



กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ละครเวที “ชินโบว์แดง”

The Creative Process of Devised Play “Chin Bow Daeng”

(Received: 5 February 2025; Revised: 6 July 2025; Accepted: 29 August 2025)

พงษ์ศิริ มาตราข ^[1]

Pongsiri Matarat

คณิศร สมบูรณ์ ^[2]

Kanisorn Somboon

ภูชิสส์ ภูคำแสน ^[3]

Phuchiss Phukhamsaen

ธัญพร กิตติก้อง ^[4]

Tanatchaporn Kittikong

บทคัดย่อ

บทความวิชาการนี้มุ่งวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่องชินโบว์แดง ด้วยวิธีการดีไวซิง (Devising) ร่วมกับประเด็นคำถามเกี่ยวกับการบริโภคสื่อและการนำเสนอข่าวอาชญากรรมในยุคดิจิทัล โดยมีการเล่าเรื่องผ่าน 3 เส้นเรื่องที่ดำเนินไปพร้อม ๆ กัน เป็นพล็อตคู่ขนาน (Parallel Plotlines) ได้แก่ ตัวละครปอร์เซ (เจ้าของหอพัก) ทิชา (แม่ค้าออนไลน์) และอาทิตย์ (ช่างแอร์) นำเสนอการแสดงสดบนเวที ขว้างในโทรศัพท์ และการสนทนาของชาวหอผ่านแอปพลิเคชันไลน์ (Line) โดยสร้างการมีส่วนร่วมกับผู้ชม

^[1] (ผู้ประพันธ์อันดับแรก) นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (First Author) Undergraduate Students of BFA Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, pongsiri.m@kkumail.com

^[2] (ผู้ประพันธ์อันดับที่สอง) นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (Second Author) Undergraduate Students of BFA Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, kanisorn.so@kkumail.com

^[3] (ผู้ประพันธ์อันดับที่สาม) นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (Third Author) Undergraduate Students of BFA Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, phuchiss.p@kkumail.com

^[4] (ผู้ประพันธ์บรรณกิจ) รองศาสตราจารย์ ดร. ประธานหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น (Corresponding Author) Associate Professor, Ph.D., Chairperson of Performing Practice Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, tanaki@kku.ac.th

ณ ขณะนั้น ผู้ชมสามารถโต้ตอบกับตัวละคร แสดงความคิดเห็น และกลายเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ในกรุปไลน์หอโบว์แดงได้ สะท้อนชีวิตประจำวันของผู้คน และวิพากษ์พฤติกรรมและการเสพข่าวในสังคม ผู้สร้างสรรค์ต้องการกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามถึงบทบาทของตนเองในฐานะทั้งผู้เสพและผู้สร้างข่าว และสะท้อนถึงผลกระทบของข่าวที่ถูกบริโภคอย่างขาดการตรวจสอบ และพฤติกรรมในการเสพสื่อที่มีผลต่อความคิด ความเชื่อ และความขัดแย้งในสังคมยุคดิจิทัล

คำสำคัญ ละครเวทีแนวดีไวซ์; กระบวนการสร้างสรรค์; ข่าวอาชญากรรม

Abstract

This academic article analyzes the creative process of the stage play *Chin Bow Daeng* using the devising method, alongside critical inquiries into media consumption and crime news presentation in the digital era. The narrative unfolds through three parallel plotlines: Porsche (a dormitory owner), Ticha (an online seller), and Athit (an air conditioner technician). These stories are presented through live stage performance, television news broadcasts, and dorm residents' conversations via the LINE application. The performance incorporates real-time audience participation, allowing viewers to interact with characters, express opinions, and become part of the unfolding events within the "Bow Daeng Dorm" LINE group. This approach reflects daily life while critically examining society's news consumption behaviors. The creators aim to provoke the audience to question their role as both news consumers and contributors, highlighting the consequences of unchecked news consumption and the impact of media engagement on thought processes, beliefs, and societal conflicts in the digital age.

Keywords: Devised Theatre; Creative Process; Crime News

บทนำ

ละครเวทีเรื่อง *ซินโบว์แดง* เป็นศิลปะการแสดงนิพนธ์ระดับปริญญาตรีด้าน ศิลปะการแสดง เกิดจากข้อสังเกตของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ต่อการนำเสนอข่าวอาชญากรรม ในรูปแบบรายการสนทนาข่าวทางโทรทัศน์ ที่เปลี่ยนแปลงไปมากในปัจจุบัน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับลักษณะการรายงานข่าวที่ถูกปรับให้ มีลักษณะบันเทิงผ่านการเล่าเรื่องที่เร้าอารมณ์ ตัดต่อภาพเหตุการณ์จริง และ เสียงบรรยายที่กระตุ้นความรู้สึก มีการสัมภาษณ์ที่เน้นกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก จำลองเหตุการณ์เพื่อเพิ่มความเข้มข้นและใช้ถ้อยคำที่ทำให้ข่าวดูตื่นเต้นคล้าย ละครแนวสืบสวนสอบสวน (สรพพัชญ์ เจียรนาณนท์, 2563 น.59) สิ่งเหล่านี้ ทำให้ผู้สร้างสรรค์ ได้ทำการสำรวจและศึกษาวิธีการนำเสนอข่าวอาชญากรรมใน รายการสนทนาข่าวทางโทรทัศน์รวมถึงการบริโภคข่าวในรูปแบบบันเทิง นำไปสู่ แนวคิดและการตั้งคำถามว่าในท้ายที่สุดแล้วการนำเสนอข่าวเช่นนี้จะนำสังคมไปสู่ สิ่งใด? เป้าหมายของการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง *ซินโบว์แดง* จึงเป็นไปเพื่อ ต้องการกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักและตั้งคำถามกับการบริโภคข่าวของตนเอง และ ตกตะกอนทางความคิดว่า การบริโภคสื่อและนำเสนอสื่อเช่นนี้ควรดำเนินต่อไป หรือไม่? การนำเสนอและการบริโภคข่าวอาชญากรรมในสังคมปัจจุบัน

สำนักงานคณะกรรมการกิจการกระจายเสียง กิจการโทรทัศน์ และกิจการ โทรคมนาคมแห่งชาติ (กสทช.) ได้สรุปแผนผังอัตราการเข้าถึงของโทรศัพท์โดย เฉลี่ยต่อวัน หมวดหมู่ช่องสาธารณะและข่าวสารสาธารณะ (Public and News Channels) ประจำปี 2565 (สำนักงาน กสทช., 2565) ออกมาว่า ผู้ชมมีแนวโน้ม ที่จะดูละครบนช่องทางโทรทัศน์ลดลงทุกปี เรตติ้ง (Rating) ส่วนมากจะไปอยู่ที่ “รายการข่าว” ซึ่งมีแนวโน้มสูงขึ้น โดยเฉพาะรายการเล่าข่าวทางโทรทัศน์ที่มีอยู่ ทุกช่อง การเปลี่ยนแปลงนี้อาจเกิดจากหลายปัจจัย เช่น การเพิ่มขึ้นของสื่อดิจิทัล ที่ทำให้ผู้ชมมีทางเลือกมากขึ้น ความต้องการข้อมูลที่ทันเหตุการณ์ และการ แข่งขันในวงการสื่อที่ทำให้ผู้ผลิตต้องปรับรูปแบบรายการข่าวให้เป็น “การเล่า ข่าว” เพื่อดึงดูดความสนใจมากขึ้น (หทัยชนก สมมิตร และ นรินทร์ นำเจริญ, 2567 น.233)

แน่นอนว่า “ข่าวอาชญากรรม” เป็นข่าวที่ดึงดูดคนได้ดีที่สุด โดยมีการกล่าวอ้างคำพูดของ Daniel Kahneman นักเศรษฐศาสตร์พฤติกรรมที่ว่า “สมองของ มนุษย์ถูกออกแบบมาเพื่อให้ความสำคัญกับข่าวร้าย” และเหตุผลที่คนชอบเสพ

ข่าวร้าย เนื่องจากเป็นสัญญาณของมนุษย์ที่พยายามเรียนรู้เพื่อป้องกันภัยอันตรายที่อาจเกิดกับตัวเอง (Tanatcha Suvibuy, 2565)

การเล่าข่าวอาชญากรรมในปัจจุบันถูกนำเสนอในรูปแบบการเล่าเรื่องที่คล้ายละคร มีการใช้เทคนิค ภาพและเสียง การสัมภาษณ์ที่เน้นอารมณ์ การจำลองเหตุการณ์ พาดหัวข่าวและภาษาที่กระตุ้นความสนใจ การสร้างเรื่องราวต่อเนื่อง (วราพร ตราชู, 2562 น.50-51) ซึ่งสะท้อนให้เห็นว่า การเล่าข่าวอาชญากรรม ไม่ได้เป็นเพียงการรายงานเหตุการณ์หรือข้อเท็จจริง (inform) อีกต่อไป แต่กำลังกลายเป็นความบันเทิง (entertain) ที่แข่งขันเพื่อเพิ่มเรตติ้งและสร้างกระแสในอุตสาหกรรมสื่อ (ธนกฤตา ปริณดาโชติเดชา และ ชัชชาญ์ ปริณดาโชติเดชา, 2566 น.88) โดย สกุลศรี ศรีสารคาม (2557 น.14) ยังได้ศึกษาข่าวในสื่อออนไลน์ที่มีลักษณะ “ไวกว่า” และ “แรงกว่า” โดยไม่คำนึงถึงความครบถ้วนของเนื้อหาและผลกระทบที่อาจเกิดขึ้นต่อสังคม แต่การเปลี่ยนแปลงนี้ไม่ได้เกิดจากเพียงฝ่ายผลิต แต่ยังเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมของผู้บริโภคที่นิยมเสพข่าวสารในรูปแบบที่เข้าใจง่ายและให้ความบันเทิง ดังนั้นการเสพข่าวในยุคปัจจุบันจึงไม่ได้มุ่งเน้นที่ความจริงหรือความถูกต้อง แต่เน้นที่ความสะดวกรวดเร็ว และความเพลิดเพลิน ซึ่งกลายเป็นปัจจัยสำคัญที่ผลักดันให้ข่าวประเภทอาชญากรรม ถูกแปลงเป็นความบันเทิงเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ชม

ผลการศึกษาเกี่ยวกับการนำเสนอข่าวโดยเฉพาะข่าวอาชญากรรมในสื่อหนังสือพิมพ์ไทยของ วราพร ตราชู (2562 น.50-51) ได้พบว่า การนำเสนอข่าวมักใช้รูปแบบภาษาด้วยกลวิธีการเล่าเรื่อง (Storytelling) โดยมีองค์ประกอบ เช่น โครงเรื่อง (Plot) ความขัดแย้ง (Conflict) ตัวละคร (Character) แก่นความคิด (Theme) ฉาก (Setting) สัญลักษณ์ (Symbol) และ มุมมองของผู้เล่าเรื่อง (Narrator Standpoint) โดยมักใช้วิธีการเล่าเรื่องที่มีลำดับเหตุการณ์ต่อเนื่อง มีการเปิดเรื่อง การดำเนินเรื่อง ปมปัญหาและความขัดแย้ง และใช้คำหรือวาทกรรมที่รุนแรงเพื่อดึงอารมณ์ผู้อ่านให้รู้สึกร่วมไปกับเรื่องราว

เมื่อศึกษาลักษณะร่วมในการนำเสนอข่าวอาชญากรรมในสื่อไทยที่อาศัยองค์ประกอบการเล่าเรื่องในรูปแบบละครพบว่ามัลักษณะเช่นเดียวกันในรายการข่าวในสื่อโทรทัศน์อีกด้วย เช่น

- รายการข่าว “ประเด็นเด็ด 7 สี” ของช่อง 7 มีรูปแบบการนำเสนอข่าวอาชญากรรมที่มุ่งเน้นการสร้างความเข้าใจผ่านการใช้ภาพเหตุการณ์รุนแรงและคำบรรยายที่กระตุ้นอารมณ์ โดยให้ความสำคัญกับตัวละคร เช่น ผู้เสียหาย หรือผู้ก่อเหตุ ให้เป็นจุดสนใจหลัก จุดเด่นของรายการ คือ การใช้ภาพและคำบรรยายที่มีลักษณะกระตุ้นอารมณ์เพื่อสร้างอารมณ์ร่วม และความเชื่อมโยงทางอารมณ์กับผู้ชม โดยเฉพาะผ่านการสัมภาษณ์พยานหรือญาติของผู้เสียหาย

- รายการข่าว “เรื่องเล่าเช้านี้” ของช่อง 3 มีลักษณะการนำเสนอข่าวในรูปแบบการเล่าเรื่อง

ที่มีลำดับเหตุการณ์ชัดเจน ประกอบด้วยจุดเริ่มต้น การสร้างปมปัญหา และจุดจบ โดยมักใช้คลิปวิดีโอ

จากกล้องวงจรปิดเพื่อสร้างความสมจริงและช่วยให้ผู้ชมเข้าใจบริบทของเหตุการณ์ จุดเด่นสำคัญของรายการ คือการวิเคราะห์เบื้องหลังของเหตุการณ์อย่างละเอียด เช่น การแสดงเหตุจูงใจหรือปัจจัยที่นำไปสู่ปัญหา ซึ่งช่วยเสริมมุมมองที่ลึกซึ้งให้กับผู้ชม

- รายการข่าว “ทุบโต๊ะข่าว” ของช่อง Amarin TV มีลักษณะการนำเสนอข่าวที่เน้นการใช้คำบรรยายที่รุนแรงและการพูดเน้นเสียงเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ชม อีกทั้งยังใช้คลิปเสียงหรือวิดีโอจากเหตุการณ์จริงเพื่อเพิ่มความสมจริงและอารมณ์ร่วม จุดเด่นของรายการคือการเล่าเรื่องที่เน้นสร้างความขัดแย้งระหว่างตัวละคร เช่น ผู้เสียหายและผู้ก่อเหตุ เพื่อกระตุ้นความสนใจและกระตุ้นอารมณ์ภายในเนื้อหา

เอกธิดา เสริมทอง (2561 น.152) กล่าวถึง การเล่าข่าวอาชญากรรมมักใช้โครงเรื่องแบบละครหรือ นวนิยาย การเล่าเรื่องผ่านมุมมองของตัวละครในข่าวอาชญากรรมช่วยให้ข่าวมีความน่าสนใจขึ้น โดยมักมีการใช้วิธีการเล่าเรื่องผ่านมุมมองหลักของบุคคลที่ 1 และบุคคลที่ 3 ซึ่งองค์ประกอบหลักของการนำเสนอข่าวอาชญากรรมที่ได้จากการวิเคราะห์ด้วยกรอบแนวคิดของละคร ประกอบด้วย

- เรื่อง: การแนะนำตัวละครและปมปัญหาตัวละคร

การนำเสนอข่าวอาชญากรรมจะมีการแนะนำตัวละครหลักอย่างชัดเจนซึ่งประกอบด้วยผู้เสียหาย (ตัวเอก) ผู้ก่อเหตุ (ฆาตกรหรือผู้ต้องสงสัย) และผู้เกี่ยวข้อง เช่น เจ้าหน้าที่ตำรวจ หรือ พยานที่มีบทบาทสำคัญในการแก้ไขคดี การแนะนำตัวละครเหล่านี้ช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าใจความสัมพันธ์และบริบท

ของเหตุการณ์ได้ดียิ่งขึ้น โดยเฉพาะการเน้นความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างตัวละครในแต่ละบทบาท ใช้ความขัดแย้งเป็นจุดสำคัญในการขับเคลื่อนเรื่องราว ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญในการสร้างความสนใจและความตึงเครียดในเนื้อหาข่าว

- ผู้เล่าเรื่อง: ผู้ประกาศข่าว

ผู้ประกาศข่าวทำหน้าที่เป็นผู้เล่าเรื่อง ใช้ภาษาที่เข้าใจง่าย ไม่เป็นทางการ ทำหน้าที่เหมือนเพื่อนหรือคนรู้จักเพื่อลดช่องว่างและเข้าถึงผู้ชมได้ง่าย มักเล่าเรื่องแบบต่อเนื่องตามลำดับเหตุการณ์ เน้นกระตุ้นความสนใจ เน้นกระตุ้นอารมณ์ของผู้ชม อาจมีการใช้คำบรรยายที่รุนแรงเพื่อแสดงความคิดเห็นส่วนตัวหรือแสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกของผู้เล่า การสัมภาษณ์บุคคลเกี่ยวข้องด้วยคำถามที่กระตุ้นความรู้สึก มักมีแก่นความคิด หรือข้อความที่ตั้งใจจะสื่อสารเพื่อเข้าอารมณ์ผู้ชมเช่น การเน้นถึงความรุนแรงหรือความสูญเสียที่เกิดขึ้นในเหตุการณ์อาชญากรรม เป็นต้น

- ภาพ: การสร้างฉาก ภาพ และการตัดต่อภาพ

การสร้างฉาก ภาพ และการตัดต่อภาพและเสียงในข่าวอาชญากรรมมีบทบาทสำคัญในการเสริมและขยายภาพเหตุการณ์ให้มีความชัดเจนโดยการใช้เทคนิคต่าง ๆ เช่น การใช้ภาพหรือคลิปวิดีโอจากเหตุการณ์จริง ภาพจากกล้องวงจรปิด ภาพจากที่เกิดเหตุ ภาพการจับกุมผู้ก่อเหตุ หรือแม้แต่ คลิปการสัมภาษณ์ที่แสดงอารมณ์โศกเศร้าของผู้เสียหาย ญาติ หรือผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ ฯลฯ ซึ่งช่วยเพิ่มความสมจริงและทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจบริบทของเหตุการณ์ได้ดียิ่งขึ้น การใช้ดนตรีประกอบ การแทรกกราฟิกหรือภาพเสมือนต่าง ๆ ยังช่วยเสริมอารมณ์ให้กับเรื่องราว เพิ่มความตึงเครียดให้กับเหตุการณ์ ซึ่งทำให้การนำเสนอข่าวมีความมีพลวัตและมีอิทธิพลต่อการตอบสนองทางอารมณ์ของผู้ชมการนำเสนอข่าวในปัจจุบันมักไม่คำนึงถึงผลกระทบต่อมิติทางสังคมที่อาจเกิดขึ้น โดยเฉพาะการเล่าข่าวที่มีองค์ประกอบการเล่าเรื่อง ถึงแม้ว่าจะเข้าถึงผู้ชมได้ง่ายแต่ก็อาจทำให้การรับรู้ของผู้ชมต่อเหตุการณ์ผิดเพี้ยนได้ โดยเฉพาะระดับความรุนแรงของเหตุการณ์ และอาจสร้างความเข้าใจผิดเกี่ยวกับความสำคัญของเหตุการณ์ได้ (วรภาพร ทรายชู, 2562 น.50-51) เช่นเดียวกับ เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์ (2564) กล่าวว่า วิธีการนำเสนอข่าวในรูปแบบที่ทำให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังรับชมภาพยนตร์ทำให้ผู้ชมไม่ได้มีความเข้าใจลึกซึ้งต่อเหตุการณ์ หรือมีความสัมพันธ์เชิงอารมณ์ร่วมมากเกินไปจนลดทอนมิติทางจริยธรรมและความลึกซึ้งของเหตุการณ์

ในชีวิตจริงได้ ตัวอย่างเช่นการนำเสนอข่าวแบบละครที่เป็นกระแสสูงสุดในหลายปีที่ผ่านมา คือ ข่าวกรณีการหายตัวไปและการเสียชีวิตของน้องชมพู่ซึ่งเกิดขึ้นในปี 2563 เริ่มต้นจากการที่น้องชมพู่หายตัวไปจากบ้านในหมู่บ้านกกกอก จ.มุกดาหาร และถูกพบเสียชีวิตในอีกสามวันถัดมา ขณะที่ลุงพลซึ่งเป็นญาติของน้องชมพู่ถูกตั้งข้อสงสัยในพฤติกรรมและคำให้การที่ขัดแย้ง ในช่วงเวลานั้นรายการข่าวหลายสำนัก ได้พยายามนำเสนอข่าวที่เน้น “ตัวละครหลัก คือ ลุงพล” พร้อมกับการขับเน้นความตึงเครียดและความขัดแย้ง ระหว่างตัวละครหลักและตัวละครต่างๆ เช่น ลุงพล กับครอบครัวของน้องชมพู่ สร้างและขยายภาพฉากเหตุการณ์ให้กับตัวละครหลัก ซึ่งในกรณีของ “ลุงพล” นั้น ได้รับความสนใจจากสื่ออย่างมากจนกลายเป็นบุคคลที่มีชื่อเสียงในสังคม เป็นดารา “เซเลบริตี้” (celebrity) มีแฟนคลับและมีผลงานในวงการบันเทิง เป็นการให้พื้นที่แก่บุคคลในข่าวในฐานะของ “ตัวละคร” ส่งผลโดยตรงต่อการรับรู้ของสังคมต่อเหตุการณ์จริง ลดลงและผลกระทบที่แท้จริงของเหตุการณ์ กลายเป็นการติดตามในรูปแบบของ “ละครแนวสืบสวนสอบสวน” เน้นการค้นหาความจริงว่าใครจะผิดหรือไม่ผิด แต่กลับเพิกเฉยในการนำเสนอปัญหาทางสังคมที่ซับซ้อนและแนวทางการแก้ไข ปัญหาที่ควรจะเกิดขึ้นในอนาคต ทั้งนี้การทำหน้าที่สื่อควรจะต้องตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูล รักษาความเป็นกลางในการนำเสนอและการควบคุมความตึงเครียดทางการตลาดที่อาจทำให้เนื้อหาข่าวถูกบิดเบือนจากความเป็นจริง (สมบัติ เกิดศรี, 2562 น.15-17) ด้วยความรับผิดชอบและมีจริยธรรมจึงจะทำให้สังคมสามารถมองเห็นปัญหาเชิงโครงสร้างและหาทางออกที่เหมาะสมได้อย่างยั่งยืน (สุนทรี พรหมศิริ, 2563 น.67-68)

นอกเหนือจากการศึกษาการเปลี่ยนแปลงของลักษณะสื่อและการนำเสนอข่าวแล้ว กลุ่มผู้สร้างสรรค์ยังให้ความสำคัญกับพฤติกรรมและผลที่เกิดขึ้นกับผู้เสพข่าวอีกด้วย ในปัจจุบันการนำเสนอข่าวยังกระตุ้นการมีส่วนร่วมจากผู้ชมโดยเปิดช่องให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการติดตาม ติดตามเหตุการณ์และส่งความคิดเห็นผ่านช่องทางออนไลน์ หรือ ไลฟ์สด เพื่อเพิ่มความน่าสนใจให้กับรายการข่าว ซึ่งผู้ประกาศข่าวมักอ่านความคิดเห็นของผู้ชมจากช่องทางออนไลน์นี้ด้วย แน่นอนว่าการเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามามีบทบาทในแสดงความคิดเห็นต่อข่าวสาร อาจส่งผลให้เกิดการให้ความสำคัญผิดจุดโดยเฉพาะในกรณีที่ผู้ชมขาดความรู้หรือความเชี่ยวชาญในการประเมินเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นและส่งผลต่อเนื่องไปสู่การรับรู้ร่วมกันในสังคม

บทวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที

1. ละครเวทีเรื่อง ชื่นโบว์แดง

เรื่องราวเริ่มต้นขึ้นในช่วงเทศกาลคริสต์มาส ที่หอพักโบว์แดงอะพาร์ตเมนต์ หอพักราคาประหยัดในย่านใจกลางเมือง เป็นที่อยู่อาศัยของชนชั้นกลางหลากหลายคน โดยมีตัวละครหลักคือ ทิชา แม่ค้าออนไลน์ที่กำลังเผชิญปัญหาทางการเงินและหวังพึ่งเงินจากการขายกำไลข้อมือราคาแพงในวันพิเศษนี้ อาทิตย์ ช่างแอร์ที่ตั้งเป้าหมายจะคว่ำรางวัลแต่งกายยอดเยี่ยมในงานฉลองคริสต์มาส และปอร์เซ่ หลานเจ้าของหอ ผู้ชอบสังเกตและติดตามเหตุการณ์รอบตัว แต่ทุกอย่างต้องเปลี่ยนไปเมื่อปอร์เซ่เปิดเผยข่าวช็อกว่า มีคนตายในหอพักและผู้ตายคือพีพิกซ์ หญิงสาวที่ทุกคนรู้จักดี

ผู้ชมถูกดึงเข้าสู่เรื่องราวในฐานะ “ลูกหอ” ผ่านกลุ่มไลน์ของหอที่สามารถพูดคุยกับตัวละครได้แบบเรียลไทม์ ผู้ชมจะได้รับบทบาทช่วยตัวละครไขปริศนาการตายนี้ ข้อมูลจากตัวละครและการตอบโต้ในกลุ่มไลน์พาผู้ชมเรียนรู้ถึงชีวิตในหอโบว์แดง รวมถึงความสัมพันธ์และปัญหาที่ซ่อนอยู่ของตัวละครแต่ละตัว การตายของพีพิกซ์ไม่ได้ส่งผลกระทบแค่ความรู้สึก แต่ยังส่งผลต่อการดำเนินชีวิตของทิชาที่ต้องเสียลูกค้ารายใหญ่ อาทิตย์ที่เริ่มหมดหวังในรางวัล และปอร์เซ่ที่ตั้งใจค้นหาความจริง

เรื่องราวเข้มข้นขึ้นเมื่อข่าวการตายของพีพิกซ์ถูกยืนยันผ่านโทรศัพท์และภาพจากสถานที่เกิดเหตุปรากฏในกลุ่มไลน์ การสืบสวนในหลายมิติเริ่มต้นขึ้น ทั้งผ่านการพูดคุยในกลุ่มไลน์ การไล่ฟัดของทิชา และข่าวกระแสต่าง ๆ ที่รายงานออกไป ขณะเดียวกัน การตอบสนองของตัวละครก็ค่อย ๆ แสดงด้านมืดและความเห็นแก่ตัวของพวกเขา เช่น ทิชาที่หาประโยชน์จากการตายเพื่อสร้างกระแสให้ธุรกิจของเธอ หรืออาทิตย์ที่ใช้ความสูญเสียของพีพิกซ์สร้างชื่อเสียงให้ตัวเองผ่านการร้องเพลงไลฟ์สด

ความพยายามตามหาความจริงของปอร์เซ่ดำเนินต่อไป ท่ามกลางเสียงตอบโต้ในกลุ่มไลน์ที่ผู้ชมร่วมแสดงความคิดเห็นและเสนอแนวทางสืบสวน แม้จะมีหลักฐานชิ้นเล็ก ๆ อย่างหมยภักดิ์คำที่พบในที่เกิดเหตุและคำให้การของพยาน แต่ข้อมูลที่มากเกินไปและการตีความที่ซับซ้อนทำให้การค้นหาความจริงยังสับสน ในขณะที่ตัวละครอย่างทิชาและอาทิตย์เริ่มสูญเสียทุกอย่าง ทั้งชื่อเสียงและความไว้วางใจ พวกเขาจำเป็นต้องร่วมมือกับปอร์เซ่เพื่อกู้คืนสิ่งที่เสียไปด้วยการหา

ตอบว่าใครคือฆาตกร

บทสรุปของละครที่มีลักษณะ “ปลายเปิด” (open-ended) เป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามเกี่ยวกับความน่าเชื่อถือของข่าวสารที่พวกเขาเสพ รับรู้ และส่งต่อ รวมถึงพฤติกรรมที่พวกเขามีส่วนร่วมในโลกโซเชียล เช่น การแชร์ข้อมูลโดยไม่ตรวจสอบ หรือการสร้างกระแสข่าวในวงกว้าง ความไม่สมบูรณ์แบบของเรื่องราวในบทละครนี้เป็นการสะท้อนถึงธรรมชาติของข่าวสารในโลกปัจจุบันที่ซับซ้อน คลุมเครือ และมีขบวนการกลั่นกรองอย่างละเอียด

2. วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้กระบวนการดีไวซิง (Devising) โดยมีวิธีการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงที่ไม่มีบทการแสดง หรือ บทละคร ในช่วงเริ่มต้นกระบวนการ ใช้การค้นคว้าเป็นเครื่องมือในการค้นหาและสร้างสรรค์บทละครโดยทีมผู้สร้างสรรค์เอง (ธนัชพร กิตติก้อง, 2565 น.78) ซึ่งผลงานนี้เกิดจากการร่วมกันแบ่งปันประสบการณ์ ผ่านกระบวนการค้นหาร่วมกันในกลุ่มและการทดลองปฏิบัติการสร้างฉากการแสดง โดยใช้ รูปภาพ คลิปรายการข่าว ประเด็นทางสังคม และคำถาม ในการเริ่มต้นและกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

การสร้างสรรค์ผลงานการแสดง “ขึ้นโบว์แดง” มีการแบ่งกระบวนการออกเป็น 2 ระยะ โดยการสร้างสรรค์ผลงานและการพัฒนาผลงานในแต่ละระยะนั้น เป็นการค้นหาและสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง อาศัยการวิเคราะห์ผลงานภายในกลุ่มผู้สร้างสรรค์ ข้อเสนอแนะอาจารย์ที่ปรึกษา และข้อเสนอแนะจากผู้ชม เพื่อให้การนำเสนอเรื่องราวมีประสิทธิภาพและสะท้อนประเด็นทางสังคมได้อย่างลึกซึ้ง โดยในกระบวนการดีไวซิง ได้แก่

(1) การสร้างสรรค์ผลงานเพื่อจัดแสดงในเทศกาลละครกรุงเทพ 2024 (มิถุนายน - พฤศจิกายน 2567) ซึ่งประกอบไปด้วย กระบวนการพัฒนาบทละคร ได้แก่

- การกำหนดแก่นสาระหลักของเรื่อง (Theme) และ สาร (Message) ที่จะสื่อถึงผู้ชม
- การหาสถานการณ์และบริบทที่สะท้อนถึงสังคมสมัยใหม่
- การกำหนดเป้าหมายของงานเพื่อสะท้อนสังคมของการบริโภคข่าว
- การสร้างสรรค์ตัวละครที่เป็นภาพแทนของผู้เสพข่าวในสังคม ได้แก่ ปอร์เช่ (เจ้าของหอพัก) อาทิตย์ (หนุ่มช่างแอร์) และ ทิชา (แม่ค้าออนไลน์)

(2) การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานเพื่อจัดแสดงในเทศกาลการแสดง ศิลปนิพนธ์ (พฤศจิกายน-ธันวาคม 2567) ซึ่งประกอบไปด้วย กระบวนการพัฒนา บทละครและรูปแบบของอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ ได้แก่

- นำข้อเสนอแนะจากผู้ชมมาปรับปรุงบทละคร
- การปรับเปลี่ยนตัวละครและการเพิ่มเติมเหตุการณ์ใหม่ ๆ
- การพัฒนารูปแบบการมีส่วนร่วมของผู้ชมผ่านแชทกลุ่ม (Line group)
- การเพิ่มตัวละครที่สำคัญในกลุ่มแชท เพื่อสร้างความเชื่อมโยงกับผู้ชม และยกระดับประเด็นที่ต้องการสื่อสารให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น
- การให้ตัวละครมีการอิมโพรไวส์จากความคิดเห็นของผู้ชม
- การใช้โทรศัพท์เพื่อนำเสนอลักษณะของรายการข่าวในปัจจุบันเพื่อ ดึงดูดความสนใจจากผู้ชม

3. รูปแบบละครเวทีของซินโบว์แดง

รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ เป็นละครเวทีรูปแบบอินเทอร์เน็ตแอคทีฟ (Interactive Theatre) เป็นละครที่ผู้ชมสามารถสื่อสารและตอบโต้นักแสดง ระหว่างการแสดง เป็นการเปิดพื้นที่การแสดงให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมในละคร แลกเปลี่ยนความคิด อารมณ์ความรู้สึก และร่วมบทสนทนา ขณะเดียวกันยังคง รักษาโครงเรื่องบทการแสดงเอาไว้ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างการแสดงที่เกิดขึ้นของนักแสดงและผู้ชมจะส่งผลให้การแสดงแต่ละรอบมีความใหม่และไม่ซ้ำเดิม (Sidney Homan, 2014 อ้างถึงใน วนิดา เดชกัลยา, ภัทรสิริย์ โชติมนต์ชิตา และ พชญ อัครพรหมณ์, 2564 น.359)

ผู้ชมจะมี “ส่วนร่วม” กับเรื่องราวที่เกิดขึ้นในฐานะตัวละคร “ลูกหอบัวแดง” ส่งผลให้เกิด (1) การมีส่วนร่วมของผู้ชมกับเรื่องราวทั้งในเชิงอารมณ์และความคิด ทำให้ผู้ชมรู้สึกเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์ที่ดำเนินไป (2) ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์ผ่านแชทกลุ่มไลน์ ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงความคิดเห็น หรือมีส่วนร่วมในการสืบค้นเรื่องราวในแบบเรียลไทม์ โดยการตอบสนองของผู้ชมเสริมสร้างการมีส่วนร่วมโดยตรง (3) การสร้างความทรงจำ และประสบการณ์ที่มีความเฉพาะตัว เนื่องจากแต่ละครั้งของการแสดงอาจแตกต่างกันไปตามปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม ซึ่งทั้งหมดนี้เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สัมผัสประสบการณ์ที่เป็นเอกลักษณ์และไม่เหมือนใครในการรับชมละครแต่ละครั้ง

ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้รูปแบบละครเวทีในลักษณะอินเตอร์แอคทีฟ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับเนื้อเรื่องและเหตุการณ์ของละครผ่านช่องทางโทรศัพท์มือถือ โดยใช้แอปพลิเคชัน Line เพื่อสร้างการโต้ตอบระหว่างผู้ชมในฐานะตัวละครรอง ซึ่งเป็นผู้อยู่อาศัยในหอโบว์แดง และนักแสดงในฐานะตัวละครหลักที่ทำหน้าที่เป็นผู้ดูแลหอพักนั้น ผ่านช่องทางกรุปไลน์หอโบว์แดง การเลือกใช้แอปพลิเคชัน Line มีเหตุผลที่สำคัญ เนื่องจาก Line เป็นแพลตฟอร์มที่สะดวกและเข้าถึงได้ง่าย รองรับฟังก์ชันต่าง ๆ เช่น การส่งข้อความ การแชร์ข้อมูล และการสนทนาในกลุ่ม ซึ่งสอดคล้องกับลักษณะของการติดต่อสื่อสารที่ทันสมัยและไม่ซับซ้อน นอกจากนี้ การใช้ Line ยังสะท้อนถึงลักษณะการเชื่อมโยงระหว่างบุคคลในยุคปัจจุบัน ซึ่งการสื่อสารผ่านแอปพลิเคชันนี้เป็นรูปแบบที่คุ้นเคยและเหมาะสมกับการสร้างปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มสังคมที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับการอาศัยร่วมกันในหอพักหรืออพาร์ทเมนต์ ซึ่งผู้คนมักใช้แอปพลิเคชันดังกล่าวในการติดต่อสื่อสารอย่างรวดเร็วและเป็นกันเอง โดยแนวทางการมีส่วนร่วมของผู้ชมและตัวละครผ่านการสนทนา กลุ่มไลน์ (Line Group) นอกจากจะทำลายกำแพงระหว่างผู้ชมกับตัวละคร และช่วยเพิ่มความสมจริงของการเล่าเรื่องแล้ว การโต้ตอบสกระหว่างผู้ชมและตัวละครในกรุปไลน์ ยังช่วยให้ผู้ชม สามารถให้ข้อมูล แสดงความคิดเห็น หรือมีส่วนร่วมในการสืบสวนเรื่องราวได้สด ๆ ซึ่งสะท้อนความเชื่อในแนวคิดของผู้สร้างสรรค์ว่า ผู้ชม ไม่เพียงแต่เป็นผู้รับสารเท่านั้น แต่ยังเป็นผู้มีบทบาทในการส่งสาร สร้างทิศทางของการรับรู้ในสังคม สร้างความรู้สึกร่วมในเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น และยังสร้างความเข้าใจและเรื่องราวในมุมมองของตนเองได้

ผู้สร้างสรรค์มุ่งเน้นการเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมสามารถสร้างเรื่องราวของตนเองบนพื้นฐานของสถานการณ์และข้อมูลที่น่าเสนอผ่านตัวละครบนเวที โทรทัศน์ รวมถึงสื่อออนไลน์ โดยกระตุ้นให้เกิดการตีความข้อมูลอย่างอิสระ เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และการแสดงความรู้สึกผ่านช่องทางการสื่อสารในแชทกลุ่มไลน์ ซึ่งทำหน้าที่เป็นกลไกสำคัญในการเชื่อมโยงผู้ชมเข้ากับตัวละครและเรื่องราวที่น่าเสนอ มีส่วนร่วมในกระบวนการเล่าเรื่องการเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีบทบาทในลักษณะดังกล่าวไม่เพียงช่วยเสริมสร้างความสัมพันธ์เชิงปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและตัวละครและอิทธิพลของผู้ชมที่มีต่อกันและกัน ผ่านการปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มสังคมเสมือนจริง ทั้งนี้ ช่องทางดังกล่าวยังสะท้อนพฤติกรรมการบริโภคข่าวสารในสังคมปัจจุบันที่มีลักษณะเป็นแบบเรียลไทม์ การนำเสนอข้อมูลที่หลากหลายและการตีความ

ที่ขึ้นอยู่กับปัจจัยส่วนบุคคล ซึ่งล้วนมีบทบาทสำคัญในการกำหนดทิศทางของการรับรู้และความเข้าใจในประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมโดยเชื่อว่าช่องทางนี้ยังเป็นการสะท้อนพฤติกรรมการบริโภคข่าวในสังคมซึ่งส่งผลกระทบต่อสังคม ดังนี้

(1) การบริโภคข่าวอาชญากรรมอย่างไม่ตระหนักถึงผลกระทบ มักมองข่าวอาชญากรรมเป็นความบันเทิง โดยละเลยผลกระทบที่มีต่อเหยื่อและครอบครัว ซึ่งส่งผลต่อความเข้าใจผิดและลดความเห็นอกเห็นใจต่อผู้เกี่ยวข้องในเหตุการณ์ดังกล่าว

(2) การบริโภคข่าวที่ขาดการคิดวิเคราะห์ โดยอาศัยการคาดเดาและข้อสันนิษฐานที่ขาดหลักฐานเชิงเหตุผล แสดงถึงการบริโภคข่าวสารที่ขาดการไตร่ตรองและวิเคราะห์อย่างรอบคอบ ซึ่งบางครั้งอาจทำให้ข่าวถูกกลต้อนเป็นเพียงความบันเทิง

(3) การสะท้อนพฤติกรรมการเสฟสื่อของผู้ชม การบริโภคข่าวในยุคที่ข้อมูลเคลื่อนที่อย่างรวดเร็วอาจทำให้ผู้ชมไม่ทันสังเกตถึงผลกระทบต่อผู้ที่เกี่ยวข้องในเหตุการณ์ สถานการณ์ดังกล่าวช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมเริ่มทบทวนพฤติกรรมการเสฟสื่อของตนเอง

(4) การตั้งคำถามและส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การบริโภคข่าวสารอย่างมีสติเป็นกุญแจสำคัญในการส่งเสริมการรับรู้ การคิดวิเคราะห์ และความรับผิดชอบต่อข้อมูลที่บริโภคในสังคมปัจจุบัน

การสร้างตัวละครให้มีชีวิตจริงผ่านการตอบโต้ข้อความในกรุ๊ปไลน์นอกจากจะทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกเหมือนเข้าไปมีส่วนร่วมในกระบวนการสืบสวน ยังช่วยกระตุ้นการตั้งคำถามถึงบทบาทของผู้ชม ในการเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเหล่านี้ เช่น “เรามีส่วนทำให้เรื่องราวเหล่านี้กลายเป็นความบันเทิงหรือไม่?” และ “ข่าวอาชญากรรมควรมีบทบาทอย่างไรในสังคม?”

4. บทบาทของ “สื่อ” ในผลงานละครเวที

ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกใช้สื่อในผลงานละครเวทีโดยแบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ได้แก่ (1) สื่อเล่าปากต่อปาก (2) สื่อข่าวผ่านโทรทัศน์ และ (3) สื่อออนไลน์ เพื่อสะท้อนกระบวนการรับรู้ข้อมูลและการตีความความหมายที่แตกต่างกันในสังคมยุคปัจจุบัน โดยแต่ละรูปแบบสื่อมีบทบาทสำคัญในการกำหนดวิธีการรับรู้ทางสังคมและตีความเนื้อหาของเรื่องราว การใช้สื่อทั้งสามรูปแบบนี้ไม่เพียงเพิ่มมิติให้กับการเล่าเรื่อง แต่ยังสะท้อนถึงลักษณะของการบริโภคข่าวสารในยุคดิจิทัลที่เน้นความเร็วและความสะดวกในการเข้าถึงข้อมูล การเลือกใช้สื่อในลักษณะนี้จึงมี

ความสำคัญในการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมและเนื้อหาของละคร พร้อมทั้งแสดงถึงกระบวนการที่สื่อมีอิทธิพลต่อการรับรู้และความเข้าใจในประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสังคม

(1) สื่อเล่าปากต่อปาก: กระบวนการที่ข้อมูลหรือเรื่องราวถูกถ่ายทอดจากบุคคลหนึ่งไปยังอีกบุคคลหนึ่งโดยไม่ผ่านการกรองหรือการตรวจสอบความถูกต้อง ซึ่งอาจส่งผลให้ข้อมูลที่ได้รับมีการบิดเบือนหรือผิดเพี้ยนไปจากข้อเท็จจริง เนื่องจากการเล่าผ่านบุคคลหนึ่งอาจสะท้อนถึงอารมณ์ ความคิด หรือทัศนคติส่วนตัวของผู้เล่า ซึ่งอาจส่งผลให้ข้อมูลที่ถูกถ่ายทอดไปนั้นไม่ถูกต้องและขาดความน่าเชื่อถือ อีกทั้งการเล่าปากต่อปากยังเสี่ยงต่อการตีความที่ผิดเพี้ยนไป เนื่องจากแต่ละบุคคลอาจมีวิธีการรับรู้และการแปลความหมายข้อมูลที่แตกต่างกัน ซึ่งส่งผลต่อความเข้าใจของผู้รับข้อมูลและอาจนำไปสู่การเกิดความเข้าใจผิดหรือข้อพิพาทที่ไม่จำเป็น โดยเฉพาะในสถานการณ์ที่มีการเผยแพร่ข้อมูลที่สำคัญหรือเกี่ยวข้องกับการตัดสินใจในระดับสังคม (ชาติชาย พรหมพิทักษ์, 2564 น.105-107)

(2) สื่อข่าวเล่าผ่านโทรทัศน์ : การเล่าผ่านข่าวโทรทัศน์ในละครเวทีเป็นวิธีที่ช่วยเพิ่มความสมจริงและสร้างความน่าเชื่อถือ เนื่องจากข่าวโทรทัศน์เป็นสื่อที่ผู้ชมคุ้นเคยและใช้รับรู้ข้อมูลในชีวิตประจำวัน การใช้ข่าวโทรทัศน์สามารถเพิ่มมิติของเรื่องราว เช่น การนำเสนอบทบาทของผู้สื่อข่าวที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ของตัวละครอื่น หรือการตั้งคำถามเกี่ยวกับความน่าเชื่อถือของข่าว โดยสอดคล้องกับ McLuhan (1964) ที่ชี้ว่าสื่อไม่ได้เพียงส่งข้อมูล แต่ยังกำหนดวิธีการรับรู้ของสังคม การใช้ข่าวโทรทัศน์จึงช่วยทั้งสร้างความตื่นตัวและกระตุ้นให้ผู้ชมตั้งคำถามต่อบทบาทของสื่อในชีวิตจริง

(3) สื่อออนไลน์ : ข่าวออนไลน์ในปัจจุบันมีบทบาทสำคัญในการกระจายข้อมูลอย่างรวดเร็วและเข้าถึงผู้รับสารได้อย่างกว้างขวางผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ เช่น เว็บไซต์ข่าว หรือโซเชียลมีเดีย ซึ่งทำให้การรับข้อมูลสามารถเกิดขึ้นได้ทุกที่ทุกเวลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งผ่านอุปกรณ์ดิจิทัล เช่น สมาร์ทโฟนและคอมพิวเตอร์ ความรวดเร็วในการเผยแพร่ข่าวออนไลน์สามารถสร้างความตื่นตัวและกระตุ้นให้เกิดการตอบสนองในสังคมได้ในทันที อย่างไรก็ตาม การกระจายข่าวผ่านช่องทางออนไลน์ยังมีข้อจำกัดในด้านการตรวจสอบความถูกต้องและความน่าเชื่อถือของข้อมูล เนื่องจากข่าวออนไลน์มักขาดกระบวนการกรองและการตรวจสอบข้อเท็จจริงอย่างละเอียด จึงอาจทำให้เกิดการตีความผิดหรือการบิดเบือนข้อมูล ซึ่งส่งผลกระทบต่อ การรับรู้ของสังคมและอาจนำไปสู่การแพร่กระจายของข้อมูลที่ไม่เป็นจริงหรือข่าวลือได้อย่างง่ายดาย (Dwyer, 2019 pp.101-102)

5. ตัวละครในผลงานละครเวทีขึ้นโบว์แดง

ผู้สร้างสรรค์เริ่มด้วยการเล่าผ่าน “ตัวละคร” ที่เป็น ผู้ชม เป็น ตัวละครชาวบ้าน 3 ตัวละคร ที่อยู่ใกล้กับเหตุการณ์ ได้แก่ ปอร์เซ่ ทิชา และอาทิตย์ ซึ่ง 3 คนนี้เป็นทั้ง “ผู้เสพสื่อ” และ “ผู้สื่อสาร” กับสังคม ในสังคมยุคดิจิทัล ตัวละครสะท้อนบทบาทเหล่านี้ได้อย่างชัดเจน ดังนี้

(1) ปอร์เซ่ เป็นตัวแทนของผู้เสพสื่อในรูปแบบต่าง ๆ ได้แก่ สื่อออนไลน์ สื่อข่าวโทรทัศน์ และสื่อแบบเล่าปากต่อปาก ซึ่งได้รับข้อมูลข่าวสารจากหลายแหล่ง ทั้งจากการรับชมข่าวทางโทรทัศน์ การติดตามข่าวผ่านสื่อออนไลน์ และการรับรู้ข้อมูลจากการสื่อสารปากต่อปาก โดยมีบทบาทเป็นผู้สื่อสารผ่านสื่อออนไลน์ในการอัปเดตข้อมูลข่าวสารให้กับลูกหอ และยังมีบทบาทในการเผยแพร่ข้อมูลที่ได้รับผ่านการสัมภาษณ์ในรายการข่าวโทรทัศน์ รวมถึงการบอกเล่าข่าวสารที่ได้รับให้กับตัวละครอื่น ๆ

(2) ทิชา เป็นตัวแทนการใช้สื่อออนไลน์ในลักษณะของการรับรู้และกระจายข้อมูลผ่านแชทกลุ่มและแพลตฟอร์มออนไลน์ต่าง ๆ โดยใช้ช่องทางเหล่านี้ในการแลกเปลี่ยนข้อมูลและความคิดเห็นภายในกลุ่ม ซึ่งสะท้อนถึงการใช้สื่อออนไลน์ที่มีบทบาทสำคัญในการกระจายข่าวสารและสร้างความสัมพันธ์ในสังคมดิจิทัล

(3) อาทิตย์ เป็นตัวแทนของบุคคลที่สร้างตัวตนผ่านสื่อ โดยการใช้สื่อโทรทัศน์และแพลตฟอร์มออนไลน์ในการสร้างและส่งเสริมภาพลักษณ์ของตนในสังคม การปรากฏตัวในสื่อเหล่านี้ทำให้เป็นที่รู้จักและได้รับการยอมรับจากสังคม ซึ่งสะท้อนถึงการใช้สื่อเป็นเครื่องมือในการสร้างและรักษาภาพลักษณ์ในยุคที่การสร้างตัวตนผ่านสื่อมีอิทธิพลสูงในสังคมปัจจุบัน ในขณะที่ตัวละครทั้งหมดในละครเรื่องนี้ยังถูกสร้างให้เป็น “ตัวแทน” ของสื่อแต่ละประเภทอีกด้วย ได้แก่

(1) ปอร์เซ่ – ตัวแทนของ “สื่อแบบเล่าปากต่อปาก” ปอร์เซ่เป็นเจ้าของหอพัก ที่มีข้อมูลโดยตรงจากผู้พักอาศัย ทำให้เขาสามารถถ่ายทอดเรื่องราวต่อไปได้อย่างรวดเร็วและเข้าถึงผู้คนในวงกว้าง

(2) ทิชา – ตัวแทนของ “สื่อออนไลน์” ทิชาเป็นแม่ค้าออนไลน์ที่ใช้การสื่อสารผ่านโซเชียลมีเดียและการแชทในกลุ่มไลน์ สะท้อนถึงบทบาทของสื่อออนไลน์ที่มีอิทธิพลในยุคปัจจุบัน

(3) อาทิตย์ – ตัวแทนของ “คนดังที่เกิดจากสื่อ” อาทิตย์เป็นตัวแทนของบุคคลที่ได้รับผลประโยชน์จากการเป็นที่รู้จักในสื่อโทรทัศน์ สะท้อนความสัมพันธ์ระหว่างสื่อและการสร้างตัวตนในสังคม

(4) ตัวละครในกริปไลน์ – ตัวแทนของ “สื่อออนไลน์ในปัจจุบัน” ตัวละครในกริปไลน์เป็นตัวแทนของสื่อออนไลน์ที่มีบทบาทสำคัญในการกระจายข่าวสารและข้อมูล โดยสามารถเข้าถึงผู้คนในวงกว้างและสร้างการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นอย่างรวดเร็ว การพูดคุยและการแชร์ข้อมูลภายในกริปไลน์เป็นวิธีการที่คนในปัจจุบันใช้เพื่อรับข่าวสารและความคิดเห็นจากผู้อื่น

(5) ตัวละครชาวหอ – ตัวแทนของ “ผู้เสพสื่อออนไลน์ในปัจจุบัน” ตัวละครชาวหอเป็นผู้ที่รับข้อมูลข่าวสารและความเคลื่อนไหวจากสื่อออนไลน์ โดยสะท้อนถึงบทบาทของผู้เสพสื่อในยุคปัจจุบันที่คอยรับข่าวสารจากแพลตฟอร์มออนไลน์ต่างๆ ซึ่งทำให้การรับรู้ข่าวสารเป็นไปอย่างรวดเร็วและมีความหลากหลาย

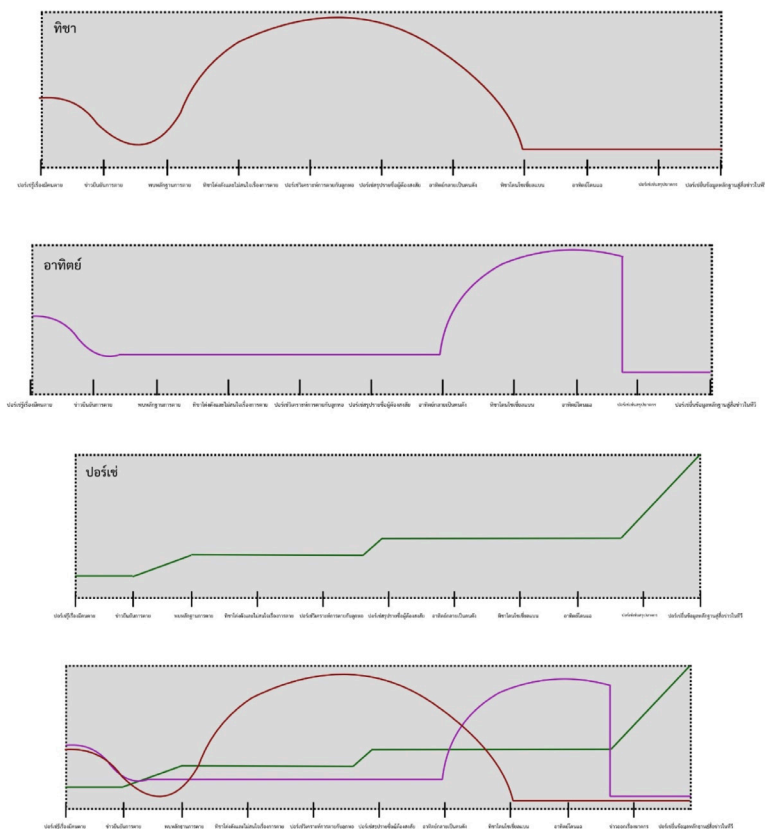
การใช้ตัวละครเป็น “ตัวแทนของสื่อ” เป็นกลวิธีทางศิลปะที่ช่วยทำให้แนวคิดนามธรรมเรื่อง “สื่อ” กลายเป็นรูปธรรมที่สามารถจับต้องได้มากขึ้น โดยตัวละครทั้งหมด มีหน้าที่และบริบททางสังคมที่แตกต่างกัน ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงประเภทของสื่อที่หลากหลายและวิธีการสื่อสารในสังคมร่วมสมัยได้อย่างชัดเจน อาทิ (1) การทำให้สื่อมีชีวิตผ่านตัวละคร โดยตัวละครไม่ได้เพียงพูดแทนสื่อ แต่ยัง “เป็น” สื่อในแง่ของการกระทำ การตัดสินใจ และวิธีการปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น ทำให้ผู้ชมสามารถเข้าใจบทบาทและอิทธิพลของสื่อต่าง ๆ ได้ในระดับที่ลึกซึ้งขึ้นผ่านการติดตามเรื่องราวของตัวละคร (2) การสะท้อนโครงสร้างของระบบสื่อในสังคมไทยร่วมสมัย เช่น การเลือกสื่อทั้งแบบดั้งเดิม (เล่าปากต่อปาก) และสื่อใหม่ (ออนไลน์ แชนกิริปคณดังจากสื่อ) มาแสดงร่วมกัน แสดงให้เห็นถึงระบบนิเวศของสื่อในปัจจุบันที่หลากหลายและซ้อนทับกันอยู่ในชีวิตประจำวันของผู้คน โดยเฉพาะในกลุ่มเยาวชนหรือคนรุ่นใหม่ เช่น “ชาวหอ” ซึ่งเปรียบเสมือนผู้รับสารที่เป็นกลุ่มเป้าหมายหลักของสื่อ (3) การเปิดพื้นที่ให้ผู้ชมวิพากษ์และสะท้อนบทบาทของตนเอง เช่น เมื่อผู้ชมได้เห็นตัวเองในบทบาทของ “ชาวหอ” หรือแม้แต่การเป็นผู้แชร์ข้อมูลในกริปไลน์ การแสดงนี้จึงไม่ได้เพียงแค่เสนอภาพของสื่อ แต่ยังชวนให้ตั้งคำถามว่าตนเองเป็นผู้เสพหรือผู้กระจายสื่อแบบใด? และควรมีความรับผิดชอบต่อข้อมูลอย่างไร? และ (4) การเสริมพลังในการเล่าเรื่องด้วยมิติของวัฒนธรรมร่วมสมัย เช่น การเลือกตัวละครอย่าง “แม่ค้าออนไลน์” หรือ “คณดังจากสื่อ” ที่แสดงให้เห็นถึงเปลี่ยนแปลงของตัวตนที่เกิดจากสื่อ โดยเฉพาะในยุคที่อัตลักษณ์ถูกสร้างผ่านหน้าจอ การแสดงจึงกลายเป็นพื้นที่วิพากษ์บทบาทของสื่อในการกำหนดคุณค่าและสถานะของบุคคลในสังคม เพราะฉะนั้น การใช้ตัวละครให้กลายเป็นตัวแทนของ “สื่อ” ในการแสดง ไม่เพียงแต่ช่วยให้ผู้ชมเข้าใจบทบาทและอิทธิพลของสื่อต่าง ๆ

ได้ง่ายขึ้น แต่ยังเป็นเครื่องมือที่เปิดพื้นที่ให้เกิดการสะท้อน วิเคราะห์ และตั้งคำถาม ถึงความสัมพันธ์ระหว่างสื่อ ผู้ส่งสาร และผู้รับสารในโลกปัจจุบัน

6. โครงเรื่องและการกำหนดลำดับสถานการณ์ของเรื่อง

6.1 โครงเรื่อง

ในกระบวนการสร้างสรรค์บทละครครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์เลือกแนวทางการเล่าเรื่องที่ใช้ “พล็อตเรื่องคู่ขนาน” (Parallel plotlines) ซึ่งเป็นโครงสร้างการเล่าเรื่องที่มีหลายเส้นเรื่องดำเนินไปพร้อมกันภายในผลงานเดียว โดยแต่ละเส้นเรื่องเชื่อมโยงกันและสะท้อนแนวคิดและประเด็นร่วมกัน สะท้อนความจริงของตัวละครแต่ละตัวที่มีทั้งจังหวะขึ้นและลง การดำเนินเรื่องในลักษณะนี้ถูกออกแบบให้สอดคล้องกับแนวคิดของละครแนวสมจริง (realism) ที่พยายามนำเสนอชีวิตประจำวันของคนธรรมดาให้ใกล้เคียงความเป็นจริงมากที่สุด (Stanislavski, 1980)



ภาพที่ 1: แผนภูมิแสดงโครงเรื่องคู่ขนาน ปอร์เซ ทิดา และ อาทิตย์ ในละครเวทีเรื่องชั้นโบว์แดง

บทละครถูกออกแบบให้แบ่งออกเป็น 3 ช่วงหลัก โดยแต่ละช่วงมีเป้าหมายเฉพาะในการดำเนินเรื่องราวและสื่อความหมาย ดังนี้

(1) ช่วงแรก: การปูพื้นฐานและเปิดพื้นที่สำหรับผู้ชม

1) นำเสนอความเป็นมาและตัวตนของตัวละคร

เริ่มต้นด้วยการแนะนำตัวละครหลักทั้งสาม ได้แก่ ปอร์เซ่ ทิชา และ อาทิตย์ พร้อมกับแสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร รวมถึงบทบาทของพวกเขาในชุมชนหอพัก เช่น ปอร์เซ่ในฐานะเจ้าของหอ ทิชาแม่ค้าออนไลน์ และอาทิตย์ช่างแอร์

2) สร้างการมีส่วนร่วมผ่านไลน์กรุป

ผู้ชมถูกเชิญชวนให้เข้าร่วมกลุ่มไลน์ในฐานะ “ลูกหอ” และเริ่มตั้งคำถามหรือร่วมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น การเปิดพื้นที่นี้มีเป้าหมายเพื่อสร้างความรู้สึกว่าคุณชมเป็นส่วนหนึ่งของเรื่องราว และสะท้อนพฤติกรรมการเสพข่าวในโลกโซเชียล

(2) ช่วงกลางเรื่อง: การเผชิญหน้ากับผลกระทบและความซับซ้อนของเหตุการณ์

1) ผลกระทบต่อชีวิตตัวละคร

ตัวละครเริ่มเผชิญกับผลกระทบที่หลากหลายจากเหตุการณ์ เช่น ปอร์เซ่ที่ต้องรับมือกับคำถามและข้อสงสัยจากลูกบ้าน ทิชาที่แชร์ข่าวในไลน์กรุปจนเกิดความขัดแย้ง และอาทิตย์ที่เริ่มได้รับความสนใจจากสื่อโทรทัศน์

2) สร้างความซับซ้อนในเส้นเรื่อง

เหตุการณ์เริ่มพัฒนาไปในทิศทางที่ซับซ้อนขึ้น เช่น การเกิดข่าวลือในไลน์กรุป การรายงานข่าวที่ขัดแย้งกันระหว่างโทรทัศน์และโซเชียล หรือแม้แต่มุมมองที่แตกแยกกันในกลุ่มผู้ชมเอง เส้นเรื่องในช่วงนี้สะท้อนถึงความไม่แน่นอนของข้อมูลข่าวสารในยุคดิจิทัล

(3) ช่วงสุดท้าย: การปิดฉากที่เปิดโอกาสให้ตั้งคำถาม

1) บทสรุป

ในตอนจบของละคร ข่าวจากสื่อกระแสหลักรายงานว่าฆาตกรคือ “ป้าแหม่ม” เจ้าของหอพัก แต่ในขณะเดียวกัน “ปอร์เซ่” กลับพบหลักฐานสำคัญที่ชี้ว่าฆาตกรตัวจริงคือ “มอส” ลูกหอโนโบว์แดง ซึ่งเป็นบุคคลที่ดูไม่น่าสงสัยในสายตาผู้ชมและตัวละครอื่น ๆ ปอร์เซ่นำหลักฐานนี้ไปให้นักข่าว โดยเรื่องราวจบลงด้วยภาพของ “มอส” ที่มาร่วมงานปาร์ตี้เพียงลำพัง ทั้งความสงสัยไว้ให้กับผู้ชม

2) กระตุ้นให้ผู้ชมตีความและตั้งคำถาม

ผู้ชมได้รับบทสรุปที่ไม่สมบูรณ์แบบ เปิดโอกาสให้พวกเขาตั้งคำถาม

ตอบทบาทของตัวเองในฐานะผู้เสพและผู้สร้างข่าว เช่น ใครคือฆาตกร แล้วที่ผ่าน มาได้ข้อมูลจริงหรือไม่ การมีส่วนร่วมในไลน์กรู๊ปส่งผลกระทบต่อนื้อเรื่องอย่างไร หรือพฤติกรรมการบริโภคข่าวสารของพวกเขาสะท้อนถึงอะไรในสังคมปัจจุบัน ฯลฯ

2. รายละเอียดของลำดับเหตุการณ์

ในการทำงานกับบทละครที่มีพล็อตคู่ขนาน 3 เส้น ทำให้เกิดความซับซ้อน ในเชิงของรายละเอียดและลำดับเหตุการณ์ โดยผู้สร้างสรรค์ได้ทำการขยายรายละเอียดของตัวละครและการเชื่อมโยงข้อมูล จากแต่ละเส้นเรื่องให้มีความต่อเนื่องและสมจริงมากขึ้น โดยมีสื่อ ดังนี้

(1) บนเวที (On-Stage Action)

การแสดงบนเวทีนำเสนอเหตุการณ์ในหอพัก ซึ่งเป็นสถานที่เกิดเหตุการณ์ สำคัญของเรื่อง โดยตัวละครแสดงให้ผู้ชมรู้สึกเหมือนกำลังติดตามชีวิตจริงของคน ในหอพัก การเล่าเรื่องผ่านมุมมองนี้ช่วยสะท้อนถึงมิติของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชน และวิธีที่บุคคลแต่ละคนมีปฏิสัมพันธ์ต่อสถานการณ์เหล่านั้น การดำเนินเรื่อง แบบสมจริง (realistic storytelling) นี้ช่วยให้ผู้ชมเห็นผลกระทบ ของเหตุการณ์ที่มีต่อชีวิตประจำวัน

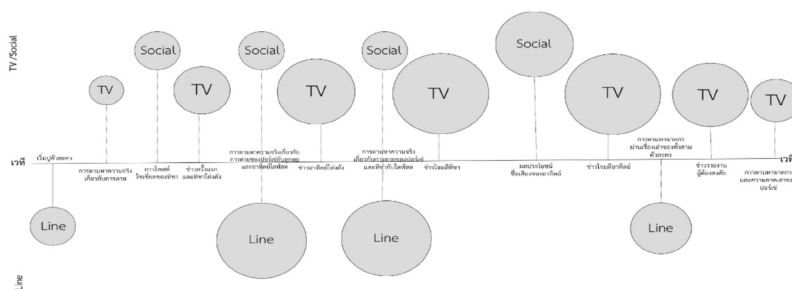
(2) โทรทัศน์ (Television)

นำเสนอข่าวผ่านสื่อโทรทัศน์สะท้อนถึงการตีความข่าวสารของสื่อกระแสหลัก ซึ่งมีมุมมองไปที่การสร้างวาทกรรมและความตื่นตันเพื่อดึงดูดผู้ชม การรายงานข่าวลักษณะนี้เผยให้เห็นถึงปัญหาของความเอนเอียง (bias) ในการนำเสนอข่าว เช่น การเลือกเพียงเนื้อหาที่จะรายงานหรือการขยายประเด็นเพื่อเพิ่มมูลค่าความสนใจ การใช้โทรทัศน์ในบทละครแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างในการบริโภคข่าวระหว่างสื่อแบบดั้งเดิมและโซเชียลมีเดีย

(3) กลุ่มไลน์ (Group Chat)

ผู้ชมมีบทบาทเป็น “ลูกหอ” ที่เสพข่าวและสื่อสารผ่านไลน์กรู๊ปสะท้อนถึง การบริโภคข่าวในยุคดิจิทัล ผู้ชมได้รับประสบการณ์การเสพข่าวที่รวดเร็ว ทันที และมีลักษณะแบบอินเตอร์แอคทีฟ (interactive) ผ่านช่องทางโซเชียลมีเดีย อย่างไรก็ตาม ลักษณะของไลน์กรู๊ปยังแสดงถึงปัญหาการบิดเบือนข่าวสาร เช่น การแชร์ข้อมูลที่ยังไม่ได้ตรวจสอบข้อเท็จจริง และการสร้างกระแสในสังคมแบบ ฉับพลัน (viral trends) การนำไลน์กรู๊ปมาใช้ในละครทำให้ผู้ชมสัมผัสกับการเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนข่าวสาร และตั้งคำถามต่อความรับผิดชอบของตัวเองในฐานะ

ผู้เสพและผู้สร้างข่าวการใช้สื่อทั้งสามแบบในละครช่วยขับเน้นให้เห็นถึงปัญหา และผลกระทบของการบริโภคข่าวในยุคดิจิทัล โดยเฉพาะความเร็วในการแพร่กระจายของข้อมูลผ่านสื่อออนไลน์ที่อาจนำไปสู่ความเข้าใจผิดและการสร้างความขัดแย้งในสังคม ความพยายามในการสร้างบทละครที่ทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมแบบเรียลไทม์ไม่เพียงสะท้อนปฏิสัมพันธ์ในโลกจริง แต่ยังเปิดโอกาสให้เกิดการวิเคราะห์เชิงวิพากษ์เกี่ยวกับบทบาทของสื่อในชีวิตประจำวัน



ภาพที่ 2: แผนภูมิแสดงบทบาทของสื่อในละครเวทีเรื่องซินโบว์แดง

การรับรู้ข่าวสารของตัวละครสะท้อนบทบาทของโลกโซเชียลในฐานะสื่อที่ส่งผลกระทบต่อรับรู้และตีความข่าวสาร โดยเฉพาะในกรณีของข้อมูลที่บิดเบือน (mis-information) และข่าวที่ไม่ได้ถูกกลั่นกรอง ที่แพร่กระจายรวดเร็วในสังคมออนไลน์ เช่น การทำบุญบริจาคออนไลน์ การทำคอนเทนต์ตามหาผาตกร ออกมาพูดความหลังกับผู้ตาย การเล่าเรื่องเน้นความหลากหลายของความคิดเห็นในสังคม โดยนำเสนอผ่านบทสนทนาและการโต้ตอบของตัวละคร

7.การจัดการและกระบวนการผลิตละครเวที

การทำงานที่มีประสิทธิภาพควรมีการจัดการโปรดักชันอย่างละเอียดและมี
การแบ่งหน้าที่ชัดเจน เพราะการทำงานในฐานะผู้สร้างสรรค์ที่รับผิดชอบหลาย
ด้านในเวลาเดียวกันอาจทำให้กระบวนการทำงานช้าและขาดความมีระเบียบ การ
แบ่งหน้าที่ในทีมเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้การดำเนินงานเป็นไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ
โดยเฉพาะในกรณีที่มีการร่วมมือกันในการเขียนบท ซึ่งหากไม่มีการแบ่งหน้าที่
และการประสานงานที่ดีอาจส่งผลให้เกิดการทับซ้อนและการแก้ไขที่ไม่มีที่สิ้นสุด
การขาดการตรวจสอบและการรีเช็คในกระบวนการซ่อม เช่น การกำหนดสิ่งที่จะ
ต้องแก้ไขและเพิ่มหรือลดในแต่ละรอบของการซ่อม ก็เป็นปัจจัยที่ทำให้การ
ทำงานไม่มีประสิทธิภาพและยืดเยื้อ การขาดผู้คอยกำหนดแนวทางและควบคุม
การทำงานในฐานะโปรดิวเซอร์ทำให้กระบวนการทำงานขาดการตรวจสอบที่

สำคัญ และทำให้การซ้อมและการดำเนินงานขาดความชัดเจนในทิศทางที่ต้องการ การไม่สามารถเห็นภาพรวมของงานจากมุมมองภายนอกทำให้ผู้ที่แสดงเองอาจไม่สามารถรับรู้ข้อผิดพลาดเล็กน้อยในระหว่างการแสดงได้ ซึ่งจะทำให้ข้อผิดพลาดเหล่านั้นเกิดขึ้นซ้ำ ๆ จนกระทั่งผู้ชมสังเกตเห็นและทำให้เสียประสิทธิภาพในการแสดง โดยเฉพาะในกรณีที่ขาดผู้กำกับหรือคนที่มองภาพรวมของงาน การทำงานในลักษณะนี้จึงไม่สามารถพัฒนาไปได้อย่างรวดเร็วหรือละเอียดตามที่ต้องการแม้ว่าการมีทักษะการทำงานที่หลากหลายจะเป็นสิ่งที่ดี แต่การทำงานในระดับที่มีขนาดใหญ่และใช้เวลานานต้องการทีมงานที่มีการจัดการที่ดีและสามารถช่วยให้การทำงานดำเนินไปได้อย่างมีประสิทธิภาพ การไม่ขอความช่วยเหลือจากผู้อื่นอาจทำให้กระบวนการทำงานช้าลงและลดคุณภาพของงาน การทำงานในลักษณะนี้จึงแสดงให้เห็นว่า การมีทีมงานที่มีประสิทธิภาพจะช่วยให้งานเป็นไป得更เร็วขึ้น ง่ายขึ้น และมีคุณภาพที่ดีขึ้น

8. ผลตอบรับจากละครเวที

ในการแสดงครั้งแรกของละครเวทีในเทศกาลละครกรุงเทพ 2024 ผลตอบรับจากผู้ชมสะท้อนถึงข้อจำกัดหลายประการ เช่น การเล่าเรื่องที่ยังไม่สามารถดึงดูดผู้ชมเข้าสู่เรื่องราวได้เต็มที่ และการขาดความสัมพันธ์ที่ชัดเจนระหว่างผู้ชมกับตัวละคร การขาดมิติในการมีส่วนร่วมของผู้ชมทำให้รู้สึกแยกตัวออกจากเรื่องราว แม้ว่าบทละครจะมีแนวคิดลึกซึ้ง แต่ความซับซ้อนของโครงเรื่องทำให้บางคนไม่เข้าใจเจตนาารมณ์ของผู้สร้างสรรค์อย่างสมบูรณ์ อย่างไรก็ตามการนำเสนอผ่านโทรทัศน์และการใช้เวทีในการเล่าเรื่องก็ช่วยเพิ่มความน่าสนใจและทำให้ผู้ชมได้สัมผัสกับรูปแบบการเล่าเรื่องที่ทันสมัยในการแสดงครั้งที่สอง ผู้สร้างสรรค์ได้ปรับปรุงโดยเพิ่มองค์ประกอบของกลุ่มไลน์ เพื่อให้ผู้ชมสามารถโต้ตอบกับตัวละครและเหตุการณ์ในเรื่องแบบเรียลไทม์ ซึ่งช่วยให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วมมากขึ้น และเปลี่ยนบทบาทจากผู้สังเกตการณ์กลายเป็นส่วนหนึ่งของเรื่อง การปรับปรุงนี้ช่วยเพิ่มความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับเนื้อเรื่องและทำให้ละครสามารถสะท้อนถึงพฤติกรรมการบริโภคข่าวสารในยุคดิจิทัลได้ดีขึ้น นอกจากนี้การพัฒนาเส้นเรื่องและการสร้างปฏิสัมพันธ์แบบเรียลไทม์ช่วยลดข้อจำกัดที่เกิดขึ้นจากการแสดงครั้งแรก แม้จะมีข้อจำกัดในการควบคุมจังหวะการตอบโต้และการประสานงานระหว่างเส้นเรื่องทั้งสามที่ยังคงต้องพัฒนาให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น แต่การเพิ่มองค์ประกอบนี้ถือเป็นข้อดีที่ช่วยให้ผู้ชมสามารถเข้าถึงเรื่องราวได้อย่างลึกซึ้งและมี

ส่วนร่วมมากขึ้นการวิเคราะห์ผลงานละครเวทีเรื่อง ชื่นโบว์แดง และการเรียนรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์

ในการทำงานของโครงการนี้ เป้าหมายเริ่มต้นไม่ค่อยมีความกลมกล่อมเท่าที่ควร แต่เมื่อเวลาผ่านไป แนวคิดที่ได้รับการพัฒนาและปรับปรุงในระหว่างการทำงานกลับมีความชัดเจนมากขึ้น และตอบสนองต่อคำถามที่เกิดขึ้นเกี่ยวกับการเสพข่าวฆาตกรรมในรูปแบบบันเทิง โดยในตอนแรกผู้สร้างสรรค์เคยตั้งคำถามว่าควรหยุดคนไม่ให้สนุกกับข่าวความตายหรือไม่ แต่เมื่อดำเนินการไปจนถึงจุดหนึ่งความเข้าใจที่ได้คือ การที่ข่าวและความบันเทิงหมื่นเวียนไปอย่างรวดเร็วเกิดจากการเกี่ยวพันซึ่งกันและกัน ความเป็นมนุษย์ที่มีอารมณ์และการเชื่อมโยงกันทำให้ทุกฝ่ายสามารถเสพข่าวเหล่านั้นได้ในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งบางครั้งอาจมีความผิดเพี้ยนจากข้อเท็จจริงในกระบวนการนี้ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้ว่าแม้ว่าจะมีความตั้งใจที่จะสร้างงานที่มีความละเอียดและเข้าถึงหัวใจของผู้ชมได้ลึกซึ้งมากขึ้น แต่ก็พบว่าเนื่องจากการทำงานกับแนวคิดที่มีความซับซ้อน งานที่ออกมาจึงยังไม่สามารถกระตุ้นความรู้สึกในทุกพาร์ทของละครได้อย่างเต็มที่ ความไม่ละเอียดในบางส่วนจึงเป็นข้อจำกัดที่สามารถปรับปรุงได้ในอนาคต อย่างไรก็ตามผลลัพธ์ที่ได้ก็ถือว่าประสบความสำเร็จในระดับหนึ่ง เนื่องจากสามารถสะท้อนถึงปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นจากการเสพข่าวสารอย่างรวดเร็วและไม่สามารถเชื่อมโยงกับความจริงได้อย่างชัดเจนอีกหนึ่งความยากในการสร้างงานนี้คือการที่ผู้ชมอาจไม่เข้าใจหรือตีความข่าวสารได้อย่างถูกต้อง เนื่องจากความเร็วในการเผยแพร่ข่าวสารในยุคปัจจุบันการที่บางคนสามารถตามทันและเข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นในละครได้ทันที ถือว่าเป็นความสามารถในการปรับตัวตามยุคสมัย แต่ก็มีบางคนที่ไม่สามารถตามทันได้เพราะการเปลี่ยนแปลงในลักษณะนี้มีความซับซ้อนและไม่สามารถรับรู้ได้อย่างรวดเร็วเมื่อพิจารณาถึงผลลัพธ์ที่เกิดขึ้น ผลงานนี้ไม่ได้บรรลุเป้าหมายแรกที่ตั้งไว้เนื่องจากแนวคิดที่คาดหวังจากการสื่อสารนั้นไม่ได้ส่งผลลัพธ์ที่ตรงตามความตั้งใจในเบื้องต้น แต่การตระหนักถึงความไม่สมบูรณ์ในบางด้านเป็นข้อดี เพราะสามารถแก้ไขได้ทันที ในแง่ของการสะท้อนให้เห็นถึงความไม่แน่นอนของข่าวสารในยุคปัจจุบัน การไม่สามารถระบุมาตรการในเรื่องได้ชัดเจนเป็นการสะท้อนถึงลักษณะของข้อมูลที่ถูกเสนอออกมาในสังคม ซึ่งบางครั้งผู้ชมต้องตั้งคำถามและวิเคราะห์เพื่อให้เข้าใจอย่างถ่องแท้ สิ่งนี้เป็นไปตามความตั้งใจของผู้สร้างสรรค์ที่ต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการคิด วิเคราะห์ และสะท้อนกลับในกระบวนการรับรู้ข่าวสารการทำงานกับเรื่องราวที่ไม่ใกล้ตัวและเป็นประเด็นสังคมที่ลึกซึ้งมีทั้ง

เรื่องเชิงธุรกิจ การเมือง และความเป็นมนุษย์ ซึ่งมีผลกระทบต่อมุมมองและกระบวนการคิดของผู้สร้างสรรค์แต่ละคน การทำงานในลักษณะนี้มีความยากหลายประการ ได้แก่

(1) การตามหาจุดยืนของเรื่อง: การกำหนดจุดยืนในงาน เช่น การเลือกข้างในประเด็นธุรกิจข่าวหรือประชาชน ทำให้เกิดความขัดแย้งในมุมมองของผู้สร้างสรรค์ ซึ่งอาจทำให้กระบวนการดำเนินงานช้าลง อย่างไรก็ตาม ความขัดแย้งนี้สามารถเป็นข้อดีในการตรวจสอบความสมบูรณ์ของมุมมองและเหตุผลของแต่ละฝ่าย เมื่อสะท้อนให้เห็นว่าทุกฝ่ายมีเหตุผลและความชอบธรรมในตัวเอง การทำงานในลักษณะนี้จึงไม่จำเป็นต้องเลือกฝั่งหรือกำหนด “ผู้ร้าย” เสมอไป

(2) การทำให้เรื่องราวสนุกและดึงดูดผู้ชม: ในขณะที่ผู้สร้างสรรค์ต้องเผชิญกับสภาวะความตึงเครียด การทำงานยังคงต้องคำนึงถึงการสร้างความสนุกและความเพลิดเพลินให้แก่ผู้ชม ซึ่งเป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้ผู้สร้างสรรค์กลับมาคิดถึงการพัฒนางานด้วยความละเอียด รอบคอบ และการเข้าใจจากมุมมองที่หลากหลาย การทำงานในลักษณะนี้ต้องมีการเช็คและยืนยันว่า ทุกฝ่ายมีความเข้าใจที่ตรงกันในระยะยาวเพื่อหลีกเลี่ยงความเข้าใจผิด

(3) ทักษะที่พัฒนาจากการทำงานนี้: การทำงานนี้ช่วยพัฒนาทักษะการคิดกระบวนการและการกรองข้อมูลอย่างรอบคอบและไม่เอนเอียง ผู้สร้างสรรค์ต้องสามารถมองข้อมูลจากหลายมุมมอง เช่น การวิเคราะห์บทความที่แสดงความคิดเห็นบางอย่างและการตรวจสอบเหตุผลของฝ่ายตรงข้าม โดยไม่ให้เกิดอคติส่วนตัวเป็นไปตามอคติส่วนตัว

บทสรุป

การทำงานในฐานะผู้สร้างสรรค์ในครั้งนี้ ทำให้เราตระหนักถึงความสำคัญของทักษะในการเล่าเรื่องอย่างมีศิลปะ ซึ่งจะเป็นองค์ประกอบสำคัญในการพัฒนาชีวิตต่อไป การใช้ศิลปะในการถ่ายทอดเรื่องราวจริงในสังคมให้ผู้ชมได้รับรู้ เป็นกระบวนการที่มีความละเอียดอ่อนเหมือนกับการเผชิญกับปัญหาทางสังคมที่ไม่จำเป็นต้องแสดงออกอย่างเปิดเผย แต่สามารถใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางในการสะท้อนความจริงเหล่านั้น เพื่อช่วยลดความขัดแย้งโดยไม่กระทบกระเทือนต่อฝ่ายใดฝ่ายหนึ่ง ดังนั้นการสื่อสารอย่างมีศิลปะจึงมีความสำคัญอย่างยิ่งเมื่อเราเข้าไปมีบทบาทในสังคมไม่ว่าจะในฐานะศิลปินหรือไม่ก็ตาม

เอกสารอ้างอิง

- สรรพชัย เจียรนนานนท์. (2563). การพัฒนารายการสนทนาข่าวทางโทรทัศน์
เพื่อการนำเสนอข้อเท็จจริงเชิงลึก. วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต,
14(2), 49-82.
- สำนักงาน กสทช. (2565). รายงานสภาพตลาดกิจการกระจายเสียงและกิจการ
โทรทัศน์ ประจำเดือน มกราคม 2565. ค้นเมื่อ 24 กุมภาพันธ์ 2568, จาก
https://broadcast.nbtc.go.th/data/bcj/2565/doc/2565_01.
- หทัยชนก สมมิตร และนรินทร์ นำเจริญ. (2567). จริยธรรมการใช้กราฟิกจำลอง
เหตุการณ์ในการนำเสนอข่าว โทรทัศน์. วารสารนิเทศศาสตร์ธุรกิจบัณฑิต,
18(2), 229-258.
- Tanacha Suviyub. (2565). ระวัง เสพข่าวมากเกินไป อาจส่งผลร้ายต่อสุขภาพจิต.
ค้นเมื่อ 24 กุมภาพันธ์ 2568, จาก <https://www.princsuvarnabhum.com/articles/headline-stress-disorder>.
- ธนฤตดา ปริณดาโชติเดชา และชัชชาญ ปริณดาโชติเดชา. (2566). นวัตกรรม
ข่าวในยุคดิจิทัล. วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏลำปาง, 12(1), 85-97.
- เอกธิดา เสริมทอง. (2561). การรายงานข่าวอาชญากรรม...พล็อตละครจากชีวิตจริง.
วารสารศรีปทุมปริทัศน์, 18(2), 149-157.
- ธนัชพร กิตติก่อ. (2565). โสม เอือน เฮา: การสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบดี
ไวเชิงบนฐานอัตลักษณ์อีสาน. วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ, 24(1),
75-90.
- สกุลศรี ศรีสารคาม. (2557). จริยธรรมการใช้สื่อออนไลน์และสื่อสังคมใน
กระบวนการสื่อข่าวของไทยในยุคปัจจุบัน. สภาการหนังสือพิมพ์แห่งชาติ.
https://www.presscouncil.or.th/wp-content/uploads/2014/06/sakulsri.pdf?utm_source=chatgpt.com
- เอื้อจิต วิโรจน์ไตรรัตน์. (2564). “ถ้าสื่อไม่ทำข่าวให้เป็นละคร สังคมก็ไม่ต้องเสพ
ข่าวที่ผิดเพี้ยน”. สืบค้นเมื่อ 23 มกราคม 2568, จาก <https://waymagazine.org/interview-uajit-virojtrairatt/>
- วนิดา เดชกัลยา, ภัทรสิริย์ โชติมนต์ชิตา และพชญ์ อัครพราหมณ์. (2564).
วันวิวา(ท)ห์: การสร้างสรรค์ละครเวทีเพื่อสร้างการเรียนรู้แก่ผู้ชมเกี่ยวกับ
ประเด็นการใช้ความรุนแรงในพื้นที่สาธารณะผ่านการแสดงในรูปแบบ
Interactive Theatre. วารสารศิลปกรรมศาสตร์วิชาการ วิจัย และงาน
สร้างสรรค์, 8(2), 351-399.

- สมบัติ เกิดศรี. (2562). การวิเคราะห์บทบาทของสื่อในกระบวนการรับรู้ข้อมูลข่าวสารในยุคดิจิทัล. วารสารสื่อสารและสื่อบูรณาการ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 35(2), 15-28.
- สุนทรี พรหมศิริ. (2563). ความรับผิดชอบทางสังคมของสื่อในสังคมดิจิทัล. วารสารวิชาการนวัตกรรมสื่อสารสังคม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 29(1), 65-89.
- ชุมพล ศรีแก้ว. (2562). ความรับผิดชอบของสื่อในการนำเสนอข่าวในยุคดิจิทัล. วารสารการสื่อสารมวลชน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, 20(2), 45-62.
- ชาติชาย พรหมพิทักษ์. (2564). การศึกษาผลกระทบของสื่อเล่าปากต่อปากต่อความเข้าใจและการตัดสินใจของประชาชนในสังคมไทย. วารสารการสื่อสารมหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงราย, 18(2), 103-119.
- วราพร ตราชู. (2562). การวิเคราะห์การนำเสนอข่าวอาชญากรรมของหนังสือพิมพ์ไทยรายวันกรณีศึกษาวาทกรรมของผู้พันโทษ. วารสารนิเทศศาสตร์ปริทัศน์, 23(2), 43-53.
- Dwyer, T. (2019). The Impact of Social Media and Online News on the Public's Understanding of Current Events. *Journal of Media Studies*, 22(3), 98-112.
- McLuhan, M. (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill.
- Stanislavski, C. (1980). *An Actor Prepares*. London: Methuen Drama.
-