

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที แนวดีไวซ์ เรื่อง “ก็กรีดออกมาสิคะ”

ธัญพงษ์ วิชัยศรี¹

ปลายเมษา ปุริสังข์²

ศุภชัย อักษรศรี³

พลวัฒน์ สังกะเฑศ⁴

ธนิชพร กิตติทอง⁵

Received: 27 February 2025; Revised: 7 September 2025; Accepted: 8 April 2026

DOI:

¹ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Email: tanyaphong.w@kkumail.com (ผู้ประพันธ์อันดับแรก)

² นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Email: plaimesa.p@kkumail.com (ผู้ประพันธ์อันดับที่สอง)

³ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Email: supachai.a@kkumail.com (ผู้ประพันธ์อันดับที่สาม)

⁴ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาวิชาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Email: polawat.s@kkumail.com (ผู้ประพันธ์อันดับที่สี่)

⁵ รองศาสตราจารย์ ดร. ประธานหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Email: tanaki@kku.ac.th (ผู้ประพันธ์บรรณกิจ)

The Creative Process of Devised Play

“Just Scream, Darling!”

Tanyaphong Wichaisri¹

Plaimesa Purisung²

Supachai Aksornsri³

Polawat Sangkapes⁴

Tanatchaporn Kittikong⁵

¹ Undergraduate Students of BFA Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Email: tanyaphong.w@kkumail.com (First Author)

² Undergraduate Students of BFA Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Email: plaimesa.p@kkumail.com (Second Author)

³ Undergraduate Students of BFA Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Email: supachai.a@kkumail.com (Third Author)

⁴ Undergraduate Students of BFA Performing Arts Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University, Email: polawat.s@kkumail.com (Fourth Author)

⁵ Associate Professor, Chairperson of Performing Practice Program, Faculty of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University Email: tanaki@kku.ac.th (Corresponding Author)

บทคัดย่อ

ผลงานละครเวทีเรื่อง “ก็กรี๊ดออกมาสิคะ” เป็นการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้รายวิชา ศิลปะการแสดงนิพนธ์ระดับปริญญาตรี ที่นำเสนอประเด็นเกี่ยวกับความท้าทายของบัณฑิต สาขาวิชาศิลปะการแสดงหลังสำเร็จการศึกษา มุ่งสะท้อนประสบการณ์ ความคิด และความรู้สึก จากมุมมองของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ต่อความเป็น “เด็กการแสดง” หรือ นักศึกษาด้านศิลปะการแสดง ละครเวทีที่กำลังเผชิญคำถามสำคัญในชีวิต “จบไปแล้วจะทำงานอะไร?”

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นนี้ใช้วิธีการดีไวส์ (devised) หรือ การสร้างสรรค์ละครแบบมีส่วนร่วม ในการพัฒนาประเด็นและบทละคร รวมไปถึง ค้นหาลักษณะ (style) และประเภท (genre) ของละคร จากมโนทัศน์ เช่น ความวิตกกังวล ความฝัน และการต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม โดยผู้สร้างสรรค์ได้อาศัยหลักการของการสร้างสรรค์การแสดงละครเวทีผ่านลงมือปฏิบัติค้นหา ทดลองสร้างฉาก เลือกสรร พัฒนา ร่วมไปกับการใช้ประสบการณ์ส่วนตัว และได้ผลงานละครเวทีที่มีลักษณะความเป็นซิตคอม (situation comedy) หรือ ละครหยอเย้า ที่ผสมผสานกับรายการโชว์ (show) โดยผลงานละครเวทีได้นำเสนอเรื่องราวที่สะท้อนความยากลำบาก ความกดดัน ความคาดหวังทั้งจากตัวเองและคนรอบข้าง ในการทำตามความฝันในสังคมที่เต็มไปด้วยข้อจำกัดและตั้งคำถามกับความฝัน การยึดมั่นในเส้นทางของตัวเองผ่านตัวละครเด็กจบใหม่ที่เป็นเพื่อนกันทั้ง 4 คน เล่าเรื่องโดยล้อเลียนความขัดแย้งที่เกิดขึ้นระหว่างความฝันกับความเป็นจริงของชีวิต มุ่งหวังให้ผู้ชมได้สำรวจความคิดและความฝันของตัวเอง การให้คุณค่าต่อการยืนหยัดกับเป้าหมายและตระหนักถึงความสำคัญของมิตรภาพจากเพื่อน

คำสำคัญ ละครเวทีแนวดีไวส์ กระบวนการสร้างสรรค์ ความฝัน บัณฑิตจบใหม่

Abstract

This study examines the creation of the stage play “Just Scream, Darling!”, a production developed under the undergraduate Performing Arts Thesis. The play explores the challenges faced by performing arts graduates in navigating their careers post-graduation, reflecting the experiences, thoughts, and emotions of the creators regarding the identity and societal expectations of performing arts students. Central to the narrative is the critical question: “What job will you do after graduation?”

The creative process employed the Devised method to develop the play’s themes, script, and performance style. Drawing from concepts such as anxiety, dreams, and societal constraints, the creators engaged in practical experimentation, incorporating personal experiences into the development of scenes and characters. The resulting production combines elements of sitcom and shows formats, using humor and satire to portray the struggles of four newly graduated friends as they navigate the tension between aspirations and reality. The play highlights the pressures and expectations placed on graduates, both internally and externally, in a competitive and restrictive social environment. Through its narrative, it prompts audiences to reflect on their own dreams, perseverance, and the significance of friendship in overcoming challenges. This study contributes to the discourse on the role of devised theatre in addressing socio-cultural issues and fostering self-reflection among both performers and audiences.

Keywords: Aspirations, Creative process, Devised theatre, Performing arts Graduates

บทนำ

ตั้งแต่เข้าศึกษาต่อในระดับปริญญาตรีในสาขาวิชาศิลปะการแสดง (ละครเวที) จนถึงช่วงเวลาในระหว่างการเตรียมการวางแผนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงนิพนธ์ เพื่อสำเร็จการศึกษาในชั้นปีที่ 4 คำถามสำคัญที่ผู้สร้างสรรค์ในฐานะนักศึกษามักได้รับ คือ “เรียนจบไปแล้วจะทำงานอะไร?” ข้อคำถามหลักนี้แน่นอนว่าไม่ได้เกิดขึ้นกับนักศึกษาทางสาขาวิชาศิลปะการแสดงเพียงอย่างเดียว แต่ยังเป็นคำถามสำหรับว่าที่บัณฑิตทุกสาขาด้วยอย่างใดก็ดี คำถามนี้ไม่เพียงสะท้อนถึงข้อจำกัดในการรับรู้และเข้าใจของสังคมต่อสาขาวิชาด้านศิลปะการแสดงแต่ยังรวมไปถึง ฉากทัศน์ที่ปรากฏต่อนักศึกษาด้านการแสดงเอง เช่น ระบบนิเวศด้านวิชาชีพที่มีความไม่ชัดเจน ไปจนถึงความไม่มั่นคงของวงการและอุตสาหกรรมสร้างสรรค์ (creative industries) และส่งผลต่อ “ความวิตกกังวล” ของว่าที่บัณฑิตด้านการแสดงที่กำลังจะต้องเผชิญโลกแห่งความจริงหลังสำเร็จการศึกษา

ข้อคำถามนี้ได้้นำผู้สร้างสรรค์ไปสู่ประเด็นเรื่อง “ความฝัน” และ “การทำตามความฝัน” โดยเฉพาะในช่วงที่กำลังจะเป็นจุดเปลี่ยนผ่านของชีวิต ทำให้กลุ่มผู้สร้างสรรค์มีความสนใจที่จะสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีที่นำเสนอความคิด ความรู้สึกและประสบการณ์ร่วมของทุกคนภายในกลุ่มในประเด็นการทำตามความฝันหลังจากสำเร็จการศึกษาและเส้นทางการประกอบอาชีพในฝันหลังเรียนจบโดยมุ่งสะท้อนความจริงของชีวิตของ “เด็กจบใหม่” ที่ต้องเผชิญกับปัญหาอุปสรรคต่าง ๆ ความท้าทาย ความไม่แน่นอนและความยากลำบากในโลกการทำงาน โดยมุ่งหวังให้ผู้ชมกลุ่มเป้าหมายได้แก่ กลุ่มนักศึกษาที่กำลังจะสำเร็จการศึกษาได้กลับมาทบทวนเป้าหมายในชีวิตของตนเองและการต่อสู้กับปัญหาในมิติต่าง ๆ ผ่านสถานการณ์ของตัวละคร

ผู้สร้างสรรค์ใช้วิธีตีโฉบ (devised) ที่หมายถึง ละครสร้างสรรค์ร่วม หรือ การสร้างสรรค์ละครแบบมีส่วนร่วม ในการพัฒนาประเด็นและบทละคร รวมไปถึง ค้นหาลักษณะ (style) และประเภท (genre) ของละคร จากมโนทัศน์ เช่น ความวิตกกังวล ความฝัน และการต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม โดยเปิดโอกาสให้ผู้ร่วมสร้างสรรค์ทุกคนมีส่วนร่วมในการคิด การวิพากษ์ และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ร่วมกันเกี่ยวกับมโนทัศน์ข้างต้น อาศัยการลงมือปฏิบัติค้นหาทดลองสร้างฉาก เลือกลีลา พัฒนา ใช้ประสบการณ์ส่วนตัวเพื่อค้นหาวัตถุดิบใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์ สร้างตัวละครใหม่ ๆ ที่สะท้อนตัวตนของผู้สร้างสรรค์ ใช้ประสบการณ์ส่วนรวมช่วยทำให้เนื้อหาของละครเวทีมีความชัดเจนยิ่งขึ้น ในฐานะของผู้สร้างสรรค์การทำงานด้วยวิธีการตีโฉบ ยังได้ใช้ศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์และทักษะการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที

ในฐานะบัณฑิตสาขาวิชาการแสดงทั้งด้านการเขียนบท การกำกับและการออกแบบการแสดง ตลอดจนการบริหารจัดการการแสดงของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ทั้ง 4 คน ได้อย่างเต็มประสิทธิภาพด้วย

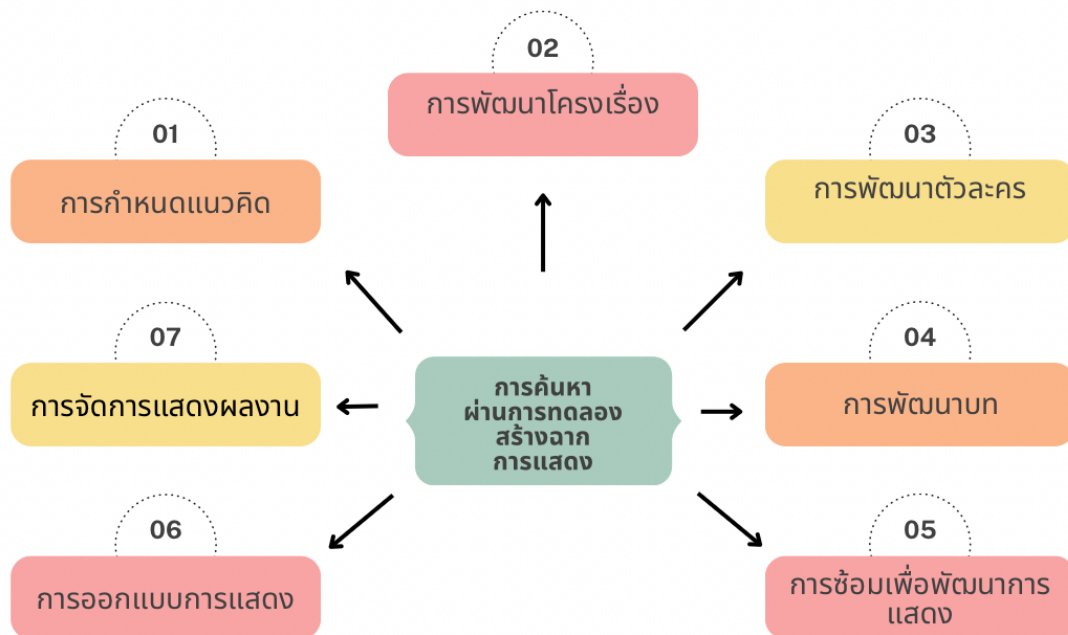
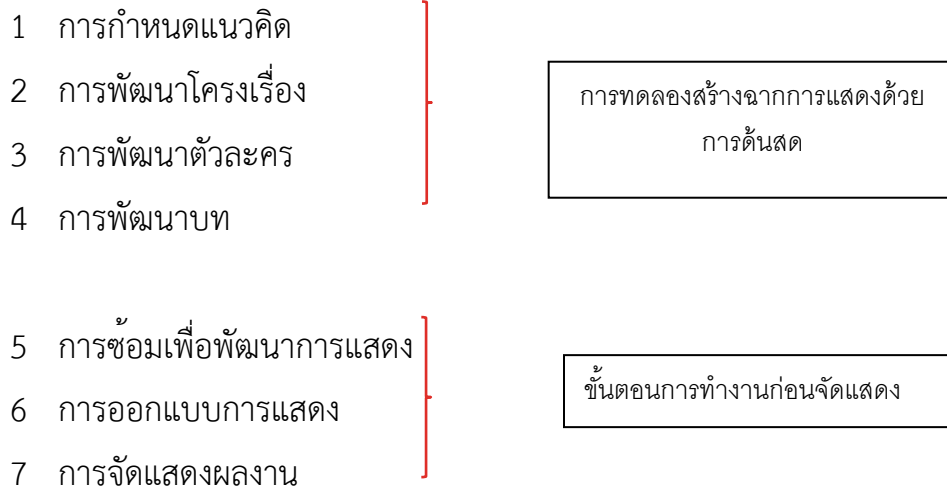
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง “กักรีดออกมาสิคะ”

ผลงานละครเวทีเรื่อง “กักรีดออกมาสิคะ” อาศัยกระบวนการสร้างสรรค์ละครด้วยวิธีการดีไวซ์ (devised) ละครดีไวซ์ (devised theatre) หรือ ละครสร้างสรรค์ร่วม หรือ การสร้างสรรค์ละครแบบมีส่วนร่วม เป็นวิธีการทำงานละครที่ไม่ใช้บทละครที่เตรียมไว้ล่วงหน้า แต่จะเน้นการสร้างสรรค์ร่วมกันจากทุกคนในกลุ่มผ่านกระบวนการร่วมมือ (collaborative creation) โดยการสร้างสรรค์จะได้รับอิทธิพลจากสภาพแวดล้อมและบริบทที่มีอยู่ในขณะนั้น สมาชิกในกลุ่มจะร่วมกันกำหนดแนวทางและพัฒนาเรื่องราวจนกระทั่งกลายเป็นการแสดงที่มีลักษณะเฉพาะตัวจากการทำงานร่วมกัน (วนิดา เดชกัลยา, ภัทร์สิริย์ โชติมนต์ชิตา และพชญ์ อัครพราหมณ์, 2564, หน้า 360)

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครหรือการแสดงแบบดีไวซ์ ใช้การแสดงสด (improvisation) เป็นเครื่องมือหลักในการสร้างสรรค์โดยมีนักแสดงเป็นผู้มีบทบาทสำคัญ ในกระบวนการนี้ กระบวนการนี้มุ่งเน้นที่การสร้างสรรค์การแสดงที่หลากหลายและเปิดกว้าง ซึ่งทำให้รูปแบบดีไวซ์กลายเป็นแนวทางการสร้างสรรค์การแสดงที่สามารถพัฒนาและแปรเปลี่ยนได้ตามความคิดสร้างสรรค์ (ธนัชพร กิตติก้อง, 2565, หน้า 78) ละครแนวดีไวซ์เป็นกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีที่เกิดจากการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ของสมาชิกในกลุ่มผู้สร้างสรรค์ผลงานโดยอาศัยการค้นหาและสำรวจร่วมกันภายในกลุ่มผ่านการถ่ายทอดเรื่องราวส่วนตัวของแต่ละคนผ่านการทดลอง การค้นสดและการปฏิบัติในหลากหลายรูปแบบ จนกลายเป็นผลงานสร้างสรรค์หนึ่งชิ้น ซึ่งในกระบวนการสร้างงานนี้จะมีการทดลองแนวทางต่าง ๆ เพื่อพัฒนารูปแบบการแสดงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น (Oddey, 1994, อ้างถึงใน จิราภรณ์ บุตรโชติ, ปิยะฉัตร ไชยดำ, ลดาพรณ พันธ์สุระอาด และ ธนัชพร กิตติก้อง, 2564, หน้า 224)

เนื่องจากผู้สร้างสรรค์เชื่อว่าวิธีการ “ดีไวซ์” จะสามารถสร้างสรรค์เนื้อหาของละครเวทีให้มีความสดใหม่เป็นปัจจุบัน สะท้อนถึงสถานการณ์จริง ตัวตน ความคิด และความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ได้ชัดเจนกว่าวิธีอื่น ๆ และเอื้อให้การแสดงสามารถโอรับความหลากหลาย สอดรับกับวัตถุดิบและความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ด้วยเหตุนี้ ผู้สร้างสรรค์จึงเลือกใช้วิธีการดีไวซ์ในการสร้างสรรค์ผลงานโดยกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง “กักรีดออกมาสิคะ”

อาศัยการค้นหาลำดับการทดลองสร้างฉากแสดง (scene work) ด้วยวิธีการต้นสดของกลุ่มผู้สร้างสรรค์ ซึ่งประกอบไปด้วยการทำงานร่วมกับการพัฒนาผลงาน 4 ด้าน ได้แก่ การกำหนดแนวคิด การพัฒนาโครงเรื่อง การพัฒนาตัวละคร การพัฒนาบท และ กระบวนการค้นหาและทดลองเพิ่มเติม ในขั้นตอนก่อนทำการแสดงจริง 3 ขั้นตอน ได้แก่ การซ้อมเพื่อพัฒนาการแสดง การออกแบบ การแสดง และการจัดแสดงผลงาน ดังนี้



ภาพที่ 1: แผนภูมิความสัมพันธ์ในกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีเรื่อง “ก็กรีดออกมาสิคะ” ด้วยวิธี ดีไวซ์

1. การกำหนดแนวคิดสู่รูปแบบการนำเสนอ

ในขั้นตอนแรกของการกำหนดแนวคิดของงาน ผู้สร้างสรรค์ได้ใช้วิธีการระดมความคิด และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ผ่านมุมมองของผู้สร้างสรรค์ที่เกี่ยวข้องกับความกังวล เรื่องอนาคตตนเองหลังสำเร็จการศึกษา จึงเกิดเป็นคำถามว่า “จบปีสี่แล้วจะทำงานอะไร?” รวมไปถึงการสอบถามประสบการณ์และความคิดจากรุ่นพี่ในสาขาฯ ที่สำเร็จการศึกษาไปแล้ว โดยทำการวิเคราะห์และสรุปผลออกมาเป็น 3 มโนทัศน์สำคัญ (key concept) ได้แก่ (1) ความวิตกกังวลหลังเรียนจบ (2) ความฝัน (3) การต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม

หลังจากนั้น ผู้สร้างสรรค์เริ่มทดลองทำฉากการแสดงด้วยวิธีการด้นสด ซึ่งเป็นการแปลงความคิดและภาพในหัวเกี่ยวกับคำสำคัญทั้ง 3 คำข้างต้น เพื่อ (1) ทบทวน “แนวคิด” ในการสร้างสรรค์ผลงานเบื้องต้น ว่าใช้สิ่งที่กลุ่มผู้สร้างสรรค์ต้องการหรือไม่? และ (2) เพื่อเป็นการค้นหารูปแบบของงานที่เหมาะสมกับประเด็นและแนวคิดที่ต้องการนำเสนอ โดยในระหว่างการค้นหา รูปแบบผู้สร้างสรรค์ได้ทดลองการนำเอารูปแบบหลากหลายมาทำงาน อาทิ เช่น รูปแบบรายการวาไรตี้ซิตคอม เช่น “ตลก 6 ฉาก” ที่ใช้กลวิธีหลากหลายที่สะท้อนเอกลักษณ์ทางภาษา เพื่อเพิ่มมิติความบันเทิงและดึงดูดผู้ชม รวมทั้งการเสียดสีและประชดประชันสะท้อนความจริงในสังคม การใช้สำนวนและคำสแลงร่วมสมัย และการใช้เพลงเพื่อสร้างความสนุกสนานและลดความตึงเครียด (กนกกาญจน์, 2567, หน้า 118) โดยแต่ละฉากก็จะมีเรื่องราวที่แตกต่างกันออกไป (Workpoint TV, 2564) และรูปแบบโชว์ในการแสดงหมอลำซึ่งได้พัฒนาการแสดงที่เน้นการปรับปรุงรูปแบบการแสดงให้ทันสมัย ผสมผสานการร้อง เล่นละคร เต้น และรำ เพื่อสอดคล้องกับความต้องการของผู้ชม เช่น การใช้เพลงที่กำลังเป็นที่นิยมไปใช้กับการโชว์ในรูปแบบของละครเพลง การแต่งกายของนักแสดงและแดนเซอร์ที่มีความทันสมัยและสีสันดึงดูดผู้ชม มีเพลงสมัยนิยมเพื่อไม่ให้ผู้ชมรู้สึกเบื่อหน่าย (ภาณุวัฒน์ เหล่าพิลัย และอรุณมัย จันทมาลา, 2565, หน้า 175)

ผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องการสร้างสรรค์การแสดงที่มีองค์ประกอบที่หลากหลายทั้งการร้องเพลง เต้นและการเล่นละคร เช่นเดียวกับ รายการวาไรตี้หรือการแสดงโชว์ในหมอลำ จึงถือเป็น “รูปแบบของผลงาน” ที่ผู้สร้างสรรค์ได้เลือกและนำมาทดลองค้นหาในการสื่อสารแนวคิดกับผู้ชม โดยจุดเริ่มต้นของผลงานนั้น ผู้สร้างสรรค์ได้กำหนดเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นใน “บาร์โฮส” เนื่องจากในพื้นที่นี้มีความเป็นโชว์ ร้อง เล่น เต้นได้ ผู้สร้างสรรค์จึงได้ทดลองสร้างสถานการณ์ของตัวละครร่วมกันว่าหากตัวละครทั้ง 4 ตัว เป็นนักศึกษาการแสดงจบใหม่ที่ไม่ได้เข้าสู่

อุตสาหกรรมบันเทิงหลัก แต่ยังคงอยากใช้ศักยภาพของตนเองในฐานะนักแสดงที่บาร์โอสเพื่อหารายได้ และรอวันเข้าสู่เส้นทางในฝันและทดลองสร้างฉากแสดงโดยใช้ทักษะการเต้นสดเพื่อสร้างสถานการณ์ เช่น เหตุการณ์ของบาร์โอสต์ 4 คนที่มาเจอกันก่อนร้านเปิด เหตุการณ์การเปลี่ยนลุคของบาร์โอสต์ และการเล่าเหตุการณ์ที่พยายามเดินตามความฝัน ผ่านโซวของแต่ละคนภายใต้อาชีพบาร์โอสต์

สิ่งที่ได้ค้นพบจากการทดลอง ได้แก่ ภาพความสนุกสนานและความรู้สึกซ้ำซ้อนที่เกิดขึ้น จากความสัมพันธ์ระหว่างตัวละคร ลักษณะของตัวละครที่มีความจริงและความไหลลื่น ไปกับสถานการณ์ อย่างไรก็ดี ผู้สร้างสรรค์พบข้อจำกัด คือ สถานการณ์ที่สร้างขึ้นในสถานที่บาร์โอส นั้นยังไม่ตอบโจทย์กับมโนทัศน์สำคัญ ได้แก่ (1) ความวิตกกังวลหลังเรียนจบ (2) ความฝัน (3) การต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม ทำให้ผู้สร้างสรรค์ต้องปรับรูปแบบการนำเสนอที่สอดคล้อง และสนับสนุนกับประเด็นที่ต้องการสื่อสารมากยิ่งขึ้น จึงได้ตัดสินใจที่จะเปลี่ยนสถานการณ์ ของตัวละครให้เป็นพื้นที่ในการฉลองความสำเร็จ ณ พูลวิลล่า เพื่อมุ่งนำเสนอเรื่องราวชีวิต ของนักศึกษาปีสี่ที่เพิ่งสำเร็จการศึกษาแทน

2. การพัฒนาโครงเรื่อง (Plot Development)

โครงเรื่อง (plot) คือชุดของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบ ซึ่งเป็น องค์ประกอบหลักในการเล่าเรื่อง โดยปกติจะมีการจัดลำดับเหตุการณ์เป็น 5 ขั้นตอน ได้แก่ การเริ่มต้นเรื่อง การพัฒนาเหตุการณ์ จุดวิกฤติ การคลี่คลาย และการจบเรื่อง (นพมาส แววหงส์, 2550, หน้า 3) โดยในกระบวนการทดลองทำฉากการแสดง ผู้สร้างสรรค์ได้ทดลอง สร้างสถานการณ์และเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ไม่ได้เรียงตามลำดับขั้นตอนตามโครงเรื่อง แต่จะเน้นสร้าง ฉากที่สะท้อนประเด็นที่เกี่ยวข้องกับชีวิตจริงของผู้สร้างสรรค์เอง โดยหลังจากนั้นจึงเป็นกระบวนการ ร้อยเรียงความคิดและลำดับเหตุการณ์เพื่อพัฒนาโครงเรื่องตามแบบฉบับละครเวที ดังนี้

2.1 การร้อยเรียงความคิดและการวางลำดับเหตุการณ์ของเรื่อง (Sequence)

ผู้สร้างสรรค์เริ่มต้นจากการค้นหา รวบรวม และทบทวนแนวคิดที่เกิดขึ้น จาก 3 มโนทัศน์ สำคัญ ได้แก่ (1) ความวิตกกังวลหลังเรียนจบ (2) ความฝัน (3) การต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม ร่วมกับการทดลองค้นหาและสร้างฉากการแสดงผ่านการเต้นสด (improvised scene) โดยได้คัดเลือกสถานการณ์ ภาพ และประเด็นต่าง ๆ ที่ได้จากการทดลองมาร้อยเรียงคร่าว ๆ เพื่อให้เห็นภาพรวมของงาน โครงเรื่องที่ได้นั้นเน้นการนำเสนอ “ชีวิตของตัวละคร” เป็นหลัก และสามารถแบ่งออกเป็นส่วน ๆ ที่สะท้อนช่วงชีวิตต่าง ๆ ทั้งหมด 4 ประเด็น ได้แก่ (1) ความฝัน

(2) การดิ้นรน (3) การเผชิญความจริง และ (4) การตั้งคำถามกับตนเองและสังคม โดยมีคำถามสำคัญที่ใช้ในการทบทวนและพิจารณาการลำดับโครงเรื่องที่ผู้สร้างสรรคื้นคำนึงถึงอยู่เสมอ คือ “ฉันต้องการจะนำเสนอประเด็นอะไรในสถานการณ์นี้” การหมั่นทบทวนและตั้งคำถามกับตนเองและกลุ่ม ทำให้กลุ่มผู้สร้างสรรคื้ได้เห็นแก่นแนวคิด (theme) และเป้าหมายสำหรับการสร้างสรรคื้ผลงานได้ตรงกันและชัดเจนขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะการเล่าชีวิตของตัวละครเพื่อสะท้อนความผันผวนความกดดันและการดิ้นรนในโลกความจริง การตั้งคำถามกับตนเองและสังคมเพื่อชี้ให้เห็นอุปสรรคที่ระบบสังคมสร้างขึ้นต่อความผันผวนของเด็กจบใหม่

ในระหว่างการทำฉากการแสดงและการค้นสดเพื่อพัฒนาเรื่องราว ผู้สร้างสรรคื้ได้ทำการวางโครงสร้างลำดับเหตุการณ์ร่วมไปพร้อมกันด้วย โดยจะจัดลำดับเหตุการณ์ให้เป็นเหตุเป็นผลมีความสอดคล้องกัน และให้ความสำคัญของแต่ละเรื่องราวของตัวละคร ทำให้ได้โครงเรื่องที่ชัดเจนในระดับหนึ่ง ดังนี้

ช่วงที่ 1 เปิดตัวละครสถานการณ์และความสัมพันธ์ของตัวละครทั้ง 4 ตัว

ช่วงที่ 2 ตัวละครเปิดเผยความจริงในชีวิตการทำงานที่ต้องเผชิญและพยายามเอาชนะซึ่งกันและกัน

ช่วงที่ 3 ตัวละครพยายามหาทางออกและผ่อนคลายจากความจริงที่เกิดขึ้นและจำลองสถานการณ์การประกวดนางงาม

ช่วงที่ 4 ตัวละครกลับไปเผชิญความกลัวและความยากลำบากในเส้นทางการทำงานที่ผัน

ช่วงที่ 5 ตัวละครตั้งคำถามกับตัวเองถึงเส้นทางที่จะก้าวต่อไปข้างหน้า

ช่วงที่ 6 ตัวละครเข้าใจและเดินหน้าต่อ

กลุ่มผู้สร้างสรรคื้ยังได้แบ่งบทบาทของตัวละครให้เหมาะสมกับสถานการณ์เพื่อขยายและให้ความสำคัญของประเด็นและขยายความรู้สึกที่เกิดขึ้นในตัวละครที่แตกต่างกัน โดยจัดให้อยู่ในช่วงลำดับเหตุการณ์ที่แตกต่างกันด้วย (ในตารางที่ 1 แสดงลำดับเหตุการณ์และประเด็นของละครเวทีเรื่อง “ก็กร๊อตออกมาสิคะ” ที่ร้อยเรียงเรียบร้อยแล้วและใช้ในการจัดแสดง)

2.2 การทดลองแสดงแบบต่อเนื่องจนจบ (Run through)

หลังจากที่ได้โครงเรื่องแล้ว ผู้สร้างสรรคื้เริ่มทดลองเล่นตามลำดับที่วางไว้ ด้วยวิธีการทดลองเล่นทั้งเรื่อง หรือ รันทรู (run through) ซึ่งเป็นกระบวนการสำคัญที่ช่วยให้ผู้สร้างสรรคื้เห็นภาพรวมทั้งหมดที่เกิดขึ้นในเรื่อง ทำให้พบจุดแข็งของเรื่อง เช่น ได้ค้นพบฉากที่น่าสนใจที่ช่วยสร้างอารมณ์ดึงดูดได้และจุดอ่อนของเรื่อง เช่น บทสนทนา หรือ สถานการณ์ ที่ยังไม่สอดคล้อง

กันอย่างเป็นเหตุเป็นผล การทดลองแสดงแบบต่อเนื่องจนจบนี้ยังช่วยพัฒนาองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องราว ความละเอียดของตัวละคร บทพูด และการวิเคราะห์ยูนิตความต้องการของสถานการณ์ ที่ส่งผลต่อการแสดงให้มีความสมจริงและส่งเสริมประเด็นของเรื่องราวให้ชัดเจนยิ่งขึ้น โดยจะเห็นได้จากตารางที่ 1 ผ่านเหตุการณ์ต่าง ๆ และประเด็นที่แฝงไว้ เช่น (1) ความขัดแย้งระหว่างความฝันและความจริง (2) ภาพตัวละครในโลกความเป็นจริงและภาพความเพ้อฝันในโลกจินตนาการ เป็นต้น กระบวนการนี้ยังทำให้ผู้สร้างสรรค์ที่จะต้องทำงานในฐานะนักแสดงเข้าใจตัวละครและเรื่องราวในเชิงลึกมากยิ่งขึ้นและสามารถแก้ไขและปรับเปลี่ยนการแสดงหรือบทได้อย่างรวดเร็วและทันท่วงที่ โดยยังตอบโจทย์ประเด็นและเป้าหมายของละครได้

การทดลองรันทูลหลาย ๆ ครั้ง ทำให้แก่นแนวคิดของละครเวทีนี้มีความชัดเจน คือ การเผชิญโลกความเป็นจริงหลังเรียนจบและยังได้สะท้อน (1) ความเป็นจริงของการหางานทำของเด็กจบใหม่ด้านการแสดงและละครเวทีที่ยากลำบาก (2) ความเป็นเพื่อนที่มีลักษณะใกล้ชิด คล้ายกับครอบครัวที่มีความเข้าใจซึ่งกันและกันแม้จะจิกกัด ด่าทอแต่ล้วนแล้วหวังดีซึ่งกันและกัน และยังปลอบโยนกัน โดยกำลังใจสำคัญอยู่รอบ ๆ ตัว ทั้งเพื่อน ครอบครัว และตัวเราเอง (3) ความฝัน ที่ถึงแม้ว่าตัวละครเหล่านี้จะมีปัญหา ท้อแท้ เหมือนจะยอมแพ้ แต่ความฝันและเป้าหมายก็ยังเป็นพลังให้ขับเคลื่อนชีวิตให้สู้ต่อไปได้ ผู้สร้างสรรค์ยังได้ความชัดเจนในแง่ของ “เป้าหมาย” ของละครเวทีเรื่องนี้อีกด้วย โดยผลงานมีวัตถุประสงค์เพื่อถ่ายทอดเรื่องราวประสบการณ์ ความรู้สึกกลืนไม่เข้าคายไม่ออก ความฝันที่อยากจะเป็นกับความเป็นจริงที่ยากเย็นกว่าที่จะไปถึงความฝันนั้นได้ ซึ่งอุปสรรคตรงนี้เกิดขึ้นทั้งจากสังคม ครอบครัว ระบบบางอย่าง และตนเอง รวมถึงมุมมองที่ผ่านมาจากชีวิตและประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์เอง

ตารางที่ 1: ตารางแสดงลำดับเหตุการณ์ และ ประเด็น ของละครเวทีเรื่อง “ก็กรี๊ดออกมาสิคะ”

ลำดับ	ช่วง	โครงเรื่อง	เหตุการณ์	ประเด็นที่จะสื่อสาร
1	ช่วงที่ 1 เปิดตัว ตัว ละคร สถานการณ์	เพื่อน 4 คน นัดกันมา ฉลองที่เรียนจบ	ตัวละคร 4 ตัว ทอย กันเข้ามาในฉากเริ่ม จากเบิร์น องค์กรหญิง เจมส์ และแทนไท	ความฝันที่ไม่เป็นดังฝัน

ลำดับ	ช่วง	โครงเรื่อง	เหตุการณ์	ประเด็นที่จะสื่อสาร
2	ที่เจอและ ความสัมพันธ์ ของตัวละคร ทั้ง 4 ตัว	แทนไท เป็นผู้จัดการ กองประกวด แต่ด้วย ปัญหาจึงลาออก	เพื่อนเซอร์ไพรส์ แทน ไท ที่ได้งาน แต่กลับ ได้รู้ว่า แทนไทกลับ ลาออกจากงานแล้ว	ความฝันที่ต้องยุติเพราะ ความกดดัน
3		เจมส์ ที่เป็น “เด็กฝึก” ของค่ายฯ ลาออก เพราะทนไม่ไหว	เจมส์ บอกเพื่อนว่า ตนเองก็ลาออกจาก งานแล้ว เพราะไม่ได้ เงิน	ความฝันที่ต้องยุติเพราะ ปัจจัยด้านทุนทรัพย์
4		เบิร์น ไม่ได้งานพิธีกร เพราะหน้าตา	เบิร์น บอกเพื่อนว่า งานที่ทุกคนคิด ว่าเบิร์นจะต้องได้ สุดท้ายก็ไม่ได้	การทำตามความฝันแต่ ไม่สำเร็จ
5		องค์หญิง พยายาม บำบัดเพื่อน	องค์หญิงเข้าไปปลอบ เพื่อน ด้วย “กิจกรรม ละคร”	การดิ้นรนเพื่อหนีจาก ความจริงที่เจ็บปวด
6	ช่วงที่ 2 ตัวละคร เปิดเผยความ จริงที่ต้อง	แทนไท ขอลาออกเอง แต่ก็กลัวว่าจะโดน แบล็คลิสต์	แทนไท ระบายความ ทรมานที่ต้องเจอใน การทำงานเป็น ผู้จัดการ	การเผชิญหน้าความจริง ในการทำงาน
7	เจอในชีวิต การทำงาน และพยายาม เอาชนะซึ่ง กันและกัน (ใครแย่ที่สุด)	เจมส์เป็นเด็กฝึกใช้เงิน เยอะ พยายาม แก้ปัญหาด้วยการขอ ออกไปหางานพิเศษ แต่เจ้าของบริษัทไม่ อนุญาต	เจมส์ เล่าถึง ความเป็นจริง และ ความไม่เป็นธรรมใน การทำงาน	การเผชิญหน้าความจริง ในการทำงาน

ลำดับ	ช่วง	โครงเรื่อง	เหตุการณ์	ประเด็นที่จะสื่อสาร
8		เจมส์และแทนไทเริ่ม เถียงกัน ทะเลาะกัน รุนแรง	เจมส์และแทนไท ทะเลาะกันว่าชีวิตใคร แย่กว่ากัน แข่งกันว่าชีวิตใคร ตกต่ำกว่ากัน	การดิ้นรนต่อสู้เอาชนะ
9		เบิร์นไปแคสทำงานมา หลายที่แต่ไม่ได้สักที่	เบิร์นเข้ามาห้ามทั้ง2 คน เบิร์นเล่าถึงชีวิตการ ตามหาความฝัน	ความฝันที่ล้มเหลวและ ไม่ชัดเจน
10		ทั้งสามคนต่างเถียงกัน ว่าเรื่องราวที่ตัวเองเจอ นั้นตกต่ำกว่าทุกคน	เบิร์น เจมส์ แทนไท ทะเลาะกันว่าใคร ตกต่ำกว่ากัน	การดิ้นรนต่อสู้เอาชนะ
11		อยากเป็นนักแสดงหลัก แต่ไม่มีโอกาสได้เป็นสัก ครั้ง	องค์หญิงเข้ามาห้าม ทุกคนเงียบ องค์หญิง เล่าถึงชีวิตตัวเอง	ข้อจำกัดที่ทำให้ความ ฝันไม่เป็นจริง
12	ช่วงที่ 3 ตัวละคร พยายาม หาทางออก และผ่อนคลาย จาก ความจริงที่ เกิดขึ้น และ ประกวด นางงาม	ทั้ง4คนผ่อนคลายด้วย การจำลองสถานการณ์ ประกวดนางงาม	ทุกคนไปเล่นน้ำ แต่ไม่ มีสระพลาสติกจึง เปลี่ยนเป็นประกวด นางงาม	การดิ้นรนเพื่อหนีจาก ความจริงที่เจ็บปวด
13	ช่วงที่ 4	พ่อแม่ขององค์หญิง อยากให้กลับไปช่วยทำ	องค์หญิงตอบคำถาม แล้วนึกถึงชีวิตตัวเอง	การตั้งคำถามกับตนเอง ในเส้นทางที่เลือก

ลำดับ	ช่วง	โครงเรื่อง	เหตุการณ์	ประเด็นที่จะสื่อสาร
	ตัวละคร กลับไปเผชิญ	ฟาร์มโคนมที่ ต่างจังหวัด		
14	ความกลัว และความ ยากลำบาก	เบิร์นพยายามหางานที่ ชอบทำ เพื่อเก็บเงิน สร้างบ้านให้แม่	เบิร์นเล่าถึงชีวิตที่ พยายามหางานทำ เพื่อครอบครัว	การดิ้นรนตามหาความ ฝันเพื่อครอบครัว
15	ในเส้นทาง การทำงานที่ ฝัน	ทั้ง3คนทบทวนกับชีวิต จึงเริ่มจินตนาการว่า ตัวเองติดถ้าไม่มีทางไป ต่อกับความฝัน	เบิร์น องค์กรหญิง เจมส์ จินตนาการว่าติดถ้า ด้วยกัน	การตั้งคำถามกับสังคม, การสะท้อนปัญหา ค่าจ้างนักแสดงที่ไม่เป็น ธรรม
16		แทนไทเห็นเพื่อนเศร้า จึงมานำออกกำลังกาย หวังให้เพื่อนดีขึ้น	แทนไทเขามานำออก กำลัง	การดิ้นรนหนีจากความ จริง, ความพยายาม ต่อสู้กับความล้มเหลว
17	ช่วงที่ 5 ตัวละครตั้ง คำถามกับ ตัวเองถึง เส้นทางที่จะ	ทั้ง 4 คนทบทวน อยู่ ๆ พ่อแม่ก็โทรมา ทุกคน จึงต้องตัดสินใจว่าจะทำ อย่างไรต่อไปกับชีวิต เพื่อตอบคำถามพ่อแม่	พ่อแม่ของทุกคนโทร มา	การเผชิญหน้าความจริง กับครอบครัว, การตั้ง คำถามกับเส้นทางชีวิต ของตัวเอง
18	ก้าวต่อไป ข้างหน้า	ทั้ง4คนช่วยแก้ไข ปัญหาหรือความไม่ มั่นใจให้กันและกัน	แทนไทปลอบเพื่อน แล้วดึงทุกคนเข้าสู่อการ ดีพทอร์ค	การเผชิญหน้าความจริง กับตนเอง, การ ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน ในการหาทางออก
19	ช่วงที่ 6 ตัวละคร เข้าใจและ เดินหน้าต่อ	ทั้ง4 คนได้แชร์ซึ่งกัน และกันถึงแนวทางที่จะ ไปต่อข้างหน้า และกรีด	ทุกคนดีขึ้น และลุกขึ้น “กรีด”	การเผชิญหน้าความจริง และก้าวต่อไป

3. การพัฒนาตัวละคร

ตัวละครทั้ง 4 ตัว ได้แก่ เจมส์ แทนไท องค์กรหญิง และเบิร์น ในเรื่องนี้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสะท้อนทั้งมุมมองส่วนตัวของผู้สร้างสรรค์และประเด็นที่ต้องการสื่อสารกับสังคม โดยพื้นฐานของตัวละครสร้างสรรค์ขึ้นจาก แรงบันดาลใจ ประสบการณ์จริง ความฝัน ความกลัว ความคิดเห็น และความรู้สึกที่ผู้สร้างสรรค์แต่ละคนได้เผชิญมาต่อประเด็นคำถาม “เรียนจบไปแล้วจะทำงานอะไร?” และนำมาปรับแต่งเพิ่มเติมผ่านจินตนาการ การทดลองทำฉากการแสดงและการให้รายละเอียดกับตัวละครแต่ละตัวเพื่อขับเน้นมิติที่หลากหลาย สะท้อนความลึกซึ้งของความรู้สึก และมโนทัศน์สำคัญ ได้แก่ (1) ความวิตกกังวลหลังเรียนจบ (2) ความฝัน (3) การต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม โดยผู้สร้างสรรค์ได้มุ่งเน้นให้แต่ละตัวละครเป็นภาพแทนในประเด็นความฝันของกลุ่มเป้าหมาย โดยเฉพาะนักศึกษาการแสดงหรือนักศึกษาจบใหม่ ทั้งในมิติของผู้ที่รู้ว่าตนเองมีความฝันที่ชัดเจนหรืออาจจะยังไม่มี และการลงมือทำตามความฝัน ดังนี้

(1) การวางภูมิหลังของตัวละครโดยใช้ความวิตกกังวลหลังเรียนจบ เป็นจุดตั้งต้นของการสร้างสรรค์ตัวละคร เช่น ความกลัวไม่มีงานทำที่ส่งผลให้ตัวละครจะต้องรีบร้อนออกหางาน

(2) การกำหนดความต้องการของตัวละคร โดยใช้ความฝันเป็นจุดตั้งต้น เช่น งานอะไรที่เป็นความใฝ่ฝันของตัวละคร ซึ่งมาจากทั้งตัวตนของผู้สร้างสรรค์และการสร้างขึ้น

(3) การกำหนดเงื่อนไขของตัวละคร โดยใช้การต่อสู้กับข้อจำกัดในสังคม เช่น ความยากลำบาก ปัญหาที่แต่ละตัวละครต้องเผชิญเมื่อออกไปทำตามความฝัน การต่อสู้เพื่อทำตามความฝัน เป็นต้น

ตารางที่ 2: การวิเคราะห์ตัวละคร เจมส์ แทนไท องค์กรหญิง และเบิร์น

ตัว ละคร	ความฝัน	ปัญหาอุปสรรค	ความต้องการ	ภาพแทน
เจมส์	การได้เป็นศิลปิน, เทรนนิ่งในค่ายเพลง	- กลัวว่าครอบครัวจะพูดถูกว่าเรียนการแสดงจะไม่มีการทำ - การที่ได้เป็นเด็กฝึกแลกกับการไม่มีรายได้	อยากจะประสบความสำเร็จในด้าน การเป็นศิลปินและใช้ทักษะที่เรียนมา	คนที่มีความฝันชัดเจนและลงมือทำตามความฝัน ความฝันสำเร็จแต่ไม่มีเงิน

ตัวละคร	ความฝัน	ปัญหาอุปสรรค	ความต้องการ	ภาพแทน
		- การลาออกแล้วต้อง มาเผชิญกับการหางาน ใหม่		
แทน ไท	การได้เป็น ผู้จัดการกอง ประกวดชาย งาม	- ข้อยกจำกัดในการเป็น ตัวของตัวเองจากกอง ประกวด - ปัญหาและอุปสรรค จากความสามารถของ ตนเอง (การพูด ภาษาอังกฤษไม่ได้) - กลัวว่าตนเองจะไม่มี พื้นที่ในวงการบันเทิง	ได้ทำงานในพื้นที่ที่ เป็นของตัวเอง / การได้มีธุรกิจของ ตนเอง	-ได้เป็นอย่างที่ฝัน แต่ ความฝันกลับทำลายการ เป็นตัวของตัวเอง เลย ตัดสินใจยุติความฝันนั้น -คนที่ล้มเลิกความฝันและ ลุกขึ้นสู้กับความฝันใหม่ที่ เกิดขึ้นได้เสมอ
องค์ หญิง	อยากเป็น นักแสดงหลัก บนเมนสตรีม	- ไม่เคยได้งานจากการ โดนตัดสินจากรูปร่าง หน้าตา - กลัวการที่ครอบครัว จะให้กลับเลี้ยงวัวที่ บ้าน	ต้องการได้ทำงานที่ ชอบ หาเลี้ยงตัวเอง ได้ ไม่ลำบาก ครอบครัว	คนที่มีความฝันที่ชัดเจน และลงมือทำตามความ ฝันแต่ไม่เคยประสบความสำเร็จสักที
เบิร์น	พยายามตาม หาความฝัน ของตนเอง	- สงสัยใน ความสามารถของ ตัวเอง และไม่มั่นใจ - พยายามตามหาความ ฝัน โดยการไปลองแค สงาน และสมัครแต่ ไม่ได้	อยากจะมีเงินและ สามารถเลี้ยงดู ครอบครัวได้	คนที่มีความสามารถ มากมายหลายด้าน แต่ไม่ มีความฝัน และพยายาม ตามหาความฝันของตน

การเติมแต่งเรื่องราวครั้งนี้ ผู้สร้างสรรค์คำนึงถึงความสมจริงในบริบทของสังคม เนื่องจากการออกแบบตัวละครที่มีมิติและมีความเชื่อมโยงกับผู้ชมและสังคมจริง มีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการสร้างผลงานที่จับแน่นประเด็นทางสังคม ความเป็นจริงในการต่อสู้กับข้อจำกัดต่าง ๆ ในสังคม โดยเฉพาะปัญหาของเด็กจบใหม่ เช่น การเผชิญความกดดันจากครอบครัว ความคาดหวังจากครอบครัว ความฝันที่ถูกจำกัดโดยกรอบสังคม ความกดดันจากการต้องเลือกเส้นทางชีวิต การต่อสู้เพื่อความฝันในสายอาชีพที่ถูกสร้างการรับรู้ว่าเป็นอาชีพที่ไม่มั่นคง และการปะทะกับอุปสรรคที่ระบบสังคมสร้างขึ้น ความท้าทายในโลกความจริง ในฐานะของผู้สร้างสรรค์ผลงานยังได้คำนึงถึง “ตัวละคร” ในฐานะ ภาพแทน (representation) ของกลุ่มนักศึกษาที่กำลังจะเรียนจบ โดยต้องริเริ่มหางานทำเพื่อการทำตามความฝันที่อยากจะเป็น การดิ้นรนตามหาความฝันของตนเองเพื่อให้ได้ทำงานที่อยากทำ นอกเหนือจากเป็นตัวแทนของผู้สร้างสรรค์เอง เพื่อช่วยให้ผู้ชมสามารถมองเห็นตัวเองหรือคนรอบข้างผ่านตัวละครในเรื่องได้อีกด้วย อีกทั้งตัวละครแต่ละตัวถูกออกแบบให้มีบุคลิก จุดแข็ง จุดอ่อน และเส้นทางชีวิตที่แตกต่างกัน เพื่อให้เรื่องราวครอบคลุมมุมมองที่หลากหลายอีกด้วย

4. การพัฒนาบท

บทสนทนาที่เกิดขึ้นนั้นถูกพัฒนามาจากการทดลองทำฉากการแสดงและการทำงานกับตัวละคร โดยเป็นการทำงานภายใต้สถานการณ์ที่กำหนดไว้จากโครงเรื่องและประเด็นคำถามเป็นตัวกำหนดแนวทางในการด้น ตัวละครใช้การด้นสดในการสร้างและขยายบทพูดของตนเอง ในสถานการณ์นั้น ๆ เพื่อสร้างบทสนทนาไปเรื่อย ๆ แต่เนื่องจากผู้สร้างสรรค์ทั้ง 4 คน ทำหน้าที่เป็นนักแสดงเองทั้งหมด และใช้วัตถุดิบจากประสบการณ์ตนเองเป็นหลัก อีกทั้งมีความใกล้ชิดสนิทสนมกันมาก และในระหว่างการทำงานไม่มีผู้กำกับการแสดง บทพูดจึงเป็นการสนทนาไปเรื่อย ๆ ถึงแม้จะยังคุมประเด็นที่สนใจไว้ได้ แต่บทพูดและสถานการณ์ยังไม่สามารถสะท้อนประเด็นที่ต้องการได้อย่างลึกซึ้งอย่างที่มุ่งหวัง

เมื่อโครงเรื่องและประเด็นต่าง ๆ เริ่มชัดเจน ผู้สร้างสรรค์ได้เริ่มต้นแก้ไขชื่อตัวละครให้แตกต่างจากชื่อจริงของตนเองและเริ่มสร้างตัวละครให้แยกออกมาจากความจริงของผู้สร้างสรรค์ เริ่มการถอดและบันทึกบทพูดในทุก ๆ การทดลองทำฉากการแสดง ทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้เห็น “ตัวละคร” ชัดขึ้น และต่างออกไปจากความเป็นตัวเองหรือความต้องการของตนเอง แต่เป็นตัวละครและความต้องการของตัวละครแทน อีกทั้งเมื่อตัวละครเริ่มชัดเจน การเน้นย้ำความขัดแย้งภายใน

ของตัวละคร ระหว่างตัวละคร หรือ ตัวละครกับสังคมก็ชัดเจนขึ้น ส่งผลถึงการที่ผู้สร้างสรรค์สามารถ “วิพากษ์ตัวละคร” ได้ โดยสิ่งเหล่านี้ส่งผลให้ “บทพูด” มีความเข้มข้น เป็นธรรมชาติ และ ตรงประเด็น ซึ่งระหว่างการทำฉากการแสดง ผู้สร้างสรรค์ที่ทำหน้าที่เป็นนักแสดง ก็เริ่มเป็นผู้คัดเลือกคำพูดและเรียบเรียงคำพูดของตัวละครได้ดียิ่งขึ้นและควบคุมประเด็นและแก่นของเรื่องได้แม้ในขณะนั้น เนื่องจากเข้าใจตัวละครและความต้องการของตัวละครในสถานการณ์นั้น ๆ ได้นั่นเอง

5. การซ่อมเพื่อพัฒนาการแสดง

การซ่อมการแสดง แบ่งออกเป็น 3 ช่วงสำคัญ ได้แก่ การส่งงานกับอาจารย์ที่ปรึกษา การรับข้อเสนอแนะย้อนกลับ (feed back) จากอาจารย์ที่ปรึกษาและการปรับแก้ผลงานตามคำแนะนำและข้อเสนอแนะเพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ ตอบโจทย์ประเด็นที่ต้องการนำเสนอแก่ผู้ชม โดยการส่งผลงานให้กับอาจารย์ที่ปรึกษามีความสำคัญอยู่ 2 ด้าน ได้แก่

- (1) เป็นการพิจารณาทบทวนเป้าหมาย รูปแบบ วิธีการ ของผลงานละครเวทีว่าเป็นไปอย่างเหมาะสมและตรงเป้าหมายหรือไม่ และมีสิ่งใดที่ขาดหายหรือจำเป็นต้องให้ความสำคัญเพิ่มเติมในกระบวนการสร้างสรรค์ รวมไปถึงการสื่อสารสิ่งที่ต้องการนั้นชัดเจนหรือไม่อย่างไร
- (2) เป็นการพัฒนาตัวผลงานละครเวทีในฐานะผลงานศิลปะการแสดงที่จะต้องมีความสมบูรณ์เพียงพอกับมาตรฐาน สิ่งที่เกิดขึ้นในระหว่างการซ่อมเพื่อพัฒนาผลงาน คือ การได้ปรับปรุงและพัฒนาองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องไม่ว่าจะเป็น บท การแสดง ฉาก การเคลื่อนไหวบนเวที ความต้องการ กิจกรรมของตัวละคร ฯลฯ ให้ชัดเจนขึ้น และเนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง “ก็กรีดออกมาสิคะ” ไม่มีผู้กำกับ การแสดง ดังนั้นการส่งงานกับอาจารย์ที่ปรึกษาจึงเป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาผลงานด้านการแสดงและการกำกับการแสดงอีกด้วย ทำให้การพัฒนาตัวละครและการแสดงนั้นเข้มข้นยิ่งขึ้น โดยผู้สร้างสรรค์ได้อาศัยคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษาในการทำงานด้านนี้โดยตรง

6. การออกแบบการแสดง

การออกแบบฉากสำหรับละครเวทีเรื่อง “กักรีดออกมาสิคะ” ในช่วงแรกนั้น ผู้สร้างสรรค์ยังไม่มีมุมมองที่ชัดเจนต่อ “แนวคิดด้านการดีไซน์” (concept design) ที่จะสนับสนุนเนื้อหาและสาระของละครเรื่องนี้ เป็นเพียงการกำหนด “พื้นที่” ในเชิง “สถานที่” ของเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเท่านั้น และยังไม่ได้กำหนดทิศทางการออกแบบโปรดักชันแต่อย่างใด หลังจากทีบทและตัวละครมีความชัดเจนขึ้นผู้สร้างสรรค์จึงได้ “ค้นหาแนวคิดทางการออกแบบ” ให้สอดคล้องกับประเด็นและเรื่องราวจึงได้ข้อสรุปเป็นคำสำคัญ คือ “ไม่ตรงปก” และหยิบยกมาเป็นแนวทางหลักของงานออกแบบฉากเพื่อสะท้อนความคาดหวังที่ไม่ตรงกับความเป็นจริงของตัวละครและการเผชิญอุปสรรคในเส้นทางชีวิต

ผู้สร้างสรรค์ได้นำคำสำคัญ “ไม่ตรงปก” มาใช้พัฒนางานออกแบบฉาก โดยสร้างฉากลักษณะของพูลวิลล่า ที่ตกแต่งอย่างผิดปกติซึ่งจะสะท้อนออกมาในหลายองค์ประกอบของฉาก เช่น ในส่วนของพื้นที่ห้องจะเลือกใช้เสื่อน้ำมันหลากสี ลวดลายที่ดูขัดแย้งกันเอง โดยเลือกลวดลายที่เหมาะสมกับพื้นที่บริเวณนั้น เช่น พื้นที่บริเวณห้องอาหารสไตล์ญี่ปุ่นในพูลวิลล่าจะเลือกใช้เสื่อน้ำมันลวดลายญี่ปุ่น หรือ พื้นที่บริเวณห้องรับแขกสไตล์บาฮาลิในพูลวิลล่าจะเลือกใช้เสื่อน้ำมันลวดลายไม้ ซึ่งพออยู่ร่วมกันบนฉากจะสะท้อนความไม่เข้ากันที่ตรงกับแนวคิดความไม่ตรงปก การจัดวางเฟอร์นิเจอร์ในตำแหน่งที่ไม่เหมาะสม การใช้ขนาดสิ่งของที่ไม่สมส่วน เช่น บริเวณห้องอาหารสไตล์ญี่ปุ่น ที่ถูกจัดวางด้วยเสื่อกกแบบไทย ที่รองนั่งลวดลายไทย ชุดเบนโตะ โดยการใช้ชุดไหว้เจ้าแบบจีนแทน หรือ ห้องนั่งเล่นสไตล์บาฮาลิ ที่มีการใช้โซฟาที่ดูหรูหรา แต่เมื่อในขณะที่กำลังใช้งานกลับพัง การนำกระถางต้นไม้ไปวางไว้บนโต๊ะที่บริเวณห้องนั่งเล่นสไตล์บาฮาลิซึ่งสื่อถึงความไม่เหมาะสม และการนำเก้าอี้พลาสติกสีแดงที่นิยมใช้ในวัดแบบไทยไปวางเป็นองค์ประกอบในฉากรวมถึงการออกแบบภายในที่ไม่ลงตัว จนเกิดเป็นฉาก พูลวิลล่าในละครเรื่อง “กักรีดออกมาสิคะ” ที่สะท้อนถึงความผันอั่นสวยงามของนักศึกษาจบใหม่และการเผชิญความเป็นจริงที่เต็มไปด้วยอุปสรรค โดยสร้างความแตกต่างระหว่างพื้นที่ภายนอกที่ดูสวยงามสดใส เปรียบเสมือนความคาดหวังในชีวิต กับพื้นที่ภายในที่แตกต่างจากความคาดหวัง โดยยังให้ตัวละครได้มีบทสนทนาที่แสดงออกถึงปฏิกิริยาตอบสนองกับ “ฉาก” ด้วย



ภาพที่ 2 ฉากของละคร “ก็กรีดออกมาสิคะ”

การออกแบบเสื้อผ้า มีการค้นหาชุดการแสดงมาจากบุคลิกของตัวละครทั้ง 4 ตัว มาเทียบเคียงกับประสบการณ์ชีวิตของแต่ละคน โดยมีการพัฒนาในด้านของความคิดที่เชื่อมโยงกับประสบการณ์ส่วนตัวที่ผู้อื่นสามารถเข้าใจได้ด้วยเพื่อให้ชุดเป็นตัวสะท้อนบุคลิกของตัวละครได้ชัดเจนมากขึ้น

การสร้างบรรยากาศภายนอกก่อนเข้ารับชมการแสดงเป็นส่วนสำคัญในการเตรียมความพร้อมให้กับคนดูและแสดงแก่นแนวคิดของเรื่องได้ชัดเจนมากขึ้น โดยจัดพื้นที่ด้านนอกให้เป็นบรรยากาศของพลิวילה ประกอบด้วย สระน้ำเป่าลม ต้นไม้ ดอกไม้ หาดทราย ติดไฟประดับ ร้านขายเครื่องดื่ม บุโตะหินอ่อนด้วยผ้าสีสันทันต่างๆ และเปิดเพลงสร้างบรรยากาศที่ผ่อนคลาย ทำให้พื้นที่บริเวณด้านนอกและด้านในมีความตรงข้ามกัน เพื่อให้ตรงกับแนวคิดไม่ตรงปกของงานด้านการออกแบบ

การประชาสัมพันธ์ ผู้สร้างสรรค์ได้จัดทำบัญชีอินสตาแกรม (instagram) ของโปรดักชันเพื่อโปรโมตผลงานโดยใช้เป็นช่องทางนำเสนอความคืบหน้าและสร้างพื้นที่สำหรับการสื่อสารระหว่างผู้ชมกับผู้สร้างสรรค์ มีการเผยแพร่คลิปบรรยากาศการซ้อม ทำคลิปสั้นตามกระแสความนิยมในช่วงนั้น ๆ เพื่อให้การแสดงของเราถูกประชาสัมพันธ์ไปบนโลกออนไลน์มากขึ้น รวมถึงได้มีการจัดทำคลิปสัมภาษณ์ความรู้สึกของผู้ชมในรอบเทศกาลละครกรุงเทพเพื่อดึงดูดผู้ชมกลุ่มใหม่จากรีวิวของผู้ที่เคยชมการแสดงมาแล้วและจัดแสดงรอบสื่อมวลชนเพื่อประชาสัมพันธ์การแสดงเรื่อง “ก็กรีดออกมาสิคะ” ออกไปเป็นวงกว้างมากขึ้น นอกจากนี้ยังได้ส่งข้อมูลเกี่ยวกับการจัดแสดงไปยังเพจรวบรวมอีเวนต์ต่าง ๆ ในจังหวัดขอนแก่นเพื่อช่วยกระจายข่าวสารเพิ่มเติม รวมถึงการประชาสัมพันธ์ผ่านสถานีวิทยุของมหาวิทยาลัยขอนแก่นอีกด้วย

7. การจัดแสดงผลงาน

การจัดแสดงผลงานเรื่อง “ก็กร็ดออกมาสิคะ” เกิดขึ้น 2 ครั้งได้แก่

(1) เทศกาลละครกรุงเทพ (Bangkok Theatre Festival 2024) ในวันที่ 9 พฤศจิกายน 2567 เวลา 12:00 น. ณ TK Park Central World กรุงเทพมหานคร

(2) เทศกาลละครอีสิส ครั้งที่ 8 (TPTF8) ในวันที่ 14-16 ธันวาคม 2567 เวลา 16:00 น. และ 19:00 น. คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น จ.ขอนแก่น



ภาพที่ 3 การแสดงที่เทศกาลละครกรุงเทพ

การจัดแสดงผลงานฯ ที่กรุงเทพฯ ถือเป็นขั้นตอนสำคัญของกระบวนการสร้างสรรค์ โดยมีกลุ่มเป้าหมายสำคัญคือกลุ่มนักศึกษามหาวิทยาลัย และมีเป้าหมายหลัก 3 ประการ ได้แก่

- (1) เพื่อตรวจสอบการสื่อสารเชิงประเด็นผ่านการสอบถามประสบการณ์ของผู้ชม เพื่อค้นหาว่าสามารถเข้าใจประเด็นหลักหรือข้อความที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการนำเสนอได้หรือไม่ มีส่วนใดของเรื่องราวที่ยังไม่ชัดเจน หรือสามารถพัฒนาเพิ่มเติมได้เพื่อให้สื่อสารได้ตรงจุดมากขึ้น ในการนี้ทำให้ได้รับผลตอบรับจากผู้ชม คือ สามารถเข้าใจเรื่องราวได้อย่างไม่ซับซ้อน ทราบได้ถึงประเด็นที่เล่า และสารที่ต้องการสื่อ มีความสนุกสนานดี แต่การใช้ภาษาถิ่นในบางจังหวะทำให้ผู้ชมไม่เข้าใจ โดยผู้สร้างสรรค์ควรให้ความสำคัญไปที่กลุ่มผู้ชมในพื้นที่นั้น ๆ เช่น ผู้ชมในมหาวิทยาลัยขอนแก่นส่วนใหญ่เป็นคนภาคอีสานและอยู่ในพื้นที่อีสานจะสามารถใช้เรื่องราวเฉพาะถิ่นอีสานหรือภาษาอีสานในการแสดงได้ อย่างไรก็ดี ผู้ชมบางส่วนให้ความเห็นว่าอยากเห็นตัวละครในมิติอื่น ๆ จึงทำให้ผู้สร้างสรรค์ได้นำไปพัฒนาตัวละครโดยเพิ่มเรื่องราว ประเด็น และมิติอื่นเพิ่มมากขึ้นในการแสดงที่ขอนแก่น

เช่น การเพิ่มมิติความรัก เรื่องราวการทำดีสีสรร่วมกัน การจินตนาการถึงความฝันอื่น ๆ ในแต่ละตัวละคร

- (2) เพื่อสำรวจการตอบรับของผู้ชมด้านการแสดง โดยการแสดงต่อหน้าผู้ชมเปิดโอกาสให้นักแสดงได้ตอบสนองกับพลังและปฏิกิริยาจากผู้ชม นักแสดงได้เรียนรู้ที่จะปรับจังหวะการแสดง และการสื่อสารให้สอดคล้องกับปฏิกิริยาของผู้ชมในสถานการณ์จริง โดยพบว่าปฏิกิริยาของผู้ชม เช่น เสียงหัวเราะมีผลต่อตัวนักแสดง เสียงหัวเราะจากผู้ชมแสดงถึงการตอบสนองในเชิงบวกต่อการแสดงซึ่งช่วยสร้างความมั่นใจและพลังใจให้กับผู้แสดง และเป็นสัญญาณบอกว่าผู้ชมกำลังมีส่วนร่วมกับเนื้อหา การรับรู้ถึงการตอบสนองนี้ช่วยให้ผู้แสดงรู้สึกเชื่อมโยงและมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้ชม
- (3) เพื่อทบทวนวิธีการด้านการแสดง นักแสดงมีปัญหาเรื่องพลังน้อย ทำให้ใช้เวลาในการเข้าถึงตัวละครและสถานการณ์นานกว่าจะสามารถเล่นลื่นไหลได้ไปด้วยกัน มีความตึงต้านบนเวที ไม่มีสมาธิ และทำให้ลืมหทหรือพูดบทติดขัดซึ่งเป็นผลจากการเตรียมความพร้อมก่อนทำการแสดงไม่พอ ทำให้ร่างกายไม่ผ่อนคลาย ไม่ยืดหยุ่นและตึงตัวมากพอ ดังนั้นก่อนการแสดงในครั้งที่ 2 นักแสดงได้ทำการเตรียมพร้อมร่างกายก่อนแสดงอย่างน้อย 1 ชั่วโมง ประกอบไปด้วยการทำสมาธิ การเตรียมความพร้อมด้านเสียง และร่างกายก่อนทำการแสดง



ภาพที่ 4 การแสดงที่มหาวิทยาลัยขอนแก่น

การจัดแสดงผลงานที่มหาวิทยาลัยขอนแก่นและกรุงเทพมหานครพบว่า มีจำนวนผู้ชมกว่า 200 คนที่ได้รับชมผลงานชิ้นนี้ จากการเก็บข้อเสนอแนะของผู้ชมผ่านการพูดคุยโดยตรง และการรวบรวมความคิดเห็นจากสื่อโซเชียลมีเดียพบว่าผู้ชมส่วนใหญ่มีความคิดเห็นเชิงบวกต่อผลงาน โดยมีข้อสังเกตสำคัญดังนี้

- (1) การสื่อสารประเด็นสำเร็จ โดยผู้ชมได้รับรู้และเข้าใจสิ่งที่นักศึกษาปีสี่ต้องเผชิญ ทั้งในมุมมองของสังคม ครอบครัวและตัวผู้สร้างสรรค์เอง ผู้ชมยังมีการแชร์ประสบการณ์หรือเล่าถึงประสบการณ์ที่เทียบเคียงกับเหตุการณ์ในเรื่องว่าเคยประสบพบเจอตามที่เห็นในเรื่องรวมไปถึงความกดดันและความไม่แน่นอนของชีวิตในช่วงเปลี่ยนผ่านและสะท้อนให้เห็นความจริงของการแสวงหาความฝัน จากผลการสำรวจพบว่าการแสดงทำให้กลุ่มเป้าหมายรับรู้ถึงอรรถรสของเรื่อง ความสำคัญของมิตรภาพ ในขณะที่ผู้ปกครองของผู้สร้างสรรค์ก็มีความเข้าใจคลายความกดดันในการคาดหวังในตัวของผู้หลานมากขึ้นด้วย
- (2) ความรู้สึกของผู้ชมหลังจากชมละคร แสดงถึงความสนุกสนานผ่านบทสนทนาและสถานการณ์ที่มีอารมณ์ขัน ผู้ชมยังสะท้อนว่ารู้สึกซาบซึ้งในหลาย ๆ ช่วงของเรื่อง ซึ่งสะท้อนความสมจริงและความลึกซึ้งของเรื่องราวที่ผู้ชมกำลังกังวลเช่นเดียวกันกับตัวละครในเรื่อง จึงอาจกล่าวได้ว่าผลงานสามารถสร้างความเชื่อมโยงทางอารมณ์และเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้สำรวจความรู้สึกของตนเองต่อประเด็นในเรื่องหลังจากที่ได้คิด ทบทวน และตกตะกอนความรู้สึกจากประเด็นที่ถูกนำเสนอ

การวิเคราะห์และประเมินการเรียนรู้ของตนเองผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

ในฐานะผู้สร้างสรรค์ได้ใช้วิธีการดีไวซ์ในการสร้างสรรค์ผลงานครั้งนี้ เริ่มต้นจากการลงมือหรือทดลองทำ สิ่งสำคัญเป็นอันดับแรกคือการทำทำความเข้าใจแนวคิดการเผชิญโลกความเป็นจริง หลังเรียนจบนี้อย่างลึกซึ้งและใช้เป็นตัวนำในการสร้างสรรค์ทุกขั้นตอน ซึ่งมาจากการแลกเปลี่ยนพูดคุยและระดมสมองกับสมาชิกในกลุ่ม เพื่อหาแก่นแนวคิดคือการเผชิญโลกความเป็นจริง หลังเรียนจบ จนกระทั่งได้กรอบคิดหลักของเรื่อง คือ เด็กการแสดงกับการประกอบอาชีพในฝัน เป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยกำหนดทิศทางของการพัฒนาการแสดง โดยหลังจากการลงมือปฏิบัติทำให้ผู้สร้างสรรค์พบแก่นของเรื่อง คือ ความฝันขับเคลื่อนได้ด้วยพลังของมิตรภาพ

การทดลองสร้างสถานการณ์ เป็นขั้นตอนที่สำคัญในวิธีการดีไวซ์เพราะช่วยให้ผู้สร้างสรรค์เห็นภาพและเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน ก่อนที่จะคัดเลือกเพื่อร้อยเรียงและคัดเลือกมาพัฒนาต่อ โดยการทดลองทำฉากการแสดงด้วยวิธีการที่ผู้สร้างสรรค์ลงปัดสนสดด้วยกัน ทำให้แปลงความคิดและภาพในหัวเป็นรูปธรรม และนำมาสู่ การทบทวน “แนวคิด” ในการสร้างสรรค์ผลงานว่า “ฉากการแสดงนี้” ใช้สิ่งที่กลุ่มต้องการหรือไม่? และการค้นหา “รูปแบบของงาน” ที่เหมาะสมกับประเด็นและแนวคิดที่ต้องการนำเสนอโดยมีคำถามสำคัญที่ใช้ในการทบทวนและพิจารณา

การลำดับโครงเรื่องที่ผู้สร้างสรรค์นั้นคำนึงถึงอยู่เสมอ คือ “ฉันต้องการจะนำเสนอประเด็นอะไรในสถานการณ์นี้” การหมั่นทบทวนและตั้งคำถามกับตนเองและกลุ่ม ทำให้กลุ่มผู้สร้างสรรค์ได้เห็นแก่นแนวคิดและเป้าหมายสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานได้ตรงกันและชัดเจนขึ้นเรื่อย ๆ

หลังจากการค้นหาผ่านการทดลองหลาย ๆ ครั้ง ทำให้เกิดวัตถุดิบและฉากต่าง ๆ ซึ่งกลายเป็นทางเลือกให้กับผู้สร้างสรรค์ได้พิจารณาคัดเลือกสิ่งที่ดีที่สุดเพื่อนำไปร้อยเรียง ขยาย หรือทำให้วัตถุดิบฉาก หรือ ความคิดนั้น ชัดเจน ลึกซึ้ง และสนุกขึ้น ซึ่งกระบวนการตีไวซ์เป็นตัวช่วยที่เปิดโอกาสให้ผู้สร้างสรรค์ได้เรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยไม่ถูกจำกัดด้วยกรอบหรือข้อบังคับที่ตายตัว เมื่อมีอิสระในการลองผิดลองถูกก็สามารถทำให้เจอวัตถุดิบใหม่ที่ไม่คาดคิด และค้นพบสิ่งที่อาจจะกลายเป็นแก่นสำคัญของงานได้เช่นกัน อย่างไรก็ตาม เมื่อทำงานกับการค้นสดก็ควรที่จะต้องมีการรอบหรือโจทย์ที่ต้องการชัดเจน ผู้สร้างสรรค์จึงใช้วิธีทบทวนสิ่งที่ได้จากการค้นกับแนวคิดอยู่เสมอเพื่อให้เกิดผลลัพธ์ที่สอดคล้องกับแนวคิดและน่าสนใจ และการทำงานด้วยวิธีการตีไวซ์ ยังจำเป็นที่จะต้องมียอดวิวที่สาม หรือ ผู้ที่ช่วยมองผลงานโดยเฉพาะกับการทำงานที่ผู้สร้างสรรค์อยู่บนเวทีทั้งหมด และการบันทึกบทการแสดงที่ได้ในระหว่างการค้นหาซึ่งจะทำให้การทำงานพัฒนาขึ้นได้เร็วขึ้นด้วย

การเชื่อมั่นในกลุ่มและกระบวนการรวมไปถึงการช่วยกันเลือกสิ่งที่กลุ่มผู้สร้างสรรค์มีความรู้สึกร่วมหรือเชื่อร่วมกัน เพื่อนำมาขยายความคิดนั้นต่อให้ละเอียดส่งผลต่อพัฒนาการของงานให้ออกมาได้อย่างน่าสนใจ แน่นอนว่าการเปิดใจรับฟังความคิดเห็น การยอมรับหลากหลายการทุ่มเททำงานอย่างเท่า ๆ กัน และการที่ทุกคนทำหน้าที่ช่วยเหลือกันภายในกลุ่มผู้สร้างสรรค์ทำให้กระบวนการตีไวซ์เป็นเครื่องมือที่ดีและมีประสิทธิภาพสูง และเกิดเป็นผลงาน “ก็รู้ดีออกมาสิคะ” ที่สะท้อนให้เห็นถึงความจริงของการแสวงหาความฝันของเด็กจบใหม่ได้อย่างสนุกสนาน

บทสรุป

ละครเรื่องนี้ถูกสร้างขึ้นเพื่อสะท้อนสถานะของเด็กจบใหม่ที่ต้องเผชิญความจริงในโลกการทำงานและใช้กระบวนการตีไวซ์เพื่อค้นหาและพัฒนาประเด็น บทละคร รูปแบบละครที่เหมาะสมด้วยการทดลองค้นสดเพื่อสร้างฉากการแสดงซึ่งเป็นการแปลงความคิดเป็นภาพการแสดงเพื่อให้ง่ายต่อการปรับปรุงแก้ไขและเลือกสรร ในขณะที่การค้นสดยังช่วยให้การทำงานในฐานะนักแสดงลึกซึ้งยิ่งขึ้น โดยแก่นแนวคิดสำคัญที่ได้จากการพัฒนาจากคำถามว่า “จบปีสี่แล้วจะทำงานอะไร?” นำมาสู่ 3 มโนทัศน์สำคัญ ได้แก่ (1) ความวิตกกังวลหลังเรียนจบ (2) ความฝัน (3) การต่อสู้

กับข้อจำกัดในสังคมที่สะท้อนความคิดความรู้สึกของเด็กจบใหม่และกลายเป็นช่วง “ชีวิตของตัวละคร” 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ ความฝัน การดิ้นรน การเผชิญความจริง และการตั้งคำถามกับตนเองและสังคม ในการพัฒนาโครงเรื่องเพื่อสะท้อนถึงแก่นแนวคิดคือการเผชิญโลกความเป็นจริงหลังเรียนจบ และกรอบคิดหลักของเรื่องคือเด็กการแสดงกับการประกอบอาชีพในฝันเป็นหัวใจสำคัญที่ช่วยกำหนดทิศทางของการพัฒนาการแสดง โดยหลังจากการลงมือปฏิบัติทำให้ผู้สร้างสรรค์พบสาระสำคัญของเรื่องคือความฝันขับเคลื่อนได้ด้วยพลังของมิตรภาพ ผลงานชิ้นนี้ยังทำให้ผู้สร้างสรรค์ค้นพบความฝันของตนเองที่ชัดเจนขึ้น เห็นแนวทางในการทำงานในอุตสาหกรรมบันเทิง เกิดความภาคภูมิใจในการเรียนสาขาวิชาการแสดง และสัมผัสได้ถึงความสัมพันธ์ที่แน่นแฟ้นของนักศึกษาการแสดง

เอกสารอ้างอิง

- กนกกาญจน์ วรสีหะ. (2567). กลวิธีการใช้ภาษาเพื่อสร้างอารมณ์ขันในรายการวาไรตี้ซิตคอม ตลก 6 ฉาก. *วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยหอการค้าไทยมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์*, 44(4), 118-135.
- จิราภรณ์ บุตรโชติ, ปิยะฉัตร ไชยคำ, ลดาพรรณ พันธุ์สะอาด และ ธนัชพร กิตติก้อง. (2564). ห้องเชียร์: การสร้างสรรค์ละครเวทีจากประเด็นมุมมองต่อสิทธิเสรีภาพในกิจกรรมการรับน้องในสังคมไทย. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 13(1), 215-241.
- ธนัชพร กิตติก้อง. (2565). โโฮม เฮือน เฮา: การสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบดีไวซิงบนฐานอัตลักษณ์อีสาน. *วารสารสถาบันวัฒนธรรมและศิลปะ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ*, 24(1), 75-90.
- นพมาส แววหงส์. (2550). *ปริทัศน์ศิลปะการละคร*. กรุงเทพฯ: โครงการเผยแพร่ผลงานวิชาการ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภาณุวัฒน์ เหล่าพิสัย, และอุรารมย์ จันทมาลา. (2565). พัฒนาการรูปแบบการแสดงคอนเสิร์ตหมอลำคณะระเปียบวาทศิลป์. *วารสารสังคมศาสตร์เพื่อการพัฒนาท้องถิ่น มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม*, 6(1), 174-183.
- วนิดา เดชกัลยา, ภัทธรสิริย์ โชติมนต์ชิตา และ พชญ อัคราภรณ์. (2564). วันวิวา(ท)ห์: การสร้างสรรค์ละครเวทีเพื่อสร้างการเรียนรู้ แก่ผู้ชมเกี่ยวกับประเด็นการใช้ความรุนแรงในพื้นที่

สาธารณะ ผ่านการแสดง ในรูปแบบ Interactive Theatre. วารสารศิลปกรรมศาสตร์
วิชาการ วิจัย และงานสร้างสรรค์, 8(2), 351-399.

Workpoint Entertainment. (2024). ตลก 6 ฉาก [วิดีโอ]. Workpoint TV.
<https://www.workpointtv.com/video/ตลก-6-ฉาก-60134>.