

การสร้างบทละครเพื่อสื่อสารและสร้างการรับรู้ใหม่
เกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชน
กรณีศึกษา มินิซีรีส์เรื่อง Spirit of Smart KKU
Script Making for Communicating and
Creating New Perceptions about Community
Identity, A Case Study of the Spirit of
Smart KKU Mini-Series

พชญ อัคพราหมณ์¹

Pachaya Akkapram

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขากการแสดง,
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Assistant Professor, Performance Practice,
Faculty of Fine and Applied Arts,
Khon Kaen University
(E-mail: pachak@kku.ac.th)

Received: 03/08/2022 Revised: 10/11/2022 Accepted: 11/11/2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นการอภิปรายกระบวนการ และผลการวิจัย จากการสร้างสรรค์บทละครมินิซีรีส์เรื่อง Spirit of Smart KKU โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญ คือ หากลวิธีในการสร้างบทละครโดยใช้ข้อมูลจากฐานชุมชน การดำเนินงานมี 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1. การพัฒนาความคิดจากโจทย์ สืบค้นและวิเคราะห์ข้อมูล และการตั้งต้นคิดเรื่อง 2. ปฏิบัติการสร้างเรื่อง เส้นความคิด และตัวละคร 3. การพัฒนาโครงเรื่อง โครงเรื่องขยาย และสถานการณ์ 4. การสร้างบทสนทนา และบทสมบุรณ์ และ 5. การประเมินคุณค่าผลงานบทละคร ผลการดำเนินงานวิจัยปรากฏว่า 1. บทละคร จำนวน 3 ตอน สามารถเล่าเรื่องผู้คนต่างวัยแต่มีอัตลักษณ์ร่วมได้ 2. การสรรหา และจัดการวัตถุดิบจากชุมชนเพื่อสร้างบทละครชุมชนมีความสำคัญต่อการก่อร่างความคิด 3. การสร้างคำสำคัญสามารถใช้เป็นเครื่องมือเพื่อช่วยพัฒนาองค์ประกอบบท และ 4. บทละครสามารถเป็นเครื่องมือเล่าและเสนออัตลักษณ์พื้นที่ ผู้คน และ จิตวิญญาณชุมชนได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ: บทละคร, มินิซีรีส์, การสื่อสาร, วิจัยการแสดง, อัตลักษณ์ชุมชน

Abstract

This research article discusses the process and research results from the creation of the mini-series Spirit of Smart KKU, whose main objective is to find a strategy for creating scripts and using information from the community base. There are 5 steps in the operation: 1. Developing an idea from a problem, searching and analyzing data 2. Create a story, theme line, and characters 3. Develop plot, treatment, and scenario 4. Create a dialogue and the shooting script 5. Evaluating the value of the script. The results of the research showed that 1. The script of 3 episodes can tell stories of people that different ages but

with common identities. 2. Recruiting and managing materials from the community to create a script that is important for creating ideas. 3. Keyword formation can be used to help develop script composition 4. The script can be a great tool for telling and expressing areas of identities, people, and community spirit.

Keywords: Script, Mini-series, Communication, Performance Research, Community Identity

บทนำ

โครงการวิจัยได้รับทุนสนับสนุนจากฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น เพื่อสร้างสรรค์สื่อประชาสัมพันธ์โครงการฟาร์มอัจฉริยะ รวมถึงการนำเสนออัตลักษณ์และภาพลักษณ์ของมหาวิทยาลัยภายใต้ แผนยุทธศาสตร์การบริหารปี พ.ศ. 2563-2566 ไปยังกลุ่มผู้ชมที่เป็นประชาชน หรือผู้ที่มีความเกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัย โดยมีโจทย์สำคัญ คือ ทำอย่างไรที่ผู้คนในชุมชนมหาวิทยาลัยจะรู้จักโครงการฟาร์มอัจฉริยะ และรู้จักอัตลักษณ์ความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งเมื่อพิจารณาแล้วเห็นว่า จุดมุ่งหมายของโครงการไม่ใช่แค่เพียงเป็นสร้างสื่อกลางในการสื่อสารข้อมูล แต่ต้องนำพาผู้ชมไปสู่ความตระหนัก และเกิดความรู้สึกที่ดีต่อมหาวิทยาลัย

ผู้วิจัยเริ่มจากคำถามทบทวนตนเองในฐานะนักสร้างสรรค์-นักวิจัย ว่าสื่อที่จะสร้างต้องเป็นประเภทใด จึงจะสามารถนำพาผู้ชมไปสู่การรับรู้ข้อมูล เกิดความเข้าใจ และความตระหนักได้ตามที่โจทย์กำหนด ด้วยความเป็นนักละครสิ่งที่เป็นภูมิรู้และความถนัดเฉพาะ คือ การสร้างละครเวทีในฐานะผู้กำกับ และสร้างบท กับอีกบทบาทหนึ่ง คือ นักปฏิบัติการละครประยุกต์ (applied theatre practitioner) ที่มุ่งประยุกต์ใช้ละครในบริบทอื่นๆ นอกโรงละคร ความคิดแรกเริ่มจึงเป็นการสร้างละครในร่มของละครประยุกต์ แต่ทว่า ในช่วงเวลาเริ่ม และพัฒนาโครงการวิจัยกลับ

เผชิญกับข้อจำกัดจากสถานการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผลให้ผู้วิจัยต้องปรับเปลี่ยนวิธีคิดในการสร้างงานละคร เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เป็นการผลักดันผู้วิจัยออกจากพื้นที่คุ้นเคยไปสู่การค้นหาวិธีการสร้างสรรค์ละครที่แตกต่าง

ความคลุมเครือทางความคิดจึงเกิดขึ้นว่า ผู้วิจัยต้องสร้างละครแบบไหน และจะเริ่มต้นอย่างไร ซึ่ง Asmawi (2017) ได้แสดงทรรศนะไว้ว่า “การสอบทานหรือตัดแปลงประเด็นที่มีอยู่เดิม และเกิดความคิดที่ยังไม่แจ่มชัดเป็นขั้นต้นของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีลักษณะไม่เป็นไปตามธรรมชาติของนักวิจัยที่มุ่งเสนอหรือแสวงหาผลลัพธ์จากงานวิจัย ซึ่งนักวิชาการบางกลุ่มมองว่า ความริเริ่มสร้างสรรค์เป็นความเสี่ยงทางปัญญา แต่บางกลุ่มกลับมองว่าเป็นสิ่งนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงของสิ่งที่มีอยู่เดิม” ผู้วิจัยจึงทดลองขยับตนเองออกจากพื้นที่ทำงานเดิมและเริ่มทดลองทำงานร่วมกับนักวิจัยต่างสาขาวิชา อาทิ ภาพยนตร์ และดนตรี เกิดเป็นชุดโครงการวิจัย (Research program) สร้างสรรค์ละครที่ขยายพื้นที่ไปในสายทางภาพยนตร์

ดังนั้น โครงการวิจัย จึงเป็นการสร้างงานละครผ่านลักษณะของภาพยนตร์ กล่าวคือ การแสดงผ่านกล้อง มีการบันทึกภาพ ใช้กล้องแทนสายตาผู้ชม มีกระบวนการติดต่อเพื่อสร้างความต่อเนื่องของภาพ และผลงานละครถูกนำเสนอผ่านช่องทางออนไลน์ เพื่อให้สามารถเข้าถึงผู้คนในชุมชนได้โดยอยู่ภายใต้เงื่อนไขการเว้นระยะห่างทางสังคม (social distancing) ทั้งนี้ โครงการของผู้วิจัยมุ่งเน้นกระบวนการสร้างบทละคร และการกำกับการแสดงที่สามารถนำเสนอประเด็นตามโจทย์วิจัย โดยในบทความวิจัยฉบับนี้เป็นการอภิปรายขั้นตอน และผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในส่วนของสร้างสรรค์บทละคร

วัตถุประสงค์การวิจัย

เพื่อหากลวิธีในการสร้างบทละครโดยใช้ข้อมูลจากฐานชุมชน

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้กลวิธีในการสร้างบทละครจากข้อมูลฐานชุมชน

2. ได้บทละครออนไลน์จำนวน 3 ตอน ความยาวตอนละ 30 นาที รวมเวลาทั้งสิ้น 1.30 ชั่วโมง
3. ได้องค์ความรู้ และวิธีการสร้างสรรค์บทละครออนไลน์จากฐานชุมชน ซึ่งสามารถนำไปใช้ในการเรียนการสอนด้านการเขียนบทละคร และเป็นต้นแบบการสร้างบทละครออนไลน์จากฐานชุมชน
4. ได้สร้างการรับรู้ และความตระหนักแก่ผู้ชมเกี่ยวกับอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คำถามวิจัย

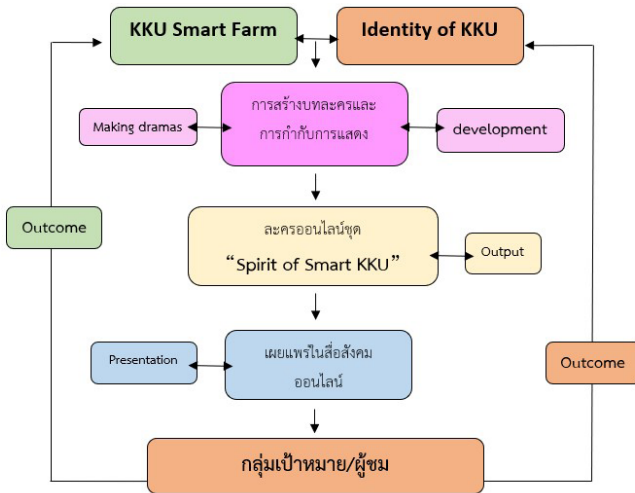
ข้อมูลจากฐานชุมชนจะนำมาใช้ในการสร้างบทละครด้วยวิธีการใดบ้าง และบทละครจะสามารถสื่อสารความคิด ข้อมูล ความรู้สึกที่ดี และสร้างความตระหนักเกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนแก่ผู้ชมได้จริงหรือไม่

ขอบเขตของการวิจัย

การสร้างสรรค์บทละครมินิซีรีส์เรื่อง Spirit of Smart KKU มีขอบเขตในการดำเนินงาน คือ การสร้างบทละคร โดยใช้ข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับชุมชนซึ่งในโครงการวิจัยนี้หมายถึง ชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่น นอกจากนี้ยังอาศัยมูลจากโครงการฟาร์มอัจฉริยะ ด้วยวิธีการเข้าถึงข้อมูลจากแหล่งต่างๆ อาทิ การสอบถามด้วยแบบสอบถามออนไลน์ การสังเกตการณ์วิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน การสนทนาไม่เป็นทางการกับผู้บริหาร คณาจารย์ และนักวิจัยที่เกี่ยวข้องกับโครงการฟาร์มอัจฉริยะ การศึกษาข้อมูลจากเว็บไซต์มหาวิทยาลัย เฟสบุ๊กแฟนเพจกลุ่มศิษย์เก่า และกลุ่มเครือข่ายครูภูมิปัญญา รวมถึงเอกสารต่างๆ อาทิ แผนยุทธศาสตร์การบริหารมหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ. 2563-2566 โดยความยาวของบทละครจะไม่เกิน 1.30 ชั่วโมง เนื้อหาต้องสะท้อนถึงอัตลักษณ์ และบริบทความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่น ตลอดจนนำเสนอเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับโครงการฟาร์มอัจฉริยะ

กรอบแนวคิดในการวิจัย

ผู้วิจัยใช้ชุดข้อมูลจากฐานชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่น ได้แก่ โครงการวิจัย ฟาร์มอัจฉริยะ (KKU Smart Farm) และอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น ในกระบวนการสร้างสรรค์บทละคร กระทั่งนำไปสู่การผลิตเป็นผลงานละคร การนำเสนอต่อผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย และประเมินผลลัพธ์จากผู้ชม ดังภาพประกอบที่ 1



ภาพประกอบที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัย

ผู้วิจัยตั้งต้นด้วยวิจัยเชิงปฏิบัติ (Practice Research) หรือวิจัยสร้างสรรค์ (Creative Research) ซึ่งเป็นการวิจัยที่เน้นการลงมือปฏิบัติ และวิเคราะห์ผลในแต่ละช่วง เพื่อคัดสรรและใช้ข้อมูลพัฒนาผลงานละครไปสู่จุดหมายปลายทางตามที่ Brad Haseman (2006 อ้างถึงใน พรรัตน์ ดำรุง, 2564) ได้เสนอไว้ว่า “การวิจัยจากการลงมือปฏิบัติมีความแตกต่างจากการวิจัยที่เป็นแบบแผนซึ่งผู้คนคุ้นเคย ผลลัพธ์ของการวิจัยหรือผลงานศิลปะนั้น เป็นการนำเสนอข้อมูลในรูปของการแสดงที่เป็นสัญลักษณ์ มีความหมายใหม่ และสื่อสารกับผู้ชมผ่านตำแหน่งแห่งที่

ของตัวละคร บทพูด อารมณ์ ความรู้สึก สามารถรับรู้ สื่อสารกับผู้ชมที่รับชม นำไปสู่การสะท้อนคิด และการวิพากษ์วิจารณ์”

การสร้างสื่อบทละครออนไลน์ครั้งนี้เป็นกระบวนการริเริ่มใหม่ เป็นงานต้นฉบับผู้วิจัยต้องค้นหา สืบเสาะ และเคลื่อนตัวไปสู่พื้นที่ใหม่ เพื่อทดลองสร้างงานในวิถีที่ต่างจากเดิม การเปลี่ยนมุมมองจากนักละครเวทีสู่นักละครในแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มีหลักนำทางแบบนักละครประยุกต์ คือ การผลิตละครที่สื่อสารความคิด จินตนาการ ความรู้สึก เพื่อสร้างการรับรู้ และความตระหนักแก่ผู้ชมในชุมชน ทุกขั้นตอนของการสร้างบทละคร-ปฏิบัติวิจัย จึงมีความสำคัญอย่างยิ่งในการพาผู้วิจัยไปสู่ข้อค้นพบใหม่

ปฏิบัติการวิจัยครั้งนี้ เริ่มต้นจากการศึกษา และค้นคว้าข้อมูลด้วยวิธีการต่างๆ ได้แก่ การสังเกตพฤติกรรม และวิถีชีวิตของผู้คนในชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่น การใช้แบบสอบถามออนไลน์ การสนทนาอย่างไม่เป็นทางการ การศึกษาเอกสาร หนังสือ และข้อมูลในสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัยขอนแก่น และโครงการฟาร์มอัจฉริยะ จากนั้นจึงปฏิบัติการสร้างสรรค์บทละคร โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. การพัฒนาความคิดจากโจทย์ สืบค้นและวิเคราะห์ข้อมูล และตั้งต้นคิดเรื่อง

ผู้วิจัยเริ่มด้วยคำถามว่า “ละครที่กำลังจะคิดจะทำขึ้นมานี้จะสร้างความเข้าใจ สื่อสารข้อมูล และอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยอย่างไร อะไรคืออัตลักษณ์และคนในชุมชนนี้อยากดูอะไร” คำถามนี้มีความสำคัญในการขับเคลื่อนงานวิจัย เพราะโครงการฟาร์มอัจฉริยะเป็นสิ่งที่คนในชุมชน ม.ขอนแก่น ยังไม่รู้ข้อมูล โครงการมีจุดหมายเพื่อพัฒนา และยกระดับภาคการเกษตรให้ก้าวหน้า รวมถึงการเป็นชุมปัญญาของศาสตร์เกษตร เทคโนโลยี และสิ่งประดิษฐ์ใหม่สำหรับเกษตรกรในภูมิภาค

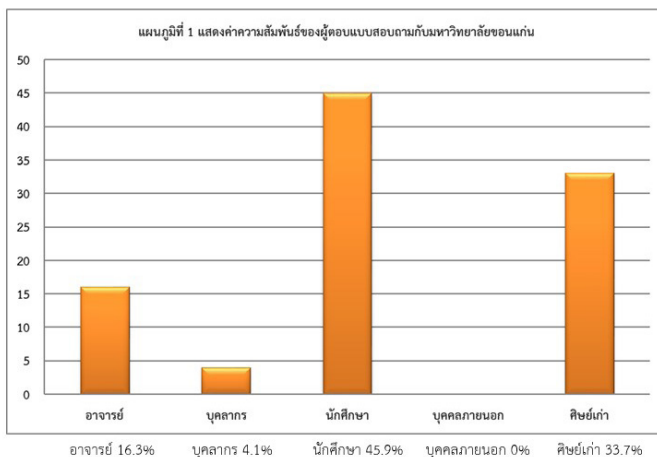
อีกทั้ง การทบทวน และทำความเข้าใจอัตลักษณ์ “ความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่น” ตามแผนยุทธศาสตร์ พ.ศ. 2563-2566 โดยมุ่งวิสัยทัศน์มหาวิทยาลัยวิจัยและพัฒนาชั้นนำระดับโลก และเน้นการพัฒนา 3 ด้าน ได้แก่

ประชาชน (People): ประชาคมมหาวิทยาลัยขอนแก่นมีความรู้ความสามารถ และทักษะดิจิทัล มีความเชี่ยวชาญศาสตร์วิชาการ การวิจัย พัฒนา และการนำไปใช้ประโยชน์ การบริการ สันทนาการ บริหารจัดการ มีความพร้อมในการเรียนรู้ การเชื่อมโยงกับ นานาสาคร และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง

ระบบนิเวศ (Ecological): ระบบนิเวศมหาวิทยาลัยเกื้อหนุนการเรียนรู้ วิจัย เสริมประสิทธิภาพการทำงาน เพิ่มพูนคุณภาพชีวิตของชุมชนมหาวิทยาลัย และผู้มาเยือน

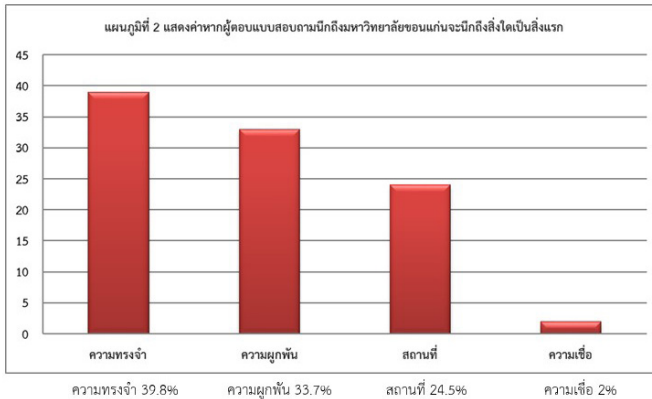
จิตวิญญาณ (Spiritual): จิตวิญญาณของมหาวิทยาลัยมีความสันติสุข และสมานฉันท์ของชุมชนทั้งภายในและภายนอก (มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2562)

จากข้อมูลข้างต้นได้สะท้อนคิดกับตนเองว่า “ข้าพเจ้าจะเล่าเรื่องอะไร จะเข้าถึงข้อมูลหรือใช้ข้อมูลอย่างไร และกลุ่มผู้ชมเป้าหมายคือใคร” ผู้วิจัยจึงเริ่มสำรวจความเห็นของประชาชนในชุมชน ม.ขอนแก่น โดยใช้แบบสอบถามที่ไม่ระบุข้อมูลเชิงลึกผ่านช่องทางออนไลน์ระหว่างวันที่ 25-27 กันยายน 2563 เกี่ยวกับความคิด-ความรู้สึก ที่มีต่อองค์กร ความทรงจำเหตุการณ์และสถานที่ ด้วยแบบสอบถามออนไลน์ โดยมีผู้ตอบดังนี้

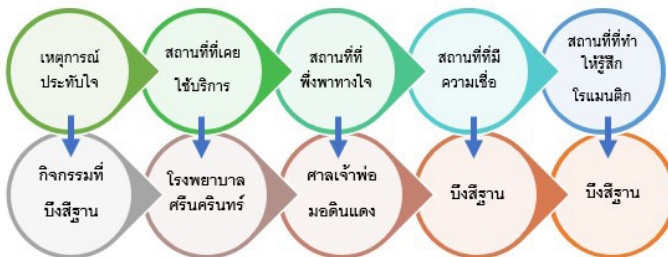


ภาพประกอบที่ 2 กลุ่มผู้ชมเป้าหมาย

สถิติผู้ตอบแบบสอบถามในภาพประกอบที่ 2 ทำให้กำหนดกลุ่มผู้ชมเป้าหมายหลักได้ คือ **นักศึกษาปัจจุบัน** อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยต้องทราบถึงสิ่งที่นักศึกษาอยากรับชม-รับฟัง เกี่ยวกับมหาวิทยาลัยขอนแก่น จึงใช้แบบสอบถามหัวข้อ “หากนึกถึงมหาวิทยาลัยขอนแก่นจะนึกถึงสิ่งใดเป็นสิ่งแรก” เป็นแนวทาง โดยคำตอบที่ได้รับมากที่สุด คือ ความทรงจำ รองลงมาคือ ความผูกพัน สถานที่ และความเชื่อ ดังภาพประกอบที่ 3 และเมื่อวิเคราะห์ข้อมูลหัวข้อถัดไป ทำให้เห็นว่า ความทรงจำจะเกี่ยวข้องกับสถานที่ และประสบการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในพื้นที่ โดยพื้นที่สำคัญ ได้แก่ บึงศรีฐาน ศาลเจ้าพ่อมอดินแดง และโรงพยาบาลศรีนครินทร์ ดังภาพประกอบที่ 4

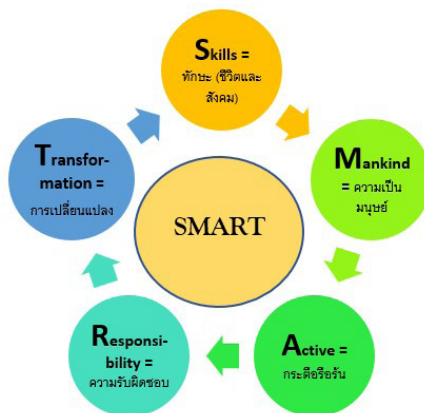


ภาพประกอบที่ 3 ความรู้สึกแรกที่มีต่อมหาวิทยาลัย



ภาพประกอบที่ 4 สถานที่และความรู้สึกที่มีต่อสถานที่

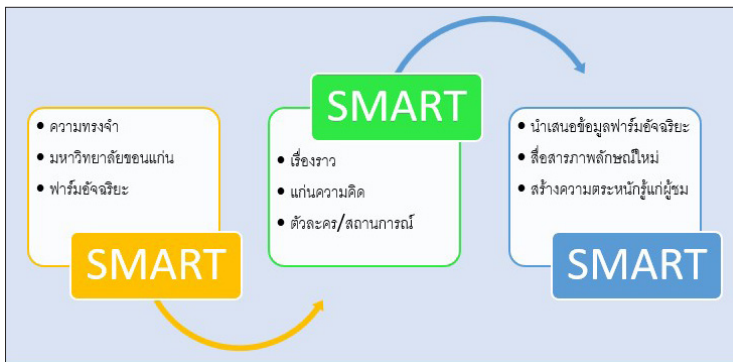
ชุดข้อมูลข้างต้นเป็นแรงบันดาลใจ (inspiration) ผสมรวมกับมุมมองส่วนตัวของผู้วิจัย ซึ่งเห็นว่า มหาวิทยาลัยขอนแก่นมีพื้นที่ และสถานที่สวยงาม และเปิดโอกาสให้บุคคลหลายช่วงวัยได้ทำกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน เช่น การออกกำลังกาย การเล่นดนตรี การถ่ายภาพ ฯลฯ หลายสถานที่จึงเต็มไปด้วยความเคลื่อนไหว อารมณ์ ความรู้สึก และความทรงจำที่ดี ทำให้เกิดความคิดว่า **“พื้นที่มหาวิทยาลัยสามารถสื่อสารตัวตนของมหาวิทยาลัยได้”** ซึ่งเมฆ ยิ้มสมบูรณ์ (2565) อธิบายว่า “แรงบันดาลใจเป็นขั้นตอนแรกที่ทำให้เกิดความคิด (thought) หรือความรู้สึกบางอย่างที่กระทบใจ สะกิดภายในใจ หรือสะท้อนใจ โดยสิ่งนั้นจะออกมาจากตัวตน ของเรา เพื่อนำพาไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ (idea)” สอดคล้องกับ Truby (2007) ที่เสนอว่า “เมื่อผู้เล่าทราบข้อมูล และเข้าใจทุกอย่างแล้วจะต้องแปร หรือแปลงข้อมูลให้เข้าไปอยู่ในเรื่องราว โดยเรื่องที่ดีจะต้องมีส่วนที่สร้างความรู้สึกและส่วนที่ให้ผู้ชมใช้ความคิดอย่างเท่ากัน” ผู้วิจัยเกิดความรู้สึกว่า เรื่องที่กำลังจะเล่าต้องทำให้ผู้ชมได้รับ **“ความรู้สึกรอบอุน สาร และข้อมูลเกี่ยวกับฟาร์มอัจฉริยะ รวมถึงสื่อสารอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย”** แต่ทว่า เมื่อต้องขยับจากความคิด และความรู้สึกส่วนตัวไปสู่การสร้างเรื่องยังคงเริ่มต้นไม่ได้ ผู้วิจัยจึงทดลองสร้างคำเพื่อใช้เป็นแกนความคิดในสร้างและพัฒนาเรื่อง



ภาพประกอบที่ 5 คำที่ใช้เป็นแกนความคิดเพื่อสร้างเรื่อง

เหตุผลแรกที่เลือกใช้คำว่า SMART เพราะต้องการล้อไปกับโครงการฟาร์มอัจฉริยะด้วยความหมายตรงตัว แต่กลับรู้สึกว่ ความหมายยังไม่ครอบคลุมรอบคอบคิดวิจย จึงได้ทดลองแยกตัวอักษรออกจากกันเป็น S-M-A-R-T และเติมความหมายใหม่ (redefine) แต่ละตัวอักษร ดังภาพประกอบที่ 5 โดยมีฐานคิดจากข้อมูลโครงการวิจย วัตถุประสงค์ และเป้าหมายวิจย แล้วประกอบตัวอักษรเข้าด้วยกันใหม่ ทำให้ได้คำว่า SMART ที่มีมิติ และมีลักษณะเฉพาะเพื่อนำมาเป็นแกนในการสร้างเรื่อง โครงเรื่อง กำหนดแก่นความคิดของเรื่อง สร้างตัวละคร และบรรยากาศของเรื่อง

เมื่อเชื่อมคำว่า SMART เข้ากับชุดข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับโครงการวิจย เช่น ข้อมูลมหาวิทยาลัยขอนแก่น โครงการฟาร์มอัจฉริยะ และสิ่งที่กลุ่มผู้ชมเป้าหมายสนใจ คือ ความทรงจำ จึงปรากฏภาพโครงสร้างความคิด และนำไปสู่การสร้างเรื่อง ดังภาพประกอบที่ 6



ภาพประกอบที่ 6 ความคิดในการสร้างเรื่อง

ผู้วิจยมุ่งความสนใจไปที่การเล่าเรื่องเกี่ยวกับ “ความเปลี่ยนแปลงในช่วงเวลาแห่งการพัฒนามหาวิทยาลัยที่ส่งผลกระทบต่อผู้คน พื้นที่ และจิตวิญญาณของชุมชน” อันสัมพันธ์กับประวัติความเป็นมาของมหาวิทยาลัย ผลลัพธ์ของความเปลี่ยนแปลง และผลกระทบจากพัฒนาผู้คน พื้นที่ และจิตวิญญาณในแต่ละช่วง โดยมีสาระสำคัญ คือ “การอุทิศตนเพื่อชุมชนและสังคม” เป็นประเด็นกระทบใจ

และต้องการสะท้อนเสียงนี้เข้าไปในตัวงาน เพื่อให้กลุ่มผู้ชมเป้าหมายได้รับรู้
เกิดความตระหนักถึงบทบาทหน้าที่ และเป้าหมายของการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชน

2. ปฏิบัติการสร้างเรื่อง (Story) เส้นความคิด (Theme Line) และ ตัวละคร (Characters)

ผู้วิจัยเริ่มสร้างเรื่องด้วยการกำหนดประโยคความคิดแรก (Premise) ซึ่ง
Truby (2007) อธิบายว่า “พรีมิสเป็นการเขียนหนึ่งประโยคที่ประกอบด้วยตัวละคร
โครงเรื่อง หรือเหตุการณ์บางส่วน เพื่อทำให้เห็นภาพรวม เป็นจุดตั้งต้นของการ
สำรวจความเป็นไปได้ในการสร้างและพัฒนาเรื่อง” โดยผู้วิจัยกำหนด พรีมิสว่า **ชาย
คนหนึ่งกำลังทำวิจัยฟาร์มอัจฉริยะ แต่มีเหตุการณ์ที่ทำให้งานวิจัยของเขาต้อง
หยุดชะงักลง และเขาพยายามตั้งใจทำงานอีกครั้งจนสำเร็จ** จากนั้นจึงขยี้พรีมิส
เป็นประโยคขยาย (Designing Principle) เพื่อทำให้เห็นโครงสร้างเรื่องที่เข้มข้น
การจัดโครงคร่าวของเรื่องให้ชัดเจน และเป็นเหตุเป็นผล ซึ่งกำหนดว่า **ชายคน
หนึ่งผู้มุ่งมั่นทำวิจัยฟาร์มอัจฉริยะให้สำเร็จก่อนที่พ่อของเขาจะตาย แต่สมาชิก
ในทีมวิจัยของเขากลับมีปัญหากันระหว่างทำงานจนทำให้งานหยุดชะงักลง
เขาพยายามกลับมาตั้งใจทำงานวิจัยให้สำเร็จด้วยตัวของเขาเอง และในขณะ
เดียวกัน เขาได้เปิดโอกาสให้สมาชิกกลับมารวมใจกันอีกครั้งในพื้นที่ทำงานวิจัย
ของเขา** โดยผู้วิจัยใช้คำ SMART เป็นแกนพัฒนาความคิดให้เข้มข้นและชัดเจนขึ้น
ดังนี้

- S = Skills (ทักษะชีวิตและสังคม) à ชายคนหนึ่งทำวิจัยร่วมกับสมาชิก
- M = Mankind (ความเป็นมนุษย์) à การเปิดโอกาสให้สมาชิกกลับมารวมใจกัน
- A = Active (กระตือรือร้น) à เขาขยัน และมุ่งมั่นทำวิจัย
- R = Responsibility (ความรับผิดชอบ) à เขาสานต่องานวิจัยจนสำเร็จ
- T = Transformation (ความเปลี่ยนแปลง) à งานวิจัยสำเร็จ เขาเปลี่ยนตัวเองให้เป็นคนที่มีความตั้งใจใฝ่ฝันน้อยลง

ในประโยคขยายมีข้อความตัวทึบและขีดเส้นใต้ เป็นส่วนแสดงถึงเส้นความคิด (theme line) ซึ่ง John Truby (2007) เสนอว่า “เส้นความคิดเป็นส่วนสะท้อนมุมมองของผู้ประพันธ์เกี่ยวกับการกระทำที่ตึงามหรือเลวร้าย โดยการกระทำนั้นสัมพันธ์กับศีลธรรมในชีวิตของบุคคลในเรื่อง และผลักดันให้ผู้ประพันธ์มุ่งความสนใจไปที่องค์ประกอบศีลธรรมที่มีอยู่ทั้งหมดในเรื่องแล้วหลอมรวมให้เป็นความคิดศีลธรรมเดียว (a single moral idea)” โดยศีลธรรมเดียวที่ผู้วิจัยสกัดได้คือ “การทำให้เหล่านั้สำเร็จจุล่งด้วยความพยายามอย่างถึงขีดสุด” หรือ “การอุทิศตน” ซึ่งสอดคล้องกับค่านิยมของมหาวิทยาลัย คือ “การอุทิศตนเพื่อชุมชนและสังคม” เมื่อนำมาประโยคขยายมาสกัดเป็นเส้นความคิดจะได้ดังนี้

ตารางที่ 1 เส้นความคิดของเรื่อง

Designing Principle ↓	ชายคนหนึ่งผู้มุ่งมั่นทำวิจัยฟาร์มออร์ริยะให้สำเร็จก่อนที่จะพ่อของเขาจะตาย แต่สมาชิกในทีมวิจัยของเขากลับมีปัญหาที่ระหว่างทำงานจนทำให้งานหยุดชะงักลง เขาพยายามกลับมาตั้งใจทำงานวิจัยให้สำเร็จด้วยตัวของเขาเอง และในขณะเดียวกัน เขาก็เปิดโอกาสให้สมาชิกกลับมารวมใจกันอีกครั้งในพื้นที่ทำงานวิจัยของเขา
Theme Line	การอุทิศตนทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ดีเพื่อผู้อื่น จะได้รับคุณค่าที่ดีอย่างใดอย่างหนึ่งกลับมาเสมอ

เส้นความคิดนำไปสู่การสร้างตัวละครหลัก (main character) ด้วยหลักการของ Truby (2007) ที่ว่า “Always tell a story about your best character. ตัวละครหลักไม่ได้หมายความว่าต้องเป็นตัวละครที่มีความตึงามที่สุด แต่จะต้องเป็นตัวละครที่มีความซับซ้อน น่าสนใจ และมีความท้าทาย” โดยผู้วิจัยสร้างตัวละครหลักจากคำถามต่างๆ อาทิ ผู้วิจัยสนใจหรือชื่นชอบใคร ต้องการเห็นเขาทำอะไร ชอบวิธีคิดของเขาหรือไม่ และสนใจเกี่ยวกับความท้าทายที่เกิดขึ้นกับเขา หรือที่เขาต้องเอาชนะหรือไม่

ผู้วิจัยย้อนระลึกกระบวนการวิจัย เช่น การพบปะพูดคุยกับอาจารย์ นักวิจัย และการสังเกตการณ์ในสถานที่ปฏิบัติการจริงของโครงการฟาร์มอัจฉริยะ ทำให้ได้ยิน ได้เห็น และได้พาตนเองเข้าไปสัมผัสพลังความตั้งใจ ความมุ่งมั่น และความพยายามทำงานวิจัยให้สำเร็จ นักวิจัยต้องใช้ความอดทน ยอมสละเวลาส่วนตัวเพื่อการศึกษา ค้นคว้า และทดลองสิ่งใหม่ เพื่อนำองค์ความรู้ที่ได้ไปถ่ายทอดในชั้นเรียน และนวัตกรรมที่เกิดขึ้นก็ขยายไปสู่ภาคชุมชน ประเด็นนี้กระตบใจเป็นพิเศษ เพราะทำให้เห็นว่า บทบาทความเป็นอาจารย์-นักวิจัย ในมหาวิทยาลัยขอนแก่น ไม่ใช่ภาพของความสบายหรือความมีหน้าตาทางสังคม แต่เป็นการทำงานที่ต้องใช้ความอดทน และการอุทิศตน เพื่อแสวงหาความรู้ใหม่ในการพัฒนาองค์ความรู้ ผู้คน ชุมชน และสังคม

วิธีการและความรู้สึกข้างต้น นอกจากจะทำให้ได้ตัวละครหลักแล้วยังสอดคล้องกับหลักการสร้างบทละคร โดยผู้ประพันธ์บทต้องใช้ประสบการณ์ชีวิต (experience of a lifetime) ในการสร้างเรื่อง ซึ่ง Downs & Russin (2004) อธิบายว่า “ประสบการณ์ชีวิตมีสองลักษณะ คือ ประสบการณ์ตรง (direct experience) และประสบการณ์ทางอ้อม (indirect experience) โดยทั้งคู่จะนำพาผู้ประพันธ์บทไปพบผู้คน สถานที่ ความรู้สึก ความคิด จากการฟัง การจดจำ และการตีความเสียงต่างๆ ที่อยู่รอบตัว ซึ่งทั้งหมดจะนำไปสู่การทำความเข้าใจ การสำรวจ ความคิด ประชัญญา และแก่นสาระที่ผู้ประพันธ์รู้สึกชอบ” ผู้วิจัยเชื่อมโยงตัวละครหลักเข้ากับความรู้สึกกระตบใจที่อธิบายไว้ก่อนหน้านี้ และประสบการณ์ตรงของผู้วิจัย คือ การเป็นอาจารย์ และนักวิจัย ซึ่งบทบาทนี้ใช้แทนความหมายของความเป็นวิชาการ และความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่น

ตัวละครหลักจึงเป็น **“อาจารย์คณะเกษตร”** ด้วยเหตุผล 2 ประการ คือ 1. เป็นภาพแทนของคนในพื้นที่วิจัย ซึ่งแผนงานวิจัยฟาร์มอัจฉริยะเป็นวิจัยด้านการเกษตร 2. เป็นภาพแทนของผู้ที่มีความอดทนสูง ผู้อุทิศตน และทุ่มเทจริงจังต่อการทำงาน นอกจากนี้ ยังกำหนดให้เป็นตัวละครสัญลักษณ์ (Symbolic Character) โดย Truby (2007) อธิบายว่า “ตัวละครและสัญลักษณ์เป็นระบบย่อยในตัวเรื่องที่

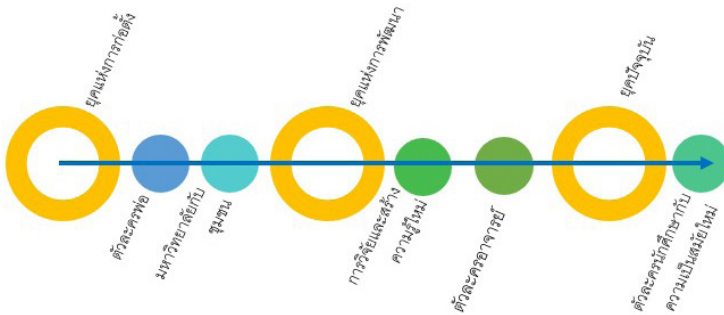
ไม่สามารถแยกขาดจากกันได้ ซึ่งสัญลักษณ์เป็นเครื่องมือที่ช่วยนิยามตัวละครและทำให้เห็นจุดมุ่งหมายทั้งหมดของเรื่อง” ผู้วิจัยจึงให้ตัวละครอาจารย์คณะเกษตรเป็นสัญลักษณ์ของยุคสมัยการพัฒนาของมหาวิทยาลัยขอนแก่น โดยเปรียบเป็นยุคที่ 2 อันเป็นยุคแห่งการพัฒนาและสร้างองค์ความรู้ และยุคที่ 3 อันเป็นยุคมหาวิทยาลัยแห่งการวิจัย และมหาวิทยาลัยวิจัยชั้นนำของประเทศ

เมื่อกำหนดตัวละครสัญลักษณ์ในตัวละครหลัก จึงย้อนกลับไปทีประโยคขยายอีกครั้ง ทำให้เห็นการร้อยเรื่องที่มีสัญลักษณ์ซ่อนอยู่ในตัวละคร 2 ตัว คือ พ่อของอาจารย์กับนักศึกษา ผู้วิจัยจึงใช้ความสัมพันธ์ของตัวละคร (Character's relationship) สร้างสัญลักษณ์ยุคสมัยในตัวละครทั้งหมดดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การสร้างตัวละครสัญลักษณ์

ตัวละคร	สัญลักษณ์
พ่อ	แทนยุคที่ 1 เป็นยุคสมัยแห่งการก่อตั้ง และขยายตัวของมหาวิทยาลัยขอนแก่น
อาจารย์	แทนยุคที่ 2-3 เป็นยุคสมัยการพัฒนามหาวิทยาลัยขอนแก่น
นักศึกษา	แทนยุคปัจจุบัน เป็นสัญลักษณ์ของความปรับเปลี่ยนตามสภาวะการณ์ทางสังคม

การเชื่อมโยงตัวละครสัญลักษณ์เข้าด้วยกัน ทำให้ได้เส้นสัญลักษณ์ (Symbol Line) ของเรื่อง เกี่ยวกับ “ความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย ผู้คน พื้นที่ และการส่งต่อจิตวิญญาณอันดีงามให้แก่นั่น” และเมื่อขยายให้เห็นความสอดคล้องกับแกนหลักของมหาวิทยาลัย 3 ด้าน ได้แก่ ผู้คน ระบบนิเวศ และจิตวิญญาณ จึงเกิดเป็นโครงข่ายสัญลักษณ์ (Symbol Web) ซึ่ง Truby (2007) กล่าวว่า “โครงข่ายสัญลักษณ์แสดงถึงความจริงอันลึกซึ้งเกี่ยวกับโลก โดยอ้างอิงถึงสิ่งของ ผู้คน และการกระทำที่มีต่อสิ่งของ ผู้คน และการกระทำเหล่านั้นด้วยกัน เมื่อผู้ชมเริ่มเปรียบเทียบ พวกเขาจะเห็นธรรมชาติหรือความจริงอันลึกซึ้งของสองสิ่งที่กำลังเปรียบเทียบอยู่ในขณะนั้น” ผู้วิจัยได้ทดลองใช้สัญลักษณ์แทนความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นเข้าไปในกระบวนการสร้างเรื่อง โครงเรื่อง และตัวละคร ดังภาพประกอบที่ 7



ภาพประกอบที่ 7 ภาพสัญลักษณ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น

เมื่อใช้สัญลักษณ์แทนความหมายของความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่น สิ่งปรากฏในบทละครจึงประกอบไปด้วยผู้คน สถานที่ เหตุการณ์ และการกระทำ โดยอยู่ภายใต้เงื่อนไขของโลกละคร ซึ่ง Truby (2007) เสนอว่า “หน้าที่ที่สำคัญอย่างหนึ่งของสัญลักษณ์ คือ การห่อหุ้มโลกทั้งใบ การสร้างแรงขับเคลื่อน และความเข้าใจภาพลักษณ์” สิ่งสะท้อนผ่านสัญลักษณ์ในบทละครจึงมีความหมาย ดังนี้

ตารางที่ 3 Symbolic for Story World

	People	Ecological	Spiritual
Symbolic	ตัวละครพ่อ (คนรุ่นใหม่ในช่วงปี 2512)	ยุคก่อตั้งมหาวิทยาลัย บรรยากาศของความแห้งแล้งในดินแดนภาคอีสาน และวิถีสังคมเกษตร + การอยู่ร่วมกันแบบคนอีสาน = ภาพบรรยากาศวิถีอีสานดั้งเดิม	ความอดทน ความอดสาหัส ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ตามแบบอัตลักษณ์คนอีสาน และยึดมั่นในอุดมการณ์มหาวิทยาลัยขอนแก่นที่เป็นที่พึ่งพาของผู้คนและภูมิภาคอีสาน
For	ตัวละครอาจารย์ (ผสมผสานความเก่าและใหม่)	ยุคพัฒนามหาวิทยาลัย บรรยากาศของความมุ่งมั่น ตั้งใจ การแสวงหาตัวตน และความกึ่งกลางระหว่างรุ่นเก่ากับรุ่นใหม่ = ภาพวิถีอีสานแบบผสมเก่าใหม่	ความอดทน ความมุ่งมั่น การปรับตัวตามความเปลี่ยนแปลง เพื่อความอยู่รอด และค้นหาสิ่งที่ดียิ่งกว่า การพิสูจน์คุณค่าของตนเอง ความทะเยอทะยาน และการแสดงออกถึงอุดมการณ์ของมหาวิทยาลัย
Story World	ตัวละครนักศึกษา (คนรุ่นใหม่/วัยรุ่นอีสานในปัจจุบัน)	ยุคปัจจุบัน บรรยากาศของความทันสมัย วิถีชีวิตของชุมชนมหาวิทยาลัยที่เปลี่ยนจากอีสานยุคเก่าเป็นอีสานสมัยใหม่ = ภาพวิถีอีสานยุคสมัยใหม่	ความยืดหยุ่น ความกล้าในการตัดสินใจ และเผชิญหน้ากับความเปลี่ยนแปลง การสืบทอดอุดมการณ์ และ การอุทิศตนเพื่อส่วนรวมมากกว่าที่จะมองเห็นเรื่องส่วนตัว
THE STORY			

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเห็นว่า การสร้างเรื่องเพื่อสื่อสารความคิดงานวิจัย โดยเฉพาะเป้าหมายเพื่อสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ และความตระหนักเกี่ยวกับความเป็นชุมชนอันใหม่ให้แก่ผู้ชมกลุ่มเป้าหมาย การพิจารณาข้อมูลเหล่านี้มีส่วนสำคัญในการสร้างบท ดังที่ Straczynski (1982) เสนอความคิดไว้ว่า “ขั้นตอนสำคัญก่อนที่จะเริ่มต้นเขียนบทละคร คือ การวิเคราะห์ตลาด (ผู้ชม) และปัจจัยสำคัญที่มีมาก่อน เช่น สถานที่ที่ใช้ในการนำเสนอเรื่อง แนวทางการนำเสนอ สถานการณ์ และตัวละคร โดยต้องอยู่ในความสนใจของผู้ชม” เมื่อกลับไปดูข้อมูลรูปภาพที่ 2 3 และ 4 เห็นว่ากลุ่มผู้ชมหลัก คือ นักศึกษา มีความสนใจในเรื่องความทรงจำโดยเชื่อมโยงกับสถานที่สำคัญของมหาวิทยาลัย คือ บึงศรีฐาน โรงพยาบาลศรีนครินทร์ และศาลเจ้าพ่อมอดินแดง โดยแนวเรื่องให้ความสนใจ คือ แนวโรแมนติก (Romanticism)

เมื่อพิจารณาแนวคิดของละครโรแมนติกกับชุดข้อมูลที่เตรียมไว้พบว่า มีส่วนที่สามารถนำมาใช้ในการพัฒนาเรื่องร่วมกันได้ โดย Downs & Russin (2004) อธิบายว่า “แนวเรื่องแบบโรแมนติกเป็นการนำเสนอสิ่งที่เกี่ยวข้องกับจิตใจมากกว่าความคิดของตัวละครหลัก โดยตัวละครหลักจะมีความเป็นเอกบุรุษในอุดมคติแตกต่างจากผู้อื่นในสังคม กล้าหาญด้วยหัวใจ และมุ่งมั่นในการต่อสู้เพื่อพิสูจน์ความเชื่อของตนเอง กล้าเสี่ยงเพื่อความจริง อิสราภาพ และความรัก ซึ่งตัวละครต้องไม่ที่สุดขั้วหรือเลวสุดขีด แต่ต้องผสมผสานระหว่างทั้งสองขั้วเพื่อนำเสนอความเป็นมนุษย์” ดังนั้น ตัวละครอาจารย์เกษร จึงเข้าข่ายตัวละครเอกบุรุษในอุดมคติด้วยลักษณะตัวละครที่มีความมุ่งมั่น มีความตั้งใจสูง มีความทะเยอทะยานในการทำงาน วิจัยพารม้อัจฉริยะให้สำเร็จ อันเป็นสิ่งที่ตัวละครเชื่อมั่นว่า สามารถพิสูจน์คุณค่าในตนเอง และสร้างสิ่งที่ดีงามให้กับสังคมได้ เป็นการแสดงอุดมการณ์ที่มีต่อวิชาชีพอย่างแรงกล้า และอุทิศตนเพื่อสร้างสิ่งใหม่ที่แตกต่างจากผู้อื่นในสังคม

3. การพัฒนาโครงเรื่อง (Plot) โครงเรื่องขยาย (Treatment) และสถานการณ์ (Scenario)

จากเส้นความคิดที่ว่า “การอุทิศตนทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ดีเพื่อผู้อื่นจะได้รับคุณค่าที่ดีอย่างใดอย่างหนึ่งกลับมาเสมอ” ถูกนำมาพัฒนาเป็นแก่นความคิดหรืออิม

โดย Hatcher (1996) อธิบายว่า “ฉิมเป็นประเด็นนามธรรมหรือความรู้สึกที่สะท้อนจากการกระทำในละคร (dramatic action) อันมาจากประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม จินตนาการ และความคิดของศิลปินที่เติมเข้าไปในงาน เพื่อเสนอสิ่งมีคุณค่าแก่ผู้ชม ได้รับ” ทั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดแก่นความคิดว่า “การอุทิศตนทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งเพื่อผู้อื่น และสังคมเป็นการสร้างคุณค่าสูงสุดแห่งความเป็นมนุษย์ให้แก่ตนเอง”

ประโยคแก่นความคิดข้างต้นมาจากการที่ผู้วิจัยได้ตั้งคำถาม สำนวนความคิดตนเอง และพยายามหาคำตอบว่า ทำไมคนเราต้องทำเพื่อผู้อื่น และทำไมมหาวิทยาลัยขอนแก่น จึงพยายามสร้างค่านิยมเรื่องนี้ให้คนในองค์กร-ชุมชน คำถามนำผู้วิจัยกลับไปทบทวนแนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมของมนุษย์ และทฤษฎีลำดับขั้นของแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation) ทั้งห้าลำดับขั้นได้ช่วยคลี่คลาย และขยายแก่นความคิดให้มีเหตุผลยอมรับได้ ถึงแม้ว่าแนวคิดนี้จะมีจุดมุ่งหมายลดความตึงเครียดของผู้คนในช่วงสงครามโลกครั้งที่ 2 แต่ยังคงมีความร่วมสมัยจนถึงปัจจุบัน และนิยมนำมาใช้วิเคราะห์พฤติกรรมมนุษย์ในหลายสาขา เช่น เศรษฐศาสตร์ รัฐศาสตร์ และจิตวิทยาการบริหารองค์กร (ศรีเรือน แก้วกังวาล, 2551)

แรงจูงใจลำดับที่ห้าของมาสโลว์ กล่าวถึง แรงจูงใจเพื่อตระหนักรู้ความสามารถของตน กับประเพณีปฏิบัติตนตามความสามารถ และสุดความสามารถ โดยเพ่งเล็งประโยชน์ของบุคคลอื่น และของสังคมส่วนรวมเป็นสำคัญ มาสโลว์เชื่อว่า คนทุกคนมีความมุ่งหมายในชีวิต เพื่อจะบรรลุถึงความสมปรารถนาในระดับนี้ เพื่อจะเป็นคนเต็มโดยสมบูรณ์ (Self-actualized Person) เมื่อกลับมาพิจารณาค่านิยมองค์กรที่มุ่งส่งเสริมการอุทิศตนเพื่อชุมชนและสังคม ทำให้ผู้วิจัยเกิดมุมมอง และความเข้าใจว่า “ความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นไม่ใช่แค่ผลิตคนให้มีความรู้ และสร้างอาชีพ เพื่อตอบสนองแรงจูงใจขั้นที่หนึ่งถึงสี่เพียงเท่านั้น แต่ต้องการให้ผู้คนในชุมชน ม.ขอนแก่น ขับเคลื่อนชีวิตไปถึงขั้นที่ห้า เพื่อสร้างความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์” สิ่งนี้ตรงกับเสียง ในใจของผู้วิจัยที่ต้องการนำเสนอในบทละคร โดยนำมาเป็นวัตถุดิบในการกำหนดภูมิหลังของตัวละคร ซึ่งปรากฏดังนี้

ตารางที่ 4 การกำหนดภูมิหลังตัวละครด้วยแนวคิดมาสโลว์

ลำดับชั้นของแรงจูงใจ	อาจารย์เกษตร	พ่อ	นักศึกษาหญิง
ขั้นที่หนึ่ง: (Physiological needs) ได้รับการตอบสนองทางสรีรวิทยา เช่น ไม่หิวโหย มีที่อยู่อาศัย มียารักษาโรค ฯลฯ	เป็นคนชนชั้นกลางที่มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ดี ไม่ได้มีความขัดสนหรือติดร้อนในด้านการเงิน มีสุขภาพร่างกายแข็งแรง และอาศัยอยู่ในชุมชนใกล้มหาวิทยาลัย	เมื่อวัยหนุ่ม มีชีวิตความเป็นอยู่ที่ค่อนข้างดี ได้เรียนหนังสือ และสุขภาพแข็งแรง ในบั้นปลายชีวิตมีความเป็นอยู่ดี แม้ขณะป่วยหนักก็ได้รับการดูแลรักษาอย่างดี	ลูกคนเดียวของครอบครัวคนชนชั้นกลางในสังคมอีสานสมัยใหม่ มีความเป็นอยู่ที่ดี ทำให้มุ่งความสนใจเรื่องเรียนได้เต็มที่ ที่พักอาศัยดี ปลอดภัย และมีสุขภาพที่ดี
ขั้นที่สอง: (Safety needs) ความต้องการความมั่นคงปลอดภัยในตนเองและทรัพย์สิน	ทำงานเป็นอาจารย์มา มากกว่า 10 ปี มีความมั่นคงในทรัพย์สิน และชีวิตของตนเอง	เมื่อตอนเป็นหนุ่ม เลือกทำอาชีพเกษตรกร ทำไร่ข้าวโพด และทดลองสร้างสายพันธุ์ใหม่ทำให้สามารถสร้างรายได้แก่ตนเองได้จำนวนมาก	ไม่ได้มีความกังวลใจเรื่องทรัพย์สิน เพราะที่บ้านยังคงส่งเสียค่าใช้จ่ายให้ และด้วยความเรียนเก่ง จึงมีโอกาสได้ทุนวิจัย
ขั้นที่สาม: (Belongingness and love needs) ความต้องการเป็นเจ้าของ ความต้องการที่จะได้รับรักและรักผู้อื่น	มีครอบครัวที่ดี คือ หมอ กันต์ เป็นคู่ชีวิตที่เป็นแรงบันดาลใจให้ตนเองสามารถทำงานได้เต็มที่ มีพื้นที่ทำงานในการทดลองวิจัยได้ ได้รับและรับรักที่ดี แม้จะไม่ค่อยมีเพื่อนมากนัก แต่ยังมีลูกศิษย์ที่มาทำงานวิจัยด้วยกัน	มีครอบครัวที่ดี ได้รับรักและได้รับการจากสายฝน ทำให้ได้แต่งงานและมีครอบครัวที่มั่นคง มีคู่ชีวิตที่สนับสนุนและมองชีวิตในแบบเดียวกัน มีลูกชายหนึ่งคน คืออาจารย์เกษตร ได้อบรมเลี้ยงดูด้วยความรักและการดูแลเอาใจใส่ที่ดี	เธอพยายามที่จะมีคนรัก ได้รักกับเพื่อนนักศึกษาชายในทีมวิจัย แต่ก็ต้องผิดหวัง เพราะเขากำลังคุยกับผู้หญิงอีกคนหนึ่ง ซึ่งท้ายที่สุดเธอก็พบว่าเธอถูกรักจากเพื่อนสนิทในกลุ่ม เธอจึงพยายามเปิดใจ และได้พบรักในที่สุด
ขั้นที่สี่: (Esteem needs from oneself and others) ความต้องการมีศักดิ์ศรีจากตนเองและผู้อื่น	ต้องการคำชื่นชมจากพ่อ ต้องการทำให้พ่อภูมิใจในตนเอง ผ่านการทำงานวิจัยฟาร์มอัจฉริยะ และต้องการรักษาศักดิ์ศรีตนเองในฐานะนักวิจัยและอาจารย์ที่เก่ง	การยอมรับจากผู้อื่นในฐานะเกษตรกรดีเด่น การได้รับการยอมรับจากลูกว่าเป็นพ่อที่ดี และการได้รับคำชื่นชมจากภรรยาว่าเป็นคนดีเสมอต้นเสมอปลาย และภูมิใจในตัวเอง	ได้รับคำชื่นชมจากอาจารย์และคนรอบข้าง ในฐานะนักศึกษาที่เรียนเก่ง ภูมิใจในตนเองที่เป็นคนมุ่งมั่น ตั้งใจเรียน สมศักดิ์ศรีนักศึกษาเกษตรศาสตร์
ขั้นที่ห้า: (Self-actualized needs) ความเป็นมนุษย์โดยสมบูรณ์	การที่วิจัยฟาร์มอัจฉริยะเพื่อแก้ไขปัญหของชุมชนจริงๆ ไม่ใช่เพียงการทดลองวิจัยเพื่อตนเอง	การได้ทดลองข้าวโพดสายพันธุ์ใหม่ฯ การส่งต่ออาหารที่ดีให้คนในชุมชน ได้รับประทาน และขยายผลสู่ผู้อื่น	การได้เห็นความสำคัญของงานวิจัย การทำโครงการ วิชาที่เรียนอยู่ โดยเห็นประเด็นชุมชน และต้องการแก้ไขปัญหให้ชุมชนที่อาศัย

ข้อมูลภูมิหลังของตัวละครแสดงให้เห็นว่า ผู้วิจัยต้องการสื่อความเป็นมหาวิทยาลัยในมุมมองที่เกี่ยวกับการอุทิศตน หรือการทำให้ผู้อื่นผ่านลักษณะตัวละครในอุดมคติ ซึ่งตัวละครทั้ง 3 ได้ถูกสร้างให้เป็นภาพแทนอุดมการณ์ของมหาวิทยาลัยขอนแก่นใน 3 ยุคสมัย และถึงแม้ว่าจะมีความแตกต่างทั้งยุคสมัย สภาพสังคม และทัศนคติก็ตาม แต่อุดมการณ์ยังอยู่ใน “จิตใจ-จิตวิญญาณ” ภายในตัวละคร

อย่างไรก็ตาม ตัวละครยังจำเป็นต้องพัฒนาลักษณะเฉพาะ เพื่อให้เห็นภาพตัวละครชัดเจนมากขึ้น ซึ่ง Corbett (2013) กล่าวว่า “ลักษณะตัวละครจะต้องมีความเสถียรระหว่างเหตุการณ์ภายนอก (the exterior events) ที่เกิดขึ้นของเรื่อง และทัศนคติ-ความต้องการในชีวิต (the inner life) ของตัวละคร ที่นำไปสู่การสำรวจแกนความปรารถนา (the core desire) อันเป็นส่วนสำคัญในการขับเคลื่อนตัวละครไปข้างหน้า และทำให้เห็นภาพของชีวิตตัวละครว่าเป็นเช่นไร และเปลี่ยนไปอย่างไรเมื่อปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น” ผู้วิจัยจึงเพิ่มเติมรายละเอียดของตัวละครดังนี้

ตารางที่ 5 การสร้างลักษณะตัวละคร

ตัวละคร	เหตุการณ์สำคัญในเรื่อง	ความต้องการในชีวิต	แกนความปรารถนา	ภาพชีวิตตัวละคร และความเปลี่ยนแปลง
อ.เกษร	ทำวิจัยฟาร์ม อัจริยะให้สำเร็จ ก่อนที่พ่อจะเสียชีวิต	ความสำเร็จ และความก้าวหน้าในชีวิต และหน้าที่การงาน	คุณค่าในตนเอง	เป็นคนเก่ง เป็นบุคคลที่ประสบความสำเร็จ และได้รับคำชื่นชมจากพ่อ แต่เมื่อพ่อตาย ตัวละครพบว่า แท้จริงแล้วการทำงานเพื่อผู้อื่นและสังคม ทำให้ได้รับพลังความสุข ความภูมิใจ และได้มองเห็นคุณค่าแท้จริงของชีวิตตนเอง
พ่อ	รักษาตัวจากการป่วยมะเร็งระยะสุดท้าย	ต้องการมีชีวิตอยู่เป็นกำลังใจให้ลูก ส่งเสริม และสนับสนุนในสิ่งที่ลูกทำ และต้องการให้ลูกมีความสุขกับชีวิต	คุณค่าในตนเอง	เห็นลูกประสบความสำเร็จและมีความสุขในชีวิต แต่สุดท้ายก็พบว่า ไม่สามารถห้ามความตายได้ จึงทำได้เพียงส่งผ่านความทรงจำ และกำลังใจที่ดีให้ลูก
นศ.หญิง	เรียนหนังสือ ทำงานวิจัย และไขว่คว้าความรักจากผู้อื่น	ต้องการความรัก เพราะทำให้รู้สึกว่ามีคุณค่าสำหรับใครสักคน	คุณค่าในตนเอง	ตั้งใจทำงานวิจัยเพราะชอบเพื่อนในทีมวิจัย แต่พออกหัก จึงทบทวนตัวเองและพบว่า การตั้งใจเรียน และได้ทำวิจัยกับอาจารย์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญสำหรับตนเองอย่างแท้จริง

ผู้วิจัยนำลักษณะตัวละครมาเป็นจุดตั้งต้นในการสร้างโครงเรื่อง โดยใช้ตัวละครเป็นแกนพัฒนาโครงเรื่อง ซึ่ง Straczynski (1982) อธิบายว่า “เมื่อเริ่มพัฒนาโครงเรื่องโดยใช้ตัวละครเป็นศูนย์กลางสำคัญ ให้พึงระลึกถึงกฎพื้นฐานที่ว่า ไม่มีตัวละครใดกระทำโดยปราศจากเหตุผล และตัวละครจะต้องอยู่ในลักษณะที่ผู้ประพันธ์ได้กำหนดพฤติกรรม และจิตวิทยาเอาไว้” และ Sarraute (1963 cited in Corbett, 2013) กล่าวว่า “สถานการณ์ในละคร (dramatic situation) และการกระทำในละคร (dramatic action) เป็นความเคลื่อนไหวที่สัมพันธ์กับระดับของจิตสำนึกของตัวละครตลอดเวลา พลังการปะทะ การร้องขอ การไม่เชื่อสัตย์ต่อคำสัญญา และความละเอียด” ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้สร้าง “การกระทำ (action)” ของตัวละครอาจารย์เกษตร เพื่อเป็นแกนโครงเรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 6 โครงสร้างการกระทำของตัวละครหลัก

Dramatic Situation	Dramatic Action
อาจารย์ทำวิจัยฟาร์มอัจฉริยะในห้องปฏิบัติการอย่างขมุกขมน แต่ผลลัพธ์ไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ อาจารย์เกิดความเครียดเลยเผละตะคอกใส่นักศึกษาชาย ทำให้นักศึกษาชายไม่พอใจ และขอลอนตัวออกจากทีมวิจัย	ตัวละครอาจารย์ต้องการให้งานวิจัยบรรลุผลสำเร็จ ก่อนที่พ่อจะเสียชีวิต แต่การทดลองไม่เป็นไปตามที่คิด และนักศึกษาในทีมทะเลาะกัน เขาเริ่มเปิดอารมณ์ใส่นักศึกษาชาย จนทำให้นักศึกษาถอนตัว
อาจารย์ผิดหวังกับตนเอง และทีมวิจัยที่ไม่ได้ตามมุ่งหวัง อาจารย์เริ่มลังเลใจว่าจะทำวิจัยต่อ หรือยุติการวิจัยแล้วไปดูแลพ่อที่ป่วยหนัก อาจารย์รับโทรศัพท์ ปลายสายแจ้งว่าพ่ออยู่ในภาวะวิกฤต อาจารย์รีบไปหาพ่อที่โรงพยาบาล แต่มีทันบอกเล่าพ่อ	ตัวละครอาจารย์ลังเลที่จะทำงานวิจัยต่อไป เพราะรู้สึกเหนื่อยที่ต้องเจอความล้มเหลว แต่เขาก็อยากเล่าให้พ่อฟังถึงความสำเร็จก่อนที่พ่อจะตาย แต่ทว่าพ่ออาการทรุดหนัก เขาจึงต้องการแค่ได้บอกรักพ่อ แต่เขาก็ไปหาพ่อไม่ทัน
อาจารย์ตัดสินใจยุติโครงการวิจัย	ตัวละครอาจารย์ต้องการหยุดทำงานวิจัย เพราะพ่อตายแล้ว
อาจารย์ได้รับกล่องใบเล็ก และได้เห็นเรื่องราวที่พ่อเก็บไว้ รวมถึงข้อความที่พ่อเขียนถึงอาจารย์ อาจารย์กลับมาทำงานวิจัยต่อจนสำเร็จ	ตัวละครอาจารย์พาตัวเองกลับมาทำงานวิจัยต่อ เพราะต้องการทำวิจัยให้สำเร็จเพื่อให้ตัวเองรู้สึกมีคุณค่าอีกครั้ง

ผู้วิจัยสกัดความคิดทั้งหมด อาทิ ประโยคขยาย ตัวละครหลัก สัญลักษณ์ แนวทางการนำเสนอของเรื่อง และการกระทำของตัวละครอาจารย์ ผูกเข้ากับแกนความคิดแล้วสร้างเป็นเรื่องย่อ (Synopsis) ได้ดังนี้

ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2565

“เรื่องราวของอาจารย์คณะเกษตรคนหนึ่ง ผู้กำลังมุ่งมั่นในการทำวิจัย ฟาร์มอัจฉริยะให้สำเร็จ ระหว่างที่เขา กำลังขะมักเขม้นเก็บผลวิจัยในห้องปฏิบัติการได้พบว่า ผลลัพธ์ไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ อาจารย์เกิดความเครียดพลอดตะคอกใส่นักศึกษาชายในทีมวิจัยทำให้เขาไม่พอใจและขอลองตัวออกจากทีม นักศึกษาหญิงในทีมพยายามไกล่เกลี่ยเพื่อให้เขากลับเข้าทีมอีกครั้งแต่ไม่สำเร็จ ขณะเดียวกัน พ่อของอาจารย์ซึ่งกำลังป่วยระยะสุดท้ายได้เกิดภาวะวิกฤต อาจารย์รีบไปหาพ่อแต่ก็ไม่ทันบอกลาพ่อของเขา ส่วนนักศึกษาหญิงก็เกิดความรู้สึกลังเลใจว่าจะเดินบนเส้นทางนักวิจัยนี้ต่อไปหรือไม่ การกิจวิจัยของอาจารย์กลับมาดำเนินต่ออีกครั้งหลังจากอาจารย์ได้อ่านข้อความที่พ่อฝากไว้ก่อนล้มป่วย และกลุ่มนักศึกษาก็กลับมาพิสูจน์ตัวเองผ่านการทำงานร่วมกับอาจารย์อีกครั้ง” (สมุดบันทึกการทำงาน, 2563)

เรื่องราวนำเสนอเกี่ยวกับตัวละครหลัก คือ อาจารย์เกษตร กับความสัมพันธ์ของตัวละครอีก 2 ตัว ผู้วิจัยเห็นว่า ความสัมพันธ์ต้องเกี่ยวข้องกับโจทย์วิจัย และเส้นสัญลักษณ์ จึงกำหนดภูมิหลังให้ตัวละครพ่อ และนักศึกษาเกี่ยวข้องกับคณะเกษตร โดยตัวละครพ่อเป็นศิษย์เก่าคณะเกษตร เป็นรุ่นบุกเบิกมหาวิทยาลัยขอนแก่น และตัวละครนักศึกษาหญิง เป็นนักศึกษาคณะเกษตรในยุคปัจจุบัน การเชื่อมความสัมพันธ์ทำให้มองเห็นเส้นสัญลักษณ์ชัดเจน รวมถึงตัวละครทั้ง 3 สามารถเชื่อมต่อกับแนวโรแมนติกได้ “จิตวิญญาณอันดีงาม” ซึ่งเป็นคุณค่าทางจิตใจตรงกับความคิดศีลธรรมเดียวที่กำหนดไว้ และสัมพันธ์กับหลักคิดคำว่า SMART

คำถามในใจจึงเกิดขึ้นว่า หากพิจารณาตามเรื่องย่อนี้ แล้วตัวละครพ่อ กับตัวละครนักศึกษาหญิงจะยังคงมีสถานะเป็นตัวละครหลักหรือไม่ ควรขยับไปเป็นตัวละครสนับสนุน หรือเป็นตัวละครฝั่งตรงข้าม (opposite characters) เพื่อทำให้เกิดการปะทะที่ชัดเจนกับตัวละครหลัก แต่เมื่อทบทวนกรอบคิดที่วางไว้ อาทิ สัญลักษณ์ที่ได้นิยามไว้ และเงื่อนไขของการนำเสนอเรื่องที่ต้องการนำเสนอความเป็น 3 ยุค 3 รุ่น จึงทำให้ผู้วิจัยเลือกวิธีการดำเนินเรื่องแบบไม่เป็นไปตามโครงเรื่องแบบแผน

(non-linear plot) หรือบทละครที่ไม่เป็นไปตามสูตร (non-formula play) เพื่อให้สามารถเล่าตัวละครทั้ง 3 สามารถทำงานจากเส้นความคิดกับแก่นความคิด และสื่อสารความคิดของงานวิจัย

การพัฒนาเรื่องจึงต้องคิดใหม่ ผู้วิจัยทดลองสร้างเงื่อนไขการเปลี่ยนบทบาทและสถานะตัวละคร โดยขยับตัวละครหลักให้เป็นสนับสนุน และขยับตัวละครสนับสนุนให้เป็นตัวละครหลักได้ ดังที่ Straczynski (1982) กล่าวว่า “ในละครจะมีตัวละครหลักที่ต้องเล่า ต้องฝ่าฟันอุปสรรค ซึ่งหากจำเป็นที่ตัวละครหลักจะต้องพักเพื่อจัดการกับปัญหาในเรื่อง และเตรียมพร้อมที่จะเจอปัญหาใหม่ การใช้ตัวละครเดินเรื่องตัวใหม่ (a new running character) เป็นช่องทางหนึ่งที่ทำให้การดำเนินเรื่องเป็นไปอย่างต่อเนื่อง โดยจะต้องไม่ลืมว่า ตัวละครใหม่นั้นจะต้องมีมาแล้วในตอนก่อนหน้า” โดยผู้วิจัยได้นำตัวละครทั้ง 3 มาใช้ขับเคลื่อนเรื่อง (character-driven) และเกิดโครงเรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 7 โครงสร้างเรื่องแบบไม่เป็นไปตามสูตร (Non-Formula Play)

Plot Point #1	พ่อนอนรักษาตัวอยู่ในห้องผู้ป่วย อาจารย์เกษตรเข้ามาเยี่ยมแต่เห็นพ่อหลับอยู่ จึงกลับไปทำงานต่อ วิญญาณของแม่ปรากฏขึ้น และสนทนากับพ่อถึงเรื่องสมัยหนุ่มสาวที่พบรักกันจนแต่งงานมีครอบครัว แม่มาหาพ่อในวาระสุดท้าย แล้วทั้งสองก็ออกเดินทางไกลไปด้วยกัน
Plot Point #2	อาจารย์เกษตรกำลังเก็บผลวิจัยในห้องแล็บ แต่ไม่เป็นไปตามคาดการณ์ อาจารย์เครียดและได้ระเบิดอารมณ์ใส่นักศึกษาในทีมจนนักศึกษาชายขอถอนตัวออกจากทีม อาจารย์กลับมานั่งทบทวนนึกถึงตอนเป็นเด็กที่พอกับแม่ขยันทำงาน เป็นตัวอย่างที่ดี เขาคิดว่าตัวเองไม่เอาไหน และไม่เก่งแบบพ่อแม่
Plot Point #3	นักศึกษาหญิงขอร้องนักศึกษาชายไม่ให้ออกจากทีม นักศึกษาหญิงไม่กล้าบอกว่าตัวเองแอบหลงรักเขา และอยากให้นักศึกษาชายยังอยู่ในทีม นักศึกษาชายปฏิเสธร่วมงานวิจัยกับอาจารย์ นักศึกษาหญิงหมดกำลังใจและไม่อยากทำงานวิจัยต่อไป

ตารางที่ 7 โครงสร้างเรื่องแบบไม่เป็นไปตามสูตร (Non-Formula Play) (ต่อ)

Plot Point #4	อาจารย์เกษรไม่ได้บอกลาพ่อ เขาโทษตัวเองที่ใช้เวลาไปกับการทำงานที่ไม่สำเร็จดังหวังแทนที่จะเอาเวลามาดูแลพ่อ เขาตัดสินใจไม่ทำวิจัยต่อและเกิดความลี้เลวตัวเองเป็นอาจารย์ที่ดีหรือไม่ แฟนของเขาเฝ้าล่องใบเล็กของพ่อกาให้ เขาเปิดดูและได้อ่านข้อความที่พ่อเขียนให้เขา
Plot Point #5	นักศึกษาหญิงอยู่ในภาวะสับสนกับความรู้สึกของตัวเอง กลุ่มเพื่อนพยายามปลอบใจและชวนเธอให้สนใจเรื่องเรียน หลังเรียนเสร็จ เธอออกมาจากห้องเรียนและได้เจอกับนักศึกษาชายที่เธอแอบชอบอยู่กับนักศึกษาหญิงอีกคน เธอรู้สึกไม่พอใจเมื่อเห็นว่าการที่นักศึกษาชายขอถอนตัวออกจากทีมไม่ใช่เพียงเพราะอาจารย์ไม่ให้ใส่ แต่เป็นเพราะอยากมีเวลาอยู่กับแฟน เธอขอลีกตัวออกมาจากกลุ่ม และเพื่อนชายที่สนิทกันอาสาไปส่งเธอที่บ้าน โดยเธอไม่รู้ว่าเป็นเพื่อนชายคนนั้นแอบชอบเธอ
Plot Point #6	อาจารย์เกษรกลับมาทำวิจัยต่อ โดยออกมาจากห้องแลป และทำวิจัยแบบภาคสนาม อาจารย์ให้นักศึกษาหญิงมาช่วยงาน นักศึกษาหญิงรับมาที่แปลงเกษตรและช่วยงานอาจารย์ อาจารย์บอกเหตุผลที่ชอบการเกษตร นักศึกษาหญิงได้รู้ตัวตนที่แท้จริงของอาจารย์ และยึดเป็นต้นแบบ
Plot Point #7	นักศึกษาหญิงประหลาดใจที่เห็นนักศึกษาชายกลับมาขอเข้าทีมวิจัย แต่ก็ไม่ได้รู้สึกอะไรอีกต่อไป เพราะเธอให้ความสนใจนักศึกษาชายแสดงตัวเพื่อให้เธอและกลุ่มเพื่อนๆ เธอรู้ว่า เขาแอบชอบนักศึกษาหญิงส่วนนักศึกษาชายเพื่อนสนิทก็แสดงถึงความเอาใจใส่ที่มีต่อเธอมากขึ้น แต่เธอก็ไม่ได้ใส่ใจเรื่องนี้
Plot Point #8	อาจารย์เกษรชวนนักศึกษาทุกคนมาลงแปลงปลูกผักด้วยกัน ทั้งปลูกและเก็บเกี่ยว ทำให้นักศึกษาเห็นปัญหาที่แท้จริงที่ไม่ใช่แค่การปลูกผัก แต่เป็นเพราะคนไม่รู้จักผัก ไม่สนใจการกินผัก จึงทำให้ผักคุณภาพดีไม่ถูกนำไปรับประทาน นักศึกษาหญิง และกลุ่มเพื่อนจึงหาวิธีแก้ปัญหาผ่านการทำรายวิชาโครงการ
Plot Point #9	นักศึกษาหญิง และกลุ่มเพื่อน แก้ไขปัญหาเรื่องการตลาดของผักได้ คนในมหาวิทยาลัยมาซื้อผัก และผลิตภัณฑ์เกี่ยวกับผักของอาจารย์ได้สำเร็จ งานวิจัยของอาจารย์ได้ดำเนินต่อไป
Plot Point #10	นักศึกษาหญิงมุ่งมั่นที่จะทำวิจัยต่อไป

การใช้ตัวละครทั้ง 3 เพื่อขับเคลื่อนทิศทางหรือแรงจูงใจของละครให้เดินหน้า Downs & Russin (2004) ได้อธิบายว่า “การกระทำ (plot point/ action) ที่เกิดขึ้นในการสร้างบทละครที่ไม่เป็นไปตามสูตร จะไม่ได้เป็นลักษณะการกำหนดสิ่งที่ตัวละครต้องทำ แต่เป็นการพัฒนาเรื่องไปพร้อมๆ กับความเติบโตของตัวละครจนสมบูรณ์” โดยจะเห็นได้ว่า ตัวละครพ่อเป็นตัวละครหลักใน plot point#1 ส่วนตัวละครอาจารย์เป็นตัวละครสนับสนุน ถัดมาจะสังเกตว่า plot point#2 4 6 และ 8 อาจารย์เกษตรเป็นตัวละครหลัก โดยมีตัวละครนักศึกษาหญิงเป็นตัวละครสนับสนุน และตัวละครนักศึกษาชายในทีมวิจัยเป็นตัวละครที่ผสมระหว่างตัวละครสนับสนุน-ปะทะ และใน Plot Point#3 5 7 9 และ 10 ตัวละครนักศึกษาหญิงเป็นตัวละครหลัก ส่วนตัวละครอาจารย์ และกลุ่มเพื่อนเป็นตัวละครสนับสนุน โดยมีตัวละครนักศึกษาชายในทีมวิจัยที่เป็นตัวละครผสมระหว่างปะทะ-สนับสนุน

ตัวละครเหล่านี้จะสลับบทบาทเป็นตัวดำเนินเรื่องหลักในแต่ละช่วง plot point ซึ่งการวางลำดับเรื่องเช่นนี้ Downs & Russin (2004) อธิบายว่า “การสร้างบทละครด้วยลักษณะไม่เป็นไปตามสูตรจะไม่มีจุดสูงสุด (climax) เหมือนละครตามสูตร แต่เป็นการสร้างบทโดยเขียนสิ่งที่ตัวละครเจอครั้งแรก (Character-first writing) เพื่อขับเคลื่อนจากแรงจูงใจของตัวละครและการค้นพบของตัวละคร” โดยจุดเชื่อมต่อของโครงเรื่องนี้ คือ พื้นที่ ผู้คน และอุดมการณ์-จิตวิญญาณ จากนั้นจึงขยายโครงเรื่องให้มีรายละเอียดเพิ่มขึ้นเป็นโครงเรื่องขยาย (Treatment) ตามภาพประกอบที่ 8

โครงเรื่องที่เกิดขึ้นใหม่ได้เชื่อมร้อยเหตุการณ์ และตัวละครที่แตกต่างเข้าด้วยกันผ่านเงื่อนไขของสถานการณ์ และลักษณะของตัวละคร เป็นโครงเรื่องแบบแตกแขนง (Branching Story) ซึ่ง Truby (2007) อธิบายว่า “โครงเรื่องแบบแตกแขนงเป็นระบบขยายจากส่วนกลางบางจุดโดยการแยกออก เพื่อเพิ่มขนาดเล็ก และทำให้บางส่วนเล็กลง ซึ่งจะทำให้เห็นรายละเอียดของบริบทที่ตัวละครหลักกำลังดำเนิน-ค้นหา หรือในบางเรื่องที่มีตัวละครหลักหลายตัว เป็นระบบการพัฒนาเรื่องที่ทำให้ตัวละครสำคัญหลายตัวในเรื่องยังคงอยู่ด้วยกันในโลกของตัวละคร และตรงกันข้ามกับการพัฒนาด้วยตัวละครหลักตัวเดียวตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง” ทำให้ผู้วิจัยสามารถพัฒนาเรื่องเพื่อนำเสนอ

ตัวละครหลักทั้ง 3 ตัวได้ชัดเจน โดยมีแกน และเป้าหมายเป็นสิ่งเดียวกัน คือ “จิตวิญญาณแห่งอุดมการณ์การอุทิศตนเพื่อชุมชนและสังคม”

พรีเซนตชันละครออนไลน์ เรื่อง SPIRIT OF SMART KKU

เรื่องราวของนักศึกษาคณะเกษตรศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่นสามรุ่น เริ่มจากพิชิต (ศิษย์เก่าคณะเกษตรศาสตร์ยุคแรกเริ่ม) ผู้อยู่ในวัยชราและกำลังป่วยหนักอยู่โรงพยาบาล อาจารย์พลฤกษ์ (ลูกชายของพิชิต อาจารย์คณะเกษตรศาสตร์และศิษย์เก่าคณะเกษตรศาสตร์) ผู้มีความมุ่งมั่นในการทำงาน และตัวบ๊วยอาร์ดี (นักศึกษาเกษตรศาสตร์ปี 3) นักศึกษาผู้ช่วยวิจัยในงานของพลฤกษ์ โดยเหตุการณ์เกิดขึ้นในค้ำวหนึ่ง ขณะที่พิชิตอาการโคม่าและพลฤกษ์กำลังทดลองงานวิจัยใน Plant Factory เพื่อให้ได้ผลการทำงานของสารก่อนพิชิตจะหมดลมหายใจ บรรยายภาพในห้องทดลองเต็มไปด้วยความเคร่งเครียดและผลทดลองไม่เป็นไปตามคาดหวังของพลฤกษ์ อาร์ดีได้ขอถอนตัวจากทีมผู้ช่วยวิจัย แม้ว่าตัวเขาจะพยายามเกลี้ยกล่อมและร้องอาร์ดีไว้ด้วยความรู้สึกที่ชั่วแวบของบ๊วยอาร์ดีไว้ก็ไม่เป็นผลสำเร็จ

ขณะที่พลฤกษ์ทำงานและทบทวนถึงสิ่งต่างๆในชีวิต ทั้งเรื่องงานและครอบครัว หมอกันต์ (เพื่อนสนิทพลฤกษ์) โทรศัพท์มาบอกว่า พิชิตกำลังจะจากไป พลฤกษ์จะไปหาพิชิต ส่วนตัวกำลังมาบอกพลฤกษ์ว่าจะขอถอนตัวออกจากทีมด้วยเช่นกัน พลฤกษ์ไม่ทันได้อธิบายก็รีบออกจาก Plant Factory ไปหาพิชิต เพื่อให้ทันบอกรักก่อนพิชิตจะหมดลมหายใจ

ตัวอยู่ในสภาวะเหมือนคนอกหัก มองเพื่อนในกลุ่ม MUAN LINE ได้แก่ โธด (นักศึกษาคณะเทคโนโลยี สาขาเทคโนโลยีการอาหาร) ปูน (นักศึกษาคณะศิลปกรรมศาสตร์ สาขาออกแบบนิเทศศิลป์) มิซึ (นักศึกษาคณะสถาปัตยกรรมศาสตร์ สาขาการออกแบบ) พยายามช่วยให้ตัวหายเศร้า แต่ตัวก็ไม่ดีขึ้น (แดบชอบตัวมาตั้งแต่ปี 1) จึงอาสาเป็นผู้ปล่อยบ๊วย ตัวบ๊วยคือความรู้สึกที่รักใคร่และกลับมาเป็นคนเดิมจนกลับไปช่วยงานพลฤกษ์ตามเดิม

พลฤกษ์นั้นเคยชั่วไว้ให้ไปเจอที่แปลงเพื่อตรวจโรคพืชและทดสอบระบบ Smart Farm ทำให้พลฤกษ์และตัวได้แลกเปลี่ยนมุมมองและความคิดที่มีต่องานเกษตร ตัวเริ่มเข้าใจว่า พลฤกษ์รักงานเกษตรอย่างมากเพราะอิทธิพลของครอบครัวที่หล่อหลอมเลี้ยงดูให้พลฤกษ์ยึดมั่นในอุดมการณ์ด้านเกษตร ขณะเดียวกัน อาร์ดีได้ขอกลับมาช่วยงานพลฤกษ์อีกครั้ง เพราะค้นพบว่า ตัวเองไม่สามารถทำงานและอาจารย์พลฤกษ์ รวมถึงเพื่อนร่วมงานอย่างตัวได้ ในครั้งนี้อาร์ดีต้องการกลับมาขอโทษและสารภาพความในใจกับตัว

แกงค์เพื่อน MUAN LINE มาหาตัวที่แปลง เพราะต้องการความช่วยเหลือเรื่องวิชาโครงการเกี่ยวกับชุมชน เมื่อโธดรู้ว่า อาร์ดีกลับมาทำงานกับตัว โธดจึงเริ่มออกตัวว่ารู้สึกอย่างไรต่อตัว หรือมาๆกับการทิ้งที่พลฤกษ์ขอให้นักศึกษาย่างงานใน Smart Farm จนระบบความสำเร็จ แกงค์ MUAN LINE ได้ใช้ความสนใจของแต่ละคนมาร่วมกันจัดทำโครงการ KGU NEW GEN โดยแก้ไขปัญหारेื่อง คน มข. ไม่รู้จักและไม่สนใจผักใน Smart Farm กลุ่มได้จัดทำโครงการเกี่ยวกับผัก 10 ชนิดใน Smart Farm โดยนำมาแปรรูปและทำเป็น VLOG เผยแพร่ให้คนในชุมชน มข. รับรู้ จนเกิดเป็นกระแสความต้องการกินผัก(รักษา)สุขภาพ

พลฤกษ์ภาคภูมิใจในสิ่งที่ตนเองทุ่มเทในงานและผลผลิตใน Smart Farm ถูกส่งต่อไปยังคนในชุมชน มข. โดยเฉพาะอุดมการณ์หน้าที่ คือ ความมุ่งมั่นทุ่มเทและการอยู่เคียงคู่ชุมชนและสังคม ได้ถูกส่งต่อไปยังตัวบ๊วย อาร์ดี และมองเพื่อน ทำให้พลฤกษ์เข้าใจถึงความรู้สึกพ่อแม่ที่มอบความรักในวิชาชีพให้ตนมาไว้ตลอดชีวิต ส่วนตัวก็ได้พบกับความรู้สึกที่แท้จริงของตนเองทั้งเรื่องงานและความรัก โดยทั้งสองสิ่งเป็นความผูกพัน และอยู่ใกล้ชิดตัวมาโดยตลอด

ภาพประกอบที่ 8 โครงเรื่องขยาย

ผู้วิจัยได้แตกแขนงโครงเรื่อง และผสมผสานบางส่วนเข้าด้วยกัน เพื่อให้เห็นการดำเนินเรื่องในทิศทางเดียวกัน ในช่วงเวลาเดียวกัน และอยู่บนเป้าหมายเดียวกัน โดยแบ่งจำนวนโครงเรื่องหลัก (main plot) ออกเป็น 3 ตอน และโครงเรื่องย่อยที่เชื่อมร้อยกัน (running plot) จำนวน 12 ตอน ซึ่ง Straczynski (1982) เสนอว่า “แต่ละโครงเรื่องย่อยจะต้องเชื่อมต่อกันด้วยเส้นเรื่องหลัก” โดยโครงเรื่องหลัก และย่อยที่เกิดขึ้นในการสร้างบทนิพนธ์ครั้งนี้ ปรากฏตามข้อมูลในตารางที่ 8

ตารางที่ 8 โครงเรื่องแบบแตกแขนง

Main Plot (3 Episodes)	Running Plot (Sub-episodes)			
1. Our Heart	1.1 Comeback	1.2 Starting	1.3 Believe	1.4 Beat of Heart
2. Path of Life	2.1 Ideology	2.2 Beside	2.3 Livelihood	2.4 Choose the right thing
3. Fight for U	3.1 Focus on	3.2 Collective	3.3 Keep It Up	3.4 Bring about to the New Things

การกำหนดธีมของเรื่องย่อไว้ เพื่อเป็นจุดรวมความคิด และเหตุการณ์หลักที่จะเกิดขึ้นในเรื่อง ทั้งหมดจะเชื่อมโยงกับธีมของโครงเรื่องหลักทั้ง 3 และโครงเรื่องหลักเมื่อผสานกันแล้วจะได้เป็นเรื่องเดียวกัน ทั้งนี้ ขอบเขตวิจัยกำหนดไว้ว่าความยาวของบทละครไม่เกิน 1.30 ชม. ผู้วิจัยจึงแบ่งเวลาในแต่ละตอนหลักไว้ที่ 30 นาที และโครงเรื่องย่อใช้เวลาประมาณ 7-8 นาที โดยตั้งต้นจากการวางลำดับเหตุการณ์ และพัฒนาสถานการณ์ (scenario) ในโครงเรื่องย่อ และสร้างบทสนทนาในขั้นตอนต่อไป ตามตัวอย่างดังนี้

ลำดับเหตุการณ์โครงเรื่องย่อ

ตอน 1.1 กลับมา (comeback)

- เปิดเรื่องด้วยพ่อนพวยอยู่บนเตียงในห้องผู้ป่วยพิเศษ รพ.ศรีนครินทร์ (เป็นมะเร็งระยะสุดท้าย)
- อาจารย์คณะเกษตรมาเยี่ยม แต่พ่อกลับ อาจารย์วางดอกไม้ (ดอกที่เป็น symbolic – ดอกกล้วยไม้ หมายความว่า ต้นไม้แห่งกาลเวลาของมหาวิทยาลัยขอนแก่น) ไว้ที่ข้างเตียง และเปิดเพลงมอดินแดงแห่งความหวัง แล้วเดินออกจากห้อง
- วิทยุยานแม่(ภรรยา)ปรากฏขึ้น พ่อค่อยๆ ลืมตาเห็นแม่ส่งยิ้มให้ แม่ถามอาการและบ่นเรื่องการทำงานหนักของพ่อ และการไม่ค่อยสนใจเรื่องสุขภาพของตัวเอง
- พ่อแอบแวบแม่ว่าบ้านเก่งเหมือนเดิมไม่เคยเปลี่ยน พ่อมองแม่แล้วค่อยๆ นึกย้อนกลับไปสมัยที่ยังเป็นนักศึกษา รุ่น 4 (พ.ศ.2510)
- ภาพ MV พ่อ (ตอนเป็น นศ.) เจอแม่ (ตอนเป็น นศ.) เมื่อครั้งเรียนหนังสือด้วยกัน และเริ่มรู้จักกันมากขึ้นเมื่อออกค่ายพัฒนาชุมชน เพื่อถ่ายทอดและแลกเปลี่ยนความรู้ด้านการเกษตรกับชาวบ้านในชุมชนอีสาน

ภาพประกอบที่ 9 การพัฒนาสถานการณ์ (scenario)

ผู้วิจัยพัฒนาสถานการณ์โดยใช้วิธีการตั้งคำถามกับตัวละครหลักที่ดำเนินเรื่องในโครงย่อนั้นว่า เกิดเหตุการณ์อะไรกับใคร เกิดขึ้นที่ไหน และตัวละครได้รู้อะไร รวมถึงการกำหนดขอบเขตสถานที่ หรือโลกของตัวละคร ซึ่ง Downs & Russin (2004) แสดงทรรศนะไว้ว่า “ก่อนที่ผู้ประพันธ์จะเริ่มลงมือเขียนบทละคร สิ่งที่ต้องเกิดขึ้นก่อนคือ ภาพความคิดเกี่ยวกับตัวละคร สถานที่ เวลา และฉากที่มีความสัมพันธ์กับธีม ซึ่งจะช่วยให้ผู้ประพันธ์มองเห็นเส้นทางของตัวละครว่า มีความบกพร่องหรือไม่ มีเอกภาพหรือไม่สอดคล้องกัน และอาจค้นเจอความเข้มข้นของฉากหรืออาจจะพบสิ่งใหม่ที่น่าสนใจกว่า เพื่อให้เรื่องดำเนินไปอย่างเหมาะสม”

ผู้วิจัยใช้ข้อมูลจากแบบสอบถาม ข้อมูลโครงการวิจัยฟาร์มอัจฉริยะ และความเป็นชุมชนของมหาวิทยาลัยขอนแก่น เพื่อกำหนดสถานที่ดำเนินเรื่องหลักของตัวละครแต่ละตัว โดยในเรื่องทั้งหมดเป็นพื้นที่ในมหาวิทยาลัยขอนแก่นร้อยละ 90 ได้แก่ แปลงเกษตร โรงเรือน ห้องปฏิบัติการควบคุมแสง โรงพยาบาล ศรีนครินทร์ บึงสีฐาน ศาลเจ้าพ่อมอดินแดง ฯลฯ และมีเพียงร้อยละ 10 ที่ใช้พื้นที่นอกมหาวิทยาลัย ได้แก่ ไร่ข้าวโพด และชุมชนชนบทอีสาน เพื่อนำเสนอเหตุการณ์ที่นักศึกษาออกค่ายไปทำงานพัฒนาชุมชน และไร่ข้าวโพดที่อาจารย์เกษตรได้ใช้ชีวิตร่วมกับพ่อแม่ และทำให้ได้รับ DNA ของความเป็นคนเกษตรมาจากพื้นที่แห่งนี้

การกำหนดช่วงเวลา และความต่อเนื่องของสถานการณ์ โดยเลือกให้เหตุการณ์เปิดเรื่องเกิดขึ้นในเวลาไม่เกิน 24 ชม. เป็นช่วงเวลาแห่งความเปลี่ยนแปลงของตัวละครทั้ง 3 ตัวละคร เช่น การสูญเสีย การทะเลาะ การเข้าใจผิด และความผิดหวัง ผู้วิจัยได้ใช้วิธีการดำเนินเรื่องแบบคู่ขนานในช่วงเวลาเดียวกัน คือ เหตุการณ์ช่วงเวลากลางคืนของวันที่ตัวละครพ่อเกิดภาวะวิกฤตและเสียชีวิต ดำเนินไปพร้อมๆ กับเหตุการณ์ช่วงเวลากลางคืนขณะที่อาจารย์เกษตรกำลังขะมักเขม้นทำงานในห้องปฏิบัติการควบคุมแสง โดยสิ้นสุดที่พ่อเสียชีวิตที่ฉากโรงพยาบาล และอาจารย์กับนักศึกษาทะเลาะกันที่ห้องปฏิบัติการ

จากนั้น ได้สร้างความต่อเนื่องของสถานการณ์ถัดจากฉากเปิดเรื่อง คือ เมื่อพ่อเสียชีวิตแล้ว อาจารย์ได้กลับมาทบทวนตนเองว่าตนจะเดินหน้าทำวิจัยต่อหรือไม่ หลังจากตัดสินใจทำงานวิจัยต่อ เรื่องก็ดำเนินต่อไปโดยมีกลุ่มนักศึกษาเข้ามา

ร่วมทำวิจัย และศึกษาพื้นที่แปลงเกษตรเพื่อจัดทำโครงการพัฒนาชุมชน แล้วจบเรื่องด้วยฉากที่ทุกคนประสบความสำเร็จ

อย่างไรก็ตาม การดำเนินเรื่องหลักเป็นช่วงเวลาต่อเนื่องกันในปัจจุบันของตัวละคร แต่มีบางฉากที่ผู้วิจัยได้นำเสนอช่วงเวลาอดีต เพื่อขยายให้เห็นเหตุการณ์สำคัญที่เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่างพ่อ แม่ และอาจารย์เกษตรในวัยเด็ก อันสัมพันธ์กับแก่นความคิดเรื่อง สัญลักษณ์ที่กำหนดไว้ และภูมิหลังของตัวละคร ซึ่งในระหว่างขั้นตอนการพัฒนาสถานการณ์ ได้สร้างชื่อเรื่อง และชื่อตัวละครไปพร้อมกัน โดยใช้ แก่นความคิด คำสำคัญ และอัตลักษณ์ความเป็นชุมชน ได้แก่ Spirit + SMART + KKU มาผสมผสานเป็นชื่อมินิซีรีส์ว่า “Spirit of Smart KKU” ส่วนชื่อตัวละครมีความหมายสัมพันธ์กับบริบทของเรื่อง ดังนี้

ตารางที่ 9 การสร้างชื่อตัวละคร

ตัวละคร	ชื่อตัวละคร	ความหมายที่สัมพันธ์กับเรื่องและสะท้อนลักษณะตัวละคร
อาจารย์เกษตร	พฤกษ์	แปลว่า ต้นไม้ ซึ่งชื่อตัวละครยืมมาจาก กลีบพฤกษ์ ต้นไม้สัญลักษณ์ของ ม.ขอนแก่น อันเป็นต้นไม้ที่เชื่อว่าให้ผลสำเร็จตามความปรารถนา
พ่อ	พิชิต	แปลว่า ชนะ สะท้อนลักษณะตัวละครว่าเป็นผู้มุ่งมั่น ทำสิ่งใดก็สำเร็จ
นักศึกษาหญิง	ข้าว	สะท้อนถึงตัวละครที่เป็นที่พึ่งพาอาศัยของทุกคน และอ่อนน้อมถ่อมตน
นักศึกษาชาย	อาร์ตี้	มีความเป็นศิลปิน มีอิสระ และอารมณ์อ่อนไหวง่าย
แม่	สายฝน	ให้ความรู้สึกชุ่มเย็น เป็นต้นทางของความอุดมสมบูรณ์ทางเกษตร
หมอ	กันต์	หมายถึง ยินดี พอใจ งดงาม ซึ่งใครที่อยู่ใกล้ก็จะรู้สึกอบอุ่นใจ
นักศึกษา 1	โอ๊ต	หมายถึง สัจจะ ชื่อสัตย์ สะท้อนตัวละครที่เป็นคนที่จริงใจและชื่อสัตย์
นักศึกษา 2	มิคซ์	หมายถึง ผสม สะท้อนตัวละครคนรุ่นใหม่ผสมผสาน และปรับตัวเก่ง
นักศึกษา 3	ปูน	หมายถึง แฉก แบ่งปัน สะท้อนตัวละครที่ซื่อซื่อและใส่ใจคนอื่น

4. การสร้างบทสนทนา (Dialogue) และบทสมบูรณ (Shooting Script)

การสร้างบทสนทนาเป็นขั้นตอนสำคัญที่ผู้วิจัยจะต้องปรับความคิด ความรู้สึก สร้างจินตนาการ และพาตัวเองเข้าไปในโลกของตัวละคร พรรณศักดิ์ สุชี (2541) อธิบายว่า “บทสนทนาเป็นภาษาที่ตัวละครใช้สื่อสารกับตัวละครอื่นๆ โดยมีวัตถุประสงค์หรือความตั้งใจให้เกิดผลกระทบอย่างใดอย่างหนึ่งต่ออีกฝ่าย เป็นสื่อสะท้อนลักษณะ

ตัวละคร ความสัมพันธ์ และทัศนคติ โดยผู้ประพันธ์จะต้องรู้จัก และเข้าใจตัวละครทุกตัวอย่างถ่องแท้ก่อนที่สร้างบทสนทนา รวมถึงต้องคำนึงถึงระดับภาษา สถานการณ์ และลักษณะนิสัยตัวละคร” ดังนั้น บทสนทนาจึงไม่ใช่เพียงแค่ภาษาที่ตัวละครพูดออกมาเท่านั้น แต่ต้องเสนอให้เห็นการกระทำของตัวละครได้อย่างเหมาะสม

มินิซีรีส์เรื่อง Spirit of Smart KKU ประกอบด้วยตัวละครที่มีความแตกต่างกันในหลายด้าน อาทิ อายุ ช่วงวัย บริบททางสังคมที่หล่อหลอมความคิดและความเชื่อ อาชีพ ประสบการณ์ชีวิต จุดมุ่งหมายของชีวิต ฯลฯ การใช้ภาษาของตัวละครจึงมีความแตกต่างกัน เช่น ตัวละครพิชิตกับสายฝนเป็นผู้สูงอายุผ่านประสบการณ์ชีวิตมามากมาย การสื่อสารผ่านบทสนทนาจะสะท้อนการมองโลกและสัจธรรมชีวิต รวมถึงการใช้ภาษาไทยกลางเพื่อสะท้อนภาพคนเมืองหลวงที่ย้ายมาอยู่ขอนแก่น และปรับตัวเข้ากับท้องถิ่น การสื่อสารจึงมีความแตกต่างจากตัวละครอีก 2 รุ่น คือ พฤกษ์ ซึ่งมีอาชีพเป็นอาจารย์มหาวิทยาลัย บทสนทนามีความเป็นนักวิชาการ ระดับภาษาที่ใช้มีความสุภาพ และกึ่งทางการ ไม่ใช้ภาษาอีสาน เพราะเติบโตในบริบทที่รอบข้างใช้ภาษากลาง ในขณะที่ข้าว และกลุ่มเพื่อนของเธอเป็นวัยรุ่นอีสานยุคปัจจุบัน วิธีการพูดมีความชัดเจน ตรงไปตรงมา ผสมผสานระหว่างภาษาไทยกลาง และภาษาอีสานโดยไม่เจินอาย ยกตัวอย่างบทสนทนาดังนี้

EXT. แปลงเกษตร-DAY3 (Day off)

48

พฤกษ์บอกทุกคนว่า จะทดลองระบบสมาร์ตฟาร์ม

ขณะที่พฤกษ์อธิบายถึงกลไกต่าง ๆ ก็จะมีปรากฏภาพ Infographic ประกอบกับสถานที่จริง

พฤกษ์

ผมจะขอแรงทุกคนช่วยขนต้นกล้าและปลูกช่วยผมได้ไหม

ผมจะทดสอบระบบสมาร์ตฟาร์ม

ปูน

สมาร์ตฟาร์มคืออะไรคะอาจารย์

พฤกษ์

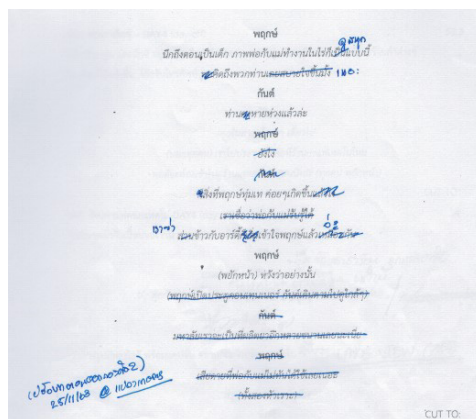
(อธิบาย)

เป็นระบบการเพาะปลูกที่ใช้เทคโนโลยีเข้ามาช่วยดูแล เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพการผลิต ลดต้นทุน และทำให้เกษตรกรมีเวลาเพิ่มขึ้น

ภาพประกอบที่ 10 บทสนทนาของตัวละครพฤกษ์กับนักศึกษา

ผู้วิจัยพัฒนาบทละครด้วยกระบวนการทดลองอ่านบทกับสมาชิกในทีมวิจัย ซึ่งประกอบด้วย ผู้กำกับภาพ ผู้กำกับดนตรี ผู้ช่วยนักวิจัย และทีมงานฝ่ายคัดเลือกนักแสดง รวมถึงในวันที่พนักแสดงครั้งแรก และสะท้อนผลหลังการอ่านบทแต่ละครั้ง โดยมีประเด็นที่ได้ทำการตัดออก หรือลดความเข้มข้นลง เพื่อมุ่งนำเสนอเนื้อหาหลักให้ชัดเจน เช่น ผู้วิจัยวางประเด็นให้ทุกข์ และกันต์เป็นแฟนกันโดยมีฉากและบทสนทนาที่แสดงถึงความสัมพันธ์ในฐานะแฟนของทั้งคู่ เพราะต้องการนำเสนอประเด็นความรักของเกย์ในพื้นที่มหาวิทยาลัย เพื่อสะท้อนถึงภาพสังคมอีสานสมัยใหม่ที่เปลี่ยนไปจากเดิม แต่ทีมเสนอว่า ฉากนี้ไม่ได้หนุนเสริมให้ประเด็นหลักของเรื่องมีความแข็งแรง ทั้งนี้หลังการอ่านผู้วิจัยมีความคิดเช่นเดียวกัน และได้ทำการตัดฉากนี้ออกไป แต่ยังคงตัวละครและความสัมพันธ์ของทั้งคู่ไว้โดยสอดแทรกในฉากอื่นๆ และไม่ทำลายเนื้อหาหลัก

นอกจากนี้ยังได้ปรับบทสนทนาของตัวละครในระหว่างการถ่ายทำ เพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์ และการสื่อสารที่ดูเป็นธรรมชาติขึ้น ซึ่งในกระบวนการอ่านบทไม่พบว่า ประโยคสนทนาที่สร้างขึ้นมีข้อบกพร่อง แต่ทว่าเมื่ออยู่หน้าฉากขณะที่นักแสดงกำลังพูดบทกลับพบว่า บางข้อความ หรือบางคำไม่จำเป็นต้องพูดก็ได้ หรือสามารถปรับไปเป็นอวัจนภาษาได้ ผู้วิจัยจึงปรับแก้บท ในกรณีนี้สามารถกระทำได้โดยตรง เพราะผู้วิจัยอยู่ในฐานะผู้กำกับการแสดง และเป็นกระบวนการหนึ่งของงานวิจัย ดังตัวอย่างในภาพประกอบที่ 11



ภาพประกอบที่ 11 การแก้ไขบทสนทนาระหว่างการถ่ายทำ

ปีที่ 14 ฉบับที่ 2 กรกฎาคม-ธันวาคม 2565

บทละครฉบับสมบูรณ์ (Shooting Script) เป็นฉบับที่ใช้ในการถ่ายทำจริง ซึ่งมีองค์ประกอบครบถ้วนสมบูรณ์ เช่น ชื่อเรื่อง ชื่อตอนหลัก ชื่อตอนย่อย ตัวละคร ฉาก เวลา รายละเอียดเหตุการณ์ บทสนทนา และการเชื่อมฉาก โดยผู้วิจัยใช้บทละครร่างที่ 4 พัฒนาเรียบร้อยในวันที่ 21 ตุลาคม 2563 เป็นฉบับที่ส่งให้ทีมงานฝ่ายต่างๆ ใช้ในการเตรียมการ และเริ่มกระบวนการผลิต

5. การประเมินคุณค่าผลงานบทละคร

ในกระบวนการพัฒนาบทละคร ผู้วิจัยได้ทำการประเมินคุณภาพ และคุณค่าของบทละครเป็นระยะโดยกระบวนการนี้เกิดขึ้นทั้งก่อนนำไปใช้ผลิตละคร และหลังละครได้เผยแพร่สู่สาธารณะ ซึ่งสามารถอภิปรายผลในแต่ละขั้นตอนได้ดังนี้

5.1 การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ผู้วิจัยได้ส่งผลงานให้ผู้ทรงคุณวุฒิ/ผู้เชี่ยวชาญด้านการเขียนบท และผลิตละคร ภาพยนตร์ และละครโทรทัศน์ได้ทำการประเมินผลงาน ซึ่งมีหัวข้อประเมินเป็นต้นว่า 1. เนื้อหาของละครที่สะท้อนให้เห็นถึงกรอบความคิด และเจตยงานวิจัย 2. พัฒนาการของเรื่องราวที่มีความสมเหตุสมผล และน่าเชื่อ 3. กลวิธีการเล่าเรื่องมีความน่าสนใจและน่าติดตาม 4. บทละครมีความคิดสร้างสรรค์ในฐานะงานศิลปะ 5. คุณค่าในฐานะสื่อศิลปะเชิงพาณิชย์ โดยผู้ทรงคุณวุฒิประเมินเกี่ยวกับประเด็นเนื้อหา การพัฒนาเรื่องราว และกลวิธีการเล่าเรื่องในระดับ “ดี” ซึ่งผู้ทรงคุณวุฒิ 1 สะท้อนว่า “บทละครมีความสนุก แต่เมื่อต้องแบ่งเป็นตอนย่อยแล้ว เรื่องราวต้องจบในตอน เพื่อให้คนดูเข้าถึงซึมของแต่ละตอนได้ เช่นเดียวกับผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ได้เสนอว่า “เนื่องจากเป็นบทละคร mini-series การจบในแต่ละตอนควรมีลักษณะของการ up beat เพื่อที่จะสร้าง pity & fear และเชื่อมโยงให้ผู้ชมกระหายใคร่รู้อยากติดตามในตอนต่อไป” ส่วนผู้ทรงคุณวุฒิ 3 สะท้อนว่า “เห็นถึงความพยายามนำเสนอการเปลี่ยนผ่านของยุคสมัย และการปรับตัวของผู้คนให้เข้ากับการเปลี่ยนแปลง การพยายามยึดโยงจิตวิญญาณของมหาวิทยาลัยขอนแก่นที่เชื่อมต่อกับชุมชนโดยรอบ” นอกจากนี้ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 ยังได้สะท้อนความคิดเห็นเพิ่มเติมในส่วนเนื้อหาไว้ว่า

บทละครสามารถนำเสนอเล่าเรื่อง และเชื่อมโยงระหว่างผู้คน ระบบนิเวศ และจิตวิญญาณ ผ่านตัวละครในหลากหลายรุ่น ซึ่งมีประสบการณ์ร่วมต่อมหาวิทยาลัยขอนแก่น อันเป็นที่รัก แม้จะแตกต่างกันตามยุคสมัย หากแต่จุดศูนย์รวมอันเดียวกัน คือ ชุด “ความทรงจำ (collective memory)” ของตัวละคร กระนั้นการนำเสนอสถานที่สำคัญของมหาวิทยาลัยอันเป็นพื้นที่แห่งประสบการณ์ร่วมตลอดจนระบบวัฒนธรรมองค์กรระหว่าง อาจารย์-ลูกศิษย์ รุ่นพี่-รุ่นน้อง เพื่อน-เพื่อน มีส่วนสำคัญในการฉายภาพความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นได้ชัดเจน รวมไปถึงการนำเสนอการบูรณาการศาสตร์ในรูปแบบสหสาขาที่สอดคล้องกับทิศทางการอุดมศึกษาในปัจจุบันก็มีความกลมกล่อมชัดเจน กล่าวได้ว่า mini-series นี้ นำเสนอสิ่งที่เปี่ยมนามธรรมให้เกิดเป็นรูปธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ (แบบประเมินผู้ทรงคุณวุฒิ, 2564)

อย่างไรก็ตาม ข้อคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิเป็นส่วนหนึ่งที่ผู้วิจัยได้นำมาทบทวน และพัฒนาบทละครมินิซีรีส์เรื่อง Spirit of Smart KCU โดยเฉพาะการปรับวิธีการเล่าเรื่องให้มีความกระชับ น่าติดตาม และสะท้อนแก่นความคิดเรื่องให้ชัดเจน ทั้งนี้ ผู้วิจัยไม่ได้รู้-แก้ไข ในขั้นตอนการสร้างบท สืบเนื่องจากระยะเวลาในการดำเนินงานวิจัยมีจำกัด และต้องดำเนินงานต่อเนื่อง เพื่อไม่ให้กระทบกับฝ่ายอื่นๆ แต่ทว่า ผู้วิจัยได้ปรับวิธีการเล่าเรื่องผ่านขั้นตอนหลังการผลิต (Post-production) ด้วยการรวบโครงเรื่องย่อย 12 ตอน ให้เป็นโครงเรื่องหลัก 3 ตอน และลดทอนบางฉากออกไป เพื่อให้เรื่องราวต่อเนื่อง และสื่อสารความคิดให้ชัดเจนขึ้น

5.2 การประเมินจากผู้ชมหลังชมละคร

หลังการเผยแพร่มินิซีรีส์ในช่องทางออนไลน์ผ่านเฟสบุ๊ก 3 แห่ง คือ เฟสบุ๊กมหาวิทยาลัยขอนแก่น องค์การนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น และไทเบนด์ เอนเตอร์เทนเมนท์ ระหว่างวันที่ 24-25 กันยายน 2564 มีผู้เข้าชมทั้งหมด 26,400 ครั้ง โดยทำการสำรวจความคิดเห็นหลังชมการแสดงผ่านแบบสอบถามออนไลน์ ซึ่งมี

ผู้ตอบจำนวน 109 คน คิดเป็นนักศึกษา ม.ขอนแก่น ร้อยละ 57.8 บุคลากรและเจ้าหน้าที่ร้อยละ 15.6 อาจารย์ร้อยละ 4.6 ศิษย์เก่าร้อยละ 11.9 และประชาชนทั่วไปร้อยละ 10.1 โดยผลลัพธ์สามารถสรุปได้ดังนี้

ตารางที่ 10 ผลการประเมินจากผู้ชม

หัวข้อประเมิน	ผลลัพธ์ที่ได้
หลังจากชมมินิซีรีส์ชุดนี้ท่านมีความรู้สึกอย่างไร	ผู้ชมรู้สึกประทับใจ ได้รู้สิ่งใหม่ และสนุกสนาน
สิ่งที่ชอบในมินิซีรีส์	สถานที่และบรรยากาศ เรื่องราว เพลง และตัวละคร
ความเข้าใจต่อลักษณะ ม.ขอนแก่น ในปัจจุบัน	มีบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่ดี ความหลากหลายของผู้คน และระบบนิเวศ และเป็นแหล่งการศึกษาและเรียนรู้ที่ดี
มินิซีรีส์ทำให้มองเห็นและเข้าใจเรื่องใด	การแบ่งปันสิ่งที่ดีสู่ผู้อื่น ความมุ่งมั่นและทุ่มเท และการพัฒนาศักยภาพของตนเองเสมอ

นอกจากนี้ยังมีข้อเสนอแนะที่สะท้อนถึงการนำเสนอประเด็น และเรื่องราวของบทละคร อาทิ ความคิดเห็นผู้ชม 1 แสดงทรรศนะไว้ว่า “คำจำกัดความของคำว่า Spirit of Smart KKU ให้ความหมายว่าอย่างไร เพราะดูภาพรวมแล้วถ้าตั้งชื่อ KKU Smart Farm น่าจะเข้าใจง่ายกว่า เพราะมีจุดเด่นเพียงคณะเกษตรและมีคณะอื่นน้อยมาก อยากให้ปรับปรุงแก้ไขใหม่หากมีการจัดทำขึ้นมาอีก” เช่นเดียวกับความคิดเห็นผู้ชม 2 ที่สะท้อนว่า “เนื้อหาเรื่องราวยังไม่ค่อยชัดเหมือนผสมผสานอยากให้ได้หลายประเด็นมากเกินไป ไม่มีเรื่องเด่นนัก แต่ดูได้สบาย” และรวมถึงความคิดเห็นผู้ชม 3 ที่เสนอความคิดว่า “อยากให้ทำมินิซีรีส์ดีๆ แบบนี้ออกมาเรื่อยๆ ทำให้คนรุ่นใหม่เข้าถึงได้ง่ายขึ้น”

ถึงแม้ว่า ผู้ชมส่วนใหญ่จะชื่นชอบเนื้อหา และได้รับแก่นความคิดของเรื่อง แต่ทว่าส่วนหนึ่งยังคงต้องการความชัดเจนของการนำเสนอประเด็น โดยเฉพาะโจทย์วิจัยที่เกี่ยวกับเรื่อง “การอุทิศตนเพื่อชุมชนและสังคม” ยังไม่สื่อสารไปยังผู้ชมมากนัก สิ่งนี้เป็นข้อสะท้อนที่ทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า บทละครพยายามนำเสนอเหตุการณ์หลากหลาย และเทคนิคการเล่าเรื่องราวแบบสลับไปมาโดยไม่ได้เล่าเหตุการณ์

ตัวละครหลักตัวใดตัวหนึ่งให้ชัดเจนรวมถึงการยึดจับแก่นความคิดไว้ไม่แน่นอน อาจนำไปสู่ความสับสน และส่งผลต่อความน่าสนใจ-ความน่าติดตามได้

5.3 บทวิจารณ์จากกลุ่มผู้ชมเฉพาะที่ได้รับชมละคร

ผู้วิจัยได้นำมินิซีรีส์ไปฉายในชั้นเรียนรายวิชาวิจารณ์ละครและการแสดง ของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 วิชาเอกการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีการศึกษา 1/2564 จากนั้นได้เสวนาหลังการชม และนักศึกษาเขียนสะท้อนความคิดเป็นบทวิจารณ์ขนาดสั้น ซึ่งในบทวิจารณ์ของนักศึกษาช่วยสะท้อนให้เห็นถึงแง่มุมจากผู้เรียนศิลปะการละครที่มีต่อมินิซีรีส์เรื่องนี้ โดยนักศึกษา ธ. ได้แสดงทรรศนะว่า “เรื่องนี้มีวิธีการเล่าที่ไม่ซับซ้อน มีความสนุกที่มีความรู้แฝงอยู่ในตัว ทำให้ดูสนุกมากยิ่งขึ้น เนื้อเรื่องสะท้อนความสัมพันธ์ของตัวละคร สถานที่ และสัญลักษณ์ต่างๆ โดยเฉพาะสถานที่ ซึ่งค่อนข้างมีประสบการณ์ตรง” นอกจากนี้เนื้อเรื่องยังเข้ากับยุคสมัยด้วย ส่วนนักศึกษา ภ. ได้สะท้อนว่า “หากมองในมุมมองของอัตลักษณ์ มหาวิทยาลัยขอนแก่นแล้วจะพบว่า ตัวละครมีลักษณะเด่นชัด คือ การอุทิศเพื่อสังคม เห็นได้จากการที่พยายามทุ่มเทแรงกายแรงใจ เพื่อให้งานออกมาสำเร็จ และทำเพื่อชุมชน”

นอกจากนี้ นักศึกษา น. ได้เสนอความคิดว่า “มินิซีรีส์สะท้อนความเป็นอยู่ในมหาวิทยาลัยขอนแก่นได้ค่อนข้างดี มีความน่าสนใจ และน่าติดตาม การแบ่งออกเป็นตอนๆ ทำให้ผู้ชมสามารถรับชมได้เรื่อยๆ ไม่น่าเบื่อ” และนักศึกษา ณ. ได้อธิบายว่า “ละครสะท้อนให้เห็นถึงอุดมการณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น การเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับมหาวิทยาลัย และการพัฒนาผู้คนในภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งอุดมการณ์ดังกล่าวได้ถูกส่งต่อมาเรื่อยๆ เป็นภาพความทรงจำ และความผูกพันของผู้คนกับมหาวิทยาลัย” การสะท้อนคิดจากบทวิจารณ์หลังชมละครทำให้เห็นว่า ตัวบทสามารถนำเสนอ แก่นความคิด สร้างความรู้สึกร่วม และสร้างการรับรู้เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัย ตลอดจนระดับความรู้สึกที่ถูกกระตุ้นผ่านประสบการณ์ร่วมของผู้ชมที่มีต่อผู้คน และสถานที่

สรุปและอภิปรายผลวิจัย

การดำเนินงานวิจัยมุ่งค้นหาวิธีการสร้างบทละคร โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญ คือ การสร้างและนำเสนอเป็นผลงานละครมินิซีรีส์ในรูปแบบออนไลน์ อันเป็นรูปแบบการแสดงละครที่แตกต่างจากที่ผู้วิจัยคุ้นเคย อย่างไรก็ตาม ความเป็นตัวตนของผู้วิจัย ไม่ว่าจะเป็นมุมมองความคิด ประสบการณ์ ทักษะ และเครื่องมือการทำงานละคร โดยเฉพาะละครประยุกต์/ละครชุมชน ถูกนำมาใช้ในช่วงตั้งต้นไปพร้อมๆ กับการลงมือสร้างบทละครที่ต้องจัดระบบโครงสร้าง วิธีการนำเสนอ และกลวิธีสื่อสารความคิด ความเชื่อ และจินตนาการผ่านองค์ประกอบต่างๆ ในบทละคร ซึ่งข้อค้นพบเกี่ยวกับการสร้างบทละครจากปฏิบัติวิจัย สามารถอภิปรายได้ดังนี้

1. บทละครจำนวน 3 ตอนที่เล่าเรื่องผู้คนต่างวัยแต่มีอัตลักษณ์ร่วม ผู้วิจัยใช้หลักคิดการสร้างเรื่องด้วยวิธีการกำหนดเส้นความคิด แล้วพัฒนาไปสู่การสร้างตัวละคร การกำหนดความสัมพันธ์ตัวละครและสัญญาณต่างๆ ในเรื่อง ซึ่งการใช้ตัวละครเป็นตัวละครโครงเรื่องด้วยแนวทางบทละครไม่เป็นไปตามสูตร (Non-Formula Play) ทำให้ตัวละคร 3 ตัว ได้แก่ อาจารย์พุกฤษ์ พ่อพิชิต และข้าว สามารถสลับบทบาทเป็นตัวละครหลัก-ตัวเดินเรื่อง ในแต่ละตอนของเรื่องเล่า และเหตุการณ์ของแต่ละคนได้ รวมถึงสามารถเป็นภาพแทนยุคสมัยของการพัฒนา มหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งทั้งสามจะมีลักษณะความคิด นิสัย และมุมมองที่ต่อตัวเอง และโลกแตกต่างกันตามบริบทของยุคสมัย แต่ยังคงสะท้อนอัตลักษณ์เดียวกัน คือ เป็นผู้อุทิศตนเพื่อชุมชนและสังคม

การสร้างโครงเรื่องด้วยตัวละคร และเทคนิคการเขียนสิ่งแรกที่ตัวละครพบเจอ (character-first writing) ทำให้ผู้วิจัยได้พบเจอสถานการณ์ การเติบโต และการค้นพบไปพร้อมกับตัวละคร การสร้างโครงเรื่องด้วยเทคนิคนี้ทำให้พบเจอสิ่งใหม่ที่คาดไม่ถึง ทำให้ได้วิธีการเล่าเรื่องที่แตกต่าง และเป็นการสร้างโครงเรื่องต้นฉบับที่นำเสนอความแปลกใหม่ได้ดี อย่างไรก็ตาม การดำเนินงานวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยพบว่า เงื่อนไขของเวลาในการพัฒนางานเขียนบทละครที่มีอยู่อย่างจำกัดส่งผลให้ผู้วิจัยไม่สามารถพาตัวละครไปพบเจอเหตุการณ์ที่เข้มข้น และมีผลต่อความ

เปลี่ยนแปลงของตัวละครได้มากพอ อีกทั้งการขาดตัวละครปะทะอย่างจริงจังส่งผลต่อการขับเคลื่อนตัวละครหลัก-เรื่องราวหลัก ทำให้เรื่องไม่สามารถสื่อสารแก่นความคิดออกมาสู่ผู้ชมได้อย่างชัดเจน จึงส่งผลให้ผู้ชมเกิดความสับสนในประเด็น และตัวเรื่องขาดเสน่ห์-ความน่าติดตาม ทั้งนี้ หากสร้างเหตุการณ์ความขัดแย้งได้เข้มข้น หรือตัวละครปะทะในแต่ตอนมีความชัดเจน จะสามารถทำให้เรื่องมีการกระทำในละคร (dramatic action) ชัดเจนและเข้มข้นขึ้นได้ ซึ่งจะช่วยให้บทละครนำเสนอสารของเรื่องได้มากขึ้น

2. การสรรหา และจัดการวัตถุดิบจากชุมชน เพื่อสร้างบทละครชุมชน
เป็นกระบวนการสำคัญ และจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการเริ่มต้นสร้าง และก่อรูปความคิดก่อนที่จะการออกแบบเรื่อง จากการดำเนินงานวิจัยพบว่า แหล่งข้อมูลในชุมชนที่เป็นเอกสารลายลักษณ์มีจำนวนไม่เพียงพอ และการเข้าถึงแหล่งทรัพยากรข้อมูลก็ทำได้ไม่มาก ผวนกับระยะเวลาที่มีอย่างจำกัด ส่งผลให้การกำหนดความคิด และก่อรูปความคิดไม่สามารถกระทำได้ ผู้วิจัยปรับแผนการทำงาน เพื่อให้ได้วัตถุดิบในการสร้างบทละครด้วยวิธีการสัมภาษณ์ การลงพื้นที่สังเกตการณ์ และการทำแบบสอบถาม โดยใช้หลักคิดที่ว่า การเล่าเรื่องของชุมชนจำเป็นต้องใช้ข้อมูลจากฐานชุมชนให้ได้มากที่สุด การได้ทราบมุมมอง ความคิด และความรู้สึกของผู้คนในพื้นที่ทุกฝ่ายตั้งแต่ระดับผู้สร้างนโยบาย ผู้ใช้ และผู้ได้รับผลกระทบจากนโยบายทำให้เห็นข้อมูลรอบด้าน

จากนั้น การแบ่งวัตถุดิบออกเป็น 2 ลักษณะ คือ ลักษณะแรก เป็นข้อมูลที่สกัดเป็นแกนของเรื่องที่พร้อมนำไปใช้กำหนดเส้นความคิด เส้นเรื่อง ธีมเรื่อง รวมถึงสร้างระบบสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น ตัวละครสัญลักษณ์ โครงเรื่องสัญลักษณ์ หรือโครงข่ายสัญลักษณ์ ต้องเป็นข้อมูลที่ผู้ประพันธ์กระตือรือร้น ผสมความคิด-ความรู้สึก ต้องการบอกเล่าผ่านบทละคร มีความเป็นสากล และมีความสำคัญมากพอที่จะเล่าสู่ผู้ชม ซึ่งในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยใช้แกน “การอุทิศตนเพื่อชุมชนและสังคม” อันเป็นประโยชน์จากวิสัยทัศน์ และค่านิยมของมหาวิทยาลัย สะท้อนอัตลักษณ์ของชุมชน-มหาวิทยาลัย และเป็นเป้าหมายของการสื่อสารเพื่อสร้างการรับรู้ และตระหนักรู้แก่

ผู้ชม ที่สำคัญคือ เป็นประโยชน์ที่กระทบใจผู้วิจัย จึงทำให้ระหว่างพัฒนางานผู้วิจัยมี
แกนยึดจับที่ชัดเจนมั่นคง

อีกลักษณะหนึ่ง เป็นข้อมูลที่น่ามาใช้เป็นเนื้อหา (content) ซึ่งอาจจะ
เกี่ยวข้องหรือไม่เกี่ยวข้องโดยตรงกับลักษณะแรกก็ได้ อาจเป็นสิ่งที่ผู้คนรู้จักหรือไม่รู้
จักมาก่อน สนใจหรือไม่สนใจมาก่อน แต่ต้องนำมาใช้ในการเล่าเรื่องได้อย่างน่าสนใจ
ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้รับโจทย์ให้นำเสนอข้อมูลโครงการวิจัยฟาร์มอัจฉริยะแก่ผู้ชม
เพราะคนที่ไม่ใช่ นักวิจัยในโครงการจะไม่ทราบข้อมูลว่าคืออะไร และมีลักษณะ
อย่างไร ดังนั้น ผู้วิจัยจึงใช้ข้อมูลชุดนี้เป็นเนื้อหาหลักของเรื่อง และใช้ในการประกอบ
สร้างลักษณะตัวละคร เรื่องราว สถานที่ ฯลฯ เพื่อนำเสนอข้อมูลโครงการให้ผู้ชมได้
รับทราบ

3. การสร้างคำสำคัญเพื่อเป็นเครื่องมือช่วยพัฒนาองค์ประกอบบท
จากการสร้างคำว่า SMART ทำให้ผู้วิจัยพบว่า สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือช่วยนำ
ความคิด หรือตรวจสอบความคิดในการพัฒนาองค์ประกอบของการสร้างบทละคร
ให้มีความลึกซึ้ง และมีทิศทางที่ชัดเจนได้ เช่น การสร้างตัวละคร การสร้างโครงเรื่อง
การพัฒนาดฉาก และภาพรวมของบทละคร โดยในช่วงเริ่มต้นของการก่อรูปความคิด
ผู้วิจัยมีความคิดกระจัดกระจาย และขาดทิศทางที่ชัดเจนในการออกแบบ และ
กำหนดความคิดเรื่อง เนื่องจากมีข้อมูลจำนวนมากที่ผู้วิจัยได้ศึกษา ค้นคว้า และ
วิเคราะห์ การที่ข้อมูลไม่สามารถตกผลึกได้ส่งผลให้การสร้างความคิดแรก (premise)
เป็นเรื่องที่ยากและขาดความชัดเจน การสกัดข้อมูลและกำหนดเป็นคำสำคัญหนึ่งคำ
จึงช่วยนำทางผู้วิจัยให้สามารถพัฒนาความคิดไปสู่การสร้างองค์ประกอบสำคัญต่างๆ
ได้อย่างดี และสามารถประกอบสร้างเป็นเรื่องได้ทั้งหมด และสามารถใช้ในการตรวจสอบ
บทละครว่า บทที่สร้างขึ้นมานี้มีสิ่งที่ต้องการนำเสนอครบถ้วนหรือไม่ หรือเป็น
ไปตามโจทย์ที่กำหนดไว้มากน้อยเพียงใด และผู้วิจัยเห็นว่า คำสำคัญเป็นประโยชน์
อย่างยิ่งสำหรับการสร้างบทละครต้นฉบับ (Original script)

4. บทละครเล่า และเสนออัตลักษณ์พื้นที่ ผู้คน และจิตวิญญาณชุมชน
ตัวบทนำเสนอข้อมูลเกี่ยวกับมหาวิทยาลัย และโครงการฟาร์มอัจฉริยะเป็นหลัก

แต่ที่ว่า สำคัญของเรื่อง คือ การบอกเล่าภูมิประวัติศาสตร์ของชุมชน ตัวตนของพื้นที่ที่เป็นแหล่งศึกษาเรียนรู้ และเป็นที่พึ่งพิงของประชาชนในภาคอีสาน ตลอดจนอัตลักษณ์ของผู้คนในชุมชนที่แสดงออกถึงความเป็นผู้奇特ตน การแบ่งปัน ช่วยเหลือ และสมานฉันท์ สิ่งเหล่านี้เป็น “DNA” ของผู้คนในชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่น บทละครจึงเน้นการถ่ายทอด บอกเล่า และสะท้อนสิ่งดีงามที่กำลังเลือนหายไปตามกาลเวลา การเปลี่ยนแปลง-เปลี่ยนผ่าน โดยมีปัจจัยภายนอกที่เข้ามากระทบ เช่น เทคโนโลยี เศรษฐกิจ ความทันสมัย และกระแสนิยมจากสังคมและวัฒนธรรมอื่น

อย่างไรก็ตาม บทละครได้นำเสนอให้เห็นว่า “พื้นที่ชุมชน ม.ขอนแก่น” แม้จะผันผ่านกาลเวลาไปยุคสมัย แต่สิ่งที่ยังถูกส่งต่อ ถ่ายทอด และดำรงอยู่ คือ “จิตวิญญาณแห่งการอุทิศตนเพื่อชุมชนและสังคม” อันเป็นอัตลักษณ์เดิมนับตั้งแต่ยุคก่อตั้งมหาวิทยาลัยที่ถูกนำมาเล่าใหม่ เพื่อสร้างการรับรู้ใหม่แก่ผู้ชนนักศึกษา ปัจจุบัน-เยาวชนรุ่นใหม่ หรือผู้ที่เกี่ยวข้องทุกคนที่ได้เข้ามาเป็นส่วนหนึ่งในระบบนิเวศพื้นที่แห่งนี้ ซึ่งอาจจะยังรู้จักหรือเข้าใจ “ตัวตนของชุมชน” ทั้งนี้ ผลประเมิณหลังการรับชมทำให้เห็นว่า บทละครสามารถสร้างการรับรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และความทรงจำเกี่ยวกับความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นในทิศทางที่ดี และเป็นไปตามเป้าหมายของโครงการวิจัย

กิตติกรรมประกาศ

ขอขอบพระคุณฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา และกองบริหารงานวิจัย มหาวิทยาลัยขอนแก่นที่สนับสนุนงบประมาณวิจัยและสร้างสรรค์ผลงานละครมินิซีรีส์ชุด Spirit of Smart KKU ขอขอบคุณทีมนักวิจัย และผู้ช่วยวิจัยที่เฟื่องฟูผลงานสำเร็จจุลวง ขอขอบคุณคณะเกษตรศาสตร์ คณะเทคโนโลยี และอีกหลายๆ สถานที่ที่เอื้อเฟื้อสถานที่ถ่ายทำ ขอขอบคุณคณะศิลปกรรมศาสตร์ที่ให้การสนับสนุนและมอบกำลังใจ สุดท้ายนี้ ขอขอบคุณนักแสดง และทีมงานทุกฝ่ายที่รวมจิตวิญญาณชาว ม.ขอนแก่น จนเกิดเป็นมินิซีรีส์เรื่องแรกของมหาวิทยาลัย

เอกสารอ้างอิง

- พรรณศักดิ์ สุชี. (2541). การเขียนบทละคร (Playwriting). กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- พรรัตน์ ดำรง. (2564). วิจัยการแสดง สร้างความรู้ใหม่ด้วยการทำละคร. กรุงเทพฯ : ภาพพิมพ์.
- มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2562). แผนยุทธศาสตร์การบริหาร มหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ. 2563-2566. ขอนแก่น : มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- เมฆ ยิ้มสมบูรณ์. (2565). 6 เครื่องมือปั้นเรื่องที่จะเปลี่ยนชีวิตการเขียนของคุณ ให้ง่ายและแม่นยำ. กรุงเทพฯ : สตอรี่โบลว์.
- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2551). ทฤษฎีจิตวิทยาบุคลิกภาพ. กรุงเทพฯ : หมอชาวบ้าน.
- Asmawi, A. (2017). *The art of creative research*. Kuala Lumpur: University of Malaya.
- Corbett, D. (2013). *The art of character: Creating memorable character for fiction, film, and TV*. New York: The Penguin Group.
- Downs, M. W., & Russin U. R. (2004). *Naked playwriting: The arts, the craft, and the life Laid Bare*. Los Angeles: Silman-James Press.
- Hatcher, J. (1996). *The art & craft of playwriting*. Ohio: F&W Publications, Inc.
- Straczynski, M. J. (1982). *The complete book of scriptwriting*. Ohio: F&W Publications Inc.
- Truby, J. (2007). *The anatomy of story*. New York: Faber and Faber Inc.