

กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์นาฏกรรมแบบมีส่วนร่วม
เรื่อง สุวรรณหงส์ ตอน พราหมณ์เล็กพราหมณ์โต*
THE CREATIVE DESIGN PROCESS IMMERSIVE DANCE
SUWANNAHONG: THE EPISODE OF THE LITTLE BRAHMAN AND THE
GREAT BRAHMAN

มะลิซ้อน โพนสาลี¹ และ สุพรรณิ บุญเพ็ง²

Malison Ponsalee¹ and Suphannee Boonpeng²

¹⁻²คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

¹⁻²Faculty of Fine and Applied Arts, Chulalongkorn University, Thailand

Corresponding Author's Email: malisonponsalee@gmail.com

วันที่รับบทความ : 2 มีนาคม 2569; วันแก้ไขบทความ 16 มีนาคม 2569; วันตอบรับบทความ : 18 มีนาคม 2569

Received 2 March 2026; Revised 16 March 2569; Accepted 18 March 2026

บทคัดย่อ

บทความวิจัยเรื่อง “กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์นาฏกรรมแบบมีส่วนร่วม เรื่อง สุวรรณหงส์ ตอน พราหมณ์เล็กพราหมณ์โต” มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบและพัฒนาการแสดงนาฏกรรมในรูปแบบผู้ชมมีส่วนร่วม โดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บรวบรวมข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสังเกตการณ์ ทั้งแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม ตลอดจนกระบวนการทดลองสร้างสรรค์การแสดง

ผลการวิจัยพบว่า กระบวนการออกแบบนาฏยประดิษฐ์ ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การคิดให้มีนาฏยศิลป์ 2) การกำหนดความคิดหลัก 3) การประมวลข้อมูล

Citation:



* มะลิซ้อน โพนสาลี และ สุพรรณิ บุญเพ็ง. (2569). กระบวนการออกแบบสร้างสรรค์นาฏกรรมแบบมีส่วนร่วม เรื่อง สุวรรณหงส์ ตอน พราหมณ์เล็กพราหมณ์โต. วารสารส่งเสริมและพัฒนาวิชาการสมัยใหม่, 4(2), 682-699.

Malison Ponsalee and Suphannee Boonpeng. (2026). The Creative Design Process Immersive Dance

Suwannahong: The Episode Of The Little Brahman And The Great Brahman.

Modern Academic Development and Promotion Journal, 4(2), 682-699.;

DOI: <https://doi.org/10.>

<https://so12.tci-thaijo.org/index.php/MADPIADP/>

- 4) การกำหนดขอบเขต 5) การกำหนดรูปแบบ 6) การกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ
7) การออกแบบนาฏศิลป์ ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบ 2 ขั้นตอนสำคัญคือ

1. การกำหนดรูปแบบ แนวคิดหลักในการออกแบบการแสดงในประเด็น “การใช้ปัญญาในการแก้ไขอุปสรรค” ของตัวละครนางเกศสุริยง ผู้วิจัยกำหนดให้ใช้ลีลาท่ารำ ประกอบการตีบท และการออกท่าทางอิสระ ตามบทละครและดนตรี มาผสมผสาน กับองค์ประกอบของการสร้างการแสดงที่ผู้ชมมีส่วนร่วม

2. การกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ โครงสร้างการแสดงแบ่งออกเป็น 4 ฉาก ได้แก่ (1) พบรัก-ต้องหอก (2) ชุบชีวิต (3) พิสูจน์ และ (4) เกศสุริยงหนี โดยออกแบบตัวละคร ให้มีพฤติกรรมและปมความขัดแย้งหลายมิติ เพื่อกระตุ้นการติดตามและการมีส่วนร่วมของผู้ชม พื้นที่การแสดงมีการจัดวางให้ผู้ชมอยู่ในฉาก ใช้ตัวละครทำหน้าที่เล่าเรื่องและกำกับจังหวะ การดำเนินเรื่อง นักแสดงและผู้ดำเนินเรื่องจึงเป็นกลไกสำคัญของกระบวนการออกแบบ โดยมีคุณสมบัติ 4 ประการ ได้แก่ 1) ทักษะนาฏศิลป์ไทย 2) ทักษะการสื่อสารแบบต้นสด 3) ความเข้าใจบทบาท 4) ความสามารถในการสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม ส่วนดนตรีประกอบการแสดงใช้การผสมผสานระหว่างดนตรีไทยและดนตรีสากล เพื่อสร้างบรรยากาศ เสริมมิติของตัวละคร และสนับสนุนประสบการณ์การรับชมแบบมีส่วนร่วมอย่างมีประสิทธิภาพ จากผลการวิจัยบทความนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจและศึกษากระบวนการออกแบบ สร้างสรรค์นาฏกรรมแบบมีส่วนร่วม เพื่อให้ได้แนวทางในการออกแบบการแสดงที่ผู้ชมมีส่วนร่วมจากรรณกรรมไทย

คำสำคัญ : นาฏกรรมแบบมีส่วนร่วม, กระบวนการออกแบบการแสดง, สุวรรณหงส์

Abstract

The research article “The Creative Design Process of an Immersive Dance Performance: Suwannahong – The Episode of the Little Brahman and the Great Brahman” examines the design and development of an immersive dance performance. The study employs qualitative research methods, collecting data from documents and related research, as well as from participatory and non-participatory observation, and from experimental creative practice in performance-making.

The research findings reveal that the choreographic design process consists of seven stages: 1) conceiving with dance artistry in mind, 2) defining the central concept, 3) synthesizing information, 4) setting the scope, 5) determining the format, 6) specifying other components, and 7) designing the choreography, of which the researcher implemented two key stages:

1. Determining the format – The main conceptual focus in designing the performance centers on the theme of “the use of wisdom in overcoming obstacles” of the character Ketsuriyong. The researcher employs stylized Thai dance movements to interpret characters, combines them with freer, improvised movements based on the script and music, and integrates these with elements of immersive/participatory performance design.

2. Specifying other components – The performance structure is divided into four scenes: (1) Love and the Spear, (2) Revival, (3) Trial, and (4) Ketsuriyong’s Escape. The characters are designed with multi-dimensional behaviors and internal conflicts to stimulate audience engagement and participation. The performance space is arranged so that the audience is placed within the scenes, while the characters serve as narrators and guides for the narrative pacing. Performers and the narrator thus become key mechanisms of the design process and are required to possess four qualities: 1) skills in Thai classical dance, 2) skills in improvisational communication, 3) a clear understanding of their roles, and 4) the ability to generate interaction with the audience. The accompanying music combines Thai and Western instruments to create atmosphere, enhance character dimensions, and effectively support the immersive viewing experience. Based on the research findings, this article will benefit those interested in and studying the creative design process of immersive/participatory dance theatre by providing guidelines for designing audience-immersive performances derived from Thai literary works.

Keywords: Immersive Theatre, Creative Design Process, Suwannahong

บทนำ

วรรณกรรมเรื่อง สุวรรณหงส์ เป็นนิทานชาดกซึ่งมีมาตั้งแต่สมัยอยุธยาจนถึงต้นกรุงรัตนโกสินทร์ ซึ่งเรื่องราวในวรรณกรรมนั้นกล่าวถึงพระสุวรรณหงส์ พบรักกับนางเกศสุริยง จากการเสี้ยมทนาย และต้องเผชิญโศกนาฏกรรมจากการถูกปองร้ายจนสิ้นพระชนม์ และได้รับการชุบชีวิตโดยนางที่แปลงกายเป็นพราหมณ์ แม่พินคินชีพ แต่ยังคงเต็มไปด้วยความแค้น และความไม่ไว้วางใจ เกิดเรื่องราวการพิสูจน์ความบริสุทธิ์ต่าง ๆ จนเรื่องราวคลี่คลายลงได้ จากเรื่องราวดังกล่าวกรมศิลปากรได้นำบทพระนิพนธ์ของกรมหลวงภูวเนตรนรินทรฤทธิ์ มาปรับปรุงเป็นรูปแบบการแสดงละครนอก ดำเนินเรื่องมีความรวดเร็ว กระชับ เน้นความสนุกสนาน ดูแล้วเข้าใจง่าย (นิภาภรณ์ รุ่งโรจน์ และรุ่งทา พิพัฒน์ศรีสวัสดิ์, 2553) ความพิเศษของพระนิพนธ์บทละครนอกส่วนใหญ่ มีการสร้างตัวละครให้มีลักษณะโดดเด่นขึ้นนักกวีนิยมนิพนธ์เรื่องที่มีตัวเอกฝ่ายหญิงเป็นตัวละครสำคัญที่สุด และเป็นตัวดำเนินเรื่อง กล่าวคือ ตัวเอกฝ่ายหญิงมักมีคุณสมบัติเด่นเหนือกว่าตัวเอกฝ่ายชายทุกด้าน โดยเฉพาะฝีมือในการรบและคุณธรรม ส่วนตัวเอกฝ่ายชายมีนิสัยอ่อนแอและซื่อซลาด เป็นการนำเสนอตัวละครที่มีลักษณะต่างไปจากขนบธรรมเนียมเดิม (จตุพร มีสกุล, 2540)

ซึ่งตอนพราหมณ์เล็กพราหมณ์โต เป็นเรื่องราวช่วงต้นของเนื้อเรื่อง ที่กล่าวถึงการเดินทางของเกศสุริยงกับกุมภภนต์ในการไปช่วยชีวิตพระสุวรรณหงส์ พระอินทร์ช่วยสอนมนตร์ชุบชีวิตคนให้นางเกศสุริยงและได้มอบสรให้เป็นอาวุธ อำนาจของสรช่วยให้นางรบกับกุมภภนต์ได้และชุบชีวิตให้ฟื้นขึ้นได้ กุมภภนต์จึงยอมเป็นบริวารและช่วยนำทางไปเมืองไอยรตันเพื่อแก้ไขให้สุวรรณหงส์ฟื้นชีพได้สำเร็จ จะเห็นว่าเพราะเกศสุริยงมีความรู้จึงสามารถคุ้มครองตนเองจากภัยอันตรายต่าง ๆ และใช้ความรู้นั้นช่วยชีวิตผู้อื่นได้อีกด้วย (จตุพร มีสกุล, 2540) ในตอนนี้มีคติธรรมที่สอดแทรกอยู่หลายประเด็น เช่น ความซื่อสัตย์ในรักแท้ ความพากเพียรไม่ย่อท้อต่อการฟันฝ่าอุปสรรคด้วยสติปัญญา ตลอดจนในความพยายามบางครั้ง อาจไม่ได้รับสิ่งดีตอบแทนเสมอไป

สำหรับการแสดงแบบมีส่วนร่วม เป็นการนำเสนอประสบการณ์ด้านการแสดงที่ผู้ชมจะรู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นจริง ๆ ผ่านการจัดแสง เสียง สถานที่ หรือการแสดงของนักแสดง ซึ่งหากเป็นแนวคิดรูปแบบละครเวที (Immersive theatre) ตามที่กลุ่มละครของพินซ์ดริงก์ (Punchdrunk) คณะละครของอังกฤษ ได้เสนอว่าการออกแบบภาวะอิมเมอร์ชัน (Immersion) ในละครอิมเมอร์ชันประกอบด้วย 3 องค์ประกอบหลัก ได้แก่

1) พื้นที่และสภาพแวดล้อม ซึ่งจะนำผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่แสดง และหลอมรวมให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของโลกสมมติ 2) เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงที่ไม่ตายตัว จะเป็นแบบหลากหลายลำดับเรื่อง ทำให้ผู้ชมแต่ละคนได้รับประสบการณ์และลำดับเรื่องเล่าที่แตกต่างกัน และ 3) ปฏิสัมพันธ์ ที่กำหนดให้ผู้ชมมีบทบาทและต้องทำกิจกรรมบางอย่างในพื้นที่นั้น ๆ ร่วมกับตัวละครหรือปัญหาของเรื่องได้ (ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์, 2564)

จากการศึกษาข้อมูลข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาถึงกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงที่ผู้ชมมีส่วนร่วมผ่านเรื่องราวของวรรณกรรมเรื่องสุวรรณหงส์ ตอนพราหมณ์เล็กพราหมณ์โต เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง สุวรรณหงส์ : การสร้างสรรค์นาฏกรรมที่ผู้ชมมีส่วนร่วม เพราะจะช่วยเปลี่ยนการรับรู้เรื่องราวของผู้ชมจาก “การนั่งดู” เป็น “การสัมผัสประสบการณ์” เพื่อรับรู้เรื่องราวและประเด็นที่ต้องการสื่อสารได้โดยตรง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษากระบวนการออกแบบสร้างสรรค์นาฏกรรมแบบมีส่วนร่วม เรื่อง สุวรรณหงส์ ตอน พราหมณ์เล็กพราหมณ์โต

การทบทวนวรรณกรรม

ที่มาของเรื่องสุวรรณหงส์

เรื่องสุวรรณหงส์ มีรากฐานมาจากวรรณคดีทางศาสนา โดยปรากฏอยู่ในสุวรรณ-หงษาคด ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของปัญญาสชาดก ในบริบทนี้ตัวละครสุวรรณหงส์ ถูกกล่าวถึงในฐานะพระโพธิสัตว์ นอกจากนี้ เรื่องสุวรรณหงส์ยังจัดเป็นนิทานพื้นบ้านของไทยที่แพร่หลายในหลายภูมิภาค จนเกิดการพัฒนารูปแบบมาเป็นวรรณกรรมสำหรับอ่านและวรรณกรรมสำหรับแสดง (สมศักดิ์ ทองช่วย, 2537)

บทละครนอกเรื่องสุวรรณหงส์พระนิพนธ์ในพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหลวงภูวเนตรนรินทรฤทธิ์ หรือพระองค์เจ้าทินกร ทรงเป็นกวีสำคัญในสมัยต้นรัตนโกสินทร์ และทรงตั้งคณะละครในยุคที่การละครรุ่งเรืองเนื่องจากเจ้านายและขุนนางหันมาพัฒนาละครแทนละครหลวงที่ถูกยกเลิกไปในสมัยรัชกาลที่ 3 ทรงนิพนธ์บทละครนอกรวม 5 เรื่อง เพื่อให้คณะละครส่วนพระองค์แสดง และสุวรรณหงส์เป็นหนึ่งในบทนิพนธ์ที่มีคุณค่าทางวรรณศิลป์ สนุกสนาน และได้รับความนิยมในการนำไปแสดงจนถึงปัจจุบัน มีการแบ่ง

เนื้อเรื่องเป็นฉากเป็นตอน เลือกลงท้ายคำที่สละสลวย ดำเนินเรื่องรวดเร็ว กระชับ และเพิ่มความสมบูรณ์สวยงามด้วยการสร้าง ระบายสอดแทรก เข้าไป เช่น ระบายพรัตัน และระบำเงือก ซึ่งสามารถนำไปแสดงเป็นชุดเอกเทศได้ด้วย (นิภาภรณ์ รุ่งโรจน์ และรุ่งทาทิพัฒน์ศรีสวัสดิ์, 2553)

เรื่องย่อ เรื่องสุวรรณหงส์ ตอนพราหมณ์เล็กพราหมณ์โต

วรรณกรรมเรื่องนี้เป็นเรื่องราวของพระสุวรรณหงส์โอรสเจ้าเมืองไอยร์ตันได้บังเอิญพบผอบทองที่บรรจพวงมาลัยของนางเกศสุริยง ธิดาพญายักษ์เมืองมัตตังที่ได้ทำการเสี้ยมหาย หาคู่ ซึ่งตรงกับความฝันของพระสุวรรณหงส์ จากนั้นพระสุวรรณหงส์ก็ได้ทำการเสี้ยมว่า เพื่อตามหานางเกศสุริยงจนพบทั้งสองตกหลุมรักและแอบคบหากัน แต่พี่เลี้ยงของนางเกศสุริยงวางกล ทำให้เจ้าชายถูกทำร้ายจนสิ้นพระชนม์ เกศสุริยงเสียใจยิ่งนัก พระอินทร์จึงช่วยให้นางแปลงกายเป็นพราหมณ์ พร้อมมอบน้ำมันทิพย์วิเศษสำหรับชุบชีวิต ระหว่างทางนางได้พบกับยักษ์กุมภภณฑ์เกิดเหตุการณ์สู้รบกันจนกุมภภณฑ์พ่ายแพ้และสิ้นชีวิต แต่พราหมณ์เกศสุริยงได้ชุบชีวิตให้กุมภภณฑ์ฟื้นคืนมา กุมภภณฑ์จึงอาสาร่วมเดินทางไปกับนางเพื่อเป็นการตอบแทนบุญคุณทเมื่อก่อนทั้งคู่เดินทางไปถึงนครไอยร์ตันและใช้น้ำมันชุบชีวิตพระสุวรรณหงส์ให้ฟื้นคืน แต่พระสุวรรณหงส์เกิดความสงสัยว่าพราหมณ์เกศสุริยงใช่เมียของตนหรือไม่ จึงได้พิสูจน์โดยการพาไปชมถ้ำเพชรพลอยเมื่อจับพิรุณ แต่พราหมณ์เกศสุริยงก็ไม่เผยตัวตนที่แท้จริง ทำให้พระสุวรรณหงส์พิสูจน์ความจริงไม่ได้ ก็ว่านุใจด้วยความรักก็ปะปนกับความแค้นต่อนางจนเคลิ้มหลับไป พราหมณ์เกศสุริยงก็เศร้าใจหากจะบอกความจริงไปต่อหน้าก็กลัวจะไม่เป็นที่พอใจ ด้วยความที่สุวรรณหงส์ยังมีความอาฆาตต่อนางอยู่คิดว่างานเป็นผู้ฆ่า เกศสุริยงจึงตัดสินใจเขียนจดหมายบอกความจริงให้สุวรรณหงส์ทราบ และลอบหนีกลับเมืองมัตตังไป

ความหมายของนาฏกรรม

นาฏกรรม คือการละครหรือการพ้อนรำ การเต้น การทำท่า หรือการแสดงที่ประกอบขึ้นเป็นเรื่องราว และหมายรวมถึงการแสดงโดยวิธีใดด้วย นาฏกรรมไม่ใช่เพียงศิลปะการแสดง แต่เป็นเครื่องมือทางสังคมที่ ผู้นำสามารถใช้ในการสื่อสาร นำเสนอแนวคิด ปลุกฝังค่านิยม และควบคุมอุดมการณ์ของสังคม ได้อย่างทรงพลัง (มณิศา วคินารมณ และสวภา เวชสุรักษ์, 2561)

นาฏยประดิษฐ์

หมายถึง การคิด การออกแบบ และการสร้างสรรค์ แนวคิดรูปแบบกลวิธีของนาฏศิลป์ชุดหนึ่ง ที่แสดงโดยผู้แสดงคนเดียวหรือหลายคน รวมถึงการปรับปรุงผลงานในอดีต นาฏยประดิษฐ์มีกระบวนการทำงาน ดังนี้

1. การคิดให้มีนาฏศิลป์ เนื่องจากนาฏศิลป์มีบทบาทมากมายในสังคมมนุษย์ เหตุผลที่ทำให้เกิดการพ้องร่ำ หรือนาฏศิลป์มีหลายประการ คือ 1) พิธีกรรมและพิธีการ 2) ส่งเสริมกิจกรรม 3) เอกลักษณ์ทางวัฒนธรรม 4) ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลป์ 5) พัฒนาอาชีพ

2. การกำหนดความคิดหลัก เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการสร้างสรรค์งาน เพื่อให้ผลงานเป็นไปตามเจตนาของผู้ออกแบบ โดยมี 2 ระดับ คือ 1) ระดับเป้าหมาย คือการกำหนดว่านาฏศิลป์ชุดนี้ ทำขึ้นเพื่ออะไร หรือเพื่อใคร 2) ระดับวัตถุประสงค์ คือการกำหนดวัตถุประสงค์ว่าจะทำให้เกิดขึ้นในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อนำไปปฏิบัติให้เป็นไปตามวัตถุประสงค์ได้ง่าย

3. การประมวลข้อมูล คือการรวบรวมข้อมูลมาเป็นปัจจัยในการสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการที่นำเอาสิ่งที่มีอยู่ก่อนแล้วมาประยุกต์หรือปรับเปลี่ยนให้ได้ผลลัพธ์ใหม่ การรวบรวมข้อมูลมี 2 ลักษณะ คือ ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริงและข้อมูลที่เป็นแรงบันดาลใจ

4. การกำหนดขอบเขต คือการกำหนดว่านาฏศิลป์ชุดนั้นจะครอบคลุมเนื้อหาสาระอะไรบ้าง และอย่างไร เพื่อมิให้คิดอะไรเกินกว่าที่จะทำได้จริงจนทำให้ขาดเอกภาพ และไม่ตอบสนองวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

5. การกำหนดรูปแบบ โดยปกตินี้นาฏยประดิษฐ์มักมีความชำนาญรูปแบบใดรูปแบบหนึ่งเป็นพิเศษ หรืออาจเป็นการทดลองในรูปแบบใหม่ การกำหนดรูปแบบมีแนวทางในการกำหนดหลัก ๆ คือ 1) กำหนดให้อยู่ในนาฏยจารีต 2) กำหนดให้เป็นการผสมหลายนาฏยจารีต 3) กำหนดให้ประยุกต์จากนาฏยจารีตเดิม 4) กำหนดให้อยู่นอกนาฏยจารีต

6. การกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ ที่จะใช้ในการแสดง เช่น ผู้แสดง รูปแบบเครื่องแต่งกาย รูปแบบฉาก รูปแบบเพลง แสง เสียง ฯลฯ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญเบื้องต้น ที่จะต้องบอกความประสงค์ในด้านปริมาณ และด้านคุณภาพ ให้กับผู้อำนวยการงานในด้านต่าง ๆ เหล่านี้ ได้ทำการออกแบบ และจัดทำให้ได้ใกล้เคียงกับสิ่งที่นักนาฏยประดิษฐ์ต้องการมากที่สุด

7. การออกแบบนาฏศิลป์ นักนาฏยประดิษฐ์มีหน้าที่ออกแบบ โดยกำหนดให้ผู้แสดงออกท่าทาง ทิศทางการเคลื่อนไหว การจับกลุ่ม ฯลฯ ให้เป็นไปตามการออกแบบ

ทางนาฏยประดิษฐ์ของตน โดยคำนึงถึงทฤษฎีทางทัศนศิลป์ และทฤษฎีแห่งการเคลื่อนไหว ที่จะนำมาประยุกต์ในการออกแบบของตนอยู่เสมอ (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547)

การแสดงแบบมีส่วนร่วม

คือการนำเสนอประสบการณ์ด้านการแสดงที่ผู้ชมจะรู้สึกเหมือนเข้าไปอยู่ในสภาพแวดล้อมนั้นจริง ๆ ผ่านการจัดแสง เสียง สถานที่ หรือการแสดงของนักแสดง ซึ่งหากเป็นแนวคิดรูปแบบละครเวที (Immersive theatre) ผู้ชมจะได้มีส่วนร่วมไปกับเรื่องราวต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้นระหว่างการแสดง โดยการแสดงละครแบบนี้ส่วนใหญ่ใช้อาคารทั้งหมดเป็นโรงละคร ผู้ชมไม่ได้นั่งอยู่ในโรงละครชมการแสดงเฉย ๆ แต่สามารถเดินหรือบางที่ก็วิ่งตามนักแสดง ผู้ชมสามารถสัมผัสอุปกรณ์ประกอบฉาก สามารถชมการแสดงของนักแสดง แม้แต่เพียงค้นหาสถานที่พักอยู่คนเดียวอย่างเงียบ ๆ เพื่อสัมผัสถึงบรรยากาศของโรงละคร นักแสดงแค่แสดงตามสคริปต์ของตนเองไปพร้อม ๆ กัน คล้ายกับไม่มีใครทั้งสิ้น และคนดูดูการแสดงอยู่รอบ ๆ บรรดานักแสดงอย่างไม่มีตัวตน สรุปลักษณะสำคัญของการแสดงได้ดังนี้

- 1) การใช้พื้นที่จริงและการเคลื่อนไหว ส่วนใหญ่มีการใช้พื้นที่จริงขนาดใหญ่ เช่น อาคารหลายชั้นหรือโกดัง ทำให้ผู้ชมสามารถเดินตามนักแสดงหรือเลือกเส้นทางเดินของตัวเองได้ ทำให้เกิดความรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์
- 2) ผู้ชมได้รับการกระตุ้นทุกประสาทสัมผัส นอกจากภาพและเสียงแล้ว ยังกระตุ้นประสาทสัมผัสอื่น ๆ เช่น การสัมผัส (ผ่านพื้นผิวและอุปกรณ์ประกอบฉาก) กลิ่น หรือแม้แตรสชาติ
- 3) ปฏิสัมพันธ์กับนักแสดง ผู้ชมอาจมีโอกาสพูดคุยหรือโต้ตอบกับนักแสดงโดยตรง ทำให้เกิดประสบการณ์ที่แตกต่างกันไปในแต่ละครั้งของการชม
- 4) ประสบการณ์เฉพาะบุคคล การเคลื่อนที่และปฏิสัมพันธ์ที่แตกต่างกัน ทำให้ผู้ชมแต่ละคนได้รับประสบการณ์และเรื่องราวที่แตกต่างกันไป (Suzy woltmann, 2023)

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้ใช้รูปแบบการวิจัยเชิงคุณภาพ ศึกษาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์นาฏกรรมแบบมีส่วนร่วม เรื่อง สุวรรณหงส์ ตอน พราหมณ์เล็กพราหมณ์โต โดยวิเคราะห์เนื้อหาจากเอกสาร งานวิจัย และสื่อออนไลน์ที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลของงานวิจัยครั้งนี้ มีเครื่องมือเป็นแบบการสังเกตแบบมีส่วนร่วมและไม่มีส่วนร่วม โดยมีขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลดังนี้

1. การสังเกตจากการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัย และสื่อออนไลน์
2. การสังเกตจากการรับชมการแสดงละครรำและการรับชมละครที่ผู้ชมมีส่วนร่วม

การวิเคราะห์ข้อมูล

นำข้อมูลที่ศึกษามาแบ่งกลุ่มโดยจัดกลุ่มข้อมูลให้เป็นสัดส่วนตามประเด็นที่ศึกษาเพื่อวิเคราะห์ข้อมูล คือศึกษาวรรณกรรมเรื่องสุวรรณหงส์ ศึกษาองค์ประกอบของการแสดงแบบมีส่วนร่วม ทฤษฎีด้านกระบวนการสร้างสรรค์และออกแบบ เพื่อให้ได้ข้อมูลตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้

การนำเสนอข้อมูล

ข้อมูลที่ศึกษาได้จัดทำเป็นรูปแบบรายงานเอกสารวิจัยนำเสนอเป็นบทความวิจัยตีพิมพ์ในวารสารวิชาการ และเป็นส่วนหนึ่งในวิทยานิพนธ์เรื่อง สุวรรณหงส์ : การสร้างสรรค์นาฏกรรมที่ผู้ชมมีส่วนร่วม

ผลการวิจัย

จากการศึกษากระบวนการออกแบบสร้างสรรค์นาฏกรรมแบบมีส่วนร่วม เรื่อง สุวรรณหงส์ ตอน พราหมณ์เล็กพราหมณ์โต พบว่ากระบวนการออกแบบนาฏยประดิษฐ์ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ได้แก่ การคิดให้มีนาฏยศิลป์ การกำหนดความคิดหลัก การประมวลข้อมูล การกำหนดขอบเขต การกำหนดรูปแบบ การกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ และการออกแบบนาฏยศิลป์ (สุรพล วิรุฬห์รักษ์, 2547) ซึ่งผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบ 2 ขั้นตอนสำคัญคือ 1) การกำหนดรูปแบบ 2) การกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ มีรายละเอียดดังนี้

1. การกำหนดรูปแบบ

วรรณกรรมเรื่องสุวรรณหงส์ ซึ่งเป็นวรรณคดีที่แสดงให้เห็นความเป็นมนุษย์ในหลายมิติของตัวละครพระสุวรรณหงส์และเกศสุริยง ที่พบเจอกันด้วยพรหมลิขิต พลัดพรากกันด้วยอุปสรรค จนเกิดเป็นความแค้น และความไม่ไว้วางใจ เกิดเรื่องราวการพิสูจน์ความบริสุทธิ์ต่าง ๆ จนเรื่องราวคลี่คลายลงได้ วิเคราะห์ได้จากบทประพันธ์ ดังตัวอย่างบทไปนี้

◦ เดิมสุวรรณหงส์ทรงธรรม	มาสมัครรักกันกับตัวข้า
พี่เลี้ยงทำหอกยন্ত্রกลมายา	ลอบลางภัสดาข้าม้วยมิต
ข้าจึงค้นค้นหาในป่ากว้าง	ตามทางเลือดย้อยรอยโลหิต
พอรอยเลือดหยุดหยุดก็สุดคิด	จนจิตจะตามไปให้พบ

(กรมศิลปากร, 2527)

ในตอนนี เกศสุริยงได้พบกับเทวดาแล้วเท่าความถึงสาเหตุที่ต้องเดินทางมาผู้เดียว จากบทประพันธ์ทำให้เห็นถึงความรักที่ซื่อสัตย์ต่อสุวรรณหงส์และมีจิตใจเด็ดเดี่ยว ตื่นเต้นเพียรพยายามออกตามหาให้ได้พบ

◦ ชนะน้อยหรือสุริยงนงลักษณ์	มาหาญหักท่างเทเสนาหา
เออ ก็เห็นเป็นพราหมณ์ติดตามมา	ยังมายาย้อนยกออกกอดตัว
ครั้นทดลองของซัดปฏิสเสธ	ไม่แจ้งเหตุสักอย่างแก้งปลางผิว
ยิ่งคิดขุ่นข้องหมองมัว	ใครจะชั่วเช่นเกศสุริยง

กรมศิลปากร, 2527)

ในตอนนี เป็นเหตุการณ์หลังจากสุวรรณหงส์ได้พาเกศสุริยงไปชมถ้ำเพชรพลอยเพื่อ พิสูจน์พราหมณ์เกศสุริยงแล้ว ก็ไม่สามารถยืนยันความจริงได้ ยิ่งทำให้รู้สึกแค้นใจในตัวเกศสุริยงเพราะเข้าใจว่านางตั้งใจฆ่าตน

จากการวิเคราะห์เนื้อหาในบทประพันธ์ทั้งตอนผู้วิจัยได้สังเกตเห็นว่าคติธรรมที่สอดแทรกในเรื่องนี้มีหลากหลายประเด็น เช่น ความซื่อสัตย์ในรักแท้ ความพากเพียรไม่ย่อท้อ พินฝ่าอุปสรรคด้วยสติปัญญา ตลอดจนความพยายามบางครั้ง อาจไม่ได้รับสิ่งดีตอบแทนเสมอไป จึงสังเกตได้ว่า เกศสุริยงเป็นตัวละครหญิงที่โดดเด่นในด้าน "สติปัญญา" และ "ความกล้าหาญ" ซึ่งต่างจากนางเอกในวรรณคดีหลายเรื่อง ที่ตัวนางมักจะรอคอยความช่วยเหลือเพียงอย่างเดียว แต่เกศสุริยงมีลักษณะที่เฉลียวฉลาด กล้าหาญและพึ่งพาตนเองได้

ผู้วิจัยจึงนำเรื่อง "การใช้ปัญญาและอุปสรรคของนางเกศสุริยง" มาสร้างสรรค์เป็นนาฏกรรมแบบผู้ชมมีส่วนร่วม เพราะจะช่วยเปลี่ยนการรับรู้เรื่องราวของผู้ชมจาก "การนั่งดู" เป็น "การสัมผัสประสบการณ์" โดยตรง คือการใช้ลีลาท่ารำประกอบการตีบท และการออกท่าทางอิสระ ตามบทละครและดนตรี มาผสมผสานกับองค์ประกอบของการสร้าง การแสดงที่ผู้ชมมีส่วนร่วม

ตารางที่ 1 สรุปร่างแนวคิดในรูปแบบ IPOO Model

ขั้นตอน	คำอธิบาย
Input	<ol style="list-style-type: none"> 1. บทละครนอก เรื่องสุวรรณหงส์ ฉบับกรมศิลปากร 2. นักแสดงที่มีทักษะนาฏยศิลป์ไทย นาฏศิลป์ร่วมสมัย และมีประสบการณ์การแสดงละครนอก 3. องค์ประกอบของการสร้างการแสดงละครแบบ Immersive
Process	<ol style="list-style-type: none"> 1. สร้างบทละคร/บทเจรจา เพิ่มเติมเพื่อสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม 2. ฝึกซ้อม นักแสดงและทีมงาน ใ้รับมือกับผู้ชมหากมีการสนทนาต่อกันหรือมีเหตุสุดวิสัย
Output	<ol style="list-style-type: none"> 1. เกิดการแสดงนาฏกรรมที่ผู้ชมมีส่วนร่วม 2. เกิดประสบการณ์การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและนักแสดง 3. ผู้ชมเข้าใจในเรื่องราว
Outcome	<ol style="list-style-type: none"> 1. ผู้ชมได้รับข้อคิดที่สอดแทรกภายในเนื้อเรื่อง เช่น ความพากเพียร การฟันฝ่าอุปสรรคด้วยสติปัญญา ความพยายามบางครั้ง อาจไม่ได้รับผลที่ตอบแทนเสมอไป

ที่มา: ผู้วิจัย

2. การกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ

การออกแบบการแสดงนาฏกรรมแบบมีส่วนร่วม จากวรรณคดีเรื่องสุวรรณหงส์ มีแนวทางการออกแบบองค์ประกอบการแสดงอื่น ๆ ดังนี้

2.1 วิเคราะห์บทและการตีความ

โดยเน้นประเด็นการใช้ปัญญาและอุปสรรคของเกศสุริยง จึงนำเนื้อเรื่อง มาคิดสรรตอนตอนที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมเป็นตัวละครหรือสิ่งต่าง ๆ ในบรรยากาศได้ ส่งผลให้เนื้อเรื่องจากวรรณกรรมบางส่วนถูกนำมาแสดง และเนื้อเรื่องบางส่วนถูกตัดออกจากการแสดง ผู้วิจัยจึงแบ่งการแสดงออกเป็นหลายฉากได้ ดังนี้

ฉาก 1 พบรัก - ต่อกหมอก

ช่วงที่ 1 พระสุวรรณหงส์ได้เดินทางตามสายว่าวมาเจอกับเกศสุริยง

ช่วงที่ 2 พระสุวรรณหงส์ถูกหมอกของเหล่าพี่เลี้ยงนางเกศสุริยงลอบวางไว้ สุวรรณหงส์อดทนเดินทางกลับไปสั่นใจที่เมืองของตน

ฉากที่ 2 ชูบชีวิต

ช่วงที่ 1 เล่าเรื่องราวหลังจากเกศสุริยงได้ถูกแปลงกายเป็นพราหมณ์ และรับยาชูบชีวิตจากเทวดาแล้ว และพบกับยักษ์กุมภณท์ทั้งคู่เดินทางตามหาพระสุวรรณหงส์ จนถึงเมืองไอยธยันต์

ช่วงที่ 2 เกศสุริยงช่วยชูบชีวิตให้สุวรรณหงส์ฟื้นขึ้นมา

ฉากที่ 3 พิสูจน์

พระสุวรรณหงส์สงสัยในตัวพราหมณ์ จึงพาออกไปเที่ยวชมป่า ชมถ้ำเพชรพลอย เพื่อ พิสูจน์ว่าเป็นสตรีและเป็นเกศสุริยงปลอมตัวมา

ฉากที่ 4 เกศสุริยงหนี

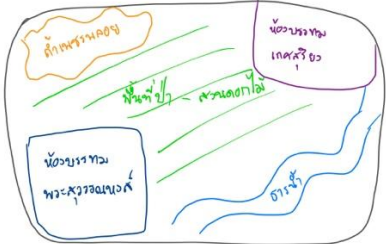

พระสุวรรณหงส์ไม่สามารถยืนยันความจริงได้ ยิ่งทำให้รู้สึกแค้นใจ ในตัวเกศสุริยงเพราะเข้าใจว่านางตั้งใจฆ่าตน เกศสุริยงไม่รู้จะบอกความจริงอย่างไร จึงได้เขียนจดหมายไว้ และหนีกลับเมืองมัตตัง

2.2 การออกแบบพื้นที่และการเล่าเรื่อง

การแสดงเรื่องนี้ จะมีตัวละครตัวละครทั้งหมด 5 ตัว ได้แก่ พระสุวรรณหงส์, เกศสุริยง, พราหมณ์เกศสุริยง, กุมภณท์ และตัวดำเนินเรื่อง ตัวละครดำเนินเรื่อง จะเป็นตัวละครที่ออกมาแนะนำวิธีการรับชม และเล่าเรื่องราวที่ไม่ได้นำมาแสดง คล้ายวิธีการใช้ตัวตลกโขนออกมาขึ้นฉากของการแสดงโขน เพื่อความกระชับของการดำเนินเรื่อง ตลอดจนควบคุมสถานการณ์เมื่อเกิดการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครและผู้ชม

โดยผู้วิจัยได้วางรูปแบบการแสดงที่ตัวละครจะเชื่อว่าผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งในเรื่องราวด้วยตามหลักการของพินซ์ดริงก์ (Punchdrunk) ที่นำผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่แสดง และหลอมรวมให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของโลกสมมติ โดยจะแบ่งพื้นที่ในเรื่องราวดังนี้

ตารางที่ 2 ตัวอย่างการแบ่งส่วนพื้นที่การแสดง

ร่างการแบ่งพื้นที่การแสดง	Generate AI การวางพื้นที่การแสดง
	

ที่มา: ผู้วิจัย

จากแบบร่างพื้นที่การแสดงผู้วิจัยจะกำหนดบทบาทให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมในบรรยากาศของเรื่องราวที่เกิดขึ้นดังนี้

- ฉากห้องบรรทมของพระสุวรนหงส์และเกศสุริยง ผู้ชมที่อยู่บริเวณนี้จะถูกตัวละครมองว่าเป็นเหล่าพี่เลี้ยงสามารถมีตอบโต้กับตัวละครได้ หากตัวละครมีการสนทนาด้วย

- ฉากป่าและสวนระหว่างเมืองทั้งสอง ผู้ชมที่อยู่บริเวณนี้จะถูกตัวละครมองว่าเป็นชาวบ้านนอกเมือง ต้นไม้ดอกไม้หรือสรรพสัตว์ สามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมของตัวละครได้

- ฉากถ้าเพชรพลอย ผู้ชมที่อยู่บริเวณถ้าเพชรพลอยจะถูกตัวละครมองว่าเป็นเพชรพลอย หรือสิ่งอื่น ๆ ผู้ชมสามารถตอบสนองได้เมื่อตัวละครเข้ามามีปฏิสัมพันธ์

2.3 การออกแบบปฏิสัมพันธ์

เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจ ปัญหาของเหตุการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นผู้วิจัยสามารถออกแบบกิจกรรมดังนี้

ฉากที่ 2 ชูบชีวิต ช่วงที่ 1 เป็นช่วงที่เกศสุริยงได้ถูกปลอมตัวเป็นพราหมณ์แล้วเดินทางมากับกุมภนต์ ระหว่างทางที่ผ่านผู้ชมที่อยู่บริเวณป่า โดยได้มีการกำหนดให้ผู้ชมเป็นชาวบ้านซึ่งบริเวณที่จัดพื้นที่ มีการวางสิ่งของหรือสัญลักษณ์ที่บ่งบอกว่าผู้ชมกลุ่มนี้คือชาวบ้าน และเขียนบทให้ตัวละครสนทนากับผู้ชมในการถามเส้นทางเดินทางไปเมืองไอยร์ตัน

ฉากที่ 4 เกศสุริยงหนี พระสุวรรณหงส์ตรองคิดให้ขุนหมองใจจนหลับไป เกศสุริยงเห็นดังนั้นก็รู้สึกสงสาร ไม่รู้จะบอกความจริงอย่างไร จึงได้เขียนจดหมายบอกความจริงทิ้งไว้ และหนีกลับเมืองมัตตัง ผู้วิจัยกำหนดให้สุวรรณหงส์พบจดหมายที่อยู่กับผู้ชมท่านหนึ่ง ทั้งสองตัวละครตอบโต้กันเกี่ยวกับเนื้อความในจดหมาย โดยมีตัวดำเนินเรื่องเป็นฝ่ายเชื่อเชิญให้ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็น

2.4 นักแสดง 5 คน ได้แก่ ผู้แสดงพระสุวรรณหงส์, ผู้แสดงนางเกศสุริยง, ผู้แสดงพราหมณ์เกศสุริยง, ผู้แสดงกุ่มภณฑ์, และตัวดำเนินเรื่อง โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกดังนี้

ตารางที่ 3 เกณฑ์การคัดเลือกนักแสดง

เกณฑ์การคัดเลือก	เหตุผล
1. เป็นผู้ที่มีพื้นฐานนาฏศิลป์ไทย	เพื่อสามารถแสดงท่ารำได้ถูกต้องตามหลักนาฏศิลป์
2. เป็นผู้ที่มีทักษะการแก้ไขเฉพาะหน้าได้ดี	เพื่อพร้อมรับมือกับผู้ชมหรือเหตุสุดวิสัยที่อาจเกิดขึ้นและสามารถดำเนินการแสดงต่อไปได้
3. เป็นผู้เคยศึกษาหรือเคยแสดงละครรำ	เพื่อเข้าใจวิธีการแสดงละครรำ พร้อมรับการถ่ายทอดจากผู้สร้างงานได้โดยเร็ว
4. มีลักษณะตรงตามตัวละครที่วางไว้	เพิ่มความสมบัตินของตัวละคร

ที่มา: ผู้วิจัย

2.5 ดนตรีประกอบการแสดง

ใช้เครื่องดนตรีผสมผสานระหว่างดนตรีไทยและดนตรีสากล ในการบรรเลงทำนองเพลงไทยตามอารมณ์ในเนื้อเรื่องของแต่ละฉาก

ตารางที่ 3 โครงร่างการบรรจเพลง

ฉากและช่วงเวลา	ลักษณะเพลง
ฉากที่ 2 พบรัก - ต่อกหัก (ประมาณ 5 นาที)	ช่วงที่ 1 บรรยากาศความรักใคร่ ช่วงที่ 2 บรรยากาศดีใจรันทด เจ็บปวด
ฉากที่ 3 ชุบชีวิต (ประมาณ 8 นาที)	ช่วงที่ 1 บรรยากาศเศร้าปนสุข ช่วงที่ 2 บรรยากาศสับสน
ฉากที่ 4 พิสูจน์ (ประมาณ 7 นาที)	บรรยากาศตื่นตาตื่นใจ
ฉากที่ 5 เกศสุริยงหนี (ประมาณ 10 นาที)	บรรยากาศเศร้า หม่นหมอง

ที่มา: ผู้วิจัย

อภิปรายผล

จากผลการวิจัยตามวัตถุประสงค์การศึกษาเรื่องแนวคิดการสร้างสรรคนาฏกรรมแบบมีส่วนร่วม กระบวนการออกแบบนาฏยประดิษฐ์ มี 7 ขั้นตอน ในขั้นตอนที่ผู้วิจัยได้ดำเนินการออกแบบ 2 ขั้นตอนสำคัญคือ

1. การกำหนดรูปแบบ ผู้วิจัยกำหนดให้ใช้ลีลาท่ารำประกอบการตีบท และการออกท่าทางอิสระ ตามบทละครและดนตรี มาผสมผสานกับองค์ประกอบของการสร้างการแสดงที่ผู้ชมมีส่วนร่วม เพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ให้ผู้ชมเข้าใจเนื้อหาของเรื่องและได้สัมผัสกับบรรยากาศได้ดี ผู้วิจัยเห็นว่าสอดคล้องกับแนวคิดทางการละครของ กมลชนก สุวรรณ-ประเวศและคณะ (2566) คือการสร้างรูปแบบการแสดงที่หลากหลายมาปรับใช้ โดยการจัดให้เป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยสร้างบรรยากาศและช่วยปลูกฝังให้คนจดจำเนื้อหาได้ดียิ่งขึ้น

2. การกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นและสำคัญในเบื้องต้นของการออกแบบการแสดงเพราะต้องทำให้ผู้ชมเข้าใจอย่างชัดเจน ในการออกแบบฉากที่นำผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่แสดง และหลอมรวมให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของโลกสมมติ โดยจะแบ่งพื้นที่ในเรื่องราวดังนี้ 1) ฉากห้องบรรทมของพระสุวรรณหงส์และเกศสุริยง ผู้ชมที่อยู่บริเวณนี้จะถูกตัวละครมองว่าเป็นเหล่าพี่เลี้ยงสามารถมีตอบโต้กับตัวละครได้ หากตัวละครมีการสนทนาด้วย 2) ฉากป่าและสวนระหว่างเมืองทั้งสอง ผู้ชมที่อยู่บริเวณนี้จะถูกตัวละคร

มองว่าเป็นชาวบ้านนอกเมือง ต้นไม้ดอกไม้หรือสรรพสัตว์ สามารถตอบสนองต่อพฤติกรรมของตัวละครได้ 3) ฉากถ้าเพชรพลอย ผู้ชมที่อยู่บริเวณถ้าเพชรพลอยจะถูกตัวละครมองว่าเป็นเพชรพลอย หรือสิ่งอื่น ๆ ผู้ชมสามารถตอบสนองได้เมื่อตัวละครเข้ามามีปฏิสัมพันธ์ ผู้วิจัยเห็นว่าสอดคล้องกับแนวคิดของ ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์ (2564) ที่ว่าละครอิมเมอร์ซีฟ (Immersive theatre) มุ่งเน้นนำผู้ชมเข้าไปอยู่ในโลกสมมติ และองค์ประกอบที่จับต้องได้ เช่น พื้นที่แสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า ผู้แสดง ฯลฯ กับผู้ชมเข้าไปหลอมรวมกันพูดอย่างง่ายให้เห็นภาพก็คือ แทนที่จะให้ผู้ชมนั่งดูอยู่ไกล ๆ ผู้กำกับจะต้องพาผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่แสดงด้วย ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงได้ออกแบบการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงกับผู้ชมในฉากที่ 4 เกศสุริยงหนี คือผู้วิจัยจะกำหนดให้ตัวดำเนินเรื่อง ออกมาตั้งข้อโต้แย้งเกี่ยวกับเนื้อความในจดหมายที่สุวรรณหงส์ได้อ่าน และเชื่อเชิญให้ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็น จะทำให้ผู้ชมได้เข้าถึงเนื้อหาการแสดงและเข้าใจข้อคิดของเรื่องราวอีกด้วย ผู้วิจัยจึงเห็นว่าสอดคล้องกับแนวคิดของ ชุมพล ชะนะมาและวิชชุตา วุธาติทย์ (2564) ที่ว่าการให้ประชาชนมีส่วนร่วมในการแสดงเป็นแนวคิดที่ทำให้เห็นถึงการนำศิลปะการแสดงให้เข้าถึงประชาชนมากกว่าการนำศิลปะการแสดงเพื่อชนชั้นสูงดังเช่นในอดีต เป็นการเปิดโอกาสให้บุคคลได้เข้าถึงงานศิลปะผ่านงานนาฏศิลป์

สรุป/ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษากระบวนการออกแบบสร้างสรรค์นาฏกรรมแบบมีส่วนร่วม เรื่องสุวรรณหงส์ ตอน พราหมณ์เล็กพราหมณ์โต วรรณกรรมเรื่องสุวรรณหงส์ มีบทวรรณกรรมสำหรับการแสดงมาตั้งแต่สมัยอยุธยา บทละครที่ได้รับการยอมรับและแพร่หลายมาจนถึงปัจจุบันคือฉบับพระนิพนธ์ของ พระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหลวงภูวเนตรนรินทรฤทธิ์ ซึ่งถูกปรับปรุงให้ทันสมัยจนถึงยุคของกรมศิลปากรในรูปแบบละครนอก มีการดำเนินเรื่องรวดเร็ว กระชับดูแล้วเข้าใจง่าย โดยเรื่องนี้มีคติธรรมที่สอดแทรกอยู่หลายประเด็น เช่น ความซื่อสัตย์ในรักแท้ ไม่ย่อท้อต่อการฟันฝ่าอุปสรรคด้วยสติปัญญา ตลอดจนในความพยายามบางครั้ง อาจไม่ได้รับสิ่งดีตอบแทนเสมอไป เป็นต้น ซึ่งสิ่งที่จะนำเสนอเรื่องราวให้ผู้ชมรับรู้และเข้าใจเรื่องราวอารมณ์ หรือบทบาทในเรื่องนั้น ๆ จะสามารถแสดงออกได้ทางกาย วาจา และความรู้สึกจากข้างใน ออกมาเป็นการละครหรือการแสดงต่าง ๆ เรียกสิ่งที่เกิดขึ้นนี้ว่า นาฏกรรมและการออกแบบสร้างสรรค์นาฏกรรม หรือนาฏยประดิษฐ์ หมายถึง การคิด การออกแบบ

และการสร้างสรรค์ แนวคิดรูปแบบกลวิธีของนาฏศิลป์ชุดหนึ่ง นาฏยประดิษฐ์มีกระบวนการ 7 ขั้นตอนได้แก่ การคิดให้มีนาฏยศิลป์ การกำหนดความคิดหลัก การประมวลข้อมูล การกำหนดขอบเขต การกำหนดรูปแบบ การกำหนดองค์ประกอบอื่น ๆ และการออกแบบนาฏยศิลป์

นอกจากนี้ รูปแบบการแสดงที่จะสามารถนำเสนอเรื่องราวโดยที่ผู้ชมสามารถรับประเด็นของเนื้อเรื่องได้โดยตรง คือการแสดงละครที่ผู้ชมมีส่วนร่วม ซึ่งมีวัตถุประสงค์คือสามารถเป็นสื่อสำคัญที่ช่วยเพิ่มปฏิสัมพันธ์และการเรียนรู้ให้กับผู้ชม ให้ได้เป็นส่วนหนึ่งของการแสดง ผู้ชมจะสามารถสื่อสารและตอบโต้กับนักแสดงระหว่างการแสดง หรือการมีส่วนร่วมในรูปแบบอื่น ๆ อาทิ ด้านเทคนิค แสง และการจัดสร้างสถานการณ์เพื่อให้เกิดสิ่งเร้าโดยรอบ เพื่อให้บรรยากาศเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ต้องการนำเสนอโดยให้โอกาสผู้ชมได้มีส่วนร่วมในการตัดสินใจและการสร้างเงื่อนไขใหม่ ๆ หรือได้แลกเปลี่ยนความรู้สึก ความคิดและประสบการณ์ผ่านตัวละครและการแสดง **ข้อเสนอแนะ** ควรมีการศึกษาวรรณกรรมไทยเรื่องอื่น ๆ เพื่อให้สามารถพัฒนาการแสดงนาฏกรรมไทยให้เข้าถึงผู้ชมในทุกวันนี้ได้มากขึ้นจากรูปแบบการแสดงแบบมีส่วนร่วม (Immersive theatre)

กิตติกรรมประกาศ

บทความวิจัยนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาของผู้มีพระคุณ ผู้ที่ช่วยเหลือในด้านต่าง ๆ ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุพรรณิ บุญเพ็ง ที่ให้คำแนะนำในการดำเนินงานจนบทความนี้สำเร็จลุล่วง ขอขอบคุณครอบครัวของผู้วิจัย รวมถึงผู้ที่คอยช่วยเหลือ เพื่อน พี่น้องที่เป็นแรงผลักดันและคอยสนับสนุนตลอดมา

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์เรื่อง สุวรรณหงส์ : การสร้างสรรค์นาฏกรรมที่ผู้ชมมีส่วนร่วม จึงเกิดกระบวนการทางความคิดเพื่อพัฒนางานวิจัย ทั้งนี้ผู้วิจัยหวังว่าบทความวิจัยเล่มนี้จะเป็นประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจศึกษาแนวทางในการออกแบบการแสดงที่ผู้ชมมีส่วนร่วมจากรวรรณกรรมไทย

เอกสารอ้างอิง

กมลชนก สุวรรณประเวทและคณะ. (2566). การสร้างแนวคิด รูปแบบและขั้นตอนการแสดงสร้างสรรค์สำหรับเด็กเรื่องตำนานเมืองลม. *วารสารวิจัยวิชาการ*, 6(5), 297-310.

- กรมศิลปากร. (2527). *บทละครของกรมศิลปากร*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: เกษมการพิมพ์.
- จตุพร มีสกุล. (2540). การศึกษาเชิงวิเคราะห์บทละครนอกพระนิพนธ์ในพระเจ้าบรมวงศ์เธอ กรมหลวงภูวเนตรนรินทรฤทธิ์. ใน *อักษรศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาวรรณคดีไทย ภาควิชาภาษาไทย*. บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุมพล ชะนะมา และวิชชุดา วุฒาทิตย์. (2564). แนวคิดในการแสดงของงานนาฏศิลป์ไทย ร่วมสมัย ในปี พ.ศ. 2530-2560. *วารสารมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร*, 18(3), 1-15.
- นิภาภรณ์ รุ่งโรจน์ และรุ่งทา พิพัฒน์ศรีสวัสดิ์. (2553). สุวรรณหงส์ชมถ้ำเพชรพลอย. ใน *ศิลปนิพนธ์ศิลปบัณฑิต สาขาวิชานาฏศิลป์ไทย คณะศิลปนาฏดุริยางค์*. สถาบันบัณฑิตพัฒนศิลป์.
- ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์. (2564). กระบวนการกำกับการแสดงเรื่อง เข่า เขา อยู่ ของนฤฤทธิ์ ปาเฉย ในรูปแบบละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์. ใน *ปริญญาอักษรศาสตร์ มหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปการละคร*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เพ็ญญา ศรีบรรจง. (2563). การดัดแปลงนวนิยายเรื่อง เพลิงบุญ สุละครโทรทัศน์. ใน *นิเทศศาสตร์มหาบัณฑิต วิทยาลัยนิเทศศาสตร์*. มหาวิทยาลัยรังสิต.
- มณิศา วศินารมณ และสวภา เวชสุภักษ์. (2561). การสร้างสรรค์นาฏกรรมตามนโยบายการ ปกครอง. *วารสารฉบับภาษาไทย มนุษยศาสตร์ สังคมศาสตร์ และศิลปะ*, 11(3), 2385-2401.
- สนั่น บุญศิริพันธ์. (2489). *ละคอนนอกเรื่อง สุวรรณหงส์*. (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: พระจันทร์.
- สมศักดิ์ ทองช่วย. (2537). สุวรรณหงส์ฉบับจังหวัดพัทลุง:การศึกษาเชิงวิเคราะห์. ใน *ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกภาษาไทย*. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์. (2547). *หลักการแสดงนาฏศิลป์ปริทรรศน์*. (พิมพ์ครั้งที่ 3). สำนักพิมพ์ แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Suzy woltmann. (2023). *What Is Immersive Theater?*. เรียกใช้เมื่อ 22 กุมภาพันธ์ 2569 จาก <https://www.backstage.com/magazine/article/immersive-theatre-explained-75850/>