

การกำกับและสร้างละครออนไลน์ด้วยแนวคิดละครชุมชน เพื่อสื่อสารและสร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชน กรณีศึกษา มินิซีรีส์ชุด Spirit of Smart KKU

DIRECTING AND CREATING ONLINE DRAMA FROM THE CONCEPT OF COMMUNITY THEATRE TO COMMUNICATE AND CREATE NEW AWARENESS ABOUT COMMUNITY IDENTITY: A CASE STUDY OF THE SPIRIT OF SMART KKU THE MINI-SERIES

พชญ อัครพรหมณ์ / PACHAYA AKKAPRAM

สาขาวิชาการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

PERFORMANCE PRACTICE PROGRAM, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, KHON KAEN UNIVERSITY

Received: April 11, 2022

Revised: December 1, 2022

Accepted: December 2, 2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนำเสนอวิธีการและกระบวนการกำกับและสร้างละครออนไลน์ โดยนำแนวคิดละครชุมชนมาเป็นฐานคิดร่วมกับหลักการกำกับภาพยนตร์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์สำคัญ คือ เพื่อนำเสนอและสื่อสารอัตลักษณ์ใหม่ของมหาวิทยาลัยขอนแก่นไปยังกลุ่มผู้ชมเป้าหมายในชุมชน การดำเนินงานวิจัยแบ่งขั้นตอนออกเป็น 3 กระบวนการ ได้แก่ 1. การออกแบบความคิดของผู้กำกับเพื่อสร้างละคร 2. การกำกับและสร้างละคร 3. การจัดแสดงและประเมินคุณค่าผลงานละคร ผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า 1. ผลงานละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart KKU มีจำนวน 3 ตอน ความยาวทั้งสิ้น 1 ชั่วโมง 27 นาที สามารถใช้เป็นสื่อกลางเพื่อนำเสนอและสร้างความเข้าใจอัตลักษณ์ของชุมชนใหม่ที่สะท้อนแนวคิดเรื่อง “การอุทิศตนเพื่อชุมชนและสังคม” ไปยังผู้ชมในชุมชนได้ 2. การรับชมละครออนไลน์ผ่านช่องทางเฟสบุ๊กแฟนเพจระหว่างวันที่ 24-25 กันยายน 2564 มีจำนวนรวมทั้งสิ้น 26,400 ครั้ง คิดเป็นค่าเฉลี่ยการเข้าชมร้อยละ 51.82 ของจำนวนประชากรในชุมชน และผลงานละครสามารถสื่อสารความคิดของเรื่องไปยังผู้ชมในระดับที่ “สร้างการรับรู้” แก่ผู้ชม 3. ผู้คนภายในชุมชนเกิดความรักและความภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นมากขึ้น อันเป็นผลมาจากการนำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนความทรงจำและความผูกพันที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่และสถานที่ การนำเสนอภาพวิถีชีวิตของชุมชน ตลอดจนเรื่องราวของตัวละครที่สะท้อนความจริงของบุคคลและเหตุการณ์ในชุมชน 4. กลุ่มผู้มีส่วนร่วมมีโอกาสสัมผัสบรรยากาศในพื้นที่ชุมชนอย่างใกล้ชิดจากกระบวนการถ่ายทำการแสดง ส่งผลให้เกิดความรู้สึผูกพัน และภาคภูมิใจในอัตลักษณ์ชุมชน อีกทั้งยังเป็นการบ่มเพาะนักปฏิบัติศิลปะ-ศิลป์รุ่นใหม่ และเพิ่มพูนความรู้ประสบการณ์ตรงจากการร่วมปฏิบัติงานสร้างสรรค์ละครในพื้นที่โครงการวิจัย

คำสำคัญ: ละครออนไลน์, ละครชุมชน, ละครประยุกต์, กำกับการแสดง, วิจัยการแสดง

Abstract

The research paper presents the methods and processes of directing and creating online drama by applying the concept of community theatre as a base for thinking together with the principles of film directing. Its main objective is present and communicates the new identity of Khon Kaen University to an audience in the community. The research operation is divided into 3 processes. These are 1. Designing the director's ideas for drama production 2. Directing and creating dramas 3. Exhibiting and evaluating the value of theatrical work. The results of the research revealed that 1. There were 3 episodes of the online drama, Spirit of Smart KKU the total length is 1 hour and 27 minutes. It can be used to present and create an understanding of the new community identity that reflects the concept "Dedicated to the community and society" 2. Watching online drama between September 24-25, 2021 totaled 26,400 times, representing an average of 51.82 percent of the population in the community. Theatrical works can communicate the story's idea to an audience. 3. People in the community have more love and pride in their identity and being at Khon Kaen University. As a result of presenting stories that reflect memories and are related to area and place, the way life of the community as well as stories of characters that reflect the truth of individuals and events in the community. 4. Participants have the opportunity to get experience closely in the community area from the filming process so that get a good feeling and pride in their community identity. It is also incubated by art practitioners - new generation artists and increases knowledge and experience from participating in drama creation work in the research project as well.

Keywords: Online Drama, Community Theatre, Applied Theatre, Directing, Performance Research

บทนำ

โครงการวิจัย¹ มุ่งค้นหากลวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานละคร โดยมีเป้าหมายสำคัญ คือ เพื่อสื่อสารและสร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นในปัจจุบัน ผู้วิจัยตั้งต้นจากโจทย์ที่ว่า ทำอย่างไรที่ผู้คนในชุมชนจะรู้จักอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยในมุมมองการเป็นที่พึ่งพิงของสังคมและเติมเต็มไปด้วยจิตวิญญาณแห่งการอุทิศตนเพื่อชุมชนและสังคม รวมถึง ทำอย่างไรที่ผู้คนในชุมชนจะรู้จักโครงการฟาร์มอัจฉริยะ ซึ่งเป็นเป้าหมายหลักหนึ่งของแผนงานวิจัยของมหาวิทยาลัยที่ต้องการนำเสนอให้ผู้คนในชุมชนรับทราบถึงภารกิจสำคัญนี้ผ่านละคร

ในบทบาทนักปฏิบัติละครเวที (theatre practitioner) และนักละครประยุกต์ (applied theatre practitioner) ผู้วิจัยเลือกแนวคิดละครชุมชน (community

theatre) เป็นหลักคิดในการตั้งต้นการสร้างงาน ซึ่งละครชุมชนเป็นการนำกิจกรรมต่างๆ เช่น การแสดง เพลง การเต้นรำ ละครใบ้ พิธีกรรม ฯลฯ มาหลอมรวมกัน โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อเสนอความคิด (idea) สื่อสารความคิด (message) ความรู้ (knowledge) (Mulenga, 1993) และแรงบันดาลใจจากวิถีชีวิตของชุมชน (Ervan, 2001; Mda, 1993; Miller, 1979) อีกทั้งยังเป็นการทำงานแบบมีส่วนร่วมระหว่างผู้กำกับการแสดง นักแสดง และผู้มีส่วนร่วมที่เป็นสมาชิกในชุมชน โดยทำหน้าที่ที่เกี่ยวข้องกับการผลิตละครในทุกขั้นตอน (Alfi, 1998; Darymple, 1997; Gard, 1999; Mulenga, 1993) เพื่อนำเสนอสาระสำคัญหรือปัญหาของชุมชนไปยังผู้ชมในชุมชน

ทั้งนี้ ในช่วงเวลาเริ่มและพัฒนาโครงการวิจัยได้เกิดข้อจำกัดด้วยสถานการณ์แพร่ระบาดของโควิด-19 ส่งผล

1 โครงการวิจัยเรื่อง การสร้างสรรค์บทและกำกับละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart KKU เพื่อสื่อสารอัตลักษณ์และนิเวศวัฒนธรรมในชุมชน ในแผนงานวิจัยเรื่อง การออกแบบและสร้างสรรค์ละครออนไลน์ชุด Spirit of Smart KKU เพื่อสื่อสารภาพลักษณ์เชิงบวกของโครงการฟาร์มอัจฉริยะและมหาวิทยาลัยขอนแก่น ดำเนินงานภายใต้แผนงานวิจัยฟาร์มอัจฉริยะ (Smart Farming) โดยฝ่ายวิจัยและบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประจำปีงบประมาณ 2563

ให้ผู้วิจัยต้องปรับวิธีคิดในการสร้างละครจากละครเวทีไปเป็นละครในสื่อลักษณะอื่น เพื่อให้เหมาะสมกับเงื่อนไขและบรรยากาศของการทำงานของทีม ผู้วิจัยเลือกรูปแบบละครออนไลน์เนื่องจากเป็นรูปแบบละครที่แตกต่างจากภูมิรู้เดิมของผู้วิจัย และเป็นความท้าทายอย่างยิ่งที่จะขยับตนเองไปสู่วิถีการทำงานที่เป็นดิจิทัลและสื่อสารความคิดด้วยภาพเคลื่อนไหวที่ถูกบันทึกและมีกระบวนการทำงานที่ซับซ้อนขึ้น ตลอดจนเหมาะที่จะใช้ในการเผยแพร่ไปยังผู้ชมภายใต้เงื่อนไขเว้นระยะห่างทางสังคม

ผู้วิจัยจึงได้รวบรวมสมาชิกทีม ซึ่งเป็นผู้มีความรู้ความเชี่ยวชาญที่สัมพันธ์กับการทำงานลักษณะนี้และเป็นสมาชิกของชุมชน อันประกอบด้วย อาจารย์ นักวิจัย นักสร้างสรรค์ด้านภาพยนตร์ ดนตรีและละคร เพื่อร่วมกันสร้างงาน โดยโครงการวิจัยมุ่งสู่การหาวิถีในการสร้างละครออนไลน์ที่ตั้งต้นด้วยแนวคิดละครชุมชน เพื่อสื่อสารความคิดจากโจทย์วิจัยไปยังผู้ชม ทั้งนี้ ผู้วิจัยทำหน้าที่เป็นผู้กำกับในการกำหนดแนวความคิด การสร้างและพัฒนาผลงาน การฝึกซ้อม และการควบคุมคุณภาพการผลิตละคร เพื่อให้ผลงานละครออนไลน์เป็นไปตามเป้าหมายที่กำหนด

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

กำกับและสร้างละครออนไลน์เพื่อสื่อสารและสร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นไปยังกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย

ขอบเขตของการวิจัย

1. สมาชิกในทีมเป็นผู้มีความเกี่ยวข้องกับมหาวิทยาลัยขอนแก่น อาทิ นักศึกษา คณาจารย์ เจ้าหน้าที่ และศิษย์เก่า ทั้งหมดเป็นทีมงานมือสมัครเล่นที่ร่วมกันผลิตผลงานละครออนไลน์เรื่องแรกของมหาวิทยาลัยขอนแก่น

2. ผลงานละครออนไลน์เรียกว่า มินิซีรีส์ (mini-series) ซึ่งมีความยาวจำนวน 3 ตอน ตอนละไม่เกิน 30 นาที และมีความยาวรวมทั้งสิ้นไม่เกิน 1.30 ชั่วโมง

3. การนำเสนอและเผยแพร่ผลงานละครออนไลน์ผ่านช่องทางเฟซบุ๊กแฟนเพจ ได้แก่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น องค์กรนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น และไทเบนด์เอนเตอร์เทนเมนต์

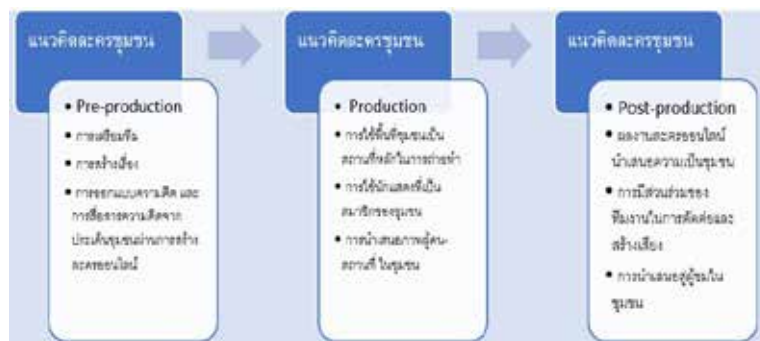
4. ผู้ทรงคุณวุฒิที่ใช้ในการประเมินผลงานวิจัยสร้างสรรค์ประกอบด้วยผู้เชี่ยวชาญจากสาขาวิชาศิลปการละคร สาขาวิชาภาพยนตร์ และสาขาวิชาสื่อสารการแสดง เพื่อสะท้อนผลงานวิจัยแบบบูรณาการศาสตร์

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การสร้างละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart KKU เป็นการทดลองค้นหาวิธีการและรูปแบบการแสดงจากละครเวทีเป็นละครออนไลน์ โดยยังคงใช้แนวคิดละครชุมชนเป็นฐานในการริเริ่มความคิดเพื่อสร้างงาน โดย Alf (1998) และ Miller (1979) อธิบายกระบวนการพัฒนาละครชุมชนไว้ 7 ขั้นตอนสำคัญ ดังนี้

1. การสร้างทีมโดยเป็นสมาชิกในชุมชน ซึ่งเป็นส่วนสำคัญในการริเริ่มความคิด
2. การสนทนากลุ่มเพื่อแลกเปลี่ยนประเด็นปัญหา และความขัดแย้งในวิถีชีวิตของชุมชน
3. การรวบรวมข้อมูลในชุมชน เช่น ตัวอย่างบทความ รูปภาพ สิ่งบันทึก ฯลฯ
4. การสร้างและเขียนบทที่นำเสนอเรื่องของชุมชน
5. การผลิตและการฝึกซ้อมการแสดง รวมถึงการเตรียมการเพื่อจัดแสดง
6. การแสดงในพื้นที่ชุมชนหรือสถานที่อื่น ๆ โดยเน้นการเสวนากับผู้ชม
7. การพัฒนาความเป็นผู้นำภายในกลุ่ม และการสร้างความร่วมมือเพื่อขับเคลื่อนประเด็นให้นอกเหนือไปจากมิติความเป็นละคร

ผู้วิจัยใช้กระบวนการข้างต้นในการสร้างทีม เก็บรวบรวมข้อมูลชุมชน ระดมและแลกเปลี่ยนความคิดเห็น จนเกิดเป็นเรื่องราวละครในรูปแบบบทละครสมบูรณ์ (shooting script) จำนวน 3 ตอน ถึงแม้ว่า กระบวนการกำกับและสร้างละครออนไลน์เรื่องนี้จะใช้แนวคิดละครชุมชนเป็นฐาน แต่ระหว่างขั้นตอนการเตรียมงาน (pre-production) การผลิตงาน (production) และหลังการผลิต (post-production) ผู้วิจัยได้ใช้แนวคิดและหลักปฏิบัติทางกำกับภาพยนตร์ (Film Directing) เป็นเครื่องมือช่วยในการผลิตและขับเคลื่อนงานให้บรรลุเป้าหมาย กรอบแนวคิดการวิจัย จึงเป็นการบูรณาการระหว่างแนวคิดละครชุมชนกับแนวคิดทางด้านกำกับภาพยนตร์ในทุกขั้นตอนของการสร้างงานละครออนไลน์ ดังที่ปรากฏตามภาพที่ 1



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

วิธีดำเนินการวิจัย

การดำเนินงานวิจัยเป็นลักษณะของงานวิจัยที่เน้นการปฏิบัติ (Practice as Research) โดยให้ความสำคัญกับกระบวนการทำงาน ตัวผลลัพธ์ของการวิจัยหรือผลงานศิลปะเป็นการนำเสนอข้อมูลในรูปแบบของการแสดงที่เป็นสัญลักษณ์ มีความหมายใหม่ และสื่อสารกับผู้ชม ผ่านตำแหน่งแห่งที่ของตัวละคร บทพูด อารมณ์ ความรู้สึก ภาพและเสียงที่ปรากฏในแต่ละช่วง จังหวะเล่าเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบการแสดง สามารถรับรู้ สื่อสารกับผู้ชมที่รับชม และนำไปสู่การสะท้อนคิด การวิพากษ์วิจารณ์ (Haseman, 2010, pp.148-157 อ้างถึงในพรรัตน์ ดำรุง, 2564, หน้า 77) ระเบียบวิธีวิจัยจึงเป็นขั้นตอนการปฏิบัติ โดยในแต่ละขั้นต้องอาศัยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตีความ สะท้อนคิด และคัดสรรผ่านการทำงานของนักกำกับ ซึ่งมีขึ้นกระบวนการปฏิบัติดังนี้

1. การออกแบบความคิดของผู้กำกับเพื่อสร้างละคร

เป็นกระบวนการตั้งต้นของผู้กำกับหลังจากได้บทละครฉบับสมบูรณ์ โดยมุ่งการออกแบบความคิดเพื่อการสร้างงานละคร บทละครนำเสนอประเด็นปัญหาและชุดข้อมูลต่างๆ ที่สัมพันธ์กับชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นและโครงการฟาร์มอัจฉริยะ เช่น ประวัติความเป็นมา ความเชื่อ เรื่องเล่าสถานที่ และความทรงจำ มาวิเคราะห์ อัตลักษณ์และศักดิ์เป็นเรื่องราวผสมผสานกับจินตนาการของผู้ประพันธ์ บทละครจึงมีลักษณะเป็นเรื่องแต่ง (fictional) ที่สร้างขึ้นใหม่เป็นบทละครต้นฉบับ (original script) ที่อิงข้อมูลอันเป็นข้อเท็จจริงของบุคคลและ สถานที่มาประกอบสร้างเป็นละคร เพื่อสื่อสารความคิดไปยังผู้ชมเป้าหมายซึ่งเป็นผู้คนในมหาวิทยาลัยขอนแก่น

1.1 บทละครเรื่อง Spirit of Smart KKU

บอกเล่าอะไร และมีความหมายใดซ่อนอยู่ (Subtext)

ละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart KKU เกิดจากกระบวนการศึกษาข้อมูลต่าง ๆ ในชุมชนและการทำงานจากโจทย์วิจัยที่ต้องการสื่อสารอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยรวมถึงโครงการฟาร์มอัจฉริยะ เป้าหมายสำคัญจึงเป็นการสร้างการรับรู้ใหม่เกี่ยวกับอัตลักษณ์ของมหาวิทยาลัยผ่าน “พื้นที่” โครงการฟาร์มอัจฉริยะ โดยมี แก่นความคิดหลัก (main idea) คือ “การอุทิศตนทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ดีเพื่อผู้อื่น และสังคมเป็นการสร้างคุณค่าสูงสุดแห่งความเป็นมนุษย์ให้แก่ตนเอง” ซึ่งมีเรื่องย่อ (synopsis) ดังนี้

“เรื่องราวของอาจารย์หนุ่มคณะเกษตรศาสตร์ผู้กำลังมุ่งมั่นทำโครงการวิจัยฟาร์มอัจฉริยะให้สำเร็จ แต่ผลลัพธ์วิจัยไม่เป็นไปตามที่คาดการณ์ไว้ อาจารย์เกิดความเครียดจนเพลอตะคอกใส่นักศึกษาชายในทีมวิจัยจนทำให้เขาไม่พอใจและขอลองตัวออกจากทีม นักศึกษาหญิงในทีมพยายามไกล่เกลี่ยเพื่อให้นักศึกษาชายกลับเข้าทีมอีกครั้งแต่ไม่สำเร็จ ขณะเดียวกัน พ่อของอาจารย์ซึ่งป่วยเป็นมะเร็งระยะสุดท้ายเกิดภาวะวิกฤต อาจารย์รีบไปหาพ่อแต่ไม่ทันบอกลาพ่อของเขา ทำให้อาจารย์เลิกทำงานวิจัย เพราะรู้สึกผิดที่สนใจงานวิจัยมากกว่าพ่อ ส่วนนักศึกษาหญิงเกิดความรู้สึกลี้แลบนเส้นทางนักวิจัย แต่แล้วอาจารย์ก็ได้ตัดสินใจกลับมาทำงานวิจัยต่ออีกครั้งหลังจากได้อ่านข้อความที่พ่อฝากไว้ ส่วนนักศึกษาได้ปรับความเข้าใจกันและกลับมาพิสูจน์ตัวเองผ่านการทำงานร่วมกับอาจารย์อีกครั้ง”

(สมุดบันทึกการทำงาน, 2563)

แก่นความคิดหลักของเรื่องนำไปสู่การตั้งคำถามว่า ทำไมละครจึงต้องการสื่อสารความคิดนี้ และละครจะสร้างคุณค่าใดให้กับผู้ชมปัจจุบัน ในฐานะเรื่องเล่าที่จะถูกเล่าเป็นละครออนไลน์ไปสู่พื้นที่ชุมชนควรสะท้อนและสื่อสารความคิดไปยังผู้ชมเพื่อให้เกิดการขบคิดที่นำไปสู่การสร้างความรู้และความเปลี่ยนแปลงได้ ตามที่ Petra Kuppers (2007, pp.16) ที่เสนอความคิดไว้ว่า “การแสดงชุมชนก่อตัวขึ้นหลากหลายรูปแบบโดยล้วนสัมพันธ์กับวิถีการปฏิบัติ และสร้างผลกระทบแก่สิ่งเหล่านั้นให้เคลื่อนไปสู่อนาคต” ดังนั้น หากมินิซีรีส์เรื่องนี้เป็นละคร/การแสดงชุมชน ก็จะต้องเป็นสื่อนำเสนอวิถีชีวิตชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นในปัจจุบันให้ได้ว่ามีรูปแบบหรือลักษณะอย่างไร และทัศนคติที่ผู้คนมีต่อตนเองรวมถึงอัตลักษณ์ชุมชนเป็นอย่างไร

ผู้วิจัยกลับไปศึกษาข้อมูลจากแบบสอบถามผู้คนในชุมชน เพื่อนำมาใช้วิเคราะห์หาคำตอบและนำไปสู่การพัฒนาความคิดของผู้กำกับ โดยพบข้อมูลสำคัญดังปรากฏในภาพที่ 2 และ 3 ดังนี้

หากท่านมีกิจกรรมการใช้ชีวิตของท่านในมหาวิทยาลัยขอนแก่นนั้นถึงการใช้ชีวิตแบบใด	จำนวน	คิดเป็น %
1. ความทันสมัย เรรีบ แข่งขัน	3	2.9
2. เรียบง่ายสบาย ๆ บ้าน ๆ คิดดิน ไม่เร่งรีบ	33	31.7
3. ชีวิตแบบอีสานดั้งเดิม	1	1
4. เรียบง่ายสบาย ๆ แต่มีความพร้อมและความทันสมัย	64	61.5
รวม		

ภาพที่ 2 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ท่านคิดว่าปัจจุบันภาพวิถีชีวิตในมหาวิทยาลัยขอนแก่นเป็นแบบใด	จำนวน	คิดเป็น %
1. ความทันสมัย เรรีบ แข่งขัน	28	26.8
2. เรียบง่ายสบาย ๆ บ้าน ๆ คิดดิน ไม่เร่งรีบ	15	14.3
3. ชีวิตแบบอีสานดั้งเดิม	4	3.8
4. เรียบง่ายสบาย ๆ แต่มีความพร้อมและความทันสมัย	55	52.4
รวม		

ภาพที่ 3 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ข้อมูลข้างต้นทำให้ผู้วิจัยเห็นว่า ผู้คนในชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นมองวิถีชีวิตและการใช้ชีวิตบนฐานความเรียบง่าย สบายๆ แต่มีความพร้อมและความทันสมัยในชุมชน แต่ทว่า ลักษณะวิถีชีวิตภายใต้ความทันสมัยแบบทุนนิยมและความทันสมัยของเทคโนโลยีต่างๆ ส่งผลกระทบ

ให้ผู้คนมีความเป็นปัจเจกมากขึ้นและสนใจเรื่องส่วนรวมของชุมชนน้อยลง บทละครจึงพยายามประกอบสร้างความหมายใหม่ของอัตลักษณ์ชุมชน โดยใช้วิสัยทัศน์ของมหาวิทยาลัยขอนแก่นมาเป็นกรอบคิดและเชื่อมกับวิถีนิยมปัจจุบัน ซึ่งอัตลักษณ์ “ความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่น” ตามแผนยุทธศาสตร์ พ.ศ. 2563-2566 (มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2562) มุ่งวิสัยทัศน์มหาวิทยาลัยวิจัยและพัฒนาชั้นนำระดับโลก และเน้นการพัฒนา 3 ด้าน ได้แก่

- ประชาชน (People): ประชาคมมหาวิทยาลัยขอนแก่นมีความรู้ ความสามารถ และทักษะดิจิทัล มีความเชี่ยวชาญศาสตร์วิชาการ การวิจัย พัฒนาและการนำไปใช้ประโยชน์ การบริการ บริหารจัดการ มีความพร้อมในการเรียนรู้ การเชื่อมโยงกับนานาชาติ และตอบสนองต่อการเปลี่ยนแปลง
- ระบบนิเวศ (Ecological): ระบบนิเวศมหาวิทยาลัยเกื้อหนุนการเรียนรู้ วิจัย เสริมประสิทธิภาพการทำงาน เพิ่มพูนคุณภาพชีวิตของชุมชนมหาวิทยาลัย และผู้มาเยือน
- จิตวิญญาณ (Spiritual): จิตวิญญาณของมหาวิทยาลัยมีความสันติสุขและสมานฉันท์ของชุมชนทั้งภายในและภายนอก

ความหมายที่ซ่อนอยู่ (subtext) ในตัวบท จึงต้องการสื่อสารอัตลักษณ์ของชุมชนที่มุ่งการพัฒนา 3 ด้าน และสะท้อนความเปลี่ยนแปลงของยุคสมัย ผู้คน พื้นที่ และการส่งต่อจิตวิญญาณ/อุดมการณ์อันดีงามให้แก่กัน เพื่อให้ผู้คนในชุมชนรับรู้และหันกลับมาสนใจปัญหาของสังคม และใส่ใจผู้คนรอบข้างมากขึ้นกว่าเรื่องของตนเอง อันเป็นการกลับไปสู่จุดกำเนิดมหาวิทยาลัยขอนแก่นในฐานะสถานศึกษาชั้นสูงอันเป็นที่พึงพิงของผู้คนและสังคมในภูมิภาคอีสาน

1.2 สัญลักษณ์ (Symbolic) ที่ปรากฏในเรื่อง

ในบทละครปรากฏสัญลักษณ์ใน 3 ลักษณะ คือ 1.ตัวละคร (character) เป็นภาพแทนของยุคสมัยในแต่ละช่วงของการพัฒนาชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่น ประกอบด้วย ยุคแรกเริ่ม ยุคพัฒนา และยุคปัจจุบัน โดยให้ตัวละครหลัก-อาจารย์พฤกษ์ เป็นภาพแทนของยุคพัฒนาที่มุ่งส่งเสริมการวิจัยและการสร้างองค์ความรู้ใหม่ ส่วนตัวละครพ่อเป็นภาพแทนของยุคแรกเริ่มก่อตั้งชุมชน ซึ่งเต็มเปี่ยมไปด้วย

ประสบการณ์และอุดมการณ์ และตัวละครข้าว เป็นภาพแทนของยุคปัจจุบันที่เต็มไปด้วยความทันสมัย คล่องแคล่ว และเป็นปัจเจก 2. สถานที่ดำเนินเรื่อง (setting) เป็นสัญลักษณ์แทนความเป็นมหาวิทยาลัยในแต่ละช่วง เช่น ไร่ข้าวโพดเป็นยุคแรกเริ่มที่มหาวิทยาลัยเชื่อมต่อกับชุมชน แปลงเกษตรและห้องปฏิบัติการ Plant Factory เป็นยุคพัฒนาที่มุ่งค้นคว้าวิจัย และสถานที่อื่นๆ ในมหาวิทยาลัยแทนภาพวิถีชีวิตปัจจุบัน นอกจากนี้ยังมีสถานที่ที่เป็นสัญลักษณ์เกี่ยวกับความทรงจำและความผูกพันของผู้คนในชุมชน โดยข้อมูลจากแบบสำรวจทำให้ทราบว่า ผู้คนในชุมชนมีสถานที่ที่มีประสบการณ์และความทรงจำร่วมกัน ดังนี้



ภาพที่ 4 กรอบแนวคิดการวิจัย
ที่มา : ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

1.3 วิเคราะห์บท (Script Analysis)

Michael Rabiger และ Mick Hurbis-Cherrier (2013) เสนอความคิดไว้ว่า “การวิเคราะห์บทสำหรับผู้กำกับภาพยนตร์นั้นเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้มองเห็นโครงสร้างเรื่องและพัฒนาการตัวละครหลักที่เกิดขึ้นในแต่ละขั้น สิ่งที่คุณจำเป็นต้องวิเคราะห์ คือ โครงสร้างเรื่องมีลักษณะเป็นแบบตัวละครขับเคลื่อน (character-driven) โดยผู้ประพันธ์จะนำเสนอ

น้ำเสียงผ่านการกระทำ เป้าหมาย และสาระสำคัญของตัวละคร หรือเป็นแบบโครงเรื่องขับเคลื่อน (plot-driven) อันเกิดจากแรงกระทำจากภายนอกที่ปะทะเข้ากับตัวละคร และตัวละครเกิดความเปลี่ยนแปลง” ทั้งนี้ ละครออนไลน์ Spirit of Smart KKU ขับเคลื่อนด้วยตัวละครหลัก โดยมีการกระทำหลัก (main action) คือ การทำงานวิจัยระบบฟาร์มอัจฉริยะให้สำเร็จก่อนที่พ่อของเขาจะจากโลกนี้ไป

ตัวละครหลักจึงเป็นศูนย์กลางของเรื่อง พัฒนาไปสู่เส้นเรื่องที่เล่าต่างกันทั้ง 3 ตอน โดยในตอนหนึ่งแสดงถึงเส้นการกระทำหลัก (main action) ของตัวละคร อาจารย์พฤษฯซึ่งกำลังเผชิญกับความกดดันด้วยสถานการณ์ต่าง ๆ ภายในห้องปฏิบัติการทดลองระบบฟาร์มอัจฉริยะแบบ Plant Factory โดยมีความขัดแย้งหลัก (main conflict) คือ พ่อกำลังจะเสียและนักศึกษาที่เป็นผู้ช่วยวิจัยขอถอนตัวออกจากโครงการวิจัย ในตอนที่สองแสดงถึงเส้นการกระทำหลักของอาจารย์พฤษฯ คือ อาจารย์กำลังจะยุติการวิจัยเพราะรู้สึกหมดไฟในการทำงาน แต่เมื่อได้อ่านข้อความที่พ่อเขียนไว้ก็ทำให้กลับมามีกำลังใจทำงานอีกครั้ง และในตอนที่สามแสดงถึงการทดลองฟาร์มอัจฉริยะแบบ Open Field โดยมีนักศึกษาผู้ช่วยวิจัยกลับมาร่วมงานอีกครั้ง น้ำเสียงของผู้ประพันธ์สะท้อนเด่นชัดผ่านตัวละครหลักเพื่อเสนอแก่นความคิดของเรื่องที่ว่า “การอุทิศตนทำสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ดีเพื่อผู้อื่นและสังคมเป็นการสร้างคุณค่าสูงสุดแห่งความเป็นมนุษย์ให้แก่ตนเอง” ทั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ตัวละคร 3 ตัว ได้แก่ อาจารย์พฤษฯ พ่อ และข้าว ซึ่งเป็นตัวละครสำคัญในแต่ละตอน ได้ดังนี้

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ตัวละคร (character analysis)

ตัวละคร	เหตุการณ์สำคัญในเรื่อง	ความต้องการในชีวิต	แกนความปรารถนา	ภาพชีวิตตัวละคร และความเปลี่ยนแปลง
พฤษฯ	ทำวิจัยฟาร์มอัจฉริยะให้สำเร็จ ก่อนที่พ่อจะเสียชีวิต	ความสำเร็จและความก้าวหน้าในชีวิต และหน้าที่การงาน	คุณค่าในตนเอง	เป็นคนเก่ง เป็นบุคคลที่ประสบความสำเร็จและได้รับคำชื่นชมจากพ่อ แต่เมื่อพ่อตาย ตัวละครพบว่า แท้จริงแล้วการทำงานเพื่อผู้อื่นและสังคม ทำให้ได้รับพลังความสุข ความภูมิใจ และได้มองเห็นคุณค่าแท้จริงของชีวิตตนเอง
พ่อ	รักษาตัวจากการป่วยมะเร็งระยะสุดท้าย	ต้องการมีชีวิตอยู่เป็นกำลังใจให้ลูก ส่งเสริม และสนับสนุนในสิ่งที่ลูกทำ และต้องการให้ลูกมีความสุขกับชีวิต	คุณค่าในตนเอง	เห็นลูกประสบความสำเร็จและมีความสุขในชีวิต แต่สุดท้ายก็พบว่า ไม่สามารถห้ามความตายได้ จึงทำได้เพียงส่งผ่านความทรงจำ และกำลังใจที่ดีให้ลูก
ข้าว	เรียนหนังสือ ทำงานวิจัย และไขว่คว้าความรักจากผู้อื่น	ต้องการความรัก เพราะทำให้รู้สึกตัวเธอมีคุณค่าสำหรับใครสักคน	คุณค่าในตนเอง	ตั้งใจทำงานวิจัยเพราะชอบเพื่อนในทีมวิจัย แต่พอหักทักจึงทบทวนตัวเองและพบว่า การตั้งใจเรียนและได้ทำวิจัยกับอาจารย์เป็นสิ่งที่มีความหมายสำหรับตนเองอย่างแท้จริง

ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ถึงแม้ว่า ตัวละครทั้ง 3 จะสร้างขึ้นจากข้อมูลข้อเท็จจริง ผสมผสานจินตนาการของผู้ประพันธ์ แต่ก็มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นภาพแทนบุคคลในชุมชนที่มีสถานภาพและบทบาทต่างกัน รวมถึงการดำเนินชีวิตอันสะท้อนถึงโลกทัศน์และเป้าหมายชีวิตที่แตกต่าง แต่ทั้งหมดเชื่อมโยงกันด้วย “จิตวิญญาณ” ของความเป็นชุมชน บทละครจัดวางโครงสร้างทั้งแบบ Chronological Time หรือการดำเนินเรื่องไปตามลำดับเวลาโดยอาศัย วิธีการข้าม (skip over) เพื่อเสนอเฉพาะช่วงเวลาเหตุการณ์สำคัญที่เกิดขึ้นกับตัวละคร และแบบ Parallel Time ซึ่งเป็นการซ้อนกันระหว่างเส้นเรื่องที่มีนำหน้าความเป็นละครอย่างเท่ากัน เพื่อเสนอเหตุการณ์ของเส้นเรื่องเหล่านั้นที่เกิดขึ้นในขณะเดียวกันหรือดำเนินไปพร้อมกัน

1.4 แนวความคิดและการออกแบบภาพ (Concept and Visual Design)

บทละครออนไลน์เรื่องนี้เป็นละครประเภท (genre) โรแมนติก (romantic) เนื่องด้วยมี การนำเสนอสิ่งที่เกี่ยวข้องกับจิตใจมากกว่าความคิดของตัวละครหลัก และตัวละครมีความเป็นเอกบุรุษในอุดมคติแตกต่างจากผู้อื่นในสังคม มีความมุ่งมั่น กล้าหาญ เพื่อพิสูจน์ความเชื่อของตนเอง ส่วนรูปแบบการนำเสนอ (style) เป็นลักษณะธรรมชาตินิยม (Naturalism) ซึ่งเป็นการนำเสนอสถานที่ เสียง และการกระทำในภาพยนตร์ที่มีลักษณะเหมือนกับโลกในชีวิตประจำวัน ถึงแม้ว่า บทละครจะเป็นโลกที่ถูกแต่งขึ้น แต่ภาพยนตร์สามารถที่จะบันทึกเหตุการณ์ในโลกที่มีความเหมือนจริงนี้ได้ (Rabiger, M. and Hurbis-Cherrier, M., 2013, pp.137) ดังนั้น ผู้วิจัยจึงกำหนดแนวคิดละคร (concept) ให้มีลักษณะเหมือนโลกความจริงและมีความเป็นธรรมชาติ

การออกแบบภาพกำหนดให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแนวความคิด โดยจะต้องนำเสนอภาพความเป็นธรรมชาติเช่นเดียวกับโลกความเป็นจริง (the real world) อาทิ สถานที่ (setting) ของเหตุการณ์ในเรื่องกำหนดใช้สถานที่จริงเพื่อตรงตามวิถีชีวิตของตัวละคร ส่วนเครื่องแต่งกาย (costume) ของตัวละครจะต้องเป็นลักษณะที่ผู้คนสวมใส่จริงในชีวิตประจำวัน ตลอดจนอุปกรณ์ประกอบการแสดง (props) ต้องเป็นสิ่งที่ตัวละครในบทบาทอาชีพนั้น ๆ ใช้จริง ส่วนงานแสง (lighting) ต้องเลียนแบบบรรยากาศจริงและแสงที่จัดขึ้นใหม่ต้องส่งเสริมบรรยากาศของเรื่องได้อย่างเป็น

ธรรมชาติ การออกแบบเสียง (sound design) จะต้องบันทึกทั้งเสียงของนักแสดง-ตัวละคร เสียงบรรยากาศ และเสียงเอฟเฟกต์ที่สร้างขึ้นใหม่ต้องส่งเสริมบรรยากาศของเรื่อง

นอกจากนี้ การทำงานของกล้อง (camera work) จะต้องใช้มุมมองที่เป็นกลางและหลีกเลี่ยงภาพที่มีความสุดขั้วที่มุ่งการตีความในการรับชม และแนวทางการตัดต่อภาพ (editing approach) ต้องให้ความสำคัญกับความต่อเนื่องตามแบบแผน เนื่องจากภาพยนตร์แนวธรรมชาติจะไม่สามารถแนะนำหรือกำหนดให้นักแสดงต้องแสดงฉากเดียวกันให้ได้แบบเดิมทุกครั้งหรือจากหลากหลายมุมกล้องได้ ซึ่งการกำหนดแนวความคิดและการออกแบบภาพของละครไว้อย่างชัดเจนได้ช่วยให้กระบวนการทำงานของทุกฝ่ายมีความชัดเจน เข้าใจตรงกัน และงานศิลป์ (art direction) มีความเป็นเอกภาพ โดยสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอผ่านภาพในละคร คือ “วิถีชีวิตของชุมชน” เพื่อให้ผู้ชมได้รับรู้บรรยากาศของ “พื้นที่ชุมชน” ในมิติที่ต่างจากชีวิตประจำวัน และการขยายหรือนำเสนอภาพความเป็นจริงของละครให้ชัดขึ้น เพื่อเชื่อมผู้ชมไปสู่ความรู้สึกร่วมกับเรื่องราวสถานการณ์ และการกระทำของตัวละคร

2. การกำกับและสร้างละคร

2.1 ขั้นตอนการผลิต (Pre-production)

ผู้วิจัยแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

2.1.1 การสำรวจบท (Exploring the script)

หลังการอ่านและวิเคราะห์บทละคร ผู้วิจัยได้กำหนดประโยคความคิด (logline) ได้ว่า “การอุทิศตนเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และสังคม” โดยบทละครเรื่องนี้มีรูปแบบการนำเสนอ 2 ลักษณะ คือ แบบขับเคลื่อนด้วยบทสนทนา (the dialogue-driven) ซึ่งเป็นการนำเสนอสิ่งสำคัญของเรื่องผ่านบทสนทนาของ ตัวละครและแบบขับเคลื่อนด้วยภาพ (the visually-driven) ซึ่งเป็นการนำเสนอรายละเอียดของเรื่องผ่านภาพและพฤติกรรมต่างๆ ที่เกิดขึ้น โดยบทละครในตอนหนึ่งจะมีช่วงที่นำเสนอแบบ music video โดยย้อนเหตุการณ์กลับไปในอดีต (flashback) ที่ตัวละครพบกับแม่ซึ่งเป็นนักศึกษาคณะเกษตรได้ไปออกค่ายชุมชนและ เป็นจุดเริ่มต้นของการทำงานเพื่อสังคม นัยยะแฝงของฉากนี้ คือ การเล่าถึงยุคแรกเริ่มของมหาวิทยาลัยขอนแก่นที่เต็มไปด้วยอุดมการณ์ของสถาบันในบทบาทที่

เชื่อมต่อกับชุมชนและเป็นพื้นที่พึ่งพิงของภูมิภาค ส่วนในตอนที่สองและสามเน้นการนำเสนอแบบขับเคลื่อนด้วยบทสนทนามากขึ้น และผสมผสานการขับเคลื่อนด้วยภาพในบางช่วง

2.1.2 การคัดเลือกนักแสดงและการอ่านบท (Casting and Reading Script)

ผู้วิจัยได้เปิดรับสมัครนักแสดง (casting call) ระหว่างวันที่ 24-25 ตุลาคม 2563 โดยได้กำหนดคุณสมบัติต่างๆ ที่เป็นลักษณะของตัวละคร (characteristic) เช่น ตัวละครอาจารย์พฤษ มีลักษณะ ตัวละครและคุณสมบัตินักแสดง ดังนี้ 1. ตัวละครเป็นอาจารย์คณะเกษตรศาสตร์ สอนสาขาวิชาพืชสวน เป็นนักวิจัยที่มีความมุ่งมั่น มีความจริงจัง และรักครอบครัว 2. อายุ 35-40 ปี 3. รูปร่างสมส่วน และดูสมารถ 4. ผิวขาวเหลืองหรือเข้ม ผมนสั้น 5. ส่วนสูงไม่น้อยกว่า 175 เซนติเมตร ซึ่งการกำหนดคุณสมบัติและลักษณะ ตัวละครไว้ในประกาศจะช่วยทำให้ผู้สนใจสามารถพิจารณาข้อมูลเบื้องต้นและเตรียมตัวเพื่อมาร่วมคัดเลือกนักแสดง ทั้งนี้ สิ่งที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญ คือ นักแสดงจะต้องเป็นสมาชิกในชุมชนตามแนวคิดของละครชุมชน เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้ผลงานละครเป็น “ละครของชุมชน” จึงต้องอาศัยความร่วมมือของผู้คนในชุมชนมา ร่วมกันสร้างสรรค์ นำเสนอและถ่ายทอดเรื่องราวของชุมชนไปยังผู้ชม

กระบวนการคัดเลือกนักแสดง ผู้วิจัยได้ทำการทดสอบการแสดงโดยให้นักแสดงทดลองเล่นบทของตัวละครที่เลือก โดยใช้บางส่วนของบทละครให้นักแสดงนำเสนอเหตุการณ์ การกระทำ การใช้เสียง การเคลื่อนไหว และการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร รวมถึงทดสอบทักษะการด้นสด (improvisation) โดยมีผู้ช่วยผู้กำกับเป็นผู้ร่วมแสดง เพื่อตรวจสอบว่า นักแสดงสามารถสร้างจินตนาการและนำเสนอภาพความคิดหรืออารมณ์ความรู้สึกออกมาได้อย่างทันท่วงทีหรือไม่ เพราะนักแสดงจำเป็นต้องใช้ทักษะนี้ระหว่างการถ่ายทำในบางฉาก ดังนั้น กระบวนการทดสอบการแสดงช่วยทำให้ผู้กำกับมองเห็นนักแสดงที่มี ความใกล้เคียงกับตัวละครที่ผู้กำกับคิดไว้ และจำเป็นต้องเทียบเคียงความเหมาะสมของนักแสดงเมื่อต้องเล่นเป็นคู่หรือกลุ่มว่ามีน้ำหนักร่างกายที่ส่งเสริมกันด้วยหรือไม่

เมื่อทำการคัดเลือกนักแสดงแล้วจึงถ่ายภาพนักแสดงที่ประกอบด้วยการเล่นหน้า ทรวงผม และเครื่อง

แต่งกายตัวละคร เพื่อหาบุคลิกและลักษณะภายนอก (external characteristic) ของตัวละคร เพื่อให้นักแสดงมีความใกล้เคียงกับตัวละคร จากนั้นเป็นการอ่านบทละครร่วมกันครั้งแรกระหว่างผู้กำกับ นักแสดง และทีมงาน โดยผู้กำกับ จะนำเสนอความคิดหลักของเรื่อง การตีความบทลักษณะตัวละคร และเหตุการณ์สำคัญ ที่เป็นความหมายของเรื่องอย่างละเอียด รวมถึงการแลกเปลี่ยนมุมมองระหว่างนักแสดงกับผู้กำกับ ขั้นตอนนี้เป็นส่วนที่ช่วยให้ผู้กำกับ นักแสดง และทีมงานเกิดความคิดใหม่ๆ เพิ่มขึ้น เพื่อนำไปพัฒนาบท (development script) และเตรียมงานส่วนต่างๆ ให้สามารถนำเสนอประเด็นชุมชนในละครอย่างชัดเจนขึ้น



ภาพที่ 5 การถ่ายภาพนักแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565



ภาพที่ 6 การประชุมอ่านบทร่วมกัน
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

2.1.3 พื้นฐานการแสดงและการฝึกซ้อม (Acting Fundamentals and Rehearsal)

หลังจากประชุมทีมนักแสดงแล้ว ผู้วิจัยได้ทำการแบ่งกลุ่มนักแสดงออกเป็น 2 กลุ่ม คือ 1. กลุ่มที่มีพื้นฐานการแสดงหรือประสบการณ์การแสดง 2. กลุ่มที่ไม่มีพื้นฐานหรือประสบการณ์การแสดง จากนั้นจึงเริ่มจัดตารางการฝึกฝนพื้นฐานการแสดงและเครื่องมือที่จำเป็นสำหรับการแสดงในละครเรื่องนี้แก่นักแสดงระหว่างวันที่ 26 ตุลาคม – 15 พฤศจิกายน 2563 โดยนักแสดงหลักที่

รับบทเป็นอาจารย์พฤกษ์เป็นผู้ที่ไม่มีพื้นฐานการแสดงมาก่อน จึงจำเป็นต้องฝึกทักษะการแสดงพื้นฐาน เช่น สมาธิ จินตนาการ การใช้ร่างกาย และการใช้เสียง นอกจากนี้ยังเป็นเรื่องของ การสร้างทัศนคติเกี่ยวกับการแสดงที่ถูกต้อง ซึ่งการแสดงภาพยนตร์ในแนวธรรมชาตินิยมจะต้องสะท้อนลักษณะของมนุษย์ทั่วไปที่มีอยู่รอบตัวเราในโลกความจริงผ่านการพูด กิริยาท่าทาง การเคลื่อนไหว และอารมณ์ความรู้สึกที่ต้องทำให้เชื่อได้ว่าบุคคลนั้นมีอยู่ในโลกความเป็นจริง (Rabiger, M. and Hurbis-Cherrier, M., 2013, pp.138)

ดังนั้น สำหรับผู้ที่ไม่ได้เป็นนักแสดง (non-actor) สิ่งที่ต้องทำความเข้าใจ คือ จะต้องไม่พยายาม “แสดง” เพื่อให้ตัวเองเป็นตัวละคร แต่อย่างไรที่จะพาตัวเองเข้าไปเชื่อมโยงกับโลกของตัวละครได้ ผู้วิจัยจึงใช้ทักษะการค้นสด (improvisation) เพื่อนำพานักแสดงให้เข้าไปสู่โลกของตัวละครอาจารย์พฤกษ์ให้ได้มากที่สุด แต่ทว่า ในระยะเวลาการเตรียมงานที่มีอย่างจำกัดส่งผลให้กระบวนการพัฒนาการแสดงไม่ประสบความสำเร็จมากเท่าใดนัก ผู้วิจัยจึงต้องอาศัยช่วงเวลาการฝึกซ้อมทั้งในระยะฝึกซ้อมก่อนถ่ายจริง และการซ้อมหน้าฉากก่อนถ่ายทำในคืนนั้นๆ เพื่อให้นักแสดงขยับเข้าใกล้โลกของตัวละคร

Scene	Shot	Frame	Cut	Dalouge/Description	Remark
38.2	1		1	ข้ามคืนการงานและเลือกของชีวิตในเรื่อง ๆ	LS : Establish
	2		1	ขอใบเสร็จ กับพี่ในโรงพิมพ์	MS ให้พี่สาวทำหน้า สธสธ หรือเป็นสาว

2.1.4 ภาพลำดับการเล่าเรื่อง (Story Board)

ผู้วิจัยมอบหมายให้ผู้กำกับภาพ (director of photograph) เป็นผู้ออกแบบภาพลำดับการเล่าเรื่อง เนื่องจากสัมพันธ์กับการทำงานถ่ายภาพของทีมงาน การดำเนินงานขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยได้อธิบายแนวความคิดและการออกแบบภาพเป็นแนวทางในการทำงานแก่ผู้กำกับภาพ จากนั้นผู้กำกับภาพนำบทละครไปศึกษา วิเคราะห์ และร่วมกระบวนการอ่านและตีความกับผู้กำกับแล้วจึงร่างภาพออกมา และนำภาพร่างที่เสร็จสมบูรณ์แล้วมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในส่วนต่าง ๆ เช่น มุมกล้อง ความต่อเนื่องของภาพ การสื่อสารความคิด อารมณ์ และความรู้สึกผ่านภาพในแต่ละเฟรม ภายใต้นี้มีการแก้ไขปรับปรุงเพื่อให้ได้ภาพที่ตรงกับความคิดของผู้กำกับมากที่สุด และเป็นขั้นตอนสำคัญที่ช่วยให้ผู้กำกับและทีมงานทุกฝ่ายสื่อสารความคิดให้เกิดความเข้าใจตรงกัน สามารถทำงานได้อย่างเป็นระบบ ตลอดจนนำไปใช้กำหนดมุมกล้องในสถานที่ถ่ายทำจริงในช่วงการ block shot อย่างไรก็ดี ภาพลำดับการเล่าเรื่องนี้เป็นเพียงคู่มือสำหรับการทำงานร่วมกันเพื่อความเร็ว แต่ระหว่างการทำงานจริง ผู้กำกับและผู้กำกับภาพได้เพิ่มเติม ปรับเปลี่ยน และแก้ไขภาพ เพื่อให้ได้ภาพตรงตามความคิดมากที่สุด



ภาพที่ 7 สตอรี่บอร์ดกับภาพจากละคร
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

2.1.5 สถานที่และกำหนดมุมภาพ (Location and Shot Order)

ผู้วิจัยมอบหมายให้ทีมงานฝ่ายสถานที่ดำเนินการจัดหา ประสาน และจัดเตรียมสถานที่โดยนำภาพสถานที่ที่มานำเสนอในการประชุมเพื่อคัดเลือกฉาก-สถานที่ ที่สัมพันธ์กับแนวคิดของงานและเหตุการณ์ต่างๆ ตามบทละคร ทั้งนี้ สถานที่ถ่ายทำเน้นพื้นที่ภายในชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่น เป็นการทำงานจากตัวบทและชุดข้อมูลแบบสอบถามประชาชนในชุมชนก่อนเริ่มดำเนินงานสร้างบทละคร เพื่อให้สามารถเสนอภาพความทรงจำผ่านสถานที่ แก่

ผู้ชม นอกจากนี้ ทีมผู้กำกับและกำกับภาพได้ลงพื้นที่สำรวจสถานที่ถ่ายทำจริง เพื่อออกแบบภาพตามสตอรี่บอร์ด กำหนดมุมกล้องและทิศทางการเคลื่อนไหวของนักแสดง (block shot) รวมถึงการเตรียมติดตั้งฉากและแสงเพิ่มเติมในส่วนที่สถานที่จริงไม่มี เช่น ฉากโต๊ะทำงานของอาจารย์พฤกษ์ การเตรียมเครื่องพ่นน้ำในแปลงเกษตรระบบ Field หรือการจัดหาสถานที่ถ่ายทำฉากไร่ข้าวโพด ซึ่งในขณะที่ถ่ายทำละครไม่มีการปลูกข้าวโพดในแปลงทดลองของคณะเกษตร ผู้กำกับจึงต้องใช้ไร่ข้าวโพดของชาวบ้านในพื้นที่อำเภอบ้านฝาง จังหวัดขอนแก่น เป็นสถานที่ถ่ายทำฉากนี้

2.2 ขั้นการผลิต (Production)

การดำเนินงานในขั้นตอนการผลิตเกิดขึ้นระหว่างวันที่ 19-30 พฤศจิกายน 2563 ผู้วิจัยในฐานะ ผู้กำกับมีบทบาทหน้าที่ใน 2 ลักษณะ คือ 1. กำกับนักแสดง เพื่อให้นักแสดงสามารถแสดงหรือนำเสนอตัวละครให้เป็นไปตามการตีความและภาพความคิดที่ตั้งต้นไว้ ซึ่งสิ่งที่ผู้วิจัยใช้ในการทำงานกับนักแสดงระหว่างการซ้อมเทคนิค คือ การหาความต้องการ (objective) เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการขับเคลื่อนความรู้สึกภายในของตัวละคร ซึ่งสถานิสลาฟสกี (Stanislavski) เสนอว่า ความต้องการมี 3 รูปแบบ ได้แก่ ภายนอก/กายภาพ (the external or physical) จิตวิทยาพื้นฐาน (the rudimentary psychological) และภายใน/จิตวิทยา (the inner or psychological) ส่วนความต้องการสูงสุด (super-objective) คือ ความต้องการที่เป็นแกนหลักของตัวละคร เปรียบเสมือนการเดินทางของตัวละครที่ถูกนำเสนอออกมาผ่านละคร (Klenner, R., 2019, pp.79-80) ผู้วิจัยจึงให้นักแสดงทำความเข้าใจสถานการณ์ เหตุการณ์ที่กำลังเผชิญหน้า และความต้องการของตัวละครในฉากนั้น ผ่านการซ้อมและการเคลื่อนไหวไปตามตำแหน่งที่กำหนดไว้ เมื่อทีมกล้อง แสง และเสียงพร้อมถ่ายทำจึงหยุดซ้อมและแสดงจริง

อีกด้านหนึ่ง คือ กำกับทีมงาน (directing the crew) เพื่อสำรวจความพร้อมก่อนการทำงานจริงในแต่ละครั้ง โดยมีผู้ช่วยผู้กำกับและโปรดิวเซอร์เป็นผู้ช่วยในการจัดการและควบคุมการทำงาน โดยเฉพาะ “เวลาและงบประมาณ” เพราะการทำงานละครออนไลน์มีขั้นตอนการทำงานที่ซับซ้อนและมีสมาชิกในทีมจำนวนมาก การบริการจัดการเวลาจึงเป็นส่วนสำคัญโดยเฉพาะการถ่ายทำที่อาศัยแสงธรรมชาติ จึงจำเป็นต้องกระชับเวลาในการถ่ายทำให้เป็นไปตามลำดับคิวถ่าย (call sheet) ที่วางแผนไว้ ทั้งนี้ในการดำเนินงานวิจัยเกิดปัญหาเรื่องการถ่ายทำ เนื่องจากปัจจัยต่าง ๆ เช่น การแสดงที่ต้องถ่ายทำหลายเทคจึงได้ภาพที่สมบูรณ์ การย้ายสถานที่ การติดตั้งและรื้อถอนอุปกรณ์ของทีมกล้อง แสงและเสียง ฯลฯ ทำให้การถ่ายทำเกิดความล่าช้าและเกินเวลาที่กำหนดไว้ในคิวถ่าย ส่งผลกระทบทำให้ต้องขยายระยะเวลาการถ่ายทำอีก 1 คิว คือ วันที่ 6 ธันวาคม 2563 และทำให้กระบวนการถ่ายทำเสร็จสิ้นช้าลง



ภาพที่ 8 ทีมงานกำลังเตรียมถ่าย
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565



ภาพที่ 9 ผู้กำกับทำงานกับนักแสดง
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

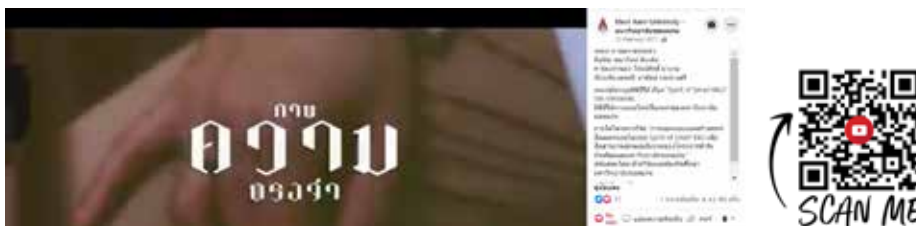
2.3 ขั้นหลังการผลิต (Post-production)

2.3.1 การแก้ไขและทบทวนการตัดต่อครั้งแรก (Editing and Reviewing the first assembly)

เมื่อสิ้นสุดการถ่ายทำ ผู้วิจัยได้ประชุมทีมเพื่อกำหนดระยะเวลาของการดำเนินงานตัดต่อ โดยมีระยะเวลาดำเนินงานระหว่างเดือนมกราคม - พฤษภาคม 2564 การตัดต่อร่างแรกเป็นการวางภาพที่คัดเลือกแล้วโดยนำมาจัดวางเรียงตามลำดับในสตอรี่บอร์ด และตามลำดับเหตุการณ์ของเรื่องโดยไม่ใส่เทคนิคภาพใดๆ เพื่อตรวจสอบความต่อเนื่องของการแสดงและเรื่องราวละคร ซึ่งในร่างแรกพบว่า การแสดงบางช่วงของนักแสดงไม่ต่อเนื่องส่งผลให้อารมณ์ของตัวละครไม่สอดคล้องกัน ผู้วิจัยได้กำหนดจุดที่จำเป็นต้องแก้ไขและเปลี่ยนเฟรมภาพเพื่อลบจุดต่อของการแสดงให้น้อยลง ข้อค้นพบในการทบทวนงานตัดต่อ

ร่างแรก คือ เมื่อผู้วิจัยอยู่หน้าฉากของการถ่ายทำจริงจะเห็นว่า การแสดงในฉากนั้นมีความสมบูรณ์แล้วจึงสั่ง “Cut” และ “Clear” ฉากนั้น โดยเป็น take ที่การแสดงดีแล้ว แต่ทว่า เมื่อนำมาวางตามลำดับภาพเหตุการณ์กลับพบว่า การแสดงไม่ต่อเนื่องและพัฒนาการของตัวละครไม่สอดคล้องกัน

ดังนั้น การมีฟุตเทจที่มีการถ่ายทำฉากนั้น หลายครั้งทำให้สามารถเลือกเฟรมภาพที่ใช้สร้างความต่อเนื่องของการแสดงได้ ทั้งนี้ หากผู้กำกับสามารถเช็คฟุตเทจก่อนการถ่ายทำฉากถัดไปอาจช่วยให้กระบวนการกำกับ การแสดงมีความชัดเจนและส่งผลให้การแสดงเป็นไปตาม พัฒนาการของตัวละครได้ นอกจากนี้ การดำเนินงาน ทบทวนและแก้ไขการตัดต่อในครั้งที่ 2-3 เป็นการแก้ไข จังหวะของภาพซึ่งสัมพันธ์กับการเล่าเรื่องที่ในช่วง ต้องการความกระชับหรือบางช่วงต้องการระยะเวลาให้ตัวละครนำเสนอความรู้สึก รวมถึงการเก็บรายละเอียดทาง เทคนิคการลำดับภาพ การเติมเทคนิคพิเศษ เช่น ข้อความ แทรกคลิปวิดีโอ และอินโฟกราฟิก เพื่อให้ภาพละครมีความ สมบูรณ์



ภาพที่ 10 QR Code เพลงและดนตรีประกอบละคร
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

2.3.3 การเก็บรายละเอียดและปิดงาน (The Finishing Touches)

ในขั้นตอนนี้เป็นการดำเนินงานขั้นสุดท้าย เพื่อเก็บรายละเอียดของงานละคร เช่น การเติมสี (color grading) ให้ภาพงานสื่อสารความรู้สึกและบรรยากาศตาม ประเภทแนวโรแมนติก การปรับโทนสีของภาพที่เป็นยุค อิต-ความทรงจำ ให้มีความแตกต่างกับช่วงเวลาในปัจจุบัน

2.3.2 การร่วมงานกับนักประพันธ์เพลง (Collaborating with a Composer)

ผู้วิจัยได้หารือกับนักประพันธ์เพลงซึ่งทำ หน้าที่แต่งเพลงประกอบละคร และสร้างเสียงประกอบละคร ทั้งหมด โดยสื่อสารแนวความคิดของละคร การตีความ การ ร่วมลงพื้นที่ถ่ายทำเพื่อบันทึกเสียง และกำหนดโจทย์งาน เพลง ดนตรี และเสียงประกอบละครที่ต้องนำเสนอ “ความ เป็นอีสานสมัยใหม่ที่ผสมผสานกับความเป็นอีสานดั้งเดิม” อันมาจากความคิดของการดำเนินโครงการวิจัยนี้ โดยผู้วิจัย ตั้งคำถามกับวิถีชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นว่ามีลักษณะ อย่างไร ซึ่งผลลัพธ์ที่ได้จากแบบสอบถามผู้คนในชุมชนทำให้ ทราบว่า “ชุมชนมีความเป็นอยู่ที่เรียบง่ายแต่มีความทันสมัย” สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นความเป็นชุมชนมหาวิทยาลัย ขอนแก่นที่ผสมผสานวิถีอีสานเก่าและใหม่เข้าด้วยกัน ดังนั้น บทเพลงและดนตรีที่สร้างขึ้นในละครเรื่องนี้ต้องสามารถเป็น ภาพแทนวิถีชีวิตชุมชนนี้ เป็นเสียงที่สื่อสารความเป็นตัวตน คนอีสานรุ่นใหม่และความมีชีวิตชีวาตามแนวทางการนำ เสนอละคร

นอกจากนี้ยังเป็นการเติมรายละเอียดตอนต้น (Title) ของมิ นิซีรีส์ในแต่ละตอน เช่น ชื่อเรื่อง ชื่อผู้สร้างสรรค์ ชื่อนักแสดง และทีมงาน รวมถึงรายละเอียดช่วงท้าย (End-credit) ซึ่ง ประกอบด้วย นักแสดง ทีมงานทุกฝ่าย ผู้ให้การสนับสนุน และผู้อำนวยการผลิต โดยรายชื่อทั้งหมดสะท้อนให้เห็นถึง บุคคลที่มีส่วนร่วมและหน่วยงานต่าง ๆ ซึ่งล้วนเป็นองค์ ประกอบสำคัญของชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่น



ภาพที่ 11 ภาพ Title มินิซีรีส์
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565



ภาพที่ 12 ภาพ End-credit มินิซีรีส์
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

2.3.4 การประชาสัมพันธ์ละคร (Promotional Material)

ผู้วิจัยดำเนินการสร้างสื่อประชาสัมพันธ์ 2 รูปแบบ คือ 1. ภาพนิ่ง ซึ่งเป็นโปสเตอร์ปกละครออนไลน์ และโปสเตอร์แนะนำนักแสดงหลัก 2. ภาพเคลื่อนไหว โดยจัดทำเป็นทีเซอร์แนะนำละครความยาว 1.23 นาที และเพลงประกอบละครจำนวน 1 เพลง ชื่อเพลงภาพความทรงจำ

ความยาว 3.37 นาที นอกจากนี้ยังมีบทสัมภาษณ์ผู้กำกับ การแสดง ผู้กำกับภาพ และผู้กำกับดนตรีความยาว 6.45 นาที โดยประชาสัมพันธ์ผ่าน เฟสบุ๊กแฟนเพจของชุมชน ได้แก่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น องค์การนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น และไทแบนด์เอนเตอร์เทนเมนต์ ซึ่งอันหลังนี้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอกับบุคคลภายนอกชุมชน จึงทดลองใช้ช่องทางสื่อจากหน่วยงานภายนอก



ภาพที่ 13 ภาพโปสเตอร์มินิซีรีส์
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

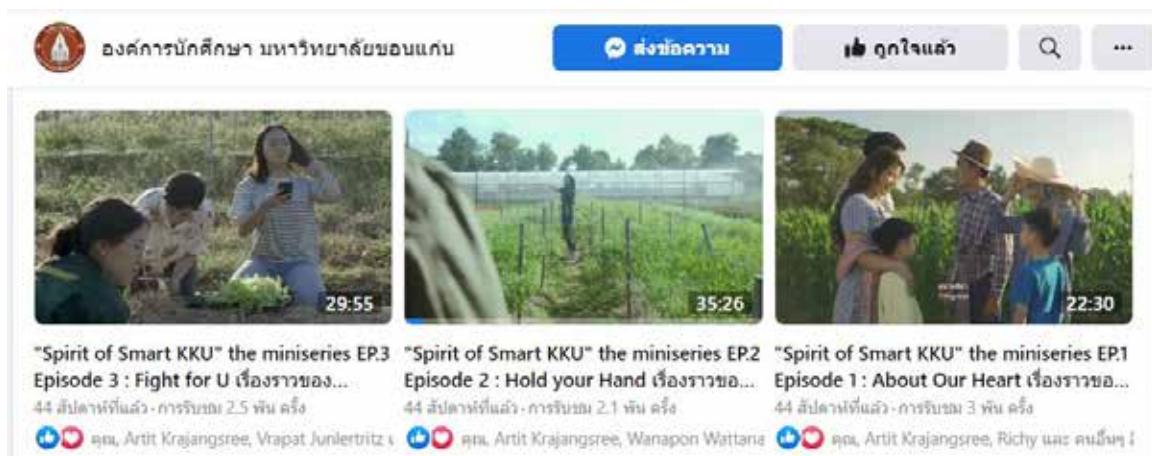


ภาพที่ 14 QR Code ทีเซอร์มินิซีรีส์
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

3. การจัดแสดงและประเมินคุณค่าผลงานละคร

3.1 การจัดแสดงผ่านสื่อสังคมออนไลน์

ละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart Kku มีเป้าหมายหลัก คือ การนำเสนอข้อมูลโครงการฟาร์มอัจฉริยะ และการสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนเพื่อสร้างการรับรู้ใหม่แก่คนในชุมชน ผ่านเฟสบุ๊กแฟนเพจ ได้แก่ มหาวิทยาลัยขอนแก่น และองค์การนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น นอกจากนี้ยังเผยแพร่บนพื้นที่ชุมชนด้วย ได้แก่ แฟนเพจเฟสบุ๊กไทแบนด์เอนเตอร์เทนเมนต์ ระหว่างวันที่ 24-25 กันยายน 2564 ซึ่งมีผู้เข้าชมทั้งสิ้น 26,400 ครั้ง



ภาพที่ 15 การเผยแพร่ละครออนไลน์ในสื่อสังคมออนไลน์ของชุมชน
ที่มา: <https://www.facebook.com/kkustudentunion>

3.2 การประเมินคุณค่าผลงานละคร

3.2.1 การประเมินโดยผู้ทรงคุณวุฒิ

ผลงานละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart KKU ได้รับการประเมินจากผู้ทรงคุณวุฒิ ซึ่งเป็นผู้เชี่ยวชาญ 3 ด้าน ได้แก่ ศิลปะการละคร ภาพยนตร์ และสื่อสารการสแสดง โดยผลการประเมินของผู้ทรงทั้ง 3 ท่านมีมติ “เห็นชอบในระดับดี” โดยมีประเด็นแนะนำดังนี้

- ผู้ทรงคุณวุฒิ 1 (2564) ผู้สร้างสรรค์มีแนวคิดที่ดีและสร้างงานที่เป็นประโยชน์ต่อชุมชนมหาวิทยาลัย เลือกประเด็นเหมาะสมกับยุคสมัย เป็นปัญหาที่ควรตระหนักอย่างแท้จริง อย่างไรก็ดี การสื่อสารอัตลักษณ์ให้ลึกซึ้งและรอบด้านยิ่งขึ้น หากสามารถพาเรื่องราวของเกษตรกรรมแนวใหม่ นิเวศวัฒนธรรม จิตวิญญาณและอีสานใหม่ ไปสู่จุดที่เชื่อมโยงกันได้และสมจริงมากกว่านี้ก็จะทำให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ในแง่ของศิลปะการเล่าเรื่องนั้นมีส่วนหลายส่วนทำได้ดี เช่น การแสดงของนักแสดงบางส่วนและความตั้งใจในการถ่ายทำหลากหลายมุมกล้อง หากเพิ่มความสมจริงของบทสนทนาและการแสดง และฝึกฝนการแสดงให้นักแสดงใหม่จะทำให้งานมีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

- ผู้ทรงคุณวุฒิ 2 (2564) ผลงานสร้างสรรค์สามารถนำเสนออัตลักษณ์ชุมชนได้ดี การเล่าเรื่องเชื่อมโยงระหว่างผู้คน ระบบนิเวศ และจิตวิญญาณ ผ่านตัวละครในหลากหลายรุ่น ซึ่งมีประสบการณ์ร่วมต่อมหาวิทยาลัยขอนแก่นอันเป็นที่รักแม้จะแตกต่างกันตามยุคสมัย หากแต่จุดศูนย์รวมอันเดียวกัน คือ ชุด “ความทรงจำ (collective memory)” ของตัวละคร กระนั้นการนำเสนอ

สถานที่สำคัญของมหาวิทยาลัยอันเป็นพื้นที่แห่งประสบการณ์ร่วม มีส่วนสำคัญในการฉายภาพความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นได้ชัดเจน รวมไปถึงการนำเสนอการบูรณาการศาสตร์ในรูปแบบสหสาขาที่สอดคล้องกับทิศทางการอุดมศึกษาในปัจจุบันก็มีความกลมกล่อมชัดเจน กล่าวได้ว่า mini-series นี้ นำเสนอสิ่งที่เป็นนามธรรมให้เกิดเป็นรูปธรรมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

- ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 (2564) ผลงานละครสื่อสารกับคนดูภายใต้บริบทของสังคม ม.ขอนแก่นชัดเจน หากแต่ถ้ามีมิติที่หลากหลายมากขึ้นคิดว่าน่าจะเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หลากหลายกลุ่ม ถึงแม้ว่างานวิจัยจะมุ่งเน้นกลุ่มเป้าหมายวัยรุ่นที่เป็นนักศึกษา ม.ขอนแก่น หากละครสามารถเติมภาพความผูกพันของคนในสังคม ม.ขอนแก่น เพิ่มมากขึ้นจะทำให้ผลงานเข้าถึงได้ทุกว่า

3.2.2 ข้อคิดเห็นจากนักศึกษาในฐานะสมาชิกของชุมชน

ผู้วิจัยได้นำละครชุดนี้ไปฉายในชั้นเรียนรายวิชาวิจารณ์ละครและการแสดงของนักศึกษาชั้นปีที่ 4 วิชาเอกการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ปีการศึกษา 1/2564 และเสวนาหลังชมการแสดงอันเป็นกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และสื่อสารความคิดของคนในชุมชน โดยนักศึกษา อ. (2564) ได้แสดงทรรศนะว่า Spirit of Smart KKU the miniseries ทำให้คนรู้จักมหาวิทยาลัยมากขึ้น ไม่ว่าจะเป็นคนที่คุ้นเคยกับมหาวิทยาลัยอยู่แล้วหรือบุคคลภายนอก สามารถบอกเล่าเรื่องราวที่สอดแทรกความรู้เข้าไปได้อย่างดี เห็นที่มาและ

ความสำคัญของระบบนิเวศในมหาวิทยาลัยที่ส่งผลต่อนักศึกษาหรือคนที่อาศัยอยู่ในมหาวิทยาลัย การศึกษาที่ข้ามผ่านจากอดีตมาถึงปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงซึ่งทำให้เข้าใจในสิ่งที่ตนเองทำอยู่และเห็นคุณค่าการเรียนรู้มากขึ้น ส่วนนักศึกษา ภ. (2564) ได้สะท้อนว่า หากมองในมุมมองของอัตลักษณ์มหาวิทยาลัยขอนแก่นแล้วจะพบว่า ตัวละครมีลักษณะเด่นชัด คือ การอุทิศเพื่อสังคม เห็นได้จากการที่พยายามทุ่มเทแรงกายแรงใจ เพื่อให้งานออกมาสำเร็จ และทำเพื่อชุมชน

นอกจากนี้ นักศึกษา น. (2564) ได้เสนอความคิดว่า ละครสะท้อนความเป็นอยู่ในมหาวิทยาลัยขอนแก่นได้ค่อนข้างดี มีความน่าสนใจ และน่าติดตาม การแบ่งออกเป็นตอน ๆ ทำให้ผู้ชมสามารถรับชมได้เรื่อย ๆ ไม่

ตารางที่ 2 ผลการประเมินจากผู้ชม

หัวข้อประเมิน	ผลลัพธ์ที่ได้ (3 ลำดับแรก)
หลังจากชมละครชุดนี้ท่านมีความรู้สึกอย่างไร	ผู้ชมรู้สึกประทับใจ ได้รู้สิ่งใหม่ และสนุกสนาน
สิ่งที่ชอบในละคร	สถานที่และบรรยากาศ เรื่องราว เสียงและเพลงประกอบ
ความเข้าใจอัตลักษณ์ ม.ขอนแก่น ในปัจจุบัน	มีบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่ดี ความหลากหลายของผู้คนและระบบนิเวศ และเป็นแหล่งการศึกษาและเรียนรู้ที่ดี
ละครทำให้มองเห็นและเข้าใจเรื่องใด	การแบ่งปันสิ่งที่ดีสู่ผู้อื่น ความมุ่งมั่นและทุ่มเท และการพัฒนาศักยภาพของตนเองเสมอ

ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

ผู้ชมส่วนใหญ่ยังเห็นว่า ละครนำเสนอภาพวิถีชีวิตของผู้คนและชุมชนได้อย่างสร้างสรรค์ โดยเสนอให้เห็นความเรียบง่ายที่มีความทันสมัย นอกจากนี้ ยังมีข้อเสนอแนะที่สะท้อนถึงการนำเสนอประเด็น และเรื่องราวของบทละคร อาทิ ความคิดเห็นผู้ชม 1 (2564) แสดงทรรศนะไว้ว่า คำจำกัดความของคำว่า Spirit of Smart Kku ให้ความหมายว่าอย่างไร เพราะดูภาพรวมแล้วถ้าตั้งชื่อ Kku Smart Farm น่าจะเข้าใจง่ายกว่า เพราะมีจุดเด่นเพียงคณะเกษตรและมีคณะอื่นน้อยมาก อยากให้ปรับปรุงแก้ไขใหม่หากมีการจัดทำขึ้นมาอีก เช่นเดียวกับความคิดเห็นผู้ชม 2 (2564) ที่สะท้อนว่า เนื้อหาเรื่องราวยังไม่ค่อยชัด เหมือนผสมผสานอยากให้ได้หลายประเด็นมากขึ้นไป ไม่มีเรื่องเด่นนัก แต่ดูได้สบาย นักแสดงอาจจะแสดงแข็งไปบ้างแต่ก็ชอบที่เป็นคนใน มข.เอง ไม่ควรจ้างนักแสดงอาชีพแต่สนับสนุนให้

น่าเบื่อ และนักศึกษา ณ. (2564) เสนอความคิดเห็นว่า ละครสะท้อนให้เห็นถึงอุดมการณ์ของนักศึกษามหาวิทยาลัยขอนแก่น การเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างชุมชนกับมหาวิทยาลัย และการพัฒนาผู้คนในภูมิภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ซึ่งอุดมการณ์ดังกล่าวได้ถูกส่งต่อมาเรื่อย ๆ เป็นภาพความทรงจำ และความผูกพันของผู้คนกับมหาวิทยาลัย

3.2.3 ประเมินจากแบบสอบถามผู้ชมในชุมชนผ่านช่องทางออนไลน์

ผู้วิจัยได้สำรวจความคิดเห็นหลังชมการแสดงผ่านแบบสอบถามออนไลน์ มีผู้ตอบจำนวน 109 คน คิดเป็นนักศึกษา ม.ขอนแก่น ร้อยละ 57.8 บุคลากรและเจ้าหน้าที่ ร้อยละ 15.6 อาจารย์ร้อยละ 4.6 ศิษย์เก่าร้อยละ 11.9 และประชาชนทั่วไปร้อยละ 10.1 โดยผลลัพธ์สามารถสรุปได้ดังนี้

พัฒนาคนใน มข.จนเก่งขึ้น และรวมถึงความคิดเห็นผู้ชม 3 (2564) ที่เสนอความคิดว่า อยากให้ทำซีรีส์ดีๆ แบบนี้ออกมาเรื่อยๆ เพราะยิ่งช่วงโควิด ไม่ได้ออกไปไหน สื่อการให้ความรู้เป็นสิ่งที่สำคัญมาก และยิ่งเป็นซีรีส์ก็ทำให้คนรุ่นใหม่เข้าถึงได้ง่ายมากขึ้น

สรุปและอภิปรายผล

• ผลผลิต (Output)

โครงการวิจัยผลิตละครออนไลน์เรื่อง Spirit of Smart Kku จำนวน 3 ตอน ประกอบไปด้วย ตอนที่ 1 About Our Heart ความยาว 22.30 นาที ตอนที่ 2 Hold Your Hand ความยาว 35.26 นาที และตอนที่ 3 Fight For You ความยาว 29.55 นาที รวมความยาวทั้งสิ้น 1 ชั่วโมง 27 นาที ซึ่งผลงานละครถูกผลิตขึ้นด้วยทีมงานและนักแสดง ซึ่งล้วน

เป็นสมาชิกของชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นทั้งสิ้น ประเด็นหลักที่นำเสนอผ่านละครมุ่งให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจในเรื่องอัตลักษณ์ของชุมชนเกี่ยวกับเรื่อง “การอุทิศตนเพื่อชุมชนและสังคม” อันเป็นอุดมการณ์ของความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นนับตั้งแต่ยุคแรกเริ่ม และประเด็นนี้เป็นยุทธศาสตร์การพัฒนาข้อหนึ่งของแผนพัฒนามหาวิทยาลัยปี 2563-2566 อาจกล่าวได้ว่า ละครเรื่องถูกผลิตขึ้นเพื่อเป็น “สื่อกลาง” ในการนำเสนอข้อมูลและนโยบาย (policy) ของมหาวิทยาลัยให้เชื่อมต่อกับประชาชนในชุมชน

รูปแบบการนำเสนอละครเป็นแนวโรแมนติก แต่เนื้อหาและความคิดหลักของเรื่องมีความจริงจัง โดยใช้ข้อมูลจากข้อเท็จจริงในชุมชนผสมผสานกับจินตนาการของผู้สร้างเรื่อง ทั้งนี้ ผู้วิจัยในฐานะผู้สร้างสรรค์ (artist-researcher) มีจุดมุ่งหมายให้ละครเรื่องนี้ดูง่าย สนุกสนานเพลิดเพลิน และเข้าถึงผู้ชมกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ชมทุกเพศ ทุกวัยได้ เนื่องจากชีวิตจริงของผู้คนในชุมชนกำลังเผชิญกับสภาวะตึงเครียดหลากหลายด้าน เช่น สถานการณ์โควิด-19 ปัญหาการเมืองและเศรษฐกิจ หรือแม้กระทั่งปัญหาส่วนตัวของวัยรุ่น เช่น การเรียน ความรัก ฯลฯ ล้วนมีผลกระทบด้านลบต่อการดำเนินชีวิตประจำวัน

ดังนั้น ละครจึงพยายามหาวิธีการสื่อสารข้อมูลที่เกี่ยวกับโครงการวิจัยพารามอจนิริยะ รวมถึงเรื่องอัตลักษณ์ชุมชนซึ่งเป็นเรื่องนโยบายและบางส่วนเป็นนามธรรม เช่น จิตวิญญาณความเป็นมหาวิทยาลัย ให้สามารถอธิบายและสื่อสารผ่านเรื่องราว การแสดง ภาพ เสียง และบรรยากาศไปยังผู้ชมให้เกิดความรู้สึกเชิงบวก เป็นการให้ความรู้ควบคู่ไปกับความบันเทิง (edutainment) อย่างไรก็ดี ผู้วิจัยได้เสนอความคิดไว้ว่า ผลงานละครเรื่องนี้มีฐานคิดตั้งต้นจากแนวคิดละครชุมชน อันเป็นลักษณะของละครที่สัมพันธ์กับพื้นที่ ผู้คน วัฒนธรรม วิถีชุมชนและสังคม เพื่อสะท้อนเสียงภายในชุมชนหรือนำไปสู่การมองเห็น วิเคราะห์ วิพากษ์ หรือสร้างความภาคภูมิใจในกลุ่ม (Erven, van, E., 2001, pp. 2-3) โดยจะเห็นได้ว่า Spirit of Smart KKU เป็นละครที่ถูกสร้างขึ้นจากประเด็น/ปัญหาในชุมชน และนำเสนอผ่านเรื่องราวของตัวละครที่เป็นภาพแทนของบุคคล ประวัติความเป็นมา และความทรงจำของชุมชน เพื่อบอกเล่าและสร้างการรับรู้ใหม่อีกครั้งให้กับผู้คนของชุมชน



ภาพที่ 16 QR Code มินิซีรีส์ตอน 1
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565



ภาพที่ 17 QR Code มินิซีรีส์ตอน 2
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565



ภาพที่ 18 QR Code มินิซีรีส์ตอน 3
ที่มา: ผู้วิจัย เมื่อวันที่ 31 สิงหาคม 2565

• ผลลัพธ์ (Outcome)

การจัดแสดงผลงานสร้างสรรค์ผ่านพื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ของชุมชน 3 แห่ง มีผู้เข้าร่วมชมละครในวันที่ 24-25 กันยายน 2564 จำนวน 26,400 ครั้ง คิดเป็นค่าเฉลี่ยการเข้าชมร้อยละ 51.82 ของจำนวนประชากรทั้งหมด² โดยจากแบบสอบถามหลังชมการแสดงและข้อคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในตารางที่ 2 แสดงให้เห็นว่า อัตลักษณ์ที่ผู้ชมรับรู้ 3 ลำดับแรก ได้แก่ 1. มีบรรยากาศและสิ่งแวดล้อมที่ดี 2. ความหลากหลายของผู้คนและระบบนิเวศ และ 3. เป็นแหล่งการศึกษาและเรียนรู้ที่ดี ส่วนอัตลักษณ์ที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ คือ “การอุทิศตนเพื่อพัฒนาองค์ความรู้และสังคม” ยังไม่สามารถสื่อสารไปยังผู้ชมได้อย่างชัดเจนมากนัก สืบเนื่องเพราะตัวบทยังขาดเส้นเรื่องที่มีความแข็งแรง ชัดเจน ผนวกกับเนื้อหาที่นำเสนอมีประเด็นย่อยหลากหลายส่งผลให้ประเด็นหลักไม่เข้มข้น สิ่งนี้เป็นข้อเรียนรู้สำหรับผู้วิจัยในฐานะ “ผู้เล่า-ผู้สร้างการแสดง” ที่ต้องคำนึงถึง “โจทย์หลักของเรื่อง” ที่ต้องมีความชัดเจนและแข็งแรงเพียงพอที่ในการขับเคลื่อนเรื่อง และเสนอสู่ผู้ชมได้อย่างชัดเจน เพื่อให้บรรลุเป้าหมายตามที่ตั้งโจทย์ไว้

2 ข้อมูลปีการศึกษา 2564 มีจำนวนประชากรในมหาวิทยาลัยขอนแก่นทั้งสิ้น 50,941 คน เข้าถึงเมื่อ 30 กันยายน 2564 สืบค้นจาก <https://th.wikipedia.org/wiki/มหาวิทยาลัยขอนแก่น>

อีกด้านหนึ่ง ความคิดย่อย (thoughts) ที่ผู้ชมได้รับจากละครออนไลน์เรื่องนี้ 3 ลำดับแรก คือ 1.การแบ่งปันสิ่งที่ดีสู่ผู้อื่น 2. ความมุ่งมั่นและความทุ่มเท และ 3. การพัฒนาศักยภาพของตนเองเสมอ สะท้อนให้เห็นว่า ผู้ชมยังคงได้รับสาระ-ความคิด ที่เชื่อมโยงกับแก่นความคิดหลัก (main idea) ของเรื่องได้ค่อนข้างดี ซึ่งสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้นับว่า ผลงานละครสามารถสื่อสารความคิดของเรื่องไปยังผู้ชมในระดับที่ “สร้างการรับรู้” แก่ผู้ชมได้ แต่หากต้องการผลลัพธ์ที่มุ่งไปสู่ “การตระหนักรู้และสร้างความเปลี่ยนแปลง” จะต้องพัฒนากลวิธีการเล่าเรื่องให้มีความชัดเจนและมีความเข้มข้นมากขึ้น รวมถึงเปลี่ยนแนวทางการนำเสนอให้มีความจริงจังและสมจริง เพื่อขับเคลื่อนความคิดมากกว่ามุ่งเน้นอารมณ์ความรู้สึก

อย่างไรก็ตาม ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นนอกจากจะมุ่งเสนอความคิดและสื่อสารอัตลักษณ์ชุมชนแล้ว การนำเสนอข้อมูลโครงการวิจัยฟาร์มอัจฉริยะยังสามารถสื่อสารได้ในระดับปานกลาง ผู้ชมต้องการรู้ถึงผลิตภัณฑ์ของโครงการนี้มากขึ้น และมีแนวโน้มที่ต้องการให้มหาวิทยาลัยผลิตละครออนไลน์เกี่ยวกับโครงการฟาร์มอัจฉริยะหรือเรื่องอื่นๆ ของชุมชนเพิ่มขึ้น โดยให้ความสำคัญกับนักแสดงที่เป็นคนในมหาวิทยาลัยขอนแก่น สิ่งนี้สะท้อนให้เห็นว่า ละคร/การแสดง ในรูปแบบออนไลน์เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ที่เหมาะสมสำหรับนำเสนอเรื่องราวของชุมชนผ่านการแสดงในช่องทางสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายหรือประชาชนในชุมชนที่นิยมใช้อุปกรณ์สื่อสารและแอปพลิเคชันสังคมออนไลน์ เช่น Facebook, Instagram, Twitter, TikTok อันสะท้อนถึงลักษณะวิถีชุมชนอีสานสมัยใหม่ของมหาวิทยาลัยขอนแก่น

อาจกล่าวได้ว่า ผลงานละครออนไลน์เรื่องนี้ในฐานะ “ละครของชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่น” เป็นนวัตกรรม (innovation) ทางการแสดงของนักปฏิบัติการละคร (theatre practitioner) ที่มีความสนใจทดลองสร้างสรรค์ละคร/การแสดง ที่แตกต่างจากแพลตฟอร์มการแสดงสด (live performance) สู่การแสดงในสื่อที่สามารถเข้าถึงผู้ชม-ประชาชน ในชุมชนได้กว้างขวางขึ้น เป็นการเล่าเรื่องชุมชนของตนให้เชื่อมต่อเข้าสู่ผู้คน-ชุมชน ในโลกเสมือนหรือโลกออนไลน์ เพื่อสื่อสาร เรียนรู้ ทำความเข้าใจ และติดตามความเปลี่ยนแปลงของชุมชนที่ตนผูกพันได้อย่างใกล้ชิดและมีชีวิตชีวามากขึ้น

• ผลกระทบ (Impact)

ผลกระทบจากการดำเนินโครงการวิจัยนี้ คือ ผู้คนภายในชุมชนรู้สึกภาคภูมิใจในอัตลักษณ์และความเป็นมหาวิทยาลัยขอนแก่นมากขึ้น อันเป็นผลมาจากการนำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนความทรงจำและความผูกพันที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่-สถานที่ ภายในชุมชนและโดยรอบชุมชน การนำเสนอภาพวิถีชีวิตของชุมชน ตลอดจนเรื่องราวของตัวละครที่สะท้อนความจริงของบุคคลและเหตุการณ์ที่ถึงแก่นน้ำหนักร่องเรื่องจะอยู่ที่คณะเศรษฐศาสตร์ค่อนข้างมากก็ตาม แต่ผู้ชมกลับให้ความรู้สึกในเชิงบวกและต้องการให้นำเสนอเรื่องราวของคณะอื่นๆ ในโอกาสต่อไป ขณะเดียวกัน ผู้ชมที่เป็นบุคคลภายนอกชุมชนที่ได้รับชมก็เกิดความรู้สึกสนุกสนานประทับใจ และทราบข้อมูลเกี่ยวกับฟาร์มอัจฉริยะและวิถีชุมชนมหาวิทยาลัยขอนแก่นมากขึ้นจากการได้เห็นพื้นที่ผู้คน และบรรยากาศที่สื่อสารผ่านละคร

นอกจากนี้ โครงการฟาร์มอัจฉริยะและผลิตภัณฑ์ยังเป็นที่น่าสนใจของผู้ชม แต่ทว่า ในละครอาจจะยังไม่ได้เผยแพร่สินค้าของโครงการฟาร์มอัจฉริยะมากนัก เนื่องจากในช่วงเวลาของการดำเนินการถ่ายทำยังไม่มีผลผลิต/ผลิตภัณฑ์ออกมาวางจำหน่าย อย่างไรก็ตาม ผู้ชมยังคงต้องการทราบข้อมูลเกี่ยวกับผลิตภัณฑ์เหล่านี้และเป็นที่ทางโครงการฯ จะต้องดำเนินการประชาสัมพันธ์ให้ผู้ชมในชุมชนทราบต่อไป อาจกล่าวได้ว่า ผลงานละครสามารถสร้างความสนใจใคร่รู้แก่ผู้คนในชุมชน และจำนวนผู้ที่รับรู้ถึงโครงการฯ ได้ขยายวงกว้างขึ้น

• ผู้มีส่วนร่วม และการมีส่วนร่วม (Participants and Collaboration)

การดำเนินโครงการวิจัยได้รับความร่วมมือจากสมาชิกชุมชนหลายภาคส่วน เช่น ศิลปิน-นักวิจัย (artist-researcher) อาจารย์ นักศึกษา บุคลากร เจ้าหน้าที่ และศิษย์เก่า โดยกระบวนการทำงานมีหลายขั้นตอนและหลายฝ่าย จึงต้องผนึกกำลังผู้คนร่วมกันสร้างสรรค์ผลงาน มีการจัดสรรหน้าที่และแบ่งบทบาท เพื่อประสานงานและจัดการพื้นที่ ทั้งในอาคาร นอกอาคาร แปลงเกษตร และโดยรอบมหาวิทยาลัย รวมถึงการทำงานกับชาวบ้านในพื้นที่นอกรั้วมหาวิทยาลัย เช่น ชุมชนบ้านสาวะถี ตำบลสาวะถี อำเภอเมืองขอนแก่น เพื่อถ่ายทำฉากบายศรีสู่ขวัญ และชาวบ้านชุมชนบ้านฝาง อำเภอบ้านฝาง จังหวัดขอนแก่น เพื่อถ่ายทำฉากนักศึกษาลงพื้นที่ชุมชนและฉากไร่ข้าวโพด

ความตั้งใจแรกเริ่มของผู้วิจัยในการดำเนินโครงการวิจัยร่วมใหญ่ ซึ่งเป็นโปรแกรมวิจัยโดยมีนักวิจัยร่วมอีก 2 ท่านจากต่างสาขาวิชา ได้แก่ สาขาศนตรีพื้นเมืองและสาขาออกแบบนิเทศศิลป์-ภาพยนตร์ ด้วยการใช้กระบวนการทำงานที่เน้นการมีส่วนร่วมอันเป็นลักษณะของการทำงานในแนวทางละครประยุกต์ (applied theatre) เพื่อทดลองหาวิธีการทำงานแบบผสมผสาน บูรณาการ หรือข้ามศาสตร์ของศิลปะ ผู้วิจัยพยายาม “เปิดพื้นที่” ให้นักวิจัยในทีมแลกเปลี่ยนแนวคิดหรือกระบวนการทำงาน (process-based exchange) เพื่อมุ่งไปสู่การสร้าง “วิถีใหม่” ของการสร้างสรรค์ละคร/การแสดง และการวิจัยแบบปฏิบัติ (practice research) แต่ทว่า การทำงานบนฐานคิดนี้จะเป็นสิ่งที่แตกต่างจากขนบการทำงานสร้างสรรค์หรือการผลิตภาพยนตร์เดิม จึงทำให้นักวิจัยในทีมไม่กล้าขยับความคิดหรือทดลองปฏิบัติในสิ่งที่แตกต่างมากนัก การดำเนินงานจึงกลับสู่ขั้นตอนที่จะต้องมี “ผู้กำกับ” เป็นศูนย์กลางของการทำงานทุกฝ่าย

ขั้นตอนที่ผู้มีส่วนร่วมได้มีโอกาสทำงานร่วมกัน จึงเป็นแบบแยกย่อยไปตามกระบวนการที่เกิดขึ้นในแต่ละฝ่าย เช่น การสร้างบท การกำกับการแสดง การพัฒนานักแสดง การกำหนดภาพและกล้อง การสร้างเสียงและเพลง ฯลฯ ซึ่งหากการดำเนินงานตั้งต้นด้วยกระบวนการมีส่วนร่วม นับตั้งแต่การวางแผนโครงสร้างการแสดงน่าจะทำให้เกิดกระบวนการทำงานผลิตละครออนไลน์ที่มีความแตกต่างแปลกใหม่ และสามารถสร้างความรู้สึกร่วมในฐาน “สมาชิกของชุมชน” ที่ร่วมกันผลิตละครของชุมชนได้มากขึ้น

อย่างไรก็ดี การดำเนินงานวิจัยในครั้งนี้ทำให้กลุ่มผู้มีส่วนร่วมมีโอกาสสัมผัสบรรยากาศในพื้นที่ชุมชนอย่างใกล้ชิดจากกระบวนการถ่ายทำการแสดง ส่งผลให้เกิดความรู้สึกผูกพัน คิดถึงช่วงเวลาที่ได้ใช้ชีวิตในมหาวิทยาลัย และภาคภูมิใจอัตลักษณ์ชุมชน นอกจากนี้ ยังเกิดกลุ่มผู้สนใจทำงานละครเวทีในพื้นที่สื่อใหม่เพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นกลุ่มศิษย์เก่าจากวิชาเอกการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ และกลุ่มศิษย์เก่า-ศิษย์ปัจจุบัน สาขาวิชาดนตรีพื้นเมือง คณะศิลปกรรมศาสตร์ในการทดลองสร้างงานเสียงและดนตรีที่แตกต่างวิถีเดิมเป็นการบ่มเพาะนักปฏิบัติศิลปะ-ศิลปินรุ่นใหม่ เพื่อเพิ่มพูนความรู้และประสบการณ์ตรงจากการร่วมปฏิบัติงานสร้างสรรค์ละครในพื้นที่โครงการวิจัย

ข้อเสนอแนะ

โครงการวิจัยมีจุดตั้งต้นจากแนวคิดละครชุมชน เพื่อสร้างสื่อสะท้อนและแบ่งปันความคิดเกี่ยวกับ อัตลักษณ์ชุมชนต่อผู้ชมในพื้นที่ แต่ด้วยสถานการณ์โควิด-19 ส่งผลให้กรอบคิดการวิจัยต้องบูรณาการศาสตร์ เพื่อให้สามารถสร้างสรรค์ผลงานละครที่สื่อสารและเข้าถึงผู้ชมได้ อาจกล่าวได้ว่า งานวิจัยเป็นการทดลองแรกเริ่มที่ผู้วิจัยจับต้นชนปลายไม่ได้ในตอนแรกว่าต้องลงมือปฏิบัติหรือดำเนินการอย่างไร จนกระทั่งปรากฏเป็นผลงานละครออนไลน์ที่สามารถเข้าถึงผู้ชมเป้าหมายได้จำนวนมาก โดยทุกคนเปิดชมผ่านสื่อสังคมออนไลน์ในโทรศัพท์มือถือจากที่ต่างๆ จึงเริ่มเกิดความกระจำจขึ้นในงานวิจัยของตนเอง

อย่างไรก็ดี กระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นใหม่นี้ มีขั้นตอนการดำเนินงานที่จำกัดอยู่หลายประการทั้งเงื่อนไขตาม พรก.ฉุกเฉิน (ในขณะเริ่มดำเนินงานพัฒนาบทพัฒนาการแสดง และถ่ายทำ เกิดขึ้นระหว่างเดือน ตุลาคม ถึงธันวาคม 2563 และการเผยแพร่ผลงานในช่วงเดือนกันยายน 2564) ผู้คน เวลา งบประมาณ และแหล่งข้อมูลที่ต้องออกแบบ วางแผน เตรียมความพร้อม และปรับยืดหยุ่นให้เหมาะกับทีม อีกทั้ง กระบวนการนำเสนอละครออนไลน์ไปใช้เพื่อสร้างการเรียนรู้และเปิดพื้นที่แบ่งปันความคิดแก่ผู้คนในชุมชน เพื่อนำไปสู่การสร้างความรู้สึกร่วมในประเด็นที่น่าเสนอ ก็มีความจำเป็นที่จะต้องออกแบบให้สอดคล้องและทำให้กระบวนการละครชุมชนมีประสิทธิภาพสูงสุด โดยให้สื่อละครออนไลน์ยังคงทำหน้าที่ “ละครชุมชน” ได้เต็มที่

อาจกล่าวได้ว่า งานวิจัยนี้เป็นการริเริ่มทดลองบูรณาการศาสตร์ระหว่างละครชุมชนที่เป็นละครประยุกต์ในพื้นที่ชุมชนกับศาสตร์ภาพยนตร์ที่เป็นการทำงานสื่อภาพเคลื่อนไหวและดิจิทัล ซึ่งยังคงสามารถพัฒนาและต่อยอดต่อไปได้อีกว่า ละครออนไลน์จะสามารถนำเสนอประเด็นชุมชนที่สะท้อนคิดหรือเสนอปัญหาอื่น ๆ อย่างไร หรือสามารถนำเสนอความเป็นศิลปะที่ปรากฏในชุมชนได้หรือไม่ รวมถึงยังคงกลั่นอายุความเป็นละครชุมชน ให้มากขึ้นกว่านี้ เช่นไร ยังเป็นสิ่งที่ผู้วิจัยหรือผู้สนใจสามารถสร้างโจทย์วิจัยเพื่อพัฒนางานละครชุมชนให้ก้าวทันความเปลี่ยนแปลง โดยเฉพาะด้านเทคโนโลยีและสื่อดิจิทัลที่เข้ามามีบทบาทต่อวิถีชุมชนในปัจจุบัน

เอกสารอ้างอิง

- พรรัตน์ ดำรง. (2564). **วิจัยการแสดง สร้างความรู้ใหม่ด้วยการทำละคร**. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- มหาวิทยาลัยขอนแก่น. (2562). **แผนยุทธศาสตร์การบริหาร มหาวิทยาลัยขอนแก่น พ.ศ.2563-2566**. ขอนแก่น: มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- Alfi, Y. (1998). **Community Theater**. Jerusalem: Domino Press.
- Darymple, J. (1977). **Community Theater: From Picking the Plays to Taking the Bows**. New York: Drake Publishers.
- Eugene van Erven. (2001). **Community Theatre Global Perspective**. London: Routledge.
- Gard, R. (1999). **Grassroots Theatre**. Madison, WI: The University of Wisconsin Press.
- Mda, Z. (1993). **When People Play People**. London: Zed Books.
- Miller, L. (1979). **Creativity and Identity: Social Drama and Social Action**, Articles in Community Work 14: 242–8.
- Mulenga, L. C. (1993). **Community-Based Theater Group in Zambia**. Zambia: Institute for African Studies, University of Zambia.
- Michael Rabiger and Mick Hurbis-Cherrier. (2013). **Directing Film Techniques and Aesthetics**. Burlington: Focal Press.
- Petra Kupperts. (2007). **Community Performance an Introduction**. London: Routledge.
- Robert Klenner. (2019). **Directing Screen Performances**. New York: Bloomsbury.