

วันวิวา(ท)ห์: การสร้างสรรค์ละครเวทีเพื่อสร้างการเรียนรู้
แก่ผู้ชมเกี่ยวกับประเด็นการใช้ความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะ
ผ่านการแสดง ในรูปแบบ Interactive Theatre
Wan Wi Wah: Making a Theatre for Creating Space
of Audiences' Learning about Violence Issues in
Public Area through the Interactive Theatre.

วนิดา เดชกัลยา, ภัทรีสิริย์ โชติมนต์ชิตา และพชญ์ อัครพรหมณ์

นักศึกษาลัทธิศาสตร์ศิลปะการแสดง แผนกวิชาการละคร, อาจารย์สาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรม
ศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

โทรศัพท์ : 06 1757 8795, 09 6234 9629, 08 8062 1939

อีเมล : wanida_d@kkumail.com, Phatsiri.ch@kkumail.com, pachak@kku.ac.th

WANIDA DETKANLAYA, PHATSIRI CHOTMONCHITA and PACHAYA AKKAPRAM

Students of Performing Arts course, Program in Theatre Arts, Full time lecturer of the Division
of Music and Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University.

Tel : 06 1757 8795, 09 6234 9629, 08 8062 1939

E-mail : wanida_d@kkumail.com, Phatsiri.ch@kkumail.com, pachak@kku.ac.th

บทคัดย่อ

บทความนี้ได้อภิปรายถึงกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที
เรื่อง วันวิวา(ท)ห์ ซึ่งมีวัตถุประสงค์ คือ 1.ค้นหากลวิธีในการสร้างสรรค์
ผลงานละครเวทีในรูปแบบ Interactive Theatre เพื่อนำเสนอและสร้าง
ประสบการณ์เรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะแก่ผู้ชม
2.เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและสามารถประเมินสถานการณ์ความรุนแรง

ตลอดจนสามารถนำวิธีการรับมือในลักษณะต่าง ๆ จากประสบการณ์ร่วมในพื้นที่การแสดงไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการดำเนินงานแบ่งเป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1.กระบวนการสร้างและพัฒนาบทการแสดง 2.กระบวนการสร้างและพัฒนาผลงานละคร 3.กระบวนการจัดแสดงและประเมินคุณค่าผลงานละคร ผลการดำเนินงานพบว่า 1.การสร้างโครงเรื่องด้วยการใช้สถานการณ์และตัวละครโดยเทียบเคียงจากสถานการณ์จริง การใช้ข้อมูลทางวิชาการผสมผสานกับความคิดที่ต้องการนำเสนอ และการใช้กระบวนการดีไวซ์ในการพัฒนาเรื่องราว ทำให้บทการแสดงสามารถนำเสนอเนื้อหาสาระและความน่าเชื่อผ่านการแสดงไปสู่ผู้ชมได้พร้อมกัน 2.การเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามา มีส่วนร่วมกับนักแสดงระหว่างการแสดงด้วยแนวคิด Interactive Theatre ทำให้ผู้ชมสามารถเรียนรู้และเข้าใจประเด็นความรุนแรงผ่านสถานการณ์เสมือนจริงในละคร 3.ผู้ชมรู้จักวิธีการรับมือหรือเอาตัวรอดเมื่อเผชิญหน้ากับสถานการณ์ความรุนแรงได้เป็นอย่างดี

คำสำคัญ : ความรุนแรง, ละครเชิงโต้ตอบ, ละครดีไวซ์, ละครประยุกต์

Abstract

This article aimed to explain the creation of a theatre production titled *Wan Wi Wah*, which has two objectives: 1. To Find strategies for creating Interactive Theater for presenting and creating learning experiences about violence issues in a public area, 2.To provide audiences to understand and assess the violent situation and apply it to daily life by collecting methods and experiences through the performance. The creation divides into

three steps: 1.The process of creating and developing plot and performance text 2.The process of making and developing theatre production, and 3. the presentation and evaluation of performance. The results found that 1. Creating plot and Performance text uses comparison situations and characters from news events by combining academic information and creators' main idea through devising theatre process, which can improve the story and present substance/believability to audiences. 2. To provide an opportunity for audiences to participate with actors between performing same as Interactive theatre can make the audiences learn and understand violence issues through a realistic situation in performance. 3. Audiences are well aware of how to cope with or survive in the face of violent situations.

Keyword: Violence, Interactive Theatre, Devising Theatre, Applied Theatre

บทนำ

สืบเนื่องจากเหตุการณ์ข่าวความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะที่เกิดขึ้นในงานแต่งงานระหว่างคู่รักชายหญิงคู่หนึ่งในจังหวัดทางภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยในเนื้อข่าวกล่าวถึงเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นภายในงานแต่งงาน โดยมีสาเหตุเนื่องจากแฟนหนุ่มต้องไปเกณฑ์ทหาร แต่เมื่อกลับจึงพบว่าแฟนสาวของตนกำลังจัดงานแต่งงานกับชายหนุ่มอีกคนจึงเกิดความโมโหและได้บุกทำลายงานแต่งงาน ซึ่งสถานการณ์ได้เกิดความรุนแรง ก่อความ

เสียหายทั้งทรัพย์สิน ร่างกายและจิตใจต่อผู้ที่อยู่ร่วมในเหตุการณ์ (วิวัฒน์สลาย หนู่มเลือดร้อนบุกอาละวาดพังถล่มงานแต่งอดีตแฟน, 2561: ออนไลน์)

จากเหตุการณ์ในข้างต้น ผู้สร้างสรรค์จึงเกิดการตั้งคำถามว่า เพราะเหตุใดความรุนแรงจึงเกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะซึ่งโดยเฉพาะในกรณีที่เป็นงานมงคลสมรสซึ่งมีแขกเข้าร่วมงานเป็นจำนวนมาก และได้เริ่มต้นศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรง โดยสรุปว่าความรุนแรงมีผลมาจากความขัดแย้ง เป็นชนิดของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นชนิดหนึ่งเมื่อกลุ่มตั้งแต่สองกลุ่มขึ้นไปมีความคิดเห็นไม่ลงรอยกันหรือเป็นปรปักษ์ต่อกัน (ธงชัย สันติวงษ์และชัยยศ สันติวงษ์, 2546: ออนไลน์) โดยก่อให้เกิดผลเสียและบรรยากาศที่ไม่ดีต่อตัวเอง องค์กรและสังคม ผ่านการแสดงออกในลักษณะต่าง ๆ เช่น การด่าทอ การทะเลาะวิวาท ทำร้ายร่างกาย ซึ่งมีผลทำให้เกิดการทำร้ายกันระหว่างกัน (บุศรา เข้ม-ทอง, 2558: ออนไลน์)

เมื่อพิจารณาปัจจัยของการกระทำความรุนแรงของคู่รักจากข้างต้น สามารถจำแนกออกเป็น 2 ปัจจัย คือ 1. ปัจจัยภายใน เป็นคุณลักษณะส่วนบุคคลที่มาจากประสบการณ์ด้านความรุนแรง 2. ปัจจัยภายนอกเป็นความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล เช่น ความสัมพันธ์กับสมาชิกในครอบครัว คู่รัก กลุ่มเพื่อน (เพ็ญประภา สุธรรมมา และมยุรฉัตร กันยะมี, 2557: 250) เมื่อวิเคราะห์เนื้อข่าวข้างต้นจากแหล่งต่าง ๆ จึงอนุมานได้ว่า ปัจจัยที่ชายหนุ่มได้กระทำความรุนแรงในงานวิวาห์ของเจ้าสาว มีสาเหตุมาจากความไม่พอใจที่ถูกหลอกลวงในขณะที่ไปทำหน้าที่รับใช้ชาติ เมื่อถูกหักหลังด้วยการแต่งงานกับชายคนใหม่ จึงส่งผลให้เกิดความเสียใจ ความอับอาย และนำไปสู่ความโกรธแค้นแฟนสาวจนลงมือก่อเหตุความรุนแรง

อย่างไรก็ตามหากความรุนแรงหมายถึงการกระทำการใด ๆ ที่เป็นการล่วงละเมิดสิทธิเสรีภาพของบุคคลอื่นทั้งทางร่างกาย ทางวาจา หรือทางใจ

โดยการบังคับ ชูเชิญ ทำร้ายร่างกาย และการทุบตีแล้วเป็นผลให้ผู้อื่นเกิดความทุกข์ทรมานทั้งทางร่างกายและจิตใจ (ฐาศุภร์ จันประเสริฐ, 2553 : 98) ก่อให้เกิดความเสียหายทางทรัพย์สินทั้งของตนเองและผู้อื่นแล้วนั้น ผู้สร้างสรรค์เห็นว่า มนุษย์ทุกคนควรตระหนักได้ว่าความรุนแรงไม่ควรเกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะหรือพื้นที่ใด ๆ ก็ตาม

จากการอภิปรายข้างต้น ผู้สร้างสรรค์ได้นำประเด็นเรื่อง **การใช้ความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะ** มาเป็นแกนหลักในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีในรูปแบบ Interactive Theatre เพื่อนำเสนอข้อมูลและการเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นความรุนแรง เช่น ความคิด แรงจูงใจ และการกระทำทั้งในมิติของผู้กระทำ ผู้ถูกกระทำ และบุคคลผู้อยู่ร่วมภายใต้สถานการณ์ความรุนแรง การสังเกตพฤติกรรมที่ก่อความรุนแรง และการรับมือเมื่อต้องเผชิญหน้ากับสถานการณ์ความรุนแรง ผ่านการสร้างประสบการณ์ตรงจากการมีส่วนร่วมแก่ผู้ชมขณะร่วมชมการแสดง

วัตถุประสงค์

1. ค้นหาทวิธีในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีในรูปแบบ Interactive Theatre เพื่อนำเสนอเกี่ยวกับประเด็นความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะแก่ผู้ชม
2. เพื่อจัดแสดงละครเวทีในรูปแบบ Interactive Theatre และนำเสนอเกี่ยวกับประเด็นความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะแก่ผู้ชม
3. เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและสามารถประเมินสถานการณ์ความรุนแรง ตลอดจนสามารถนำวิธีการรับมือในลักษณะต่าง ๆ ที่ได้รับจากประสบการณ์ร่วมผ่านพื้นที่การแสดงไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เกิดการค้นพบกลวิธีในการสร้างสรรค์บทและรูปแบบละคร Interactive Theatre ที่ใช้สำหรับการนำเสนอละครเวทีประเด็นการใช้ความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะ
2. ผู้ชมเกิดประสบการณ์เรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะผ่านการชมละครเวที
3. ผู้ชมเกิดความเข้าใจและสามารถประเมินสถานการณ์ความรุนแรง ตลอดจนสามารถนำวิธีการรับมือในลักษณะต่าง ๆ ที่ได้รับจากประสบการณ์ร่วมผ่านพื้นที่การแสดงไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

สมมติฐานการสร้างสรรค์

ผลงานละครเวทีในรูปแบบ Interactive Theatre สามารถสร้างกลวิธีการนำเสนอผ่านบทละครพื้นที่การแสดงสื่อสารชุดข้อมูล ประเด็น ความคิด และสร้างพื้นที่การเรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะไปยังผู้ชมได้ โดยผู้ชมจะเกิดการรับรู้ผ่านประสบการณ์ตรงโดยการเข้าไปมีส่วนร่วมในการแสดงเพื่อให้เกิดการเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติจริงผ่านพื้นที่การแสดง

แนวคิดและทฤษฎีที่นำมาใช้ในการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาแนวคิดและทฤษฎีเพื่อนำมาใช้เป็นฐานในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีในรูปแบบ Interactive Theatre เรื่อง วันวิวา(ท)ห์ โดยประกอบด้วย

1. แนวคิดเกี่ยวกับการใช้ความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะ

ความรุนแรง อธิบายได้ว่า เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากผู้กระทำซึ่งได้กระทำการคุกคาม ช่มชู้ หรือทำร้ายร่างกายต่อผู้ถูกกระทำโดยเจตนา เพื่อให้เกิดการบาดเจ็บ เสียหาย ทั้งทางร่างกาย จิตใจ และทรัพย์สินต่าง ๆ โดยแบ่งประเภทความรุนแรงออกเป็น 3 ประเภท ดังนี้ 1. การกระทำความรุนแรงทางด้านจิตใจ: การกระทำความรุนแรงต่อบุคคลโดยการใช้วาจา ทำที และการพูดช่มชู้ 2. ความรุนแรงทางร่างกาย: การใช้กำลังทำร้ายผู้อื่นให้ได้รับบาดเจ็บ มีเจตนา ใช้ความรุนแรงให้ผู้อื่นพิการหรือถึงแก่ความตาย เช่น การผลัก การตบ การตี การต่อย การขว้างปาสิ่งของใส่ จนถึงการทำร้ายร่างกายชนิดที่ได้รับบาดเจ็บสาหัสด้วยอาวุธหรือของมีคมต่าง ๆ 3. ความรุนแรงทางเพศ: การละเมิดสิทธิทางเพศต่าง ๆ เช่น การกระทำในลักษณะการข่มขืน การลวนลามทางเพศ การใช้กำลังบังคับบุคคลอื่นให้ยอมมีเพศสัมพันธ์ กับตนในลักษณะที่บุคคลนั้นไม่ชอบและไม่ต้องการ การกระทำความรุนแรงทางเพศในลักษณะที่ไม่เหมาะสม (เพ็ญประภา สุธรรมมา และมยุรฉัตร กันยะมี, 2557: 251 - 252)

ผู้สร้างสรรค์ได้นำข้อมูลเกี่ยวกับความรุนแรงมาใช้เป็นฐานในการสร้างสรรค์โครงเรื่องและบทการแสดง เพื่อนำเสนอประเด็นความรุนแรง โดยเริ่มตั้งแต่ความรุนแรงทางวาจา เมื่อตัวละครหลัก คือ “เตี้ยว” เริ่มเข้ามาอยู่ในงานวิวาห์ของเจ้าสาวไปจนถึงเหตุการณ์ต่อสู้อันที่มีความรุนแรงด้วยการใช้อาวุธปืน ซึ่งผู้สร้างสรรค์จะสอดแทรกกระบวนวิธีการเอาตัวรอดจากความรุนแรงในระดับต่าง ๆ แก่ผู้ชม โดยกำหนดให้ตัวละคร “ผู้เล่าเรื่อง” เป็นผู้ให้ข้อมูลและกระตุ้นผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในเหตุการณ์ความรุนแรง

2. แนวคิดเกี่ยวกับละครประยุกต์

2.1 ละครประยุกต์ (Applied Theatre) หมายถึง ละครนอกแบบแผน (non-traditional theatre) ที่ต้องการให้ผู้มีส่วนร่วม (participant) หรือผู้ชม (spectator) เกิดพื้นที่แลกเปลี่ยนความคิดซึ่งกันและกัน เพื่อนำไปสู่การเปิดใจกว้างในการรับฟัง การแก้ปัญหา และสร้างความเปลี่ยนแปลงในตนเองหรือชุมชนรวมทั้งยกระดับความตระหนักของผู้คนและชุมชนที่มีต่อประเด็นใดประเด็นหนึ่ง เพื่อพัฒนาวิถีชีวิตของบุคคลและสร้างสังคมที่ดีขึ้น (พรรัตน์ ดำรุง, 2557)

ผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดละครประยุกต์มาเป็นแนวทางในกระบวนการดำเนินงานสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง *วันวิวา(ท)ห์* โดยเริ่มต้นจากการค้นหาประเด็นทางสังคม การสืบค้นข้อมูลเชิงลึกจากแหล่งต่าง ๆ ทั้งเชิงทฤษฎี เช่น ข้อมูลงานวิจัย บทความ ข่าวสาร สาระ และเชิงปฏิบัติ เช่น การสัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถาม เพื่อให้ได้ข้อมูลรอบด้าน จากนั้นได้ขยายประเด็นและกำหนดกรอบการดำเนินงานร่วมกับผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการรวมถึงการค้นหาเครื่องมือที่นำมาใช้ในการพัฒนาโครงเรื่อง ตัวละคร และบทการแสดง

ละครเวทีเรื่อง *วันวิวา(ท)ห์* จึงเป็นการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่อยู่ภายใต้ร่วมความคิดละครประยุกต์ โดยมุ่งเน้นการสื่อสารประเด็นทางสังคมเพื่อให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงประเด็นปัญหาที่ปรากฏอยู่ในสังคมและเพื่อนำไปสู่การสร้างการเรียนรู้ผ่านพื้นที่การแสดงรูปแบบ Interactive Theatre โดยการได้ตอบ-สื่อสาร ระหว่างนักแสดงและผู้ชมที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดงนี้ จะสามารถสร้างการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงในพื้นที่เสมือนในการแสดงละคร

2.2 ละคร Interactive Theatre เป็นแนวคิดรูปแบบละครเวที ที่ผู้ชมสามารถสื่อสารและตอบโต้กับนักแสดงระหว่างการแสดง เป็นการเปิดพื้นที่การแสดงให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมในละคร ซึ่งผู้ชมอาจถูกเชื้อเชิญเข้าไปมีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนความคิด อารมณ์ความรู้สึก และร่วมสนทนากันบนเวทีการแสดงได้โดยไม่มีการนัดแนะกันมาก่อน ทั้งนี้ละครไม่เพียงแค่เปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดง แต่ยังสามารถก่อให้เกิดความหมายใหม่ ๆ ร่วมกันระหว่างผู้สร้างงาน นักแสดง และผู้ชม โดยนักแสดงจะต้องนำเอาทิศทางที่ผู้ชมได้ตอบกลับมาใช้ต่อยอดในการแสดง ขณะเดียวกันยังคงรักษาโครงเรื่องบทการแสดงเอาไว้ได้และสามารถเลือกการโต้ตอบกลับไปยังผู้ชมได้เช่นกัน ปฏิสัมพันธ์ระหว่างการแสดงที่เกิดขึ้นของนักแสดงและผู้ชมจะส่งผลให้การแสดงในแต่ละรอบมีความใหม่และไม่ซ้ำเดิม (Sidney Homan, 2014: ออนไลน์)

อีกด้านหนึ่ง Interactive Theatre เป็นละคร/การแสดง ที่ทำให้ผู้ชมกลายเป็นผู้เล่น หรือผู้ชมเลือกให้ตัวละครเจออุปสรรค หรือเลือกที่จะให้โอกาสใหม่แก่ตัวละคร โดยผู้ชมจะเป็นผู้พาตัวละครผ่านไปทีละเหตุการณ์ โดยการแสดงจะสามารถหยุดเรื่อง-เล่นเหตุการณ์ซ้ำ-จัดเรียงลำดับเรื่องราวใหม่โดยละครลักษณะนี้ไม่จำเป็นต้องใช้การดำเนินเรื่องแบบเส้นตรง (linear plot) ความเป็นไปได้ของเหตุการณ์ไม่ได้ถูกลดลงเป็นสัดส่วน แต่อาจขยายไปสู่ความเป็นไปได้อื่น ๆ อีกหลายทางตามแต่การเลือกของผู้ชม (สมพร พูราจ, 2552: ออนไลน์)

การที่ผู้สร้างสรรค์เลือกรูปแบบ Interactive Theatre ในการสร้างสรรค์งานครั้งนี้ เนื่องจากเป็นรูปแบบที่ผู้ชมสามารถเข้ามามีส่วนร่วมกับการแสดงได้ในทางใดทางหนึ่ง เพื่อให้ผู้ชมเกิดการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์

ตรง (direct purposeful experience) โดยพื้นที่การแสดงจะถูกนำเสนอ และสร้างบรรยากาศต่อผู้ชมราวกับว่าสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในการแสดงมีลักษณะเหมือนเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งวิธีการนำเสนอจะมีลักษณะการเล่าสลับระหว่าง **ความเป็นละคร (theatrical)** และ **ความจริง (reality)** โดยเหตุการณ์ในละครจะเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วม แก้ไขเปลี่ยนแปลง หรือเก็บข้อมูลวิธีการเอาตัวรอดในรูปแบบต่าง ๆ

2.3 ละครตีไวซ์ (Devised/Devising Theatre) เป็นรูปแบบการทำงานละครที่ไม่ได้มุ่งเน้นการทำงานกับบทละคร (play script) แต่มุ่งเน้นการสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วม (collaborative creation) ของสมาชิกในกลุ่มเป็นหลัก โดยกระบวนการสร้างสรรค์จะขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมหรือสถานะที่ดำรงอยู่ การวางแผนกำหนดโครงเรื่อง และการพัฒนาเป็นการแสดง โดย Bicat and Baldwin (อ้างถึงใน พชญ อัครพราหมณ์ , ม.ป.ป. :99) ได้อธิบายความสำคัญของความคิดนี้ว่า กระบวนการตีไวซ์ซึ่งเป็นสิ่งหนึ่งที่กลุ่มจะต้องร่วมกันค้นหาโดยออกไปจากเรื่องราวเดิม เชื่อมโยงเข้ากับเนื้อหาสาระที่น่าสนใจ และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือพื้นที่ ซึ่งต้องนำเสนอผ่านการแสดง ถึงแม้ว่ากระบวนการทำงานจะไม่ใช้บทละครเช่นเดียวกับละครแบบแผน แต่ละครตีไวซ์ยังคงต้องใช้ ตัวบท (Text) ระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์เพื่อศึกษาและนำมาสร้างเป็นแนวคิดการแสดง ซึ่งในขั้นตอนสุดท้ายของการซ้อมการแสดงจะได้บทการแสดง (play-text) ด้วยเช่นกัน

ผู้สร้างสรรค์ใช้แนวคิดละครตีไวซ์มาเป็นเครื่องมือหลักในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งในการสร้างโครงเรื่อง บทการแสดง ลักษณะของตัวละคร และองค์ประกอบอื่น ๆ เนื่องจากงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีจุดตั้งต้นมาจากประเด็นทางสังคมและไม่ได้มุ่งเน้นการใช้บทละครที่มีอยู่เป็นฐานในการ

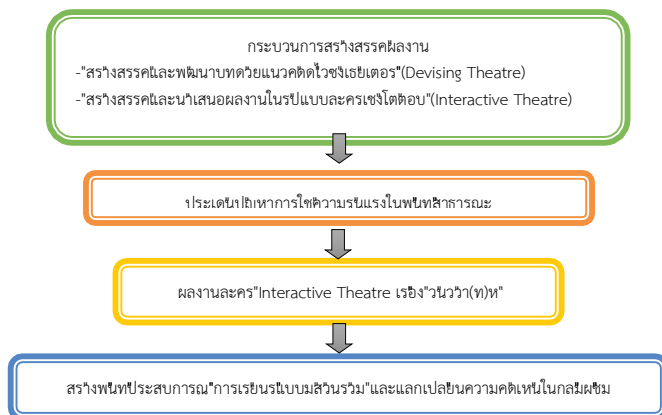
สร้างสรรค์ กระบวนการนี้จึงเอื้อ ต่อการสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานละคร
ชิ้นใหม่ เพื่อให้สามารถสื่อสารประเด็นไปยังผู้ชมได้ตามจุดมุ่งหมาย

2.4 ละครด้นสด (Improvisation) เป็นการให้ผู้มีส่วนร่วมใน
กระบวนการทดลองด้นสดเป็นตัวละครสมมติ และด้นสดจากสถานการณ์หรือ
เหตุการณ์ต่าง ๆ จากความขัดแย้ง จากสถานการณ์จำลอง โดยผู้มีส่วนร่วม
จะเกิดการกระทำที่ออกมาจากธรรมชาติในการเล่นฉากสั้น ๆ ทำให้ผู้มีส่วน
ร่วมเปิดใจและไม่ต้องกังวลในขณะแสดงซึ่งจะทำให้ผู้มีส่วนร่วมสามารถ
ค้นพบการกระทำ (action) และความต้องการ (objective) ที่เป็นแรง
ขับเคลื่อน (force) ภายในของตัวละครได้ (พชญ อัครพรหมณ์, ม.ป.ป.: 100)

การด้นสดถูกนำมาใช้เป็นเครื่องมือหนึ่งในกระบวนการ
สร้างสรรค์บทการแสดง เนื่องจากกระบวนการนี้ไว้ใช้ทักษะการด้นสด
ของนักแสดงเป็นส่วนสำคัญ โดยผู้สร้างสรรค์จะเปิดโอกาสให้นักแสดงได้
ค้นหาสภาวะ อารมณ์ ความรู้สึก หรือการกระทำต่าง ๆ ภายใต้สถานการณ์
และความขัดแย้งที่กำหนดไว้ในโครงเรื่อง โดยบทการแสดงที่เกิดขึ้นใน
กระบวนการจะนำมาพัฒนาและขัดเกลาให้เป็นบทการแสดงที่สมบูรณ์ขึ้นใน
แต่ละขั้น

กรอบแนวคิดการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ได้นำแนวคิดข้างต้นมาเป็นฐานในกระบวนการสร้างสรรค์ละคร โดยมุ่งประเด็นหลักเรื่อง การใช้ความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะ และใช้เหตุการณ์ข่าวการก่อเหตุความรุนแรงในงานวิวาทเป็นแรงบันดาลใจ โดยกำหนดกรอบคิดในการสร้างสรรค์ได้ดังนี้



ภาพที่ 1 แผนผังกรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา : วนิดา เดชกัลยา, ภัทร์สิริย์ โชติมนต์ชิตา

ขอบเขตการสร้างสรรค์

ผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างผลงานละครเวทีในรูปแบบ Interactive Theatre ภายใต้ชื่อเรื่อง วันวิวา(ท)ห์ โดยใช้ประเด็นปัญหาเรื่องการใช้ความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะและเนื้อหาเหตุการณ์ในงานแต่งงานของคู่รักคู่หนึ่ง เป็นเรื่องราวหลักในการดำเนินเรื่อง ระยะเวลา 40 นาทีต่อรอบการแสดง กลุ่มผู้ชมเป้าหมายมีอายุ 18 ปี ขึ้นไป สถานที่การจัดการแสดง หอศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

กระบวนการดำเนินงานสร้างสรรค์

การดำเนินงานสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง วันวิวา(ท)ห์ แบ่งออกเป็น 3 กระบวนการหลัก ได้แก่

1. กระบวนการสร้างและพัฒนาบทการแสดง

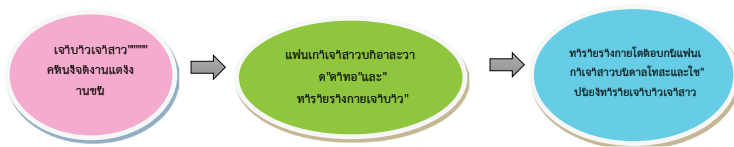
เริ่มด้วยการนำประเด็นการใช้ความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะมาเป็นแกนโครงเรื่องบทละคร โดยมีสาระหลักที่ต้องการเสนอสู่ผู้ชมคือ การใช้ความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะนั้นเป็นเรื่องใกล้ตัวทุกคนเป็นอย่างมาก สามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา และเกิดขึ้นได้กับทุกคนไม่เว้นแม้แต่ภายในงานแต่งงานที่ควรเป็นเรื่องน่ายินดีมากกว่าเรื่องเศร้าสลด ดังนั้น เมื่อไม่มีทางรู้ได้ว่าจะเกิดสถานการณ์ความรุนแรงขึ้นเมื่อใด การมีแนวทางในการประเมินสถานการณ์ รับมือป้องกันเพื่อเอาตัวรอดและลดความเสี่ยงจากสถานการณ์ความรุนแรงจึงเป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่ง

ผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างบทการแสดง (performance text) ที่สื่อสารผ่านพื้นที่การมีส่วนร่วมในการแสดงแก่ผู้ชม จึงนำกระบวนการละครดิไวซ์มาเป็นเครื่องมือในการสร้างและพัฒนาบทการแสดง และใช้ข้อมูล

เหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในกรณีข่าวงานวิวาห์ล่มมากำหนดสร้างโครงเรื่องของการแสดง โดยกระบวนการสร้างและพัฒนาบทการแสดงแบ่งออกเป็น 2 ช่วงดังนี้

1.1 ช่วงที่ 1 สร้างบทการแสดงด้วยกระบวนการตีไวซ์ (Devised theatre)

ผู้สร้างสรรค์ได้ออกแบบโครงเรื่อง (plot) ด้วยการวางลำดับเหตุการณ์ (sequences of situation) โดยใช้ต้นเค้าเหตุการณ์ (source) จากข่าวความรุนแรงที่เกิดขึ้นในงานแต่งงานของคู่รักชายหญิงคู่หนึ่งในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ โดยวางลำดับเหตุการณ์หลักไว้ดังนี้

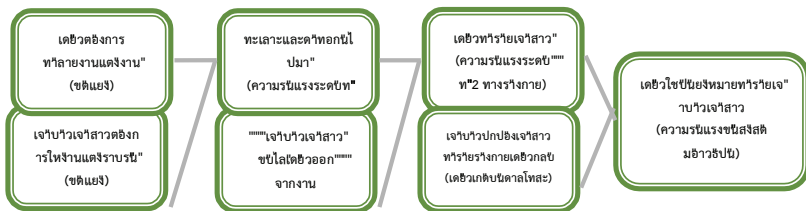


แผนภาพที่ 2 ลำดับเหตุการณ์ของโครงเรื่องการแสดง

เริ่มแรก ได้สร้างโครงเรื่องจากเหตุการณ์ (Event Story) ในพิธีแต่งงานช่วงเช้า ซึ่งใช้รูปแบบประเพณีอีสาน เรียกว่า “งานกินดอง” และกำหนดให้เกิดเหตุการณ์ใช้ความรุนแรงตามเนื้อข่าว แต่เนื่องจากบริบท เวลา และสถานที่พิธีแต่งงานช่วงเช้ามีรายละเอียดเกี่ยวกับพิธีกรรมค่อนข้างมาก จึงไม่เอื้อต่อการพัฒนาสถานการณ์และความขัดแย้ง (conflict) ส่งผลให้เรื่องราวดำเนินไปไม่ต่อเนื่องและขาดความน่าสนใจ ผู้สร้างสรรค์จึงปรับเปลี่ยนมาเป็นงานแต่งงานในช่วงเย็น ซึ่งเป็นการฉลองสมรสแทน และสร้างคู่ความขัดแย้ง (conflict) ระหว่างตัวละครกับตัวละครให้เข้มข้นขึ้น คือ “แฟนเก่าและเจ้าบ่าว” โดยโครงเรื่องได้ปรับเปลี่ยนใหม่ได้ว่า

เจ้าบ่าวเจ้าสาวฉลองงานแต่งงานในช่วงเย็น แฟนเก่าเจ้าสาวบุกมา อาละวาดทำร้ายร่างกายเจ้าบ่าวเจ้าสาวและข้าวของภายในงาน ทั้งสองฝ่าย ทะเลาะโต้เถียงกันไปมาไม่มีใครยอมใคร ส่งผลให้แฟนเก่าเจ้าสาวบันดลโทสะ ซักปิ่นออกมายิงหมายทำร้ายเจ้าบ่าวเจ้าสาว และแขกในงานที่พยายามเข้ามา ห้าม โดยความต้องการของแฟนเก่าเจ้าสาว คือ ไม่ต้องการให้เจ้าบ่าวและเจ้าสาวแต่งงานกัน ซึ่งตรงกันข้ามกับทางเจ้าบ่าวเจ้าสาวที่ต้องการแต่งงานกัน อย่างราบรื่นจึงขับไล่แฟนเก่าให้ออกไปจากงาน

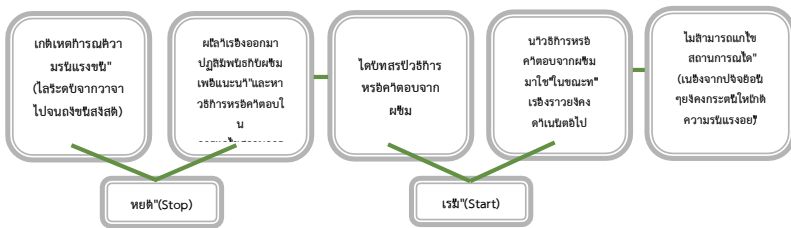
เมื่อเปลี่ยนสถานที่และบรรยากาศในเรื่องเป็นงานเลี้ยงฉลองมงคลสมรสช่วงเย็น และต่อด้วยงานปาร์ตี้ของคู่บ่าวสาว นักแสดงในกลุ่มสามารถ เชื่อมโยงประสบการณ์กับบริบทงานแต่งได้ดีขึ้น ประกอบกับการลำดับ เหตุการณ์โดยไต่ระดับความรุนแรงจากน้อยไปสูงสุด ทำให้เรื่องราวและ ความต้องการของตัวละครมีพัฒนาการที่ชัดเจนและน่าติดตามมากขึ้น ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพที่ 3 พัฒนาการการสร้างโครงเรื่องการแสดง

จากแผนภาพที่ 3 เห็นว่า แรงจูงใจ (motivation) ของตัวละครเดี่ยว และความขัดแย้งจากตัวละครต่าง ๆ เป็นตัวกระตุ้นเหตุการณ์ความรุนแรงให้ เกิดเป็นระดับความรุนแรง โดยผู้สร้างสรรค์ต้องการให้ผู้ชมสามารถประเมิน

สถานการณ์และนำวิธีการจากการแสดงไปปรับใช้ในการรับมือ ป้องกันและลดความเสี่ยงจากการเผชิญสถานการณ์ความรุนแรงได้อย่างถูกต้อง เหมาะสมปลอดภัย ดังนั้น กลวิธีในการเล่าเรื่องจึงเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่ง โดยได้สร้างกลวิธีในการเล่าเรื่องดังนี้



แผนภาพที่ 4 กลวิธีในการเล่าเรื่อง

จากแผนภาพที่ 4 จะเห็นว่า กลวิธีการเล่าและนำเสนอเรื่องราว จะมีลักษณะผสมผสานระหว่าง ความเหมือนจริง (reality) และความเป็นละคร (theatrical) โดยใช้วิธีการ “หยุดและเริ่ม (stop and start)” เพื่อให้ตัวละครดำเนินเรื่อง (narrator) ออกมาสื่อสารและสร้างปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เช่น เมื่อละครดำเนินเรื่องราวไปถึงสถานการณ์ที่มีความตึงเครียดสูงสุด การแสดงจะหยุดลงและแช่แข็ง (freeze) จากนั้นผู้ดำเนินเรื่องก็จะเสนอแนวทางหรือวิธีการเพื่อเอาตัวรอดจากความรุนแรงแก่ผู้ชม หรือการวิพากษ์วิจารณ์เหตุการณ์ และการกระทำของตัวละคร จากนั้นใช้วิธีการสร้างมนต์สมมติ (Magic if) เพื่อให้คนผู้ชมกลับเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์ที่ดำเนินต่อไป

การเล่าเรื่องด้วยกลวิธีนี้ช่วยให้ผู้ชมเกิดสภาวะถอยห่างจากละคร และทำให้เห็นว่าเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นเพียงเหตุการณ์สมมติ เปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมวิพากษ์วิจารณ์ความรุนแรงในเรื่องหลังจากที่ตนเองได้อยู่ร่วมกับความจริง (truth) ช่วงขณะหนึ่งในละคร ซึ่งผู้ชมจะสามารถโต้ตอบ

กับตัวละครหรือสถานการณ์ตรงหน้าหรือไม่ก็ได้ เช่น เลือกรับการกระทำให้ตัวละคร ต้องการเปลี่ยนเส้นเรื่อง เปลี่ยนสถานการณ์ใหม่ หรืออาจนิ่งเฉยไม่ออกความคิดเห็น แต่ยังคงอยู่ร่วมในสถานการณ์ภายใต้เงื่อนไขที่ตัวละครผู้ดำเนินเรื่องกำหนดไว้

ในขั้นตอนถัดมาผู้สร้างสรรค์ได้สร้างตัวละคร (creating character) เพื่อใช้ในการนำเสนอเรื่องราว โดยได้กำหนดกลุ่มตัวละคร (group of characters) สร้างภูมิหลังตัวละคร (back ground) รวมถึงกำหนดความต้องการตัวละคร (objective) ตามตารางข้างล่างนี้

ตารางที่ 1 กลุ่มตัวละคร ภูมิหลังตัวละคร และความต้องการของตัวละคร

ละคร

กลุ่มตัวละคร	ชื่อตัวละคร	ภูมิหลังตัวละคร	ความต้องการตัวละคร
ตัวละครหลัก (Protagonist)	เดี่ยว (แฟนเก่า เจ้าสาว)	ในวัยเด็กเป็นเด็กที่นิสัยดี ไม่เกร แต่ต่อมาเกิดปมฝังใจในเหตุการณ์ที่พ่อของเขาไปทะเลาะกับคนข้างบ้าน เพราะมาแล้วขาดสติทำให้เขาไม่ชอบพ่อตั้งแต่นั้นมา ในวัยเด็กเติบโตมาท่ามกลางสังคมที่ใช้ความรุนแรง เขามีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรงอย่างมากเวลาโมโห เป็นคนหน้าตาค่อนข้างดี จึงทำให้มีสาว ๆ เข้ามาชอบอยู่บ่อยครั้ง เคยมีแฟนมาแล้วหนึ่งคน ซึ่งเป็นคนที่เขารักมาก แต่สุดท้ายแฟนคนนั้นก็หนีออกไปมีคนเหตุการณ์ในครั้งนั้นทำให้เขาเสียใจมาก จนทำให้เขามีปมเรื่องความรักเพิ่มเข้าไปอีก ถ้าครั้นไหนทะเลาะกับแฟนจะทำให้เขาอารมณ์ร้าย คิดลบ ทำตัวเกร นิสัยเสียเวลาโกรธเขาจะมีสติเหลืออยู่เพียงเล็กน้อย พร้อมทั้งจะทำลายทุกสิ่งทุกอย่างให้พังราบคาบ	ต้องการทำลายงานแต่งงานให้พัง เพราะโกรธที่ถูกหลอก เดี่ยวเชื่อว่าหลินตั้งใจอกใจตนเพื่อไปแต่งงานกับบอสที่รวยกว่า

กลุ่มตัวละคร	ชื่อตัวละคร	ภูมิหลังตัวละคร	ความต้องการตัวละคร
ตัวละคร ปะทะ (Antagonist)	บอส (เจ้าบ่าว)	เติบโตในครอบครัวที่สมบูรณ์ มีพร้อมทุกอย่าง ฐานะมั่นคง ร่ำรวย เรียนจบการจัดการ และตระกูลเป็นเจ้าของร้านทองชื่อดังของเมืองพล จังหวัดขอนแก่น ช่วงเรียนมัธยมเขาเป็นเด็กดี ตั้งใจเรียน เอาแต่เรียนจนไม่เคยมีแฟนมาก่อนในชีวิต หลังจากที่เขาได้เข้ามาเรียนมหาวิทยาลัยหลิน คือ แฟนคนแรกของเขาและได้สอนให้เขารู้จักความรัก ก่อนแต่งงานสองปีพ่อและแม่ของบอสประสบอุบัติเหตุทางรถยนต์และเสียชีวิตทั้งคู่ เมื่อทำใจได้บอสจึงตกลงแต่งงานกับหลิน และตั้งใจดูแลกิจการร้านทองของพ่อแม่ต่อไป	ช่วงแรกของเรื่องต้องการไล่ตัวเองออกจากงาน อยากให้งานแต่งราบรื่นด้วยดี แต่ต่อมาภายหลังรู้ความจริงจากหลักฐานของเดี่ยวที่นำมายืนยันว่าหลินหลอกตนเองเช่นกัน จึงต้องการยกเลิกงานแต่งงานและออกไปจากสถานที่จัดงานนั้น
	หลิน (เจ้าสาว)	พ่อแม่แยกทางกันตั้งแต่เด็ก แม่ทิ้งให้เธออยู่กับพี่สาวและน้องชาย พี่สาวสอนให้เธอมีทัศนคติที่คิดว่าการคบผู้ชายเป็นการหาผลประโยชน์เท่านั้น รักแต่ตัวเอง เธอกล้าใช้ชีวิต เรียนรู้ ปรับตัว สู้กับทุกอย่าง ภายนอกเหมือนแค้น ต่อสู้ แต่ภายในอ่อนแอ จึงเป็นคนชอบใช้คำพูดโน้มน้าวหรือหลอกให้ใครเชื่ออะไรง่าย ๆ เพื่อผลประโยชน์ของตนเองเกลียดการโกหก แต่ตัวเองกลับชอบโกหกเสียเอง รักความสบายชอบใช้หน้าตา และทักษะการพูดของตนเองหาผลประโยชน์จากคนอื่นอยู่เสมอ ๆ	ต้องการให้งานแต่งราบรื่น ไม่ต้องการให้เดี่ยวเปิดโปงว่าตนเองเป็นผู้หญิงคบซ้อน นอกใจ และก่อนหน้านี้ได้หลอกเอาเงินเดียวมาโดยตลอด
	เซอร์รี่ (พี่สาวเจ้าสาว)	พ่อแม่แยกทางกันตั้งแต่เด็ก จึงกลายเป็นหัวหน้าครอบครัวไปโดยปริยาย ต้องอดทนทำงานอย่างลำบากเลี้ยงน้องทั้งสองคนมา พ่อโตเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น จึงได้เริ่มทำธุรกิจส่วนตัว คือ เป็นคนปล่อยเงินกู้ นอกระบบ เก็บดอกเบี้ยรายวัน จึงส่งผลให้ฐานะของทางบ้านดีขึ้นจากไม่มีอะไรเลยกลายเป็นครอบครัวที่มีฐานะร่ำรวยมากกว่าครอบครัวอื่นในหมู่บ้านเดียวกัน ชอบสอนให้น้องทั้งสองคนหาผลประโยชน์จากคนอื่นอยู่เสมอ เพราะตนเองร่ำรวยทุกอย่างได้ก็เพราะหาประโยชน์จากคนอื่นเช่นกัน จึงมีทัศนคติในการใช้ชีวิตที่ต้องเอาเปรียบผู้อื่นตลอดเวลา	ต้องการให้งานแต่งราบรื่น ไม่ต้องการให้เดี่ยวเปิดเผยว่าน้องสาวเป็นคนไม่ดี กลัวอัยอาแซงที่มาร่วมงาน
	รอยด์ (น้องชายเจ้าสาว)	อยู่กับพี่สาวสองคนมาตั้งแต่เด็ก ๆ เพราะแม่เล็กกับพ่อและถูกทิ้งให้อยู่ที่สาว ชีวิตวัยเด็กลำบากมากแต่เมื่อเริ่มเข้าสู่วัยรุ่น ครอบครัวเริ่มมีฐานะจากธุรกิจปล่อยเงินกู้ของพี่สาวจึงกลายเป็นคนใช้เงินฟุ่มเฟือย เอาแต่ใจ อยากได้อะไรต้องได้ แต่ซึ่กลัว ไม่กล้าสู้คน รักพี่สาวทั้งสองคนมาก ๆ	ต้องการให้งานแต่งราบรื่น ไม่ต้องการให้เดี่ยวเปิดเผยว่าพี่สาวเป็นคนไม่ดี ไม่อยากขายหน้าแซงที่มาร่วมงาน
	ฟ้าใส (พิธีกร)	เติบโตมาในครอบครัวข้าราชการ แต่เป็นคนเดียวที่เรียนจบและมาทำงานในสายงานบันเทิง โดยมีอาชีพพิธีกร พ่อและแม่เป็นครูทั้งคู่ เมื่อเรียนจบได้แยกตัวออกมาทำงานที่ขอนแก่น ส่วนพ่อแม่และแม่เป็นครูอยู่ที่อุดรธานี	ต้องการให้งานแต่งราบรื่น ไม่ได้ทราบเรื่องราวภายในครอบครัวเจ้าสาวมาก่อนแต่ด้วยหน้าที่ซึ่งถูกจ้างมาเป็นพิธีกร จึงไม่ต้องการให้งานแต่งล่มเพราะจะเสียมาถึงชื่อเสียงพิธีกรของตนเองด้วย จึงต้องการช่วยแก้ไขสถานการณ์ต่าง ๆ ให้คลี่คลาย
ผู้เล่าเรื่อง (Narrator)	-	เป็นผู้ดำเนินเรื่องให้ข้อมูลความรู้ และกระแสดูซึมให้เข้ามามีส่วนร่วมในการแสดง	ต้องการให้ผู้ชมเข้าใจสาระเนื้อหาที่ผู้สร้างสรรคต้องการนำเสนอ

ขั้นตอนถัดมา ผู้สร้างสรรค์เริ่มสร้างบทสนทนา (dialogue) ด้วยวิธีการด้นสด (improvisation) โดยใช้โครงเรื่องเป็นแกนและเวิร์คชอปให้นักแสดงสามารถด้นสด เพื่อสื่อสารความคิด อารมณ์ ความรู้สึก และความต้องการ ขณะเผชิญหน้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ ตามที่กำหนดไว้ในโครงเรื่อง โดยสื่อสารผ่านภาษาพูดและแสดงออกผ่านทางภาษาร่างกายตามตารางดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางอธิบายการสื่อสารผ่านภาษาพูดหรือการแสดงออกผ่านทางร่างกายของนักแสดง

ตัวละคร	ภาษาพูด	การแสดงออกผ่านภาษากาย	ความต้องการ
เตี๋ย	กูเตี๋ย...ผิวฮิลิน	แย่งไมโครโฟนและขึ้นไปพูดบนเวที	แสดงความเป็นเจ้าของ
เชอร์รี่	มาค่ะ มาแน ๆ เลย เมื่อกี้ได้กลิ่นเหล้าหึ่งเลย	เชอร์รี่เดินเข้าไปควบคุมสถานการณ์	ขัดขวางเตี๋ย
เตี๋ย	ทุกคนรู้ไหมครับว่าเจ้าสาวในงานนี้ แม่โคตรสาส์อน	สะบัดมือจากเชอร์รี่ เพื่อพูดต่อ	ประจานหิลิน
บอส	เห้ย! มึงพูดให้มันดี ๆ นะ	ชี้หน้าต่อว่าเตี๋ย	หยุดการกระทำของเตี๋ย
หิลิน	ไม่จริงนะพี่บอส	เกาะแขนบอสให้ช่วยปกป้อง	ไม่ยอมรับ
เชอร์รี่	ไม่มีไรค่ะ แค่นมา รอยดัดปิดไมค์ให้พ่นน้อย	เชอร์รี่พยายามแย่งไมค์จากเตี๋ย	ควบคุมสถานการณ์
เตี๋ย	ไม่กี่วันก่อน อีนี่มันยังเอากับกูอยู่ เลย	ผลักเชอร์รี่ออกแล้วพูดต่อ	แสดงความเป็นเจ้าของ
เชอร์รี่	ไม่ใช่ค่ะ ครอบครับของเราไม่มีใคร รู้จักมันเลยนะคะ	แอบส่งซิกให้รอยดีไปเอาตัวเตี๋ย ลงมาจากเวที	ควบคุมสถานการณ์
เตี๋ย	ไม่รู้จักเธอหรอ ได้!	เดินลงจากเวทีไปเข้ามาระฆาก หิลิน	แสดงอำนาจความเป็น เจ้าของ
เชอร์รี่	หยุดนะ ไอ้เตี๋ย หยุด!	เดินมาพยายามดึงเตี๋ยออกจาก หิลินจึงถูกผลักล้มลงกับพื้น	ปกป้องหิลิน
บอส	-	พยายามเข้าไปช่วยหิลิน และเชอ รรี่	ปกป้องแฟนและพี่สาว
เตี๋ย	-	โกรธที่บอสพุ่งเข้ามา จึงต่อย บอสล้มลง	ต้องการแก้แค้น

1.2 ช่วงที่ 2 การพัฒนาบทการแสดง

ผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองเปิดการแสดงกับกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย โดยหลังการแสดงได้จัดให้มีการพูดคุยแลกเปลี่ยนสิ่งที่ผู้ชมได้รับจากละครหรือข้อคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานด้วยการเสวนาแบบวงปิด เพื่อนำข้อคิดเห็นที่ได้ไปพัฒนาบทการแสดงให้มีทิศทางที่ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยกำหนดจำนวนผู้ชมเข้าร่วมรอบละ 15 - 20 คน และเปิดแสดงจำนวน 4 รอบ ดังนี้

ตารางที่ 3 รอบการแสดงและผลลัพธ์จากผู้ชม

รอบแสดง/สถานที่แสดง	ผลลัพธ์ที่ได้จากผู้ชม
การแสดงรอบทดลองครั้งที่ 1 จัดแสดงที่ Performing Art Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ วันที่ 18 เดือนตุลาคม พ.ศ. 2563	ผู้ชมสามารถเดาเหตุการณ์หรือเรื่องราวที่จะเกิดขึ้นต่อไปได้ เหตุการณ์ย้อนบ่อยจนเกิดความรู้สึกเบื่อ ไม่น่าตื่นเต้นเหมือนช่วงแรกที่เข้ามาชม และรู้สึกว่าคำแนะนำต่างๆ ของผู้ชมไม่มีความหมาย เพราะสุดท้ายแล้วตัวละครจะใช้วิธีที่ตนเองชอบมา และบรรยายกาศภายในงานแต่งดูไม่ค่อยน่าเชื่อว่าเป็นงานแต่งงานจริง ๆ ห้องสีด้ามืดทึบให้ความรู้สึกเหมือนมาร่วมงานไว้อาลัยมากกว่า
การแสดงรอบทดลองครั้งที่ 2 จัดแสดงที่หอศิลป์ คณะศิลปกรรม ศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น วันที่ 8 เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2563	ครั้งนี้มีผู้ชมที่เข้าชมเป็นครั้งแรกและผู้ชมที่เคยชมการแสดงรอบแรก โดยผู้ชมที่เคยชมการแสดงแล้วรู้สึกว่าการสนทนาจริงกว่ารอบแรกแต่อยากให้นักแสดงตอบโต้กับผู้ชมกว่านี้จะช่วยเชื่อมผู้ชมและสร้างให้เชื่อว่ามีใจกับเจ้าบ่าวเจ้าสาวจริง ส่วนผู้ชมที่เข้าชมครั้งแรกรู้สึกงงและไม่ทราบบทบาทของตนเองว่ามาร่วมงานในฐานะอะไร รวมถึงอยากให้มีการซักถามแล้วก็มีวิธีการเข้าร่วมอีกครั้งว่าสามารถทำอะไรได้บ้าง

การแสดงรอบทดลองครั้งที่ 3 จัดแสดงที่ Performing Art Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ วันที่ 28 เดือนธันวาคม พ.ศ. 2563	ผู้ชมมีความรู้สึกเชื่อว่าสถานการณ์เหล่านั้นเกิดขึ้นภายในงานแต่งงานจริง แต่อยากให้แจ้งขอบเขตให้ชัดเจน ตอนเดินเข้ามาในงานตอนแรกอยากมีส่วนร่วมแต่ต่อมารู้สึกว่าห่างเหินกับตัวละครเพราะได้บัตรเชิญเป็นเพื่อนเจ้าสาว แต่เจ้าสาวพูดว่า “ขอบคุณนะค่ะ” เหมือนไม่ได้รู้จักหรือสนิทกันมาก ส่วนที่รู้สึกว่ามีส่วนร่วมคือ ฉากโยนดอกไม้ และตอนจบรู้สึกค้างคา เพราะตัดจบเร็วไป อยากให้ผู้ชมได้หยุดพักสักครู่แล้วค่อยจบเรื่อง สารที่ได้รับจากละครคือ ความรุนแรงมันเกิดอยู่ใกล้ตัว ไม่เพียงแค่ว่าจะระงับความรุนแรงได้อย่างไร แต่เราจะเอาตัวรอดจากสถานการณ์ความรุนแรงและป้องกันความรุนแรง ณ เวลานั้น หรือมีวิธีเบื้องต้นในการรับมืออย่างไร นั่นคือความรู้หลังจากที่ได้ชมละคร และบางส่วนอยากให้นักแสดงตอบโต้กับคนดูมากกว่านี้
การแสดงรอบทดลองครั้งที่ 4 จัดแสดงที่หอศิลป์ คณะศิลปกรรม ศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น วันที่ 18 เดือนมกราคม พ.ศ. 2564	รอบสุดท้าย บทการแสดงถูกขัดเกลามาให้มีความสมจริง ไม่ว่าจะเป็นลักษณะคำพูดของตัวละคร การใช้คำพูดในประโยคต่าง ๆ และให้นักแสดงสามารถเพิ่มเติมหรือดัดแปลงบทสนทนากับผู้ชมได้เพื่อที่ผู้ชมจะได้รู้สึกได้ว่า พื้นที่การแสดงเปิดโอกาสให้ได้ทดลองกระทำตามวิธีการต่าง ๆ ที่ละครต้องการนำเสนอโดยไม่เขินอาย

จากตารางที่ 3 เห็นได้ว่า ปัจจัยของการเกิดความรุนแรง ความต้องการ แรงจูงใจและความขัดแย้งของตัวละครแต่ละตัวที่ปรากฏในการแสดงนั้นยังไม่ชัดเจนมากพอ จึงไม่สามารถกระตุ้นให้เกิดความรุนแรงไปตามระดับที่ผู้สร้างสรรค์ไว้ ส่งผลให้สถานการณ์ต่าง ๆ ในเรื่องราวขับเคลื่อนไปได้ยาก ไม่สนุก ไม่น่าตื่นเต้น ทำให้ผู้ชม เกิดความรู้สึกเบื่อและคาดเดาเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นได้ อีกทั้งพบว่าปัจจัยที่ส่งผลต่อนักแสดงระหว่างการแสดง เช่น สถานที่ ผู้ชม และบรรยากาศของการแสดง

ในช่วงแรกของการสร้างบท ได้กำหนดตัวเลือกวิธีการแก้ไขสถานการณ์ความรุนแรงให้ผู้ชมได้เลือกและมีตอนจบที่แตกต่างกันไป แต่ทว่าความขัดแย้งของตัวละคร (conflict) ขาดความชัดเจน และเส้นเรื่องมีความซับซ้อน จึงตัดวิธีการเลือกตัวเลือกของผู้ชมออก เพื่อให้เส้นเรื่องมีตอนจบเพียงเหตุการณ์เดียว โดยหลังจากตัวละครเดี่ยวใช้อาวุธปืนยิงตัวละครพี่สาวของเจ้าสาวจนได้รับบาดเจ็บ จากนั้นจะกำหนดให้ผู้ชมซึ่งเป็นแขกในงานเข้าไปช่วยกันจับตัวผู้กระทำและส่งตัวให้ตำรวจ

กลวิธีที่พบจากการพัฒนาบทการแสดงในครั้งนี้ คือ การเล่าเรื่องแบบครั้งเดียวจบ ไม่มีตัวเลือกหลายช่องทาง มุ่งเน้นความต้องการและความขัดแย้งของตัวละครเป็นหลัก เพื่อกระตุ้นให้เหตุการณ์เกิดความรุนแรงขึ้นตามระดับ โดยเหตุการณ์จะเริ่มต้นจากความรุนแรงทางวาจาและเพิ่มระดับไปจนถึงความรุนแรงขั้นสูงสุด คือ การใช้อาวุธปืน โดยในระหว่างการแสดง เหตุการณ์จะยังคงค้นสลับให้ “หยุดและเล่น” เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เข้ามามีส่วนร่วมกับการแสดง

นอกจากนี้ ในช่วงต้นของการแสดงไม่มีบทการแสดงตายตัว โดยกำหนดให้นักแสดงใช้ทักษะการโต้ตอบกับผู้ชม โดยผู้ชมจะทราบเงื่อนไข “การเล่น” จากสูจิบัตร ซึ่งกลวิธีนี้ช่วยส่งเสริมให้การแสดงเกิดความสนุกสนาน และการแจ้งเงื่อนไข “การมีส่วนร่วมในการแสดง” จะช่วยป้องกันอุบัติเหตุจากการแสดงได้อย่างดี ในช่วงท้ายของแต่ละฉาก นักแสดงจะมีบทพูดที่กำหนดไว้ตามบทการแสดงเพื่อเป็นการสรุปสาระของเรื่องในฉากนั้น ๆ เช่น บทหรือประโยคที่ให้ข้อมูลวิธีการรับมือ ประเมินสถานการณ์หรือการเอาตัวรอดต่าง ๆ ซึ่งจะไม่สามารถโต้ตอบหรือเพิ่มเติมบทได้

ตารางที่ 4 การเปรียบเทียบการแสดงตามบทละครและการดำเนินสด
ของนักแสดงระหว่างการแสดง

การแสดงตามบทละคร	การดำเนินสดเพิ่มเติมของนักแสดง
เซอร์รี: นี่เขาก็ทยอยกันมาเรื่อย ๆ แล้วนะหลิน หลิน: เจ้ หนูตื่นเต้นมากๆเลย คนมากันเยอะมาก เซอร์รี: อย่าไปกลัว น้องสาวพี่สวยแล้วเก่งก็ที่สุด ไม่น้องเขยเค้าจะเลือกมาแต่งงานด้วยหรือ ไข่ไหมจะบอส? บอส: ไม่ต้องห่วงนะครับ ผมจะอยู่ข้างๆหลินเอง หลินไม่ต้องตื่นเต้นนะมีผมอยู่ทั้งคน เซอร์รี: อะแหม อะ เห็นอย่างนี้ใจก็สบายใจหน่อย เดี่ยวเจ้เข้าไปต้อนรับแขกในงานก่อนนะ เจ้ฝากหลินด้วยนะบอส ถ้าหิวน้ำก็บอกรอยด์เลยนะบอส	หลิน: อ้าว เจ้เนม คิดถึงเจ้มากเลย ขอบคุณน้ำที่มางานแต่งหนูผู้ชม: ยินดีด้วยนะหลิน ไม่คิดว่าจะได้แต่งงานกับเขานะเนี่ย ฮ่าๆ หลิน: นี่พี่บอสเจ้เนม ว่าที่สามี บอส: สวัสดีครับ ยินดีที่ได้รู้จักนะครับ ผู้ชม: แหม ไม่ต้องสุภาพพรอกกับเจ้อะ ซิลล์ๆ ฮ่าๆ เจ้ขอให้มีความสุขกันมากๆนะทั้งคู่เลย หลิน: ขอบคุณนะเจ้บอส: ตามสบายเลยนะครับ เครื่องดื่มอยู่ทางด้านโน้นเลย หลิน: เดี่ยวไปรับแขกฝั่งนู้นก่อนนะเจ้ เจอกันอาฟเตอร์ปาร์ตี้ ห้ามหาย ผู้ชม: โอเคจ้า
ผู้เล่าเรื่อง: ในกรณีแบบนี้เจ้าสาวต้องปกป้องตัวเองเบื้องต้นเพื่อไม่ให้โดนทำร้ายนะครับ โดยผมจะบอกเทคนิคที่ถูกต้องหากโดนกระชากผมจากด้านหลังให้ใช้มือด้านที่ไม่ถนัดแทรกเข้าไปใต้โคลนผม และใช้มืออีกข้างกำข้อมือคนร้ายแล้วกดลงบนหัวตัวเองให้แน่นแล้วหมุนตัวเข้าหาคนร้าย ใช้ศอกดันที่ถนัดกดแขนคนร้ายให้หลุดออกจากหัวเรา	-

2. กระบวนการสร้างและพัฒนาผลงานละคร

การเลือกใช้รูปแบบ Interactive Theatre เพื่อนำเสนอประเด็นเรื่อง การใช้ความรุนแรง ในพื้นที่สาธารณะ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงผ่านการเสนอและโต้ตอบตัวเลือกที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดง ซึ่งการที่จะทำให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมและเรียนรู้ไปกับการแสดงได้ตามเป้าหมายที่กำหนดไว้ได้จะต้องสร้างความเข้าใจ สร้างจุดสนใจ และความเชื่อในสถานการณ์แก่ผู้ชม อันจะเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างการเรียนรู้จากการมีส่วนร่วมในพื้นที่เสมือนจริงจากเหตุการณ์สมมติในละคร

จากการแสดงรอบทดลองพบว่า ผลงานละครยังไม่สามารถสร้างพื้นที่ให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมเรียนรู้ได้จริงและเป็นเพียงการนำเสนอข้อมูลแก่ผู้ชมทางเดียว รวมถึงการสื่อสารและตอบโต้เกิดขึ้นน้อย การพัฒนาผลงานระหว่างช่วงทดลองการแสดงทั้ง 4 ครั้ง มุ่งเน้นกระบวนการสร้างและพัฒนาผลงานละครเป็นสำคัญ โดยออกเป็น 2 ส่วน คือ การฝึกซ้อมการแสดงและการสร้างผลงานละคร

2.1 การฝึกซ้อมและพัฒนาการแสดง

เนื่องด้วยกลวิธีการเล่าเรื่องเป็นแบบผสมระหว่าง “สมจริง” และ “ไม่สมจริง” การฝึกซ้อมกับนักแสดงจึงมีความซับซ้อน วิธีการกำกับนักแสดงจึงยึดการกำกับให้การแสดงมีความสมจริงตามเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น โดยผู้กำกับจะสร้างความเชื่อและอารมณ์ความรู้ให้นักแสดง “เชื่อ” ว่า เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นนั้นเป็นเรื่องจริง และเมื่อเสียงกระดิ่งให้สัญญาณหยุดดังขึ้น นักแสดงจะหยุดการเคลื่อนไหวทันที แต่สิ่งที่นักแสดงต้องสะสมไว้ข้างในคือ อารมณ์และความคิดที่เกิดขึ้น เพื่อให้สามารถนำกลับมาใช้ต่อในเหตุการณ์ถัดไปได้อย่างต่อเนื่อง

อีกด้านหนึ่ง การใช้ร่างกายของนักแสดงในฉากปะทะหรือการต่อสู้ได้กำหนดให้ใช้เทคนิคการเกร็งกล้ามเนื้อร่างกายแต่ละส่วน เช่น ฉากบีบคอให้เกร็งข้อมือแทน เพื่อลดแรงปะทะที่จะเกิดขึ้นต่อคู่แสดง เพื่อป้องกันอุบัติเหตุจากการแสดง โดยผู้กำกับได้ให้ความสำคัญกับฉากเหล่านี้เป็นพิเศษ ซึ่งจะต้องซ้อมและฝึกฝนจนนักแสดงเกิดความชำนาญ และจดจำการเข้าปะทะหรือแสดงฉากปฏิกิริยาได้อย่างเป็นธรรมชาติ อย่างไรก็ตามระหว่างการแสดงนักแสดงต้องมีสติและมีไหวพริบบริบูรณ์อย่างมาเพื่อป้องกันไม่ให้เกิดอุบัติเหตุ

การกำหนดทิศทางเคลื่อนที่ (blocking) ของนักแสดง ได้กำหนดไว้เพียงบางส่วน เพื่อป้องกันอุบัติเหตุจากการแสดง การวางภาพบนเวทีต้องคำนึงปัจจัยอื่น ๆ ร่วมด้วยอย่างมาก เช่น การใช้พื้นที่ในฉากปะทะจะก่ออันตรายต่อนักแสดงและผู้ชมหรือไม่ เนื่องละครนำเสนอการแสดงที่มีความรุนแรงเป็นหลัก ฉะนั้น การแสดงจะมีโอกาสพลัดพลั้งให้เกิดอุบัติเหตุได้โดยง่าย กระบวนการวางภาพบนเวทีจึงต้องคิดและเตรียมการให้รอบคอบอีกด้านหนึ่งผู้กำกับจะต้องสร้าง “พื้นที่” ให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมและสามารถเรียนรู้สาระได้อย่างเต็มที่ด้วยเช่นกัน

การใช้เสียงเป็นตัวกำหนด จึงเป็นกลวิธีที่ช่วยให้ผู้ชมและนักแสดงอยู่ภายใต้กติกาการแสดง โดยผู้กำกับได้ใช้เสียง “กระดิ่ง” เป็นสัญญาณควบคุม “การหยุด หรือ เริ่มเรื่องราว” ซึ่งนอกจากจะเป็นการให้สัญญาณเพื่อให้นักแสดงหยุดการเคลื่อนไหวร่างกายได้อย่างพร้อมเพรียงกันแล้ว ยังเป็นการให้สัญญาณต่อผู้ชมว่าหากเมื่อได้ยินเสียงสัญญาณกระดิ่งและผู้เล่าเรื่องอนุญาตให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วม ผู้ชมก็จะสามารถเข้ามามีส่วนร่วมได้ตามบทบาทและเงื่อนไขที่ได้ระบุไว้ในบัตรเชิญ เช่น หากมีผู้ชมวิ่งเข้าไปช่วยเหลือเจ้าสาว โดยที่ผู้เล่าเรื่องยังไม่เปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมได้ จะมีเสียง

กระดิ่งหยุดเหตุการณ์ดังขึ้นมาในทันที เพื่อป้องกันอุบัติเหตุหรือความผิดพลาดต่าง ๆ ที่อาจจะเกิดขึ้นระหว่างการแสดง



ภาพที่ 2 และ 3 ฝึกซ้อมฉากต่อสู้เพื่อให้ดูสมจริงและป้องกันข้อผิดพลาด
ที่มา : วนิตา เดชกัลยา, ภภัทรสิริย์ โซติมนต์ชิตา

2.2 แนวคิดและการออกแบบเพื่อการผลิตผลงานละคร

ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้แนวคิดแบบสมจริง (realistic) ในการสร้างองค์ประกอบศิลป์โดยเลียนแบบบรรยากาศการทำงานแต่งงานจริง เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนมาร่วมงานแต่งงาน ซึ่งการสร้างบรรยากาศและความเชื่อให้แก่ผู้ชมตั้งแต่ต้น ส่งผลให้ผู้ชม “กล้าเล่น” ก่อนที่จะเข้าไปร่วมแสดงในละคร ดังนั้นการออกแบบองค์ประกอบศิลป์จึงต้องสร้างบรรยากาศการแสดงและกระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึกอย่างมีส่วนร่วมในการแสดง โดยสามารถอธิบายเป็นประเด็นต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

■ การออกแบบงานดีไซน์ของการแสดง

□ บัตรเข้าชมการแสดง → เลียนแบบการ์ดแต่งงาน โดยข้างในปรากฏข้อมูลต่าง ๆ เช่น ชื่อเจ้าบ่าวเจ้าสาว สถานที่จัดงาน วันที่และเวลา และระบุบทบาทของผู้ชมว่าได้รับบทบาทใดภายในงาน โดยมีจำนวน 4 บทบาท ได้แก่ ญาติเจ้าสาว ญาติเจ้าบ่าว เพื่อนเจ้าสาว และเพื่อนเจ้าบ่าว พร้อมทั้งอธิบาย

เงื่อนไขในการรับชมละคร เพื่อให้ผู้ชมทราบขอบเขตและกติกาของการแสดง
ว่า ผู้ชมสามารถทำอะไรได้บ้าง



ภาพที่ 4 - 7 บัตรเชิญร่างสมบูรณ์สำหรับแสดงจริง

ที่มา : วนิดา เดชกุลยา, ภัทรสิริย์ โชติมนต์ชิตา

❑ สติกเกอร์กำหนดบทบาทผู้ชม → แบ่งออกเป็น 4 สี พร้อมทั้งเขียน
ชื่อผู้ชมลงบนสติกเกอร์แล้วติดไว้บนหน้าอกผู้ชม เพื่อเป็นสัญลักษณ์ให้
นักแสดงทราบว่า ผู้ชมชื่ออะไรและมีความสัมพันธ์กับตัวละครอย่างไร โดย
สติกเกอร์แต่ละสีได้กำหนดบทบาทไว้ดังนี้

ตารางที่ 5 ความหมายและบทบาทของสติกเกอร์

ฉลาก	บทบาท
	เพื่อนเจ้าบ่าว รู้จักเจ้าบ่าวและเจ้าสาว
	เพื่อนเจ้าสาว รู้จักเจ้าสาวและเดี่ยว
	ญาติฝั่งเจ้าบ่าว รู้จักเจ้าภาพและเจ้าบ่าว
	ญาติฝั่งเจ้าสาว รู้จักเจ้าภาพและเจ้าสาว

□ ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก → เลียนแบบงานแต่งงานจริงภายใต้ธีม (Theme) สีแดง สีขาว และสีครีม ซึ่งบรรยากาศต้องการเน้นให้ผู้ชมรู้สึกอบอุ่นและครอบครัวเจ้าภาพค่อนข้างมีฐานะดี การใช้สีแดง สีขาว และสีครีม ทำให้ฉากดูมีมิติและสมจริงยิ่งขึ้น นอกจากนี้ยังมีเวทีสำหรับพิธีการของคู่บ่าวสาวและฉากถ่ายภาพสำหรับแขกถ่ายภาพกับคู่บ่าวสาว โดยในตอนต้นได้จัดให้มีพื้นที่บริการอาหารและเครื่องดื่ม แต่ด้วยสถานการณ์การ Covid-19 จึงเปลี่ยนมาเป็นการแจกของชำร่วยและเขียนคำอวยพร



ภาพที่ 8 และ 9 บรรยากาศภายในงานและเวทีสำหรับพิธีการ
ที่มา : วนิดา เดชกัลยา, ภัทรสิริย์ โชติมนต์ชิตา

การจัดพื้นที่การแสดงได้เว้นพื้นที่ว่างภายในงานเพื่อให้ผู้ชมสามารถเดินหรือยืนตามอรรถาศัย และไม่มีเก้าอี้สำหรับนั่งชมละคร เพราะต้องการให้ผู้ชมเลือกพื้นที่การรับชมด้วยตนเองและป้องกันอุบัติเหตุขณะแสดง วิธีการสร้างความรู้สึกเชื่อด้วยการทลายผนังที่สี่ (Fourth wall) ส่งผลให้ผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงตั้งแต่ก่อนเริ่มจนกระทั่งการแสดงจบลง



ภาพที่ 10 และ 11 ฉากที่เขียนคำอวยพรและฉากขนมกับของชำร่วย
ที่มา : วนิดา เดชกัลยา, ภัทรสิริย์ โชติมนต์ชิตา



ภาพที่ 12 และ 13 ฉากถ่ายภาพและบริเวณจัดแสดงรูปวาดตั้งคู่บ่าวสาวนางงาน
ที่มา : วนิดา เดชกัลยา, ภัทรสิริย์ โชติมนต์ชิตา

□ การออกแบบเครื่องแต่งกายและแต่งหน้า → กำหนดให้เจ้าบ่าวและเจ้าสาว แต่งกายด้วยชุดเจ้าบ่าวและชุดเจ้าสาว ส่วนการแต่งกายของตัวละครอื่น ๆ แต่งตามธีม (Theme) ที่กำหนดไว้ เช่น เซอร์รี่แต่งกายด้วยชุดราตรีสีแดง แต่ทว่าตัวละครเดียวได้กำหนดให้ใส่ชุดสีดำ เพื่อแสดงถึงความ เป็นปฏิปักษ์ต่อตัวละครอื่น ๆ ส่วนผู้เล่าเรื่องกำหนดให้ใส่ชุดสุทและแต่งหน้าเข้ม เพื่อสร้างความลึกลับและชวนติดตาม โดยในรอบการแสดงจริงได้มีการเชิญชวนให้ผู้ชมแต่งกายตามธีมที่กำหนดไว้ เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วม และสร้างบรรยากาศในงานให้เป็นไปในทิศทางเดียวกัน โดยมีผู้ชมเพียงบางส่วนที่ไม่สะดวกแต่งกายตามธีม ซึ่งไม่ได้ส่งผล ต่อการแสดงหรือความรู้สึก ร่วมในการรับชมการแสดง



ภาพที่ 14 - 17 การแต่งกายเจ้าบ่าว เจ้าสาว และน้องชายเจ้าสาว
ที่มา : วนิตา เดชกัลยา, ภัทร์สิริย์ โชติมนต์ชิตา



ภาพที่ 18 - 20 การแต่งกายผู้กระทำความรุนแรง พิธีกร และผู้เล่าเรื่อง
ที่มา : วนิตา เดชกัลยา, ภัทร์สิริย์ โชติมนต์ชิตา

2.3 เสวนาหลังการแสดง (Post-show talk)

ในการแสดงรอบทดลองได้จัดให้มีการเสวนาหลังการแสดง เพื่อแลกเปลี่ยนความคิดเห็นหรือมุมมองระหว่างผู้ชม นักแสดง และผู้สร้างสรรค์ เพื่อนำผลลัพธ์ที่ได้ไปพัฒนาผลงานละครในประเด็นดังนี้

□ เรื่องราว/สถานการณ์ในเรื่อง → ผู้ชมเชื่อในความสมจริงของเรื่องราว เพียงแต่ผู้ชมส่วนใหญ่เข้าใจว่ามารับชมละครเท่านั้น เมื่อเปิดโอกาสให้เข้ามามีส่วนร่วมในการแสดง จึงปรับตัวไม่ทันและไม่กล้าเข้าไปร่วมเล่นบนพื้นที่การแสดงเพราะเกรงจะทำให้การแสดงเกิดข้อผิดพลาด

□ สาระ/ความคิดที่ได้รับ → สิ่งที่ได้รับ คือ ความรุนแรงมันเกิดขึ้นอยู่ใกล้ตัว ซึ่งไม่ใช่เพียงแค่ว่าต้องระงับความรุนแรงให้ได้ แต่ในทางตรงกันข้าม ควรต้องรู้จักวิธีการเอาตัวรอด จากสถานการณ์ความรุนแรงและการป้องกันเกี่ยวกับความรุนแรงในขณะเผชิญหน้าได้ด้วย ทั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์ได้นำคำแนะนำมาพัฒนาเรื่องราวและรูปแบบการแสดง เช่น

➢ ปรับสาระและความคิดของเรื่องให้มีความชัดเจน โดยให้ข้อมูลเรื่องระดับความรุนแรงและวิธีป้องกันหรือเอาตัวรอดจากเหตุการณ์ความรุนแรง

➢ เพิ่มพิธีกรในงานแต่งเพื่อทำหน้าที่เป็นผู้แนะนำรูปแบบการแสดงกติกากล่องในการเข้าชมการแสดง

➢ เพิ่มตัวละครผู้เล่าเรื่อง และเปลี่ยนตัวละครแม่เจ้าสาวให้เป็นพี่สาวของเจ้าสาว

➢ นักแสดงออกมาต้อนรับผู้ชมก่อนเริ่มการแสดง เชิญผู้ชมถ่ายรูปที่ซุ้มหน้างาน ซึ่งนักแสดงต้องใช้ไหวพริบในการสร้างบทสนทนาและสื่อสารกับผู้ชม เพื่อเป็นการเตรียมความพร้อมแก่ผู้ชมและนักแสดง

> กำหนดทีมงานและชวนให้ผู้ชมร่วมแต่งกายตามธีมมาร่วมงานแต่งงาน ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้ชมรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมตั้งแต่ต้นจนถึงพื้นที่การแสดงจริง

ดังนั้น การสร้างพื้นที่การมีส่วนร่วมแก่ผู้ชมทั้ง “ก่อน – ระหว่าง – หลัง” การแสดงละคร และการเตรียมความพร้อมแก่ผู้ชมก่อนเข้าร่วมการแสดงจะมีผลทำให้ผู้ชมกล้าเข้ามามีส่วนร่วมและเชื่อในสถานการณ์มากขึ้น กระทั่งเกิดปฏิกิริยาโต้ตอบต่อการแสดงทั้งแบบปฏิบัติตามเงื่อนไขและการแสดงออกแบบอัตโนมติ เช่น การถอยห่างจากเหตุการณ์ความรุนแรง การวิ่งหลบเมื่อตัวละครเดี่ยวใช้อาวุธปืนข่มขู่ การหาพื้นที่หลบซ่อนที่ปลอดภัย และการให้ความร่วมมือในการต่อสู้หรือจับกุมตัวละคร



ภาพที่ 21 การเสวนาหลังการแสดงรอบที่ 2

ภาพที่ 22 การเสวนาหลังการแสดงรอบที่ 3

ที่มา : วนิตา เดชกัลยา, ภัทรีสิริย์ โชติมนต์ชิตา

3. กระบวนการจัดแสดงและประเมินคุณค่าผลงานละคร

3.1 การจัดแสดง (ในเทศกาล KKUTPTF2021)

ในเทศกาลละครอีสาน (KKU Theatre and Performance Thesis Festival 2021) ได้มีการวางแผนสถานที่จัดแสดงละคร โดยผู้สร้างสรรค์เลือกใช้หอศิลป์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ซึ่งจะติดตั้งฉากและอุปกรณ์ประกอบฉากต่าง ๆ เพื่อให้เป็นไปตามแนวคิดของงาน สถานที่ด้านหน้าหอศิลป์เป็นลานกว้างจึงจัดเป็นที่นั่งผู้ชมและโต๊ะลงทะเบียน จัดให้มีซุ้มถ่ายภาพหน้างานและเตรียมผู้ชมด้วยการให้พิธีกรชี้แจงเงื่อนไขและกติกาการรับชมการแสดง

นอกจากนี้ การประชาสัมพันธ์ละครเรื่อง วันวิวา(ท)ห์ ได้ใช้วิธีการเชิญชวนผู้ชมมาร่วมงานแต่งงาน โดยใช้ภาพถ่ายแบบของเจ้าบ่าวเจ้าสาว (pre-wedding) เป็นหลักในการประชาสัมพันธ์ และเชิญชวนให้ผู้ชมใส่ชุดที่เป็นสีส้มของงานแต่งงานมาร่วมงาน ซึ่งได้รับการตอบรับจากผู้ชมบางกลุ่มอย่างดี อย่างไรก็ตาม ในช่วงแรกผู้ชมจะยังไม่เข้าใจว่า ละครในรูปแบบ Interactive Theatre มีลักษณะเช่นไร ทำให้การตอบรับของผู้ชมในรอบ 1 และ 2 มีจำนวนน้อยกว่าร้อยละ 50



ภาพที่ 23 QR code Teaser



ภาพที่ 24 QR code วิวจากผู้ชมละคร

ที่มา : วณิดา เดชกัลยา, ภัทร์สิริย์ โชติมนต์ชิตดา



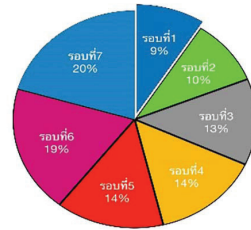
ภาพที่ 25 โปสเตอร์ละครเวที วันวิวา(ท)ห์
ที่มา : วนิดา เดชกัลยา, ภัทรสิริย์ โชติมนต์ชิตา

ผู้สร้างสรรค์ใช้วิธีการรีวิว (review) ผู้ชมหลังจากชมการแสดง และจัดทำเป็นคลิปวิดีโอประชาสัมพันธ์ ในเฟสบุ๊คของเทศกาลละคร โดยคลิปได้แสดงให้เห็นภาพบรรยากาศงาน การแสดงบางส่วน และบทสัมภาษณ์จากผู้ชม ส่งผลให้มีจำนวนผู้ชมจองบัตรและเข้าร่วมชมการแสดงในรอบที่ 3 – 6 เพิ่มขึ้นมากขึ้นถึงร้อยละ 80 และได้เปิดการแสดงรอบพิเศษขึ้น คือ รอบที่ 7 วันที่ 24 มกราคม 2564 เวลา 21.00 น. เนื่องจากมีผู้ชมให้ความสนใจจำนวนมากและไม่สามารถจองบัตรเข้าชมตามรอบปกติได้ โดยการจัดแสดงในเทศกาลละครอีซิส 2564 ได้เปิดทำการแสดงจำนวนทั้งสิ้น 7 รอบ และมีผู้ชมการแสดงทั้งสิ้น 132 คน

สถิติรอบและจำนวนผู้เข้าชมละคร

รอบการแสดง	จำนวนผู้ชม (คน)
รอบที่1	12
รอบที่2	13
รอบที่3	17
รอบที่4	19
รอบที่5	19
รอบที่6	25
รอบที่7	27
รวมทั้งหมด	132

● รอบที่1 ● รอบที่2 ● รอบที่3 ● รอบที่4 ● รอบที่5 ● รอบที่6
● รอบที่7



แผนภาพที่ 5 สถิติรอบและจำนวนผู้เข้าชมละคร

กลยุทธ์สร้างจุดเด่นให้แก่ละครเรื่อง วันวิวา(ท)ห์ คือ 1. ความแปลกใหม่ของรูปแบบการนำเสนอละคร 2. สถานการณ์และสถานที่เหมือนจริง 3. การให้ผู้ชมเข้ามามีส่วนร่วมตอบโต้กับตัวละคร 4. การรื้อฉากบุคคลที่มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักในวงกว้าง เพื่อทำให้ผู้ชมเกิดความต้องการชมละคร 5. การจัดธีมในและชวนผู้ชมร่วมแต่งกายมาชมละครได้ริ้วตัวอย่าง ทำให้ผู้ชมอยากมาสัมผัสด้วยตัวเองมากขึ้น

3.2 การประเมินคุณค่าผลงานละคร

3.2.1 การประเมินคุณค่าผลงานละคร

การสร้างสรรคและนำเสนอละครเวทีเรื่อง วันวิวา(ท)ห์ ได้มีการวัดประเมินผลคุณค่าละครในหลายรูปแบบโดยสามารถอภิปรายได้ ดังนี้

□ การสังเกตพฤติกรรมผู้ชม → ผู้ชมให้ความร่วมมือและมีส่วนร่วมกับการแสดงนับตั้งแต่การเตรียมพร้อมในการแต่งกายมาร่วมการแสดง การถ่ายรูปกับตัวละครเจ้าบ่าวเจ้าสาวที่หน้างาน ซึ่งผู้ชมบางท่านได้ตอบกับนักแสดง ด้วยการสื่อสารกับนักแสดงตามบทบาทที่ตนได้รับ และในขณะร่วมชมการแสดง ผู้ชมมีปฏิกิริยาโต้ตอบ ต่อสถานการณ์ เช่น หัวเราะสนุกสนาน

การหวาดกลัว อาการตกใจ การหลบซ่อน การส่งเสียงร้อง การนั่งเงียบ การอาสาใกล้เคียงสถานการณ์ ฯลฯ การแสดงออกของผู้ชมสะท้อนให้เห็นว่า ผู้ชมจะมีปฏิกิริยาโต้ตอบเมื่อเกิดความรู้สึกร่วมต่อการแสดง

□ แบบสอบถาม → โดยการให้ผู้ชมสแกน QR Code หลังชมการแสดง เพื่อประเมินผลหลังชมการแสดง โดยมีผู้ตอบแบบสอบถามจำนวน 114 คน คิดเป็นร้อยละ 89 ของผู้เข้าชมทั้งหมด โดยสามารถสรุปผลประเมินได้ดังนี้



แผนภาพที่ 6 แสดงระดับความเข้าใจและการมีส่วนร่วมของผู้ชมหลังจากรับชมละครเวที

จากซ้ายไปขวา

1. ได้รับสาระและความคิดจากการแสดง
2. ปัญหาความรุนแรงในสังคมไทยเป็นเรื่องสำคัญและควรได้รับการแก้ไข
3. การมีส่วนร่วมในการแสดง
4. เข้าใจวิธีการป้องกันและเอาตัวรอดจากสถานการณ์ความรุนแรง
5. นักแสดงมีความสามารถในการสื่อสารสาระของละครผ่านการแสดงได้
6. องค์ประกอบศิลป์ทำให้การแสดงมีความน่าเชื่อถือ
7. การแสดงให้สาระและความบันเทิง
8. ความเหมาะสมของระยะเวลาในการแสดง

จากข้อมูลในแผนภาพที่ 5 แสดงให้เห็นว่า ผู้ชมได้รับประโยชน์และคุณค่าจากละครในระดับมากที่สุดทุกประเด็น โดยเฉพาะในส่วนของทัศนคติที่มีต่อเรื่องความรุนแรงในสังคม โดยผู้ชมมากกว่าร้อยละ 80 เห็นว่า ปัญหาความรุนแรงในสังคมไทยเป็นเรื่องสำคัญและควรได้รับการแก้ไข ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของผู้สร้างสรรค์และเป้าหมายของงานละครเรื่องนี้ที่ต้องการให้ผู้ชมเห็นว่า “มนุษย์ทุกคนควรตระหนักได้ว่าความรุนแรงไม่ควรเกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะหรือพื้นที่ใด ๆ ก็ตาม”

□ การแสดงความคิดเห็นผ่านสื่อสังคมออนไลน์ → โดยมีผู้ชมสะท้อนความรู้สึกหลังเข้าร่วมชมการแสดงผ่านช่องทางเฟซบุ๊ก เช่น

* ผู้ชม ก (2564) รูปแบบละครแปลกใหม่ เป็นละครที่เหมือนสถานการณ์จริง รู้สึกเชื่อในกิจกรรมต่างๆ ภายในงานและสถานการณ์ความรุนแรง

* ผู้ชม ข (2564) ชื่นชอบและสามารถนำไปปรับใช้ได้ ได้ฝึกวิธีการเอาตัวรอดและการเข้าไปเจรจาที่ถูกต้อง

* ผู้ชม ค (2564) เรื่องราวของบทละครดี นักแสดงมีจังหวะการแสดงที่พอเหมาะกับเนื้อหา สะท้อนให้เห็นถึงความรุนแรงที่สามารถเกิดได้ทุกที่ทุกเวลา ทำให้เรียนรู้ว่า เรื่องราวเล็กน้อยอาจจะลุกลามหลายเป็นเหตุการณ์ที่ใหญ่มากขึ้น

* ผู้ชม ง (2564) ตื่นเต้นที่ได้ชมละคร ได้รับบทบาทเป็นเพื่อนเจ้าสาว ละครเรื่องนี้ต่างจากละครที่เคยชมและยังได้เป็นประธานในงานแต่ง ได้มีส่วนร่วมโต้ตอบกับละคร ได้ทั้งความรู้ที่จะนำไปใช้ได้จริงและได้ความสนุกไปด้วย

ข้อคิดเห็นจากผู้ชมในสื่อสังคมออนไลน์ต่อผลงานละครเป็นไปในทิศทางที่ดี โดยเฉพาะการเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วมในละคร ซึ่งสามารถรับรู้ เข้าใจ จดจำได้ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้ยังมีการเชิญชวนหรือแนะนำให้ผู้สนใจมารับชมการแสดง และมีผู้ชมบางท่านกลับมาชมอีก แสดงให้เห็นว่าผลงานละครสามารถให้คุณค่าและเข้าถึงกลุ่มผู้ชมได้เป็นอย่างดี

※ ประเมินจากนักแสดงในทีม เป็นกระบวนการถอดบทเรียนหลังสิ้นสุดการดำเนินงาน ซึ่งสิ่งที่นักแสดงได้ค้นพบจากการเข้าร่วมกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงในครั้งนี้ ประกอบด้วย

□ ทักษะการแสดงในรูปแบบ Interactive Theatre → นักแสดงพัฒนาทักษะการแสดง ผ่านการฝึกซ้อมที่ใช้วิธีการด้นสดและการโต้ตอบกับผู้ชม ตลอดจนการหาวิธีการทำให้ผู้ชมรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง โดยการแสดงแต่ละรอบจะมีความแตกต่างกันตามปัจจัยต่าง ๆ เช่น ลักษณะกลุ่มผู้ชม บรรยากาศโดยรวมของผู้ชม การมีส่วนร่วม ซึ่งนักแสดงต้องฝึกฝนและเตรียมความพร้อมด้านร่างกาย จิตใจ สมาธิ ปฏิภาณไหวพริบในการตอบโต้กับผู้ชม และการนำพาผู้ชมไปสู่การเรียนรู้ประเด็นในเรื่องได้อย่างเต็มขั้น

□ การรู้จักและเข้าใจเรื่องความรุนแรง → จากการร่วมสร้างสรรค์ละครผ่านกระบวนการ ดีไวซ์ ทำให้นักแสดงรู้จักและเข้าใจเรื่องความรุนแรงมากขึ้น เช่น ระดับความรุนแรง เหตุและปัจจัยที่นำไปสู่ ความรุนแรง วิธีการเอาตัวรอดและการรับมือหากเกิดความรุนแรง รวมถึงทัศนคติต่อความรุนแรงที่เปลี่ยนไปจากเดิม คือ นักแสดงเข้าใจว่าการดำเนินชีวิตประจำวันจะต้องใช้ความคิด สติ และเหตุผลมากกว่าการใช้อารมณ์เพราะหากปล่อยให้อารมณ์อยู่หรือเหตุผลอาจนำไปสู่การกระทำความรุนแรงได้ แม้ว่าบางครั้งจะมองว่า

บางการกระทำสามารถ ทำได้หรือเป็นเรื่องเล็กน้อย แต่เมื่อเป็นการกระทำที่เกี่ยวกับความรุนแรงแล้ว อาจจะขยายให้เรื่องเล็กลายเป็นเรื่องใหญ่ได้ โดยเฉพาะหากเกิดขึ้นในพื้นที่สาธารณะอาจนำไปสู่ความเสียหายขนาดกว้างได้โดยง่าย

□ การวิพากษ์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ → โดยได้รับการประเมินและวิพากษ์ผลงานจากผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 2 ท่าน ซึ่งได้แสดงทรรศนะต่อผลงานละครไว้ดังนี้

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1 (2564) การสร้างสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อให้คนดูได้เข้าไปเป็นส่วนหนึ่งของละครอย่างแนบเนียน นักแสดงต้องเล่นกันหลายมิติทั้งการเล่นไปตามบทที่ได้รับ และการที่ต้องคงคาแรกเตอร์แล้วมาเล่นกับคนดู การออกแบบฉากและรายละเอียดต่าง ๆ ทำให้เหมือนอยู่ในงานแต่งงานจริง ๆ ทำให้ผู้ชมได้เข้าไป อยู่ในฉากจริง ๆ ความสำเร็จของละครแนว Interactive Theatre คือ ความร่วมมือของคนดูที่คาดการณ์ได้ยากโดยเฉพาะถ้าคนดูที่ไม่ได้รู้จักคุ้นเคยกับนักแสดงหรือทีมงานมาก่อน

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2 (2564) ภูละครตั้งเข้าไปร่วมในเหตุการณ์ตั้งแต่ต้นจนจบ มีส่วนร่วมตัดสินใจช่วยตัวละคร ติดตามเรื่องราว และรู้สึกกดดันในฉากสถานการณ์ความรุนแรงที่เกิดความรุนแรง ตั้งแต่มีปากเสียงไปจนถึงการต่อสู้ใช้อาวุธปืน ลุ้นและชวนหาทางออกของเรื่อง ละครเรื่องนี้จึงช่วยเปิดประสบการณ์ให้คนดูมากกว่าแค่รับชมปกติ รวมถึงการสื่อสารประเด็นการเกิดความรุนแรงที่ทุกคนไม่มีใครคาดคิดว่าจะเกิดขึ้นในงาน นักแสดงมีไหวพริบดีมากโดยเฉพาะผู้นำที่คอยให้ความรู้ แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ดี การสร้างบรรยากาศให้ผู้ชม รู้สึกเชื่อตั้งแต่การลงทะเบียนหน้างานไปจนถึงเข้ามาในงาน ใช้คำกระชับเมื่อเผชิญสถานการณ์ความรุนแรงที่เราอารมณ์ก็ยังคงเข้าใจและจดจำได้ทันที

จากทฤษฎีของผู้ทรงคุณวุฒิทำให้เห็นว่า การสร้างสรรค์ละครจาก โจทย์หรือประเด็น ทางสังคม โดยผู้สร้างสรรค์กำหนดสาระหรือกรอบความคิดไว้อย่างแข็งแรง และนำมาใช้เป็นแกนในการสร้างสรรค์หรือพัฒนาผลงาน จะทำให้ผลงานละครมีทิศทางที่ชัดเจน โดยเฉพาะคุณค่าในละครที่สามารถ สื่อสารถึงผู้ชมได้อย่างชัดเจน โดยจะเห็นว่า คุณค่าละครเรื่องนี้ไม่ใช่เพียงความ บันเทิง แต่เป็นความรู้ที่สร้างประโยชน์แก่ผู้ชมและสังคมได้ในขณะเดียวกัน

สรุปและอภิปรายผลการดำเนินงาน

สรุปผลและอภิปรายผลการดำเนินงาน จากกระบวนการดำเนินงาน สร้างสรรค์ผลงานละครเรื่อง วันวิวา(ท)ห์ ตั้งแต่เดือนกันยายน พ.ศ.2563 ถึง เดือนมกราคม พ.ศ.2564 ผู้สร้างสรรค์ค้นพบความคิดจากฐานการปฏิบัติโดย สามารถสรุปผลและอภิปรายได้ดังนี้

1. กลวิธีการสร้างโครงเรื่องและบทการแสดง ละครเวทีรูปแบบ interactive theatre

การสร้างโครงเรื่องโดยใช้ต้นเค้ามาจากประเด็นที่เกิดขึ้นจริงทาง สังคม จะต้องเลือกใช้เหตุการณ์จริงผสมกับข้อมูลทางวิชาการ เพื่อประกอบ สร้างเป็นเหตุการณ์ที่เหมาะสมกับ “สาระหรือกรอบความคิด” ที่ต้องการ นำเสนอสู่ผู้ชม เช่น ปัจจัยการเกิดความรุนแรง ระดับความรุนแรง ซึ่งต้อง กำหนดความต้องการ แรงจูงใจ และความขัดแย้งของตัวละครอย่างแข็งแรง เพื่อให้เรื่องราวเกิดพัฒนาการไปข้างหน้า การลำดับสถานการณ์ในเรื่องมี ผลต่อความอยากรติดตามเรื่องราวของผู้ชม ดังนั้น ในกระบวนการสร้างเรื่อง จะต้องเปิดโอกาสให้ “ทดลอง” สลับสับเปลี่ยนลำดับเหตุการณ์ในเรื่องได้

โดยเฉพาะการสร้างบทการแสดงในรูปแบบ Interactive Theatre บทการแสดงจะต้องเอื้อต่อการเปิดโอกาสหรือช่องว่างให้ผู้ชม “อยาก” เข้ามามีส่วนร่วมในการแสดง ตามหลักของละครเชิงโต้ตอบผู้สร้างงานตั้งใจเว้นช่องว่างหรือเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในละครเรื่องนั้น ๆ ไม่เพียงแต่เปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในละครเพียงเท่านั้นแต่อาจจะก่อให้เกิดการสร้าง ความหมายใหม่ ๆ ร่วมกันระหว่างผู้สร้างสรรค์ นักแสดง และผู้ชม (Sidney Homan, 2014) ซึ่งกลวิธีการเล่าเรื่องแบบ “เสมือนจริง” สลับกับ “ความเป็นละคร” ช่วยนำพาให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมและถอยห่างจากการแสดงได้ ทำให้ผู้ชมกล้าเข้ามามีส่วนร่วมในพื้นที่การแสดง และสื่อสารตอบโต้กับนักแสดงได้อย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งกระบวนการที่เกิดขึ้นนี้จะส่งผลให้ผู้ชมสามารถรับรู้ เรียนรู้ และเข้าใจสาระหรือประเด็นของละครได้อย่างลึกซึ้งมากกว่าการชมละครรูปแบบปกติ

2. การจัดแสดงละครเวทีรูปแบบ Interactive theatre

วิธีการกำกับการแสดงในรูปแบบ Interactive Theatre มีความแตกต่างจากละครในแนวทางอื่น ๆ โดยวิธีการกำกับจะยึดหลักการแสดง สมจริง (realistic acting) ที่อยู่ภายใต้เหตุการณ์-การแสดงสถานการณ์ ที่สลับหรือซ้อนทับอยู่กับ “เหตุการณ์สมมติ” เพื่อสร้างความจริง (reality) ที่เสนอประเด็นความคิดให้เกิดขึ้นและเชื่อมต่อไปยังการรับรู้ของผู้ชม ดังนั้นการสร้างองค์ประกอบภาพบนเวทีหรือการกำหนดทิศทางการเคลื่อนที่บนเวทีจะต้องสัมพันธ์กับการแสดงและเรื่องราวที่กำลังนำเสนอ ซึ่งการกำกับการแสดงต้องออกแบบและฝึกซ้อมกับนักแสดงอย่างเข้มข้น จนกระทั่งนักแสดงสามารถสร้างโลกจินตนาการที่ซ้อนทับหรือสลับกันอยู่ตรงหน้าผู้ชม ให้มีความรู้สึกเสมือนจริงและทำให้ผู้ชมอยู่ร่วมเหตุการณ์ได้อย่างน่าเชื่อมากที่สุด

อาจกล่าวได้ว่าเนื่องด้วยละครมุ่งเสนอประเด็นความรุนแรงและการกระทำความรุนแรง การจัดแสดงจึงต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของนักแสดงและผู้ชมเป็นหลัก การแสดงที่เกิดขึ้นถึงแม้ว่าจะดูสมจริงมากเพียงใด แต่ลีลาและการแสดงออกไม่ได้เป็นความจริง เช่น ฉากการทำร้ายร่างกายหรือปะทะต่อสู้ ต้องใช้เทคนิคการฝึกซ้อมอย่างแม่นยำ เพื่อให้ดูสมจริงและไม่ให้เกิดความผิดพลาดที่อาจก่ออันตรายแก่นักแสดงหรือผู้ชม รวมถึงการสร้างปฏิสัมพันธ์และการเข้ามามีส่วนร่วมในพื้นที่การแสดงของผู้ชม จำเป็นที่ผู้สร้างสรรค์ต้องกำหนดขอบเขตและเงื่อนไขไว้อย่างชัดเจน เพื่อให้เนื้อเรื่องดำเนินต่อไปได้ถ้าหากเกิดเหตุการณ์ที่ถูกนำไปให้ออกจากเรื่อง เช่นรอบสุดท้ายที่จะมีผู้ชมที่เคยมาดูในรอบแรกและกลับมาดูเข้ามาหานักแสดงหลักแล้วถามถึงแฟนเก่าของเจ้าสาว ตัวนักแสดงเองต้องมีการปรับเปลี่ยนคำพูดและท่วงท่าการใช้หลักของละครต้นสด (improvisation) มาเป็นตัวช่วยในการแสดงเพื่อให้การแสดงดำเนินได้ต่อไป

3. สร้างพื้นที่การเรียนรู้และการสื่อสารโต้ตอบในการแสดง

ละครเวทีเรื่อง วันวิวา(ท)ห์ สร้างสรรค์ภายใต้ร่มความคิดของละครประยุกต์ผ่านกระบวนการทำงานแบบมีส่วนร่วมในแนวทางของละครดีไวซ์ (Devising Theatre) รูปแบบการทำงานที่ไม่จำเป็นต้องมีบทการแสดงแต่หลักสำคัญคือการสร้างสรรค์งานจากกลุ่มเป็นกระบวนการมุ่งเน้นการสร้างสรรค์แบบมีส่วนร่วม (collaborative creation) ของสมาชิกในกลุ่มมากกว่าปัจเจก ทั้งนี้กระบวนการสร้างสรรค์ จะขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อมหรือสภาวะที่ดำรงอยู่เพื่อให้ได้มาซึ่งตัวบท (Text) คำพูดของตัวละครและโครงเรื่อง (พญ อัครพรหมณ์, ม.ป.ป. :99) ซึ่งผู้สร้างสรรค์ได้เริ่มต้นจากประเด็นในสังคมเกี่ยวกับความรุนแรงในที่สาธารณะ

ผ่านการทดลองแสดงและนำข้อเสนอแนะจากผู้ชมมาพัฒนางานจนกระทั่งกลายเป็นการแสดงเต็มรูปแบบในแนวทาง Interactive Theatre เพื่อเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมสร้างประสบการณ์เรียนรู้เกี่ยวกับประเด็นความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะตลอดจนสามารถนำวิธีการรับมือในลักษณะต่าง ๆ ที่ได้รับการมีส่วนร่วมผ่านพื้นที่การแสดง

“พื้นที่การแสดง” ในการสร้างสรรค์งานครั้งนี้ จึงไม่ได้จำกัดเฉพาะนักแสดง/ผู้แสดง บนเวทีเท่านั้นแต่เป็นพื้นที่โอกาสของผู้ชม ที่สามารถเข้าไปมีส่วนร่วมผ่านการ “เล่น-สมมติ” และถอด-สะท้อน เหตุการณ์ที่ได้สัมผัสผ่านการแลกเปลี่ยนความคิดและการสื่อสารความรู้สึกด้วยวิธีการ “โต้ตอบ” ระหว่างผู้ชม-นักแสดง-หรือการแสดงในขณะที่อยู่ร่วมกับสถานการณ์ที่ดำเนินไปทให้ผู้ที่ชมละครเกิดการเรียนรู้หลังจากได้ชมละครในตามเป้าหมายวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

ซึ่งกล่าวได้ว่าดังนั้น ละครเรื่อง วันวิสา(ท)ห์ จึงได้สร้างและจำลองเหตุการณ์จากข้อเท็จจริงทางสังคมเกี่ยวกับความรุนแรงที่อาจเกิดขึ้นได้ทุกเมื่อ โดยอิงจากข่าวความรุนแรงที่เกิดขึ้นในงานแต่งงาน ฉะนั้น การสร้างบรรยากาศในพื้นที่การแสดงในลักษณะจำลองความจริงจึงเป็นกระบวนการผสมผสาน “ความจริงในละครกับความจริงส่วนบุคคล” เข้าไว้ด้วยกันอย่างแนบชิด ซึ่งเป็นส่วนสำคัญที่ผลักดันให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมในลักษณะ “เชื่อสลับกับถอยห่าง” เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมอยากมีส่วนร่วมไปพร้อม ๆ กับการใช้ความคิดเพื่อพิจารณาสถานการณ์และปฏิกิริยารายล้อมในระหว่างการแสดง ซึ่งเกิดขึ้นทั้งทางตรงหรือทางอ้อม เช่น การแสดงความคิดเห็น วิเคราะห์การกระทำของตัวละคร การแสดงท่าทีต่าง ๆ การสื่อสารกับตัวละครหรือสื่อสารกับผู้ชมด้วยกัน ล้วนแต่เป็นปฏิกิริยา “โต้ตอบ” ที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการให้เกิดขึ้นต่อผู้ชม ทั้งก่อน-ระหว่าง-หลังการแสดง อันเป็นขั้นตอนของการเรียนรู้ด้วย

ประสบการณ์ตรงอย่างครบวงจร

อาจอธิบายได้ว่า กระบวนการเรียนรู้แบบสร้างประสบการณ์ตรงผ่านพื้นที่สมมติของละคร จึงเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบทะลุกรอบ ฝึกผู้ชมให้ตั้งคำถาม รับฟัง และสื่อสารผ่านพื้นที่การแสดงละครโดยตรง ส่งผลให้ผู้ชมในฐานะ “ผู้เรียนรู้” ได้เปิดความคิด มุมมอง และเปิดใจต่อการทำความเข้าใจประเด็นหรือปรากฏการณ์ที่เรียกว่า “ความรุนแรง” ซึ่งสามารถประทุหรือเกิดขึ้นได้ทุกขณะ ทั้งจากตนเองหรือผู้อื่นและในฐานะผู้ถูกกระทำหรือผู้ถูกกระทำได้เท่ากัน

ดังนั้น การสร้างละครที่มุ่งให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม สื่อสารและตอบโต้ผ่านการแสดง ผู้สร้างสรรค์จะต้องสร้างกรอบและเงื่อนไขให้ชัดเจนเพื่อป้องกันไม่ให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อมกับสถานการณ์ตรงหน้ามากเกินไปและขณะเดียวกันต้องกระตุ้นให้ได้รับสาระความรู้ตามจุดมุ่งหมายของละครด้วยเช่นกัน จึงเท่ากับว่าพื้นที่การแสดงไม่ได้เป็นเพียงพื้นที่สำหรับนักแสดง แต่เป็นพื้นที่เรียนรู้ควบคู่ความบันเทิง (Edutainment) ของผู้ชม

4. ผู้ชมเกิดการรับรู้ ตระหนัก และรับมือเรื่องความรุนแรง

จากการประเมินผู้ชมในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งระหว่างชมและหลังชมการแสดงทำให้ทราบว่า ผู้ชมเกิดการรับรู้ การเรียนรู้ และตระหนักถึงประเด็นปัญหาความรุนแรงได้อย่างดีตามวัตถุประสงค์ ซึ่งผู้ชมสามารถวิเคราะห์สถานการณ์ความรุนแรงผ่านการเข้าร่วมชมและมีส่วนร่วมในพื้นที่การแสดง ซึ่งเป็นไปตามเป้าหมายที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดไว้โดยผู้ชมตระหนักได้ว่า ปัญหาความรุนแรงในสังคมไทยเป็นเรื่องสำคัญและควรได้รับการแก้ไข ซึ่งเป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นว่า ความรุนแรงเป็นสิ่งที่ไม่ควรกระทำ ไม่ว่าในระดับบุคคลหรือระดับสังคมก็ตาม แม้ว่าเรื่องความรุนแรงจะไม่สามารถแก้ไขได้อย่างทันที

ทันใด แต่สิ่งที่ละครนำพาให้เกิดการเรียนรู้หรือให้หลักปฏิบัติที่ดีแก่ผู้ชม คือ การรู้วิธีการรับมือและการเอาตัวรอดเมื่อเผชิญหน้าหรือต้องตกอยู่ในสถานการณ์ความรุนแรง ผ่านการชมละครและลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้และจดจำวิธีการเอาตัวรอดไปปรับใช้เมื่อหากเกิดสถานการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้นในอนาคต

ข้อเสนอแนะ

ในการจัดแสดงละครเวทีเรื่อง วันวิอา(ท)ท์ ในรูปแบบ Interactive theatre มีข้อเสนอแนะดังนี้

1. จำนวนผู้ชมในรอบการแสดงไม่ควรน้อยกว่า 15 คน และไม่ควรเกิน 50 คน เนื่องจากหากจำนวนผู้ชมน้อยเกินไปจะมีผลทำให้บรรยากาศงานแต่งงานไม่ครึกครื้น ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อพลังของการแสดงที่สัมพันธ์กับนักแสดงและผู้ชมด้วยเช่นกัน แต่หากจำนวนผู้ชมมากเกินไป จะส่งผลให้บรรยากาศงานแต่งงานคับคั่ง และนักแสดงต้องใช้พลังในการแสดงเพื่อนำพาหรือควบคุมสถานการณ์มากขึ้น ซึ่งจะส่งผลกระทบต่อบรรยากาศในการแสดงที่ไม่อาจสามารถนำพาผู้ชมไปสู่การเรียนรู้ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ

2. เนื่องจากประเด็นหลักของเรื่อง คือ ความรุนแรง ต้องมีการเตรียมการทีมงานสำหรับควบคุมหรือป้องกันสถานการณ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะในกรณีที่ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมต่อสถานการณ์ในเรื่องอย่างมากจนไม่อาจควบคุมพฤติกรรมตนเองได้ ซึ่งอาจก่อให้เกิดอุบัติเหตุขึ้นในพื้นที่การแสดง

3. การชี้แจงกติกาและเงื่อนไขการร่วมมีส่วนร่วมในการแสดง ต้องมีความชัดเจนและต้องแจ้งให้ผู้ชมทราบอย่างทั่วถึงและมั่นใจว่า ผู้ชมทุกคนเข้าใจกติกาและเงื่อนไขการรับชมการแสดงเป็นอย่างดี จึงเริ่มการแสดง

4. ตัวละครผู้ดำเนินเรื่องจะต้องเป็นนักแสดงที่มีทักษะทางการแสดงสูง สามารถควบคุมสถานการณ์และมีไหวพริบในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้เป็นอย่างดี เพราะเป็นตัวละครหลักในการดำเนินเรื่องและสื่อสารได้ตอบกับผู้ชมมากที่สุด

กิตติกรรมประกาศ

ผู้สร้างสรรค์ขอขอบพระคุณอาจารย์พชญ อัครพรหมณ์ ที่ให้การดูแลให้คำปรึกษาทั้งการสร้างสรรค์และงานเขียนบทความ ขอขอบคุณผู้ทรงคุณวุฒิ คณาจารย์แขนงวิชาการละครทุกท่าน ขอขอบคุณกองทุนสนับสนุนการวิจัย คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ที่สนับสนุนทุนสร้างสรรค์ผลงานระดับปริญญาตรี ประจำปีงบประมาณ 2564 ขอขอบคุณนักแสดงและทีมงานเบื้องหลังละครเวทีเรื่อง วันวิวา(ท)ท์ ทุกท่านที่ร่วมแรงกายแรงใจในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้

เอกสารอ้างอิง

- ฐาศุภร์ จันประเสริฐ. (2553). โครงสร้างทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับความรุนแรงที่เด็กและเยาวชนถูกกระทำใน
โรงเรียน : กรณีศึกษาโรงเรียนแห่งหนึ่งในเขตภาคกลาง. วารสารพฤติกรรม
ศาสตร์ , 17(1), 98
- ธงชัย สันติวงษ์ และ ชัยยศ สันติวงษ์. (2546). พฤติกรรมบุคคลในองค์กร.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์เจริญพัฒน์
- บุศรา เข้มทอง. (2558). การใช้ความรุนแรงในครอบครัว : กฎหมายช่วยได้.
สืบค้นเมื่อ 22 พฤษภาคม 2563, จาก [https://library2.parliament.
go.th/ejournal/content_af/2558/feb2558-3.pdf](https://library2.parliament.go.th/ejournal/content_af/2558/feb2558-3.pdf)

พชญ อัครพราหมณ์. [ม.ป.ป.]. เอกสารประกอบการสอนรายวิชา FA423401.

ละครประยุกต์ (Applied Theatre). ขอนแก่น: โรงพิมพ์มหาวิทยาลัย
ขอนแก่น. (ไม่ได้ตีพิมพ์)

พรรธน์ ดำรุง. (2557). ละครประยุกต์ การใช้ละครเพื่อการพัฒนา.
กรุงเทพฯ:จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

เพ็ญประภา สุธรรมมา และ มยุรฉัตร กันยะมี . (2557). ความรุนแรงต่อคู่รัก
วัยรุ่น : ความท้าทายสำหรับ

พยาบาลสาธารณสุข. วารสารพยาบาลตำรวจ, 6(1), 251 - 252.

วิวิธสลาย หนู่มเลื้อยร้อนบุกอละวาด พังถล่มงานแต่งอดีตแฟน. (2561,
22 พฤษภาคม). สืบค้นเมื่อ 15

สิงหาคม 2563,จาก <http://www.sanook.com/news/6518478/>

สมพร พูراج. (2552). ละครแบบโต้ตอบ Interactive Theatre. สืบค้นเมื่อ
3 ธันวาคม 2563, จาก [https://fineart.tu.ac.th/mainfile/jour-
nal/4-2552-1/9.pdf](https://fineart.tu.ac.th/mainfile/journal/4-2552-1/9.pdf)

Sidney, Homan (2014). “Introduction: What Have You Learned
Today?”. ComparativeDrama. 48 (1&2): 1–11. Retrieved
from <https://muse.jhu.edu/article/545108/pdf>

ข้อมูลจากแพลตฟอร์มส่วนบุคคล(ออนไลน์)

ผู้ชม ก, (2564, 22 มกราคม). ละครเวที #วันวิวา(ท)ห์ เป็นละครที่แปลกใหม่
เหมือนการฉ้อโกงงานเพื่อคืองานแต่งของหลินกับบอสจริง ความรุนแรง
ก็น่ากลัวมากจริง ๆ [เฟสบุ๊กสถานะอัปเดต]. สืบค้นจาก. [https://
www.facebook.com/moandno.chotmonchita/
posts/1303837256659695](https://www.facebook.com/moandno.chotmonchita/posts/1303837256659695)

ผู้ชม ข, (2564, 22 มกราคม). วันวิวา(ท)ห์ สนุกสนาน ได้ความรู้วิ่งหลบมุมว่าเล่น และเข้าไปเจาะจางจนเข้าใจความรุนแรงขึ้นชอบและสามารถนำไปปรับใช้ได้ [เฟสบุ๊กสถานะอัปเดต]. สืบค้นจาก. <https://www.facebook.com/narintara.wudcirarongkron/posts/3871614219549073>

ผู้ชม ค, (2564, 24 มกราคม). วันวิวา(ท)ห์ “วิ่ง - ช่อน - สู้” +สติ (3+1) “ความรุนแรงเกิดขึ้นได้ทุกที่ ทุกเวลา” เรื่องเล็กน้อยอาจจะลูกกลามเป็นเหตุให้ใหญ่โตได้ ละครเวทีรูปแบบ Interactive Theatre ที่ผู้ชมสามารถมีส่วนร่วมกับการแสดงได้ตลอดทั้งเรื่อง [เฟสบุ๊กสถานะอัปเดต]. สืบค้นจาก. <https://www.facebook.com/oh.ooh.739/posts/1551076521759746>

ผู้ชม ง, (2564, 19 มกราคม). เมื่อวานได้มีโอกาสไปชมละคร “วันวิวา(ท)ห์” ซึ่งเป็นละครแบบ interactive theatre ในรอบฟรีวีว และเป็นอีกครั้งที่เซอร์ไพรส์มาก มาถึงหน้างานคือจัดเตรียมที่นั่งให้ผู้ชมรอเข้างานแบบ นินวอร์มอล ได้รับการ์ดเชิญ รับทราบข้อตกลงในการแสดง [เฟสบุ๊กสถานะอัปเดต]. สืบค้นจาก. <https://www.facebook.com/BiggyCarey/posts/10159186103399083>

สัมภาษณ์

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 1. (2562, 22 มกราคม). สัมภาษณ์.

ผู้ทรงคุณวุฒิท่านที่ 2. (2562, 23 มกราคม). สัมภาษณ์