ภาวะเงือก MER STATE: การสร้างสรรค์ละครแบบร่วมสร้าง เพื่อพัฒนาความมั่นใจและเห็นคุณค่าในตนเอง

Mer State: the Creation of Devised Thetre for Enhancing Self-Confidence and Self Esteem

วรเชษฐ์ มูฮัมหมัดสอิ๊ด*
Worached Mohammadsa-id*
Corresponding Author Email:worached.moh@kbu.ac.th

วันที่รับบทความ 24 กรกฎาคม 2567
วันที่แก้ไขบทความ 9 ตุลาคม 2567
วันที่ตอบรับบทความ 22 ตุลาคม 2567

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ ในหัวข้อการสร้างสรรค์ละครแบบร่วมสร้างเพื่อพัฒนาความมั่นใจและเห็นคุณค่าในตนเอง : กรณีศึกษา เรื่องเงือกในวรรณกรรมและสื่อหลากมิติ วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาตัวละครเงือก ความต้องการ อุปสรรค การตัดสินใจในบริบทที่แตกต่างกัน เพื่อนำมาเทียบเคียงกับภาวะทางจิตใจของตนเอง และผู้คนในสังคม อีกทั้งเพื่อศึกษากระบวนการสร้างงานละครแบบร่วมสร้าง (Devised theatre) การตีความ และสร้างสรรค์งานร่วมกันในการสร้างสรรค์ผลงานละครที่พัฒนามาจากตัวละครเงือกในบริบทต่าง ๆ อันนำไปสู่การพัฒนาความมั่นใจและเห็นคุณค่าในตนเอง งานวิจัยดังกล่าวใช้รูปแบบวิจัยแบบปฏิบัติการ (Practice as research) แบบการสร้างละครแบบร่วมสร้าง (Devising theatre) มาเป็นกระบวนการในการศึกษาครั้งนี้ ผลการวิจัยพบว่า เรื่องราวของตัวละครเงือก สามารถเทียบเคียงกับภาวะทางจิตใจของทุกคนได้ เนื่องจากความต้องการ อุปสรรค และการตัดสินใจของตัวละครเงือกไม่แตกต่างจากความต้องการ หรืออุปสรรคของมนุษย์คนหนึ่งที่ต้องพบเจอเช่นกัน

จากกระบวนการพัฒนาละครแบบร่วมสร้าง ผู้วิจัยค้นพบเพิ่มเติมว่า การทำงานในพื้นที่ของการแสดงในรูปแบบนี้ กลายเป็นพื้นที่สร้างสรรค์ จากการตีความของวรรณกรรมและสื่อที่หลากมิติ ที่พัฒนามาจากตัวละครเงือกในบริบทที่แตกต่าง

* นิสิตปริญญาโท สาขาบูรณาการข้ามศาสตร์ทางศิลปะการละคร ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

* Student, Master of Arts in Dramatic Arts, Chulalongkorn University

ออกนอกกรอบของวัฒนธรรมเดิม เปิดที่แบบประชาธิปไตย ทำให้ทุกคนมีส่วนร่วมและพัฒนาความสามารถของตนเองผ่านการเรียนรู้ความเป็นตัวตนผ่านตัวละคร กระบวนการนี้มุ่งเน้นให้เกิดการเคารพในความแตกต่าง ความคิดเห็น ทัศนคติ ประสบการณ์ ความสามารถ ของผู้ร่วมกระบวนการทุกคน นอกจากนี้กำลังใจจากตนเองและคนรอบข้างเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสร้างความมั่นใจและเห็นคุณค่าในตนเอง กระบวนการสร้างสรรค์ละครแบบร่วมสร้างนี้ สามารถนำไปปรับใช้กับประเด็นอื่น ๆ ที่น่าสนใจ รวมถึงประเด็นต่าง ๆ ทางสังคมเพื่อพัฒนาให้เกิดการเรียนรู้ที่ดีในอนาคตต่อไป

คำสำคัญ: ละครแบบร่วมสร้าง,ละครร่วมสร้าง, ความมั่นใจในตนเอง,การเห็นคุณค่าในตนเอง, เงือก

Abstract

This research article is a part of the thesis The creation of devised theatre for enhancing self-confidence and self esteem: A case study of mermaid in literature and media This research aims to study mermaid This research aims to study mermaid characters, their needs, obstacles, and decision-making in different contexts. Compare one's mental state with that of other people in society. In addition, to study the process of creating collaborative theater works (Devised theater), interpreting and creating work together in creating plays developed from mermaid characters in various contexts, leading to the development of confidence and appreciation in oneself, The research used practice as the research model and the collaborative theater creation model (Devising theater) as the process for this study. The research results found that the story of the mermaid character can be compared to everyone's mental state. Because the needs, obstacles, and decisions of a mermaid character are no different from the needs, obstacles, and decisions of a mermaid character. More than that, there are obstacles that one must encounter as well.

From the co-creation system, the researcher further discovered that working in this space of performance becomes a creative space. From the interpretation of literature and media in many dimensions that developed mermaid characters in a different context outside the framework of the original culture, open democracy. It makes everyone participate and develop their abilities through learning their own identities through characters. This process focuses on respecting the differences, opinions, attitudes, experiences, and abilities of every participant in the process. In addition, encouragement from yourself and those around you is important in helping build confidence and self-worth. The process of creating this collaborative drama can be applied to other interesting issues, including various social issues, to \ develop good learning in the future.

Keywords: Devised Theatre, Devising Theatre, Self-Confidence, Self Esteem, Mermaid

บทนำ

ความมั่นใจ และการเห็นคุณค่าในตนเองเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างเกราะป้องกันให้บุคคลรับมือกับการเปลี่ยนผ่านของชีวิต มนุษย์ต่างต้องเผชิญกับการเปลี่ยนแปลงในเรื่องต่าง ๆ ทั้งเรื่องการเรียน การทำงาน และการใช้ชีวิต การเสริมสร้างความมั่นใจ และการเห็นคุณค่าในตนเองจึงเป็นสิ่งสำคัญในการสร้างเกราะป้องกันเพื่อรับมือกับสภาวะเหล่านี้ อภันตรี สาขากร (2565) กล่าวถึงการเห็นคุณค่าในตนเอง (Self esteem) ว่าเป็นสิ่งที่สำคัญ เพราะผู้ที่ตระหนักรู้คุณค่าในตนเองจะมีแนวคิดและวิธีการดำเนินชีวิตที่สอดคล้องเหมาะสม รักตนเอง กล้าที่จะเผชิญหน้ากับความท้าทายใหม่ ๆ ยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคล รับฟังความคิดของผู้อื่น มีความสามารถในการปรับตัว มองโลกในแง่ดี ต่างจากคนที่มีการเห็นคุณค่าในตนเองต่ำ (Low self esteem) จะมีทัศนะคติเชิงลบต่อตนเองและผู้อื่น ขาดความมั่นใจ กลัวผิดพลาด รู้สึกว่าตนเอง ไม่ดีเป็นภาระต่อผู้อื่น ไร้ค่า ไม่เป็นที่รักไม่กล้าริเริ่มสิ่งใหม่ เพราะกลัวที่จะล้มเหลว และเชื่อว่าตนเองทำไปก็จะไม่สำเร็จ 0

ในฐานะผู้ศึกษาศิลปะการละคร และเป็นผู้ปฏิบัติงานอยู่เบื้องหลังให้กับการสร้างละครในโครงการสร้างสรรค์ละครเพื่อสำเร็จการศึกษาของนักศึกษาหลายครั้ง ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับเวทีหรือช่วยกำกับเวที มีหลายครั้งที่ต้องช่วยแก้ปัญหาเฉพาะหน้าในเรื่องการจำบท การอ่านบทแทนนักแสดงระหว่างการซ้อม รวมถึงทำการแสดงละครแทนนักแสดงตัวจริง เป็นสถานการณ์ที่ต้องเข้าไปแก้ปัญหา และพยายามปฏิบัติให้ดีที่สุดเพื่อให้การแสดงลุล่วงผ่านไป แม้ผลงานต่าง ๆ สิ้นสุดไปแล้ว แต่ก็เกิดเสียงวิพากษ์ วิจารณ์จากผู้ชมที่กระทบจิตใจ อันเกิดขึ้นจากการแก้ปัญหาเฉพาะหน้าเหล่านั้น ทำให้เกิดความไม่มั่นใจในฐานะนักแสดง และสูญเสียความมั่นใจในศักยภาพของตนที่สัมพันธ์กับศิลปะการละคร อันเกิดจากข้อจำกัดที่ผู้ชมในชั่วขณะเวลานั้นตีกรอบไว้ ได้แก่ เพศสภาพ ความคาดหวังของผู้ชม ช่วงเวลา และความสามารถเฉพาะตนในฐานะนักแสดงจำเป็น ส่งผลให้เกิดความไม่แน่ใจในศักยภาพด้านการแสดง และการสร้างสรรค์งานลักษณะนี้ รวมถึงไม่กล้าที่จะทดลองทำในสิ่งตนเองรักเมื่อมีโอกาสในอีกหลาย ๆ ครั้ง ผู้วิจัยรู้สึกกังวลทุกครั้งที่ต้องแสดงต่อหน้าผู้ชมทำให้ไม่มั่นใจและไม่เชื่อมั่นในของตน รู้สึกกลัว และ สร้างกำแพงขึ้นมาปิดกั้นตนเอง ความรู้สึกเหล่านี้ทำให้ผู้วิจัยนึกถึงตัวละครเงือกในวรรณกรรม ในสื่อศิลปะ และสื่อภาพยนตร์ต่าง ๆ ที่ต่างมีความฝัน มีความรัก มีความต้องการที่อยากจะได้พบสิ่งใหม่ที่ตนเองหลงใหล แต่ด้วยความกลัวการตัดสินของตนเอง และจากคนรอบข้าง ทำให้ต้องเผชิญกับความรู้สึกไม่มั่นใจในความสามารถและไม่เห็นคุณค่าของตนเอง ต้องพยายามมากกว่าคนอื่น หรือบางครั้งต้องซ่อนความรู้สึกนั้นไว้ ภายใต้ความรู้สึกว่าตนนั้นไม่เหมือน หรือไม่ดีเท่าคนอื่น เช่นเดียวกับตัวละครเงือก

เงือก (Mermaid) เป็น ตัวละครอมนุษย์ครึ่งคนครึ่งปลาที่อยู่ในน้ำ มีปรากฏอยู่ในตำนานในวรรณกรรมนิทาน ที่มีการสืบทอดเล่าขานในหลายชาติพันธุ์และมีการนำตัวละครเงือกนี้มาสร้างใหม่ในสื่อที่หลากหลายจนเป็นที่รู้จัก รับรู้ในวัฒนธรรมสื่อร่วมสมัย มีหลายตำนาน และเรื่องราวสร้างใหม่ที่กล่าวถึงพลังวิเศษของเงือก ว่ามีความคล่องแคล่วและอยู่ได้ทั้งบนบกและในน้ำ จากการศึกษาเรื่องราวของเงือกใน ตำนานและบทประพันธ์หลายแหล่งเบื้องต้น รวบรวมได้ว่า เงือกเป็น

เผ่าพันธุ์อมนุษย์ชนิดหนึ่งตามความเชื่อนิยายปรัมปราเกี่ยวกับน้ำ เป็นจินตนาการเกี่ยวกับสัตว์น้ำที่เป็นเผ่าพันธุ์ผสม โดยมากจะเล่ากันว่าเงือกนั้นเป็นสัตว์ครึ่งมนุษย์ มี ส่วนครึ่งท่อนบนเป็นคน ส่วนครึ่งท่อนล่างเป็นปลา (คอสมอส, 2556) เรื่องราวของเงือกได้มีความแพร่หลาย และแตกต่างกันไปตามวัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของแต่ละภูมิประเทศ อย่างเช่นในวรรณกรรมของไทย นางเงือก ได้มีการเล่าขานมาตั้งแต่อดีต มีปรากฏใน วรรณกรรมและวรรณคดีหลายเรื่อง แต่เรื่องที่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย นั่นก็คือนางเงือกจากวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ของสุนทรภู่ หรือนางสุพรรณมัจฉา จากวรรณกรรมเรื่องรามเกียร์ติ และยังมีตัวละครเงือกที่ถูกซ่อนอยู่ในวรรณกรรม วรรณคดี หรือผลงานศิลปะของไทย และเอเชีย อีกเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ยังมีนางเงือกที่เป็นที่รู้จักไปทั่วโลกอย่างเทพนิยายตะวันตก อย่างเงือกน้อย จากเงือกน้อยผจญภัย (The Little Mermaid) ซึ่งหากใครได้ชมในฉบับภาพยนตร์การ์ตูนอนิเมชั่น ของ วอลต์ดิสนีย์ ปี ค.ศ.1989 เงือกน้อยแอเรียลเป็นตัวละครที่ได้รับการยอมรับจากผู้คนทุกรุ่น และเป็นตัวละครที่เด็ก เยาวชนใฝ่ฝันที่จะได้เป็นนางเงือกมากที่สุด ซึ่งมีจุดจบของเรื่องที่สมหวัง ต่างออกไปจากต้นฉบับ

จากการศึกษาตัวละครเงือกเบื้องต้น จากวรรณกรรม และสื่อต่าง ๆ ผู้วิจัยพบว่าการตีความและเทียบเคียง ตัวละครเงือกกับการสร้างความมั่นใจและการเห็นคุณค่าในตนเองของผู้ที่มีความแตกต่างในเชิงชาติพันธุ์ เพศสภาพ หรือในวิถีการใช้ชีวิตล้วนมีความสัมพันธ์กัน น่าจะช่วยทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้ถึงความรู้สึกนึกคิดของตัวละครเงือก และ สภาวะครึ่ง ๆ กลาง ๆ ของตัวละครจากบทวรรณกรรม ที่ตัดสินใจทำตามแรงปรารถนาที่ตัวละครเองก็ไม่รู้ล่วงหน้าว่าจะสิ้นสุดลงอย่างไร สำหรับผู้วิจัยตัวละครเงือกเป็นตัวอย่างในการให้โอกาสตนเองได้ทำตามแรงปรารถนานั้น ซึ่งผู้วิจัยคาดหวังว่า การศึกษา สภาวะครึ่ง ๆ กลาง ๆ ของตัวละครเงือก ร่วมกันกับผู้มีส่วนร่วม (Participants) ซึ่งสนใจตัวละครตัวนี้เช่นกันผ่านการทำละครร่วมสร้าง (Devising Theatre) จะช่วยทำให้ผู้วิจัยได้ เข้าใจในแรงปรารถนาและคุณค่าของตนเอง และเกิดความมั่นใจในความเป็นตนเอง ที่จะพัฒนาแนวทางในการใช้ชีวิตได้มั่นคงขึ้น

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษาตัวละครเงือก ความต้องการ อุปสรรค และ การตัดสินใจของตัวละครเงือก เพื่อนำมาเทียบเคียงกับภาวะทางจิตใจของตนเอง และผู้คนในสังคม

2. เพื่อศึกษากระบวนการสร้างงานละครร่วมสร้าง การตีความ และสร้างสรรค์งานร่วมกันของผู้วิจัยกับศิลปิน ที่พัฒนามาจากตัวละครเงือกในบริบทต่าง ๆ อันนำไปสู่การพัฒนาความมั่นใจและเห็นคุณค่าในตนเอง

คำถามในงานวิจัย

1.การพัฒนาผลงานการแสดงแบบร่วมสร้างตลอดจนนำเสนอต่อผู้ชม จะช่วยให้ผู้มีส่วนร่วมในการแสดงเกิดความมั่นใจในตนเอง และเข้าใจศักยภาพการทำงานละครของตนเองได้หรือไม่ ในกรณีที่สามารถทำได้ มีกระบวนการทำงานอย่างไร

วิธีดำเนินการวิจัย

ละครเวทีเรื่องภาวะเงือก (Mer state) เป็นส่วนหนึ่งของวิทยานิพนธ์ การสร้างงานละครแบบร่วมสร้างเพื่อพัฒนาความมั่นใจและเห็นคุณค่าในตนเอง : กรณีศึกษา เรื่องเงือกในวรรณกรรมและสื่อหลากมิติ ผู้วิจัยใช้ระเบียบวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative research) ที่เน้นการค้นคว้า ผ่านการปฏิบัติงานทางศิลปะ (Practice research/ Artistic research) เป็นการค้นคว้าวิจัย สืบค้นข้อมูลและหาคำตอบของคำถามวิจัยผ่านกระบวนการทำงานสร้างสรรค์ ที่มีการวางแผนออกแบบกระบวนการอย่างเป็นระบบ มีการระดมความคิดและพลังสร้างสรรค์เพื่อตั้งประเด็นเป้าหมายในการพัฒนาผลงานการแสดงร่วมกัน พัฒนากระบวนการฝึกฝน-ฝึกซ้อม ที่เปิด พื้นที่ให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกัน ต่อจากนั้นทดลองปฏิบัติงานค้นคว้าในการฝึกซ้อมเพื่อพัฒนาผลงาน มีการสะท้อนทัศนะ (Reflections) ทุกช่วงเวลา เพื่อให้สามารถปรับเปลี่ยนเมื่อมีปัญหา และข้อค้นพบใหม่ ๆ ระหว่างการฝึกซ้อมปฏิบัติงาน รวมถึงเปิดการแสดงให้ผู้ชมได้ประเมิน (Focus group) ในช่วงเวลาที่กำหนด และรวบรวมทัศนะจากผู้ชมที่ชมการแสดง

การสร้างสรรค์ละครร่วมสร้าง (Devising theatre)

ละครร่วมสร้าง (Devising theatre) มีประเด็นเนื้อหาและบทพูดที่เกิดจากกระบวนการระดมความคิด ทัศนะของผู้คนที่ทำงานศิลปะที่แตกต่างหลากหลายและกลุ่มคนทีมีความสนใจในประเด็นใดประเด็นหนึ่งร่วมกัน บท และลำดับการแสดง เกิดจากการแบ่งปันประสบการณ์ ผ่านกระบวนการทางการละครหลายรูปแบบ การสื่อสารผ่านภาพ การเคลื่อนไหว บทเพลง บทกวี การด้นสดจากสถานการณ์ที่กลุ่มเห็นว่ามีความสำคัญ ละครร่วมสร้างเป็นละครที่มีจุดเด่นเพราะให้ตวามสำคัญในการรับฟังและแลกเปลี่ยนทัศนะกันระหว่างผู้คนที่มีทักษะทางศิลปะที่แตกต่าง ละครร่วมสร้างได้กลายเป็นกระบวนการละครที่ท้าทายขนบและส่งเสริมความเท่าเทียมระหว่างผู้ทำงานสร้างสรรค์ การพูดถึงละครร่วมสร้างในยุคปัจจุบันจึงมีมิติของการสร้างละครซึ่งท้าทายขนบของการมีลำดับชั้นในการตัดสินใจ (Hierarchy) ละครร่วมสร้างจะนำเสนอประเด็นที่คณะผู้มีส่วนร่วมตกลงร่วมกัน และร่วมกันคัดเลือกเนื้อหาที่จะเข้ามาอยู่ในละคร (DeLong et al., 2015)

พรรัตน์ ดำรุง (2557) ได้อธิบายถึงละครแบบร่วมสร้าง หรือ ละครร่วมสร้างไว้ว่า ละครลักษณะนี้เป็น ละครที่เน้นกระบวนการทำงานร่วมกันของกลุ่มผู้สร้างผลงาน ภายใต้ร่มของละครประยุกต์ (Applied theatre) ละครรูปแบบนี้ให้ความสำคัญกับกลุ่มผู้ร่วมงาน เป็นกระบวนการร่วมกันคิดร่วมกันสร้าง จึงไม่มีผู้กำกับการแสดง หรือมีการตัดสินใจจากใครคนใดคนหนึ่ง มักเป็นผลงานที่เกิดขึ้น จากความสนใจในประเด็นทางสังคม มีการระดมความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากประสบการณ์ และทัศนะของผู้คนในกลุ่ม รวมถึงร่วมสร้างงานจากพลังสร้างสรรค์และทักษะทางศิลปะที่แตกต่าง โดยเรียกการละครจากการเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆว่า การร่วมสร้าง (Collective Creation) ซึ่ง การสร้างงานละครในลักษณะนี้ได้กลายเป็นศัพท์เฉพาะ เรียกว่า ดีไวซิง เธียร์เตอร์ หรือดีไวส์ เธียร์เตอร์ (Devising Theatre/ Devised Theatre) ละครแบบร่วมสร้าง/ละครร่วมสร้าง (Devised/ Devising Theatre) ยังไม่มีคำเรียกที่ตายตัวในภาษาไทย ในบทความวิจัยนี้จะขอใช้คำว่าละครร่วมสร้าง (Devising theatre)

ธนัชพร กิตติก้อง (2565) ได้อธิบายถึงละครเวทีในรูปแบบดีไวซิ่ง (Devising Theatre) ว่า ดีไวซิ่ง (Devising) หมายถึง วิธีการสร้างสรรค์ผลงานละครหรือการแสดงที่ไม่มีบทการแสดงหรือบทละคร ในช่วงการเริ่มต้นมักใช้การด้นสด (Improvisation) เป็นกุญแจสำคัญในการสร้างสรรค์งานโดยมีผู้ส่วนร่วมหลัก และผู้ขับเคลื่อนหลัก คือนักแสดง เน้นที่ กระบวนการ ของการสร้างสรรค์การแสดงที่หลากหลาย รูปแบบดีไวซิ่งจึงเป็นนิยามของวิธีการสร้างสรรค์การแสดงขึ้นมาที่หลากหลาย

ภัสสร์ศุภางค์ คงบำรุง (2563) อธิบายที่มาและแนวคิดของละครร่วมสร้างว่า มีความแพร่หลายมาจากทางยุโรปและอเมริกา ได้รับความนิยมตั้งแต่ช่วงปี 1960s มาจนปัจจุบันเป็นละครเชิงทดลอง (Experimental Theatre) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากละครที่เคยชม นำไปสู่การสร้างงานที่มีความเป็นอิสระมากขึ้น ศิลปินมักใช้เป็นแนวทางสร้างชิ้นงานที่ท้าทายขนบการทำงานละครทั่วไป ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงระบบชนชั้น ความไม่เท่าเทียม รวมถึงข้อจำกัดในการสร้างงานศิลปะ ละครร่วมสร้าง จึงเป็นกระบวนการที่ทุกคนมีส่วนร่วมเท่า ๆ กัน ไม่มีใครเป็นผู้นำหรือผู้ตามอย่างชัดเจน สร้างบทละครขึ้นใหม่ร่วมกัน ผ่านประเด็นหนึ่งที่สมาชิกทุกคนต้องการสื่อสารร่วมกัน ประเด็นเล็ก ๆ ที่อาจจะไม่ถูกพูดถึงในสังคม หลักการของละครในรูปแบบนี้ ถูกนำไปปรับใช้กับโรงละครรูปแบบต่าง ๆ เช่น ละครเร่ ละครเด็ก เพื่อสร้างจุดเด่นของคณะ ผ่านบทละครและประเด็นใหม่ ๆ ในสังคม

ภัสสร์ศุภางค์ คงบำรุง ได้อธิบายถึงหลักของละครร่วมสร้าง (Devising theatre) ว่ามีจุดเด่นผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้

1. สนับสนุนแนวคิดประชาธิปไตยที่ทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์อย่างเท่าเทียมและมีอิสระทางความคิดในการเลือกประเด็นการเล่าเรื่อง

2. ส่งเสริมการแสดงออกทางความคิด พัฒนาความเชื่อมั่นในตัวเองและเพื่อนร่วมทีม ยอมรับความหลากหลาย

3. เปิดพื้นที่ให้ผู้เข้าร่วมพูดถึงประเด็นปัญหาอย่างอิสระ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงและช่วยกันแก้ปัญหา

4. ได้ศึกษาประเด็นที่ต้องการสื่อสารได้ลึกซึ้งและกว้างขวางขึ้นจากกลุ่มคนที่มีความรู้หรือประสบการณ์ ทำให้ตระหนักและสื่อสารสู่สาธารณะได้ลึกซึ้งยิ่งขึ้น

จากการศึกษาพบว่า ละครร่วมสร้างน่าจะเป็นวิธีการพัฒนาละครที่เหมาะสมในโครงการวิจัยนี้ที่ผู้วิจัยสนใจในการศึกษา ค้นคว้าในประเด็นเดียวกัน เป็นการสร้างสรรค์ละครที่มีความเป็นประชาธิปไตย เปิดโอกาสให้ทุกคนเป็นผู้มีส่วนร่วม และเปิดที่สร้างสรรค์ ให้เกิดการทำงานร่วมกันเพื่อระดมความคิด พลังสร้างสรรค์ แลกเปลี่ยนสะท้อนทัศนะระหว่างกันในการสร้างผลงานละคร

ในกระบวนการสร้างสรรค์ละครร่วมสร้าง ผู้วิจัยสามารถแบ่งขั้นตอนได้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre-Production)

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ละครร่วมสร้าง (Creative Process)

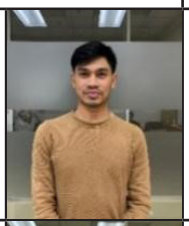
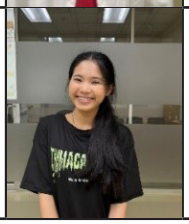
ขั้นตอนที่ 3 จัดลำดับฉากและนำเสนอการแสดง (Post-Production)

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นตอนการเตรียมงาน (Pre-Production)

1.1 คัดเลือกผู้มีส่วนร่วม

ในกระบวนการสร้างสรรค์ละครร่วมสร้างนั้นมุ่งเน้นให้ทุกคนมีส่วนร่วมและช่วยกันออกแบบ และพัฒนาการแสดงให้เกิดขึ้น ผู้วิจัยเชิญคุณนิกร แซ่ตั้ง ศิลปินศิลปาธร ปี 2553 มาเป็นกระบวนกรที่ปรึกษา ให้คำปรึกษาเรื่องการพัฒนาการแสดง ต่อจากนั้นผู้วิจัยจึงได้เปิดรับสมัครผู้สนใจเข้าร่วมกระบวนการ มีการสัมภาษณ์ในรูปแบบออนไลน์ ถึงความสนใจในประเด็นเรื่องการสร้างความมั่นใจ และการเห็นคุณค่าในตนเอง ความชื่นชอบความสนใจตัวละครเงือก และกระบวนการสร้างสรรค์ละครร่วมสร้าง มีผู้สนใจในประเด็นและรูปแบบการแสดงของการวิจัยนี้ 6 คน แต่ด้วยข้อจำกัดด้านเวลา และความพร้อมในการร่วมงานที่มีการใช้ระยะเวลาในการทำงานนานพอสมควร จึงทำให้ได้ผู้มีส่วนร่วมสร้างละครร่วมสร้างในครั้งนี้ด้วยความสมัครใจ

ตารางที่ 1 ผู้มีส่วนร่วมสร้างสรรค์ละครร่วมสร้างในครั้งนี้

ผู้มีส่วนร่วมสร้างสรรค์ละครร่วมสร้าง		ตำแหน่ง	ความสามารถพิเศษ
วรเชษฐ์ มูฮัมหมัดสอิ๊ด นิสิตปริญญาโท ภาควิชาศิลปะการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย		กระบวนกร ฝึกหัด/นักแสดง	นาฏศิลป์ไทย, นาฏยศิลป์ร่วมสมัย, นักแสดง
ปรมา ศิละปกูล เจ้าหน้าที่บริหารข้อมูล ที่กองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์		ผู้มีส่วนร่วม/นักแสดง	นาฏยศิลป์ร่วมสมัย
ชุติมา ปราบวิไล นักศึกษาชั้นปีที่ 2 คณะนิเทศศาสตร์สาขาสื่อสารการแสดงร่วมสมัย มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต		ผู้มีส่วนร่วม/นักแสดง	นาฏศิลป์ไทย, ร้องลิเก

ผู้มีส่วนร่วมทั้ง 3 คน จะทำหน้าที่ เป็นผู้มีส่วนร่วม และนักแสดง โดยใช้กระบวนการสร้างงานละครร่วมสร้างมาช่วยแลกเปลี่ยน ค้นหา พัฒนาและสร้างสรรค์การแสดงร่วมกัน ในกระบวนการสร้างสรรค์ละครร่วมสร้างนั้นมุ้งเน้นให้ทุกคนมีส่วนร่วมและช่วยกันออกแบบและพัฒนาการแสดงให้เกิดขึ้น

1.2 กระบวนการแลกเปลี่ยนความคิด ประสบการณ์ ความสามารถ ของผู้มีส่วนร่วม ผู้วิจัยเล่าที่มา วัตถุประสงค์ และรูปแบบในการเข้าร่วมโครงการในครั้งนี้ ได้รับทราบ และให้ผู้มีส่วนร่วมได้พิจารณา ประเด็นหลักในครั้งนี้ โดยการศึกษาจากสื่อข้อมูลพื้นฐาน 2 เรื่องดังนี้ (1) ตัวละครเงือก

กับภาวะเงือก 2. การสร้างความมั่นใจและการเห็นคุณค่าในตัวเอง จากประเด็นหลัก 2 ประเด็นที่เป็นโจทย์ตั้งต้นในการสร้างสรรค์ละครเรื่องนี้ผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วม ได้แนะนำตัว ทำความรู้จัก และแลกเปลี่ยนความคิด ทัศนคติ ประสบการณ์ ดังนี้

• ตัวละครเงือกกับภาวะเงือก เป็น ตัวละครอมนุษย์ ครึ่งคนครึ่งปลาที่อยู่ในน้ำ แต่ก็มีบางตำนานบอกว่าเงือกอยู่บนบกได้จากการศึกษาเงือกในบทประพันธ์หลาย ๆ เรื่อง พบว่าเงือกมีจุดเริ่มต้นในการสูญเสียความมั่นใจในตนเอง นำไปสู่การเปลี่ยนแปลง ให้ไปเป็นบุคคลอื่น ต้องอดทนพยายาม และบางครั้งอาจจะต้องแลกกับสิ่งมีค่าบางอย่างไป เพื่อให้ได้มาในสิ่งที่ต้องการ หรือบางครั้งอาจต้องเก็บซ่อนความปรารถนา ที่แท้จริงไว้ภายใต้สังคมที่ตีกรอบว่าเงือกเป็นสิ่งแปลกแยกแตกต่างจากมนุษย์ (คอสมอส, 2556) ตัวละคร เงือก เป็นตัวละครที่มีปรากฏอยู่อย่างมากมายทั้งในวรรณกรรมและสื่อหลากมิติทั่วโลก ซึ่งแต่ละบริบทนั้นก็จะมีการเล่าเรื่องของเงือกในวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน ตามเรื่องเล่า ตำนานตามวิถีชีวิตของภูมิภาค ผู้วิจัยจึงจัดแบ่งหมวดหมู่ข้อมูลในการศึกษาที่เกี่ยวข้องกับเงือก ไว้ดังนี้

(1) เงือกในวรรณกรรมตะวันตก ตัวละครเงือกที่เป็นที่แพร่หลายและเป็นแรงบันดาลใจให้กับ วรรณกรรมและสื่อต่าง ๆ ไปทั่วโลก คงหนีไม่พ้น วรรณกรรมเรื่อง เงือกน้อย (The Little Mermaid) ของ ฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์เซน (Hans Christian Andersen) นางเงือกน้อย ซึ่งเป็นตัวละครเอกของเรื่องกลับหลงรักเจ้าชายคนหนึ่งซึ่งเธอได้ช่วยเอาไว้จากการจมน้ำ เธออยากจะขึ้นไปอยู่กับเขา จึงทำสัญญาแลกเสียงของเธอกับแม่มดทะเลเพื่อเปลี่ยนหางให้เป็นขา แต่เธอจะต้องเจ็บปวดในทุกก้าวเดิน และเพราะเงือกไม่ใช่มนุษย์และไม่มีวิญญาณที่ไม่อาจแตกสลาย (Immortal soul) เหมือนกับมนุษย์ หากเจ้าชายแต่งงานกับหญิงอื่น เธอก็จะใจสลายและกลายเป็นฟองคลื่น แต่หากเธอได้รับความรักจากเจ้าชายและได้แต่งงานกัน เธอก็จะได้รับวิญญาณเหมือนกับมนุษย์ ในตอนจบ เจ้าชายเข้าใจผิดว่าคนที่ช่วยเขาที่จมน้ำในวันนั้นคือผู้หญิงอื่น เขาจึงแต่งงานกับเธอคนนั้น โอกาสสุดท้ายของเงือกน้อยคือการใช้มีดของแม่มดทะเลเพื่อฆ่าเจ้าชายเพื่อให้ได้หางกลับคืนมาและสามารถกลับลงไปอยู่ในทะเลได้อีกครั้ง แต่เธอกลับทำไม่ลงและกระโดดลงทะเลไปในเช้าวันถัดมา แทนที่เธอจะสูญสลายไป เธอกลับกลายเป็นภูติที่คอยพัดพาลมเย็นเพื่ออุ้มชูมวลมนุษย์ และเธอก็จะได้วิญญาณและขึ้นสวรรค์เหมือนกับมนุษย์ในอีก 300 ปี ข้างหน้า (ฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์เสน, 2544)

(2) เงือกในวรรณกรรมไทย เรื่องราวของเงือกได้มีความแพร่หลาย และแตกต่างกันไปตามวัฒนธรรม และวิถีชีวิตความเป็นอยู่ของแต่ละภูมิประเทศ อย่างเช่นในวรรณกรรมของไทย นางเงือกได้มีการเล่าขานมาตั้งแต่อดีตเงือกนั้นเป็นภาษาโบราณ จะไม่ได้หมายถึงครึ่งคนครึ่งปลา แต่มักจะหมายถึง งู หรือ นาค เช่นในวรรณคดีเรื่องลิลิตโองการแช่งน้ำ มีการกล่าวถึงเงือกในบริบทว่าเป็นงูหรือนาค แต่ก็มีปรากฏใน วรรณกรรมหลายเรื่อง ที่เป็นครึ่งคนครึ่งปลา เช่น นางเงือกจากวรรณคดีเรื่อง พระอภัยมณี ของสุนทรภู่ ที่ภายหลังจากเรื่องราวถูกคลี่คลาย นางเงือกต้องรักษาศีลอย่างเคร่งครัด จนเรื่องรู้ถึงพระอินทร์ ทำให้พระอินทร์เสด็จมาตัดหางให้นางเงือกจนกลายเป็นมนุษย์และขึ้นไปอยู่กับพระอภัยมณี หรือนางสุพรรณมัจฉาที่ต้องการมีชีวิตครอบครัวที่สมบูรณ์ การได้รับการยอมรับจากผู้เป็นพ่ออย่างทศกัณฐ์ และการได้รับความรักจากสามีอย่างหนุมาน และการได้ทำ

หน้าที่แม่ที่ดีให้กับลูกอย่างมัจฉานุ (มาลัย จุฑารัตน์, 2561) จากการศึกษาเรื่องราวของตัวละครเงือกพบว่า เงือก มีเรื่องเล่าจากตำนาน นิทาน หรือวรรณกรรมที่มีความแตกต่าง และหลากหลายนกันไปตามวัฒนธรรมท้องถิ่นของแต่ละภูมิประเทศ เมื่อพูดถึงเรื่องเงือกจะเห็นได้ว่า บางตำนานเล่าว่าเงือก มีความลึกลับ เหนือจินตนาการ มีอำนาจ บางเรื่องเล่าบอกว่ามีความเป็นสัตว์ เช่นในหลายตำนาน อาจจะเป็น งู เป็น จระเข้ หรือแม้กระทั้งถูกนำเสนอในฐานะสัตว์ร้าย ภูตน้ำ พรายน้ำที่มีพลังในการล่อลวงและทำให้นักเดินเรือต้องประสบกับความตาย แต่ในมิติของภาพยนตร์ที่เป็นที่รู้จักอย่างแพร่หลาย เรื่องเล่าที่เป็นที่รู้จักส่วนมากก็จะพบว่าเป็น ตัวละครเงือกเป็นครึ่งคนครึ่งปลา ที่มักสูญเสียความเป็นตัวเอง จากความต้องการที่จะได้ออกจากพื้นที่ปลอดภัยของตนเองไปยังพื้นที่ใหม่ โดยเรียกความรู้สึกนี้ว่า ภาวะเงือก หมายถึง ภาวะครึ่ง ๆ กลาง ๆ อันเกิดจากความรู้สึกที่ต้องเผชิญกับความกลัวภายในจิตใจของตนเอง นำไปสู่ความไม่มั่นใจ ไม่ยอมรับและไม่เห็นคุณค่าในตนเอง โดยเทียบเคียงกับตัวละครเงือก ที่เป็นตัวละครในตำนานหรือวรรณกรรม

• การสร้างความมั่นใจในตนเอง (Self confidence) และการเห็นคุณค่าในตนเอง (Self esteem) จุฑามาศ ภิญโญศรี (2566) ได้กล่าวถึง ความมั่นใจในตนเอง ว่า ความมั่นใจในตนเอง เป็นส่วนหนึ่งที่มีความสำคัญในการดำเนินชีวิตประจำวันของบุคคล เพราะความมั่นใจก็คือการที่บุคคลเชื่อมั่นในตนเอง ให้มีความกล้าคิดกล้าลงมือทำกล้าแสดงออกจนทำให้สามารถบรรลุเป้าหมายได้ แต่ถ้าหากขาดความมั่นใจใน ตนเองจะส่งผลให้ความสำเร็จหรือเป้าหมายที่คาดหวังไว้นั้นสำเร็จได้ยาก โดยจุฑามาศ ภิญโญศรี ได้อธิบายวิธีในการสร้างความมั่นใจให้กับตนเอง 5 วิธี ดังนี้ (1) กล้าแสดงความคิดเห็น (2) การสบตาผู้อื่นในการสนทนา (3) พัฒนาความสามารถของตนเอง (4) การสร้างนิสัยในการเรียนรู้อยู่เสมอ และ (5) .การเผชิญหน้ากับความกลัว ธัมมัฏฐิตตา อยู่เจริญ (2565) กล่าวถึงการเห็นคุณค่าในตนเอง (Self esteem) หมายถึงการที่บุคคลสามารถรับรู้ว่าตนเองมีคุณค่า มีศักยภาพ นำไปสู่ความเชื่อมั่น การยอมรับนับถือ และความภูมิใจในตนเอง โดยคนที่เห็นคุณค่าในตนเองจะรักตัวเองเป็น กล้าเผชิญหน้ากับความท้าทายในชีวิต สามารถยอมรับความแตกต่างและรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นได้ดี ปรับตัวได้ดี มีความหวัง และจึงเลือกดำเนินชีวิตได้อย่าง เหมาะสมและเหมาะกับตนเอง

คาลอส บุญสุภา (2562) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบในการเห็นคุณค่าในตนเองว่าแบ่งได้ 2 องค์ประกอบ ดังนี้ (1) องค์ประกอบภายใน เป็นลักษณะเฉพาะของบุคคล ลักษณะทางกายภาพ ความสวยความงาม การมีรูปร่างหน้าตาที่ดี โดยขึ้นอยู่กับมาตรฐานความงาม ในยุคนั้น ความสามารถของบุคคล มีผลต่อกิจกรรมภายในโรงเรียน ครอบครัวหรือ สังคม เมื่อประสบความสำเร็จความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเองจะเพิ่มขึ้น แต่หากล้มเหลวก็อาจทำให้รู้สึกด้วยค่าสภาวะทางอารมณ์ เป็นสิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงความพึงพอใจ ความรู้สึกเป็นสุข ความวิตกกังวล เป็น ต้น เกิดขึ้นเมื่อเรามีปฏิสัมพันธ์กับบุคคลอื่น แล้วส่งผลให้เราประเมินตนเอง ความทะเยอทะยาน คือการประเมินตนเองโดยเปรียบเทียบระหว่างผลงานความสามารถ กับมาตรฐานที่ตั้งไว้ ค่านิยมส่วนบุคคลเป็นการที่เราประเมินตนเองกับสิ่งที่ตนเองให้คุณค่า โดยคุณค่าเหล่านั้นอาจสอดคล้องกับสิ่งที่สังคมรอบ ๆ ที่ตัวเราให้คุณค่าด้วยเช่นกัน และ (2) องค์ประกอบภายนอก หมายถึง สภาพแวดล้อมโดยรอบที่บุคคลมีปฏิสัมพันธ์ ซึ่งส่งผลให้บุคคลเกิดการเห็นคุณค่าในตนเองที่แตกต่างกันไป เช่น ความ

สัมพันธ์กับครอบครัว โรงเรียนและการศึกษา สถานภาพทางสังคม กลุ่มเพื่อน คนรอบข้าง คนรัก เป็นต้น จากกระบวนการแลกเปลี่ยนความคิด ประสบการณ์ ความสามารถ ของผู้มีส่วนร่วม ในเรื่องตัวละครเงือกกับภาวะเงือก และศึกษาแนวคิดการสร้างความมั่นใจ และการเห็นคุณค่าในตนเอง ผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมนำข้อมูลที่ได้ศึกษา ร่วมสะท้อนทัศนะ แลกเปลี่ยนความคิด ของผู้มีส่วนร่วมแล้วนั้น จึงนำข้อมูลที่ได้ในครั้งนี้นำมาเทียบเคียงกับภาวะเงือกกับตนเอง

1.3 เทียบเคียงภาวะเงือกกับตัวตน

เมื่อผู้มีส่วนร่วมได้เข้าใจถึงภาวะเงือก และสิ่งที่มีอิทธิพลต่อความมั่นใจและการเห็นคุณค่าในตนเองแล้วนั้น จึงนำมาวิเคราะห์ ถึงความรู้สึกนึกคิด ความต้องการที่ซ่อนอยู่ในใจของ ตัวละครเงือกแต่ละตัว ความเป็นอื่น และความต้องการจะมีคนยอมรับ ตัวละครเงือกกลายเป็นผู้ที่ขาดความมั่นใจ หรือไม่เห็นคุณค่าในตนเองได้อย่างไร มีตัวละครตัวไหนบ้างที่เข้าประเด็นที่จะสามารถนำมาทำงานในครั้งนี้ได้ เมื่อได้ขอสรุปในส่วนของตัวละครเงือกแล้ว ก็จะให้นำมาเทียบเคียงกับประสบการณ์ของผู้มีส่วนร่วมแต่ละคนในเรื่องความมั่นใจ และการเห็นคุณค่าในตนเอง

ตารางที่ 2 ตัวอย่างการเทียบเคียงประสบการณ์ของตนเองและเรื่องราวของตัวละครเงือก

รายชื่อ	เรื่องราวของตัวละครเงือก	เทียบเคียงประสบการณ์ของตนเอง
ข้าวฟ่าง ชุติมา	นางสุพรรณมัจฉา รู้สึกผิดที่ตนเองได้ทำในสิ่งที่ผิดพลาดไปนั่น คือไม่สามารถยุติการถมถนนได้ และยังมีบุตรกับศัตรูของพ่อ นำไปสู่ความกลัวในการเผชิญหน้ากับความผิดพลาดของตนเองและเลือกหนีปัญหานั้น	เทียบเคียงความรู้สึกกับความผิดหวังในอดีต จนทำให้ต้องพลาดที่จะได้ทำตามสิ่งที่ฝันเป็นเวลานาน
วอด้า วรเชษฐ	แอเรียล จากเงือกน้อยผจญภัย นางเงือกที่มีความฝันอยากจะขึ้นไปสัมผัสโลกเหนือผิวน้ำ อยากมีขา แต่เธอเองก็จะโดนผู้เป็นพ่อห้ามไว้ว่าการขึ้นไปเหนือผิวน้ำเป็นสิ่งที่ผิด	มีความชอบและรักในศิลปะ การแสดง แต่ด้วยกรอบแนวคิดทางครอบครัว จึงทำให้ไม่สามารถพัฒนาสิ่งที่ตนเองชอบได้
นินิว ปรมา	นินิวไม่ได้เลือกเทียบเคียงกับตัวละครเงือกตัวใดตัวหนึ่ง แต่สิ่งที่เทียบเคียงได้ คือ ภาวะใต้น้ำ ที่ทำให้รู้เศร้าอึดอัด ล่องลอย ความรู้สึกเหมือนจมอยู่ใต้น้ำ	ซึ่งพูดถึงข้อจำกัดที่บางครั้งก็มาปิดกลั้นตัวตน เช่น ในเรื่องการแต่งกาย ซึ่งถ้ามันไม่ใช่สิ่งที่เราชอบ หรือสิ่งที่เราเป็น อาจจะทำให้รู้สึกอึดอัด และรู้สึกว่าที่แห่งนี้ไม่ใช่ที่ของเราก็ได้

จากการสะท้อนทัศนะ ผู้วิจัยพบว่าภาวะเงือก หรือภาวะที่เรารู้สึกกลัวรู้สึกไม่มั่นใจ รู้สึกไร้ค่านั้น เกิดได้จากทุกสิ่งโดยรอบ ทั้งตัวเรา ครอบครัว โรงเรียน ชุมชน หรือสังคม ที่เข้ามาส่งผลกระทบกับความรู้สึกภายในของเรา ตัวละครเงือกในวรรณกรรมต่าง ๆ ก็ถูกสร้างขึ้นจากความรู้สึกนึกคิดของผู้ประพันธ์ ที่อาจจะซ่อนความเป็นมนุษย์ ซ่อนความแตกต่างที่ตนเองไม่สามารถเปิดเผยในชีวิตจริงได้ จึงเลือกให้ตัวละครเงือกเป็นตัวแทนความแปลกใหม่ ความแตกต่าง เงือก อาจจะดูเหมือนตัวแทนความครึ่ง ๆ กลาง ๆ เหมือนกับความรู้สึกกล้า ๆ กลัว ๆ ที่มักจะเกิดขึ้นได้ทุกครั้ง เมื่อเราต้องพบเจอกับการเปลี่ยนแปลงของช่วงเวลา การเริ่มต้นกับสิ่งใหม่ที่เราไม่เคยทำ แน่นอนว่าความรู้สึกเหล่านี้ อาจต้องถูกตัดสินจากสังคมภายนอกที่คอยจ้องมอง ซึ่งสิ่งนี้อาจทำให้รู้สึกอึดอัด และแน่นอนปฏิเสธไม่ได้ที่จะขาดความมั่นใจ และด้อยค่าความสามารถของตนเอง หลังจากนั้นก็จะพยายามควบคุมความเป็นตัวตนไว้ ซึ่งหากปกปิดไว้นาน อาจส่งผลให้เกิดความกลัว นำไปสู่ความรู้สึกความอึดอัด และรู้สึกไม่มีตัวในพื้นที่นั้น เช่น เดียวกับตัวละครเงือกที่อยากอยากมีขาเหมือนมนุษย์ แอเรียล จากเรื่อง เงือกน้อยผจญภัย (The little mermaid) การได้รับการยอมรับจากคนรัก นางเงือกจากเรื่องพระอภัยมณี การได้มีชีวิตครอบครัวที่สมบูรณ์แบบ นางสุพรรณมัจฉา จากเรื่องรามเกียรติ์ และการได้รับการยอมรับจากสังคมในความแตกต่างของตนเอง ซึ่งประเด็นต่าง ๆ เหล่านี้ที่ตัวละครเงือกพบเจอ ไม่ได้แตกต่างจากประเด็นที่สังคมในปัจจุบันกำลังประสบพบเจออยู่เลย

จากกระบวนการ คัดเลือกผู้มีส่วนร่วม และ การแลกเปลี่ยนความคิด ประสบการณ์ ความสามารถ ของผู้มีส่วนร่วมและการเทียบเคียงภาวะเงือกกับตัวตน โดยกระบวนการในส่วนขั้นเตรียมงาน จะเป็นส่วนช่วยที่สำคัญอย่างหนึ่งในการออกแบบการแสดง เขียนบทและพัฒนาละครร่วมสร้างให้เกิดขึ้นได้

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ละครร่วมสร้าง (Creative Process)ศ

2.1 ค้นหาประเด็นสำคัญในการแสดง และ ออกแบบโครงสร้างบท ครั้งที่ 1

เริ่มการออกแบบโครงสร้างบทด้วยการช่วยกันสรุปที่จะใช้ในการทำละครร่วมสร้าง จากการพูดคุยของผู้มีส่วนร่วมทำให้เห็นว่าเรื่องราวของตัวละครเงือก นั้นเกิดจากหลายปัจจัยประกอบกันทั้งจากทัศนะของตนเอง และสิ่งแวดล้อมโดยรอบ อันนำไปสู่ปัญหาการขาดความมั่นใจ และการไม่เห็นคุณค่าในตนเอง ดั้งนั้นประเด็นที่สำคัญ ที่ต้องนำเสนอให้ชัดเจนคือการต่อสู้กับความกลัว ความไม่มั่นใจ การเอาชนะทั้งจากตนเอง และสิ่งแวดล้อมโดยรอบ จึงได้ข้อสรุปประเด็นสำคัญในการแสดง คือ “การก้าวข้ามความกลัวภายใน และการยอมรับความเป็นตัวตน” โดยสื่อสารผ่านข้อความที่ต้องการสื่อสารหลักกับผู้ชม คือ เมื่อคุณมีสิ่งที่ใฝ่ฝันคุณแค่ลงมือทำ มันจะเกิดอะไรขึ้นคุณแค่ยอมรับมัน และจงภาคภูมิใจในสิ่งที่คุณเลือกที่จะทำ เมื่อผู้มีส่วนร่วมสามารถสรุปประเด็นสำคัญที่ต้องการนำเสนอ ได้ก็จะสามารถกำหนดทิศทางในการออกแบบโครงสร้างบทต่อไป

ในการออกแบบโครงสร้างบทในครั้งนี้ ได้มีการสร้างชื่อแทนตัวตนของผู้แสดงขึ้น จากการเทียบเคียงตัวละครเงือกในวรรณกรรม โดยได้เอาอักษรย่อของชื่อตัวละครเงือกในวรรณกรรม ที่ผู้มีส่วนร่วมเทียบเคียงไว้กับตนเอง มาเป็นชื่อตัวละคร ของผู้ร่วมกระบวการแต่ละท่าน ดังนี้

1.วรเชษฐ์ มูฮัมหมัดสอิ๊ด เทียบเคียงกับตัวละคร แอเรียล รับบทเป็น เงือก A
2. ชุติมา ปราบวิไล เทียบเคียงกับตัวละคร สุพรรณมัจฉา รับบทเป็น เงือก S
3. ปรมา ศิละปกูล เทียบเคียงกับภาวะใต้น้ำ รับบทเป็น เงือก W

หลังจากสรุปประเด็นที่ต้องการนำเสนอแล้ว จึงเริ่มการพูดคุยกันเบื้องต้น เพื่อหาโครงสร้างบทละครและรูปแบบการแสดงในแต่ละฉาก โดยกำหนดให้แต่ละฉาก ผู้มีส่วนร่วมจะเป็นผู้รับผิดชอบคิดและออกแบบในเบื้องต้น คนละ 1 ฉาก หลังจากนั้นจึงนำมาช่วยกันร่วมสร้างด้วยกัน ซึ่งเป็นเรื่องราวจากความต้องการ และความสนใจของผู้มีส่วนร่วมถึงเรื่องเงือก และเรื่องความมั่นใจและการเห็นคุณค่าในตนเอง โดยได้แบ่งออกเป็น 5 ฉาก เปิดเรื่องด้วยภาวะเงือก 1 เรื่องราวของตัวละครเงือก ทั้ง 3 ต้องการทำตามความต้องการคือขึ้นมาบนบก แล้วหลังจากนั้น ก็จะนำเข้าสู่เรื่องราวของตัวละครแต่ละตัวจนครบ แล้วหลังจากนั้น ตัวละครทั้ง 3 จะกลับมาพบกันอีกครั้งแลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้พบเจอมา ก่อนจะตัดสินใจที่ใช้ชีวิตต่อในรูปแบบที่ตนเองเลือก เมื่อได้เค้าโครงเรื่องแล้วจึงให้เวลาผู้มีส่วนร่วมทุกคนกลับไปเขียนเส้นเรื่องที่ได้รับผิดชอบ หลังจากนั้นจะกลับมาช่วยกันระดมความคิด และทดลองพัฒนาการแสดงจากบทร่วมกันต่อไป

ฉาก 1 เริ่มเรื่อง	**ฉาก 2 เงือก S กับ ภาวะเงือก**	**ฉาก 3 เงือก W กับภาวะเงือก**	**ฉาก 4 เงือก A กับภาวะเงือก**	**ฉาก 4 ปิดเรื่อง**
เงือกทั้ง 3 รอคอยบางอย่างได้เห็นสิ่งใหม่ ความอยากที่จะเป็นอยากลองทำในสิ่งที่ไม่เคยทำ ภาวะที่ตนเองรู้สึก แปลกแยก แตกต่างการต่อสู้กับตนเอง และคนรอบข้าง	ความผิดหวังจากความผิดพลาดในอดีต กลายเป็นความกลัวและการปิดกั้นตัวตน	ภาวะขาดความเป็นตัวตน จากการ การถูกบีบอัดยัดเยียดให้แต่งกายตามเพศสภาพ	ความคาดหวังของครอบครัวและการโดนล้อเลียนจากคนรอบข้างนำไปสู่การไม่กล้าทำสิ่งที่ตนเองฝัน	เงือกทั้ง 3กลับมาแลกเปลี่ยนสิ่งที่ได้จากเรื่องราวของตัวเอง ยอมรับสิ่งที่เกิดขึ้น และภาคภูมิใจ ในสิ่งที่ตนเองเลือกทำ
รูปแบบการแสดง การเคลื่อนไหวร่างกาย	**รูปแบบการแสดง** การรำไทย หนังใหญ่ ร้องลิเก	**รูปแบบการแสดง** การเต้น เคลื่อนไหว	**รูปแบบการแสดง** การแสดงละคร พูด การร้อง	**รูปแบบการแสดง** การเคลื่อนไหวร่างกาย

แผนภาพโครงสร้างบทครั้งที่ 1 ที่มา : ผู้วิจัย

การออกแบบโครงสร้างบท ได้รับข้อเสนอแนะ ว่าโครงสร้างบทภาพรวมทั้งเรื่องมีความเป็นเรื่องราวของผู้แสดงมากจนเกินไป ซึ่งผู้ชมที่มาชม จะเป็นผู้ชมที่มีความหลากหลายทั้งเรื่องเพศ อายุ อาชีพ ความชอบ รสนิยม ดังนั้นควรเพิ่มเนื้อหาให้มีความหลากหลาย และเป็นเรื่องราวที่เกิดขึ้นในสังคม โดยได้รับแนวทางในการพัฒนาโครงสร้างบทในครั้งนี้ จากคุณนิกร แซ่ตั้ง กระบวนกร โดยให้ผู้มีส่วนร่วม ใช้ช่วงเวลาในวันหยุด ลองออกไปค้นหา เหตุการณ์ หรือสถานที่ ที่ทำให้ผู้คนต้องประสบกับภาวะความไม่มั่นใจ หรือไม่เห็นคุณค่าในตนเอง ว่ามีเหตุการณ์ใดบ้าง เพื่อนำมาสร้างสรรค์ฉากเหตุการณ์ในการแสดง ให้มีความหลากหลาย และสามารถเข้าถึงผู้ชมได้ มีการเพิ่มให้ฝ่ายกำกับเวทีมาร่วมแสดงเป็นตัวละครอะไรบางอย่างตลอดทั้งเรื่อง และนักแสดงทุกคนจะเปลี่ยนบทบาทไปเรื่อย ๆ ตามสถานการณ์ในฉาก แต่จะคงภาวะเงือกอยู่ภายในตลอด

2.2 กระบวนการฝึกซ้อมการแสดง ผลที่เกิดขึ้น ข้อเสนอแนะ และแนวทางการแก้ปัญหา

ตารางที่ 3 กระบวนการฝึกซ้อมการแสดงเรื่อง ภาวะเงือก MER STATE

กระบวนการฝึกซ้อมการแสดงเรื่อง ภาวะเงือก MER STATE	**ข้อจำกัด ผลที่เกิดขึ้น**	**ข้อเสนอแนะ แนวทางการแก้ปัญหา นำไปสู่การพัฒนา**
กระบวนการฝึกซ้อมแบบเปิดพื้นที่ว่าง ให้ผู้มีส่วนร่วมได้สร้างสรรค์บท สถานการณ์ขึ้นใหม่ร่วมกัน โดยใช้ประสบการณ์ ความสามารถพิเศษ และความสนใจในประเด็นที่ผู้มีส่วนร่วมสนใจร่วมกัน	นักแสดงและผู้มีส่วนร่วมได้เรียนรู้และสามารถเข้าใจศักยภาพการทำงานละครของตนเองได้มากขึ้น แต่บางครั้งอาจมีความลำบากใจหรือกังวลใจไม่กล้าสื่อสารกันตรงๆเนื่องจากผู้มีส่วนร่วม มีความแตกต่างกัน ในเรื่องของอายุ และประสบการณ์	ผู้ที่รับหน้าที่กระบวนกร จะต้องเป็นผู้ช่วยกำหนดทิศทางและหาแนวทางในการแก้ไขปัญหา ทดลองหาเกมส์ หรือกิจกรรมที่ทำให้ผู้มีส่วนร่วมสลายความเป็นตัวตน เพื่อทำให้เกิดความไว้ใจ และเชื่อใจกันยิ่งขึ้น
กระบวนการฝึกซ้อมการแสดงที่ไม่มีใครเป็นนำ ทุกคนมีส่วนร่วมได้อย่างเท่าเทียม ต้องหาแนวทาง และตัดสินใจร่วมกันในการซ้อมอาจมีความเข้าใจ	ในความต้องการของการแสดงในฉากนั้นๆไม่ตรงกัน ไม่มีผู้ที่ออกไปดูการแสดงในภาพรวม เกิดความไม่มั่นใจในตนเอง	บันทึกวิดีทัศน์การซ้อมทุกครั้ง เพื่อที่จะสามารถดูการแสดงของตนเอง และรับฟังข้อเสนอแนะของทุกคน เพื่อให้เกิดภาพการแสดงในทิศทางเดียวกัน

กระบวนการฝึกซ้อมการแสดงเรื่อง ภาวะเงือก MER STATE	ข้อจำกัด ผลที่เกิดขึ้น	ข้อเสนอแนะ แนวทางการแก้ปัญหา นำไปสู่การพัฒนา
.กระบวนการพัฒนาละครร่วมสร้าง ต้องสร้างอิสระทางความคิด การเสนอแนะและความเป็นตัวตน สร้างพื้นที่ประชาธิปไตย และพื้นที่ปลอดภัยให้แก่กัน	ผู้มีส่วนร่วมได้รับการรับฟังที่ดี และทดลองตามข้อเสนอของทุกฝ่าย หลังจากนั้นจึงใช้วิธีการโหวตเพื่อหาวิธีที่เหมาะสมที่สุด ได้รับพื้นที่สบายใจในการแสดงเรื่องราวที่เปราะบางของตนเอง พร้อมรับกำลังใจที่ดีจากผู้มีส่วนร่วมทุกคน	วิธีนี้อาจมีความล่าช้าในการซักซ้อม กระบวนกร ควรคำนึงถึงข้อจำกัดด้านเวลาให้เหมาะสมกับการซ้อมที่จำเป็นต้องใช้เวลาในการทดลอง
กระบวนการฝึกซ้อมเกิดจากการซ้อมแบบด้นสด โดยคัดเลือกสถานการณ์ที่ทำให้เกิดความไม่มั่นใจและไม่เห็นคุณค่าในตัวเอง โดยทำการเลือกสถานการณ์และทดลองซ้อมโดยไม่เรียงลำดับฉาก	นักแสดงได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ เรื่องราวในอดีต แสดงออกอย่างจริงใจ ตรงไปตรงมา ได้ฝึกสมาธิ และสนใจสิ่งรอบข้าง สามารถสะท้อนมุมมองของตนเองกลับไปยังผู้มีส่วนร่วมได้	การด้นสดเป็นกุญแจสำคัญของการสร้างสรรค์ละครร่วมสร้าง ดังนั้นการฝึกการด้นสด การใช้ปฏิภาณ ไหวพริบ จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้มีส่วนร่วมต้องกล้าเสี่ยงที่จะลองทำในสิ่งที่ไม่เคยทำ
การทดลองนำเสนองาน และรับฟังข้อเสนอแนะอาจารย์ที่ปรึกษา และศิลปิน กระบวนกรที่ปรึกษา	การได้รับข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญ เป็นสิ่งที่สะท้อนมุมมองของคนนอก กระบวนการซ้อม ทำให้เห็นข้อแก้ไข และวิธีที่จะพัฒนางาน อันนำไปสู่การสร้างความมั่นใจในการแก้ไขตามข้อเสนอแนะต่อไป	ในการทดลองการนำเสนอในแต่ละครั้ง ทำให้ผู้มีส่วนร่วมเห็นภาพรวมที่ชัดเจนยิ่งขึ้น ข้อเสนอแนะ สร้างกำลังใจ และความมั่นใจให้กับผู้มีส่วนร่วมให้แก้ไขพัฒนาได้อย่างตรงจุดทันที
การออกแบบองค์ประกอบในการแสดง เพื่อสนับสนุนให้การแสดงมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น สร้างอรรถรสให้กับการแสดง ให้ความสมจริง และบอกเล่าเรื่องราว สถานที่ อารมณ์ความรู้สึก ของฉากในการแสดงได้	การออกแบบองค์ประกอบในการแสดง อุปกรณ์ประกอบฉากฉาก เสียงประกอบ เครื่องแต่งกาย เป็นการตัดสินใจจากผู้มีส่วนร่วมร่วมกัน โดยนำข้อเสนอแนะ ความคิดเห็นของผู้มีส่วนร่วมทุกคนมาเป็นส่วนหนึ่งของทุกองค์ประกอบในการแสดง คิดถึงความจำเป็น และมั่นใจของผู้มีส่วนร่วมทุกคน	การยอมรับในข้อเสนอแนะของผู้มีส่วนร่วมทำให้ กระบวนการสร้างงานในทุกขั้นตอน ทำให้เห็นไปทีละขั้นตามลำดับ แต่ต้องคำนึงถึงระยะเวลาในการจัดหา จัดสร้าง เพราะในการตัดสินใจร่วมกัน ต้องใช้ระยะเวลาในการระดมความคิด จึงจำเป็นที่จะต้องเผื่อเวลา ให้เหมาะสม

ขั้นตอนที่ 3 การจัดลำดับการแสดง และนำเสนอการแสดง

ผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมช่วยกันพัฒนาละครร่วมสร้าง ทดลองซ้อมการแสดงครบทุกสถานการณ์แล้ว หลังจากนั้นจึงช่วยกันเสนอชื่อสำหรับการละครในครั้งนี้ โดยได้ชื่อเรื่องว่าภาวะเงือก Mer State เป็นเรื่องเล่าของเหล่าเงือก ทั้ง 3 ที่ขวนขวายหาอิสรภาพ ตามหาความฝัน ความเป็นตัวตน ภายใต้การตีกรอบที่พยายามจำกัดให้เป็นไปตามค่านิยมของสังคม เผยมุมมองการเสียดสีตัวตน ต่อสู้เรียกร้องความเป็นตัวตน อันนำไปสู่การยอมรับ และเห็นคุณค่าในตนเอง ผ่านการพัฒนาละครร่วมสร้าง โดยมีเงื่อนไขให้นักแสดงเป็นตัวละครบางอย่าง มีสถานการณ์ และสถานที่เปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดทั้งเรื่อง และนักแสดงทุกคนจะถูกเปลี่ยนบทบาทไปเรื่อย ๆ ตามสถานการณ์ในฉาก แต่จะคงภาวะเงือกอยู่ตลอดการแสดง โดยผู้มีส่วนร่วมได้พูดคุย และพัฒนาบทละครร่วมกัน โดยได้สรุปฉากและลำดับที่จะเกิดขึ้นในการแสดงครั้งนี้ 14 ฉาก ดังนี้

ฉาก	ชื่อฉาก	ประเด็นที่ต้องการนำเสนอ	กำหนดประเด็น/สถานการณ์
1	ภาวะเงือก 1	จุดเริ่มต้นของการทำตามความฝัน มักจะมีข้อจำกัดหลายอย่างที่ทำให้ขาดความมั่นใจ	เงือกทั้งสามต้องการทดลองใช้ชีวิตที่แตกต่าง ขึ้นไปทำตามความฝันบนบก
2	ทางเลือกใหม่	อย่าให้สิ่งที่ผิดหวังที่เกิดขึ้น เป็นตัวปิดกั้นทางเดินในอนาคต	ความผิดหวัง การพบเจอเป้าหมายใหม่ และการต่อสู้เพื่อไปถึงเป้าหมาย
3	สภาวะความอึดอัด	ความอึดอัดเกิดขึ้นได้จากการที่เราตกอยู่ในที่ที่ไม่ใช่ของเรา หรือรู้สึกไม่มีตัวตน	การต่อสู้กับความอึดอัดและความกดดัน อันเกิดจากตนเองและคนรอบข้าง
4	เมืองทิพย์	เมืองแห่งการมโน สิ่งที่อยากจะทำ อยากจะเป็นแต่ไม่สามารถไปถึงได้	จำลองการทำหน้าที่เลื่อนฉากของฝ่ายกำกับเวที
5	Unisex	เราเป็นคนตัดสินที่จะเลือกใส่เสื้อผ้าแบบไหน เราเป็นเจ้าของตัวเรา	ตัวตนที่เราเลือกได้

ฉาก	ชื่อฉาก	ประเด็นที่ต้องการนำเสนอ	กำหนดประเด็น/สถานการณ์
6	ผู้หญิงที่คิดถึง	ลองให้โอกาสตัวเองได้ทำในสิ่งที่อยากทำ เพราะทุกสิ่งที่ผ่านเข้ามาแล้วนั้นย่อมดีเสมอ	ความสับสนกับความเป็นตัวตนในหลาย ๆ รูปแบบ
7	กฎของโรงเรียน	กฎระเบียบหรือข้อบังคับที่ทำให้เราไม่หลุดความเป็นตัวตน	กฎระเบียบอย่างเคร่งครัดในโรงเรียน
8	ความงามกับค่านิยม	การตั้งถามอะไรคือค่านิยมความงาม อะไรคือสิ่งที่ดี	สังคมสร้างค่านิยมให้เราขาดความเชื่อมั่นในตนเอง
9	นิทานเงือก	ชีวิตเป็นของเรา อย่าเอากรอบความคิดของคนอื่น หรือเอาคำคนของผู้อื่น มาตัดสินชีวิตของเรา	จำลองนางงามเงือกย้อนเรื่องราวในอดีต (เป็นเรื่องราวตรงกับในวรรณกรรม) การข้ามผ่านความคาดหวังครอบครัว การถูกตัดสิน เรื่องความสามารถ
10	Miss beauty confidence	ต้องการให้โอกาสตนเองได้ทำในสิ่งที่ตนเองอยากทำ และยอมรับผลที่มันเกิดขึ้น	ค่านิยมนางงาม และชัยชนะและความคาดหวังในการมาประกวด
11	ทะเลกับมลพิษ	ความอุดมสมบูรณ์ของทะเลที่เหล่าเงือกนั้นอาศัยอยู่เมื่อมีสิ่งที่เป็นพิษมาทำลาย ก็ทำให้ความอุดมสมบูรณ์หายไป	เงือกว่ายน้ำใช้ชีวิตอยู่ใต้ท้องทะเล เจอกับขยะมลพิษเต็มท้องทะเล ร่างเงือกที่ติดกับตาข่ายค่อย ๆ จมลสู่ใต้ท้องทะเล
12	กระจกสะท้อนตัวตน	ทบทวนตัวตน	ต้องการให้ผู้ชม ผู้แสดง ได้สำรวจและทบทวนตัวตนจากเงาในกระจก
13	ที่แห่งการเลือก	มีหลายสถานที่ ที่สร้างความไม่มั่นใจให้เกิดขึ้น	ตัวละครที่กำลังเผชิญอยู่กับความรู้สึกไม่มั่นใจ ขณะที่ต้องตัดสินใจทำอะไรสักอย่าง

ฉาก	ชื่อฉาก	ประเด็นที่ต้องการนำเสนอ	กำหนดประเด็น/สถานการณ์
14	ภาวะเงือก 2	เราไม่สามารถเลือกที่จะเกิดได้ แต่เราสามารถเลือกที่เป็นตามความต้องการของเราได้	เงือกทั้งสามเชื่อมั่นในรูปแบบที่ตนสร้างขึ้นมา แต่ก็ไม่ได้ทิ้งความเป็นเงือกนั้นไป นำมาเสริมความมั่นใจให้ตนเอง และพิสูจน์ให้คนอื่นเห็นคุณค่าในตนเองได้

ละครเวทีเรื่อง ภาวะเงือก MER STATE ได้จัดรอบการแสดงจำนวน 2 รอบการแสดง ดังนี้ รอบที่ 1 ในวันเสาร์ที่ 25 กุมภาพันธ์ 2566 เวลา 19.30 น. และรอบที่ 2 ในวันอาทิตย์ที่ 26 กุมภาพันธ์ 2566 เวลา 19.30 น. จัดการแสดง ณ ศูนย์ศิลปการละครสดใส พันธุมโกมล ชั้น 6 อาคารมหาจักรี สิรินธร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



ภาพที่ 1 การแสดงภาวะเงือก MER STATE

สรุปผล

การพัฒนาละครร่วมสร้างเรื่อง ภาวะเงือก Mer State เป็นส่วนหนึ่งของงานวิจัยในหัวข้อ การสร้างสรรค์ละครแบบร่วมสร้างเพื่อพัฒนาความมั่นใจและเห็นคุณค่าในตนเอง : กรณีศึกษา เรื่องเงือกในวรรณกรรมและสื่อหลากมิติ ใช้ระเบียบวิจัยเชิงสร้างสรรค์ (Creative research) ที่เน้นการลงมือปฏิบัติงานทางศิลปะ จากการศึกษาแนวคิดจิตวิทยาผู้ใหญ่วัยเริ่ม จนทราบถึงลักษณะสำคัญของผู้ใหญ่วัยเริ่มที่ต้องเผชิญกับความรู้สึกครึ่ง ๆ กลาง ๆ ต้องค้นหาตนเอง ต้องโฟกัสอยู่กับชีวิตของตนเอง มีความความคาดหวังต่ออนาคต และโหยหาความมั่นคงในชีวิต ซึ่งสิ่งเหล่านี้มีผลต่อการตัดสินใจของผู้ใหญ่วัยเริ่ม ที่ต้องการจะทำตามความฝัน ความชื่นชอบของตนเอง ความรู้สึกเหล่านั้นมักเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่เราต้องพบกับการเปลี่ยนแปลง หรือการเริ่มต้นอะไรใหม่อยู่เสมอ การสร้างความมั่นใจ และการเห็นคุณค่าในตนเองคือเกราะป้องกันที่ที่ช่วยในการเตรียมความพร้อมในการก้าวเข้าสู่การเป็นผู้ใหญ่ ในการทำวิจัยในครั้งนี้ทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้ และทำความเข้าใจกับองค์ประกอบในการเห็นคุณค่าในตนเอง รับรู้ภาวะภายในจิตใจของตนเอง รวมถึงสังเคราะห์องค์ประกอบภายนอก ที่มีผลต่อการทำให้ขาดความมั่นใจ และไม่เห็นคุณค่าในตนเอง ผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมมีโอกาสได้ย้อนกับไปทบทวนสิ่งที่เคยเกิดขึ้นในอดีตของตนเอง ตั้งคำถามกับสิ่งที่ค้างคาใจ เผชิญหน้าและก้าวข้ามกับความกลัว และความท้าทายในชีวิต ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ละครร่วมสร้าง (Devising theatre)

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าแนวคิดของจิตวิทยาผู้ใหญ่วัยเริ่ม รวมถึงแนวคิดการสร้างความมั่นใจในตนเอง (Self-confidence) และการเห็นคุณค่าในตนเอง (Self Esteem) เพื่อนำมาเทียบเคียงกับตัวละครเงือก ในวรรณกรรมและสื่อต่าง ๆ โดยได้ทบทวนความรู้สึกนึกคิดและตีความตัวละครเงือกในบทวรรณกรรมที่คัดสรร แล้วนำมาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ละครร่วมสร้างในครั้งนี้ ทำให้ได้เห็นทัศนคติเชิงลึกของผู้มีส่วนร่วมทุกคน ต่อประเด็นที่ต้องการนำเสนอ การที่ผู้มีส่วนร่วมได้กลับไปศึกษาตัวละครเงือกและภาวะครึ่ง ๆ กลาง ๆ ของตนเองอย่างลึกซึ้ง และวิเคราะห์เรื่องราว ชีวิต และความต้องการของตัวละครเงือก ผู้วิจัยพบว่าเรื่องราวของตัวละครเงือก เมื่อนำมาเทียบเคียงกับผู้วิจัย และผู้มีส่วนร่วมทุกคน ผ่านกระบวนการพัฒนาละครร่วมสร้างแล้วนั้น สามารถเทียบเคียงกับภาวะทางจิตใจของทุกคนได้ เพราะความต้องการ อุปสรรค และการตัดสินใจของตัวละครเงือก ก็ไม่ได้แตกต่างจากความต้องการ หรืออุปสรรคที่เราในฐานะมนุษย์คนหนึ่งต้องพบเจอเช่นกัน ความรู้สึกในความแตกต่าง การมีความฝัน มีความอยากจะเป็น และต้องการได้รับการยอมรับจากตนเอง ครอบครัว และสังคม ภายใต้ความโศกเศร้าของตัวละครเงือกกลับซ่อนพลังของการไม่ยอมแพ้ การต่อสู้ในความแตกต่าง ต่อกรอบความเชื่อของตนเอง ของครอบครัว และสังคม ได้เห็นวิธีคิดและการตัดสินใจของตัวละคร ซึ่งสิ่งนี้ทำให้เราได้กลับมาเห็นมุมมองชีวิตของมนุษย์ ว่ามีความเหมือนกับตัวละครเงือกในวรรณกรรมอยู่ เช่น การจมอยู่กับความผิดพลาดในอดีต การต่อสู้กับความคาดหวังของครอบครัว การเรียกร้องในการยอมรับเรื่องเพศสภาพ หรือแม้แต่การออกล่าตามหาความฝันของตนเอง ซึ่งการกระทำของตัวละครเงือกที่ได้ศึกษา และนำมามีส่วนร่วมกับกระบวนการในครั้งนี้

ทำให้ผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วม เห็นคุณค่าในเรื่องของการให้โอกาสตนเอง ลองค้วโอกาสที่เข้ามา รู้จักปรับเปลี่ยนและพัฒนาตนเอง ให้โอกาสตนเองในการลองทำ ลองฝึกฝน ลองค้นหา และสุดท้ายยอมรับกับผลของการกระทำที่เกิดขึ้น ผลจะเป็นอย่างไรก็ตาม ภูมิใจในสิ่งที่ได้ทำลงไปอย่างสุดความสามารถ กระบวนการละครร่วมสร้างทำให้ผู้วิจัย และผู้มีส่วนร่วมได้ออกจากกรอบวรรณกรรมเดิมแทนที่จะอยู่กับวรรณกรรมที่โศกเศร้าเพียงอย่างเดียว แต่เปิดโอกาสให้มองย้อนกลับมาอยู่กับความเป็นมนุษย์ สนใจวรรณกรรมเรื่องเดียวกัน แลกเปลี่ยน แบ่งปัน ช่วงเวลาของเรื่องราวในวรรณกรรม และช่วยกันสร้างวรรณกรรมเรื่องใหม่จากประสบการณ์ของทุกคนร่วมกัน สะท้อนทัศนะเรื่องการเห็นคุณค่าของความเป็นเงือก ที่แตกต่างจากกรอบความทรงจำเดิม ว่าทุกคนสามารถมีภาวะเงือกได้ แต่ต้องยอมรับตัวตน รู้ตัวตน และให้โอกาสตัวเองทำสิ่งใหม่ต่อไป

อภิปรายผล

การวิจัยจากการพัฒนาผลงานการแสดงละครร่วมสร้าง เรื่องภาวะเงือก (Mer State) ตลอดจนนำเสนอการแสดงต่อผู้ชมทำให้ผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมในการสร้างผลงานละครในครั้งนี้เกิดความมั่นใจในตนเอง และเข้าใจศักยภาพการทำงานละครของตนเอง ดังนี้

1.ละครร่วมสร้าง “เปิดพื้นที่ในการแสดงศักยภาพ และท้าทายความสามารถ”

กระบวนการพัฒนาละครร่วมสร้างในครั้งนี้ ผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมได้ฝึกการทำงานในพื้นที่ของการแสดงที่เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ พื้นที่ในการเล่าเรื่อง ทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้างงาน ได้นำเสนอความคิด ประสบการณ์ ความสามารถ การร้องลิเก การเต้นรำ การแสดงละคร ทำให้เข้าใจว่า

กระบวนการนี้ต้องมีกระบวนการทำซ้ำ ฝึกซ้อม เข้าใจในทุกขั้นตอนของการสร้างงาน เพื่อสื่อสารบอกเล่าเรื่องราวของตนเอง ผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมได้แสดงศักยภาพของตนเองอย่างเต็มที่ ทดลองท้าทายความสามารถของตนเอง และได้ลองสื่อสารสิ่งที่ซ่อนอยู่ในใจ ด้วยการสวมบทบาท เป็นตัวละครที่อยากแสดง ทำให้เราได้แสดงบทบาทบางอย่าง ซึ่งในปกติในชีวิตประจำวัน อาจจะไม่ได้ทำ หรือถ้าทำไปแล้วอาจจะไม่ได้เป็นที่ยอมรับ แต่ในมิติของละครสามารถทำให้ผู้แสดงได้เป็นตัวละคร โดยที่ทางของละครมีเงื่อนไขในการสร้างตัวละครที่มีความแต่งต่างจากตัวเรา เลยทำให้เราได้เป็นตัวละครในชั่วขณะ ลืมความกลัว ลืมความไม่มั่นใจ และเรียนรู้กระบวนการคิดของตัวละคร เข้าใจการตัดสินใจของตัวละคร และนำกลับมาปรับใช้กับตนเอง

• ผู้วิจัยในฐานะนักแสดงได้เปิดโอกาสให้ตนเองได้แสดงละครในบทบาทตัวละครข้ามเพศ ออกนอกกรอบที่เคยยึดถือมา ผ่านบทบาทของตัวละครแอเรียล ในเรื่องราวที่สร้างขึ้นใหม่ ทำให้เกิดประสบการณ์ใหม่ เข้าใจและยอมรับความเป็นตัวตนได้มากขึ้น

• นักแสดงนินิวได้แสดงตัวตนภายใต้การสะท้อนเรื่องราวในอดีตที่ตนเอง เคยก้าวข้ามผ่านมาได้ ปลดปล่อยตนเองให้เป็นอิสระจากข้อจำกัด หรือแบบแผน นำไปสู่ความมั่นใจในตนเอง ในมิติของนักแสดงและได้สื่อสารความต้องการของตนเองผ่านตัวละคร

• นักแสดงข้าวฟ่างได้ทดลองทำการแสดงบนเวทีที่แตกต่างไป การแสดงลิเก ร้องรำ และแสดงละครพูดในพื้นที่ของละครร่วมสมัย

2.ละครร่วมสร้าง “เปิดพื้นที่แห่งความเท่าเทียม และมีอิสระในการแสดงออก”

กระบวนการพัฒนาละครร่วมสร้างในครั้งนี้ ผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมได้ยึดแนวคิดหลัก ในการเคารพในความคิดเห็น ทัศนะคติ ประสบการณ์ ความสามารถ ของผู้มีส่วนที่มีความแตกต่างกัน กระบวนการนี้จึงทำให้ได้เรียนรู้และเข้าใจในความเป็นตัวตน รับรู้และยอมรับในความสามารถของตนเอง จากการสะท้อนความคิดเห็นของผู้อื่น โดยไม่ตัดสิน ทุกคนมีส่วนร่วมเท่า ๆ กัน ไม่มีใครเป็นผู้นำหรือผู้ตามอย่างชัดเจน ซึ่งสิ่งเหล่านี้ถูกสอดแทรกอยู่ระหว่างการสร้างงานร่วมกันอยู่เสมอ กระบวนการนี้เปิดโอกาสให้ทุกคนในกระบวนการได้ทำงาน และมีส่วนร่วมกันทุกขั้นตอน ให้อิสระในการแสดงออกกับทุกคน เมื่อทุกคนได้ลงมือทำ ได้มีส่วนช่วยกันคิด เสนอแนวทาง แก้ไขและพัฒนาร่วมกัน ความคิดเห็นของทุกคนนำมาซึ่งผลงาน เมื่อความคิดเห็นของทุกคนได้รับการยอมรับ ไม่ตัดสิน และได้ไปเป็นส่วนหนึ่งของงาน จึงช่วยเสริมความมั่นใจของผู้มีส่วนร่วม ทำให้รู้สึกว่าตนเองมีศักยภาพในการทำงานละครเช่นกัน

3.ละครร่วมสร้าง “เปิดพื้นที่ แลกเปลี่ยน แบ่งปัน และมีส่วนร่วม”

กระบวนการพัฒนาละครร่วมสร้างในครั้งนี้ ผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมได้แลกเปลี่ยน เรียนรู้ สะท้อนทัศนะ และแบ่งปันเรื่องราวร่วมกัน ผ่านประเด็นที่ผู้มีส่วนร่วมทุกคน มีความสนใจในประเด็นเดียวกันที่ต้องการสื่อสาร คือ ความต้องการในการก้าวข้ามผ่านความกลัวภายใน และการยอมรับความเป็นตัวตน จากประเด็นนี้ทำให้ผู้วิจัยได้รับรู้ว่ามีผู้คนที่อยู่ในภาวะเงื่อกหรือสภาวะครึ่ง ๆ กลาง ๆ ที่ต้องการก้าวข้ามสภาวะนี้ไปให้ได้นั้น ทั้งกระบวนการและคร และ ผลงานสุดท้ายที่เกิดขึ้น ล้วน

เป็นพื้นที่สำคัญที่ให้ความรู้สึกปลอดภัย (Safe Zone) ของผู้มีส่วนร่วม ในการแลกเปลี่ยน แบ่งปันประสบการณ์ รวมถึงแนวทางและวิธีในการแก้ไขปัญหาร่วมกัน ทำให้รู้สึกว่าเราไม่ได้เผชิญกับสภาวะนี้เพียงคนเดียว

การมีส่วนร่วมจึงเป็น กระบวนการสำคัญในการเสริมสร้างความมั่นใจ ให้บุคคลได้ถกเถียงร่วมกันแสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนทัศนะ ทดลองสร้างงาน ทดลองศักยภาพของตน และความสามารถของตน ร่วมกันพัฒนา ปรับเปลี่ยน หรือปรับแนวทางให้เกิดผลงานที่ดีขึ้นร่วมกันได้ ทำให้เกิดการรับรู้ในคุณค่าของตนเอง เกิดการยอมรับทัศนะระหว่างกัน และสามารถ โต้แย้งกันได้ถ้ามีความเห็นที่แตกต่างกัน ส่วนสำคัญอีกส่วนหนึ่งคือ การให้กำลังใจซึ่งกันและกัน การได้รับกำลังใจ และความเชื่อใจจากตนเอง ผู้มีส่วนร่วมทุกคน รวมถึงผู้ชมและคนรอบข้าง ทำให้สามารถก้าวข้ามผ่านความกลัวในใจ นำไปสู่ความมั่นใจและการเห็นคุณค่าในตนเอง

การแสดงผลงานเป็นการแสดงร่วมสร้าง ที่สะท้อนตัวตนของผู้สร้างสรรค์ และ มีคุณค่าในตัวของมันเอง ในฐานะเป็นพื้นที่ที่ทำให้ผู้มีส่วนร่วมได้ทดลองพัฒนาศักยภาพ และนำเสนอตัวตน ที่ยากจะยอมรับ และเมื่อการแสดงสิ้นสุดลงภายในจิตใจก็เกิดความภาคภูมิใจ เพราะนอกจากได้ทำในสิ่งที่กลัวและไม่มั่นใจแล้ว การสร้างละครร่วมกันยังทำให้เกิดความสัมพันธ์ที่ก่อให้เกิดทีมเวิร์ค (Teamwork) และความรับผิดชอบในการสร้างเป้าหมายร่วมกัน ผู้วิจัยในฐานะเจ้าของผลงานยังได้เรียนรู้ถึง กระบวนการทำงาน การจัดการ วางแผนและรวบรวมผู้คน แก้ไขปัญหา และเรียนรู้ที่จะรับผิดชอบงานและผู้คนที่เกี่ยวข้องทั้งหมด ทำให้เข้าใจศักยภาพอื่น ๆ ของตนเองเพิ่มขึ้น ซึ่งเป็นข้อดีและศักยภาพของตนเองได้ชัดเจนขึ้น และทำให้เห็นทางเลือกอื่น ๆ ในด้านการสร้างงานละครและการพัฒนาพื้นที่ในลักษณะเดียวกันต่อไป

ข้อเสนอแนะ

กระบวนการละครร่วมสร้างอันนำไปสู่ผลงานการแสดง ไม่จำเป็นต้องนำเสนอผลงานสู่สาธารณะชนเสมอไป เพราะเป็นพื้นที่เรียนรู้ร่วมกัน และเป็นกระบวนการที่มีคุณค่าด้วยตัวของกระบวนการเอง งานวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมทุกคนสนใจจะเปิดพื้นที่แสดง ให้ผู้ชม สิ่งที่ได้ฝึกฝน ลองก้าวข้ามผ่านความกังวล และนำเสนอเป็นผลงานละครเพื่อสื่อสาร และเป็นตัวอย่างของงานมี่พัฒนาจากข้อกังวลของบุคคล ผลงานในครั้งนี้จึงมีความเป็นส่วนตัว แต่สามารถเป็นตัวอย่างและสร้างแรงบันดาลใจ ให้กับผู้ชมได้เกิดกิจกรรมละคร ที่พัฒนาการเรียนรู้ และศักยภาพส่วนบุคคล 2.ผู้ที่สนใจสามารถนำกระบวนการทำละครร่วมสร้าง ไปประยุกต์ปรับใช้ไปใช้ในการทำงานร่วมกับเยาวชน นักเรียน นักศึกษา และผู้ที่ต้องการพัฒนาความมั่นใจ และสร้างคุณค่าในตนเองได้ หรือสามารถใช้กระบวนการสร้างสรรค์ละครร่วมสร้างนี้ ไปปรับใช้กับประเด็นอื่นที่น่าสนใจ ที่อาจเป็นปัญหาของสังคม รอโอกาสในการนำเสนอ แลกเปลี่ยน และพัฒนาสังคมให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

บรรณานุกรม

ภาษาไทย

คอสมอส. (2556). *สัตว์พิสดาร จากเทพนิยาย*. ไทยควอลิตี้บุ๊คส์.

คาลอส บุญสุภา. (2562). *การศึกษาปัจจัยที่ส่งผลต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนิสิต มหาวิทยาลัยในกำกับของรัฐ*. ศิลปศาสตรมหาบัณฑิต. สาขาจิตวิทยาการศึกษาและการแนะแนว มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์]. กรุงเทพฯ.

ธัมมัฏฐิตตา อยู่เจริญ. (2565). *การเห็นคุณค่าในตนเอง*. มหาวิทยาลัยเกษมบัณฑิต.

พรรัตน์ ดำรุง. (2557). *ละครประยุกต์ : การใช้ละครเพื่อการพัฒนา*. สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

มาลัย จุฑารัตน์. (2561). *นางในวรรณคดี ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม*. สถาพรบุ๊คส์.

ฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์เสน. (2544). *เงือกน้อย และเรื่องอื่น ๆ ฮันส์ คริสเตียน แอนเดอร์เสน* (ผ. อุตตโมทย์, Trans) [ผู้แปล]. สำนักพิมพ์ผีเสื้อ

ระบบออนไลน์

จุฑามาศ ภิญโญศรี. (2566). *HOW TO เทคนิคการสร้างความมั่นใจให้กับตัวเองแบบง่าย ๆ*. สืบค้นจาก https://news.msu.ac.th/msumagaz/smain/readpost.php?mid=334

ธนัชพร กิตติก้อง. (2565). โฮม เฮือน เฮา: การสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบดีไวซิ่งบนฐานอัตลักษณ์อีสาน. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 24*(1), 78. สืบค้นจาก https://so02.tci-thaijo.org/index.php/jica/article/view/255703

ภัสสร์ศุภางค์ คงบำรุง. (2563). *โครงการอักษรศาสตร์สู่สังคม ครั้งที่ 5 เรื่อง Devised Theatre สร้างสรรค์ละครเพื่อพัฒนาการเรียนรู้*. สืบค้นจาก https://www.arts.chula.ac.th/~sandbox/devalai/index.php/2020/09/14/3712/

อภันตรี สาขากร. (2565). *เสริมสร้างความรู้สึกเห็นคุณค่าในตนเอง*. สืบค้นจาก https://www.manarom.com/blog/improving_self_esteem.html

DeLong, D., Derrick, A., Evans-Shell, T., & Mixon, L. (2015). *Diffuse, Divide, Devise: An Analytical Study of Devised Theatre. Milligan University.* Retrieved from https://mcstor.library.milligan.edu/handle/11558/58