน เป็นวัฒนธรรมร่วมกันของมนุษย์ ไม่ได้เชื่อว่าใครเป็นเจ้าของวัฒนธรรมของเพียงกลุ่มเดียว รวมถึงมีการค้นคว้าเพิ่มเติมว่าเสียงของวัฒนธรรมดนตรีดังกล่าวได้เข้ามาอยู่ในวัฒนธรรมร่วมสมัยหรือไม่ มีเพลงในปัจจุบันที่ใช้แรงบันดาลใจจากเสียงชาติพันธุ์หรือไม่อย่างไร ซึ่งผลที่ได้จากห้องเรียนนี้ พบว่ามีเพลงสมัยนิยมหลายเพลงที่ใช้แรงบันดาลใจจากบทเพลงพื้นบ้านในการสร้างสรรค์ผลงาน ทำให้ทุกคนตระหนักถึงความสำคัญของวัฒนธรรมที่หลากหลาย และตระหนักถึงการอนุรักษ์ฟื้นฟูวัฒนธรรมมากขึ้นกว่าก่อนเรียนในรายวิชานี้

สรุป

วัฒนธรรมเป็นพื้นที่ที่เต็มไปด้วยความซ้อนทับของชุดความรู้ โดยเฉพาะในยุคที่โลกมีการแลกเปลี่ยนข้อมูลกันอย่างเสรี การศึกษาเรื่องพหุวัฒนธรรมหรือความหลากหลายทางวัฒนธรรมจึงคล้ายกับเป็นการศึกษาที่เข้าไปเผชิญหน้ากับความซ้อนทับของชุดความรู้ของ พหุวัฒนธรรมดนตรี ไม่ใช่เพียงการศึกษาเรื่องของดนตรีเท่านั้น ยังเป็นการเข้าไปทำความเข้าใจโครงสร้างอำนาจความรู้ในวัฒนธรรมต่าง ๆ ที่ถูกสถาปนาความรู้ขึ้นมาจากสถาบันอำนาจต่าง ๆ ที่ใช้เพื่อจัดระเบียบสังคม พหุวัฒนธรรมดนตรีจึงต้องคำนึงถึงโครงสร้างวัฒนธรรมเหล่านั้น การเข้าไปศึกษาถึงความซ้อนทับของชุดความรู้นี้จะช่วยให้ผู้เรียนในห้องเรียนที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรมได้สำรวจคิดวิเคราะห์ ตรวจสอบชุดความรู้ เพื่อทำให้เกิดการปะทะสังสรรค์ของชุดความรู้ โดยมีผู้สอน

ทำหน้าที่อำนวยความสะดวกและชวนพูดคุยในบรรยายภาคเชิงวิชาการ เพื่อสำรวจเส้นทางใหม่ของการทำความเข้าใจพัฒนาธรรม สร้างความเคารพในความหลากหลายทางวัฒนธรรมให้เกิดขึ้น

นอกจากการเรียนรู้แบบมีส่วนร่วมจะช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนได้มีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในเชิงวิชาการ ช่วยเสริมสร้างกระบวนการการคิดวิเคราะห์ ทำให้บรรยายภาคในห้องเรียนเกิดความยืดหยุ่นแล้ว การทำความเข้าใจเกี่ยวกับพัฒนาธรรมดนตรียังเสมือนกับการเข้าใจรากเหง้าของแต่ละวัฒนธรรม เหล่านี้สามารถนำไปเป็นทรัพยากร องค์ความรู้เพื่อที่นักศึกษาดนตรีสามารถปรับใช้ทำให้เกิดผลงานสร้างสรรค์ทางดนตรีได้อย่างมีคุณภาพอีกด้วย

เอกสารอ้างอิง

- พรทิพย์ วงศ์ไพบุลย์. (2560). การเรียนรู้เชิงรุกและการมีส่วนร่วมของผู้เรียน. *วารสารสถาบันวิจัยญาณสังวร*. 8(2) : 327-336
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2555). *พจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน.
- วรวิธ สุวรรณฤทธิ์ และคณะ. (2547). *วิถีไทย*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา. (2551). *คู่มือการประกันคุณภาพการศึกษากายในสถาบันระดับอุดมศึกษา*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษา.
- C.C. Bonwell, J.A. Eison. (1991). *Active Learning: Creating Excitement in the Classroom*. ERIC Digest. Washington D.C.: ERIC Clearinghouse on Higher Education.
- Kolb, D. A., & Fry, R. (1975). *Toward An Applied Theory of Experiential Learning*. In Cooper, C. (Ed.), *Studies of group process* (pp. 33–57). New York: Wiley.

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที แนวดีไวซ์ เรื่อง “ก็กรีดออกมาสิคะ”

ธัญพงษ์ วิชัยศรี¹

ปลายเมษา ปุริสังข์²

ศุภชัย อักษรศรี³

พลวัฒน์ สังกะเฑศ⁴

ธนัชพร กิตติทอง⁵

Received: 27 February 2025; Revised: 7 September 2025; Accepted: 8 April 2026

DOI:

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Email: tanyaphong.w@kkumail.com (ผู้ประพันธ์อันดับแรก)

² นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Email: plaimesa.p@kkumail.com (ผู้ประพันธ์อันดับที่สอง)

³ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Email: supachai.a@kkumail.com (ผู้ประพันธ์อันดับที่สาม)

⁴ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Email: polawat.s@kkumail.com (ผู้ประพันธ์อันดับที่สี่)

⁵ รองศาสตราจารย์ ดร. ประธานหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Email: tanaki@kku.ac.th (ผู้ประพันธ์บรรณกิจ)

The Creative Process of Devised Play

“Just Scream, Darling!”

Tanyaphong Wichaisri¹

Plaimesa Purisung²

Supachai Aksornsri³

Polawat Sangkapes⁴

Tanatchaporn Kittikong⁵

¹ Undergraduate Students of BFA Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Email: tanyaphong.w@kkumail.com (First Author)

² Undergraduate Students of BFA Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Email: plaimesa.p@kkumail.com (Second Author)

³ Undergraduate Students of BFA Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Email: supachai.a@kkumail.com (Third Author)

⁴ Undergraduate Students of BFA Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Email: polawat.s@kkumail.com (Fourth Author)

⁵ Associate Professor, Chairperson of Performing Practice Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University Email: tanaki@kku.ac.th (Corresponding Author)

บทคัดย่อ

ผลงานละครเวทีเรื่อง “ก็กรี๊ดออกมาสิคะ” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้รายวิชา ศิลปะการแสดงนิพนธ์ระดับปริญญาตรี ที่นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับความท้าทายของบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดงหลังสำเร็จการศึกษา มุ่งสะท้อนประสบการณ์ ความคิด และความรู้สึก จากมุมมองของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ต่อความเป็น “เด็กการแสดง” หรือ นักศึกษาด้านศิลปะการแสดง ละครเวทีที่กำลังเผชิญคำถามสำคัญในชีวิต “จบไปแล้วจะทำงานอะไร?”

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ใช้วิธีการดีไวส์ (devised) หรือ การสร้างสรรค์ละครแบบมีส่วนร่วม ในการพัฒนาประเด็นและบทละคร รวมไปถึง ค้นหาลักษณะ (style) และประเภท (genre) ของละคร จากมโนทัศน์ เช่น ความวิตกกังวล ความฝัน และการต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม โดยผู้สร้างสรรค์ได้อาศัยหลักการของการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีผ่านลงมือปฏิบัติค้นหา ทดลองสร้างฉาก เลือกสรร พัฒนา ร่วมไปกับการใช้ประสบการณ์ส่วนตัว และได้ผลงานละครเวทีที่มีลักษณะความเป็นซิตคอม (situation comedy) หรือ ละครหยอเย้า ที่ผสมผสานกับรายการโชว์ (show) โดยผลงานละครเวทีได้นำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนความยากลำบาก ความกดดัน ความคาดหวังทั้งจากตัวเองและคนรอบข้าง ในการทำตามความฝันในสังคมที่เต็มไปด้วยข้อจำกัดและตั้งคำถามกับความฝัน การยึดมั่นในเส้นทางของตัวเองผ่านตัวละครเด็กจบใหม่ที่เป็นเพื่อนกันทั้ง 4 คน เล่าเรื่องโดยล้อเลียนความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างความฝันกับความเป็นจริงของชีวิต มุ่งหวังให้ผู้ชมได้สำรวจความคิดและความฝันของตัวเอง การให้คุณค่าต่อการยืนหยัดกับเป้าหมายและตระหนักถึงความสำคัญของมิตรภาพจากเพื่อน

คำสำคัญ ละครเวทีแนวดีไวส์ กระบวนการสร้างสรรค์ ความฝัน บัณฑิตจบใหม่

Abstract

This study examines the creation of the stage play “Just Scream, Darling!”, a production developed under the undergraduate Performing Arts Thesis. The play explores the challenges faced by performing arts graduates in navigating their careers post-graduation, reflecting the experiences, thoughts, and emotions of the creators regarding the identity and societal expectations of performing arts students. Central to the narrative is the critical question: “What job will you do after graduation?”

The creative process employed the Devised method to develop the play’s themes, script, and performance style. Drawing from concepts such as anxiety, dreams, and societal constraints, the creators engaged in practical experimentation, incorporating personal experiences into the development of scenes and characters. The resulting production combines elements of sitcom and shows formats, using humor and satire to portray the struggles of four newly graduated friends as they navigate the tension between aspirations and reality. The play highlights the pressures and expectations placed on graduates, both internally and externally, in a competitive and restrictive social environment. Through its narrative, it prompts audiences to reflect on their own dreams, perseverance, and the significance of friendship in overcoming challenges. This study contributes to the discourse on the role of devised theatre in addressing socio-cultural issues and fostering self-reflection among both performers and audiences.

Keywords: Aspirations, Creative process, Devised theatre, Performing arts Graduates

บทนำ

ตั้งแต่เข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาศิลปะการแสดง (ละครเวที) จนถึงช่วงเวลาในระหว่างการเตรียมการวางแผนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงนิพนธ์ เพื่อสำเร็จการศึกษาในชั้นปีที่ 4 คำถามสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์ในฐานะนักศึกษามักได้รับ คือ “เรียนจบไปแล้วจะทำงานอะไร?” ข้อคำถามหลักนี้แน่นอนว่าไม่ได้เกิดขึ้นกับนักศึกษาทางสาขาวิชาศิลปะการแสดงเพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นคำถามสำหรับว่าที่บัณฑิตทุกสาขาด้วยอย่างใดก็ดี คำถามนี้ไม่เพียงสะท้อนถึงข้อจำกัดในการรับรู้และเข้าใจของสังคมต่อสาขาวิชาด้านศิลปะการแสดงแต่ยังรวมไปถึง ฉากทัศน์ที่ปรากฏต่อนักศึกษาด้านการแสดงเอง เช่น ระบบนิเวศด้านวิชาชีพที่มีความไม่ชัดเจน ไปจนถึงความไม่มั่นคงของวงการและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (creative industries) และส่งผลต่อ “ความวิตกกังวล” ของว่าที่บัณฑิตด้านการแสดงที่กำลังจะต้องเผชิญโลกแห่งความจริงหลังสำเร็จการศึกษา

ข้อคำถามนี้ได้้นำผู้สร้างสรรค์ไปสู่ประเด็นเรื่อง “ความฝัน” และ “การทำตามความฝัน” โดยเฉพาะในช่วงที่กำลังจะเป็นจุดเปลี่ยนผ่านของชีวิต ทำให้กลุ่มผู้สร้างสรรค์มีความสนใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีที่นำเสนอความคิด ความรู้สึกและประสบการณ์ร่วมของทุกคนภายในกลุ่มในประเด็นการทำตามความฝันหลังจากสำเร็จการศึกษาและเส้นทางการประกอบอาชีพในฝันหลังเรียนจบโดยมุ่งสะท้อนความจริงของชีวิตของ “เด็กจบใหม่” ที่ต้องเผชิญกับปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ความท้าทาย ความไม่แน่นอนและความยากลำบากในโลกการทำงาน โดยมุ่งหวังให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้แก่ กลุ่มนักศึกษาที่กำลังจะสำเร็จการศึกษาได้กลับมาทบทวนเป้าหมายในชีวิตของตนเองและการต่อสู้กับปัญหาในมิติต่าง ๆ ผ่านสถานการณ์ของตัวละคร

ผู้สร้างสรรค์ใช้วิธีตีโฉบ (devised) ที่หมายถึง ละครสร้างสรรค์ร่วม หรือ การสร้างสรรค์ละครแบบมีส่วนร่วม ในการพัฒนาประเด็นและบทละคร รวมไปถึง ค้นหาลักษณะ (style) และประเภท (genre) ของละคร จากมโนทัศน์ เช่น ความวิตกกังวล ความฝัน และการต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม โดยเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมสร้างสรรค์ทุกคนมีส่วนร่วมในการคิด การวิพากษ์ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกันเกี่ยวกับมโนทัศน์ข้างต้น อาศัยการลงมือปฏิบัติค้นหาทดลองสร้างฉาก เลือกลีลา พัฒนา ใช้ประสบการณ์ส่วนตัวเพื่อค้นหาวัตถุดิบใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ สร้างตัวละครใหม่ ๆ ที่สะท้อนตัวตนของผู้สร้างสรรค์ ใช้ประสบการณ์ส่วนรวมช่วยทำให้เนื้อหาของละครเวทีมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ในฐานะของผู้สร้างสรรค์การทำงานด้วยวิธีการตีโฉบ ยังได้ใช้ศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที

ในฐานะบัณฑิตสาขาวิชาการแสดงทั้งด้านการเขียนบท การกำกับและการออกแบบการแสดง ตลอดจนการบริหารจัดการการแสดงของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ทั้ง 4 คน ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพด้วย

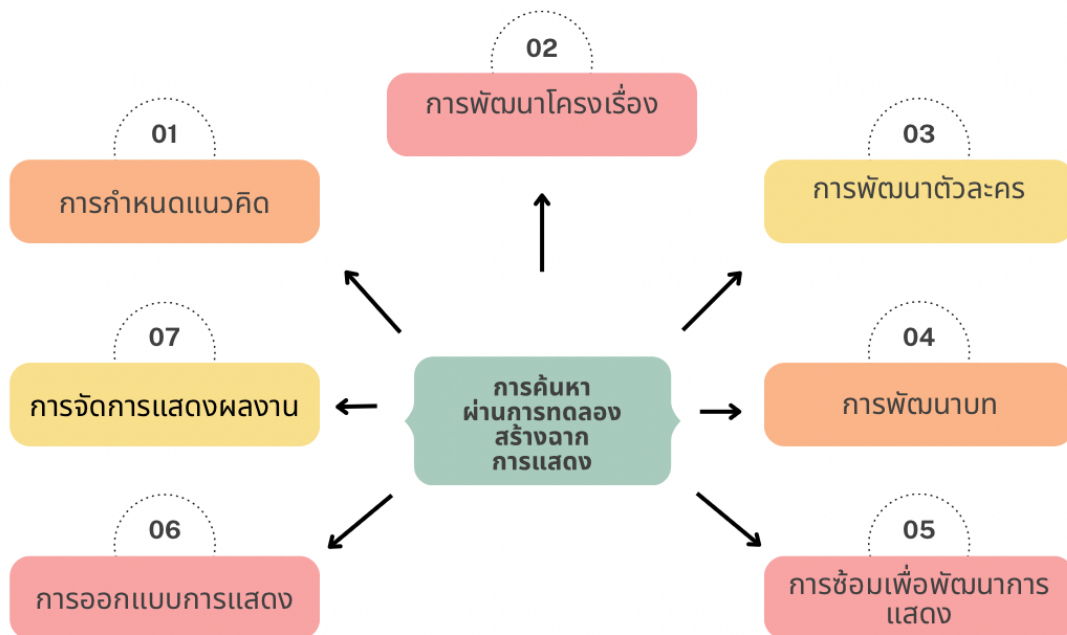
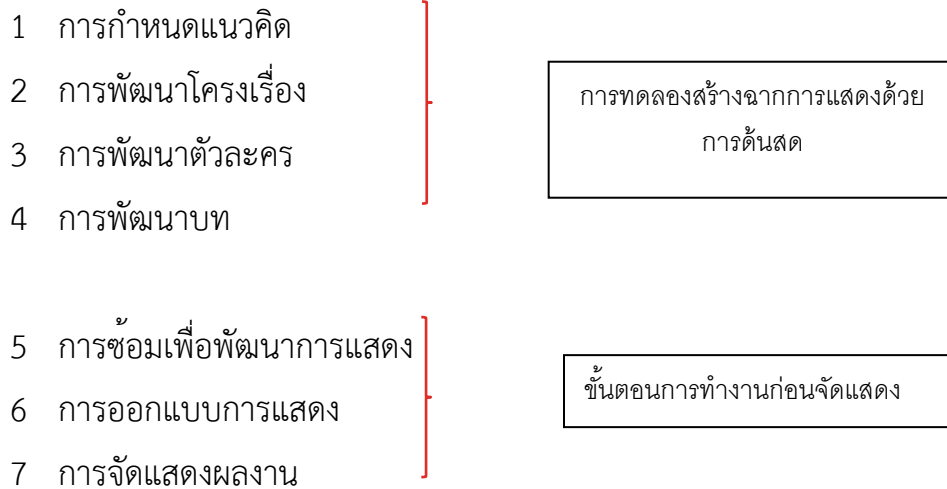
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง “กักรีดออกมาสิคะ”

ผลงานละครเวทีเรื่อง “กักรีดออกมาสิคะ” อาศัยกระบวนการสร้างสรรค์ละครด้วยวิธีการดีไวซ์ (devised) ละครดีไวซ์ (devised theatre) หรือ ละครสร้างสรรค์ร่วม หรือ การสร้างสรรค์ละครแบบมีส่วนร่วม เป็นวิธีการทำงานละครที่ไม่ใช้บทละครที่เตรียมไว้ล่วงหน้า แต่จะเน้นการสร้างสรรค์ร่วมกันจากทุกคนในกลุ่มผ่านกระบวนการร่วมมือ (collaborative creation) โดยการสร้างสรรค์จะได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมและบริบทที่มีอยู่ในขณะนั้น สมาชิกในกลุ่มจะร่วมกันกำหนดแนวทางและพัฒนาเรื่องราวจนกระทั่งกลายเป็นการแสดงที่มีลักษณะเฉพาะตัวจากการทำงานร่วมกัน (วนิดา เดชกัลยา, ภัทร์สิริย์ โชติมนต์ชิตา และพชญ์ อัครพราหมณ์, 2564, หน้า 360)

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครหรือการแสดงแบบดีไวซ์ ใช้การแสดงสด (improvisation) เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างสรรค์โดยมีนักแสดงเป็นผู้มีบทบาทสำคัญ ในกระบวนการนี้ กระบวนการนี้มุ่งเน้นที่การสร้างสรรค์การแสดงที่หลากหลายและเปิดกว้าง ซึ่งทำให้รูปแบบดีไวซ์กลายเป็นแนวทางการสร้างสรรค์การแสดงที่สามารถพัฒนาและแปรเปลี่ยนได้ตามความคิดสร้างสรรค์ (ธนัชพร กิตติก้อง, 2565, หน้า 78) ละครแนวดีไวซ์เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของสมาชิกในกลุ่มผู้สร้างสรรค์ผลงานโดยอาศัยการค้นหาและสำรวจร่วมกันภายในกลุ่มผ่านการถ่ายทอดเรื่องราวส่วนตัวของแต่ละคนผ่านการทดลอง การค้นสดและการปฏิบัติในหลากหลายรูปแบบ จนกลายเป็นผลงานสร้างสรรค์หนึ่งชิ้น ซึ่งในกระบวนการสร้างงานนี้จะมีการทดลองแนวทางต่าง ๆ เพื่อพัฒนารูปแบบการแสดงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น (Oddey, 1994, อ้างถึงใน จิราภรณ์ บุตรโชติ, ปิยะฉัตร ไชยดำ, ลดาพรณ พันธ์สุระอาด และ ธนัชพร กิตติก้อง, 2564, หน้า 224)

เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เชื่อว่าวิธีการ “ดีไวซ์” จะสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาของละครเวทีให้มีความสดใหม่เป็นปัจจุบัน สะท้อนถึงสถานการณ์จริง ตัวตน ความคิด และความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ได้ชัดเจนกว่าวิธีอื่น ๆ และเอื้อให้การแสดงสามารถโอรับความหลากหลาย สอดรับกับวัตถุดิบและความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ด้วยเหตุนี้ ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกใช้วิธีการดีไวซ์ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง “กักรีดออกมาสิคะ”

อาศัยการค้นหาลำดับการทดลองสร้างฉากแสดง (scene work) ด้วยวิธีการต้นสดของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ ซึ่งประกอบไปด้วยการทำงานร่วมกับการพัฒนาผลงาน 4 ด้าน ได้แก่ การกำหนดแนวคิด การพัฒนาโครงเรื่อง การพัฒนาตัวละคร การพัฒนาบท และ กระบวนการค้นหาและทดลองเพิ่มเติม ในขั้นตอนก่อนทำการแสดงจริง 3 ขั้นตอน ได้แก่ การซ้อมเพื่อพัฒนาการแสดง การออกแบบ การแสดง และการจัดแสดงผลงาน ดังนี้



ภาพที่ 1: แผนภูมิความสัมพันธ์ในกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง “ก็กรีดออกมาสิคะ” ด้วยวิธี ดีไวซ์

1. การกำหนดแนวคิดสู่รูปแบบการนำเสนอ

ในขั้นตอนแรกของการกำหนดแนวคิดของงาน ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้วิธีการระดมความคิด และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ผ่านมุมมองของผู้สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับความกังวล เรื่องอนาคตตนเองหลังสำเร็จการศึกษา จึงเกิดเป็นคำถามว่า “จบปีสี่แล้วจะทำงานอะไร?” รวมไปถึงการสอบถามประสบการณ์และความคิดจากรุ่นพี่ในสาขาฯ ที่สำเร็จการศึกษาไปแล้ว โดยทำการวิเคราะห์และสรุปผลออกมาเป็น 3 มโนทัศน์สำคัญ (key concept) ได้แก่ (1) ความวิตกกังวลหลังเรียนจบ (2) ความฝัน (3) การต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม

หลังจากนั้น ผู้สร้างสรรค์เริ่มทดลองทำฉากการแสดงด้วยวิธีการด้นสด ซึ่งเป็นการแปลงความคิดและภาพในหัวเกี่ยวกับคำสำคัญทั้ง 3 คำข้างต้น เพื่อ (1) ทบทวน “แนวคิด” ในการสร้างสรรค์ผลงานเบื้องต้น ว่าใช้สิ่งที่กลุ่มผู้สร้างสรรค์ต้องการหรือไม่? และ (2) เพื่อเป็นการค้นหารูปแบบของงานที่เหมาะสมกับประเด็นและแนวคิดที่ต้องการนำเสนอ โดยในระหว่างการค้นหา รูปแบบผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองการนำเอารูปแบบหลากหลายมาทำงาน อาทิ เช่น รูปแบบรายการวาไรตี้ซิตคอม เช่น “ตลก 6 ฉาก” ที่ใช้กลวิธีหลากหลายที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางภาษา เพื่อเพิ่มมิติความบันเทิงและดึงดูดผู้ชม รวมทั้งการเสียดสีและประชดประชันสะท้อนความจริงในสังคม การใช้สำนวนและคำสแลงร่วมสมัย และการใช้เพลงเพื่อสร้างความสนุกสนานและลดความตึงเครียด (กนกกาญจน์, 2567, หน้า 118) โดยแต่ละฉากก็จะมีเรื่องราวที่แตกต่างกันออกไป (Workpoint TV, 2564) และรูปแบบโชว์ในการแสดงหมอลำซึ่งได้พัฒนาการแสดงที่เน้นการปรับปรุงรูปแบบการแสดงให้ทันสมัย ผสมผสานการร้อง เล่นละคร เต้น และรำ เพื่อสอดคล้องกับความต้องการของผู้ชม เช่น การใช้เพลงที่กำลังเป็นที่นิยมไปใช้กับการโชว์ในรูปแบบของละครเพลง การแต่งกายของนักแสดงและแดนเซอร์ที่มีความทันสมัยและสีสันดึงดูดผู้ชม มีเพลงสมัยนิยมเพื่อไม่ให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อหน่าย (ภาณุวัฒน์ เหล่าพิลัย และอุรารมย์ จันทมาลา, 2565, หน้า 175)

ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการสร้างสรรค์การแสดงที่มีองค์ประกอบที่หลากหลายทั้งการร้องเพลง เต้นและการเล่นละคร เช่นเดียวกับ รายการวาไรตี้หรือการแสดงโชว์ในหมอลำ จึงถือเป็น “รูปแบบของผลงาน” ที่ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกและนำมาทดลองค้นหาในการสื่อสารแนวคิดกับผู้ชม โดยจุดเริ่มต้นของผลงานนั้น ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใน “บาร์โฮส” เนื่องจากในพื้นที่นี้มีความเป็นโชว์ ร้อง เล่น เต้นได้ ผู้สร้างสรรค์จึงได้ทดลองสร้างสถานการณ์ของตัวละครร่วมกันว่าหากตัวละครทั้ง 4 ตัว เป็นนักศึกษาการแสดงจบใหม่ที่ไม่ได้เข้าสู่

อุตสาหกรรมบันเทิงหลัก แต่ยังคงอยากใช้ศักยภาพของตนเองในฐานะนักแสดงที่บาร์โอสเพื่อหารายได้ และรอวันเข้าสู่เส้นทางในฝันและทดลองสร้างฉากแสดงโดยใช้ทักษะการเต้นสดเพื่อสร้างสถานการณ์ เช่น เหตุการณ์ของบาร์โอสต์ 4 คนที่มาเจอกันก่อนร้านเปิด เหตุการณ์การเปลี่ยนลุคของบาร์โอสต์ และการเล่าเหตุการณ์ที่พยายามเดินตามความฝัน ผ่านโซวของแต่ละคนภายใต้อาชีพบาร์โอสต์

สิ่งที่ได้ค้นพบจากการทดลอง ได้แก่ ภาพความสนุกสนานและความรู้สึกซ้ำซ้อนที่เกิดขึ้น จากความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ลักษณะของตัวละครที่มีความจริงและความไหลลื่น ไปกับสถานการณ์ อย่างไรก็ดี ผู้สร้างสรรค์พบข้อจำกัด คือ สถานการณ์ที่สร้างขึ้นในสถานที่บาร์โอส นั้นยังไม่ตอบโจทย์กับมโนทัศน์สำคัญ ได้แก่ (1) ความวิตกกังวลหลังเรียนจบ (2) ความฝัน (3) การต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องปรับรูปแบบการนำเสนอที่สอดคล้อง และสนับสนุนกับประเด็นที่ต้องการสื่อสารมากยิ่งขึ้น จึงได้ตัดสินใจที่จะเปลี่ยนสถานการณ์ ของตัวละครให้เป็นพื้นที่ในการฉลองความสำเร็จ ณ พูลวิลล่า เพื่อมุ่งนำเสนอเรื่องราวชีวิต ของนักศึกษาปีสี่ที่เพิ่งสำเร็จการศึกษาแทน

2. การพัฒนาโครงเรื่อง (Plot Development)

โครงเรื่อง (plot) คือชุดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งเป็น องค์ประกอบหลักในการเล่าเรื่อง โดยปกติจะมีการจัดลำดับเหตุการณ์เป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเริ่มต้นเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ จุดวิกฤติ การคลี่คลาย และการจบเรื่อง (นพมาส แววหงส์, 2550, หน้า 3) โดยในกระบวนการทดลองทำฉากการแสดง ผู้สร้างสรรค์ได้ทดลอง สร้างสถานการณ์และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ไม่ได้เรียงตามลำดับขั้นตอนตามโครงเรื่อง แต่จะเน้นสร้าง ฉากที่สะท้อนประเด็นที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของผู้สร้างสรรค์เอง โดยหลังจากนั้นจึงเป็นกระบวนการ ร้อยเรียงความคิดและลำดับเหตุการณ์เพื่อพัฒนาโครงเรื่องตามแบบฉบับละครเวที ดังนี้

2.1 การร้อยเรียงความคิดและการวางลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง (Sequence)

ผู้สร้างสรรค์เริ่มต้นจากการค้นหา รวบรวม และทบทวนแนวคิดที่เกิดขึ้น จาก 3 มโนทัศน์ สำคัญ ได้แก่ (1) ความวิตกกังวลหลังเรียนจบ (2) ความฝัน (3) การต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม ร่วมกับการทดลองค้นหาและสร้างฉากการแสดงผ่านการเต้นสด (improvised scene) โดยได้คัดเลือกสถานการณ์ ภาพ และประเด็นต่าง ๆ ที่ได้จากการทดลองมาร้อยเรียงคร่าว ๆ เพื่อให้เห็นภาพรวมของงาน โครงเรื่องที่ได้นั้นเน้นการนำเสนอ “ชีวิตของตัวละคร” เป็นหลัก และสามารถแบ่งออกเป็นส่วน ๆ ที่สะท้อนช่วงชีวิตต่าง ๆ ทั้งหมด 4 ประเด็น ได้แก่ (1) ความฝัน

(2) การดิ้นรน (3) การเผชิญความจริง และ (4) การตั้งคำถามกับตนเองและสังคม โดยมีคำถามสำคัญที่ใช้ในการทบทวนและพิจารณาการลำดับโครงเรื่องที่ผู้สร้างสรรค์นั้นคำนึงถึงอยู่เสมอ คือ “ฉันต้องการจะนำเสนอประเด็นอะไรในสถานการณ์นี้” การหมั่นทบทวนและตั้งคำถามกับตนเองและกลุ่ม ทำให้กลุ่มผู้สร้างสรรค์ได้เห็นแก่นแนวคิด (theme) และเป้าหมายสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงกันและชัดเจนขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะการเล่าชีวิตของตัวละครเพื่อสะท้อนความผันผวนความกดดันและการดิ้นรนในโลกความจริง การตั้งคำถามกับตนเองและสังคมเพื่อชี้ให้เห็นอุปสรรคที่ระบบสังคมสร้างขึ้นต่อความผันผวนของเด็กจบใหม่

ในระหว่างการทำฉากการแสดงและการค้นสดเพื่อพัฒนาเรื่องราว ผู้สร้างสรรค์ได้ทำการวางโครงสร้างลำดับเหตุการณ์ร่วมไปพร้อมกันด้วย โดยจะจัดลำดับเหตุการณ์ให้เป็นเหตุเป็นผลมีความสอดคล้องกัน และให้ความสำคัญของแต่ละเรื่องราวของตัวละคร ทำให้ได้โครงเรื่องที่ชัดเจนในระดับหนึ่ง ดังนี้

ช่วงที่ 1 เปิดตัวละครสถานการณ์และความสัมพันธ์ของตัวละครทั้ง 4 ตัว

ช่วงที่ 2 ตัวละครเปิดเผยความจริงในชีวิตการทำงานที่ต้องเผชิญและพยายามเอาชนะซึ่งกันและกัน

ช่วงที่ 3 ตัวละครพยายามหาทางออกและผ่อนคลายจากความจริงที่เกิดขึ้นและจำลองสถานการณ์การประกวดนางงาม

ช่วงที่ 4 ตัวละครกลับไปเผชิญความกลัวและความยากลำบากในเส้นทางการทำงานที่ผัน

ช่วงที่ 5 ตัวละครตั้งคำถามกับตัวเองถึงเส้นทางที่จะก้าวต่อไปข้างหน้า

ช่วงที่ 6 ตัวละครเข้าใจและเดินหน้าต่อ

กลุ่มผู้สร้างสรรค์ยังได้แบ่งบทบาทของตัวละครให้เหมาะสมกับสถานการณ์เพื่อขยายและให้ความสำคัญของประเด็นและขยายความรู้สึกที่เกิดขึ้นในตัวละครที่แตกต่างกัน โดยจัดให้อยู่ในช่วงลำดับเหตุการณ์ที่แตกต่างกันด้วย (ในตารางที่ 1 แสดงลำดับเหตุการณ์และประเด็นของละครเวทีเรื่อง “ก็กร๊อตออกมาสิคะ” ที่ร้อยเรียงเรียบร้อยแล้วและใช้ในการจัดแสดง)

2.2 การทดลองแสดงแบบต่อเนื่องจนจบ (Run through)

หลังจากที่ได้โครงเรื่องแล้ว ผู้สร้างสรรค์เริ่มทดลองเล่นตามลำดับที่วางไว้ ด้วยวิธีการทดลองเล่นทั้งเรื่อง หรือ รันทรู (run through) ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้ผู้สร้างสรรค์เห็นภาพรวมทั้งหมดที่เกิดขึ้นในเรื่อง ทำให้พบจุดแข็งของเรื่อง เช่น ได้ค้นพบฉากที่น่าสนใจที่ช่วยสร้างอารมณ์ดึงดูดได้และจุดอ่อนของเรื่อง เช่น บทสนทนา หรือ สถานการณ์ ที่ยังไม่สอดคล้อง

กันอย่างเป็นเหตุเป็นผล การทดลองแสดงแบบต่อเนื่องจนจบนี้ยังช่วยพัฒนาองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องราว ความละเอียดของตัวละคร บทพูด และการวิเคราะห์ยูนิตความต้องการของสถานการณ์ ที่ส่งผลต่อการแสดงให้มีความสมจริงและส่งเสริมประเด็นของเรื่องราวให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยจะเห็นได้จากตารางที่ 1 ผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ และประเด็นที่แฝงไว้ เช่น (1) ความขัดแย้งระหว่างความฝันและความจริง (2) ภาพตัวละครในโลกความเป็นจริงและภาพความเพ้อฝันในโลกจินตนาการ เป็นต้น กระบวนการนี้ยังทำให้ผู้สร้างสรรค์ที่จะต้องทำงานในฐานะนักแสดงเข้าใจตัวละครและเรื่องราวในเชิงลึกมากยิ่งขึ้นและสามารถแก้ไขและปรับเปลี่ยนการแสดงหรือบทได้อย่างรวดเร็วและทันที่ซึ่งที่ โดยยังตอบโจทย์ประเด็นและเป้าหมายของละครได้

การทดลองรันทูลหลาย ๆ ครั้ง ทำให้แก่นแนวคิดของละครเวทีนี้มีความชัดเจน คือ การเผชิญโลกความเป็นจริงหลังเรียนจบและยังได้สะท้อน (1) ความเป็นจริงของการหางานทำของเด็กจบใหม่ด้านการแสดงและละครเวทีที่ยากลำบาก (2) ความเป็นเพื่อนที่มีลักษณะใกล้ชิด คล้ายกับครอบครัวที่มีความเข้าใจซึ่งกันและกันแม้จะจิกกัด ด่าทอแต่ล้วนแล้วหวังดีซึ่งกันและกัน และยังปลอบโยนกัน โดยกำลังใจสำคัญอยู่รอบ ๆ ตัว ทั้งเพื่อน ครอบครัว และตัวเราเอง (3) ความฝัน ที่ถึงแม้ว่าตัวละครเหล่านี้จะมีปัญหา ท้อแท้ เหมือนจะยอมแพ้ แต่ความฝันและเป้าหมายก็ยังเป็นพลังให้ขับเคลื่อนชีวิตให้สู้ต่อไปได้ ผู้สร้างสรรค์ยังได้ความชัดเจนในแง่ของ “เป้าหมาย” ของละครเวทีเรื่องนี้อีกด้วย โดยผลงานมีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวประสบการณ์ ความรู้สึกกลืนไม่เข้าคายไม่ออก ความฝันที่อยากจะเป็นกับความเป็นจริงที่ยากเย็นกว่าที่จะไปถึงความฝันนั้นได้ ซึ่งอุปสรรคตรงนี้เกิดขึ้นทั้งจากสังคม ครอบครัว ระบบบางอย่าง และตนเอง รวมถึงมุมมองที่ผ่านมาจากชีวิตและประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์เอง

ตารางที่ 1: ตารางแสดงลำดับเหตุการณ์ และ ประเด็น ของละครเวทีเรื่อง “ก็กรี๊ดออกมาสิคะ”

ลำดับ	ช่วง	โครงเรื่อง	เหตุการณ์	ประเด็นที่จะสื่อสาร
1	ช่วงที่ 1 เปิดตัว ตัว ละคร สถานการณ์	เพื่อน 4 คน นัดกันมา ฉลองที่เรียนจบ	ตัวละคร 4 ตัว ทอย กันเข้ามาในฉากเริ่ม จากเบิร์น องค์หญิง เจมส์ และแทนไท	ความฝันที่ไม่เป็นดังฝัน

ลำดับ	ช่วง	โครงเรื่อง	เหตุการณ์	ประเด็นที่จะสื่อสาร
2	ที่เจอและ ความสัมพันธ์ ของตัวละคร ทั้ง 4 ตัว	แทนไท เป็นผู้จัดการ กองประกวด แต่ด้วย ปัญหาจึงลาออก	เพื่อนเซอร์ไพรส์ แทน ไท ที่ได้งาน แต่กลับ ได้รู้ว่า แทนไทกลับ ลาออกจากงานแล้ว	ความฝันที่ต้องยุติเพราะ ความกดดัน
3		เจมส์ ที่เป็น “เด็กฝึก” ของค่ายฯ ลาออก เพราะทนไม่ไหว	เจมส์ บอกเพื่อนว่า ตนเองก็ลาออกจาก งานแล้ว เพราะไม่ได้ เงิน	ความฝันที่ต้องยุติเพราะ ปัจจัยด้านทุนทรัพย์
4		เบิร์น ไม่ได้งานพิธีกร เพราะหน้าตา	เบิร์น บอกเพื่อนว่า งานที่ทุกคนคิด ว่าเบิร์นจะต้องได้ สุดท้ายก็ไม่ได้	การทำตามความฝันแต่ ไม่สำเร็จ
5		องค์หญิง พยายาม บำบัดเพื่อน	องค์หญิงเข้าไปปลอบ เพื่อน ด้วย “กิจกรรม ละคร”	การดิ้นรนเพื่อหนีจาก ความจริงที่เจ็บปวด
6	ช่วงที่ 2 ตัวละคร เปิดเผยความ จริงที่ต้อง	แทนไท ขอลาออกเอง แต่ก็กลัวว่าจะโดน แบล็คลิสต์	แทนไท ระบายความ ทรมานที่ต้องเจอใน การทำงานเป็น ผู้จัดการ	การเผชิญหน้าความจริง ในการทำงาน
7	เจอในชีวิต การทำงาน และพยายาม เอาชนะซึ่ง กันและกัน (ใครแย่ที่สุด)	เจมส์เป็นเด็กฝึกใช้เงิน เยอะ พยายาม แก้ปัญหาด้วยการขอ ออกไปหางานพิเศษ แต่เจ้าของบริษัทไม่ อนุญาต	เจมส์ เล่าถึง ความเป็นจริง และ ความไม่เป็นธรรมใน การทำงาน	การเผชิญหน้าความจริง ในการทำงาน

ลำดับ	ช่วง	โครงเรื่อง	เหตุการณ์	ประเด็นที่จะสื่อสาร
8		เจมส์และแทนไทเริ่ม เถียงกัน ทะเลาะกัน รุนแรง	เจมส์และแทนไท ทะเลาะกันว่าชีวิตใคร แย่กว่ากัน แข่งกันว่าชีวิตใคร ตกต่ำกว่ากัน	การดิ้นรนต่อสู้เอาชนะ
9		เบิร์นไปแคสทำงานมา หลายที่แต่ไม่ได้สักที่	เบิร์นเข้ามาห้ามทั้ง2 คน เบิร์นเล่าถึงชีวิตการ ตามหาความฝัน	ความฝันที่ล้มเหลวและ ไม่ชัดเจน
10		ทั้งสามคนต่างเถียงกัน ว่าเรื่องราวที่ตัวเองเจอ นั้นตกต่ำกว่าทุกคน	เบิร์น เจมส์ แทนไท ทะเลาะกันว่าใคร ตกต่ำกว่ากัน	การดิ้นรนต่อสู้เอาชนะ
11		อยากเป็นนักแสดงหลัก แต่ไม่มีโอกาสได้เป็นสัก ครั้ง	องค์หญิงเข้ามาห้าม ทุกคนเงียบ องค์หญิง เล่าถึงชีวิตตัวเอง	ข้อจำกัดที่ทำให้ความ ฝันไม่เป็นจริง
12	ช่วงที่ 3 ตัวละคร พยายาม หาทางออก และผ่อนคลาย จาก ความจริงที่ เกิดขึ้น และ ประกวด นางงาม	ทั้ง4คนผ่อนคลายด้วย การจำลองสถานการณ์ ประกวดนางงาม	ทุกคนไปเล่นน้ำ แต่ไม่ มีสระพลาสติกจึง เปลี่ยนเป็นประกวด นางงาม	การดิ้นรนเพื่อหนีจาก ความจริงที่เจ็บปวด
13	ช่วงที่ 4	พ่อแม่ขององค์หญิง อยากให้กลับไปช่วยทำ	องค์หญิงตอบคำถาม แล้วนึกถึงชีวิตตัวเอง	การตั้งคำถามกับตนเอง ในเส้นทางที่เลือก

ลำดับ	ช่วง	โครงเรื่อง	เหตุการณ์	ประเด็นที่จะสื่อสาร
	ตัวละคร กลับไปเผชิญ	ฟาร์มโคนมที่ ต่างจังหวัด		
14	ความกลัว และความ ยากลำบาก	เบิร์นพยายามหางานที่ ชอบทำ เพื่อเก็บเงิน สร้างบ้านให้แม่	เบิร์นเล่าถึงชีวิตที่ พยายามหางานทำ เพื่อครอบครัว	การดิ้นรนตามหาความ ฝันเพื่อครอบครัว
15	ในเส้นทาง การทำงานที่ ฝัน	ทั้ง3คนทบทวนกับชีวิต จึงเริ่มจินตนาการว่า ตัวเองติดถ้าไม่มีทางไป ต่อกับความฝัน	เบิร์น องค์กรหญิง เจมส์ จินตนาการว่าติดถ้า ด้วยกัน	การตั้งคำถามกับสังคม, การสะท้อนปัญหา ค่าจ้างนักแสดงที่ไม่เป็น ธรรม
16		แทนไทเห็นเพื่อนเศร้า จึงมานำออกกำลังกาย หวังให้เพื่อนดีขึ้น	แทนไทเขามานำออก กำลัง	การดิ้นรนหนีจากความ จริง, ความพยายาม ต่อสู้กับความล้มเหลว
17	ช่วงที่ 5 ตัวละครตั้ง คำถามกับ ตัวเองถึง เส้นทางที่จะ	ทั้ง 4 คนทบทวน อยู่ ๆ พ่อแม่ก็โทรมา ทุกคน จึงต้องตัดสินใจว่าจะทำ อย่างไรต่อไปกับชีวิต เพื่อตอบคำถามพ่อแม่	พ่อแม่ของทุกคนโทร มา	การเผชิญหน้าความจริง กับครอบครัว, การตั้ง คำถามกับเส้นทางชีวิต ของตัวเอง
18	ก้าวต่อไป ข้างหน้า	ทั้ง4คนช่วยแก้ไข ปัญหาหรือความไม่ มั่นใจให้กันและกัน	แทนไทปลอบเพื่อน แล้วดึงทุกคนเข้าสู่อการ ดีพอร์ท	การเผชิญหน้าความจริง กับตนเอง, การ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในการหาทางออก
19	ช่วงที่ 6 ตัวละคร เข้าใจและ เดินหน้าต่อ	ทั้ง4 คนได้แชร์ซึ่งกัน และกันถึงแนวทางที่จะ ไปต่อข้างหน้า และกรีด	ทุกคนดีขึ้น และลุกขึ้น “กรีด”	การเผชิญหน้าความจริง และก้าวต่อไป

3. การพัฒนาตัวละคร

ตัวละครทั้ง 4 ตัว ได้แก่ เจมส์ แทนไท องค์กรหญิง และเบิร์น ในเรื่องนี้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสะท้อนทั้งมุมมองส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์และประเด็นที่ต้องการสื่อสารกับสังคม โดยพื้นฐานของตัวละครสร้างสรรค์ขึ้นจาก แรงบันดาลใจ ประสบการณ์จริง ความฝัน ความกลัว ความคิดเห็น และความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละคนได้เผชิญมาต่อประเด็นคำถาม “เรียนจบไปแล้วจะทำงานอะไร?” และนำมาปรับแต่งเพิ่มเติมผ่านจินตนาการ การทดลองทำฉากการแสดงและการให้รายละเอียดกับตัวละครแต่ละตัวเพื่อขับเน้นมิติที่หลากหลาย สะท้อนความลึกซึ้งของความรู้สึก และมโนทัศน์สำคัญ ได้แก่ (1) ความวิตกกังวลหลังเรียนจบ (2) ความฝัน (3) การต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม โดยผู้สร้างสรรค์ได้มุ่งเน้นให้แต่ละตัวละครเป็นภาพแทนในประเด็นความฝันของกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะนักศึกษาการแสดงหรือนักศึกษาจบใหม่ ทั้งในมิติของผู้ที่รู้ว่าตนเองมีความฝันที่ชัดเจนหรืออาจจะยังไม่มี และการลงมือทำตามความฝัน ดังนี้

(1) การวางภูมิหลังของตัวละครโดยใช้ความวิตกกังวลหลังเรียนจบ เป็นจุดตั้งต้นของการสร้างสรรค์ตัวละคร เช่น ความกลัวไม่มีงานทำที่ส่งผลให้ตัวละครจะต้องรีบร้อนออกหางาน

(2) การกำหนดความต้องการของตัวละคร โดยใช้ความฝันเป็นจุดตั้งต้น เช่น งานอะไรที่เป็นความใฝ่ฝันของตัวละคร ซึ่งมาจากทั้งตัวตนของผู้สร้างสรรค์และการสร้างขึ้น

(3) การกำหนดเงื่อนไขของตัวละคร โดยใช้การต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม เช่น ความยากลำบาก ปัญหาที่แต่ละตัวละครต้องเผชิญเมื่อออกไปทำตามความฝัน การต่อสู้เพื่อทำตามความฝัน เป็นต้น

ตารางที่ 2: การวิเคราะห์ตัวละคร เจมส์ แทนไท องค์กรหญิง และเบิร์น

ตัว ละคร	ความฝัน	ปัญหาอุปสรรค	ความต้องการ	ภาพแทน
เจมส์	การได้เป็นศิลปิน, เทรนนิ่งในค่ายเพลง	- กลัวว่าครอบครัวจะพูดถูกว่าเรียนการแสดงจะไม่มีการทำ - การที่ได้เป็นเด็กฝึกแลกกับการไม่มีรายได้	อยากจะประสบความสำเร็จในด้าน การเป็นศิลปินและใช้ทักษะที่เรียนมา	คนที่มีความฝันชัดเจนและลงมือทำตามความฝัน ความฝันสำเร็จแต่ไม่มีเงิน

ตัวละคร	ความฝัน	ปัญหาอุปสรรค	ความต้องการ	ภาพแทน
		- การลาออกแล้วต้อง มาเผชิญกับการหางาน ใหม่		
แทน ไท	การได้เป็น ผู้จัดการกอง ประกวดขาย งาม	- ข้อยกจำกัดในการเป็น ตัวของตัวเองจากกอง ประกวด - ปัญหาและอุปสรรค จากความสามารถของ ตนเอง (การพูด ภาษาอังกฤษไม่ได้) - กลัวว่าตนเองจะไม่มี พื้นที่ในวงการบันเทิง	ได้ทำงานในพื้นที่ที่ เป็นของตัวเอง / การได้มีธุรกิจของ ตนเอง	-ได้เป็นอย่างที่ฝัน แต่ ความฝันกลับทำลายการ เป็นตัวของตัวเอง เลย ตัดสินใจยุติความฝันนั้น -คนที่ล้มเลิกความฝันและ ลุกขึ้นสู้กับความฝันใหม่ที่ เกิดขึ้นได้เสมอ
องค์ หญิง	อยากเป็น นักแสดงหลัก บนเมนสตรีม	- ไม่เคยได้งานจากการ โดนตัดสินจากรูปร่าง หน้าตา - กลัวการที่ครอบครัว จะให้กลับเลี้ยงวัวที่ บ้าน	ต้องการได้ทำงานที่ ชอบ หาเลี้ยงตัวเอง ได้ ไม่ลำบาก ครอบครัว	คนที่มีความฝันที่ชัดเจน และลงมือทำตามความ ฝันแต่ไม่เคยประสบความสำเร็จสักที
เบิร์น	พยายามตาม หาความฝัน ของตนเอง	- สงสัยใน ความสามารถของ ตัวเอง และไม่มั่นใจ - พยายามตามหาความ ฝัน โดยการไปลองแค สงาน และสมัครแต่ ไม่ได้	อยากจะมีเงินและ สามารถเลี้ยงดู ครอบครัวได้	คนที่มีความสามารถ มากมายหลายด้าน แต่ไม่ มีความฝัน และพยายาม ตามหาความฝันของตน

การเติมแต่งเรื่องราวครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์คำนึงถึงความสมจริงในบริบทของสังคม เนื่องจากการออกแบบตัวละครที่มีมิติและมีความเชื่อมโยงกับผู้ชมและสังคมจริง มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการสร้างผลงานที่จับแน่นประเด็นทางสังคม ความเป็นจริงในการต่อสู้กับข้อจำกัดต่าง ๆ ในสังคม โดยเฉพาะปัญหาของเด็กจบใหม่ เช่น การเผชิญความกดดันจากครอบครัว ความคาดหวังจากครอบครัว ความฝันที่ถูกจำกัดโดยกรอบสังคม ความกดดันจากการต้องเลือกเส้นทางชีวิต การต่อสู้เพื่อความฝันในสายอาชีพที่ถูกสร้างการรับรู้ว่าเป็นอาชีพที่ไม่มั่นคง และการปะทะกับอุปสรรคที่ระบบสังคมสร้างขึ้น ความท้าทายในโลกความจริง ในฐานะของผู้สร้างสรรค์ผลงานยังได้คำนึงถึง “ตัวละคร” ในฐานะ ภาพแทน (representation) ของกลุ่มนักศึกษาที่กำลังจะเรียนจบ โดยต้องริเริ่มหางานทำเพื่อการทำตามความฝันที่อยากจะเป็น การดิ้นรนตามหาความฝันของตนเองเพื่อให้ได้ทำงานที่อยากทำ นอกเหนือจากเป็นตัวแทนของผู้สร้างสรรค์เอง เพื่อช่วยให้ผู้ชมสามารถมองเห็นตัวเองหรือคนรอบข้างผ่านตัวละครในเรื่องได้อีกด้วย อีกทั้งตัวละครแต่ละตัวถูกออกแบบให้มีบุคลิก จุดแข็ง จุดอ่อน และเส้นทางชีวิตที่แตกต่างกัน เพื่อให้เรื่องราวครอบคลุมมุมมองที่หลากหลายอีกด้วย

4. การพัฒนาบท

บทสนทนาที่เกิดขึ้นนั้นถูกพัฒนามาจากการทดลองทำฉากการแสดงและการทำงานกับตัวละคร โดยเป็นการทำงานภายใต้สถานการณ์ที่กำหนดไว้จากโครงเรื่องและประเด็นคำถามเป็นตัวกำหนดแนวทางในการด้น ตัวละครใช้การด้นสดในการสร้างและขยายบทพูดของตนเองในสถานการณ์นั้น ๆ เพื่อสร้างบทสนทนาไปเรื่อย ๆ แต่เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ทั้ง 4 คน ทำหน้าที่เป็นนักแสดงเองทั้งหมด และใช้วัตถุดิบจากประสบการณ์ตนเองเป็นหลัก อีกทั้งมีความใกล้ชิดสนิทสนมกันมาก และในระหว่างการทำงานไม่มีผู้กำกับการแสดง บทพูดจึงเป็นการสนทนาไปเรื่อย ๆ ถึงแม้จะยังคงประเด็นที่สนใจไว้ได้ แต่บทพูดและสถานการณ์ยังไม่สามารถสะท้อนประเด็นที่ต้องการได้อย่างลึกซึ้งอย่างที่มุ่งหวัง

เมื่อโครงเรื่องและประเด็นต่าง ๆ เริ่มชัดเจน ผู้สร้างสรรค์ได้เริ่มต้นแก้ไขชื่อตัวละครให้แตกต่างจากชื่อจริงของตนเองและเริ่มสร้างตัวละครให้แยกออกมาจากความจริงของผู้สร้างสรรค์ เริ่มการถอดและบันทึกบทพูดในทุก ๆ การทดลองทำฉากการแสดง ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เห็น “ตัวละคร” ชัดขึ้น และต่างออกไปจากความเป็นตัวเองหรือความต้องการของตนเอง แต่เป็นตัวละครและความต้องการของตัวละครแทน อีกทั้งเมื่อตัวละครเริ่มชัดเจน การเน้นย้ำความขัดแย้งภายใน

ของตัวละคร ระหว่างตัวละคร หรือ ตัวละครกับสังคมก็ชัดเจนขึ้น ส่งผลถึงการที่ผู้สร้างสรรค์สามารถ “วิพากษ์ตัวละคร” ได้ โดยสิ่งเหล่านี้ส่งผลให้ “บทพูด” มีความเข้มข้น เป็นธรรมชาติ และ ตรงประเด็น ซึ่งระหว่างการทำฉากการแสดง ผู้สร้างสรรค์ที่ทำหน้าที่เป็นนักแสดง ก็เริ่มเป็นผู้คัดเลือกคำพูดและเรียบเรียงคำพูดของตัวละครได้ดียิ่งขึ้นและควบคุมประเด็นและแก่นของเรื่องได้แม้ในขณะนั้น เนื่องจากเข้าใจตัวละครและความต้องการของตัวละครในสถานการณ์นั้น ๆ ได้นั่นเอง

5. การซ่อมเพื่อพัฒนาการแสดง

การซ่อมการแสดง แบ่งออกเป็น 3 ช่วงสำคัญ ได้แก่ การส่งงานกับอาจารย์ที่ปรึกษา การรับข้อเสนอแนะย้อนกลับ (feed back) จากอาจารย์ที่ปรึกษาและการปรับแก้ผลงานตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ ตอบโจทย์ประเด็นที่ต้องการนำเสนอแก่ผู้ชม โดยการส่งผลงานให้กับอาจารย์ที่ปรึกษามีความสำคัญอยู่ 2 ด้าน ได้แก่

- (1) เป็นการพิจารณาทบทวนเป้าหมาย รูปแบบ วิธีการ ของผลงานละครเวทีว่าเป็นไปอย่างเหมาะสมและตรงเป้าหมายหรือไม่ และมีสิ่งใดที่ขาดหายหรือจำเป็นต้องให้ความสำคัญเพิ่มเติมในกระบวนการสร้างสรรค์ รวมไปถึงการสื่อสารสิ่งที่ต้องการนั้นชัดเจนหรือไม่อย่างไร
- (2) เป็นการพัฒนาตัวผลงานละครเวทีในฐานะผลงานศิลปะการแสดงที่จะต้องมีความสมบูรณ์เพียงพอกับมาตรฐาน สิ่งที่เกิดขึ้นในระหว่างการซ่อมเพื่อพัฒนาผลงาน คือ การได้ปรับปรุงและพัฒนาองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องไม่ว่าจะเป็น บท การแสดง ฉาก การเคลื่อนไหวบนเวที ความต้องการ กิจกรรมของตัวละคร ฯลฯ ให้ชัดเจนขึ้น และเนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง “ก็กรีดออกมาสิคะ” ไม่มีผู้กำกับ การแสดง ดังนั้นการส่งงานกับอาจารย์ที่ปรึกษาจึงเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาผลงานด้านการแสดงและการกำกับการแสดงอีกด้วย ทำให้การพัฒนาตัวละครและการแสดงนั้นเข้มข้นยิ่งขึ้น โดยผู้สร้างสรรค์ได้อาศัยคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาในการทำงานด้านนี้โดยตรง

6. การออกแบบการแสดง

การออกแบบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง “กักรีดออกมาสิคะ” ในช่วงแรกนั้น ผู้สร้างสรรค์ยังไม่มีมุมมองที่ชัดเจนต่อ “แนวคิดด้านการดีไซน์” (concept design) ที่จะสนับสนุนเนื้อหาและสาระของละครเรื่องนี้ เป็นเพียงการกำหนด “พื้นที่” ในเชิง “สถานที่” ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเท่านั้น และยังไม่ได้กำหนดทิศทางการออกแบบโปรดักชันแต่อย่างใด หลังจากทีบทยและตัวละครมีความชัดเจนขึ้นผู้สร้างสรรค์จึงได้ “ค้นหาแนวคิดทางการออกแบบ” ให้สอดคล้องกับประเด็นและเรื่องราวจึงได้ข้อสรุปเป็นคำสำคัญ คือ “ไม่ตรงปก” และหยิบยกมาเป็นแนวทางหลักของงานออกแบบฉากเพื่อสะท้อนความคาดหวังที่ไม่ตรงกับความเป็นจริงของตัวละครและการเผชิญอุปสรรคในเส้นทางชีวิต

ผู้สร้างสรรค์ได้นำคำสำคัญ “ไม่ตรงปก” มาใช้พัฒนางานออกแบบฉาก โดยสร้างฉากลักษณะของพูลวิลล่า ที่ตกแต่งอย่างผิดปกติซึ่งจะสะท้อนออกมาในหลายองค์ประกอบของฉาก เช่น ในส่วนของพื้นที่ห้องจะเลือกใช้เสื่อน้ำมันหลากสี ลวดลายที่ดูขัดแย้งกันเอง โดยเลือกลวดลายที่เหมาะสมกับพื้นที่บริเวณนั้น เช่น พื้นที่บริเวณห้องอาหารสไตล์ญี่ปุ่นในพูลวิลล่าจะเลือกใช้เสื่อน้ำมันลวดลายญี่ปุ่น หรือ พื้นที่บริเวณห้องรับแขกสไตล์บาฮาลิในพูลวิลล่าจะเลือกใช้เสื่อน้ำมันลวดลายไม้ ซึ่งพออยู่ร่วมกันบนฉากจะสะท้อนความไม่เข้ากันที่ตรงกับแนวคิดความไม่ตรงปก การจัดวางเฟอร์นิเจอร์ในตำแหน่งที่ไม่เหมาะสม การใช้ขนาดสิ่งของที่ไม่สมส่วน เช่น บริเวณห้องอาหารสไตล์ญี่ปุ่น ที่ถูกจัดวางด้วยเสื่อกกแบบไทย ที่รองนั่งลวดลายไทย ชุดเบนโตะ โดยการใช้ชุดไหว้เจ้าแบบจีนแทน หรือ ห้องนั่งเล่นสไตล์บาฮาลิ ที่มีการใช้โซฟาที่ดูหรูหรา แต่เมื่อในขณะที่กำลังใช้งานกลับพัง การนำกระถางต้นไม้ไปวางไว้บนโต๊ะที่บริเวณห้องนั่งเล่นสไตล์บาฮาลิซึ่งสื่อถึงความไม่เหมาะสม และการนำเก้าอี้พลาสติกสีแดงที่นิยมใช้ในวัดแบบไทยไปวางเป็นองค์ประกอบในฉากรวมถึงการออกแบบภายในที่ไม่ลงตัว จนเกิดเป็นฉาก พูลวิลล่าในละครเรื่อง “กักรีดออกมาสิคะ” ที่สะท้อนถึงความผันอันวัยงามของนักศึกษาจบใหม่และการเผชิญความเป็นจริงที่เต็มไปด้วยอุปสรรค โดยสร้างความแตกต่างระหว่างพื้นที่ภายนอกที่ดูสวยงามสดใส เปรียบเสมือนความคาดหวังในชีวิต กับพื้นที่ภายในที่แตกต่างจากความคาดหวัง โดยยังให้ตัวละครได้มีบทสนทนาที่แสดงออกถึงปฏิกิริยาตอบสนองกับ “ฉาก” ด้วย



ภาพที่ 2 ฉากของละคร “ก็กรีดออกมาสิคะ”

การออกแบบเสื้อผ้า มีการค้นหาชุดการแสดงมาจากบุคลิกของตัวละครทั้ง 4 ตัว มาเทียบเคียงกับประสบการณ์ชีวิตของแต่ละคน โดยมีการพัฒนาในด้านของความคิดที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวที่ผู้อื่นสามารถเข้าใจได้ด้วยเพื่อให้ชุดเป็นตัวสะท้อนบุคลิกของตัวละครได้ชัดเจนมากขึ้น

การสร้างบรรยากาศภายนอกก่อนเข้ารับชมการแสดงเป็นส่วนสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับคนดูและแสดงแก่นแนวคิดของเรื่องได้ชัดเจนมากขึ้น โดยจัดพื้นที่ด้านนอกให้เป็นบรรยากาศของพลูวิลล่า ประกอบด้วย สระน้ำเป่าลม ต้นไม้ ดอกไม้ หาดทราย ติดไฟประดับ ร้านขายเครื่องดื่ม บุโตะหินอ่อนด้วยผ้าสีสันทันต่างๆ และเปิดเพลงสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ทำให้พื้นที่บริเวณด้านนอกและด้านในมีความตรงข้ามกัน เพื่อให้ตรงกับแนวคิดไม่ตรงปกของงานด้านการออกแบบ

การประชาสัมพันธ์ ผู้สร้างสรรค์ได้จัดทำบัญชีอินสตาแกรม (instagram) ของโปรดักชันเพื่อโปรโมตผลงานโดยใช้เป็นช่องทางนำเสนอความคืบหน้าและสร้างพื้นที่สำหรับการสื่อสารระหว่างผู้ชมกับผู้สร้างสรรค์ มีการเผยแพร่คลิปบรรยากาศการซ้อม ทำคลิปสั้นตามกระแสความนิยมในช่วงนั้น ๆ เพื่อให้การแสดงของเราถูกประชาสัมพันธ์ไปบนโลกออนไลน์มากขึ้น รวมถึงได้มีการจัดทำคลิปสัมภาษณ์ความรู้สึกของผู้ชมในรอบเทศกาลละครกรุงเทพเพื่อดึงดูดผู้ชมกลุ่มใหม่จากรีวิวของผู้ที่เคยชมการแสดงมาแล้วและจัดแสดงรอบสื่อมวลชนเพื่อประชาสัมพันธ์การแสดงเรื่อง “ก็กรีดออกมาสิคะ” ออกไปเป็นวงกว้างมากขึ้น นอกจากนี้ยังได้ส่งข้อมูลเกี่ยวกับการจัดแสดงไปยังเพจรวบรวมอีเวนต์ต่าง ๆ ในจังหวัดขอนแก่นเพื่อช่วยกระจายข่าวสารเพิ่มเติม รวมถึงการประชาสัมพันธ์ผ่านสถานีวิทยุของมหาวิทยาลัยขอนแก่นอีกด้วย

7. การจัดแสดงผลงาน

การจัดแสดงผลงานเรื่อง “ก็กร็ดออกมาสิคะ” เกิดขึ้น 2 ครั้งได้แก่

(1) เทศกาลละครกรุงเทพ (Bangkok Theatre Festival 2024) ในวันที่ 9 พฤศจิกายน 2567 เวลา 12:00 น. ณ TK Park Central World กรุงเทพมหานคร

(2) เทศกาลละครอีสิส ครั้งที่ 8 (TPTF8) ในวันที่ 14-16 ธันวาคม 2567 เวลา 16:00 น. และ 19:00 น. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จ.ขอนแก่น



ภาพที่ 3 การแสดงที่เทศกาลละครกรุงเทพ

การจัดแสดงผลงานฯ ที่กรุงเทพฯ ถือเป็นขั้นตอนสำคัญของกระบวนการสร้างสรรค์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายสำคัญคือกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย และมีเป้าหมายหลัก 3 ประการ ได้แก่

- (1) เพื่อตรวจสอบการสื่อสารเชิงประเด็นผ่านการสอบถามประสบการณ์ของผู้ชม เพื่อค้นหาว่าสามารถเข้าใจประเด็นหลักหรือข้อความที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอได้หรือไม่ มีส่วนใดของเรื่องราวที่ยังไม่ชัดเจน หรือสามารถพัฒนาเพิ่มเติมได้เพื่อให้สื่อสารได้ตรงจุดมากขึ้น ในการนี้ทำให้ได้รับผลตอบรับจากผู้ชม คือ สามารถเข้าใจเรื่องราวได้อย่างไม่ซับซ้อน ทราบได้ถึงประเด็นที่เล่า และสารที่ต้องการสื่อ มีความสนุกสนานดี แต่การใช้ภาษาถิ่นในบางจังหวะทำให้ผู้ชมไม่เข้าใจ โดยผู้สร้างสรรค์ควรให้ความสำคัญไปที่กลุ่มผู้ชมในพื้นที่นั้น ๆ เช่น ผู้ชมในมหาวิทยาลัยขอนแก่นส่วนใหญ่เป็นคนภาคอีสานและอยู่ในพื้นที่อีสานจะสามารถใช้เรื่องราวเฉพาะถิ่นอีสานหรือภาษาอีสานในการแสดงได้ อย่างไรก็ดี ผู้ชมบางส่วนให้ความเห็นว่าอยากเห็นตัวละครในมิติอื่น ๆ จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้นำไปพัฒนาตัวละครโดยเพิ่มเรื่องราว ประเด็น และมิติอื่นเพิ่มมากขึ้นในการแสดงที่ขอนแก่น

เช่น การเพิ่มมิติความรัก เรื่องราวการทำดีสีร่วมกัน การจินตนาการถึงความฝันอื่น ๆ ในแต่ละตัวละคร

- (2) เพื่อสำรวจการตอบรับของผู้ชมด้านการแสดง โดยการแสดงต่อหน้าผู้ชมเปิดโอกาสให้นักแสดงได้ตอบสนองกับพลังและปฏิกิริยาจากผู้ชม นักแสดงได้เรียนรู้ที่จะปรับจังหวะการแสดง และการสื่อสารให้สอดคล้องกับปฏิกิริยาของผู้ชมในสถานการณ์จริง โดยพบว่าปฏิกิริยาของผู้ชม เช่น เสียงหัวเราะมีผลต่อตัวนักแสดง เสียงหัวเราะจากผู้ชมแสดงถึงการตอบสนองในเชิงบวกต่อการแสดงซึ่งช่วยสร้างความมั่นใจและพลังใจให้กับผู้แสดง และเป็นสัญญาณบอกว่าผู้ชมกำลังมีส่วนร่วมกับเนื้อหา การรับรู้ถึงการตอบสนองนี้ช่วยให้ผู้แสดงรู้สึกเชื่อมโยงและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ชม
- (3) เพื่อทบทวนวิธีการด้านการแสดง นักแสดงมีปัญหาเรื่องพลังน้อย ทำให้ใช้เวลาในการเข้าถึงตัวละครและสถานการณ์นานกว่าจะสามารถเล่นลื่นไหลได้ไปด้วยกัน มีความตื้นตันบนเวทีไม่มีสมาธิ และทำให้ลืมหทหรือพูดบทติดขัดซึ่งเป็นผลจากการเตรียมความพร้อมก่อนทำการแสดงไม่พอ ทำให้ร่างกายไม่ผ่อนคลาย ไม่ยืดหยุ่นและตึงตัวมากพอ ดังนั้นก่อนการแสดงในครั้งที่ 2 นักแสดงได้ทำการเตรียมพร้อมร่างกายก่อนแสดงอย่างน้อย 1 ชั่วโมง ประกอบไปด้วยการทำสมาธิ การเตรียมความพร้อมด้านเสียงและร่างกายก่อนทำการแสดง



ภาพที่ 4 การแสดงที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น

การจัดแสดงผลงานที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นและกรุงเทพมหานครพบว่า มีจำนวนผู้ชมกว่า 200 คนที่ได้รับชมผลงานชิ้นนี้ จากการเก็บข้อเสนอแนะของผู้ชมผ่านการพูดคุยโดยตรง และการรวบรวมความคิดเห็นจากสื่อโซเชียลมีเดียพบว่าผู้ชมส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเชิงบวกต่อผลงาน โดยมีข้อสังเกตสำคัญดังนี้

- (1) การสื่อสารประเด็นสำเร็จ โดยผู้ชมได้รับรู้และเข้าใจสิ่งที่นักศึกษาปีสี่ต้องเผชิญ ทั้งในมุมมองของสังคม ครอบครัวและตัวผู้สร้างสรรค์เอง ผู้ชมยังมีการแชร์ประสบการณ์หรือเล่าถึงประสบการณ์ที่เทียบเคียงกับเหตุการณ์ในเรื่องว่าเคยประสบพบเจอตามที่เห็นในเรื่องรวมไปถึงความกดดันและความไม่แน่นอนของชีวิตในช่วงเปลี่ยนผ่านและสะท้อนให้เห็นความจริงของการแสวงหาความฝัน จากผลการสำรวจพบว่าการแสดงทำให้กลุ่มเป้าหมายรับรู้ถึงอรรถรสของเรื่อง ความสำคัญของมิตรภาพ ในขณะที่ผู้ปกครองของผู้สร้างสรรค์ก็มีความเข้าใจคลายความกดดันในการคาดหวังในตัวของผู้หลานมากขึ้นด้วย
- (2) ความรู้สึกของผู้ชมหลังจากชมละคร แสดงถึงความสนุกสนานผ่านบทสนทนาและสถานการณ์ที่มีอารมณ์ขัน ผู้ชมยังสะท้อนว่ารู้สึกซาบซึ้งในหลาย ๆ ช่วงของเรื่อง ซึ่งสะท้อนความสมจริงและความลึกซึ้งของเรื่องราวที่ผู้ชมกำลังกังวลเช่นเดียวกันกับตัวละครในเรื่อง จึงอาจกล่าวได้ว่าผลงานสามารถสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์และเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สำรวจความรู้สึกของตนเองต่อประเด็นในเรื่องหลังจากที่ได้คิด ทบทวน และตกตะกอนความรู้สึกจากประเด็นที่ถูกนำเสนอ

การวิเคราะห์และประเมินการเรียนรู้ของตนเองผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ในฐานะผู้สร้างสรรค์ได้ใช้วิธีการดีไวซ์ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ เริ่มต้นจากการลงมือหรือทดลองทำ สิ่งสำคัญเป็นอันดับแรกคือการทำความเข้าใจแนวคิดการเผชิญโลกความเป็นจริง หลังเรียนจบนี้อย่างลึกซึ้งและใช้เป็นตัวนำในการสร้างสรรค์ทุกขั้นตอน ซึ่งมาจากการแลกเปลี่ยนพูดคุยและระดมสมองกับสมาชิกในกลุ่ม เพื่อหาแก่นแนวคิดคือการเผชิญโลกความเป็นจริง หลังเรียนจบ จนกระทั่งได้กรอบคิดหลักของเรื่อง คือ เด็กการแสดงกับการประกอบอาชีพในฝัน เป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยกำหนดทิศทางของการพัฒนาการแสดง โดยหลังจากการลงมือปฏิบัติทำให้ผู้สร้างสรรค์พบแก่นของเรื่อง คือ ความฝันขับเคลื่อนได้ด้วยพลังของมิตรภาพ

การทดลองสร้างสถานการณ์ เป็นขั้นตอนที่สำคัญในวิธีการดีไวซ์เพราะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์เห็นภาพและเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน ก่อนที่จะคัดเลือกเพื่อร้อยเรียงและคัดเลือกมาพัฒนาต่อ โดยการทดลองทำฉากการแสดงด้วยวิธีการที่ผู้สร้างสรรค์ลงป็นสดด้วยกัน ทำให้แปลงความคิดและภาพในหัวเป็นรูปธรรม และนำมาสู่ การทบทวน “แนวคิด” ในการสร้างสรรค์ผลงานว่า “ฉากการแสดงนี้” ใช้สิ่งที่กลุ่มต้องการหรือไม่? และการค้นหา “รูปแบบของงาน” ที่เหมาะสมกับประเด็นและแนวคิดที่ต้องการนำเสนอโดยมีคำถามสำคัญที่ใช้ในการทบทวนและพิจารณา

การลำดับโครงเรื่องสำหรับผู้สร้างสรรคื้นคำนี้ถึงอยู่เสมอ คือ “ฉันต้องการจะนำเสนอประเด็นอะไรในสถานการณ์นี้” การหมั่นทบทวนและตั้งคำถามกับตนเองและกลุ่ม ทำให้กลุ่มผู้สร้างสรรคื้นได้เห็นแก่นแนวคิดและเป้าหมายสำหรับการสร้างสรรคื้นผลงานได้ตรงกันและชัดเจนขึ้นเรื่อย ๆ

หลังจากการค้นหาผ่านการทดลองหลาย ๆ ครั้ง ทำให้เกิดวัตถุดิบและฉากต่าง ๆ ซึ่งกลายเป็นทางเลือกให้กับผู้สร้างสรรคื้นได้พิจารณาคัดเลือกสิ่งที่ดีที่สุดเพื่อนำไปร้อยเรียง ขยาย หรือทำให้วัตถุดิบฉาก หรือ ความคิดนั้น ชัดเจน ลึกซึ้ง และสนุกขึ้น ซึ่งกระบวนการตีไวซ์เป็นตัวช่วยที่เปิดโอกาสให้ผู้สร้างสรรคื้นได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และพัฒนาความคิดสร้างสรรคื้นโดยไม่ถูกจำกัดด้วยกรอบหรือข้อบังคับที่ตายตัว เมื่อมีอิสระในการลองผิดลองถูกก็สามารถทำให้เจอวัตถุดิบใหม่ที่ไม่คาดคิด และค้นพบสิ่งที่อาจจะกลายเป็นแก่นสำคัญของงานได้เช่นกัน อย่างไรก็ตาม เมื่อทำงานกับการค้นสดก็ควรที่จะต้องมีการรอบหรือโจทย์ที่ต้องการชัดเจน ผู้สร้างสรรคื้นจึงใช้วิธีทบทวนสิ่งที่ได้จากการค้นกับแนวคิดอยู่เสมอเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับแนวคิดและน่าสนใจ และการทำงานด้วยวิธีการตีไวซ์ ยังจำเป็นที่จะต้องมิดวงตาที่สาม หรือ ผู้ที่ช่วยมองผลงานโดยเฉพาะกับการทำงานที่ผู้สร้างสรรคื้นอยู่บนเวทีทั้งหมด และการบันทึกบทการแสดงที่ได้ในระหว่างการค้นหาซึ่งจะทำให้การทำงานพัฒนาขึ้นได้เร็วขึ้นด้วย

การเชื่อมั่นในกลุ่มและกระบวนการรวมไปถึงการช่วยกันเลือกสิ่งที่กลุ่มผู้สร้างสรรคื้นมีความรู้สึกร่วมหรือเชื่อร่วมกัน เพื่อนำมาขยายความคิดนั้นต่อให้ละเอียดส่งผลต่อพัฒนาการของงานให้ออกมาได้อย่างน่าสนใจ แน่นอนว่าการเปิดใจรับฟังความคิดเห็น การยอมรับหลากหลายการทุ่มเททำงานอย่างเท่า ๆ กัน และการที่ทุกคนทำหน้าที่ช่วยเหลือกันภายในกลุ่มผู้สร้างสรรคื้นทำให้กระบวนการตีไวซ์เป็นเครื่องมือที่ดีและมีประสิทธิภาพสูง และเกิดเป็นผลงาน “ก็รู้ดีออกมาสิคะ” ที่สะท้อนให้เห็นถึงความจริงของการแสวงหาความฝันของเด็กจบใหม่ได้อย่างสนุกสนาน

บทสรุป

ละครเรื่องนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อสะท้อนสถานะของเด็กจบใหม่ที่ต้องเผชิญความจริงในโลกการทำงานและใช้กระบวนการตีไวซ์เพื่อค้นหาและพัฒนาประเด็น บทละคร รูปแบบละครที่เหมาะสมด้วยการทดลองค้นสดเพื่อสร้างฉากการแสดงซึ่งเป็นการแปลงความคิดเป็นภาพการแสดงเพื่อให้ง่ายต่อการปรับปรุงแก้ไขและเลือกสรร ในขณะที่การค้นสดยังช่วยให้การทำงานในฐานะนักแสดงลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยแก่นแนวคิดสำคัญที่ได้จากการพัฒนาจากคำถามว่า “จบปีสี่แล้วจะทำงานอะไร?” นำมาสู่ 3 มโนทัศน์สำคัญ ได้แก่ (1) ความวิตกกังวลหลังเรียนจบ (2) ความฝัน (3) การต่อสู้

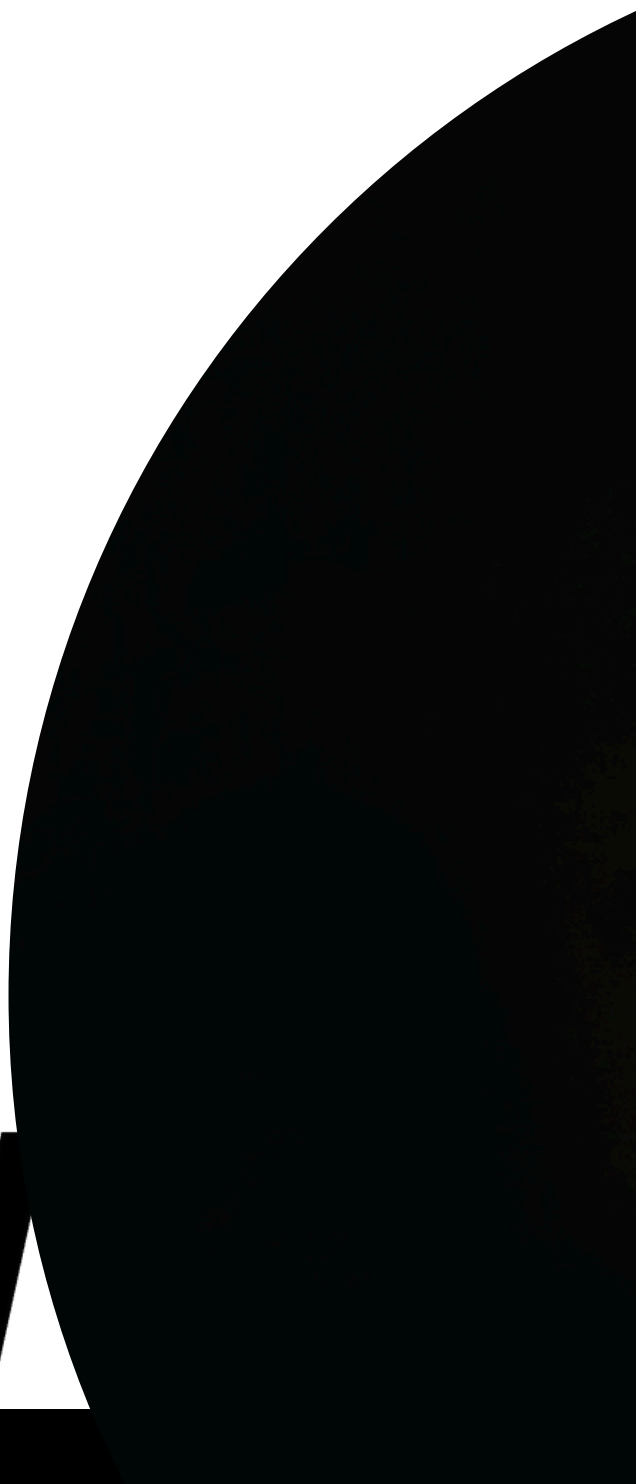
กับข้อจำกัดในสังคมที่สะท้อนความคิดความรู้สึกของเด็กจบใหม่และกลายเป็นช่วง “ชีวิตของตัวละคร” 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ ความฝัน การดิ้นรน การเผชิญความจริง และการตั้งคำถามกับตนเองและสังคม ในการพัฒนาโครงเรื่องเพื่อสะท้อนถึงแก่นแนวคิดคือการเผชิญโลกความเป็นจริงหลังเรียนจบ และกรอบคิดหลักของเรื่องคือเด็กการแสดงกับการประกอบอาชีพในฝันเป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยกำหนดทิศทางของการพัฒนาการแสดง โดยหลังจากการลงมือปฏิบัติทำให้ผู้สร้างสรรค์พบสาระสำคัญของเรื่องคือความฝันขับเคลื่อนได้ด้วยพลังของมิตรภาพ ผลงานชิ้นนี้ยังทำให้ผู้สร้างสรรค์ค้นพบความฝันของตนเองที่ชัดเจนขึ้น เห็นแนวทางในการทำงานในอุตสาหกรรมบันเทิง เกิดความภาคภูมิใจในการเรียนสาขาวิชาการแสดง และสัมผัสได้ถึงความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นของนักศึกษาการแสดง

เอกสารอ้างอิง

- กนกกาญจน์ วรสีหะ. (2567). กลวิธีการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขันในรายการวาไรตี้ซิตคอม ตลก 6 ฉาก. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 44(4), 118-135.
- จิราภรณ์ บุตรโชติ, ปิยะฉัตร ไชยคำ, ลดาพรรณ พันธุ์สะอาด และ ธนัชพร กิตติก้อง. (2564). ห้องเชียร์: การสร้างสรรค์ละครเวทีจากประเด็นมุมมองต่อสิทธิเสรีภาพในกิจกรรมการรับน้องในสังคมไทย. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 13(1), 215-241.
- ธนัชพร กิตติก้อง. (2565). โโฮม เฮือน เฮา: การสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบดีไวซิงบนฐานอัตลักษณ์อีสาน. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 24(1), 75-90.
- นพมาส แววหงส์. (2550). *ปริทัศน์ศิลปะการละคร*. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภาณุวัฒน์ เหล่าพิสัย, และอุรารมย์ จันทมาลา. (2565). พัฒนาการรูปแบบการแสดงคอนเสิร์ตหมอลำคณะระเปียบวาทศิลป์. *วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 6(1), 174-183.
- วนิดา เดชกัลยา, ภัทธรสิริย์ โชติมนต์ชิตา และ พชญ อัคราภรณ์. (2564). วันวิวา(ท)ห์: การสร้างสรรค์ละครเวทีเพื่อสร้างการเรียนรู้ แก่ผู้ชมเกี่ยวกับประเด็นการใช้ความรุนแรงในพื้นที่

สาธารณะ ผ่านการแสดง ในรูปแบบ Interactive Theatre. วารสารศิลปกรรมศาสตร์
วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์, 8(2), 351-399.

Workpoint Entertainment. (2024). ตลก 6 ฉาก [วิดีโอ]. Workpoint TV.
<https://www.workpointtv.com/video/ตลก-6-ฉาก-60134>.



MUSPAJ

JOURNAL OF MUSIC AND PERFORMING ARTS KHON KEAN UNIVERSITY