

การสร้างสรรค์สื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการที่สะท้อนแนวคิดเชิงจริยธรรม  
ในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์

The Creation of Integrated Performing Arts Media to represent the  
ethical concepts in the Ramayana

ยุทธนา อัครเดชาณัฐ\* นิวัฒน์ สุขประเสริฐ ศุภชัย จันท์สุวรรณ

Yutthana Agradechanat,\* Niwat Sukprasirt, Supachai Chansuwan

นักศึกษาหลักสูตรศิลปดุष्ฎีบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์ สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์\*

Student of The Doctor of Fine Arts Program in Performing Arts,

Faculty of Music and Drama, Bunditpanatasilpa Institute of Fine Arts

อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปดุष्ฎีบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์<sup>2-3</sup>

Permanent Lecturer, Doctor of Fine Arts Program in Performing Arts,

Bunditpanatasilpa Institute of Fine Arts

Received: June 13, 2023

Revised: June 30, 2023

Accepted: August 24, 2023

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์สื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการที่สะท้อนแนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ โดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพและวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีการศึกษารวบรวมข้อมูลจากเอกสารที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อวิจัย การสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนากลุ่ม และประสบการณ์ส่วนตัวของผู้วิจัย นำข้อมูลมาวิเคราะห์ และสร้างสรรค์สื่อนาฏกรรมเรื่องรามเกียรติ์ จำนวน 3 ตอน ได้แก่ 1) นนทก 2) ตีกลไยราพ และ 3) ตีกลสุดท้ายของทศกัณฐ์

ผลการวิจัยพบว่า การสร้างสรรค์สื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการโดยนำแนวคิดและกระบวนการแบบ “ดีไวส์ เอียเตอร์” มาประยุกต์ใช้ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกับนักแสดงเพื่อค้นหาแนวทางสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบใหม่ ทำให้ผู้วิจัยค้นพบแนวทางการสร้างผลงานสื่อนาฏกรรมที่สะท้อนแนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ไปสู่เยาวชนในยุคปัจจุบัน 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) สื่อนาฏกรรมแบบละครประกอบนิทาน 2) สื่อนาฏกรรมแบบภาพยนตร์ Live Action และ 3) สื่อนาฏกรรมแบบมิวสิควิดีโอประกอบเพลง ผู้วิจัยออกแบบสื่อนาฏกรรมทั้ง 3 ตอน โดยคำนึงถึงองค์ประกอบ 6 ประการ ได้แก่ 1) รูปแบบการแสดง 2) บรรยากาศ 3) การออกแบบลีลา 4) การออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง 5) การออกแบบบทการแสดงและดนตรีประกอบ และ 6) การผลิตสื่อ การวิจัยครั้งนี้เป็นการรวบรวมองค์ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อนาฏกรรมด้วยกระบวนการใหม่ ๆ มีการค้นหาวิธีเล่าเรื่องรามเกียรติ์ในรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิม รวมทั้งมีการผสมผสานสื่อและศิลปะการแสดงหลากหลายแขนงเข้าด้วยกัน ผลการวิจัยสามารถนำไปใช้ประโยชน์ในเชิงวิชาการ และเป็นแนวทางในการทดลองสร้างสรรค์ผลงานนาฏกรรมอื่น ๆ ต่อไปในอนาคต

คำสำคัญ: การสร้างสรรค์ สื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการ การเล่านิทาน รามเกียรติ์

### Abstract

This research aimed to study the creation of integrated performing arts media to reflect the ethical concepts in the Ramayana. This qualitative research was conducted by gathering data from documents, observations, interviews, a focus group and the researcher's personal experiences. Three episodes of the Ramayana media were: 1) The Nonthok 2) The battle of Maiyarap and 3) The last battle of Ravana.

The research results found that creating integrated dramatic media and applying the concepts and process of "Deviest Theater", the researcher did various activities with the actors to find new ways to create works. This led the researcher to discover three methods for creating dramatic media works to reflect the ethical concepts in the Ramayana for today's youth: 1) dramatic media in the form of dramas accompanying stories, 2) dramatic media in the form of Live Action movies, and 3) Dance media in the form of a music video accompanied by a song. The researcher designed three episodes of dramatic media by considering six elements: 1) performance style, 2) atmosphere, 3) style design, 4) design of costumes and performance equipment, 5) design of the performance script and accompanying music, and 6) media production. This research was a collection of knowledge in creating dramatic media works using new methods. The attempt was made to find the way to tell the Ramayana story in different modes including the integration of various media and performing arts. Research results can be used for academic purposes and serve as a guideline for experimenting with the creation of other dramatic works in the future.

**Keywords:** Creation, Integrated Performing Arts Media, Storytelling, Ramayana

### บทนำ

“รามเกียรติ์” เป็นวรรณกรรมไทยซึ่งมีที่มาจาก “รามายณะ” มหาकाพย์เก่าแก่อายุกว่า 2500 ปี ผลงานของ “วาลมีกี” กวีเอกชาวอินเดีย มีเรื่องราวกล่าวถึงการต่อสู้ระหว่างฝ่ายธรรมะ ซึ่งเป็นมนุษย์ และวานร กับฝ่ายอธรรมที่เป็นยักษ์ โดยมีพระรามซึ่งเป็นอวตารปางหนึ่งของพระนารายณ์เป็นตัวละครเอกฝ่ายธรรมะ และมีพญายักษ์ชื่อทศกัณฐ์เป็นตัวละครสำคัญฝ่ายอธรรม รามเกียรติ์เป็นวรรณกรรมที่มีเรื่องราวสนุกสนาน ผ่งไปด้วยแนวคิดเชิงศาสนา ปรัชญา การเมือง การปกครอง ศิลปะ และความบันเทิง จึงเป็นวรรณกรรมชิ้นเอกที่ได้รับการยกย่องว่ามีคุณค่าในด้านต่าง ๆ และมีบทบาทสำคัญต่อสังคมไทยในอดีต โดยเฉพาะบทบาทในการอบรมสั่งสอนผู้คนผ่านแง่คิดมุมมองทางศาสนา ซึ่งส่งเสริมเรื่องการทำคุณดี ละเว้นความชั่ว และยกย่องความซื่อสัตย์สุจริต อันเป็นจริยธรรมขั้นพื้นฐานที่ช่วยให้สังคมเกิดความสงบสุข (เรีนฤทธิ์ สัจพันธุ์, 2554)

วิธีการปลูกฝังคุณธรรมจริยธรรมในสังคมไทยในอดีตนิยมใช้วรรณกรรมเป็นเครื่องมือสื่อสารแนวคิดและความเชื่อไปสู่ผู้คนผ่านวิธีการเล่าเรื่องในรูปแบบต่าง ๆ เช่น การเล่าสู่กันฟังแบบนิทานมุขปาฐะ การสวดเทศน์ของพระภิกษุ การร้องรำทำเพลง การถ่ายทอดผ่านงานจิตรกรรมและศิลปกรรม ตลอดจน

การละเล่นและงานนาฏกรรมประเภทต่าง ๆ เช่น หนังใหญ่ และโขน เป็นต้น วิธีการดังกล่าวจึงเป็นกระบวนการหล่อหลอมทางสังคมที่เกิดขึ้นแบบค่อยเป็นค่อยไป ต่างจากระบบการศึกษาในปัจจุบัน ที่แยกเรื่องคุณธรรมจริยธรรมออกมาเป็นรายวิชาต่างหาก และจัดให้ผู้เรียนเรียนรู้เรื่องราวเกียรติในรายวิชาภาษาไทยเพียงไม่กี่ตอน ดังรายชื่อวรรณคดีแนบท้ายประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง วรรณคดีสำหรับจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ซึ่งกำหนดให้นักเรียนช่วงชั้นที่ 2 (ประถมศึกษาปีที่ 4-6) เรียนบทละครเรื่องรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ของรัชกาลที่ 1 ตอน สุครีพหักฉัตร หรือ ศีกโมยราพ และให้นักเรียนช่วงชั้นที่ 3 (มัธยมศึกษาปีที่ 1-3) เรียนบทพากย์เอราวัณพระราชนิพนธ์ของรัชกาลที่ 2 และบทละครเรื่องรามเกียรติ์ฉบับพระราชนิพนธ์ของรัชกาลที่ 1 ตอน นารายณ์ปราบนาท (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งการจัดการเรียนรู้เรื่องราวเกียรติในระบบการศึกษาขั้นพื้นฐานในปัจจุบันก็มักจะมุ่งเน้นไปที่การท่องเที่ยว การอ่านทำนองเสนาะ หรือเรียนรู้ฉันทลักษณ์ของบทประพันธ์ มากกว่าการเชื่อมโยงประเด็นเรื่องคุณธรรมจริยธรรมเข้ากับชีวิตของผู้เรียนในสังคมปัจจุบัน ทำให้ผู้เรียนไม่เห็นคุณค่าของวรรณกรรม มองว่าเป็นเรื่องเพื่อฝัน ล้าสมัย ไม่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิต ประกอบกับฉันทลักษณ์ คำศัพท์ และสำนวนโวหารในวรรณกรรมก็เป็นภาษาที่เข้าใจยาก หากผู้สอนมีวิธีการจัดการเรียนรู้ที่ไม่น่าสนใจ ก็จะทำให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการศึกษาวรรณกรรม (กิ่งกาญจน์ บุรณสินวัฒน์กุล, 2560)

เมื่อการเรียนรู้วรรณกรรมจากตำราเรียนเป็นเรื่องน่าเบื่อหน่าย สื่อที่ให้ความบันเทิงอย่างเช่นงานนาฏกรรมจึงสามารถสื่อสารกับเยาวชนและผู้คนในสังคมได้ง่ายกว่า ทั้งยังสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้ผ่านสุนทรียะของการแสดง (พรรัตน์ ดำรุ่ง, 2549) เพราะงานนาฏกรรมสามารถถ่ายทอดเรื่องราวให้ผู้ชมเห็นภาพจนได้ชัดเจน และมียุคประเภที่นำเสนอได้แก่ ภาพ เสียง สีการเคลื่อนไหว เครื่องแต่งกาย ฉาก พื้นที่แสดง ตลอดจนอุปกรณ์ต่าง ๆ แต่ถึงอย่างไร การแสดงเรื่องราวเกียรติก็มักจะปรากฏในรูปแบบนาฏกรรมโบราณ เช่น โขน หรือ หนังใหญ่ ผู้ชมที่ไม่มีความรู้พื้นฐานทางด้านนาฏศิลป์ไทยจึงไม่สามารถรับชมการแสดงได้อย่างเข้าใจและได้รรถรสเต็มที่ ทำให้เข้าถึงเยาวชนในปัจจุบันได้ยาก เมื่อเทคโนโลยีและสื่อสมัยใหม่แบบตะวันตกแพร่หลายเข้ามา จึงมีการเปลี่ยนแปลงจากงานนาฏกรรมจาริตอย่างโขนและหนังใหญ่ไปสู่สื่อประเภทอื่น ๆ เช่น ภาพยนตร์แอนิเมชัน มิวสิควิดีโอ และเพลงไทยร่วมสมัย เป็นต้น สื่อสมัยใหม่เหล่านี้มีรูปแบบทันสมัย เข้าใจง่าย สามารถรับชมผ่านสมาร์ตโฟนและอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ต่าง ๆ ได้ทุกที่ทุกเวลา ในส่วนของเนื้อหาที่มีการตีความและนำเสนอในมุมมองที่เป็นปัจจุบันมากขึ้น แม้ว่าส่วนใหญ่จะเลือกนำเสนอเรื่องราวเพียงบางช่วงบางตอน มีการตัดทอนเรื่องราวให้กระชับและปรับสำนวนภาษาจากเดิมที่เป็นบทกวีให้กลายเป็นภาษาพูดในปัจจุบัน ทำให้ไม่สามารถรักษารายละเอียดจากวรรณกรรมต้นฉบับไว้ได้อย่างครบถ้วน แต่ก็เข้าถึงเยาวชนและผู้ชมในยุคปัจจุบันได้มากกว่านาฏกรรมแบบดั้งเดิม

แม้ว่าการนำเอาเรื่องราวเกียรติมาผลิตเป็นสื่อสมัยใหม่จะสามารถถ่ายทอดแนวคิดเชิงคุณธรรมจริยธรรมให้เยาวชนเข้าใจได้ง่ายขึ้น และมีส่วนช่วยรักษาวรรณกรรมโบราณให้ยังคงอยู่ในสังคมร่วมสมัย แต่การรับชมสื่อสมัยใหม่อย่างภาพยนตร์ที่เล่าเรื่องราวผ่านภาพและบทสนทนา หรือภาพยนตร์แอนิเมชันซึ่งเล่าเรื่องราวผ่านภาพเคลื่อนไหวแบบการ์ตูน 2 มิติ ที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์กราฟิก ย่อมให้ความรู้สึกแตกต่างจากงานนาฏกรรมที่สื่ออารมณ์ผ่านสีหน้าท่าทางและการเคลื่อนไหวร่างกาย ผสานกับสุนทรียะทางวรรณศิลป์ ทศนศิลป์ ดุริยางคศิลป์ และนาฏศิลป์ จนเกิดเป็นผลงานที่ถ่ายทอดเรื่องราวและนำเสนอความคิดไปสู่ผู้ชม ซึ่งในปัจจุบันพบว่าสื่อสมัยใหม่ที่ใช้องค์ประกอบของงานนาฏกรรมในการนำเสนอแนวคิดเชิงคุณธรรมจริยธรรมจาวรรณกรรมเรื่องราวเกียรติไปสู่เยาวชนนั้นมีให้น้อยมาก

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะค้นหาคะบวนการสร้างสรรค์สื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการเพื่อสะท้อนแนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ไปสู่เยาวชนในยุคปัจจุบัน โดยใช้แนวทางสร้างสรรค์แบบ “ดีไวส์ เธียเตอร์” (Devised Theatre) ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ละครที่เน้นความร่วมมือ (Collaborate) ของกลุ่มผู้สร้างสรรค์และนักแสดง โดยกำหนดโจทย์หรือเงื่อนไขและใช้กิจกรรมต่าง ๆ เช่น เกม การเต้นสด และแบบฝึกหัดทางการละคร เป็นเครื่องมือกระตุ้นให้คนในกลุ่มนำเสนอเรื่องราว บทละคร รวมถึงวิธีแสดงออกมา จากนั้นจึงนำสิ่งที่ได้ไปพัฒนาเป็นผลงานการแสดงที่สมบูรณ์ภายหลัง (Orlando, 2019) ละครแนวดีไวส์จึงไม่มีบทละคร (script) เป็นตัวตั้งต้น แต่บทละครและวิธีแสดงจะเกิดขึ้นหลังจากการทํากิจกรรมร่วมกันในกลุ่มนักแสดง นอกจากนี้ ในส่วนของการออกแบบผู้วิจัยมีแนวคิดที่จะบูรณาการศิลปะหลากหลายแขนงมาใช้ในการสร้างสรรค์ภายใต้กระบวนการวิจัยที่เป็นที่ยอมรับตามหลักวิชาการ สร้างสรรค์ในรูปแบบสื่อนาฏกรรมสำหรับเผยแพร่ทางออนไลน์ ซึ่งศิลปินและผู้สนใจสามารถนำไปประยุกต์ใช้เป็นแนวทางสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่มีความแปลกใหม่ หรือนำไปใช้เป็นส่วนสำหรับเยาวชนได้ในอนาคต

### วัตถุประสงค์

เพื่อสร้างสรรค์สื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการที่สะท้อนแนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรม เรื่องรามเกียรติ์ ไปสู่เยาวชนในยุคปัจจุบัน

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ดำเนินงานตามกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพและวิจัยเชิงสร้างสรรค์ ซึ่งมีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยวิธีการและเครื่องมือต่าง ๆ ได้แก่ 1) การศึกษาข้อมูลจากเอกสาร 2) การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและศิลปะการแสดงโดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง 3) การทำกิจกรรมเวิร์กช็อปร่วมกับนักแสดงตามแนวทางแบบดีไวส์ เธียเตอร์ (Devised Theatre) 4) การสังเกตแบบมีส่วนร่วมระหว่างการทำกิจกรรมเวิร์กช็อป 5) การสนทนากลุ่ม และ 6) ประสพการณ์ของผู้วิจัย

#### 2. ขั้นตอนการวิจัย มีรายละเอียดการดำเนินงานตามขั้นตอนดังนี้

2.1 การเก็บรวบรวมข้อมูล นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสาร การสังเกตการแสดง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านสื่อและศิลปะการแสดง มาจัดระเบียบ และวิเคราะห์เนื้อหาเพื่อศึกษาแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานสื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการ โดยผู้วิจัยคัดเลือกเนื้อหาที่นำมาสร้างสรรค์ผลงานจำนวน 3 ตอน ได้แก่ นนทก ศึกไมยราพ และศึกสุดท้ายของทศกัณฐ์

2.2 คัดเลือกนักแสดง จำนวน 8 คน ประกอบด้วย ศิลปินอาชีพ จำนวน 4 คน ซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มแบบเจาะจงจากศิลปินที่มีทักษะการแสดงด้านนาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย และสมัครใจเข้าร่วมกิจกรรมตลอดระยะเวลาในการวิจัย และนักแสดงรุ่นเยาว์ที่มีทักษะด้านการแสดงและมีความกล้าแสดงออก จำนวน 4 คน ซึ่งผู้วิจัยคัดเลือกจากเยาวชนที่เข้าร่วมกิจกรรม “ค่ายรามเกียรติ์เรียนรู้วัฒนธรรม”

2.3 การสร้างสรรค์การแสดง ผู้วิจัยทำกิจกรรมเวิร์กช็อปร่วมกับนักแสดง โดยใช้ประสพการณ์ของผู้วิจัยและใช้แนวทางแบบกระบวนการดีไวส์ เธียเตอร์ กำหนดโจทย์หรือเงื่อนไขต่าง ๆ เพื่อค้นหาวิธีในการเล่าเรื่องรามเกียรติ์ด้วยกัน โดยให้นักแสดงเสนอความคิดเห็น บทสนทนา และวิธีแสดงที่น่าสนใจออกมาตามความถนัดของตนเอง มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ระดมความคิดในการแก้ปัญหา และพัฒนา

ผลงานการแสดงร่วมกัน ในขั้นตอนนี้ผู้วิจัยได้สังเกตและเก็บข้อมูลด้วยการบันทึกภาพนิ่ง ภาพเคลื่อนไหว และจดบันทึกสิ่งที่นักแสดงนำเสนอระหว่างการทำกิจกรรม เพื่อนำไปเลือกสรร จัดวางองค์ประกอบ และค่อย ๆ พัฒนาผลงานให้มีลักษณะเป็นสื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการ รวมทั้งนำข้อมูลมาสรุปและถอดบทเรียนเพื่อนำเสนอองค์ความรู้ในงานวิจัย

2.4 การออกแบบสร้างสรรค์องค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ เช่น เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง เพลงดนตรี พื้นที่แสดง แสง และฉาก ให้สอดคล้องกับแนวทางการเล่าเรื่องในแต่ละตอน

2.5 การบันทึกเสียง ตัดต่อ และผลิตการแสดงในรูปแบบสื่อดิจิทัล สำหรับเผยแพร่ในรูปแบบออนไลน์

2.6 เผยแพร่ผลงานสื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการสู่สาธารณะผ่านสื่อสังคมออนไลน์ ได้แก่ ยูทูบ (Youtube) เฟซบุ๊ก (Facebook) ติกต็อก (Tiktok) และเก็บรวบรวมความคิดเห็นของผู้ชมเพื่อนำมาสรุปและอภิปรายผลการวิจัย

2.7 สรุปและอภิปรายผลการสร้างสรรค์เรียบเรียงเป็นเอกสารเชิงวิชาการ

## ผลการวิจัย

การสร้างสรรค์สื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการเพื่อสะท้อนแนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ไปสู่เยาวชน ผู้วิจัยใช้ประสบการณ์ส่วนตัวจากการเป็นผู้ออกแบบการแสดงนาฏศิลป์ไทยร่วมสมัยของกลุ่มศิลปินคิดบวกศิลป์ รวมทั้งประสบการณ์การสอนในรายวิชาเกี่ยวกับการสร้างสรรค์การแสดง ในสถาบันอุดมศึกษาต่าง ๆ รวมเป็นเวลามากกว่า 15 ปี โดยการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำกระบวนการแบบ ดีไวส์ เอียเตอร์ มาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์สื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการ โดยให้นักแสดงมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมเวิร์กช็อปต่าง ๆ ได้แก่ การเรียนรู้วรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ผ่านกิจกรรมการเล่านิทาน การทำงานศิลปะ การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในกลุ่มนักแสดง และการทดลองเคลื่อนไหวร่างกายแบบค้นสด จากนั้นจึงคัดเลือกสิ่งที่นักแสดงนำเสนอมากำหนดรูปแบบและพัฒนาผลงานให้มีความสมบูรณ์ ทั้งนี้เพื่อค้นหาแนวทางการสร้างสรรค์ที่สอดคล้องกับมุมมองของนักแสดงรุ่นเยาว์ ซึ่งคาดว่าจะสามารถเชื่อมโยงไปสู่ความคิดของเยาวชนส่วนใหญ่ในปัจจุบัน การสร้างสรรค์ครั้งนี้ผู้วิจัยได้คัดเลือกเนื้อหาเรื่องรามเกียรติ์มาผลิตสื่อจำนวน 3 ตอน ได้แก่ 1) นนทก 2) ศีกโมยราพ และ 3) ศีกสุตท้ายของทศกัณฐ์ ซึ่งมีแนวคิดในการสร้างสรรค์ 3 แนวทาง ดังนี้

1. สื่อนาฏกรรมแบบละครประกอบนิทาน ตอน “นนทก” ผู้วิจัยเลือกนำเสนอเรื่องรามเกียรติ์ ตอน “นนทก” เป็นตอนแรก เพื่อปูพื้นฐานให้ผู้ชมทราบจุดเริ่มต้น และที่มาของเรื่องรามเกียรติ์ โดยออกแบบให้เป็นละครประกอบนิทาน ซึ่งมีแนวคิดในการสร้างสรรค์ดังต่อไปนี้

1.1 รูปแบบการแสดง (Style) ผู้วิจัยเลือกใช้รูปแบบการเล่าเรื่องแบบละครประกอบนิทาน โดยเริ่มเรื่องด้วยภาพหัวใจมรกตอยู่ท่ามกลางกลีบกุหลาบสีแดง พร้อมกับเพลงนำ (Theme Song) และเสียงหัวใจที่กำลังหยุดเต้น เพื่อสื่อถึงหัวใจของทศกัณฐ์ที่ถูกทำลาย จากนั้นจึงเล่าเรื่องแบบย้อนกลับ (Flash Back) โดยเริ่มด้วยบทพากย์ “กาลครั้งหนึ่งนานมาแล้ว” ซึ่งเป็นคำที่คนส่วนใหญ่คุ้นชินจากการอ่านหรือฟังนิทาน พร้อมภาพประกอบรูปหนังสือ “นิทานรามเกียรติ์” ที่ค่อย ๆ เปิดออกทีละหน้า จนเห็นภาพนนทกกำลังหูลงนิ้วเพชรจากพระอิศวร แล้วจึงเชื่อมโยงเข้าสู่การแสดงโดยเล่าเรื่องราวตามโครงเรื่องในบทละครเรื่องรามเกียรติ์ พระราชนิพนธ์ในพระบาทสมเด็จพระพุทธยอดฟ้าจุฬาโลกมหาราช ซึ่งบรรจุอยู่ในหนังสือเรียนรายวิชาภาษาไทย วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2561) เรื่องราวกล่าวถึงอดีตชาติของทศกัณฐ์ซึ่งเกิดเป็นยักษ์ชื่อนนทก มีหน้าที่ล้างเท้าให้เหล่าเทวดาที่มาเข้าเฝ้าพระอิศวร นนทกถูกเทวดากลับแก้งจึงหูลงนิ้วเพชรจากพระอิศวรไว้ป้องกันตัว แต่เมื่อ

พระอิศวรประทานนิ้วเพชรให้ นนทกลับใช้นิ้วเพชรสังหารเหล่าเทวดาด้วยความแค้น เหล่าเทวดาจึงทูล  
ฟ้องให้พระนารายณ์มาปราบนนทจนสิ้นชีวิตในที่สุด

1.2 บรรยายภาพ ผู้วิจัยออกแบบบรรยายภาพรวมของการแสดงซึ่งเป็นฉากสวรรค์ ให้สอดคล้อง  
กับมุมมองของนักแสดงรุ่นเยาว์ที่นำเสนอว่า สิ่งต่าง ๆ บนสวรรค์มีสีขาว โปร่งแสง และเรืองแสง ผู้วิจัย  
จึงนำแนวคิดนี้มาเป็นตัวกำหนดบรรยายภาพรวมของการแสดง รวมถึงเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์  
ประกอบการแสดงด้วย

1.3 การออกแบบลีลา เน้นท่าทางธรรมชาติที่เข้าใจง่าย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นท่าเคลื่อนไหวที่ได้มา  
จากการเต้นสดของนักแสดงในกิจกรรมเวิร์กช็อป บางช่วงของการแสดงใช้ท่านาฏยศัพท์ง่าย ๆ ที่เยาวชน  
ทั่วไปเข้าใจ เช่น ท่ายิ้ม ท่าเรียก ท่าชี้ และใช้ท่ารำตามจารีตการแสดงโขนแบบดั้งเดิมในฉากสำคัญของเรื่อง  
คือ ตอนที่นางนารายณ์แปลงหลอกให้นนทใช้นิ้วเพชรลงไปที่ขาของตนเอง

1.4 การออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง ออกแบบให้มีลักษณะเป็นสีขาว  
โปร่งแสง และเรืองแสง โดยผู้วิจัยได้เลือกใช้เสื้อผ้ามือสองและวัสดุเหลือใช้ ได้แก่ พลาสติก ขวดน้ำ ฝาขวดน้ำ  
นำมาสร้างเครื่องแต่งกายโดยรักษาโครงสร้างของเครื่องแต่งกายโขน เช่น รูปทรงของเสื้อผ้าและยอดแหลม  
ของชฎา ประดับด้วยกระดาษสติ๊กเกอร์เรืองแสงที่ตัดเป็นรูปลายไทยแบบง่าย ๆ ให้มีสีสันตรงตามสีตัวละคร  
ในเรื่อง ได้แก่ สีเขียวสำหรับนนท สีม่วงสำหรับพระนารายณ์และนางนารายณ์ สีขาวสำหรับพระอิศวร  
ตัวละครแต่งหน้าด้วยสีเพนท์เรืองแสงวาดเป็นลายเส้นแบบหัวโขนแต่ลดทอนรูปแบบลง ในส่วนของอุปกรณ์  
จากเดิมที่นนทใช้ชั้นล่างทำให้เทวดาเปลี่ยนมาใช้สายยางแทน เพื่อให้เยาวชนเข้าใจง่ายและดูทันสมัย  
มากขึ้น เช่นเดียวกับก้อนเมฆซึ่งทำจากถุงพลาสติก และนิ้วเพชรทำจากถุงมือพลาสติกชุบกากเพชร เป็นการ  
สร้างสรรค์อุปกรณ์ประกอบการเล่านิทานแบบง่าย ๆ จากวัสดุเหลือใช้ในปัจจุบัน

1.5 การออกแบบบทการแสดงและดนตรีประกอบ ผู้วิจัยพัฒนาบทการแสดง ได้แก่ บทพูด  
และบทพากย์ จากถ้อยคำที่นักแสดงนำเสนอในกิจกรรมเต้นสด โดยกำหนดให้มีลีลาการพูดเป็นธรรมชาติ  
ไม่มีถ้อยคำซับซ้อนหรือสวยหู ส่วนใหญ่เป็นคำง่าย ๆ ที่นักแสดงรุ่นเยาว์นำเสนอออกมา เช่น บทของนนท  
ที่พูดว่า “ช่วยหนูด้วย หนูถูกกลั่นแกล้ง” เป็นต้น ส่วนบทพากย์นั้นผู้วิจัยเรียบเรียงขึ้นภายหลังโดยพิจารณา  
จากลำดับภาพที่เกิดขึ้น รูปแบบการพากย์คล้ายการเล่านิทานให้เด็กฟัง ในส่วนของดนตรีประกอบผู้วิจัย  
เลือกใช้เพลงแนวอิเล็กทรอนิกส์แดนซ์ หรือ EDM เพื่อให้ดูทันสมัย สอดแทรกความเป็นไทยด้วยเสียงฉิ่ง  
ประสานกับเสียงเอื้อนแบบเพลงไทยเดิม และใช้บทร้องเพลงขมตลาดแบบดั้งเดิมในตอนนี้นางนารายณ์แปลง  
หลอกให้นนทใช้นิ้วเพชรลงไปที่ขาของตนเอง เพื่อให้สัมพันธ์กับท่ารำตามจารีตการแสดงโขนที่เลือกนำมาใช้

1.6 การผลิตสื่อ นอกจากการถ่ายทำ บันทึก ตัดต่อ ยังมีการแทรกเทคนิคพิเศษและ  
คอมพิวเตอร์กราฟิก เพื่อขยายความเรื่องราวให้เข้าใจง่ายและเสริมบรรยากาศในฉากต่าง ๆ ให้ดูทันสมัย  
เช่น ฉากที่เทวดานางฟ้าโทรศัพท์ฟ้องพระนารายณ์ผ่านแอปพลิเคชันไลน์ (Line) ฉากแสดงอิทธิฤทธิ์  
การแปลงกาย การแปลงรัศมีของเทพเจ้า เป็นต้น ทั้งนี้เพื่อเสริมอรรถรสให้การแสดงดูทันสมัย เข้าใจง่าย  
และดึงดูดความสนใจจากเยาวชน





ภาพที่ 1 ภาพการแสดงขณะเทวดานางฟ้ากำลังกลั่นแก้วนนทก  
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 2 คิวอาร์โค้ดสำหรับรับชมการแสดงสื่อนาฏกรรมเรื่องรามเกียรติ์ ตอน นนทก  
ที่มา: ผู้วิจัย

2. สื่อนาฏกรรมแบบภาพยนตร์ Live Action ตอน ศิกไมยราพ ผู้วิจัยเลือกสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้เป็นตอนที่ 2 เนื่องจากเป็นเหตุการณ์ศึกสงครามในช่วงกลางของเรื่องรามเกียรติ์ที่มีเรื่องราวสนุกสนานและเป็นบทเรียนที่บรรจุอยู่ในหนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐานภาษาไทย วรรณคดีและวรรณกรรมชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เยาวชนส่วนใหญ่ในปัจจุบันจึงน่าจะคุ้นเคยกับเรื่องราวและตัวละครเอกอย่าง ไมยราพ หนุมาน และมัจฉานุ เป็นอย่างดี ผู้วิจัยสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบภาพยนตร์ Live Action ซึ่งเป็นสื่อสำหรับเยาวชนประเภทรายการละครหรือภาพยนตร์โทรทัศน์ของประเทศญี่ปุ่นที่เล่าเรื่องราวแนวเพื่อฝันหรือแนวแฟนตาซีในการ์ตูน โดยใช้ผู้แสดงที่เป็นคนจริง ๆ สวมชุดเป็นวีรบุรุษ (Hero) ยอดมนุษย์ ปิศาจ หรือสัตว์ประหลาดต่าง ๆ (วรัญญู วิจารณ์, 2561) ตัวอย่างภาพยนตร์ Live Action ที่คนไทยส่วนใหญ่รู้จักกันเป็นอย่างดี ได้แก่ อุลตร้าแมน และ ขบวนการพาวเวอร์เรนเจอร์ เป็นต้น ผู้วิจัยได้ทดลองออกแบบผลงานสื่อนาฏกรรม ตอน ศิกไมยราพ โดยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์ ดังนี้

2.1 รูปแบบการแสดง (Style) สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบภาพยนตร์ Live Action โดยเชื่อมโยงภาพสุดท้ายของการแสดงตอนที่ 1 นนทก สู่ภาพจิตรกรรมไทยในหนังสือนิทานเรื่องรามเกียรติ์ เพื่อเป็นการแนะนำตัวละครสำคัญ ได้แก่ ทศกัณฐ์ พระราม พระลักษมณ์ สีดา และนำเสนอเหตุการณ์ตอนต้นของเรื่องรามเกียรติ์โดยย่อจนถึงฉากที่ทศกัณฐ์ลักนางสีดาไปยังกรุงลงกา จากนั้นจึงเล่าเรื่องราวการตามหานางสีดาของพระรามแล้วเชื่อมโยงไปสู่เนื้อหา ตอน ศิกไมยราพ ผู้วิจัยออกแบบวิธีเล่าเรื่องให้มีรูปแบบใกล้เคียงกับ “เกม และ การ์ตูน” ซึ่งเป็นสื่อที่เยาวชนในปัจจุบันให้ความสนใจ โดยหาจุดเชื่อมโยงที่เทียบเคียงกับรูปแบบการเล่าเรื่องรามเกียรติ์แบบดั้งเดิม เช่น โขน และ หนังใหญ่ ซึ่งผู้วิจัยมีแนวคิดว่าการพากย์เกมของนักแคสต์เกม

(Game Caster) หรือการพากย์คลิปวิดีโอในสื่อออนไลน์ต่าง ๆ อย่าง ตี๋กต็อก (Tik Tok) สามารถนำมาเทียบเคียงได้กับการพากย์โขนหรือหนังใหญ่ ผู้วิจัยจึงนำรูปแบบการพากย์ในสื่อสมัยใหม่ดังกล่าวมาใช้ในการประกอบการเล่าเรื่อง และบูรณาการสื่อต่าง ๆ มาใช้อย่างหลากหลาย เช่น การเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดง การเชิดหุ่นกระดานที่นักแสดงวาดภาพในกิจกรรมเวิร์กช็อป การฉายภาพนิ่ง แทรกวีดิทัศน์ เทคนิคพิเศษ และคอมพิวเตอร์กราฟิกประกอบการแสดง เพื่อให้รูปแบบการแสดงมีความหลากหลาย ทันสมัย และน่าสนใจสำหรับเยาวชน

2.2 บรรยายภาพ กำหนดภาพรวมของการแสดงให้มีสีสันสดใสคล้ายภาพยนตร์ Live Action เกม และการ์ตูนสำหรับเด็ก เน้นการใช้ภาพคอมพิวเตอร์กราฟิก และเทคนิคพิเศษต่าง ๆ เป็นฉากหลัง เพื่อให้การแสดงดูแปลกใหม่ น่าสนใจ มีรูปแบบทันสมัย และเข้าใจง่าย

2.3 การออกแบบลีลา เน้นท่าทางธรรมชาติที่เข้าใจง่าย ซึ่งส่วนใหญ่เป็นท่าเคลื่อนไหวที่ได้มาจากการด้นสดของนักแสดงในกิจกรรมเวิร์กช็อป นำมาเล่าเรื่องราวให้มีความเป็นธรรมชาติ เหมาะกับบริบทของการแสดงที่ต้องการให้มีรูปแบบคล้ายภาพยนตร์ Live Action เกม และการ์ตูนในปัจจุบัน

2.4 การออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง ผู้วิจัยเลือกใช้เสื้อผ้ามือสองและวัสดุเหลือใช้เป็นหลักเช่นเดิม แต่ออกแบบให้มีสีสันสดใส มีความเป็นปัจจุบัน และมีลักษณะเป็นแนวแฟนตาซี เช่น แต่งกายด้วยเสื้อกันหนาวหลวมโคร่งแบบสตรีทแวร์ (Streetwear) หรือฮิปฮอป (Hip-Hop) ซึ่งเป็นแนวการแต่งกายที่เป็นกระแสนิยมและเป็นที่ยอมรับของวัยรุ่นในปัจจุบัน ในส่วนของอุปกรณ์การแสดง เลือกใช้สิ่งของที่มีอยู่ในโลกปัจจุบัน เช่น ให้นุหนุมานเดินทางโดยใช้กระดานสเก็ตบอร์ด (Skateboard) เป็นต้น

2.5 การออกแบบบทการแสดงและดนตรีประกอบ ผู้วิจัยเลือกใช้เพลงประกอบผสมผสานกันหลากหลายแนวตามสถานการณ์ของเรื่อง เช่น ใช้เพลงไทยเดิมประกอบการเล่าเรื่องตามภาพจิตรกรรมในหนังสือนิทาน ใช้เพลงประกอบเกม ROV ที่ผสมผสานกับเครื่องดนตรีไทยเดิมในฉากสนามรบ ใช้เพลงแนวเกมคอมพิวเตอร์ยุค 90 ในฉากที่หนุมานผจญภัยผ่านด่านค่ายกลต่าง ๆ ในเมืองบาดาล เป็นต้น ในส่วนของบทพากย์นั้นเรียบเรียงขึ้นภายหลังโดยพิจารณาจากลำดับภาพที่เกิดขึ้น ออกแบบให้มีลีลาการพากย์คล้ายการแคสต์เกม พากย์มวย และพากย์กีฬาในปัจจุบัน โดยเลือกใช้ถ้อยคำที่เป็นภาษาพูดในปัจจุบัน และใช้คำศัพท์เกี่ยวกับเกมที่เยาวชนทั่วไปเข้าใจความหมาย เช่น แม็ป (map-แผนที่) ไอเทม (item-สิ่งของ) อ็อป (ย่อมาจาก option-ส่วนเสริม) เพื่อให้บทการแสดงมีความเชื่อมโยงกับโลกของเยาวชนในปัจจุบัน

2.6 การผลิตสื่อ ในขั้นตอนการถ่ายทำ บันทึก ตัดต่อ ผู้วิจัยได้เน้นการสอดแทรกเทคนิคพิเศษ และคอมพิวเตอร์กราฟิกลงไปในการแสดงตลอดเวลา เพื่อให้การแสดงดูทันสมัยและเสริมบรรยากาศในฉากต่าง ๆ ให้ดูคล้ายภาพยนตร์ Live Action เกม และการ์ตูนมากขึ้น





ภาพที่ 3 ภาพการแสดงประกอบคอมพิวเตอร์กราฟิกขณะตัวละครหนุมานเดินทางผจญภัยสู่เมืองบาดาล  
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 4 คิวอาร์โค้ดสำหรับรับชมการแสดงสื่อนาฏกรรมเรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์ไมยราพ  
ที่มา: ผู้วิจัย

3. สื่อนาฏกรรมแบบมัลติมีเดียโอประกอบเพลง ตอน ศักดิ์สุดท้ายของทศกัณฐ์ เป็นเนื้อหาที่ผู้วิจัยเลือกนำมาสร้างผลงานตอนสุดท้าย เพื่อให้เยาวชนได้ทราบจุดจบของทศกัณฐ์และบทสรุปของเรื่องรามเกียรติ์ โดยสะท้อนให้เห็นว่าเหตุการณ์สงครามอันแสนยืดเยื้อของเรื่องรามเกียรติ์นั้นเริ่มต้นจากจุดเล็ก ๆ คือ การกลั่นแกล้งนบนทกของเทวดานางฟ้า ทำให้นบนทกเกิดความแค้นจนพาไปสู่ศึกสงครามในอีกชาติภพ แต่ท้ายที่สุดทศกัณฐ์หรือนบนทกก็พ่ายแพ้และถึงแก่ความตาย ผู้วิจัยจึงชี้ให้เห็นว่าบทสรุปที่เป็นหัวใจหลักของเรื่องรามเกียรติ์ คือ “กรรม” เป็นผลของการกระทำ ไม่ว่าใครก็ตามล้วนต้องรับผลแห่งการกระทำของตน โดยมีแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานดังต่อไปนี้

3.1 รูปแบบการแสดง (Style) ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการเล่าเรื่องผ่านมัลติมีเดีย (Music Video) ประกอบเพลงที่มีเนื้อหาสื่อสารถึงเรื่อง “กรรม” หรือ ผลของการกระทำ ซึ่งได้แนวคิดมาจากการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกันในกลุ่มนักแสดง จนกระทั่งได้บทสรุปว่า ทุก ๆ เหตุการณ์ในเรื่องรามเกียรติ์ล้วนกล่าวถึงเรื่อง “กรรม” ทั้งสิ้น ตัวละครทุกตัวต่างมีเหตุแห่งการกระทำและได้รับผลของการกระทำนั้น ในที่สุด ผู้วิจัยได้ปรึกษา มารุต นพรัตน์ ศิลปินนักแต่งเพลง ให้แต่งเพลงที่มีเนื้อหาสื่อสารประเด็นดังกล่าว และออกแบบภาพการแสดงตามเค้าโครงเรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศักดิ์สุดท้ายของทศกัณฐ์ โดยเริ่มต้นจากภาพนักแสดงที่รับบทเป็นพระราม พูดว่า “ฉันมาแล้ว I’m Rama” และนำเข้าสู่ภาพพื้นแผ่นดินที่จมอยู่ภายใต้กองเพลิง พร้อมกับบทพากย์ที่นำเข้าสู่ภาพการแสดงประกอบบทเพลง จากนั้นจึงสรุปเรื่องด้วยบทพากย์

อีกครั้งในช่วงท้าย ซึ่งจบลงด้วยประโยค “นิทานเรื่องนี้สอนให้รู้ว่า” เป็นการทิ้งท้ายด้วยคำถามปลายเปิด เพื่อให้ผู้ชมได้ใคร่ครวญว่าได้เรียนรู้อะไรจากการรับชมผลงานชิ้นนี้

3.2 บรรยายภาพ กำหนดบรรยายภาพรวมของการแสดงให้อยู่ในโทนสีดำและแดง ซึ่งสื่อถึงความตาย สีของเลือดและหัวใจ อันเป็นแก่นสำคัญของเรื่องราวในตอนนี้ ที่กล่าวถึงผลแห่งสงคราม และกลลวงของหนุมานที่มีการก่อกวนการตามหาและทำลายดวงใจของทศกัณฐ์ ทำให้ทศกัณฐ์ต้องพ่ายแพ้และจบชีวิตลงในที่สุด

3.3 การออกแบบลีลา เน้นท่าทางเคลื่อนไหวที่ได้มาจากการด้นสดของนักแสดงในกิจกรรมเวิร์กช็อป ผสานลีลาแบบนาฏศิลป์ร่วมสมัย ที่เน้นสื่อความหมายผ่านการเคลื่อนไหวของนักแสดงผ่านท่วงทีลีลาที่แปลกใหม่ ไม่มีรูปแบบตายตัว เป็นอิสระและหลบลึงต่อยอดจากพื้นฐานนาฏศิลป์ในวัฒนธรรมดั้งเดิม หรือหยิบยืมมาจากวัฒนธรรมอื่น

3.4 การออกแบบเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง ผู้วิจัยยังคงเลือกใช้เสื้อผ้ามือสองและวัสดุเหลือใช้ในการสร้างเครื่องแต่งกายเช่นเดิม โดยออกแบบให้มีสีสันทันโทนดำและแดงเป็นหลัก เพื่อสื่อถึงความตาย ความโศกเศร้า รวมถึงสีของเลือดและหัวใจ ซึ่งเป็นแก่นเรื่องของการแสดง ตกแต่งเครื่องแต่งกายด้วยสัญลักษณ์รูปหัวใจสีแดง และใช้วัสดุโลหะหรือพลาสติกสีเงินและสีทองที่มีลวดลายและโครงสร้างแสดงถึงความเป็นไทย นำมาสร้างสรรค์เป็นเครื่องประดับโดยลดทอนและจัดวางให้มีความเป็นแฟชั่นทันสมัย รวมทั้งออกแบบให้ตัวละครทุกตัวสวมหน้ากากผ้าสีดำปิดจมูกและปาก ซึ่งเทียบเคียงได้กับการสวมศีรษะโขน แต่ผู้วิจัยเลือกที่จะเผยให้เห็นดวงตาของนักแสดง เพื่อสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกต่าง ๆ ไปยังผู้ชมได้มากขึ้น

3.5 การออกแบบบทการแสดงและดนตรีประกอบ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการสื่อสารเรื่องราวผ่านบทเพลงไทยสากล ซึ่งมีการผสมผสานกับท่วงทำนองของเครื่องดนตรีไทย ได้แก่ ซอด้วง และ ปี่ โดยมีผู้ประพันธ์เพลงและผู้ขับร้องหลัก คือ มารุต นพรัตน์ สอดแทรกด้วยเสียงเอื้อนแบบเพลงไทยเดิมที่ขับร้องโดยศิลปินมืออาชีพ ได้แก่ ปุ้ย ดวงพร พงศ์ผาสุก และเพิ่มความทันสมัยด้วยท่อนแร็ป (Rap) ที่ยังคงกลิ่นอายความเป็นไทย ซึ่งขับร้องโดย เก่ง ธชย ประทุมวรรณ ส่วนบทการแสดงนั้นผู้วิจัยเลือกใช้บทบาทเพื่อเชื่อมโยงเข้าสู่เรื่องราวในตอนต้น และสรุปเรื่องราวในช่วงท้ายของบทเพลง จบลงด้วยเสียงสัญญาณซีฟ ซึ่งสื่อถึงหัวใจของทศกัณฐ์ที่ค่อย ๆ หดเหวี่ยงและจบชีวิตลง

3.6 การผลิตสื่อ ผลิตโดยการถ่ายทำในรูปแบบมิวสิกวิดีโอ เน้นการเล่าเรื่องผ่านภาพการแสดงในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ ภาพเงา ภาพการขีดเขียนใหญ่ ภาพนักแสดงที่เคลื่อนไหวร่างกายประกอบบทร้อง จากนั้นจึงผลิตและตัดต่อโดยไม่มีการสอดแทรกเทคนิคพิเศษและคอมพิวเตอร์กราฟิกมากนัก



ภาพที่ 5 ภาพการแสดงในมิวสิกวิดีโอซึ่งกล่าวถึงจุดจบของทศกัณฐ์  
ที่มา: ผู้วิจัย



ภาพที่ 6 คิวอาร์โค้ดสำหรับรับชมการแสดงสื่อนาฏกรรมเรื่องรามเกียรติ์ ตอน ศีกสุดท้ายของทศกัณฐ์  
ที่มา: ผู้วิจัย

### สรุปผลการวิจัย

จากกระบวนการสร้างสรรค์สื่อนาฏกรรมเรื่องรามเกียรติ์ทั้ง 3 ตอน สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

1. การสร้างสรรค์สื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการ ดำเนินการโดยนำกระบวนการแบบ ดีไวส์ท เธียเตอร์ (Devised Theatre) มาประยุกต์ใช้ มีการทำกิจกรรมทางการละครต่าง ๆ ร่วมกันในกลุ่มผู้แสดง เพื่อให้ทราบถึงทัศนคติ วิธีคิด รวมถึงมุมมองอันหลากหลายของผู้แสดง ที่มีต่อตัวละครและเหตุการณ์ในเรื่องรามเกียรติ์ จากนั้นผู้วิจัยจึงคัดเลือกไอเดีย (Idea) หรือแนวความคิดของนักแสดงแต่ละคน ที่คาดว่าจะสื่อสารเนื้อหาและอารมณ์ของการแสดงแต่ละตอนได้อย่างเหมาะสมพอดี และมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ นำมาบูรณาการร่วมกันกับแนวคิดของผู้วิจัย จนกระทั่งเกิดเป็นบทการแสดงที่สะท้อนแนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรม เรื่อง รามเกียรติ์ และสามารถนำไปสร้างสรรค์การแสดงได้อย่างมีเอกภาพ กระบวนการในส่วนนี้ จึงนับได้ว่าเป็นการ “บูรณาการความคิด” คือการหลอมรวมความคิดของคนหลาย ๆ คน เพื่อให้ได้มาซึ่งเนื้อเรื่อง ตัวละคร บทการแสดง และวิธีนำเสนอต่าง ๆ นอกจากนี้ยังมีการบูรณาการอีกลักษณะหนึ่ง คือ การ “บูรณาการรูปแบบ” ซึ่งจะต้องนำเอาองค์ประกอบของศิลปะการแสดงและสื่อหลากหลายประเภทมาจัดวางร่วมกันอย่างมีชั้นเชิง เพื่อให้ได้มาซึ่งรูปแบบการแสดงที่น่าเสนอสุนทรีย์ทางความงาม และมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ สามารถสื่อความหมายและอารมณ์ผ่านภาพการแสดงได้อย่างชัดเจน และในท้ายที่สุดผู้วิจัยยังต้องนำเอาส่วนของบทการแสดงที่เป็นเนื้อหา (Content) และส่วนของรูปแบบการนำเสนอ (Style) มาบูรณาการให้เกิดเป็นสื่อนาฏกรรมเรื่องรามเกียรติ์ ซึ่งแบ่งเนื้อหาออกเป็น 3 ตอน และมีรูปแบบการนำเสนอ 3 รูปแบบ ได้แก่ 1) ละครประกอบนิทาน ชุด นนทก 2) ภาพยนตร์ Live Action ชุด ศีกโมรยาพ และ 3) มิวสิควิดีโอประกอบเพลง ชุด ศีกสุดท้ายของทศกัณฐ์

2. การสะท้อนแนวคิดเชิงจริยธรรมในวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ ผู้วิจัยสื่อสารให้ผู้ชมรับรู้ผ่านบทสนทนาและท่าทางของตัวละคร รวมทั้งองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ นอกจากนี้ยังสื่อสารไปสู่ผู้แสดงที่เป็นเยาวชน ซึ่งเข้าร่วมกระบวนการสร้างสรรค์ที่เน้นการลงมือปฏิบัติโดยใช้กระบวนการหรือกิจกรรมทางศิลปะ ผู้แสดงจึงได้เรียนรู้เรื่องจริยธรรมจากบุคคลต้นแบบที่เป็นกลุ่มศิลปินผู้ใหญ่ในสถานการณ์จริง และค่อย ๆ ซึมซับแนวทางปฏิบัติที่ตีตามไปเองตามธรรมชาติ เช่น การมีน้ำใจ การมีวินัย การเห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวม และ ความรับผิดชอบ เป็นต้น นอกจากนี้ยังได้พัฒนาทักษะการแก้ปัญหา และการทำงานร่วมกับผู้อื่นอีกด้วย แม้แต่แนวคิดในการนำเสื้อผ้ามือสอง วัสดุเหลือใช้ และสิ่งของในชีวิตประจำวันมาดัดแปลงสร้างสรรค์เป็นเครื่องแต่งกายและอุปกรณ์การแสดง ก็นับได้ว่าเป็นแนวคิดเชิงจริยธรรมที่สามารถนำไปสู่การเรียนรู้และเติบโตของเยาวชน ให้เป็นคนที่มีจิตสำนึกดี เล็งเห็นคุณค่าของวัสดุเหลือใช้ และใส่ใจปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม อีกทั้งยังปลูกฝังให้เยาวชนเกิดมุมมองใหม่ว่าศิลปะไม่ใช่เรื่องไกลตัว ไม่จำเป็นต้องใช้ต้นทุน

มากมาย ใคร ๆ ก็สามารถสร้างงานศิลปะจากวัสดุเหลือใช้หรือสิ่งของในชีวิตประจำวันได้ กระบวนการดังกล่าวจึงสามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ภายในตนเองได้อย่างมากมาย มีใช่เพียงเรื่องคุณธรรมจริยธรรมเท่านั้น แต่ยังเป็นเรื่องของทักษะในการดำรงชีวิตด้วย

### อภิปรายผล

การสร้างสรรค์สื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการเรื่องรามเกียรติ์ ผู้วิจัยแบ่งการแสดงออกเป็น 3 ตอน ได้แก่ 1) นนทก 2) คีกลมยราพ และ 3) คีกลสุดท้ายของทศกัณฐ์ ดำเนินการสร้างสรรค์โดยประยุกต์ใช้แนวทางแบบ ดีไวส์ เติเตอร์ ออกแบบกิจกรรมที่ทำให้นักแสดงมีส่วนร่วมในการสร้างผลงาน โดยกระตุ้นให้นักแสดงนำเสนอความคิดเห็น บทการแสดง และท่าทางการเคลื่อนไหวต่าง ๆ ออกมา จากนั้นร่วมกันคัดเลือกและนำไปพัฒนาเป็นการแสดงที่สมบูรณ์ในภายหลัง กระบวนการสร้างสรรค์ที่เปิดโอกาสให้นักแสดงมีส่วนร่วมดังกล่าว ทำให้ผู้วิจัยค้นพบประเด็นที่น่าสนใจ ดังนี้

1. แนวทางการสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วมทำให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ร่วมกันภายในกลุ่ม จากการสังเกตและการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ พบว่ากลุ่มนักแสดงเยาวชนเกิดการเรียนรู้เชิงจริยธรรมร่วมกันโดยกลุ่มนักแสดงได้แสดงความคิดเห็นว่า สาเหตุของสงครามอันแสนยาวนานในเรื่องรามเกียรติ์เริ่มต้นขึ้นจากจุดเล็ก ๆ เพียงการกลั่นแกล้งกันเท่านั้น แต่กลับนำไปสู่ความรุนแรงจนทำให้ตัวละครมากมายถึงแก่ความตาย และกลายเป็นศึกสงครามในชาติภพใหม่ เป็นเพราะเทวดานางฟ้ารังแกนนทกโดยไม่มีเหตุผลก่อน จึงทำให้นนทกทนไม่ไหวและหาทางตอบโต้อย่างรุนแรง เมื่อเทวดานางฟ้าสับสนทกไม่ได้จึงไปฟ้องพระนารายณ์ที่มีอำนาจมากกว่าให้มาปราบนนทก เรื่องราวตอนนี้ทำให้กลุ่มนักแสดงสะท้อนถึงเหตุการณ์ในโรงเรียนของตนเองที่มักจะมีนักเรียนกลั่นแกล้งกันไปมา โดยฝ่ายที่สู้ไม่ได้จะไปฟ้องคนที่แข็งแรงกว่าหรือครูให้มาจัดการอีกฝ่าย ส่วนฝ่ายที่ถูกจัดการก็จะหาทางแก้แค้นต่อไปไม่รู้จบ นักแสดงเยาวชนจึงร่วมกันสรุปประเด็นว่า “ถ้าเราแกล้งคนอื่น วันหนึ่งเราก็ต้องถูกเอาคืนเหมือนพวกเทวดา ถ้าเราไม่แกล้งคนอื่น โรงเรียนของเราก็จะไม่มีความรุนแรง” แม้ว่าความคิดดังกล่าวอาจดูเรียบง่าย แต่ก็สะท้อนให้เห็นว่ากลุ่มนักแสดงเยาวชนเกิดการเรียนรู้และเข้าใจในเรื่อง “กรรม” คือ ผลของการกระทำ เพราะสามารถเชื่อมโยงหลักจริยธรรมจากวรรณกรรมเรื่องรามเกียรติ์ไปสู่ชีวิตจริงได้ ผลการวิจัยดังกล่าวสอดคล้องกับพรรัตน์ ดำรุง (2549) ซึ่งกล่าวว่า การนำวรรณกรรมโบราณที่แฝงไปด้วยคุณค่าเชิงจริยธรรมมาสร้างเป็นการแสดงร่วมสมัยสำหรับเยาวชน โดยออกแบบให้นักแสดงมีส่วนร่วมในการพัฒนาเรื่องราว ความคิด และการนำเสนอ เป็นกระบวนการที่ดีที่สุดในการเผยแพร่จริยธรรมสู่เยาวชน เพราะไม่ได้เป็นการเรียนรู้ผ่านการบอกเล่าหรือท่องจำ แต่เป็นการเรียนรู้ผ่านการปฏิบัติร่วมกันเป็นกลุ่มโดยมีศิลปะการแสดงเป็นตัวเชื่อมทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ การวิเคราะห์ ตั้งคำถาม วิพากษ์ และสะท้อนคิดซึ่งกันและกัน ผักผันการทำงานร่วมกันอย่างมีวินัย ทำให้เกิดการซึมซับเรื่องจริยธรรมได้อย่างแนบเนียน นอกจากนี้ การที่เยาวชนได้มีส่วนนำเสนอความคิดเห็น ยังสะท้อนมุมมองการเล่าเรื่องที่เชื่อมโยงกับความคิดของเด็กและเยาวชนทั่วไป ซึ่งน่าจะมีส่วนช่วยให้ผลงานนั้น ๆ สื่อสารกับเยาวชนได้อย่างกว้างขวาง

2. การนำเอาวรรณกรรมโบราณมาเล่าใหม่ โดยปรับเปลี่ยนองค์ประกอบบางประการให้เข้ากับยุคสมัย ย่อมทำให้เกิดสุนทรียภาพที่แปลกใหม่ น่าสนใจ และสื่อสารกับผู้ชมในปัจจุบันได้ง่ายกว่า สอดคล้องกับ นิธิ เอียวศรีวงศ์ (2557) ซึ่งกล่าวว่า การหยิบยกเอานาฏกรรมไทยในอดีตมาทำซ้ำรูปแบบย่อมไม่ประสบความสำเร็จในการสื่อสารกับผู้ชมสมัยใหม่ เนื่องจากรากฐานทางสังคมในยุคที่ศิลปะการแสดงนั้น ๆ เกิดขึ้นมีความแตกต่างจากปัจจุบัน เมื่อผู้คนส่วนใหญ่ขาดความรู้ความเข้าใจในขนบและจารีตที่กำกับนาฏกรรมเอาไว้ จึงไม่อาจเข้าใจความงาม ความหมาย และความรู้สึกที่สื่อออกมาได้ ผู้วิจัยมีความคิดเห็นเกี่ยวกับประเด็นนี้ว่าถึงแม้ศิลปินผู้สร้างผลงานจะมีการปรับเปลี่ยนองค์ประกอบของวรรณกรรมเพื่อความแปลกใหม่

แต่ก็ควรรักษาความเชื่อมโยงกับองค์ประกอบของวรรณกรรมหรือศิลปวัฒนธรรมดั้งเดิมเอาไว้ เพื่อรักษาความหมายหรือความรู้สึกเดิมที่ปรากฏในวรรณกรรมให้คงอยู่ ตัวอย่างเช่นผลงานของผู้วิจัยซึ่งออกแบบให้นันทกล้างเท้าให้เทวดาโดยใช้สายยางแทนที่จะใช้ขันน้ำเหมือนในบทวรรณกรรมโบราณ แม้จะทำให้ภาพการแสดงเปลี่ยนไปแต่เนื้อหาสาระของเรื่องก็ยังคงเดิม ผู้ชมยังคงเข้าใจเรื่องราวว่านันทกล้างเท้าให้เทวดานางฟ้า และเข้าใจได้โดยง่ายเพราะเป็นสิ่งที่พบเห็นได้ทั่วไปในชีวิตประจำวัน นอกจากนี้ ชูติมา มณีวัฒนา (2566) อาจารย์ประจำหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ได้กล่าวว่า การสร้างสรรค์ผลงานในลักษณะนี้อาจจะไม่สามารถเก็บรักษารายละเอียดของวรรณกรรมดั้งเดิมไว้ได้อย่างครบถ้วน แต่ก็เชื่อว่าจะสามารถเชื่อมความสัมพันธ์ระหว่างเยาวชนรุ่นใหม่เข้ากับวรรณกรรมโบราณได้ เนื่องจากรูปแบบการแสดงมีความแปลกตา สดใหม่ น่าสนใจ ผลงานในลักษณะนี้จึงเป็นเสมือนเครื่องมือที่กระตุ้นให้เยาวชนเกิดความสนใจในเบื้องต้น โดยอาจมีเยาวชนเพียงกลุ่มเล็ก ๆ ที่เกิดความสนใจใคร่รู้หลังจากรับชมการแสดง และนำพาพวกเขาไปสู่การสืบเสาะแสวงหาข้อมูลเพิ่มเติม เพื่อทำความรู้จักกับเรื่องราวเกียรติให้มากขึ้นก็เป็นได้ แม้ว่าศิลปะการแสดงประเภทนี้จะมีพลังที่ทำให้เกิดแรงกระเพื่อมต่อสังคมได้น้อยกว่าเมื่อเทียบกับสื่อกระแสหลัก แต่ก็นับว่าเป็นสื่อที่ให้สุนทรียะ และสามารถนำไปสู่การเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้เช่นกัน

#### ข้อเสนอแนะ

1. ผู้สร้างสรรค์อาจทดลองสร้างผลงานเรื่องราวเกียรติตอนอื่น ๆ หรือใช้รูปแบบวิธีการเล่าเรื่องด้วยวิธีการอื่น ๆ นอกเหนือจากที่ผู้วิจัยได้นำมาใช้ในผลงานครั้งนี้
2. ผู้สร้างสรรค์อาจทดลองสร้างผลงานจากวรรณกรรมเรื่องอื่น ๆ หรือสื่อสารประเด็นอื่น ๆ นอกเหนือจากประเด็นเชิงคุณธรรมจริยธรรม
3. ผู้สร้างสรรค์อาจนำสื่อหรือเทคนิคอื่น ๆ เข้ามาผสมผสานบูรณาการให้เกิดความแปลกใหม่น่าสนใจมากขึ้น

#### เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *ประกาศกระทรวงศึกษาธิการ เรื่อง วรรณคดีสำหรับจัดการเรียนการสอนภาษาไทย ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกาศ ณ วันที่ 8 ธันวาคม พ.ศ. 2551*.
- กึ่งกาญจน์ บุณสินวัฒนกุล. (2560). จะสอนวรรณคดีอย่างไรให้ผู้เรียนเกิดมโนทัศน์. *วารสาร มจร สังคมศาสตร์ปริทรรศน์*, 6(4) (ตุลาคม-ธันวาคม), 203-213.
- ชูติมา มณีวัฒนา. (2566, 2 เมษายน). ความคิดเห็นหลังจากรับชมสื่อนาฏกรรมแบบบูรณาการเรื่องราวเกียรติ. อาจารย์ประจำหลักสูตรปรัชญาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา. สัมภาษณ์.
- นิธิ เอียวศรีวงศ์. (2557). *โขง, คาราวาว, น้ำเน่าและหนังไทย*. (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: มติชน.
- พรรัตน์ ดำรุ่ง. (2549). *โครงการ “เรื่องเก่าเล่าใหม่ 4: สีดา-ศรีราม?” [รายงานการวิจัย]*. กรุงเทพฯ: สำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย.
- รีณฤทัย สัจจพันธุ์. (2554). *นามานุกรมรามเกียรติ์ ฉบับปรับปรุงใหม่*. กรุงเทพฯ: สถาพรบุ๊คส์.

- วรัญญู วิจารณ์. (2561). *การวิเคราะห์เนื้อหาและบทบาทการขัดเกลาทางสังคมของภาพยนตร์โทรทัศน์ ชุด “ขบวนการยอดมนุษย์ 5 สี”*. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจ บัณฑิต).
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2561). *หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ภาษาไทย วรรณคดีวิจักษ์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2*. (พิมพ์ครั้งที่ 10). กรุงเทพฯ: องค์การค้ำของ สกสค.
- Orlando, J. (2019). *What is ‘Devised Theatre’?*. From <https://thisstage.la/2019/11/devised-theatre/>.