

สุดสะแนน-สาวะถี: การออกแบบกิจกรรมละครฐานชุมชน
และสร้างสรรค์การแสดง เพื่อบอกเล่าความทรงจำร่วม
ของคนอีสาน¹

Sud Sanan-Sawatthee: Designing
Community-based Theatre Activities and
Making Performance for Telling Collective
Memory of Isan People

พชญ อัครพรหมณี²

Pachaya Akkapram

¹ ได้รับทุนวิจัยจากกองทุนสนับสนุนการวิจัย
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ประจำปี 2561
Research Funds, Faculty of Fine and Applied
Arts, Khon Kaen University 2018

² อาจารย์ประจำสาขาวิชาดนตรีและการแสดง
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
Lecturer, Department of Performing Arts, Faculty
of Fine and Applied Arts, Khon Kaen University
(E-mail: pachak@kku.ac.th)

Received: 25/02/2020 Revised: 20/04/2020 Accepted: 23/04/2020

บทคัดย่อ

การดำเนินงานวิจัยเรื่อง สุดสะแนน-สาวะถี: การสร้างสรรค์การแสดงจากทุนวัฒนธรรมเพื่อเชื่อมโยงความทรงจำและคุณค่าชุมชนอีสาน กรณีศึกษา ชุมชนสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) หากวิถีในการออกแบบกิจกรรมละครฐานชุมชนและสร้างสรรค์การแสดงจากแนวคิดเรื่องความจำ 2) เพื่อสร้างพื้นที่ความทรงจำร่วมของกลุ่มผู้มีส่วนร่วมผ่านกระบวนการละครฐานชุมชน 3) เพื่อสร้างสรรค์ การแสดงสมัยใหม่โดยใช้ทุนวัฒนธรรมในชุมชนและนำเสนอสู่สาธารณชน กระบวนการดำเนินงานแบ่งออกเป็น 2 ช่วง คือ 1) ปฏิบัติการในพื้นที่ชุมชน เป็นการออกแบบกิจกรรมละครและนำไปใช้ในกระบวนการละครฐานชุมชนในพื้นที่บ้านสาวะถี 2) การพัฒนาผลงานการแสดงเต็มรูปแบบเรื่อง สุดสะแนน และนำเสนอใน Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น ผลการดำเนินงานวิจัยพบว่า 1) กิจกรรมละครที่ออกแบบและนำไปใช้ในกระบวนการวิจัย สามารถทำให้ผู้มีส่วนร่วมระลึกความทรงจำที่มีต่อตนเองและชุมชนได้ ทั้งการรับรู้-การสัมผัส ความทรงจำระยะสั้นและความทรงจำระยะยาว สามารถนำเสนอผ่านละครกระบวนการเรื่อง สุดสะแนน-สาวะถี เพื่อบอกเล่าความทรงจำประวัติศาสตร์ และสู้เสียงที่มีต่อชุมชนสาวะถีไปยังผู้ชมชาวบ้าน 2) ความทรงจำร่วมที่เกิดขึ้นในระหว่างการทำกิจกรรมละครสามารถนำมาพัฒนาเป็นการแสดงสมัยใหม่เรื่อง สุดสะแนน เพื่อบอกเล่าความคิด มุมมอง และความรู้สึกที่มีต่อชุมชนสาวะถี และมโนทัศน์ของคนอีสานรุ่นใหม่ผ่านการแสดงโดยนักศึกษาการละคร มหาวิทยาลัยขอนแก่น

คำสำคัญ: วิจัยการแสดง, ละครประยุกต์, ละครฐานชุมชน, ความทรงจำ

Abstract

The research project of Sud Sanan-Sawatthee: Creating Performance from Cultural Capital for Telling Collective Memory and Values of Isan Community; A Case Study of Sawatthee Community,

ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2563

Muang district, Khon Kaen province aims to find the strategy for designing community-based theatre activities and create a performance about memory. Then, there are the creation of corrective memory together with participants through the process of community-based theatre. In the mean time, created modern performance by cultural capital in community and present to Isan audiences. The process is divided into 2 phases. Firstly, practice in community: it is the design of drama activities and used to community-based theatre process at Sawatthee community. Secondly, to develop a production of modern performance titled “Sud Sanan” and to present in Performing Arts Studio, Faculty of Fine and Applied Arts at Khon Kaen University. The results found that drama activities are designed and used in the research process which can make participants to remember memories of themselves and community both sensory memory, short-term memory and long-term memory. The participant memories can present through process-drama titled “Sud Sanan-Sawatthee” for telling memory, history and voice of group to audiences in community. However, the corrective memory occurred during the process of drama activities which can develop to the modern performance titled “Sud Sanan” to tell about idea, perspective and sensibility towards the Sawatthee community. Moreover, to present concepts of a new generation Isan people through a performance by drama students at Khon Kaen University.

Keywords: Performance Research, Applied Theatre, Community-based Theatre, Memory

บทนำ

ผู้วิจัยตั้งต้นโครงการวิจัยด้วยคำถามที่ว่า ชุมชนอีสานในปัจจุบันมีความเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร และความเปลี่ยนแปลงได้ส่งผลกระทบต่อคนในชุมชนอย่างไร คำถามที่เกิดขึ้นในใจนี้เป็นเพราะช่วงชีวิตของผู้วิจัยในฐานะที่เป็นลูกอีสาน ได้เห็นความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทั้งต่อตนเองและชุมชนอีสานอย่างต่อเนื่อง โดยเฉพาะความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยี เศรษฐกิจ และความทันสมัย (Modernity) ที่เข้ามากระทำต่อวิถีชุมชนอีสานดั้งเดิม เกิดเป็นปรากฏการณ์ที่เรียกว่า “วิถีอีสานใหม่” อันเกิดจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างกระบวนการสำคัญ 2 อย่าง ได้แก่ ท้องถิ่นนิยมกับเส้นทางและกระบวนการเคลื่อนตัวข้ามชาติข้ามแดนของผู้คน (deterritorialization) ประกอบเป็นชุดความหมายใหม่ ความรู้สึกใหม่ จินตนาการใหม่ และประสบการณ์ชีวิตทางสังคมใหม่ๆ เกี่ยวกับดินแดนภูมิรัฐศาสตร์ โครงสร้างประชากร เศรษฐกิจ การเมือง และสังคมวัฒนธรรมของภาคอีสาน (พัฒนา กิติอาษา, 2557)

ความเป็นอีสานใหม่ได้แทรกซึม เข้ามาทดแทน หรือทับซ้อนภาพตัวแทน และร่องรอยอดีตแบบฮีดคอง ของวิถีอีสานดั้งเดิมที่ละเล็กที่ละน้อย กระทั่งค่อยๆ มีความชัดเจนมากขึ้นผ่านลักษณะกายภาพ เช่น อาคารบ้านเรือนที่มีความทันสมัย การคมนาคมขนส่งที่สะดวกรวดเร็ว และห้างสรรพสินค้าขนาดใหญ่ที่เป็นศูนย์กลางการบริโภคของผู้คน นอกจากนี้ยังหมายรวมถึงการเปลี่ยนแปลงด้านค่านิยม ทักษะคิด และพฤติกรรมจากเดิมที่มุ่งเน้นการทำมาหากินแบบสังคมกสิกรรม มาเป็นการผลิตเพื่อการค้าและสร้างรายได้ การยกระดับเศรษฐกิจในครอบครัวให้สูงขึ้นด้วยเงินตราที่สามารถนำไปใช้จ่ายใช้สอยหรือซื้อหาเครื่องอำนวยความสะดวกสบายตามวิถีของความทันสมัยภายใต้ระบบทุนนิยม (วชิรวีชร งามละม่อม, 2558)

กระบวนการสร้างความทันสมัย (Modernization) ส่งผลต่อสังคมอีสานโดยตรง คือ การสร้างความแตกต่างระหว่างชุมชนเมืองและชุมชนชนบท ทำให้ชุมชนเมืองเป็นภาพแทน (representation) ของสังคมทันสมัยที่พัฒนาแล้ว และดึงดูดให้คนหนุ่มสาวละทิ้งชุมชนชนบท-สังคมด้อยพัฒนา เข้ามาแสวงหาโอกาสทางการศึกษาหรือสร้างรายได้จากการทำงานในชุมชนเมือง ซึ่งผลกระทบจากการย้ายถิ่นฐานพบว่า

ในชนบทจะมีเฉพาะกลุ่มผู้สูงอายุและกลุ่มเด็กเล็กอาศัยอยู่เป็นหลัก โดยกลุ่มผู้สูงอายุส่วนมากจะเป็นประชากรใน Generation Baby Boomer หรือผู้ที่เกิดในช่วงหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 ระหว่าง พ.ศ. 2489-2504 ส่วนกลุ่มเด็กเล็กจะมีอายุน้อยกว่า 10 ปี ซึ่งเป็นประชากรใน Generation Z หรือผู้ที่เกิดหลัง พ.ศ. 2537-ปัจจุบัน (กนกพันธ์ธรณ์ โลกุตระวงศ์, 2555)

ผู้วิจัยเป็นหนึ่งในจำนวนของคนอีสานที่ย้ายถิ่นฐานจากชนบทในจังหวัดมหาสารคามมาอาศัยอยู่ชุมชนเมืองขอนแก่นตั้งแต่เด็กเพื่อโอกาสทางการศึกษาที่ดี ทำให้ห่างไกลจากวิถีชนบทมากขึ้นเรื่อยๆ กระทั่งเติบโตเป็นผู้ใหญ่จึงมีโอกาสนกลับไปทบทวนเรื่องราวชีวิตผ่านการทำงานละครในพื้นที่ชุมชนต่างๆ ในภาคอีสาน และย้อนระลึกถึงอดีต (reminiscence) ว่าตนเองถูกเลี้ยงดูผ่านคนรุ่น Baby Boomer ด้วยความคิด ความเชื่อ และฝึกฝนทักษะที่เกี่ยวข้องกับการดำรงชีวิต เช่น การทำเกษตรกรรม การทำงานศิลปะหัตถกรรม ตลอดจนเชื่อมต่อกับศาสนาและสืบสานบุญประเพณีต่างๆ ตามฮีตคองของคนอีสาน ซึ่งการทวนระลึกอดีตได้นำไปสู่คำถามในตนเองว่า เราเป็นคนอีสานแบบใดและเป็นคนอีสานดั้งเดิมหรือคนอีสานรุ่นใหม่

คำถามในใจข้างต้นเป็นผลมาจากการผสมผสานระหว่างความเป็นคนอีสานที่หล่อหลอมมาจาก วิถีดั้งเดิมกับวิถีอีสานใหม่รวมกัน ทำให้เข้าใจว่า ตนเองเป็นคนรุ่น Generation Y ที่เติบโตมาพร้อม ความทันสมัยแต่มีรากเหง้าความเป็นอีสานไว้ยึดเหนี่ยวในจิตใจไม่รู้สึกลำบากเปล่า ซึ่งเป็นข้อดีที่ทำให้รู้สึกว่าคุณสมบัติ มีความแตกต่าง รักและภูมิใจในความเป็นคนอีสาน ซึ่งความรู้สึกนี้พาผู้วิจัยออกไปสำรวจและค้นหาว่า

- 1) ความเป็นอีสานในปัจจุบันส่งผลต่อผู้คนและเยาวชนในชุมชนอีสานอย่างไร
- 2) ภาพจินตนาการ (imagination) และความรู้สึก (feeling) ที่คนอีสานมีต่อชุมชนชนบทเป็นเช่นไร

โครงการวิจัยนี้จึงต้องการค้นหาวิธีการในการออกแบบกิจกรรมละคร (drama-activity) โดยใช้แนวคิดเรื่องความทรงจำ (memory) เป็นหลัก และนำมา

ใช้ในกระบวนการละครฐานชุมชน (community-based theatre) โดยกลุ่มเป้าหมายคือ เยาวชนอีสานรุ่นใหม่ (Generation Z) และชาวบ้าน ศิลปิน ประชาชนชุมชน ซึ่งเป็นคนอีสานดั้งเดิม (Baby Boomer) ได้แลกเปลี่ยนความคิดและความทรงจำ ผ่านกิจกรรมละคร และสื่อสารสัมพันธ์ของกลุ่มไปยังผู้ชมทั้งในและนอกบ้านสภาวะดี ผ่านผลงานการแสดงสมัยใหม่ (modern performance)

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อหาทริคในการออกแบบกิจกรรมละครฐานชุมชนจากแนวคิดเรื่องความทรงจำ (Memory) และนำมาใช้ในกลุ่มผู้มีส่วนร่วมระหว่างการดำเนินงานวิจัยภาคสนามที่บ้านสภาวะดี
2. เพื่อสร้างพื้นที่ความทรงจำร่วม (collective memory) ของกลุ่มผู้มีส่วนร่วมผ่านกระบวนการ ละครฐานชุมชน
3. เพื่อสร้างสรรค์และนำเสนอการแสดงสมัยใหม่โดยใช้ทุนวัฒนธรรมชุมชนเป็นฐานที่สามารถสื่อสารสัมพันธ์และภาพความคิดของชุมชนอีสานร่วมสมัย

คำถามนำวิจัย

ผู้วิจัยมีมุมมองต่อสังคมอีสานอันสะท้อนจากตัวตนและจากประสบการณ์ทำงานละคร/การแสดง ในพื้นที่อีสานอย่างต่อเนื่อง การสัมผัสวิถีชีวิตชนบทที่เต็มไปด้วยศิลปะและวัฒนธรรม ข้อคิดสอนใจ หลักการดำเนินชีวิตที่คนรุ่นดั้งเดิมได้สั่งสมภูมิรู้-ภูมิปัญญา แล้วถ่ายทอดสู่รุ่นหลัง เป็นแรงกระแทกใจในการตั้งข้อสังเกตและคำถามต่อผู้คนและเยาวชนอีสานว่า

1. สิ่งดีงามทั้งหลาย เช่น ศิลปะ วัฒนธรรม ความคิด คำสอนใจ อันสะท้อนอัตลักษณ์ความเป็นอีสานดั้งเดิมยังดำรงอยู่ในชุมชนหรือไม่ อย่างไร
2. เยาวชนอีสานรุ่นใหม่ รู้จักและเข้าใจ “คุณค่า” และ “สิ่งดีงาม” ในชุมชนของตนหรือไม่
3. ทำอย่างไรที่คนอีสานรุ่นใหม่จะเปิดใจ ยอมรับ และปรับตัว เพื่อนำสิ่งดีงามในชุมชนมาปรับใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวันได้

4. การย้อนระลึกความทรงจำคนรุ่นดั้งเดิมต้องใช้วิธีการใดบ้าง
5. สัมเสียดที่มีต่อกันระหว่างคนอีสานรุ่นดั้งเดิมและคนอีสานรุ่นใหม่คือ
สิ่งใด

คำถามข้างต้นถูกนำมาใช้เป็นแนวทางในการสร้างกรอบคิดและออกแบบโครงการวิจัย โดยมุ่งเน้น การปฏิบัติในพื้นที่ชุมชนผ่านกระบวนการละครฐานชุมชน การสร้างสรรค์และพัฒนาผลงานการแสดงเต็มรูปแบบที่สื่อสารความคิด สาระ สัมเสียด และตอบคำถามเรื่อง *ความทรงจำร่วม* ระหว่างกลุ่มผู้มีส่วนร่วม ผู้ชม และผู้วิจัย

แนวคิดและทฤษฎีในกระบวนการวิจัย

โครงการนี้มุ่งเน้นการปฏิบัติงานละครฐานชุมชนและให้ความสนใจในเรื่องความทรงจำ (memory) เพื่อสร้างพื้นที่ (space) ให้กลุ่มผู้มีส่วนร่วมได้ปะทะ แลกเปลี่ยน และเรียนรู้ผ่านการมีส่วนร่วม (collaborative work) โดยผู้วิจัยใช้แนวคิดและทฤษฎีต่างๆ อันประกอบด้วย

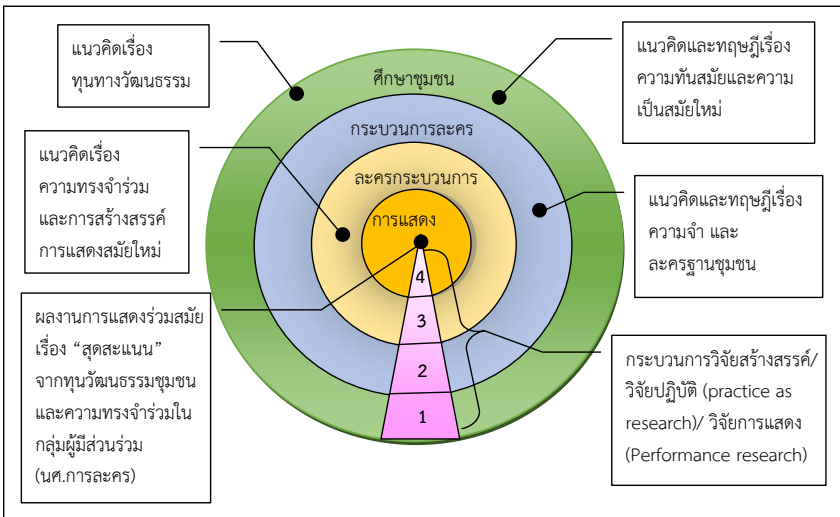
1. แนวคิดเรื่อง ความทันสมัย (Modernity) และความเป็นสมัยใหม่ (Modernization) เป็นแนวคิดสาขาสังคมวิทยา นำมาใช้ในการศึกษาและวิเคราะห์ความเป็นชุมชนอีสานสมัยใหม่ เพื่อทำความเข้าใจปรากฏการณ์และความเปลี่ยนแปลงในชุมชนอีสาน (พัฒนา กิติอาษา, 2557; ฉัตรทิพย์ นาถสุภา, 2557)

2. แนวคิดเรื่อง ทุนทางวัฒนธรรม (cultural capital) ของปิแยร์ บูดีเยอ (Pierre Bourdieu) เป็นแนวคิดสาขาสังคมวิทยาที่นำมาใช้เป็นแนวทางในการวิเคราะห์ทุนวัฒนธรรมอันเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับวิถีชีวิต ความคิด ความเชื่อ ภูมิปัญญา และความดีงามที่ปรากฏในพื้นที่ชุมชน (วินัย บุญลือ, 2545; สุภาวงศ์ จันทวานิช, 2555)

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับเรื่อง ความจำ (memory) เป็นแนวคิดสาขาจิตวิทยาเพื่อศึกษาถึงระบบความจำ (memory system) การบันทึกข้อมูลผ่านสมองที่มีผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของมนุษย์ โดยในระยะแรกของการดำเนินงานวิจัย ได้ใช้

แนวคิดนี้เป็นทฤษฎีพื้นฐานเพื่อออกแบบกิจกรรมละครฐานชุมชน ส่วนระยะหลังได้ปรับมาใช้แนวคิดเรื่อง ความทรงจำ (Memorial) ในสาขามานุษยวิทยา (ปีนแก้ว เหลืองอร่าม, 2561) เพื่อวิเคราะห์และอธิบายผลการวิจัยเรื่องความทรงจำร่วม (collective memory) ที่เกิดขึ้นในกลุ่มผู้มีส่วนร่วมและนำเสนอผ่านผลงานการแสดงสมัยใหม่

4. แนวคิดละครฐานชุมชน (Community-based Theatre) ภายใต้ได้รับความคิดละครประยุกต์ (Applied Theatre) หัวใจหลักของละครฐานชุมชนคือการสร้างสรรค์ละคร/การแสดง ที่มาจากประเด็นปัญหาในชุมชนโดยกลุ่มผู้มีส่วนร่วมที่เป็นชาวบ้านได้ทำงานละครร่วมกับนักการละครจากนอกชุมชน เพื่อนำเสนอเรื่องราว ความคิด และสื่มีเสียงที่มีต่อชุมชน ผ่านผลงานละคร/การแสดง ที่สื่อสารกับผู้ชมชาวบ้าน เพื่อนำไปสู่การแลกเปลี่ยนความคิด พุดคุย และสร้างความรู้ที่ติดต่อชุมชน



แผนภูมิที่ 1 การใช้แนวคิดและทฤษฎีในกระบวนการวิจัยปฏิบัติ/สร้างสรรค์

โครงการวิจัยประกอบด้วยแนวคิดและทฤษฎีหลากหลายสาขาวิชา เพื่อใช้เป็นฐานในการศึกษาวิเคราะห์และทำความเข้าใจข้อมูลที่เกี่ยวข้อง กระบวนการวิจัยจึงมีลักษณะเป็นสหวิทยาการ (Interdisciplinary) ในด้านการคิด วิเคราะห์ และนำมาใช้ในการปฏิบัติ (practice) ผ่านกระบวนการต่างๆ เช่น การออกแบบกิจกรรมและทดลองใช้ในกระบวนการละครฐานชุมชน การสร้างละครกระบวนการ ส่วนผลงานการแสดงเต็มรูปแบบเป็นผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นในกลุ่มผู้มีส่วนร่วมจากกระบวนการก่อนหน้า โดยนำมาสกัดและพัฒนาเป็นผลงานการแสดงสมัยใหม่จากฐานศิลปะและวัฒนธรรมชุมชน

ขอบเขตการวิจัย

ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการดำเนินโครงการวิจัยในประเด็นต่อไปนี้

1. พื้นที่วิจัยหลัก: วัดไชยศรีและบ้านสาวะถี ตำบลสาวะถี อำเภอเมือง จังหวัดขอนแก่น เป็นสถานที่ดำเนินกิจกรรมละครฐานชุมชน และนำเสนอละครเรื่อง *สุดสะแนน-สาวะถี*
2. Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เป็นสถานที่นำเสนอผลงานการแสดงสมัยใหม่เรื่อง *สุดสะแนน*
3. กลุ่มผู้มีส่วนร่วม: ประกอบด้วย 1) กลุ่มชาวบ้านสาวะถี จำนวน 5 คน ได้แก่ แม่ล้นไฉย บุญมี ช่างขับร้องสรภัญญะ พ่อบุญมาก แสนศรีเรื่อง ศิลปินหมอแคน แม่จันทร์เพ็ญ ศิริเทพ ศิลปินหมอลำ พ่อสุ่ม สุวรรณวงศ์ ประชาญ์ชุมชน พ่อไพ โปธิ ช่างจักสาน 2) กลุ่มเยาวชนบ้านสาวะถี จำนวน 4 คน ได้แก่ ด.ช.ภาณุวิชญ์ มาพระลับ ด.ช.รัฐนนท์ ศรีพุทธา ด.ช.ศุภกิจ เพิ่มยินดี ด.ญ.อมราพร ศรศักดิ์ และ 3) กลุ่มนักศึกษาการละคร มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 5 คน ได้แก่ น.ส.พัฒน์นัท พันธุ์นายม น.ส.ภัทรีสิริย์ โชติมนต์ชิตา น.ส.ปนิดา ประสมศรี น.ส.ปณิตดา ศิริทีปภากร และนายธนบูรณ์ เกียรติสินันต์
4. กลุ่มผู้ชมเป้าหมาย: ระยะเวลาเน้นกลุ่มชาวบ้านสาวะถี และระยะที่สองเป็นกลุ่มคนเมืองขอนแก่น

5. บทบาทหน้าที่: ในระยะแรกผู้วิจัยทำหน้าที่เป็น ศิลปิน-วิทยากร (facilitator) ในการดำเนินกิจกรรมละครฐานชุมชน และระยะที่สองทำหน้าที่เป็นผู้กำกับการแสดง

6. ผู้ทรงคุณวุฒิวิพากษ์งานวิจัย ประกอบด้วย 1) ผศ.ดร. ทรงวิทย์ พิมพ์พระภรณ์ 2) อ.ดร.ธนชพร กิตติก้อง 3) ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุง และ 4) ผศ.ดร. หิรัญ จักเสน

ระเบียบวิธีวิจัย

โครงการวิจัยมุ่งเน้นการปฏิบัติเป็นหลัก ซึ่งพรรัตน์ ดำรุง (2562) อธิบายว่า การทำวิจัยด้วยการปฏิบัติ (Practice as Research) เป็นแนวทางวิจัยที่เริ่มพัฒนาและได้รับการยอมรับเมื่อปลายศตวรรษที่ 20 เพื่อให้สามารถแลกเปลี่ยนเรียนรู้และศึกษาข้ามพรมแดนได้อย่างทั่วถึง การวิจัยในลักษณะนี้เป็นการสะท้อนให้เห็นถึงวิถีของศิลปินหรือนักวิชาการที่ทำงานสร้างสรรค์ทางการแสดง/การละคร ล้วนมีกระบวนการและการศึกษารวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อนำมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นระบบขั้นตอน ดังนั้นผลงานการแสดงเป็นผลลัพธ์ของการศึกษาค้นคว้า เป็นคำตอบของวิจัย อันเกิดจากโจทย์และการตั้งคำถาม แล้วนำสู่การปฏิบัติการค้นคว้า และการค้นหาคำตอบผ่านพื้นที่สร้างสรรค์และอยู่ในผลงานการแสดง โดยผู้วิจัยได้แบ่งขั้นตอนการวิจัยออกเป็น 2 ช่วงหลัก ได้แก่

ช่วงที่ 1: ปฏิบัติการละครในชุมชน เกิดขึ้นระหว่างเดือนเมษายนถึงเดือนพฤษภาคม พ.ศ.2562 ในช่วงนี้มุ่งเน้นการหากลวิธีออกแบบกิจกรรมละครฐานชุมชน จากแนวคิดและทฤษฎีเรื่อง ความจำ (memory) แล้วนำมาทดลองปฏิบัติกับกลุ่มผู้มีส่วนร่วม แบ่งกระบวนการออกเป็นครั้ง 3 ครั้ง ครั้งละ 2 วัน โดยครั้งที่ 3 จะเกิดผลงานละครกระบวนการ (process drama) เพื่อจัดแสดงในชุมชน โดยใช้พื้นที่วัดไชยศรี บ้านสาวะถี เป็นพื้นที่แสดง และเปิดให้ชาวบ้านเข้าชม หลังการแสดงจัดให้มีการวิพากษ์จากผู้ทรงคุณวุฒิและเสวนาวางปิดในกลุ่มผู้มีส่วนร่วม เพื่อประเมินผล ช่วงที่ 1

ช่วงที่ 2: การพัฒนาผลงานการแสดงสมัยใหม่จากผลลัพธ์เรื่อง ความทรงจำร่วม (collective memory) ที่เกิดขึ้นในกลุ่มนักศึกษาการละคร จำนวน 5 คน ดำเนินงานระหว่างเดือนมิถุนายนถึงเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2562 ผลงานการแสดงมุ่งเน้นเรื่อง ความทรงจำร่วมของคนอีสานรุ่นใหม่ที่มีต่อชนบทอีสาน ซึ่งผลงานการแสดงถูกนำเสนอในโรงละครแบล็คบ็อกซ์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มีกลุ่มผู้ชมเป้าหมายเป็นคนเมือง และหลังการแสดงจัดให้มีการวิพากษ์และเสวนาวงปิด ซึ่งผู้วิจัยกำหนดบทบาทตนเองเป็นนักปฏิบัติ (practitioner) ศิลปิน-วิทยากร (facilitator) ในการทำงานละครประยุกต์ในพื้นที่ชุมชนและผู้สร้างสรรค์ (creator) การแสดงสมัยใหม่ และปรับบทบาทจากนักปฏิบัติมาเป็นนักวิจัย (researcher) ในกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และสกัดองค์ความรู้จากงานวิจัย

ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ผู้วิจัยได้เลือกพื้นที่บ้านสาวะถีเป็นภาพแทน (representation) ของความเป็นชุมชนชนบทอีสานในปัจจุบัน ซึ่งบ้านสาวะถีเป็นชุมชนชนบทที่อยู่ห่างจากตัวเมืองขอนแก่นประมาณ 22 กิโลเมตร ยังคงมีวิถีอีสานดั้งเดิม คือ การกสิกรรมและมีประเพณีตามฮีตอีสานทั้ง 12 เดือน ขณะเดียวกัน บ้านสาวะถีก็เป็นสถานที่ท่องเที่ยวของจังหวัดขอนแก่นเพราะมีภาพฮูปแต้มเรื่องสินไซเป็นจุดดึงดูดการท่องเที่ยวหน่วยงานภาครัฐและเอกชนให้การสนับสนุนกิจกรรมต่างๆ อย่างต่อเนื่อง เป็นพื้นที่การเรียนรู้ด้านศิลปวัฒนธรรมของจังหวัดขอนแก่นและใกล้เคียง

ก่อนการดำเนินงานวิจัยช่วงที่ 1 ผู้วิจัยได้ลงพื้นที่ศึกษาชุมชนสาวะถีในรูปแบบไม่เป็นทางการผ่านรูปแบบต่างๆ เช่น นักท่องเที่ยว ผู้สังเกตการณ์ ผู้มีส่วนร่วมและวิทยากรโครงการเพื่อการพัฒนาชุมชน ซึ่งกระบวนการ “ทำความเข้าใจจักชุมชน” ค่อนข้างใช้ระยะเวลายาวนาน เป็นการค่อยๆ นำตนเองเข้าไปรู้จักและทำความเข้าใจชุมชนทีละขั้น กระทั่งสามารถเข้าถึงผู้คนและชุมชนได้อย่างสนิทใจ กลายเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนแห่งนี้ โดยใช้เวลายาวนานต่อเนื่องเกือบปี ซึ่งสำหรับการดำเนิน

โครงการวิจัยนี้ ได้ใช้รูปแบบทางการเข้าพบชาวบ้านจำนวน 1 ครั้ง เมื่อวันที่ 6 เมษายน 2562 ได้รับความอนุเคราะห์จากคุณครูณัฐ ศิริภูมิ ครูโรงเรียนบ้านสาวะถี (สาวะถีราษฎร์รังสฤษดิ์) เป็นผู้ประสานงานชาวบ้านเพื่อดำเนินกิจกรรมพบปะพูดคุย แลกเปลี่ยนข้อมูลในครั้งแรก โดยใช้สถานที่ห้องประชุมโรงเรียนบ้านสาวะถี

จากการศึกษาข้อมูลชุมชนทำให้ทราบว่า ชุมชนสาวะถีมีประวัติความเป็นมายาวนานมากกว่า 200 ปี ชาวบ้านอพยพมาจากบ้านทุ่ม มาตั้งบ้านเรือนอยู่บริเวณโนนเมือง ซึ่งเป็นพื้นที่ติดกับหนองน้ำ มีการตั้งวัดและชุดสระน้ำรอบๆ จำนวนมาก ชาวบ้านจึงเรียกติดปากว่า สระวัดถี้ และแปลงมาเป็นชื่อสาวะถี ในการเรียกชื่อหมู่บ้านจนถึงปัจจุบัน (สุ่ม สุวรรณวงศ์, 2562) นอกจากนี้ยังเห็นว่า บ้านสาวะถีเป็นชุมชนแบบผสม “ดั้งเดิมกับใหม่” ชาวบ้านส่วนมากเป็นคนรุ่นเก่าและเยาวชนรุ่นใหม่ ส่วนคนวัยทำงานออกไปทำงานนอกหมู่บ้าน ทำให้ชุมชนแห่งนี้มีช่องว่างระหว่างวัยค่อนข้างสูง

จุดเด่นของชุมชนสาวะถีคือ ทูทางวัฒนธรรม (cultural capital) เช่น เป็นหมู่บ้านหมอลำ เนื่องจากในอดีตคนในหมู่บ้านนิยมประกอบอาชีพหมอลำหมอแคน เป็นถิ่นกำเนิดคณะหมอลำระเปียบวาทศิลป์ที่มีชื่อเสียงในภาคอีสานและเป็นพื้นที่สร้างงานสร้างอาชีพให้แก่ผู้สนใจศิลปะการแสดงหมอลำ นอกจากนี้ยังมีประเพณี 12 เดือน เรืองเล่า ตำนาน และฮูปแต้มเรื่องสินไซที่โดดเด่น ซึ่งกระบวนการพบปะชาวบ้านในขั้นตอนแรกนี้ ทำให้ผู้วิจัยทราบข้อมูลชุมชนและลักษณะเฉพาะของชาวบ้านที่แตกต่าง เช่น ชั้ร้องสรภัญญะ หมอลำ หมอแคน ช่างจักสาน มัคคุเทศก์ นักเชิดหุ่นและหมอลำในคณะสินไซน้อยร้อยปี อันเป็นส่วนสำคัญที่ผู้วิจัยจะนำมาใช้ในกระบวนการออกแบบกิจกรรมละคร และสร้างสรรค์ผลงานการแสดงจากฐานชุมชนและทุนวัฒนธรรม ตามโจทย์การวิจัยคือ **เชื่อมโยงความทรงจำและคุณค่าของชุมชนอีสานไปยังกลุ่มผู้มีส่วนร่วมและกลุ่มผู้ชมเป้าหมาย**

1. กระบวนการออกแบบและทดลองใช้กิจกรรมละครจากแนวคิดและทฤษฎีความทรงจำ

ผู้วิจัยใช้แนวคิดเรื่อง ความจำ (memory) เป็นฐานการออกแบบกิจกรรมละครในกระบวนการวิจัยช่วงที่ 1 ซึ่งความจำ (memory) หมายถึง สมรรถภาพในปีที่ 12 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2563

การจำเรื่องราว เหตุการณ์ ภาพ สัญลักษณ์ รายละเอียด สิ่งที่มีความหมายและสิ่งที่ไม่มีความหมาย เป็นกระบวนการที่สมองสามารถเก็บสะสมสิ่งที่ได้รับรู้ไว้ เก็บรักษาข้อมูลในช่วงเวลาที่ผ่านไป อาจเก็บไว้ในช่วงเวลาน้อยกว่า 1 วินาทีหรือยาวนานตลอดชีวิต และสามารถนำออกมาใช้ได้เมื่อถึงภาวะจำเป็น (ชาลิวีทซ์ เทียมบุญประเสริฐ, 2528; มาลินี จุฑะรพ, 2539) โดยการจำมีขั้นตอนสำคัญ 3 ขั้นตอนคือ

1) การแปลงรหัส (encoding) เป็นการป้อนข้อมูลจากการเรียนรู้และประสบการณ์ เป็นการเปิดรับข้อมูลต่างๆ ผ่านการรับรู้ในทุกช่วงวัยและมีการให้ความหมายกับการรับรู้

2) การเก็บรักษา (storage) เป็นการนำข้อมูลที่ตีความหมายแล้วมาเก็บไว้ในระบบความทรงจำ (memory system) โดยมีการเรียงลำดับและจัดกลุ่มกับเรื่องที่เกี่ยวข้องกัน

3) การกู้กลับคืนมา (retrieval) เป็นกระบวนการในการดึงข้อมูลที่ได้เก็บไว้นั้นมาใช้อีกครั้ง โดยมีแนวทางในการดึงความจำ 3 วิธี ประกอบด้วย การระลึก (recall) การจำได้ (recognition) และ การเรียนรู้ซ้ำ (relearning) ดังนี้

ตารางที่ 1 การกู้กลับหรือค้นคืนความจำ (Retrieval)

การระลึก (recall)	การจำได้ (recognition)	การเรียนรู้ซ้ำ (relearning)
เป็นการสร้างภาพเหตุการณ์จากความทรงจำโดยที่ไม่จำเป็นต้องมีเหตุการณ์นั้นเกิดขึ้นตรงหน้า	เป็นการจดจำข้อมูลนั้นได้ว่าเคยพบเห็นมาก่อนหรือมีความคุ้นเคย โดยเปรียบเทียบภาพความทรงจำกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตรงหน้า	เป็นการจดจำข้อมูลไว้แล้วและเกิดภาวะลืมไปแล้ว แต่เมื่อได้รับข้อมูลนั้นซ้ำอีกก็จะเกิดความรู้สึกรู้สึกว่าเคยได้รับข้อมูลนั้นมาแล้ว และช่วยให้การจดจำข้อมูลครั้งใหม่มีความไวมากขึ้น

“ทำไมต้องทบทวนและย้อนระลึก?” และ “จะสร้างความทรงจำรวมในกลุ่มผู้มีส่วนร่วมอย่างไร?”

คำถามที่เกิดขึ้นภายในใจของผู้วิจัยที่มีต่อตนเองและจากการทำงานในชุมชนอีสานมาอย่างต่อเนื่อง ซึ่งได้สังเกตเห็นความเปลี่ยนแปลงของผู้คนและ

ชุมชนอีสาน การได้สัมผัสกับเยาวชนอีสานรุ่นใหม่ที่แทบจะไม่รู้จัก “ความเป็นอีสาน” เป็นแรงบันดาลใจในการสร้างโครงการวิจัยนี้ โดยผู้วิจัยต้องการนำพามีส่วนร่วมที่เป็นคนอีสานรุ่นใหม่กลับไปสัมผัส “ความทรงจำของอีสาน”

ชุดกิจกรรมที่เกิดขึ้นจึงเป็น “การทบทวนและทวนรำลึก” และการค้นหา “ความทรงจำร่วม” ซึ่งผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นจะถูกนำไปใช้ในการสร้างละครกระบวนการ โดยกิจกรรมแบ่งเป็น 2 ครั้งๆ ละ 2 วัน ดำเนินการวันที่ 20-21 เมษายน และ 4-5 พฤษภาคม 2562 ประกอบด้วย

1. ชุดกิจกรรม: สร้างความสัมพันธ์อันดีในกลุ่ม

เป้าหมาย: เพื่อลดช่องว่างระหว่างวัย และ ลดความแตกต่างของกลุ่มผู้มีส่วนร่วม

กิจกรรม “ไปลามาครอบ” และ “ผูกข้อต่อแขน” เป็นการนำวิถีคนอีสานที่แสดงออกถึงความเคารพ การเชื่อมโยงความรู้สึกเข้าที่ตีเข้าด้วยกัน และลดความรู้สึกแปลกหน้าที่มีต่อกัน

กิจกรรม “แนะนำตนเอง” เป็นการนั่งวงกลม เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนร่วมได้แนะนำตนเองและรับฟังเรื่องราวคนอื่น เป็นการแลกเปลี่ยนข้อมูลเบื้องต้นเพื่อให้ผู้มีส่วนร่วมรู้สึกใกล้ชิดกันมากขึ้น



ภาพประกอบที่ 1 กิจกรรมผูกข้อต่อแขน ภาพประกอบที่ 2 กิจกรรมแนะนำตนเอง

2. ชุดกิจกรรม: ทบทวนและรำลึกความทรงจำ

เป้าหมาย: เพื่อนำผู้มีส่วนร่วมกลับไปฟื้นคืนความทรงจำเกี่ยวกับชุมชน อัตลักษณ์ คุณค่าและเชื่อมโยงสู่ความทรงจำส่วนบุคคล และนำมาแลกเปลี่ยนภายในกลุ่ม

กิจกรรม “แผนที่ชุมชน” เป็นการระดมความคิดในการวาดภาพแผนที่ชุมชน โดยให้เยาวชนเป็นผู้ลงมือสร้างเส้นทางในหมู่บ้านลงบนแผนที่ หลังจากนั้นผู้ใหญ่จะช่วยเติมรายละเอียดต่างๆ ลงบนแผนที่ เป็นกิจกรรมแรกของการ “รำลึกความทรงจำ” ผ่านการวาดภาพชุมชนสาวะถี

กิจกรรม “กาลครั้งหนึ่งสาวะถี” เป็นการเล่าเรื่องจากจุดสำคัญบนแผนที่ชุมชน เรื่องราวที่ผู้ใหญ่ถ่ายทอดเป็นสิ่งที่เคยพบเจอและจดจำผ่านประสบการณ์ชีวิต โดยใช้รูปวาดบนแผนที่เป็นตัวจุดประกายการเล่าเรื่อง และเมื่อเล่าเรื่องเสร็จแต่ละครั้ง ก็จะเขียนสิ่งที่เล่าจากความทรงจำลงไปในแผนที่อีกครั้ง แผนที่ชุมชนจึงเป็นภาพความทรงจำร่วมจากพื้นที่กายภาพของบ้านสาวะถีและพื้นที่ความจำระหว่างคนรุ่นเก่ากับรุ่นใหม่



ภาพประกอบที่ 3 กิจกรรมแผนที่ชุมชน



ภาพประกอบที่ 4 กิจกรรมเล่าเรื่อง

กิจกรรม “วาดภาพ” เหตุการณ์ที่จดจำได้ในชีวิต เป็นวิถีชีวิต เป็นเรื่องที่ดั่งาม

กิจกรรม “เล่าเรื่อง” ใช้ภาพจากกิจกรรมวาดภาพมาเล่าเรื่อง ความยาว 2 นาที แบ่งปันในกลุ่ม

กิจกรรม “เสียงที่ได้ยิน” เป็นการเลือกเสียงที่จดจำได้จากความทรงจำ เล่าถึงที่มาและความรู้สึกที่มีต่อเสียงนั้น ๆ

กิจกรรม “กลิ่นนี้ที่คุ้นเคย” ระลึกถึงกลิ่นที่ชื่นชอบและจดจำเป็นกลิ่นของความเป็นบ้านสาวะถี และเล่าเรื่องจากกลิ่นที่เลือก

กิจกรรม “คำสอนใจ” เลือกคำสอนที่อยู่ในความคิดและอยู่ในใจ เป็นคำสอนที่มีผลต่อการดำเนินชีวิต ความรู้สึก และเป็นแรงผลักดันหรือทำให้ชีวิตมีจุดมุ่งหมาย อธิบายถึงความหมายของคำสอนใจและขยายรายละเอียดถึงที่มา

กิจกรรม “พื้นที่สบายใจ” พื้นที่ทางกายภาพในชุมชนที่เคยสัมผัสและเกิดความรู้สึกสบายใจ

กิจกรรม “รูปนี้ที่รัก” ให้ผู้มีส่วนร่วมนำรูปถ่ายที่เกี่ยวข้องกับเหตุการณ์/ บุคคล/ สถานที่/ สิ่งของ ที่มีผลต่อความรู้สึกด้านที่ดีและสร้างความประทับใจในชีวิต โดยนำมาบอกเล่าและแลกเปลี่ยนถึงการกระทำต่างๆ ที่เกิดขึ้นในช่วงเวลานั้นๆ

กิจกรรม “เรื่องเล่าหรือข่าวจริง” เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนร่วมได้เล่าเรื่องเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชุมชนที่ส่งผลกระทบต่อชุมชน ความรู้สึก และความทรงจำของชาวบ้าน



ภาพประกอบที่ 5 กิจกรรมรูปนี้ที่รัก ภาพประกอบที่ 6 กิจกรรมเรื่องเล่าหรือข่าวจริง

ค้นคืนความทรงจำเพื่อทบทวนตัวตนและชุมชนสู่การประกอบสร้าง บทและการแสดง

กิจกรรม “แผนที่ชุมชน” เป็นกิจกรรมแรกที่เปิดโอกาสให้ผู้มีส่วนร่วมได้เริ่มระลึก (recall) ความทรงจำ ที่ตนเองมีต่อหมู่บ้าน การลงมือวาดภาพแผนที่เส้นทางและสถานที่สำคัญต่างๆ ภายในชุมชนนำไปสู่การจำได้ (recognition) ว่าในชุมชนเคยมีสิ่งใดหรือสิ่งใดสูญหายไป เช่น กลางหมู่บ้านเคยมีต้นจามจุรีขนาดใหญ่ และถูกตัดทิ้งเพื่อทำศาลากลางหมู่บ้าน หรือหน้าโรงเรียนบ้านสาวะถึมีต้นดอกกระเจตขนาดใหญ่ส่งกลิ่นหอมไปทั่วบริเวณ สถานที่และสัญลักษณ์เหล่านี้มีผลต่อความทรงจำผู้ใหญ่ในกลุ่มเพราะเป็นสถานที่ที่มีความผูกพันในช่วงเวลาวัยเด็ก และเมื่อทำกิจกรรมแผนที่ชุมชนซ้ำอีกครั้ง (repeating) ได้นำพาผู้มีส่วนร่วมกลับไปทบทวน-เรียนรู้ซ้ำ (relearning) สถานที่และเหตุการณ์ในอดีต และสามารถเชื่อมโยงเข้ากับอัตลักษณ์ชุมชนสาวะถึในปัจจุบันที่มีความแตกต่างไปจากอดีต เช่น ประเพณีวัฒนธรรม พิธีกรรม และวิถีชีวิตในชุมชน

การรื้อฟื้นความทรงจำจากความรู้สึกต่อเหตุการณ์สำคัญที่เคยเกิดขึ้นในอดีตและเกิดภาวะหลงลืมไปแล้วของกลุ่มผู้ใหญ่ให้กลับคืนมาอีกครั้งผ่านกิจกรรมต่างๆ ของชุดกิจกรรม “ทบทวนและรำลึกความทรงจำ” ส่งผลต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในกลุ่มโดยตรง กล่าวคือ สามารถกระตุ้นให้กลุ่มเด็กเกิดข้อคำถามต่างๆ ที่นำไปสู่การเสวนาและแลกเปลี่ยนมุมมอง ทศนคติ และเกิดกระบวนการสร้างประสบการณ์ใหม่ ผ่านเรื่องเล่าและจินตนาการจากเหตุการณ์ในอดีต เป็นการสร้าง “พื้นที่ความทรงจำใหม่” ให้แก่กลุ่มเด็ก และนำมาใช้ในการสร้างสรรค์บทการแสดงเพื่อกระตุ้นและค้นคืนความทรงจำ-ความรู้สึก แก่กลุ่มผู้ชมชาวบ้านที่เป็นผู้ใหญ่และให้ข้อมูล-ความรู้ใหม่ ต่อกลุ่มผู้ชมเด็กและเยาวชนในชุมชน ยกตัวอย่างเช่น

ไม่เคยรู้มาก่อนว่า หมู่บ้านสาวะถึมีประวัติความเป็นมาอย่างไร และมีความสำคัญอย่างไร

อยากให้คนรุ่นหลังได้รักษาประเพณีและวัฒนธรรมของชุมชนให้ดำรงอยู่ต่อไป

3. ชุดกิจกรรม: สร้างพื้นที่ความทรงจำร่วม

เป้าหมาย: เพื่อให้ผู้มีส่วนร่วมวิเคราะห์ความเป็นชุมชนสาวะถึ และสร้างความทรงจำร่วมที่มีต่อชุมชน

กิจกรรม “สาวะถึเปลี่ยนไป” การวิเคราะห์ถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชุมชน ในช่วงเวลาที่มีผู้มีส่วนร่วมประสบพบเจอ การแลกเปลี่ยนและสะท้อนความคิดของกลุ่ม

กิจกรรม “สาวะถึมือหน้า” การแลกเปลี่ยนความคิดที่ว่าด้วยเรื่อง ความหวัง ความฝัน หรืออนาคตที่เกี่ยวกับชุมชนสาวะถึในอนาคต

กิจกรรม “คุณค่าสาวะถึ” การสรุปความคิดและมโนทัศน์ชุมชนสาวะถึจากความทรงจำร่วม

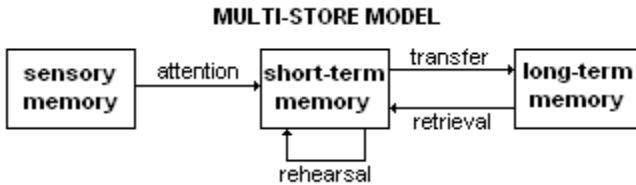


ภาพประกอบที่ 7 กิจกรรมสาวะถึเปลี่ยนไป ภาพประกอบที่ 8 กิจกรรมคุณค่าสาวะถึ

ชุดกิจกรรมละครฐานชุมชน: ทฤษฎีความทรงจำในการสร้างกิจกรรมในกระบวนการละคร

กิจกรรมทั้ง 3 ชุด ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นและนำมาใช้ในกระบวนการละครฐานชุมชน มาจากแนวคิดเรื่อง ความจำ (memory) โดยผู้วิจัยได้ตั้งข้อสังเกตและ

ทดลองสร้างกิจกรรมจากฐานคิดเรื่อง ระบบความจำ (memory system) อันประกอบด้วย 1) การจำจากการรับรู้สัมผัส (sensory memory) 2) ความจำระยะสั้น (short-term memory) 3) ความจำระยะยาว (long-term memory) ซึ่งความจำทั้ง 3 ระดับมีความสัมพันธ์โดยมีตัวเชื่อมคือ การให้ความสนใจ (attention) และการพยายามจดจำ (elaboration rehearsal)



แผนภูมิที่ 2 แบบจำลองการทำงานระบบความจำของ Atkinos-Shiffrin
ที่มา: วิกีพีเดียสารานุกรมเสรี. (2563)

การดำเนินกิจกรรมแต่ละชุดจึงมีการออกแบบและวางแผนเป็นขั้นตอน โดยกำหนดเป้าหมายของ การดำเนินกิจกรรมกระบวนการในแต่ละครั้ง ได้แก่ ครั้งที่ 1: ต้องการให้กลุ่มผู้มีส่วนร่วมซึ่งมีความต่างของช่วงวัย ภูมิหลัง และประสบการณ์ชีวิต เกิดพื้นที่ปลอดภัย มีความรู้สึกสบายใจต่อกัน เกิดความคุ้นเคย และมีความสัมพันธ์ที่ต่อกันภายในกลุ่ม ชุดกิจกรรมแรกจึงเน้นการเล่า การรื้อฟื้น ประวัติและภูมิหลังของแต่ละคน โดยแลกเปลี่ยนความจำอัตชีวประวัติ (Autobiographical memory) ผ่านพื้นที่วงกลมร่วมกัน

ปัญหาที่พบในชุดกิจกรรมแรก คือ ผู้มีส่วนร่วมเขินอายเพราะความต่างของช่วงวัยและความแปลกหน้าต่อกัน การบอกเล่าเรื่องราวส่วนตัวจึงไม่ได้ถูกนำเสนอมากนัก ผู้วิจัยปรับเปลี่ยนกิจกรรมให้ผู้มีส่วนร่วมมีปฏิสัมพันธ์มากขึ้นผ่านกิจกรรม “แผนที่ชุมชน” และ “ร้อง-เล่น หมอลำ” โดยมีแม่จันทร์เพ็ญ ฝึกร้องหมอลำและพ่อบุญมาก เป้าแคน บรรยากาศจึงมีความสนุกสนาน ผ่อนคลาย มีความเป็นกันเอง และเกิดพื้นที่ที่เข้าถึงกันได้มากขึ้น โดยกิจกรรมแผนที่ชุมชนเป็นจุดเริ่มต้น

ของการสร้างปฏิสัมพันธ์ที่ดีและพาผู้มีส่วนร่วมขยับเข้าไปในช่วงการทบทวนและรำลึกความทรงจำส่วนบุคคลและชุมชน เป็นกิจกรรมแรกในชุดกิจกรรมที่ 2 ที่ส่งต่อไปยังกิจกรรม “กาลครั้งหนึ่งสาวะถิ” จนถึงกิจกรรม “พื้นที่สบายใจ” โดยชุดกิจกรรมที่ 2 มุ่งเน้นการค้นคืนความจำผ่านการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ โดยแต่ละกิจกรรมนำพาผู้มีส่วนร่วมไปสู่ความทรงจำในอดีตที่เป็นสิ่งดีงาม เป็นความรู้สึกประทับใจ และมีผลต่อการดำเนินชีวิตในปัจจุบัน

ครั้งที่ 2: เป็นการดำเนินชุดกิจกรรมที่ 2 และ 3 โดยต้องการให้กลุ่มผู้มีส่วนร่วมได้รื้อฟื้นและค้นคืนความทรงจำในอดีต อันเกี่ยวข้องกับวิถีชีวิตและความเป็นตัวตนที่สัมพันธ์กับความเป็นอีสาน แต่ทว่าในตอนต้น พบปัญหา คือ ผู้มีส่วนร่วมหลงลืมความรู้สึกหรือสิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมครั้งที่ 1 เนื่องจากว่างเว้นการดำเนินกิจกรรมนาน 2 สัปดาห์ ทำให้การเริ่มกิจกรรมขาดความต่อเนื่อง ผู้วิจัยจึงใช้ภาพวาดแผนที่ชุมชนซ้ำอีกครั้ง เป็นกระบวนการเรียนรู้ซ้ำ (relearning) โดยสร้างเงื่อนไขต่อกลุ่มผู้มีส่วนร่วมคือ ต้องเติมเต็มภาพแผนที่ชุมชนให้มีความสมบูรณ์ ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นคือ กลุ่มผู้มีส่วนร่วมสามารถจดจำความรู้สึกจากกิจกรรมครั้งก่อนได้และปฏิบัติกิจกรรมชุดที่ 2 ได้อย่างต่อเนื่อง

ผลการดำเนินกิจกรรมชุดที่ 2 กลุ่มผู้ใหญ่และนักศึกษาสามารถค้นคืนความทรงจำในอดีตที่เป็นความจำระยะสั้นและความจำระยะยาวได้อย่างดี สามารถเชื่อมโยงถึง “ตัวตนและคุณค่าความเป็นอีสาน” ผ่านประสบการณ์ที่มีความคล้ายคลึงกัน ส่วนในกลุ่มเด็กยังไม่ค่อยปรากฏ เพราะประสบการณ์ชีวิตน้อยกว่า 2 กลุ่มแรก ในทางตรงกันข้ามกัน กลุ่มเด็กกลับมีความสนใจต่อข้อมูล (information) และเรื่องราวต่างๆ เกิดการตั้งข้อสังเกตและคำถามเพื่อพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดและความรู้สึกร่วมภายในกลุ่ม กระบวนการสื่อสารและถ่ายทอดความทรงจำถูกส่งผ่านเรื่องราวต่างๆ ระหว่างการค้นคืนความทรงจำ นำไปสู่การสร้างพื้นที่ความทรงจำร่วม (collective memory) ภายในกลุ่มผู้มีส่วนร่วม

ความรู้สึกและความทรงจำร่วมที่เป็นปรากฏการณ์ของกลุ่มเกิดขึ้นเมื่อ ด.ช.ภาณุวิษย์ (ตุ๊ตะ) ตั้งคำถามเกี่ยวกับ “ประตูลิ้มที่หายไป?” เป็นข้อมูลสั้นๆ จากแม่ล้วนได้แต่กระตุ้นความอยากรู้ในกลุ่มเด็กและกลุ่มนักศึกษา ส่งผลให้กลุ่มผู้ใหญ่

ต้องค้นคืนความทรงจำเหตุการณ์นี้อีกครั้ง ซึ่งกลุ่มผู้ใหญ่ได้แสดงข้อมูลและความคิดเห็นอันเกี่ยวข้องกับเหตุการณ์ประตูลิ้มถูกขโมยเมื่อ พ.ศ. 2547 ในลักษณะต่างๆ เช่น

- แม่ลันได้เห็นกลุ่มคนเข้าไปในวัดในช่วงเวลากลางคืนของวันเกิดเหตุ แต่เข้าใจว่าเป็น คนในชุมชนที่เดินเข้าออกวัดตามปกติ จึงไม่ได้ให้ความสนใจเป็นพิเศษ

- แม่จันทร์เพ็ญรู้สึกเศร้าสะเทือนใจต่อเหตุการณ์ประตูลิ้มหายอย่างมาก กระทั่งแต่งบทและร้องหมอลำเกี่ยวกับเหตุการณ์นี้ โดยมีพ่อบุญมากเป็นหมอแคน

- ตาสุ่ม เป็นผู้แกะสลักประตูบานใหม่ ให้มีความคล้ายกับประตูบานเดิมที่หายไป

ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นในกลุ่มนำไปสู่การดำเนินกิจกรรมชุดที่ 3 เพื่อหาจุดร่วม พื้นที่ร่วม และความทรงจำร่วม ที่มีต่อความเป็นอีสาน ผ่านการตั้งข้อสังเกตและคำถามที่เกี่ยวกับ อดีต ความเปลี่ยนแปลง อนาคต คุณค่า ของชุมชนอีสาน (สาวะถี) ในขั้นตอนนี้เป็นการทำงานเชิงวิเคราะห์ เพื่อสะท้อนมุมมองของกลุ่มที่มีร่วมกัน โดยสรุปเป็นประเด็นดังนี้

ความสามัคคี: ชาวบ้านสาวะถีมีความสามัคคีในการทำกิจกรรมต่างๆ ของชุมชน เช่น งานบุญประเพณี 12 เดือน หรือเรียกว่า ฮีต 12

ความรัก: ชาวบ้านแสดงทัศนคติที่บ่งบอกถึงความรักความห่วงหาต่อชุมชน เช่น ไม่อยากให้คนนอกชุมชนเข้ามาทำลายหรือสร้างปัญหาให้กับชุมชน

ความเชื่อ: เรื่องเล่าและเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประวัติความเป็นมาของชุมชน สามารถสร้างความเชื่อและหล่อหลอมให้ชาวสาวะถีมีรักมั่น มีความกลมเกลียว และยึดโยงเข้ากับพิธีกรรมประจำปี

ความภูมิใจ: คนเฒ่าคนแก่มีความภาคภูมิใจในความเป็นมาของหมู่บ้าน สีหน้า แววตา อารมณ์ความรู้สึกที่เล่าถึงชุมชน เต็มเปี่ยมไปด้วยความสุข

ความยั่งยืน: วิถีอีสานเก่า การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ อยู่กับธรรมชาติ และฝึกฝนจิตใจ เช่น การทำนา การทอผ้า นอกจากลงมือทำเพื่อสร้างปีที่ 12 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2563

ผลผลิตแล้ว แต่ยังเป็นการสอนเรื่องปัญหาหรือปรัชญาชีวิต เช่น การรอคอย ความอดทน และการมีสมาธิจดจ่ออยู่กับงาน เกิดความคิดสร้างสรรค์ ส่วนวิถีใหม่ ยอยากให้ความเจริญเข้ามาในชุมชน ยอยากมีวิถีชีวิตแบบคนเมือง เช่น มีร้านสะดวกซื้อ มีการคมนาคมที่สะดวก

จากผลการวิเคราะห์ ผู้วิจัยได้นำมากำหนดเป็นแก่นความคิดหลัก (main idea) และความคิดที่ว่า “**ความสามัคคี ความรัก ความภาคภูมิใจ เป็นสิ่งยึดเหนี่ยวให้ชุมชนอีสานดำรงอยู่อย่างมั่นคง**” และนำไปพัฒนาและขยายเป็นโครงเรื่อง เพื่อนำกลับมาใช้ในกระบวนการสร้างสรรค์ละครกระบวนการ โดยผู้วิจัยใช้หลักการทำงานละครดีไวส์ (Devised theatre) ที่มุ่งเน้นกระบวนการมีส่วนร่วมของกลุ่ม (collaborative work) ในการพัฒนาบทและรูปแบบการแสดง โดยใช้วิธีการด้นสด (improvisation) เพื่อให้เกิดบทสนทนา (dialogue) และบทพูดเดี่ยว (monologue) ผสมผสานกับบทเพลง ผญา และหมอลำ โดยผู้วิจัยได้กำหนดฉากและสถานการณ์ไว้ในโครงเรื่อง แล้วนำมาเวิร์คชอปกับกลุ่มผู้มีส่วนร่วมในวันที่ 11-12 พฤษภาคม 2562 เกิดเป็นผลงานละครกระบวนการ (process drama) เรื่อง *สุดสะแนน-สาวะถึ*

2. ละครกระบวนการจากฐานชุมชนเรื่อง *สุดสะแนน-สาวะถึ*

เกิดจากการนำผลลัพธ์หลังการดำเนินกิจกรรมทั้ง 3 ชุด มากำหนดเป็นโครงเรื่อง ที่ต้องการสื่อสารประเด็นและสื่่มเสียงของกลุ่มไปยังผู้ชมเป้าหมาย คือ ชาวบ้านในชุมชนสาวะถึ เพื่อให้สามารถย้อนรำลึกถึง **อดีต-ตัวตน-อัตลักษณ์ของชุมชน** และสะท้อนสื่่มเสียงของกลุ่ม ที่ต้องการกระตุ้นให้ชาวบ้าน “**รู้สึกและเชื่อมต่อ**” ตัวเองเข้ากับชุมชนอีกครั้ง

ผู้วิจัยได้ใช้คำสำคัญในการสร้างความคิดงาน (key concept) คือ **ความสามัคคี ความรักในชุมชน ความภูมิใจในความเป็นคนสาวะถึ** เป็นแกนหลัก และนำความทรงจำร่วม (collective memory) ที่เกิดขึ้นในกลุ่มผู้มีส่วนร่วมมาผสมผสาน แล้วจัดวางเข้ากับโครงเรื่อง ซึ่งระหว่างการเวิร์คชอปเพื่อประกอบสร้างตัวบท ได้ใช้มุมมองในลักษณะชั่วคราวข้ามเพื่อสร้างความยุ่งยากและกระตุ้นความคิดให้เกิดขึ้นในระหว่างกระบวนการด้นสด ด้วยการตั้งคำถามและนำปฏิบัติผ่านการเล่า เล่น ร้องหมอลำ และแสดงความคิดร่วมกัน ประกอบด้วย

- อดีต ↔ ปัจจุบัน
- มุมมองคนในชุมชน ↔ คนนอกชุมชน
- สิ่งที่เห็น ↔ ความจริงที่เป็น
- ความใกล้ชิด ↔ ความแยกห่าง

การเวิร์คชอปทำให้ได้ชุดข้อมูลและความคิดจากกลุ่มผู้มีส่วนร่วมหลากหลาย ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกับ ความทรงจำและความเป็นปัจจุบัน โดยผู้วิจัยและกลุ่มได้คัดเลือกแล้วนำมาสร้างลำดับฉากเหตุการณ์ดังนี้

ตารางที่ 2 แสดงโครงเรื่องละครกระบวนการเรื่อง สุดสะแนน-สาวะถี

โครงเรื่องละครกระบวนการเรื่อง สุดสะแนน-สาวะถี		
ลำดับ	ฉาก	ความคิดหลัก
Overture	เปิดผ้า幔กั๋ง	นำเสนอความเป็นชุมชนสาวะถีผ่านการร้องสรรภัญญะ+หมอลำ
1	สมัยเดิมสมัยเก่าที่เล่ามา	ใช้อดีตชีวิตแม่แล่นไค้ยเชื่อมถึงอดีตที่ปัจจุบันได้เลือนหายไป
2	โนนเมือง เหล่าพระเจ้า	ประวัติ/รากเหง้าชุมชนผ่านเรื่องเล่า ตำนาน และจินตนาการ
3	ลิมวัดไชยศรี ฮูปแต้มจากศรัทธา ฝาประตูลึกลับ	ความภูมิใจ ความศรัทธา จากพื้นที่ศาสนาและศิลปะชุมชน สิ่งสูญหายทั้งจากกาลเวลาและฝีมือมนุษย์ ปรากฏการณ์ชุมชน
4	ปะอวน ลาดยาง รถแต่ง เซเว่น เล่นเกม วิถีคนเท 2019	การผลิตและค่านิยมแบบทุนนิยมที่เข้าไปเปลี่ยนแปลงวิถี เกษตรกรรมในชุมชน/ ค่านิยมคนรุ่นใหม่ และการละทิ้งชุมชน
5	วันนี้จะเป็นอดีตของพรุ่งนี้ และอดีตหลอมรวมให้เรา เป็นเรา	ความคิด คำสอน และทักษะต่างๆ ที่สร้างประสบการณ์และ หล่อหลอมให้เป็นที่มั่นและรากตัวตนที่มั่นคง แตกต่าง
6	เกือบลืมน-คิดถึงบ้าน	การละทิ้งชุมชน ออกไปอยู่ที่อื่น / การหวงคิดถึง-ความทรงจำ
7	เก่า-ใหม่ สายสะแนนสาวะถี	ความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในชุมชนตามกาลเวลาและวิถีใหม่
ฉากปิด	ลำล่อง + ลำคองก้า	ให้ผู้ชมชาวบ้านได้เข้ามามีส่วนร่วมในการแสดง

การวางลำดับเหตุการณ์โครงเรื่อง มีลักษณะการเล่าเรื่องที่ตัดสลับระหว่าง “ปัจจุบันกับอดีต” เป็นช่วงๆ ไม่แยกขาดจากกัน การเชื่อมความคิดและการแสดงออกใน “วิถีคนรุ่นใหม่และดั้งเดิม” ได้ผสมผสานเข้าด้วยกันเป็น “พื้นที่ร่วม”

และเปิดโอกาสให้ผู้ชมชาวบ้านเข้ามามีส่วนร่วมและเป็นส่วนหนึ่ง ของการแสดง เพื่อสลายเส้นแบ่งของ “ความเป็นละครหรือพื้นที่การแสดง” ให้เลือนหายไป โดยต้องการให้พื้นที่การแสดงเป็นพื้นที่ความทรงจำร่วมของผู้ชมชาวบ้านสาวะถี ผ่านการกระทำร่วมกันกับนักแสดง

การฝึกซ้อมแบ่งเป็น 2 ครั้ง คือ ในช่วงเวิร์คช็อปสร้างบทการแสดงระหว่างวันที่ 11-12 พฤษภาคม 2562 และฝึกซ้อมการแสดงเพื่อนำเสนอในชุมชนในวันที่ 17-18 พฤษภาคม 2562 ปัญหาที่พบเป็นเรื่อง ความเข้าใจเกี่ยวกับ “ละครและการแสดง” เมื่อสมาชิกที่ไม่ใช่ นักศึกษาการละครเริ่มลงมือฝึกซ้อมจะมีความกังวลและเงินอายต่อการแสดง ผู้วิจัยแก้ปัญหาด้วยการให้สมาชิกเป็นนักเล่าเรื่อง (story teller) โดยเล่าตามเหตุการณ์ที่จัดวางในโครงเรื่อง ส่วนนักแสดงเด็กเน้นการทำความเข้าใจเรื่องราวและนำเสนอด้วยการเล่น (playing) การฟังเรื่อง การใช้ร่างกาย บทบาทสมมติ (role play) และการแสดงหุ่น (puppetry) เพื่อควบคุมสมาธิระหว่างการแสดง ส่วนนักศึกษาการละครซึ่งถูกฝึกทักษะการแสดงพื้นฐานมาแล้ว ได้เน้นเรื่องการใช้ร่างกายและเสียงเพื่อสื่อสารความหมายของเหตุการณ์และเรื่องราว โดยทำหน้าที่เป็น ผู้เล่า-ผู้แสดง (performer-narrator) เพื่อสวมบทบาทตัวละครที่แตกต่างและมีหลากหลายแบบตามเหตุการณ์

การซ้อมก่อนรอบแสดงจริง ได้ทบทวนบทพูด การเดินบล็อกคิง (blocking) และใช้อุปกรณ์ประกอบการแสดงต่างๆ เพื่อให้นักแสดงเกิดความคุ้นเคยกับพื้นที่การแสดงที่เป็นแบบอาารีนา (Arena stage) การโปรเจคเสียงให้สามารถส่งถึงผู้ชมได้ทุกทิศทาง การจัดวางท่าทางและการเคลื่อนไหวให้สัมพันธ์กับพื้นที่ การจัดวางวงดนตรีพื้นบ้านที่ใช้บรรเลงประกอบการแสดง การออกแบบแสง (lighting design) ที่สื่ออารมณ์ความรู้สึกของเรื่องและเสริมภาพจินตนาการ การจัดที่นั่งผู้ชมและกำหนดทางเข้าออกของนักแสดง ซึ่งสถานที่จัดแสดงคือ ศาลาข้างสิมวัดไชยศรี มีลักษณะเป็นอาคารมุงหลังคาหญ้าแฝกและไม่มีฝ้าผนังกั้นลม

รอบแสดงจริงจัดขึ้นวันที่ 18 พฤษภาคม 2562 ตรงกับวันวิสาขบูชา ก่อนเข้าชมการแสดง ชาวบ้านจะเข้าร่วมพิธีกรรมทางศาสนา ได้แก่ ทำวัตรเย็น ฟังเทศน์

และเวียนเทียนรอบสิม หลังจากนั้นได้เข้าชมการแสดง โดยระหว่างผู้ชมเดินเข้ามายังพื้นที่แสดง การแสดงฉาก Overture ได้เริ่มต้นขึ้นแล้ว และเมื่อผู้ชมเข้ามานั่งเรียบร้อย การแสดงฉากที่ 1 จึงเริ่มต้นขึ้น และการแสดงต่อเนื่องไปจนถึงฉากปิดท้ายที่เป็นการร้องหมอลำ และเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้ามาร่วมพ้อนรำ ซึ่งชาวบ้านได้เข้ามาร่วมแสดงอย่างไม่ขัดเงิน



ภาพประกอบที่ 9-10 การแสดงละครกระบวนการเรื่อง *สุดสะแนน-สาวะถึ* ที่ศาลาข้างสิมวัดไชยศรี

3. พัฒนาละครกระบวนการสู่การแสดงสมัยใหม่เรื่อง *สุดสะแนน*

เกิดขึ้นในช่วงที่ 2 ระหว่างเดือนมิถุนายนถึงเดือนกรกฎาคม พ.ศ. 2562 เป็นการพัฒนาบทและการแสดงหลังการดำเนินงานช่วงที่ 1 โดยผู้วิจัยเกิดคำถามว่า

ในฐานะคนอีสานรุ่นใหม่ (หมายถึงนักศึกษา) เมื่อได้เข้าร่วมกิจกรรมนี้ ได้สัมผัส รับรู้ และเกิดเข้าใจความเป็นชุมชนชนบทอีสานอย่างไร

ความทรงจำของตนเองที่เชื่อมถึงอดีต สามารถบอกความเป็นอีสานในปัจจุบันของตัวเองอย่างไรบ้าง

ขั้นตอนนี้ได้ค้นหามุมมอง ความคิด และความหมายของวิถีอีสานใหม่ โดยนำผลลัพธ์จากช่วงที่ 1 มาเป็นแกนตั้งคำถามและขับเคลื่อนการพัฒนาผลงานการแสดง ความคิดหลักของงานชิ้นนี้มุ่งเน้นเรื่อง **ความทรงจำร่วมใหม่ (New collective memory)** ของนักศึกษาการละครทั้ง 5 คน ในฐานะคนอีสาน รุ่นใหม่ ซึ่งชุดคำถามที่นำมาใช้ในกิจกรรมถอดบทเรียนกับกลุ่มนักศึกษามีดังนี้

มองเห็นอะไรจากชุมชนสาวะถี (ความเป็นอีสาน)
 ความทรงจำร่วมใหม่ที่เกิดขึ้นคืออะไร
 ความเป็นตัวตนอีสานที่รับรู้ในตอนนี้คืออะไร
 ต้องการสื่อสารอะไรไปยังผู้ชมอีสานที่เป็นคนเมือง หรือ ผู้ชมที่ไม่ใช่
 คนอีสาน

หลังจากสรุปบทเรียนพบว่า นักศึกษาการละครทั้ง 5 มีมุมมองต่อกลุ่มผู้มีส่วนร่วมกับกระบวนการ ชาวบ้าน และชุมชนสาวะถี ซึ่งเป็นความทรงจำร่วมใหม่ ยกตัวอย่างเช่น

- คนเผ่าคนแกมีความภาคภูมิใจในความเป็นมาของหมู่บ้าน สีหน้า แววตา อารมณ์ความรู้สึกที่เล่าถึงชุมชนเต็มเปี่ยมไปด้วยความสุข
- การวางแผนชุมชน ไม่ให้คนข้างนอกเข้ามาทำลายชุมชน
- ถ้าเป็นคนข้างใน ก็อยากให้คนในหมู่บ้านมาช่วยกันทำงานบุญต่างๆ ปลูกฝังให้เยาวชนได้ทำงานบุญ ได้สืบทอด สืบต่อ มองว่าไม่น่าเบื่อ
- การนั่งคุยกัน การแลกเปลี่ยนเรื่องราวกันระหว่างทานข้าว หรือ นั่งพักคุยกันของชาวบ้าน มองเห็นความสุข การได้กลับมาทบทวนเรื่องราวในวัยเด็ก แล้วทุกคนมีประสบการณ์ร่วมกัน คุณแล้วมีความสุข ถึงแม้เราจะไม่รู้เรื่องด้วยก็ตาม
- ถ้าคนเผ่าคนแกไม่อยู่ กิจกรรมดีๆ ในชุมชนจะหายไปไหม ถ้าจะคงอยู่ได้คงเป็นพวกเรารุ่นใหม่ ที่สืบทอดสืบต่อไป
- จะทำยังไงให้ชุมชนสาวะถีพัฒนาขึ้น แต่ยังคงความเป็นสาวะถีอยู่

การออกแบบกิจกรรมเพื่อนำพานักศึกษาการละครทั้ง 5 คน กลับไปทบทวนความทรงจำและความรู้สึกจากช่วงที่ 1 ในตอนต้น ได้เน้นกระบวนการคิดและเขียนเพื่อสื่อสารความคิดและความรู้สึกภายในใจผ่านกิจกรรมต่างๆ เช่น

การแต่งบทกวี 5 บรรทัดจากความทรงจำสาวะถี

การเขียนความในใจถึงชาวบ้านและชุมชนสาวะถี

การเขียนจดหมายถึงตัวเองในอดีต

คำสอนใจที่จดจำ/มีผลต่อความรู้สึกตนเอง

ผลลัพธ์จากกิจกรรมชุดนี้ถูกนำมาใช้เป็นองค์ประกอบบทการแสดง โดยคัดเลือกส่วนที่มีความหมายใกล้เคียงกับเรื่องเดิมเพื่อขยายความคิด ความรู้สึก ภายใน หรือเลือกส่วนที่เป็นสุ่มเสียงภายในใจ อันสะท้อนความคิดที่ตึงาม ความขัดแย้ง ความกังวล ห่วงใย และความซาบซึ้งประทับใจ เพื่อแสดงออกถึงมุมมองของคนนอก ชุมชนที่เข้าไปอาศัยในชุมชนชั่วคราวเพื่อเรียนรู้ความเป็นชุมชน กระทั่งสามารถใน ค้นคืนอดีตตนเองที่สัมพันธ์กันตัวตนและชุมชนบ้านเกิดที่ประกอบสร้างเป็นคนอีสาน ในวิถีปัจจุบัน

นำข้อมูลมาประกอบสร้างและพัฒนาบทการแสดง

ผู้วิจัยใช้บทที่ได้จากละครฐานชุมชนเรื่อง *สุดสะแนน-สาวะถึ* โดยสลับ โครงสร้างบทเก่าเข้ากับ ชุดข้อมูล/ผลลัพธ์ ที่ได้จากนักศึกษาทั้ง 5 คน และใช้วิธีการ เล่าแบบคู่ขนาน และจัดวางโครงเรื่องสลับเหตุการณ์ ความคิด และสุ่มเสียงของชุมชน กับนักศึกษาในฐานะภาพแทนวิถีเก่าและวิถีใหม่ โดยกำหนดกรอบพัฒนาบทการแสดงด้วยแนวคิด (concept) เรื่อง *ความทรงจำและความทรงจำร่วม* เพื่อต้องการ สื่อสารความคิดและสุ่มเสียง (voice) ของผู้วิจัยในลักษณะตั้งคำถามกับผู้ชม เพื่อให้ หันมาพิจารณาและสำรวจผู้คนและชุมชนอีสานในปัจจุบัน เช่น

- การหันกลับไปมองชุมชนชนบทและชุมชนเมืองในอีสานปัจจุบัน ว่าเป็นอย่างไร
- การตั้งคำถามกับความเป็นชุมชนอีสานในวิถีสมัยใหม่
- อะไรที่ยังคงอยู่และอะไรที่เลือนหายไปนอีสาน
- อะไรที่บอกความเป็นอีสานในปัจจุบัน

การพัฒนาบทจึงเริ่มจากการปรับโครงเรื่องใหม่ เพื่อให้เป็นไปตามจุดมุ่ง หมายของการนำเสนอสู่ผู้ชมอีสานในพื้นที่เมืองและรวมถึงผู้ชมที่ไม่ได้เป็นคนอีสาน ซึ่งโครงเรื่องเดิมและใหม่มีลักษณะแตกต่างกันดังนี้

ตารางที่ 3 แสดงการเปรียบเทียบโครงเรื่องในการพัฒนาบทการแสดง

เปรียบเทียบโครงเรื่องบทการแสดง		
ลำดับ	สุดสะพาน-สาวะถึ	สุดสะพาน
Overture	เปิดผ้า幔กัน	สรภัญญะฮืดสิบสอง/ กระทงสะเดาะเคราะห์
1	สมัยเดิมสมัยเค้าที่เล่ามา	สมัยเดิมสมัยเค้าที่เล่ามา
2	โนนเมือง เหล่าพระเจ้า	ฉันอยากเป็น...?
	(ไม่มี)	2.1 ปะอวน ลาดยาง รถแต่ง เซเว่น เล่นเกม วิถีคนเท่ 2019
3	ลิมวัดไชยศรี ฮูปแต้มจากศรัทธา ฝาประตูก๊กลัก	เด็บโต ไกลห่าง – ห่างหาย
	(ไม่มี)	ฉาก 3.1 โนนเมือง เหล่าพระเจ้า
	(ไม่มี)	ฉาก 3.2 ลิมวัดไชยศรี ฮูปแต้มจากศรัทธา ฝาประตูก๊กลัก
4	ปะอวน ลาดยาง รถแต่ง เซเว่น เล่นเกม วิถีคนเท่ 2019	ปุ่เพิ่นเว้าผู้เฒ่าเพิ่นว่า ปุ่ยาพาเฮ็ด ให้ได้ สืบต่อ
5	วันนี้จะเป็นอดีตของพรุ่งนี้ และ อดีตหลอมรวมให้เราเป็นเรา	อีสาน-บ้าน-เฮา/ ฉากปิด
6	เกือบลีม-คิดถึงบ้าน	(ไม่มี)
7	เก่า-ใหม่ สายสะพานสาวะถึ	(ไม่มี)
ฉากปิด	ลำล่อง + ลำคองกำ	(ไม่มี)

ตัวบทการแสดง (Text) สลับเล่าเรื่องราวและมุมมองต่างๆ ระหว่างวิถี
ดั้งเดิมกับวิถีใหม่ เพื่อสื่อสารความคิดเรื่อง การเปลี่ยนผ่านและการเคลื่อนไหวของ
อีสานในปัจจุบัน ภาษาที่ใช้เป็นภาษาอีสานสลับกับภาษากลาง ผสมผสานกับพญา
สรภัญญะ และกลอนหมอลำ ยกตัวอย่างเช่น

แสดตมภ์	ความเหนื่อยเป็นแรงคลใจ ให้สู้แม่ลำบากยากเข็ญ พ่อและแม่ท่านสอนให้ใจเย็น จงตั้งใจในทางที่เลือก
น้ำ อึ้ง	สิ่งที่ฉันอยากเป็น สิ่งที่ฉันชอบ และสิ่งที่ฉันเลือก ต่างจากที่พ่อแม่ต้องการ นักศึกษาอย่างเรา ต้องขยันหมั่นเพียร เวลาโทรหาที่บ้านยังไม่มี อนาคตข้างหน้า หน้านี้จะเป็นอย่างไ
อู่	ฉันทำมันสำเร็จ ฉันได้เดินตามความฝัน พอนานไปหัวใจมันสั้นๆ คิดถึงบ้านของ ฉันที่จากมา
แตงโม	มาเฮ็ดยากเหลือหลาย คนสีช้อยสีบไว้กะบมี ย้านเต้ ย้านมันหายไปจากใจ ลูกหลาน พวกมันกลับเมื่อบ้าน มาสีบसानไว้แทนเด้อเหล่า (นักแสดงเปลี่ยนเป็น ชาวบ้าน กำลังทำกระทงสะเดาเคราะห์ แตงโมเดินมาแจกคำหมากคำพลู)
หมอลำ	อันนี้พื้น้องเอ๋ย ไซ่ตานานอ่านอันฮ้อนฮำตามคัมภีร์ แนวผังเมืองสาวะถิตั้งแต่ กาลนานเนินเพิ่นว่าลือชาเท่านามกะมาตุภูมิเฮา ไผกะเว้าว่าเล็งซุ่มเปรียบคือ นาผืนกุ่ม ข้าวต้นหนาปลาใหญ่ค่อนกำจัดฮ้อนให้สู่มเย็น สาวะถินี้เปรียบเช่น นครนึ่งคนเกรงขาม แจกไปหามายมเพ็งพาเวลาฮ้าย ทานน้ำใจบเคยแล้งแฝง งามย้อยทุกกำฝ่าย บารมีกวมกายอุมปุตตาพาบปองละมัยย้อยยามนอมม อีก คืออุมบักบ้อมพร้อมทั้งเหล่าตานี้ สาวะถิเมืองเฮา เมืองเฮา...ช่วยซุ่มเย็นเร็งรีน
แม่ลันไคย	จำได้ว่าตอนเป็นเด็กน้อยบ้านสาวะถิเฮาอดมสมบูรณคักได้เหล่า เหลียวไปทาง ใต้กะมีแต่เฮ้แตสวน งามไปทางใต้กะมีแต่แนวกินได้ บต้องซื้อ จำได้ว่าทางโนน เมืองมีต้นไม้หลายคัก ดอกจิวมาสีส้มงามหลาย ฮังนกะเต็มสวยงาม (บทการ แสดงเรื่อง สุดสะแนน ฉาก 3, 2562: 5)

ในกระบวนการฝึกซ้อมและกำกับการแสดง มุ่งเน้นทักษะการใช้เสียงและร่างกายแก่นักแสดง เพื่อให้เสียง ร่างกาย และการเคลื่อนไหวสามารถสื่อความหมายในการแสดงไปยังผู้ชมได้ชัดเจน เช่น ฉากเรื่องเล่าตำนานเหล่าพระเจ้า ที่กล่าวถึงตำนานปู่เลี้ยงช้าง 3 คน และเกิดเหตุการณ์ช้างตกมัน วิ่งไปยังโนนเมืองและกลายเป็นที่ตั้งของบ้านสาวะถิ โดยในฉากนี้มีบทบาทไม่มาก จึงเน้นลีลาการเคลื่อนไหวของตัวละคร ทั้งตัวละครปู่และช้าง ฉากการต่อสู้ไล่จับช้าง และควบคุมช้าง รวมถึงการเชื่อมต่อแต่ละฉาก (transition) ให้ต่อเนื่อง เช่น การข้ามมิติเวลาระหว่างปัจจุบันกับอดีต ความจริงกับจินตนาการ มุ่งเน้นการใช้ลีลาเคลื่อนไหวของนักแสดงประกอบการบรรเลงดนตรีเป็นหลัก

การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ในการแสดง

ผู้วิจัยใช้หลักคิดเรื่องเส้น สาย และสีขาวย ซึ่งมาจากการตีความเรื่องสายแนน ซึ่งคำว่า สายแนน หมายถึง ผลบุญกรรมที่เชื่อมต่อกันจากภพชาติในอดีตมายังปัจจุบัน เรื่องสายแนนเป็น ความเชื่อคนอีสานเกี่ยวกับผลบุญผลกรรม โดยเชื่อว่าบุคคลใดที่สร้างกุศลร่วมกันจะเกี่ยวข้อง มีความสัมพันธ์ หรือผูกพันต่อกัน ซึ่งเมื่อผลบุญที่สั่งสมมานั้นหมดลงก็ต้องแยกขาดจากกัน ผู้วิจัยนำความเชื่อเรื่อง สายแนน มากำหนดเป็น ภาพมโนทัศน์ (concept) เพื่อสร้างสัญลักษณ์และความหมายให้กับองค์ประกอบศิลป์ของการแสดง โดยใช้ลักษณะ “เส้น สาย และสีขาว” ในส่วนต่างๆ ดังนี้

1. เส้นสีขาวบนพื้นเวที เป็นภาพแทนของสิมวัตไชยศรี และต้องการแสดงถึง ขอบเขตหรือ เส้นแบ่งพื้นที่เวที เพื่อสร้างมิติในพื้นที่การแสดงให้มีลักษณะ “ข้างในกับข้างนอก” และสร้างความหมาย “ภายในชุมชนกับภายนอกชุมชน” รวมถึงในฉากมิติเวลาของ “โลกความจริงกับโลกจินตนาการ” และ “ปัจจุบันกับอดีต”

2. เส้นด้ายสีขาวหรือสายสิญจน์ แขนงไว้ด้านบนบนจากเพดานสานเป็นตาข่าย มีเส้นด้ายห้อยลงมาเป็นสาย โดยส่วนปลายเส้นด้ายมีกระดิ่งผูกติดไว้ ต้องการสื่อความหมายเรื่อง สายแนน อันหมายถึงผลบุญกรรมที่โยงใยถึงกัน เป็นสิ่งที่พญาแถน (เทพเจ้าสูงสุดตามความเชื่อคนอีสาน) ส่งลงมายังโลกมนุษย์ กระดิ่งใช้แทนระฆังใบเล็กในวัด เมื่อกระดิ่งกระทบแสงไฟทำให้มีลักษณะคล้ายดวงแก้วลอยอยู่ในอากาศ ซึ่งผู้วิจัยต้องการเชื่อมโยงเข้ากับความเชื่อคนอีสานเกี่ยวกับ ดวงจิต-ดวงวิญญาณ หรือขวัญที่อยู่ภายในกายมนุษย์ นอกจากนี้เส้นด้ายสีขาวยังใช้ในฉากจำลองพิธีกรรมสะเดาะเคราะห์ของชาวบ้านสาวะถี ซึ่งเป็นพิธีกรรมที่มีอยู่จริงในชุมชน



ภาพประกอบที่ 11-12 การใช้แนวคิด เส้น-สาย-สีขาว ในองค์ประกอบศิลป์การแสดงร่วมสมัยเรื่อง *สุดสะแนน*

การใช้โปรเจกเตอร์ฉายภาพจริง เช่น ฮูปแต้มและประติมากรรมวัดไชยศรี เพื่อให้ผู้ชมเห็นลักษณะประติมากรรม ซึ่งเป็นประติมากรรมที่สร้างขึ้นมาทดแทนอันเก่าซึ่งถูกโจรขโมยไป ภาพฉายนี้ใช้ในฉากเหตุการณ์ประติมากรรมถูกโจรขโมย เพื่อให้ผู้ชมที่ไม่เคยเห็นหรือไม่เคยไปวัดไชยศรี ได้รู้จักและเห็นภาพของบานประติมากรรมที่มีอยู่จริง

การออกแบบแสงเพื่อสร้างบรรยากาศในเรื่องและสื่อความหมาย “พื้นที่และเวลา” ระหว่างโลกปัจจุบันกับโลกในอดีต ความจริงกับจินตนาการ ตามแนวคิดของการแสดงเรื่อง *สุดสะแนน* ซึ่งองค์ประกอบแสงช่วยทำให้ภาพบนเวทีมีมิติ ส่งเสริมความรู้สึกและจินตนาการในเรื่องไปสู่ผู้ชมได้อย่างน่าเชื่อ

การออกแบบเสียงและดนตรีในการแสดง เลือกใช้เครื่องดนตรีพื้นบ้านอีสานเป็นหลัก โดยทำงานร่วมกันกับอาจารย์อาทิศย์ กระจ่างศรี และนักศึกษาวิชาเอกดนตรีพื้นเมือง ในกระบวนการสร้างเสียงดนตรีในการแสดงเพื่อสื่อสารบรรยากาศ อารมณ์ และความรู้สึกของเหตุการณ์และตัวละครไปยังผู้ชมนั้น มุ่งเน้นเรื่องการตีความจากบทการแสดงเป็นหลัก และทดลองใช้เครื่องดนตรีในลักษณะแตกต่างในการออกแบบจังหวะและเทียบเสียงให้สอดคล้อง-เหมาะสม กับอารมณ์ของเรื่อง เช่น ความสนุกสนาน ลึนระทึก และเศร้าสร้อย

การนำเสนอผลงานการแสดงสมัยใหม่เรื่อง *สุดสะแนน* จัดขึ้นใน Performing Arts Studio คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น วันที่ 22 มิถุนายน 2562 ในงานมหกรรมละครและการแสดงร่วมสมัยไทย-อาเซียน 2562 โดยเปิดการแสดง 3 รอบ มีผู้ชมเป็นคนพื้นที่ในเมืองและต่างภูมิภาคเข้าชม รวมถึงได้เชิญชาวบ้านสวาทะถีและผู้มีส่วนร่วมในช่วงที่ 1 เข้าร่วมชมการแสดงในครั้งนี้ ซึ่งหลังการแสดงรอบแรกได้มีการเสวนาหลังการแสดง (post-show talk) เพื่อเล่าถึงที่มาของการแสดง เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ร่วมแสดงความคิดเห็นหรือแลกเปลี่ยนมุมมองที่เกิดขึ้นหลังจากการชมแสดง รวมถึงมีการประเมินผลงานจากผู้ทรงคุณวุฒิครั้งที่ 2 โดยผู้ชมได้แสดงความคิดเห็นหลังชมการแสดงว่า เป็นครั้งแรกที่ได้ดูการแสดงที่เกี่ยวข้องกับหมู่บ้านตัวเอง ไม่คิดว่าเรื่องราว คำพูด และศิลปะในชุมชนจะถูกสร้างสรรค์และนำเสนอเป็นการแสดงได้ดังตามขนาดนี้ ในฐานะคนสวาทะถีรู้สึกภาคภูมิใจและ

รู้สึกรักหมู่บ้านตัวเองมาก อยากให้ชาวบ้านได้ดูอีก และอยากให้คนอื่นอีสานได้ดูการแสดงเรื่องนี้ เพราะมีคุณค่าทางจิตใจอย่างมาก (นงนุช ศิริภูมิ, 2562)



ภาพประกอบที่ 13 การใช้แสงสร้างบรรยากาศ



ภาพประกอบที่ 14 วงดนตรีพื้นบ้านอีสานประกอบการแสดง

3. การประเมินผล ในการดำเนินงานวิจัยได้กำหนดรูปแบบการประเมินออกเป็นลักษณะต่างๆ ดังนี้

การสังเกต เป็นรูปแบบการประเมินอย่างไม่เป็นทางการ เพื่อสังเกตพฤติกรรม ปฏิบัติการ และการแสดงออกของกลุ่มผู้มีส่วนร่วม การประเมินด้วยการสังเกตจะทำให้ผู้วิจัยสามารถประเมินถึงความพร้อมในการร่วมกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้สามารถปรับปรุงและพัฒนารูปแบบกิจกรรมในกระบวนการวิจัยให้มีความน่าสนใจและนำไปสู่การบรรลุเป้าหมาย ซึ่งจากการสังเกตกลุ่มผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยพบว่า ส่วนมากให้ความร่วมมืออย่างดีและปฏิบัติกิจกรรมอย่างเต็มที่ มีความกระตือรือร้นและเตรียมความพร้อมสำหรับ การปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ ตรงต่อเวลา และมีวินัยสูง สามารถเปิดรับข้อมูลใหม่ และแลกเปลี่ยนข้อมูลต่อสมาชิกในกลุ่มได้อย่างเต็มที่

การมีส่วนร่วมของผู้ชมชาวบ้าน ในการแสดงละครกระบวนการที่วัดไชยศรี ผู้ชมชาวบ้านเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดงทันทีในช่วงฉากปิดท้าย ซึ่งแม่จันทร์เพ็ญได้ออกมาร้องหมอลำคองก้า และนักแสดงทุกคนออกมาพ้อนรำ ผู้ชม

ชาวบ้านเข้าไปร่วมฟ้อนรำโดยอัตโนมัติ ผู้วิจัยอนุมานว่า การแสดงสร้างผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ชมชาวบ้าน จึงทำให้เกิดปฏิกิริยาตอบสนองและสร้างปรากฏการณ์ความทรงจำร่วมผ่านพื้นที่การแสดงในครั้งนี้อย่างที่ตีพิมพ์ตามที่ตั้งเป้าหมายไว้

การวิพากษ์จากผู้ทรงคุณวุฒิ แบ่งออกเป็น 2 ครั้ง โดยครั้งแรกวิพากษ์หลังเสร็จสิ้นการแสดงที่วัดไชยศรี โดยมี ผศ.ดร.ทรงวิทย์ พิมพะพระภรณ์ และ อ.ดร.ธัชพร กิตติก้อง เป็นผู้ทรงคุณวุฒิ โดยทั้ง 2 ท่านได้สะท้อนความคิดเห็นไว้ดังนี้

ทรงวิทย์ พิมพะพระภรณ์ (2562) ละครเน้นการพัฒนาและการเรียนรู้ เป็นการแลกเปลี่ยนประสบการณ์กันผ่านละครโดยอาศัยเรื่องราวต่างๆ มันย้อนและสะท้อนกลับมาสู่ตัวผู้แสดง ได้รับประสบการณ์ของสาวะถีแล้วได้ย้อนกลับมามองตัวเอง ทำให้รู้สึกว่ามันคล้ายๆ ประสบการณ์ของคนดูทำให้ค่อนข้างอิน ยังมีบางอย่างที่สามารถพัฒนาได้ คือ ภาษาท้องถิ่น และบางอย่างยังสื่อไม่ได้ เป็นนามธรรมซึ่งใช้แค่ร่างกายสื่อ เช่น เรื่องประตุ คิดว่าถ้ามีภาพประกอบจากโปรเจคเตอร์น่าจะช่วยให้ละเอียดเพราะเราต้องการสื่อสารกับชาวบ้าน นอกนั้นก็คิดว่า ความกระชับและขาดความต่อเนื่องบางช่วง มองเห็นว่าเป็นทิศทางที่ดีที่จะช่วยให้คนในชุมชนได้เรียนรู้เรื่องราวของตนเองผ่านการมาดูมาฟังมาร่วมมาเล่น เป็นประสบการณ์ของชุมชน

ธัชพร กิตติก้อง (2562) จุดแข็งของงานชิ้นนี้มีทั้งคุณแม่คุณพ่อ รุ่งหลานๆ และวัยรุ่น มีความรู้สึกว่ามันไม่ได้ขาดออกจากกันในเชิงอายุ หมายถึงว่าไม่ว่าจะเป็นช่วงอายุไหนมันมีคนที่เราสามารถจะสัมพันธ์ได้หรือเชื่อมโยงได้ ความโดดเด่นของการแสดงคือการรวมคนหลายกลุ่มหลายวัย มันทำให้เห็นถึงชุมชนในความหมายเชิงปรัชญา มันคือชุมชนจริงๆ ที่มีเด็ก มีผู้ใหญ่ มีวัยรุ่น มันคือเสน่ห์มากๆ เห็นทุกคนมีบทบาทในการสร้างงานชิ้นนี้รู้สึกว่ามันมีชีวิต บางทีอาจจะเคยดูแต่งงานที่มันสมบูรณ์แบบมากแล้วมันเริ่มไม่เป็นธรรมชาติ มันเริ่มไม่เห็นวิถี แต่วันนี้มันง่ายและสวยงาม มันไม่ได้มีค่าแค่ในชุมชนสาวะถี แต่มีค่ากับคนอื่นสานทุกคน หรือแม้กระทั่งคนอีสานพลัดถิ่นหรือที่หารากไม่เจอ พอมาเห็นแบบนี้รู้สึกว่ามันจำเป็นแล้วที่เราจะต้องได้เชื่อมต่อไป กลับไปถามตัวเองว่าบ้านจริงๆ เราอยู่ไหน



ภาพประกอบที่ 15 การวิพากษ์โดยผู้ทรงคุณวุฒิ



ภาพประกอบที่ 16 ผู้ชมชาวบ้านเข้ามามีส่วนร่วมในการแสดง

ผู้วิจัยได้นำข้อเสนอแนะต่างๆ จากการวิพากษ์ครั้งที่ 1 มาเป็นแนวทางในการพัฒนาผลงานการแสดงครั้งที่ 2 ทำให้การแสดงมีจุดแข็ง สามารถสื่อสารความคิดไปยังผู้ชมได้ดี และการปรับความคิด (concept) ของงานให้มีแกนหลัก โดยเลือกใช้พิธีกรรมทำกระทงสะเดาะเคราะห์เป็นเส้นการกระทำหลักของการแสดง เป็นเหตุการณ์ในวิถีอีสานปัจจุบัน แล้วสลับด้วยเรื่องเล่าและความทรงจำในอดีตเป็นช่วงตามที่อยู่อาศัยในเรื่องการพัฒนาบท ทำให้ผลงานการแสดงมีเอกภาพ (unity) ทั้งประเด็นที่สื่อสาร การแสดง และองค์ประกอบศิลป์

การวิพากษ์ครั้งที่ 2 ประเมินหลังการนำเสนอผลงานการแสดงร่วมสมัยเรื่อง *สุดสะแนน* โดยมี ผศ.ดร.หิรัญ จักรเสน (2562) ประเมินผลงานในระดับดีเด่น และเสนอความเห็นว่าเป็นงานแสดงร่วมสมัยที่เชื่อมต่อกับความเป็นอีสานหลายรุ่นไว้ในการแสดง ทำให้ผู้ชมทุกวัยได้กลับมาค้นหาและทบทวนหัวใจ ความเป็นอีสาน เรื่องราวในการแสดงหลายรส รุสีกประทับใจ นักแสดงมีพลังที่ดี และดนตรีส่งเสริมให้การแสดงมีพลังและสร้างบรรยากาศให้เรื่องราวน่าติดตามตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง และการประเมินผลโดย ศาสตราจารย์พรรัตน์ ดำรุง (2562) ที่ประเมินผลในระดับดีเด่น โดยให้ความเห็นว่าเป็นการนำทุนทางวัฒนธรรมและเรื่องราวในชุมชนมาสร้างใหม่ เพื่อเชื่อมต่อกับสังคมอีสานร่วมสมัย ให้คนกลับมาสนใจชุมชนและสื่อสารความเป็นตัวตนคนอีสานได้ดี

เสวนาวงปิด เป็นการติดตามผลการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในกลุ่มผู้มีส่วนร่วม โดยแบ่งเป็นช่วงต่างๆ หลังจากเสร็จสิ้นการดำเนินกิจกรรมละครในแต่ละครั้ง ซึ่งการเสวนาวงปิดทำให้ทราบถึงทัศนคติและความคิดเห็นจากกลุ่มผู้มีส่วนร่วมโดยตรง ทำให้ผู้วิจัยสามารถผลจากการเสวนาไปใช้ในการออกแบบและพัฒนากิจกรรมในกระบวนการละครที่ตรงกับโจทย์วิจัย

เสวนาหลังการแสดง (post-show talk) เกิดขึ้น 1 ครั้งคือ หลังการนำเสนอผลงานการแสดงร่วมสมัยเรื่อง *สุดสะแนน* ที่ Performing Arts Studio เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมได้พูดถึงที่มาของงานวิจัยและกระบวนการต่างๆ ที่เกิดขึ้นในงานวิจัยสร้างสรรค์ ตลอดจนเปิดโอกาสให้ผู้ชม-ผู้ฟัง ได้สอบถามและแสดงความคิดเห็น ซึ่งการเสวนาที่เกิดขึ้นจะเป็นการตรวจสอบว่า ผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วม ได้ค้นพบคำตอบหรือมีความเข้าใจต่อกระบวนการทำงานและโจทย์การทำงานวิจัยนี้ รวมถึงสิ่งที่ต้องการนำเสนอปรากฏอยู่ในผลงานการแสดงอย่างไร

ผลงานการแสดง เป็นส่วนประเมนผลที่เป็นรูปธรรม ตัวผลงานละคร/การแสดง เป็นเครื่องบ่งชี้ผลการดำเนินงาน เช่น ผลจากการดำเนินกิจกรรมละครในกระบวนการละครฐานชุมชนในช่วงที่ 1 ปรากฏอยู่ในผลงานละครกระบวนการเรื่อง *สุดสะแนน-สาวะถิ* และผลของการดำเนินกิจกรรมช่วงที่ 2 ปรากฏอยู่ในผลงานการแสดงร่วมสมัยเรื่อง *สุดสะแนน* ผลงานการแสดงทั้ง 2 ได้นำเสนอเนื้อหา ความคิด และรูปแบบ ซึ่งสามารถเชื่อมโยงกลับไปที่โจทย์วิจัยและวัตถุประสงค์การวิจัย ทำให้เห็นว่าโครงการวิจัยนี้ดำเนินงานได้เป็นผลสำเร็จตามที่ตั้งเป้าหมายไว้

ผลการดำเนินงานวิจัย

การดำเนินงานวิจัยทั้ง 2 ช่วง เกิดชุดกิจกรรมละครฐานชุมชน ละครกระบวนการ และผลงานการแสดง ร่วมสมัย ที่สัมพันธ์กับโจทย์วิจัยและเกิดผลกระทบในลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมละครฐานชุมชน และ ละครกระบวนการ

เกิดชุดกิจกรรมละครฐานชุมชนที่มาจากแนวคิดและทฤษฎีเรื่อง ความจำ โดยแต่ละกิจกรรมถูกออกแบบด้วยฐานแนวคิดเกี่ยวกับระบบความจำ ทั้งระดับความจำจากการรับรู้สัมผัส เช่น การวาดภาพ การฟังเสียงดนตรี การใช้รูปถ่าย และต่อเนื่องไปสู่กิจกรรมที่รื้อฟื้นความทรงจำระยะสั้นกับความทรงจำระยะยาว เช่น คำสอนสอนใจ การระลึกถึงบรรยากาศในอดีต เรื่องเล่าต่างๆ เพื่อค้นคืนความทรงจำจากประสบการณ์ จากพื้นที่และวิถีชีวิตในอดีตที่เกิดขึ้นในชุมชนสาวะถี โดยชุดกิจกรรมทั้ง 3 ใช้ลักษณะการทำซ้ำ (repetition) เพื่อให้กลุ่มผู้มีส่วนร่วมสามารถระลึกหรือค้นคืนความทรงจำที่ซับซ้อน ลงลึก และมีรายละเอียดได้มากขึ้น

ข้อมูลต่างๆ จากการดำเนินกิจกรรมกระบวนการละครฐานชุมชน ถูกนำมาประกอบสร้างเป็นบทละครกระบวนการ และสร้างสรรค์เป็นละครฐานชุมชนเรื่อง *สุดสະแนน-สาวะถี* ที่สื่อสารความคิดเกี่ยวกับเรื่อง “การหวนคืนสู่ชุมชน และ สร้างพื้นที่ความทรงจำร่วม” ให้แก่ผู้ชมชาวบ้าน โดยละครได้เปิดพื้นที่ให้ชาวบ้านเข้ามาเป็นผู้ชม ผู้ฟัง และมีผู้มีส่วนร่วม สร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและปลอดภัย รวมถึงนำเสนอเรื่องราวที่เชื่อมโยงกับวิถีชีวิต ความคิด และความเชื่อ เพื่อให้ชาวบ้านเกิดความรู้สึกเชื่อมโยงกับชุมชนที่ตนอยู่อาศัยอีกครั้ง และตระหนักถึงความเป็นชุมชน มองเห็นคุณค่าและความดีงามที่มีอยู่ในชุมชน

ถึงแม้ว่าละครกระบวนการจะยังไม่ได้เป็นการแสดงที่สมบูรณ์ ซึ่งผู้วิจัยหมายถึง การที่ละครมีองค์ประกอบต่างๆ บนเวทีโดยสมบูรณ์ตามแบบแผน หรือมีความเข้มข้นทางการแสดง แต่ผลงานละครฐานชุมชนชิ้นนี้ได้ขบเน้นความเรียบง่าย อันเป็นวิถีชาวบ้านอีสานไปสู่ผู้ชม และมีเป้าหมายเพื่อสื่อสารสู่เสียง ความคิด ความกังวลใจของกลุ่มไปยังชุมชน เรื่องราวที่สร้างขึ้นและถ่ายทอดผ่านการแสดงสามารถเชื่อมความรู้สึกของชาวบ้านให้กลับมารวมไว้ด้วยกัน หวงแหวนและดูแลฟื้นฟูความเป็นชุมชนให้ดำรงอยู่อย่างมั่นคง ผลงานละครกระบวนการจึงสร้างพื้นที่การรับรู้และเรียนรู้ความหมายของชุมชนที่สัมพันธ์กับ “วิถีชีวิตและตัวตน” ของชาวบ้าน ใ้หยืนหยดอยู่ท่ามกลางความเปลี่ยนแปลงของกระแสสมัยใหม่

2. ผลงานการแสดงสมัยใหม่ (Modern Performance)

ผลงานการแสดงสมัยใหม่เรื่อง *สุดสะแนน* พัฒนามาจากละครกระบวนการ เรื่อง *สุดสะแนน-สาวะถึ* เป็นการนำเสนอผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นหลังกระบวนการวิจัยในช่วงที่ 1 โดยเน้นกลุ่มนักศึกษาการละคร 5 คนเป็นหลัก เพื่อบอกเล่าความทรงจำ นำเสนอความคิด ความรู้สึก และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมในช่วงที่ 1 กับชาวบ้านสาวะถึ อันเป็นความทรงจำร่วมใหม่ (New collective memory) โดยใช้วิธีการทำงานการแสดงสมัยใหม่แบบตะวันตก ในการวางแผนฝึกซ้อม พัฒนาบท และการแสดงอย่างเป็นทางการขึ้นตอน การจัดสร้างองค์ประกอบศิลป์เพื่อนำเสนอความคิดและจินตนาการของเรื่องให้ปรากฏเป็นภาพบนเวที

ในการสร้างภาพความคิด (visualization) ของผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดง ได้นำทิวทางวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในชุมชนสาวะถึมาเป็นปัจจัย (materials) ในการออกแบบภาพสัญลักษณ์ต่างๆ เช่น สิมวัดไชยศรี ภาพฮูปแต้ม พิธีกรรมสะเดาะเคราะห์ หมอลำ ดนตรีพื้นบ้าน สรภัญญะ โดยนำมาใช้ใน การออกแบบฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า แสง ดนตรี ผ่านเส้น สี และรูปทรงต่างๆ ที่มีความไม่สมจริง (non-realistic) และเน้นสัญลักษณ์ (symbolic) เพื่อต้องการให้ผู้ชมใช้รับรู้ผ่านประสาทสัมผัสต่างๆ และใช้ความคิดในการเข้ารหัส (encoding) ระบบสัญลักษณ์ เพื่อค้นหาความหมาย และเชื่อมสู่ความทรงจำและความรู้สึกของแต่ละบุคคลในลักษณะอัตวิสัย (Subjectivity) ผ่านภาพและเสียงที่ปรากฏในการแสดง



บันทึกการแสดงเรื่อง *สุดสะแนน* (โปรดสแกนเพื่อรับชมการแสดง)

หลังการแสดงพบว่า ผลงานการแสดงสามารถสื่อสารความคิดและอารมณ์ความรู้สึกไปยังผู้ชมเป้าหมายที่เป็นคนในพื้นที่ชุมชนเมืองหรือคนต่างภูมิภาคได้ เกิดการรับรู้และเข้าใจถึงสภาพชุมชนและปัญหาที่เกิดขึ้นต่อสังคมอีสาน เช่น การละทิ้งชุมชน การให้ความสำคัญกับค่านิยมสมัยใหม่ การมองว่าศิลปวัฒนธรรมพื้นบ้านเป็นเรื่องเขยและล้าหลัง คนอีสานรุ่นใหม่เปิดรับกระแสความทันสมัยจากนอกชุมชนแบบขาดวิจรรณญาณ ซึ่งอาจส่งผลกระทบต่ออัตลักษณ์ของผู้คนและชุมชนอีสานในอนาคต

สรุปและอภิปรายผล

โครงการวิจัยนี้มุ่งเน้นการศึกษาและค้นคว้าจากการลงมือปฏิบัติ (practice as research) ผ่านกิจกรรมกระบวนการละครและการสร้างสรรค์การแสดง ผลลัพธ์ที่เกิดขึ้นเป็นความรู้ใหม่ เป็นข้อค้นพบที่มาจากการค้นหากลวิธีในการออกแบบกิจกรรมละครและทดลองใช้จริงผ่านกระบวนการละคร การปฏิบัติซ้ำเพื่อการเรียนรู้ใหม่ (relearning) และประเมินผลทุกกระยะ เพื่อนำผลหรืออุปสรรคปัญหาที่พบไปพัฒนากิจกรรมแต่ละขั้นให้สามารถนำผู้มีส่วนร่วมไปสู่เป้าหมายที่กำหนดไว้ในการวิจัย

วิจัยละครย้อนระลึกความทรงจำ – การค้นคืนอดีตเพื่อเรียนรู้ปัจจุบัน?

ถึงแม้ว่าจะมีงานละครที่เกี่ยวข้องกับเรื่องความทรงจำอยู่ไม่น้อย เช่น Remiscene Theatre หรือ Playback Theatre แต่เมื่อได้ศึกษาแล้วพบว่าไม่ตรงกับสิ่งที่ผู้วิจัยต้องการศึกษาในครั้งนี้เท่าใดนัก การหวนคืนกลับสู่เสียงในใจเป็นเรื่องสำคัญของการดำเนินงานวิจัยชิ้นนี้ และช่วยสนับสนุนให้การทำงานเป็นไปอย่างมีทิศทางที่แข็งแกร่ง ผู้วิจัยกลับมาตั้งต้นกับคำถามนำวิจัยทุกครั้งเมื่อเกิดภาวะสับสนและสงสัยในสิ่งที่กำลังดำเนินการอยู่ การกลับมาทบทวนกรอบแนวคิดเพื่อตรวจสอบว่า สิ่งที่กำลังปฏิบัติอยู่นั้นจะนำพาผู้วิจัยและผู้มีส่วนร่วมไปสู่จุดหมายปลายทางใด ที่ไม่ใช่เพียงการออกแบบชุดกิจกรรมละครและการสร้างสรรค์ผลงานการแสดง และเมื่อได้วิเคราะห์ผลการดำเนินงานวิจัยหลังจากดำเนินการเสร็จสิ้นแล้ว จึงเกิดความเข้าใจและสามารถอภิปรายข้อค้นพบได้ 2 ประการ ได้แก่

1. การสร้างชุดกิจกรรมละครที่ว่าด้วยเรื่อง ความจำและความทรงจำ

สามารถใช้หลักการทางจิตวิทยาเป็นแนวทางในการออกแบบกิจกรรมต่างๆ ที่สามารถนำพาผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการไปสู่การปฏิบัติที่เกี่ยวข้องกับสัมผัส (sensory) ด้วยภาพ เสียง พื้นผิว หรือกลิ่น การนำกระตุ้นให้สัมผัสเกิดการทำงาน (sensory work) ซึ่งจะช่วยให้สมองเกิดการค้นคืนความทรงจำ ซึ่งความจำเป็นกระบวนการทำงานของสมองที่ต่อเนื่องสัมพันธ์กันและเกิดขึ้นอย่างเป็นระบบ เนื่องจากสมองจะทำการเข้ารหัส สืบค้นจากคลังความจำที่เรียกว่า การเก็บรหัส (storage) สู่การถอดรหัสความทรงจำ (retrieval) ทำให้การค้นคืนความทรงจำสามารถกระทำได้ และพบว่าเมื่อทำซ้ำสามารถนำพาผู้มีส่วนร่วมกลับไปสู่สภาพความคิด เหตุการณ์ และความรู้สึกในอดีตที่มีผลต่อความรู้สึกในด้านที่ดี กระตุ้นความจดจำและทำให้สภาวะหลังลืมบางขณะได้รับการแก้ไข แม้ว่าในบางกรณีจะเป็นความทรงจำที่มีผลต่อความรู้สึกด้านลบแต่ทว่าจากการดำเนินชุดกิจกรรมนี้ ผู้ออกแบบสามารถเลือกระดับของการค้นคืนความทรงจำได้ โดยยึดแกนหลักของการทำงานให้ชัดเจน เพื่อไม่ให้เกิดการค้นคืนความทรงจำสร้างผลกระทบด้านลบต่อสภาพจิตใจบุคคลและกลุ่ม

อย่างไรก็ตาม จุดมุ่งหมายของการดำเนินโครงการวิจัยนี้เป็นเรื่อง “ความทรงจำอีสาน” โดยใช้กลุ่มผู้มีส่วนร่วมที่เป็นคนอีสาน ผู้วิจัยจึงเลือกใช้พื้นที่สถานที่ และทุนทางวัฒนธรรมอีสาน เป็นวัตถุดิบในการออกแบบกิจกรรมเกี่ยวกับสัมผัสต่างๆ เพราะเชื่อว่า ในจิตวิญญาณและตัวตนคนอีสานหากได้เห็น ได้ยิน ได้กลิ่น หรือสัมผัส กับสิ่งที่เป็นอีสานอีกครั้ง จะสามารถกระตุ้นให้เกิดภาพความคิดและจินตนาการที่เกี่ยวข้องในตัวตนของความเป็นคนอีสานได้ ถึงแม้ว่าภูมิหลังจะมีความแตกต่างกันก็ตาม

ดังนั้นกิจกรรมละครที่ถูกสร้างขึ้นในโครงการวิจัยนี้จึงค่อนข้างประสบความสำเร็จและได้ค้นพบข้อมูลที่มีความน่าสนใจจากผู้มีส่วนร่วมทั้งที่เป็นเรื่องส่วนตัวและเรื่องชุมชน ทำให้กิจกรรมนำพาสมาชิกในกลุ่มพบ “พื้นที่ทางใจและจิตวิญญาณ” ที่เป็นอัตลักษณ์ของคนอีสาน เช่น การเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติ ปีที่ 12 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2563

ความอดทน การจذبและมีสมาธิในสิ่งที่ทำ การเรียนรู้ธรรมชาติและ การปรับตัว ความขยันทำมาหากิน ความรักและความสามัคคีในพวกพ้อง การมองโลกด้วยทัศนคติด้านบวก ความผูกพันกับพุทธศาสนา ความช่วยเหลือพ่อแม่และแบ่งปันผู้อื่น และการสืบทอดประเพณีที่ดั้งเดิมของชาติพันธุ์ไว้อย่างเหนียวแน่น

2. ละครกระบวนการเรื่อง *สุดสะแนน-สาวะถึ* และการแสดงสมัยใหม่เรื่อง *สุดสะแนน*

เป็นการนำเสนอเรื่องราว เรื่องเล่า ตำนาน หรือเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นในอดีตของผู้คนและชุมชน นำเสนอความทรงจำร่วม (collective memory) ในกลุ่มผู้มีส่วนร่วมที่เชื่อมโยงกับปัจจุบัน ซึ่งการรื้อฟื้น-การค้นคืนอดีต ที่มีปฏิสัมพันธ์และกระทำกับปัจจุบัน ทำให้สามารถพิจารณาอดีตในฐานะงานของ ความทรงจำ (Memory-work) ที่เคลื่อนไหวและเห็นว่า อดีตไม่ใช่สิ่งที่ถูกเก็บไว้ในจิตไร้สำนึกที่จะถูกนำออกมาผ่านการระลึกเท่านั้น แต่เป็นรากฐานที่ช่วยหล่อหลอมและประกอบสร้างให้ผู้คนและชุมชนเกิด อัตลักษณ์ของตน ซึ่งผลงานละคร/การแสดง ในโครงการวิจัยนี้ ได้ถูกนำเสนอและแทนด้วย “สัญญาณแห่งเวลา” เพื่อสร้างภาพอดีตสลักกับปัจจุบันขึ้นมาให้ปรากฏบนเวที เพื่อเสนอความคิด สุ่มเสียง และความเป็นอีสานไปยังผู้ชม ผ่านภาพ ดนตรี และการเคลื่อนไหวของนักแสดง

ตัวบทการแสดง (text) เป็นการร้อยเรียงขึ้นใหม่จากการปะทะ แลกเปลี่ยน ย้อนแย้ง และผสมผสานระหว่างชุดความคิดของคนอีสานรุ่น Baby Boomer และ Generation Z เพื่อตั้งคำถามเกี่ยวกับตัวตนของผู้คนและชุมชนอีสานในปัจจุบัน สุ่มเสียงที่สื่อสารไปยังผู้ชมจะเห็นได้ว่า กลุ่มต้องการให้ชุมชนอีสานมีการพัฒนาให้เป็นสมัยใหม่ (modernity) แต่ต้องมีความเป็นตัวตนอีสานอยู่ด้วย กล่าวคือ ต้องมีรากฐานวัฒนธรรมที่แข็งแรง ดังนั้นการประกอบสร้างสังคมสมัยใหม่ที่เหมาะสมกับภูมิภาคอีสาน บางองค์ประกอบอาจมาจากระบบตะวันตกสมัยใหม่ และบางองค์ประกอบมาจากระบบอื่น เพื่อให้สามารถประกอบส่วนต่างๆ เข้าด้วยกันให้มีลักษณะ “เป็นระบบชุมชนอีสานสมัยใหม่” ที่สอดคล้องทั้งอดีต ปัจจุบัน และอนาคต อาจกล่าวได้ว่า ผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการวิจัยต้องการเสนอโมทัศน์ชุมชนอีสานที่ก้าวข้ามความทันสมัยแบบตะวันตก (overcoming modernity) และไม่ต้องการ

เปลี่ยนชุมชนอีสานให้มีความทันสมัยในวิถีหรือรูปแบบเช่นเดียวกับโลกตะวันตก แต่
 ทว่าต้องการให้เป็นชุมชนอีสานสมัยใหม่มีระบบและอัตลักษณ์เป็นของตนเอง ซึ่ง
 สะท้อนผ่านบทการแสดงในตอนท้ายว่า

“เก่าไปใหม่มากาลเวลาอาจหยุดได้ แต่จิตใจศรัทธาช่วยรักษาคุณค่า
 บ้านวัดโรงเรียนเกื้อกูลอ้อมชูผู้คนและชุมชนเฮา บีให้หลงบีให้ลืมบีให้สิ้นความเพินว่า
 20 ปี 30 ปี 100 ปี ข้างหน้า สาวะถิกะยังอยู่ 20 ปี 30 ปี 100 ปี ข้างหน้า อีสานเฮากะสืออยู่”

เอกสารอ้างอิง

- กนกพันธ์ธรณ์ โลกุตรวรงค์. (2555). การจัดการช่องว่างระหว่างวัยเพื่อการพัฒนา
 ทรัพยากรมนุษย์ในองค์กร. *วารสารปัญญาภิวัฒน์*, 3(2), 132-143.
- ฉัตรทิพย์ นาถสุภา. (2557). การเป็นสมัยใหม่กับแนวคิดชุมชน. กรุงเทพฯ:
 สร้างสรรค์.
- ชัยพร วิชชาวุธ. (2520). *ความจำมนุษย์*. กรุงเทพฯ: ชวนพิมพ์.
- ชาญวิทย์ เทียมบุญประเสริฐ. (2528). *การวัดความถนัด*. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบ
 ทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ปิ่นแก้ว เหลืองอร่าม. (2561). วาทะทางทฤษฎีในมานุษยวิทยา. *วารสารมานุษยวิทยา*,
 1(2), 7-70.
- พรรรัตน์ ดำรุง. (2557). *ละครประยุกต์ การใช้ละครเพื่อการพัฒนา*. กรุงเทพฯ:
 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรรรัตน์ ดำรุง. (2562). บทตั้งต้น. ใน พรรรัตน์ ดำรุง (บรรณาธิการ). *ข้ามศาสตร์
 ข้ามเวลา*. (หน้า 8-48). กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- พัฒนา กิตีอาษา. (2557). *สู่วิถีอีสานใหม่*. กรุงเทพฯ: วิภาษา.
- มาลินี จุฑะธรพ. (2539). *จิตวิทยาการเรียนการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ:
 ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วชิรวีชร งามละม่อม. (2558). *ทฤษฎีภาวะทันสมัย (Modernization theory)*.
 ค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2562, จาก [http://learningofpublic.blogspot.
 com/2015/09/modernization-theory.html](http://learningofpublic.blogspot.com/2015/09/modernization-theory.html)

- วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2563). **ความจำ**. ค้นเมื่อ 1 สิงหาคม 2562, จาก <https://th.wikipedia.org/wiki/ความจำ>
- วินัย บุญลือ. (2545). **ทิวทัศน์วัฒนธรรมและการช่วงชิงอำนาจเชิงสัญลักษณ์ของชุมชนชาวปากาเกอเยอ**. วิทยานิพนธ์ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาพัฒนาสังคม บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย เชียงใหม่.
- สุภางค์ จันทวานิช. (2555). **ทฤษฎีสังคมวิทยา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สัมภาษณ์

- ทรงวิทย์ พิมพะกรรณ์. (18 พฤษภาคม 2562). **สัมภาษณ์**. ผู้ทรงคุณวุฒิ. เครือข่ายสื่อศิลปวัฒนธรรมชุมชนอีสาน เลขที่ 529/218 ซ.12 หมู่บ้านแก่นทองธานี ต.บ้านเป็ด อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000
- ธนัชพร กิตติก้อง. (18 พฤษภาคม 2562). **สัมภาษณ์**. ผู้ทรงคุณวุฒิ. สาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เลขที่ 123 ม.16 ถ.มิตรภาพ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40002
- นงนุช ศิริภูมิ. ผู้ชม. (22 มิถุนายน 2562). **สัมภาษณ์**. โรงเรียนบ้านสาวะถี (สาวะถีราษฎร์รังสฤษดิ์) หมู่ที่ 21 ต.สาวะถี อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000
- พรรรัตน์ ดำรุง. (22 มิถุนายน 2562). **สัมภาษณ์**. ผู้ทรงคุณวุฒิ. ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ถ.พญาไท เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330
- สุ่ม สุวรรณวงศ์. (21 เมษายน 2562). **สัมภาษณ์**. ผู้มีส่วนร่วม. บ้านสาวะถี ต.สาวะถี อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40000
- หิรัญ จักรเสน. (22 มิถุนายน 2562). **สัมภาษณ์**. ผู้ทรงคุณวุฒิ. สาขาวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น เลขที่ 123 ม.16 ถ.มิตรภาพ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ขอนแก่น 40002