

โฮม เอือน เฮา: การสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบดีไวซิงบนฐานอัตลักษณ์อีสาน

HOME HUEN HAO: THE CREATION OF DEVISING THEATRE BASED ON ISAN IDENTITY

ธนัชพร กิตติก่อ / TANATCHAPORN KITTIKONG

หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาการแสดง สายวิชาดนตรีและการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
PERFORMANCE PRACTICE PROGRAM, MUSIC AND PERFORMING ARTS DEPARTMENT, FACULTY OF FINE AND APPLIED ARTS, KHON KAEN UNIVERSITY.

Received: April 11, 2022
Revised: December 1, 2022
Accepted: December 2, 2022

บทคัดย่อ

บทความวิจัยนี้เป็นส่วนหนึ่งของโครงการวิจัย “เฮ็ด-เหล่น-เป็นอีสาน: การค้นหาคำและความรู้และกลวิธีในการแสดงของนักแสดงชาวอีสานเพื่อสร้างสรรค์ละครเวทีอีสานร่วมสมัย¹” มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหากลวิธีและแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีและการแสดงร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะและสะท้อนถึงตัวตนของคนอีสาน โดยอาศัยการวิเคราะห์แนวคิดหลักการ และกลวิธีการแสดงของตะวันตกในการสร้างสรรค์การแสดงและตัวละคร (เฮ็ด/เหล่น) ของนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ ภายใต้กรอบแนวคิดของทฤษฎีการแสดง (Performance) และทฤษฎีระหว่างวัฒนธรรม (Interculturalism) ดำเนินการวิจัยโดยใช้ระเบียบวิธีวิจัยทางศิลปกรรมในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) มุ่งสังเคราะห์องค์ความรู้ของนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ที่เกิดจากฐานปฏิบัติ โดยการนำเสนอในบทความวิจัยชิ้นนี้เป็นการนำเสนอองค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่อง โฮม เอือน เฮา ด้วยวิธีการดีไวซิง ซึ่งนำเสนอบทวิเคราะห์จากกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงของนักแสดงชาวอีสานที่สร้างสรรค์ตัวละครอีสานร่วมสมัยให้มีลักษณะเด่น คือ มีความฝัน ความโหยหา ความสงสัย ความสนุก มีทัศนคติที่เต็มไปด้วยความหวัง มักแสดงให้เห็นถึงการพยายามประคับประคองตนเองท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง และมีการโต้ตอบวาทกรรมทางสังคมที่เกี่ยวข้องกับคนอีสานด้วย

คำสำคัญ: วิจัยการแสดง, ละครดีไวซิง, นักแสดงชาวอีสาน, อัตลักษณ์อีสาน

Abstract

This research article is part of the research project: ‘Embodied Isan Tone and Approaches to Performance: Reflecting on ‘Acting’ Through (Northeastern Thai) Isan Actors on Creation of Isan Contemporary Theatre and Performance’ aims to find creative approaches through actors and performers towards contemporary Isan theatre and performance. It intends to analyse experiences of young Isan actors/performers working with Western approach in theatre and performance through three different creative processes, using Performance theory and Interculturalism as its analysed framework. This article focuses on presenting the analysis and results and from the creative process of Home Huan Hao – the

1 กิตติกรรมประกาศ: โครงการวิจัยนี้ได้รับทุนสนับสนุนโครงการวิจัยที่ได้รับทุนพัฒนาศักยภาพในการทำงานวิจัยของอาจารย์รุ่นใหม่ ประจำปีงบประมาณ 2562 โดยสำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาและสำนักงานกองทุนสนับสนุนการวิจัย (MRG6280062)

devising theatre. The result shows that contemporary Isan characteristics from character creation often involve dreams, nostalgia, wonders, fun, hopeful attitudes, which often explains through effort of supporting themselves amid change, as well as responses to social discourses related to Isan people.

Keywords: Performance Research, Devising Theatre, Isan Actor, Isan identity

บทนำ

ปัจจุบันบริบททางสังคมอีสานได้เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว เกิดปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับอีสาน ทั้งในเชิงเศรษฐกิจและสังคม อาทิ การตอบโต้หรือการแสดงออกทางการเมืองของคนอีสานอย่างจริงจัง การบริหารจัดการชุมชนที่ภาคประชาชนและเอกชนในจังหวัดขอนแก่น มีความตื่นตัวต่อการมีส่วนร่วมสร้าง “เมืองอัจฉริยะ” (Smart City) การนำเสนออีสาน (วัฒนธรรมและวิถีชีวิตของคนอีสาน) ผ่านผลงานศิลปะร่วมสมัยในแขนงต่าง ๆ เช่น “นิทรรศการอีสานสามัญ” “อีสานเขียว มิวสิคเฟสติวัล” รวมถึงปรากฏการณ์ต่าง ๆ ในภาพยนตร์ในระดับชาติและนานาชาติทั้งในกระแสหลักและรอง ซึ่งทั้งหมดนี้สะท้อนให้เห็น “ความเป็นอีสาน” ที่อยู่ในระหว่างการเปลี่ยนแปลง แสวงหา เติบโต ที่แสดงออกถึงเจตจำนงต่อการดำเนินชีวิตของคนอีสานอย่างไม่หยุดนิ่ง ภาพพจน์ของอีสานวันนี้ ยังแสดงออกถึงวิถีชีวิตคนอีสานที่มีความตลก สนุกสนาน เรียบง่าย และเป็นมิตร (TCDC, 2005) แต่ในท้ายที่สุดนั้น การปรับเปลี่ยนของทัศนคติและมโนคติต่อคนอีสานและความเป็นอีสานของคนทั่วไปนั้นยังไม่สำคัญเท่ากับทัศนคติของคนอีสานต่อตนเองและต่ออัตลักษณ์ความเป็นอีสาน

โครงการวิจัย “เฮ็ด-หล่น-เป็นอีสาน: การค้นหาคำถามและกลวิธีในการแสดงของนักแสดงชาวอีสานเพื่อสร้างสรรค์ละครเวทีอีสานร่วมสมัย” มีวัตถุประสงค์เพื่อค้นหากลวิธีและแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีและการแสดงร่วมสมัยที่มีลักษณะเฉพาะและสะท้อนถึงตัวตนของคนอีสาน โดยอาศัยการวิเคราะห์ร่วมกับแนวคิด หลักการ และกลวิธีการแสดงในการสร้างสรรค์การแสดงและตัวละครของนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ ภายใต้กรอบแนวคิดของทฤษฎีการแสดง (Performance) และทฤษฎีระหว่าง

วัฒนธรรม (Interculturalism) โครงการวิจัยนี้เป็นวิจัยการแสดงในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) ที่มุ่งสังเคราะห์องค์ความรู้ในฐานปฏิบัติที่เกิดขึ้นจากนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ เพื่อตอบคำถามวิจัยหลัก คือ “นักแสดงชาวอีสานมีกลวิธีในการสร้างและแสดงเป็นตัวละคร เพื่อสร้างสรรค์ละครเวทีอีสานร่วมสมัยได้อย่างไร?” ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครเวที 3 รูปแบบ ได้แก่ การสร้างสรรค์งานจากบทละคร (Text-based) เรื่องปาย ละครเวทีจากวิธีการดีไวซิง (Devising) 1 เรื่อง โหมเอือน เฮา และผลงานการแสดงสดและนิทรรศการ (Live Performance and Exhibition) 1 ชิ้น ปั้น: I-San Persona เพื่อตอบคำถามวิจัย โดยในบทความวิจัยนี้จะมุ่งนำเสนอมิติของการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีที่ใช้ฐานของอัตลักษณ์อีสานในการสร้างสรรค์ ในเรื่อง โหม เอือน เฮา ซึ่งเป็นผลงานชิ้นที่สองในโครงการวิจัยนี้

ในบทความนี้จะนำเสนอเฉพาะมิติในการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีเรื่องโหมเอือนเฮา จากวิธีการดีไวซิง (devising) ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าการสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีด้วยวิธีการดีไวซิงจะสามารถเผยให้เห็นความเชื่อมโยงของผลงานละคร ลักษณะของตัวละคร รวมไปถึงคุณลักษณะ ทัศนคติ ประสบการณ์ ตัวตน และความคิดสร้างสรรค์ของนักแสดงชาวอีสาน รวมถึงปรากฏการณ์ทางความคิดของนักแสดงที่อาจเปลี่ยนแปลงในระหว่างกระบวนการได้ด้วย

ความเป็นอีสานและอัตลักษณ์อีสาน

คำว่า “อีสาน” มีรากศัพท์มาจากภาษาสันสกฤต แปลตรงตัวได้ว่า ตะวันออกเฉียงเหนือ “อีสาน” ใช้เป็นชื่อเรียก พื้นที่ คน และวัฒนธรรม ที่อาศัยและตั้งอยู่ในทิศตะวันออกเฉียงเหนือโดยมีจุดศูนย์กลางจากส่วนกลาง

2 นิทรรศการอีสานสามัญ จัดขึ้นระหว่างวันที่ 26 มกราคม-25 มีนาคม 2561 ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร

3 <https://www.facebook.com/ESANMUSICFESTIVAL/>

4 ดิพิมพินบทความเรื่อง บทสะท้อนการใช้ภาษาอีสานของนักแสดงชาวอีสานในกระบวนการสร้างสรรค์บทละครเรื่อง ปาย ใน วารสารนิเทศศาสตร์ ปีที่ 40 ฉบับที่ 3 เดือน กันยายน-ธันวาคม 2565.

(กรุงเทพมหานคร) โดยใช้มุมมองของชาวไทยอันเป็นศูนย์กลางในการบริหารประเทศ เดิมที พื้นที่ของภาคตะวันออกเฉียงเหนือเปรียบเสมือนพื้นที่กันชนระหว่างลาวกับสยาม โดยมีชาติพันธุ์ เช่น ลาว เขมร ส่วย ญไทย เวียดนาม ไทย จีน อาศัยอยู่ในพื้นที่นี้ หลอมรวมกันเป็นกลุ่มสังคมที่มีความหลากหลายทางชาติพันธุ์และวัฒนธรรม โดยกลุ่มชาติพันธุ์หลักส่วนใหญ่มีเชื้อชาติลาว กระทั่งปี 2370 พื้นที่นี้ได้ถูกรวมเข้าเป็นส่วนหนึ่งของประเทศไทย การรักษาอำนาจของประเทศไทยในพื้นที่นี้จึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง และเป็นที่มาของการพยายามหลอมรวมคนในสังคมให้เป็นหนึ่งเดียวกันผ่านการพูดและเรียนภาษาไทย ปลุกฝังวัฒนธรรมไทย ปลุกจิตสำนึก “ความเป็นไทย” อย่างไรก็ดีเนื่องด้วยความท้าทายเชิงเศรษฐกิจและสังคมในอดีต ทำให้คนอีสานมีความยากจนและถูกเอารัดเอาเปรียบอยู่เสมอ จึงเกิดมุมมองต่อคนอีสานว่าเป็น “คนอื่น” หรือ “คนเถื่อน” และกลายเป็นชนชั้นล่างในสังคมไทยในที่สุด (ชรินทร์ มั่งคั่ง, 2560: 168) ดังนั้น คำว่า “อีสาน” จึงเป็นเพียงการเรียกขานกลุ่มคน สังคม และพื้นที่โดยรวมและประกอบไปด้วยภาพจำที่ถูกผลิตซ้ำ เช่น ความแห้งแล้ง ความยากจน และความลำบาก ที่ไม่อาจสะท้อนความหลากหลายที่มีอยู่จริงในพื้นที่ และทำให้ อีสาน (ชนบท) และ กรุงเทพฯ (เมือง) กลายเป็นขั้วตรงข้ามกัน สะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่ชัดเจน (อุกฤษฏ์ เฉลิมแสน, 2563: 4-5) ซึ่งเปรียบเสมือน “อีสานอยู่ภายใต้อาณานิคมภายใน” (Internal Colonialism) (สุเทพ สุนทร เกสัช, 2548)

เมื่อกล่าวถึง “อัตลักษณ์อีสาน” (Isan Identity) จึงมักถูกนำมาวิเคราะห์เชื่อมโยงกับความซับซ้อนทางการเมือง และมีความคลุมเครือ ซึ่ง McCargo and Hongladarom (2004:219) กล่าวว่า “อัตลักษณ์อีสานมีความซับซ้อน เป็นนิยามที่ย้อนแย้ง และถูกกำหนดขึ้นภายใต้ปัญหาเชิงการเมือง ที่สะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจตนเอง หรือการแสดงออกของตนเองอย่างไม่ชัดเจน” ยกตัวอย่างของการแสดงออกของคนอีสานที่มักเรียกตนเองว่า “คนอีสาน” มากกว่า “คนไทย” หรือ “คนลาว” และเรียกวิธีการสื่อสารทางภาษาของตนเอง (ที่มีความใกล้เคียงกับภาษาลาว) ว่าเป็นภาษาอีสาน สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงความไม่ชัดเจน และเป็น ความคลุมเครือ ของ อัตลักษณ์อีสาน (Phatharathananunth, 2001: 52) ในขณะที่ พัฒนา กิติ อาษา (2557:81) เชื่อว่าคนอีสานมีแรงขับเคลื่อนที่สำคัญที่

จะตอบสนองกับการยกระดับคุณภาพชีวิตของตน พร้อมเปลี่ยนแปลงตนเองเพื่อตอบสนองสถานการณ์ และมองไปข้างหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง อันเป็นลักษณะที่สำคัญของความ เป็นชุมชนอีสานยุคใหม่ สอดคล้องกับ Alexander (2020) ซึ่งได้วิเคราะห์เพิ่มเติมว่า อัตลักษณ์ทางสังคมของคนอีสานที่ถูกนำเสนอผ่านแรงปรารถนาต่าง ๆ เป็นผลที่เกิดจากภาวะความเหลื่อมล้ำในสังคมไทย ซึ่งเป็นปัจจัยสำคัญของการขับเคลื่อนความรู้สึกและพลังของคนอีสาน ที่สนองต่อการไม่ได้รับความ เป็นธรรมหรือถูกใช้ประโยชน์จากรัฐไทย อันทำให้เห็นถึงอีกอัตลักษณ์หนึ่งของคนอีสานที่ชัดเจน คือ การเป็น นักสู้และอดทน

เมื่อศึกษาคำว่าอัตลักษณ์ (Identity) ภายใต้มุมมองสตรีนิยมของ Butler (1990: 25) จะเห็นได้ว่า “อัตลักษณ์นั้นปรากฏผ่านการแสดงออก (Performative) และถูกสร้างขึ้นภายใต้เงื่อนไขของการแสดงออกเหล่านั้น ดังนั้น อัตลักษณ์จึงเป็นผลที่เกิดขึ้นจากการแสดงออก” Butler ได้รับอิทธิพลจาก John L. Austin นักปรัชญาด้านภาษาศาสตร์ ว่าด้วย เพอร์ฟอร์มาทิวิตี (Performativity) อันเป็นแนวคิดที่เชื่อมโยงการแสดงออกทางวจนภาษากับการกระทำที่มีผลต่อการควบคุมหรือกำหนดพฤติกรรมและการกระทำของมนุษย์ โดย Butler ได้นำวิธีคิดนี้มาพิจารณาเรื่องสถานะเพศ (Gender) ว่า บทบาททางเพศนั้นแท้จริงแล้วถูกควบคุมโดย สังคม ภาษา และการกระทำที่เป็น การแสดงออก (Performative) อันนำไปสู่การสร้างและนิยาม “ตัวตน” หรือ “อัตลักษณ์” นั่นเอง การทำความเข้าใจคำว่า เพอร์ฟอร์มาทิวิตี (Performativity) ของ Butler จึงเป็นการนำไปสู่ข้อสรุปที่ว่า การแสดงออกผ่านการแสดงออกทางวจนภาษา และอวจนภาษา เป็นทั้งผลของอัตลักษณ์ และเป็นทั้งเหตุที่ประกอบให้เกิดเป็นอัตลักษณ์ ซึ่งถูกสร้างและนิยามใหม่ อยู่เสมอ อัตลักษณ์ในความหมายนี้จึงเป็นสิ่งที่ จะเห็นได้ เป็นรูปธรรมก็ต่อเมื่อปรากฏขึ้นอยู่ในการกระทำ (Enactment) หรือการแสดงออก (Expression) ผ่าน ภาษา การกระทำ หรือ ท่าทาง การกระทำ พฤติกรรม และท่าทาง นั่นเอง

Drummond (2020: 235) มองคำว่า อัตลักษณ์ ในเชิงปรากฏการณ์วิทยาว่า “อัตลักษณ์มีพื้นฐานที่มีลักษณะเป็นทางการ เป็นการกำหนดโครงสร้างชั่วคราวของ ประสบการณ์ เพื่อจุดมุ่งหมายที่จะทำความเข้าใจความเป็นไปในทางจิตวิทยา การทำความเข้าใจอัตลักษณ์ในทาง

ปรากฏการณ์วิทยานี้จึงหมายถึง การพยายามวิเคราะห์โครงสร้างของสิ่งที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ที่เกิดขึ้นคงอยู่ชั่วคราว ขยายและดำเนินต่อไป ซึ่งรวมเป็นประสบการณ์ของชีวิต” Giddens (1991) เชื่อว่า อัตลักษณ์ (Identity) และตัวตน (Self) นั้นเป็นโอกาสที่ปัจเจกเลือกสร้าง ตามความต้องการของตนเอง โดยใช้การใคร่ครวญไตร่ตรอง ต่อบริบทหรือยุคสมัยที่มีการเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็วหรือต่อองค์ความรู้ชุดใหม่ ทำให้สามารถมองเห็นได้ว่า “อัตลักษณ์” มีความแตกต่าง ไม่แน่นอน และมีลักษณะของการกลายเป็น (Becoming) อยู่เสมอ ซึ่งเป็นแนวทางเดียวกับที่ พัฒนา กิดิอาซา (2557: 61) ที่เห็นว่า อัตลักษณ์ (Identity) เป็นสิ่งที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ (Experience) เนื่องจาก ตัวตนและอัตลักษณ์ (Self-Identity) นั้นเป็นผลและเป็นรากฐานจากการตกผลึกและตกตะกอนของประสบการณ์ชีวิต เพราะฉะนั้นอัตลักษณ์จึงไม่ใช่เรื่องความคิด แต่เป็นเรื่องที่อาศัยการทำความเข้าใจกระบวนการที่ยาวนาน ผ่านการทบทวน ประเมิน และสะท้อน ผ่านการตั้งคำถามและรื้อสร้างใหม่เสมอ ปรับเปลี่ยนและเปลี่ยนแปลงได้ตามสถานการณ์ กรอบแนวคิดต่าง ๆ เหล่านี้ ทำให้สามารถสรุปได้ว่า “อัตลักษณ์” ที่กำลังกล่าวถึง ณ ที่นี้มีลักษณะที่สำคัญ คือ มีความไม่แน่นอน มีการเปลี่ยนแปลง อยู่เสมอ ไม่คงทนถาวร มีพลวัตและสั่นไหว มีลักษณะของการกลายเป็น (becoming) หรือ อนิจลักษณ์ และสามารถประกอบสร้างในพื้นที่หรือถูกรื้อสร้างในพื้นที่ได้ (Deleuze and Guattari, 2005 อ้างถึงใน สลิสยา ยุคตะนันท์ 2556: 93)

คำว่า “เป็นอีสาน” ในโครงการวิจัยเฮ็ดเหล่านเป็นอีสานฯ นี้จึงเชื่อมโยงกับคำว่า “อัตลักษณ์อีสาน” ความเป็นอีสานในที่นี้หมายถึง ลักษณะของการแสดงออกผ่านร่างกาย และทัศนคติของคนอีสานที่เกี่ยวข้องโดยตรงต่อประสบการณ์ที่สั่งสมมา โดยเชื่อมโยงได้กับสภาพสังคมอีสานร่วมสมัย ที่เป็นเหตุและเป็นผลในการแสดงออก (Performative) และเป็นเงื่อนไขสำคัญต่อการมีปฏิสัมพันธ์หรือปฏิบัติการต่อบริบททางสังคม ดังนั้น “เป็นอีสาน” ณ ที่นี้จึงไม่ได้หมายถึงลักษณะทางเชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ วัฒนธรรมจารีต แต่เป็นความเข้าใจตนเองของคนอีสาน การพยายามนิยาม “ความเป็นอีสาน” หรือ อัตลักษณ์อีสานที่ชัดเจนนั้นไม่ใช่จุดมุ่งหมายของโครงการวิจัย ฯ นี้ หากแต่ต้องการศึกษาลักษณะของความเป็นอีสานภายใต้ความชั่วคราวและสะท้อนช่วงระยะเวลาที่ อันจะเป็นตัวบ่งชี้ให้เห็นถึงพลวัต

ของความเป็นอีสานในยุคปัจจุบัน เพื่อสร้างความเข้าใจในการเชื่อมโยงอีสานในมิติของวัฒนธรรมและการสร้างสรรค์ ดังนั้น คำถามสำคัญของโครงการวิจัย ฯ จึงมองไปที่ การรับรู้ถึงความเป็นอีสานของนักแสดงและศิลปินชาวอีสานรุ่นใหม่ (18-35 ปี) ที่อาจมีระยะห่างจากความเป็นอีสานในภาพจำ และการรับรู้ที่ต่อความเป็นอีสานในยุคสมัยปัจจุบัน เพื่อค้นหากลวิธีในการสร้างการแสดงและละครร่วมสมัยอีสานในมิติข้ามวัฒนธรรมที่ชัดเจน (Kittikong, 2022: 187)

ละครเวทีในรูปแบบดีไวซิง (Devising Theatre)

ดีไวซิง (Devising) หมายถึง วิธีการสร้างสรรค์ผลงานละครหรือการแสดงที่ไม่มี บทการแสดง หรือ บทละคร ในช่วงเริ่มต้นกระบวนการ มักใช้การด้นสด (Improvisation) เป็นกุญแจสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานโดยผู้มีส่วนร่วมหลักและผู้ขับเคลื่อนหลัก คือ นักแสดง คำว่าดีไวซิงเริ่มใช้โดยคณะละครสัญชาติอังกฤษและออสเตรเลีย เพื่ออธิบายลักษณะวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีความหมายใกล้เคียงกับคำว่า การสร้างสรรค์ร่วม (Collaborative Creation) ที่มักใช้ในประเทศสหรัฐอเมริกา โดย Heddon & Milling (2006: 2 - 3) ได้อธิบายเปรียบเทียบคำว่า ดีไวซิง และการสร้างสรรค์ร่วมในหลากหลายมิติ เช่น คำว่าดีไวซิงไม่ได้เน้นลักษณะทางจำนวนผู้มีส่วนร่วม แต่เน้นการสร้างสรรคร่วมกันที่มากกว่าหนึ่ง หรือ คำว่าดีไวซิงเมื่อใช้ในลักษณะการทำงานที่ไม่ใช่ละครเวทีจะหมายถึง ทักษะการสร้างหรือทำจากสิ่งที่มีอยู่แล้ว แต่เป็นการสร้างสรรค์ร่วมกันที่เน้นการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ที่ไม่เคยเกิดขึ้นมาก่อน อย่างไรก็ตาม ทั้ง ดีไวซิง และ การสร้างสรรค์ร่วม นั้นต่างเน้นที่ “กระบวนการ” ของการสร้างสรรค์การแสดงที่หลากหลายเหมือนกัน ดีไวซิง จึงกลายเป็นนิยามของวิธีการสร้างสรรค์การแสดงขึ้นมาด้วยกระบวนการที่หลากหลายนั่นเอง

การด้นสดในกระบวนการฝึกซ้อมนักแสดงเป็น ที่มาหรือฐานคิดสำคัญของกระบวนการดีไวซิง โดย Heddon & Milling (2006: 30) ได้สรุปความสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงกับทักษะการด้นสดไว้ 2 ด้าน ได้แก่

1. ความเชื่อที่ว่า พลังความคิดสร้างสรรค์ภายในนักแสดงนั้น ถูกกดทับ ช้อน หรือ เซนเซอร์ผ่านสังคมหรือวิถีทางวัฒนธรรม หรือแม้แต่บทละคร การด้นสดจะช่วยเปิดโอกาสให้นักแสดงได้นำพลังสร้างสรรค์นั้นออกมาได้

2. ความเชื่อที่ว่า การเต้นสดจะปลดปล่อยนักแสดงให้เป็นอิสระจากพันธนาการของบทละครไปสู่การแสดงออกและศักยภาพการแสดงของตนที่แท้จริงได้

แน่นอนว่า การกระตุ้นให้นักแสดงเปิดเผยความคิดสร้างสรรค์ออกมาผ่านการเต้นสด และแสดงออกถึงตัวตนของนักแสดงที่แท้จริง (Actor's Self) บนเวทีนั้น เป็นจุดสำคัญที่ทำให้เกิดการตั้งคำถามต่อ “การแสดง” ของนักแสดงว่า สิ่งนี้นักแสดงนำเสนออยู่บนเวทีนั้น จะเรียกได้ว่าเป็นการแสดง (Acting) หรือ เป็นการกระทำ (Doing & Being) กันแน่ โดยมีการอภิปรายว่า การแสดงในดีไวซิ่ง ถือเป็นการแสดง (Acting) ได้ เพราะการนำเสนอบนเวทีนั้นคือต้องผ่านความเป็นศิลปะและการแสดงออกที่คิดสรรและฝึกซ้อมมาเป็นอย่างดี แต่การที่นักแสดงในกระบวนการดีไวซิ่งได้สร้างสรรค์ตัวละครที่ออกมาจากตัวตน บุคลิกลักษณะหรือประสบการณ์ของนักแสดงนั้น อาจเรียกได้ว่าเป็น “การแสดงที่จริง” (Truthful) ในแง่ของบุคคลและเรื่องราว หรือเป็นการแสดงที่ไม่ใช่การสมมติ (Non-Fictional Acting) ในแง่ของตัวละครที่มาจากบทละคร ดังนั้น การแสดงในดีไวซิ่งจึงมีความผสมผสานระหว่าง การแสดงสมจริง (Realistic Acting) ในแนวคิดของสตานิสลาฟสกี ที่นักแสดงทำงานกับตัวละคร และดำเนินเรื่องตามบทผ่านตัวละครอย่างสมจริง และการแสดงออกที่จริง (Truthful) ของนักแสดงเอง

การเต้นสดนั้น (Improvisation) ไม่ใช่การทำงานในรูปแบบใหม่สำหรับนักแสดงในวัฒนธรรมตะวันออกหรือแม้แต่ในประเทศไทยเอง เนื่องจากทักษะการเต้นสดนั้นเป็นทักษะที่จำเป็นในการแสดงพื้นถิ่นของไทยตั้งแต่ หมอลำ ลิเก ลำตัด และอื่น ๆ การเต้นสดยังถือเป็นทักษะสำคัญของนักแสดงไม่ว่าจะอยู่ในวัฒนธรรมใดก็ตาม โดยเป็นการใช้ปฏิภาณไหวพริบในทักษะการร้อง การรำ ที่แม่นยำของนักแสดง ในการสร้างสรรค์ผลงาน ณ เวลานั้น ๆ สิ่งสำคัญของการเต้น หรือ การเต้นสด เป็นเรื่องของการทำงานอยู่กับปัจจุบัน (In The Moment) ในสถานการณ์หรือกระบวนการค้นหาความหมายของการเต้นสดนั้นมักเกี่ยวข้องกับการไม่ได้วางแผนมาก่อน ไม่ตีกรอบหรือคาดการณ์ไว้ว่าจะเป็นไปในทิศทางใดทางหนึ่ง แต่จะเน้นถึงความอิสระ ความเสี่ยง และอะไรก็เกิดขึ้นได้ ณ ช่วงเวลานั้น อย่างไรก็ตาม อย่างไรก็ดี Peters (2009) และ Landgraf (2011) นักปรัชญาและนักวิชาการด้านการเต้นสดนั้นเห็นพ้องต้องกันว่า การเต้นสด แท้จริงแล้วไม่

สามารถแยกออกได้จากข้อจำกัด (Constraint) ของโครงสร้าง (Structure) หรือ การทำซ้ำ (Repetitions) ในกิจกรรมนั้น ๆ เนื่องจากในส่วนของขั้นตอนการเต้น คือ การเข้าไปทำงานร่วมกับข้อจำกัดในโครงสร้างนั่นเอง

ข้อจำกัดและโครงสร้างที่วุ่นวายนี้ จึงหมายถึง เป้าหมายปลายทางของกระบวนการดีไวซิ่ง ในที่นี้คือการจัดแสดงผลงานในรูปแบบละครเวที หรือหลักการในการสร้างสรรค์ผลงานที่ได้มาจากตะวันตกนั่นเอง ถือเป็นการกำหนดโครงสร้างสำคัญว่าจะต้องมุ่งไปสู่เป้าหมายปลายทางใด โครงสร้างสำคัญของผลงาน โสม เฌอน เฮา จึงเป็นเรื่องของผลผลิตที่เป็นละครเวทีที่มีผลลัพธ์สำคัญคืออัตลักษณ์อีสาน การขับเคลื่อนการสร้างสรรค์หลักของ โสม เฌอน เฮา จึงอยู่บนฐานความเป็นอีสานที่จะปรากฏในการสร้างสรรค์ของนักแสดงผ่านตัวละคร เรื่องราว ที่สะท้อนถึงทัศนคติ คุณค่า ความเชื่อ ที่เป็นการสร้างสรรค์ตัวละครบนฐานปัจเจกบุคคล

วิธีการดำเนินงานวิจัย

โครงการวิจัยเฮ็ด-เหล่น-เป็นอีสานฯ เป็นการวิจัยทางศิลปกรรมที่ให้ความสำคัญกับการปฏิบัติการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เพื่อนำไปสู่การสังเคราะห์องค์ความรู้อันมีคุณค่าต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะ จึงถือเป็นวิจัยในรูปแบบปฏิบัติการ (Practice as Research) ที่ใช้การปฏิบัติการทางการแสดงเป็นฐานในการค้นหาองค์ความรู้ที่เกิดขึ้น (พรรัตน์ ดำรุง, 2564: 94) ถือเป็นระเบียบวิธีวิจัยที่เหมาะสมต่อการแสวงหาองค์ความรู้ในด้านศิลปะการแสดงโดยเฉพาะในการค้นหา พัฒนาทักษะและกลวิธีใหม่ ๆ อีกทั้งยังเอื้อต่อการสังเคราะห์องค์ความรู้จากประสบการณ์ตรงอย่างใดก็ได้ ในกระบวนการปฏิบัติและสร้างสรรค์จะดำเนินไปโดยยึดหลักความยืดหยุ่นอาจมีการเปลี่ยนแปลงวิธีการระหว่างการดำเนินการเพื่อให้เหมาะสมกับบริบทและสถานการณ์ของการสร้างสรรค์ในผลงาน แต่จะต้องเป็นไปตามกรอบแนวคิดหรือวัตถุประสงค์ของงานวิจัยครั้งนี้เป็นการทดลองค้นหาซึ่งอาศัยทั้งความรู้และสัญชาตญาณอาศัยปัจจัยและตัวแปรที่หลากหลายจากผู้มีส่วนร่วม อาทิ ประสบการณ์ของนักแสดง ผู้กำกับการแสดง ทำให้การควบคุมกระบวนการสร้างสรรค์นั้นไม่ใช่การควบคุมผู้มีส่วนร่วมในฐานะ “ตัวแปร” ที่ทำให้เกิดผลงานขึ้น แต่เป็นการสนับสนุนให้ผู้มีส่วนร่วมเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์และวิจัย โดยการวิจัยจะเป็นการบันทึก วิเคราะห์ และสะท้อน

ผลของลักษณะวิธีการที่เกิดขึ้นผ่านเหตุผล ความคิดเห็น และความรู้สึกของผู้มีส่วนร่วมในการขับเคลื่อนผลงานไปสู่เป้าหมายของ “ละครเวทีอีสานร่วมสมัย”

การคัดเลือกนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ที่น่าสนใจจะร่วมกระบวนการตีใจซึ่งได้ใช้วิธีการเปิดรับคัดเลือกนักแสดง (Audition) แบบสาธารณะ มีเงื่อนไขสำคัญคือ เป็นนักแสดงชาวอีสาน มีภูมิลำเนาเดิมอยู่อีสาน สื่อสารภาษาอีสานได้ดี มีประสบการณ์การแสดงละครเวทีไม่ต่ำกว่า 2 ปี หรือ มีประสบการณ์การเรียนการแสดง หรือผ่านการอบรมการแสดงละครเวทีตะวันตก และอายุตั้งแต่ 18 – 35 ปี โดยมีเหตุผลในการเลือกช่วงอายุนี้ที่เกี่ยวกับทัศนคติของคนหนุ่มสาวในอีสานและคนอีสานรุ่นใหม่เป็นสำคัญ และเงื่อนไขที่สำคัญที่ผู้กำกับการแสดงและผู้วิจัยได้เห็นตรงกันว่า ผู้ร่วมกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบตีใจซึ่งควรมีความหลากหลาย ซึ่งได้ผลการคัดเลือกนักแสดงทั้งหมด 7 คน โดยมีนักแสดงอิสระจำนวน 4 คน และนักศึกษาด้านศิลปะการแสดง 3 คน

ในกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยวิธีตีใจซึ่งนั้นประกอบไปด้วยการทำงานซึ่งสามารถแบ่งออกได้เป็น 3 ขั้นตอน ได้แก่

ขั้นตอนที่ 1 กระบวนการแลกเปลี่ยนและค้นหา (Sharing & Searching)

ขั้นตอนที่ 2 การสร้างสรรค์ตัวละครและสถานการณ์ (Creating Characters & Situations)

ขั้นตอนที่ 3 การร้อยเรียงและนำเสนอ (Selecting & Staging)

ในการปฏิบัตินั้น กระบวนการสร้างสรรค์ทั้ง 3 ขั้นตอนต่างส่งผลและให้ผลต่อเนื่องซึ่งกันและกันและเกิดขึ้นไปพร้อม ๆ กันอยู่เสมอ โดยเฉพาะการแลกเปลี่ยน ค้นหา สร้างสรรค์ และร้อยเรียง ที่อาศัยการทำงานของนักแสดง และกระบวนการกลุ่ม ในส่วนของการนำเสนอที่นั้นเกิดขึ้นภายหลังสุด ซึ่งจะอาศัยศิลปินรับเชิญที่ใช้ความเชี่ยวชาญในการเรียบเรียง เล่าเรื่อง และกำกับการแสดง ให้เป็น โฮมเฮียน เฮา ผ่านการร้อยเรียงสถานการณ์ ตัวละคร ไปสู่การแสดงที่ได้จากการค้นหาจากขั้นตอนที่ 1-2 นั้นเอง โดยผู้มีส่วนร่วมในกระบวนการที่สำคัญสำหรับการทำงานในครั้งนี้

คือ นักแสดง ซึ่งเป็นผู้ที่ทำหน้าที่ แลกเปลี่ยน ค้นหา สร้างสรรค์ ทดลอง โดยมีศิลปินรับเชิญชาวอีสาน สวนีย์ อุทุมมา เป็นผู้นำกระบวนการ กำหนดทิศทางต่าง ๆ และเป็นผู้กำกับและสร้างสรรค์การแสดงหลัก ผู้วิจัยได้รับบทบาทในกระบวนการสร้างสรรค์นี้ในฐานะผู้ช่วยผู้กำกับการแสดง ผู้ช่วยวิทยากรกระบวนการ (Facilitator) ในระหว่างการตีใจซึ่งให้กับนักแสดง และเป็นนักแสดงร่วมด้วย ทั้งนี้ในการสังเคราะห์ห้องความรู้จากนักแสดงชาวอีสาน เน้นการขับเคลื่อนและสังเกตการณ์สิ่งที่เกิดขึ้นจากนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ทั้ง 7 คนเป็นหลัก

1. ศิลปินและนักแสดงกับการแลกเปลี่ยนและค้นหาประเด็นและความเป็นอีสาน

การค้นหาประเด็นและความเป็นอีสานนั้นเป็นการทำงานกับโจทย์และประเด็นของการสร้างสรรค์ผลงาน โดยผู้วิจัยร่วมกับศิลปินรับเชิญในฐานะผู้กำกับการแสดงได้วางประเด็นที่สอดคล้องกับโจทย์วิจัยหลัก คือ การสร้างสรรค์ผลงานละครเวทีที่อยู่บนฐานของความเป็นอีสาน “ความเป็นอีสาน” จึงกลายเป็นทั้งโจทย์คำถาม เป็นแนวคิดหลัก และเป็นเป้าหมายของงานที่จะถูกขับเคลื่อนและค้นหาโดยกลุ่มนักแสดงรุ่นใหม่ชาวอีสาน โดยมีคำถามหลักคือ ความเป็นอีสานคืออะไร? (Philosophy of Isan) ซึ่งได้แยกออกเป็นความเป็นมาของอีสานและคนอีสาน? (Isan History) และความเป็นอยู่ของอีสานและความเป็นไปของอีสาน? (Isan Now and Future)

1.1 ความเป็นอีสานคืออะไร?

ในขั้นตอนแรกนี้คำถามหลักสำคัญคือ ความเป็นอีสานคืออะไร? โดยการเปิดวงสนทนาร่วมกัน พูดคุย และแลกเปลี่ยนประสบการณ์ ตั้งคำถามระหว่างกัน ซึ่งนักแสดงได้นำเสนอแลกเปลี่ยนประสบการณ์ภายในกลุ่ม โดยผู้วิจัยพบว่ามิกิจกรรมหรือความทรงจำหลายส่วนที่เหมือนหรือคล้ายคลึงกัน นักแสดงเชื่อว่าสิ่งที่บ่งบอกถึงความเป็นอีสานได้แก่ (1) ภาษาอีสาน (2) วิถีชีวิตในการทำมาหากินของคนอีสาน และอาหารอีสาน (3) งานฝีมือต่าง ๆ เช่น การทอผ้า หรือจักสาน (4) ลักษณะทางสถาปัตยกรรมอีสาน (บ้าน) สิ่งแวดล้อมของชุมชน และวัด (5) พิธีกรรมและความเชื่อต่าง ๆ โดยเฉพาะพิธีบายศรีสู่ขวัญ พญานาค หมอธรรม⁵ และหมอผีทรง

5 ผู้เรียนวิชาธรรมและสามารถขับไล่ภูติผีปีศาจ ถอดคุณไสยได้

นักแสดงส่วนใหญ่ค้นหาคำตอบของความเป็นอีสานด้วยการเชื่อมโยงกับวิถีชีวิตในชนบทและการทำมาหากินของคนอีสาน อีกด้านหนึ่งในการค้นหาความเป็นอีสานนั้น นักแสดงได้เชื่อมโยงความเป็นอีสานไปกับความเชื่อของคนอีสาน โดยเฉพาะเรื่องพิธีกรรมต่าง ๆ เช่น เรื่องขวัญ จากพิธีบายศรีสู่ขวัญ เรื่องพญานาค ความเชื่อ หมอลำทรง และหมอธรรม ที่ยังปรากฏเป็นหนึ่งในเรื่องสำคัญของการแลกเปลี่ยน สิ่งเหล่านี้นำไปสู่การแลกเปลี่ยนในระดับลึกซึ้งถึงเรื่องความหมายของจิตวิญญาณ ร่างกาย และยังเชื่อมโยงไปกับความสนใจของศิลปินรับเชิญในด้านการปฏิบัติภาวนาทางพระพุทธศาสนาด้วย

การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ประกอบด้วยคำถามเชิงปรัชญาและแนวคิดว่าจะอะไรเป็นสิ่งที่นำเสนอทั้งคุณสมบัติ (Property) และคุณลักษณะ (Attributes or Characteristics) ของความเป็นอีสานได้ดีที่สุด ซึ่งผู้วิจัยพบว่า ความเป็นอีสานที่ปรากฏขึ้นจากกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ นั้น คือ วิถีชีวิตการทำมาหากินในชนบท และความเชื่อที่ผสมผสานระหว่างวัฒนธรรมชุมชน พุทธ และพราหมณ์ โดยทั้งสองประเด็นนี้ยังสะท้อนถึงความเป็นอีสานในแง่ของการเป็นอยู่ของชุมชน (Community) ที่มีความแข็งแกร่งในเชิงความสัมพันธ์ เพราะฉะนั้นทั้งในเรื่องของวิถีชีวิตและพิธีกรรมบายศรีสู่ขวัญจึงสะท้อนเรื่องของความสัมพันธ์ภายในชุมชนอย่างเลี่ยงไม่ได้

1.2 ความเป็นมาของอีสานและคนอีสาน?

ในระหว่างการแลกเปลี่ยนในคำถามหลักนั้น นักแสดงและศิลปินรับเชิญได้เริ่มกลับไปสำรวจความทรงจำเกี่ยวกับบ้าน สิ่งแวดล้อมของบ้านที่นักแสดงแต่ละคนเติบโตมา โดยอาศัยการขยายความและเชื่อมโยงกับหลักคิดของการสู่ขวัญ และความสัมพันธ์ระหว่างกายและใจ หรือ บ้านและเจ้าของบ้าน โดยให้กลับไปหา “บ้าน” ของตนให้เจอ ศิลปินรับเชิญในฐานะผู้ขับเคลื่อนหลักของกระบวนการดีไวซิงได้นำกระบวนการต่อการผ่านการตั้งคำถามในเชิงประวัติศาสตร์ กับนักแสดงถึงความเป็นมาของอีสานว่า เรามาจากไหน? เราคือใคร? เพื่อให้นักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ได้เริ่มตั้งคำถามกับตนเองอย่างจริงจังกับคำว่า “คนอีสาน”

ในการตอบคำถามครั้งนี้ นักแสดงคนหนึ่งได้กล่าวถึงความสนใจเรื่อง “กบฏผีบุญ” โดยเชื่อมโยงกับสถานการณ์ในปัจจุบัน รวมถึงการพยายามตีความเรื่องของจดหมายลูกโซ่ และอื่น ๆ ในระหว่างการแลกเปลี่ยนมีการ

ตั้งข้อสงสัยขึ้นมากมายที่พ้องและเชื่อมโยงได้กับสถานการณ์การเมืองในประเทศไทยในช่วง 10 ปี ย้อนหลังจนถึงปัจจุบัน ทำให้เกิดการเรียนรู้และค้นคว้าร่วมกันในที่สุด โดยอาศัยการค้นหาคำตอบของนักแสดงด้วยวิธีการต่าง ๆ กัน ดังนี้ (1) การค้นหาเอกสารเชิงประวัติศาสตร์ในห้องสมุด (2) การค้นหาเรื่องเล่าขานต่าง ๆ จากบันทึกลายลักษณ์ หรือวรรณกรรม (3) การสอบถามโดยตรงจากญาติของตนเอง เช่น บิดา มารดา ต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เคยเกิดขึ้น (4) การสะท้อนประสบการณ์ของตนเองต่อคนที่เคยเห็น และ (5) การสะท้อนประสบการณ์ของตนเองต่อตนเอง

การศึกษาเชิงประวัติศาสตร์อีสานนั้นทำให้ นักแสดงได้เข้าใจสิ่งที่เกิดขึ้นกับอีสานมากยิ่งขึ้น โดยเฉพาะการต่อสู้ของคนอีสานกับรัฐไทยในสมัยนั้น โดยศิลปินตั้งคำถามสำคัญโดยอาศัยจินตนาการและความรู้สึกของนักแสดง หากอยู่ในบทบาทของราษฎรที่อยู่ในภาวะความยากลำบากในช่วงเวลานั้น ชวนนักแสดงร่วมกันแลกเปลี่ยนถึงเรื่องความเชื่อและความหวังของชาวอีสาน เหตุผลที่เข้าร่วมกบฏผีบุญและชวนคิดว่าเพราะเหตุใดกันแน่ที่ชาวบ้านเข้าร่วมกบฏในครั้งนี้ เป็นที่มาของเหตุผลของตัวละครแต่ละตัวในฉากอดีตของกบฏผีบุญ รวมถึงสิ่งที่เชื่อมโยงได้ในปัจจุบันถึงวาทกรรมครอบงำ และคุณลักษณะของคนอีสาน ที่มีกันมาจนกระทั่งวาทกรรมโกงจนเจ็บ สิ่งที่น่าสนใจในสื่อ ทำให้นักแสดงได้เข้าไปสู่การเชื่อมโยงการสร้างตัวตนและตัวละครอีสานในอีกมุมมองหนึ่ง ซึ่งท้ายสุด กบฏผีบุญโดนปราบนั้น ได้ปรากฏเป็นฉากหนึ่งของการแสดง โดยนักแสดงจะต้องเล่นเป็นตัวละครกบฏผีบุญทั้งที่ตั้งใจและไม่ตั้งใจก็ตาม

1.3 ความเป็นอยู่และความเป็นไปของอีสาน?

ในการแลกเปลี่ยนนี้ประกอบไปด้วยการสะท้อนถึงลักษณะสังคมและความเป็นอยู่จากประสบการณ์ของนักแสดงในปัจจุบัน และการศึกษาข่าวและทิศทางเชิงนโยบายของชุมชน โดยมีประเด็นต่าง ๆ เช่น นโยบายเมืองอัจฉริยะ (Smart City) ในจังหวัดขอนแก่น การเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของเทคโนโลยี ทำให้ประเด็นหลักของการพูดคุยแลกเปลี่ยนนั้นเป็นเรื่องของการห่างเหินจากวิถีชีวิตชนบทเดิม การที่เทคโนโลยีเข้ามามีบทบาทในวิถีชีวิตปัจจุบัน และความเจริญก้าวหน้าทางวัตถุที่ส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงของคนในสังคมอีสานนั่นเอง โดยโจทย์หนึ่งที่สำคัญคือการลองใช้จินตนาการของนักแสดงร่วมไปกับการพัฒนาตัวละครของตนเองในการมองเห็นภาพอนาคตของ

อีสานหลังจากนี้ ผลที่ได้ นั่นคือบทบาทของเทคโนโลยีที่เปลี่ยนแปลงวิธีการต่าง ๆ ของคนอีสาน เช่น การทำเกษตร และการทำงานฝีมือต่าง ๆ โดยมีเทคโนโลยีปัญญาประดิษฐ์ (AI) การเปลี่ยนแปลงของช่องทางหรือแพลตฟอร์ม (Platform) ของความเชื่อมาอยู่บนฐานเครือข่ายออนไลน์ เช่น การทำบุญออนไลน์ เป็นต้น การมุ่งไปสู่ความสำเร็จทางธุรกิจ อันนำไปสู่ผลอีกด้านหนึ่งคือการโหยหา (Nostalgic) ความแปลกแยก (Alienation) ที่เกิดขึ้นกับตัวละครด้วยการแลกเปลี่ยนครั้งนี้ปรากฏอยู่ในฉากอนาคตผ่านบทพูดเดี่ยวของตัวละคร โดยมีข้อสังเกตที่สำคัญคือ ความเป็นอีสานในเชิงวิถีชีวิตนั้นถูกผสมเข้ากับเทคโนโลยีได้เป็นอย่างดีและยังปรากฏให้เห็นถึงคุณสมบัติและคุณลักษณะของคนอีสานได้ ผ่านความสัมพันธ์ทางชุมชนและความเชื่อ รวมถึงการที่สามารถหาความสุขกับสิ่งรอบตัวได้โดยง่าย ๆ นั่นเอง

บทสรุปของการค้นหาประเด็นความเป็นอีสานสู่การร้อยเรียงและนำเสนอ

(1) หลักคิดของพิธีกรรมบายศรีสู่ขวัญ ที่นำไปสู่โครงสร้างของเรื่อง การดำเนินเรื่อง และการออกแบบ

(2) การสร้างสรรค์ตัวละคร “คนทรง” ที่ได้แรงบันดาลใจจากหมอธรรมและหมอลำทรงผ่านการตีความแบบร่วมสมัย เปรียบเสมือนความเชื่อของคนอีสานที่เป็นเสาหลักหนึ่งในการทำความเข้าใจเหตุและผลของการดำเนินชีวิต เป็นการตอบสนองทางใจ

(3) กบฏผีบุญ เป็นผลจากการทำความเข้าใจสถานการณ์ของอีสานในอดีตและกลายเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง (Reenact) ที่เชื่อมโยงตัวละครเหล่านั้นในภาคอดีต

(4) ตัวละครปัจจุบันทั้ง 7 ตัว นำเสนอความเป็นปัจจุบันของนักแสดงและตัวละคร ที่ตอบสนองต่อวาทกรรมครอบงำที่มีต่อคนอีสาน

(5) อนาคตของตัวละครทั้ง 7 ตัว เป็นเสมือนเส้นทางเชื่อมต่อในการเปลี่ยนแปลงอันเลี่ยงไม่ได้ของเทคโนโลยีที่จะเกิดขึ้นกับตัวละครและความเป็นอีสาน

(6) ตัวละครทั้ง 7 ตัวนั้นยังเชื่อมโยงกันบนฐานความเป็นกลุ่มก้อน ชุมชน ที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของการดำเนินเรื่องโดยกลุ่มตัวละครนี้ ไม่ใช่ผู้ใดผู้หนึ่งเท่านั้น

2. นักแสดงกับการสร้างสรรค์ตัวละคร

นักแสดงและการสร้างสรรค์ตัวละครเป็นการต่อยอดจากความรู้ ทักษะและความคิดเห็นต่อ “ความเป็น

อีสาน” ระหว่างกลุ่มนักแสดง และการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เพื่อเข้าสู่กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงและตัวละคร ในขั้นตอนนี้ศิลปินรับเชิญในฐานะผู้กำกับการแสดงเปิดกว้างให้กับนักแสดงในการสร้างสรรค์ตัวละคร โดยมีขั้นตอนและวิธีการทำงานที่ผสมผสานและบูรณาการร่วมกันอย่างลงตัว ผ่านการค้นสตซึ่งเป็นเครื่องมือหลัก ซึ่งการทำงานด้วยการค้นสตนั้นถือเป็นวิธีการสำคัญที่มุ่งสู่การสร้างสรรค์ตัวละครและสถานการณ์ของละคร ในขณะที่ตัวศิลปินในฐานะผู้กำกับเอง ได้พยายามสังเกตการณ์และให้ความสำคัญกับสิ่งที่เกิดขึ้น สิ่งที่น่าสนใจต่าง ๆ กระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์ตัวละครในระหว่างกระบวนการค้นสต เพื่อนำไปสู่การเรียบเรียงเรื่องราวในขั้นต่อไปด้วย ตัวละครที่นักแสดงได้สร้างสรรค์ขึ้นจึงเป็นตัวละครที่สะท้อนความเป็นตัวของตนเอง เห็นเส้นทางของตัวละครที่เกี่ยวข้องกับ อดีต ปัจจุบัน และอนาคต เป็นการสร้างตัวละครที่มีการเปลี่ยนแปลง ข้ามผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ ดังนั้น การเชื่อมโยงระหว่างนักแสดงกับตัวละครจึงมีความใกล้ชิดสัมพันธ์กันอย่างมากในการนำชีวิตของตัวละครออกมาสู่เวที

ผู้วิจัยเห็นว่า ก่อนที่จะสังเคราะห์องค์ความรู้ทางด้านการสร้างสรรค์ตัวละครและการแสดงของนักแสดงชาวอีสาน ผู้อ่านควรระลึกถึงตัวแปรสำคัญคือกระบวนการตีไวซึ่งอันได้มาซึ่งผลผลิตและผลลัพธ์ในครั้งนี้ กระบวนการสร้างสรรค์นั้นขึ้นตรงต่อผู้นำกระบวนการโดยศิลปินรับเชิญ สวนีย์ อุทุมมา ซึ่งสามารถสรุปให้เห็นถึงคุณลักษณะเฉพาะของการทำงานของศิลปินรับเชิญในกระบวนการตีไวซึ่งนี้ โดยบทบาทหน้าที่สำคัญของศิลปินรับเชิญนั้น ได้แก่ (1) การกำหนดทิศทางของการแสดงโดยการค้นหา เลือกสรร ไปพร้อมกับกระบวนการสร้างสรรค์ (2) การร้อยเรียงเรื่องราวของตัวละครสู่การแสดง (3) การสร้างโจทย์และความท้าทายในกระบวนการ (4) การส่งเสริมการแลกเปลี่ยนเรียนรู้มากกว่าการวิพากษ์วิจารณ์ และ (5) การสื่อสารและการสร้างความไว้วางใจในกระบวนการสร้างสรรค์ ซึ่งกระบวนการการทำงานตีไวซึ่ง การสร้างสรรค์ตัวละคร ที่ สวนีย์ อุทุมมา ได้ใช้กับนักแสดงในกระบวนการ สามารถสรุปได้เบื้องต้น ดังนี้

(1) การสร้างสรรค์ตัวละครสามารถใช้คำสำคัญในการกำหนดทิศทางการทำงานได้ (เช่น การใช้ลักษณะของสีหรือคำอธิบายคุณลักษณะของตัวละคร)

(2) การสร้างสรรค์ตัวละครเป็นการค้นหาจาก

ภายนอกผ่านบุคลิกลักษณะนิสัย ทำทางสู่การค้นหภายใน
เน้นการเชื่อมต่อระหว่างภายนอกไปสู่แรงขับเคลื่อนและ
ความต้องการของตัวละครภายใน

(3)การสร้างสรรค์ตัวละคร ในการทำความเข้าใจ
ความต้องการ ความสัมพันธ์ ทศนคติและความคิดผ่านการ
เผชิญหน้ากับสถานการณ์ร่วมกันในกระบวนการตัดสินใจ

ตารางที่ 1 ลักษณะของกระบวนการตีความ ข้อจำกัดและผลที่เกิดขึ้น และการแก้ไขปัญหา

ลักษณะของกระบวนการตีความใน โฮม เอียน เฮา	ข้อจำกัด/ผลที่เกิดขึ้น	การแก้ไขปัญหา/ การนำไปสู่การปฏิบัติขั้นต่อไป
กระบวนการตีความเปิดกว้างและยืดหยุ่นสูง/ อะไรก็เกิดขึ้นได้ ในการสร้างสรรค์ตัวละครขึ้น มาใหม่โดยอาศัยประสบการณ์ของนักแสดง และการตัดสินใจ	ส่งผลให้นักแสดงสามารถ สร้างสรรค์ผลงานได้เต็มที่ บางคน มีความลำบากใจหรือกังวลใจใน ความเป็นไปได้ที่หลากหลาย	ศิลปินผู้กำกับการแสดงเป็นผู้ช่วย กำหนดทิศทางที่สามารถนำไปสู่ ปลายทางได้
การทำงานไม่ได้เริ่มจากการวิเคราะห์ตัวละคร แต่เริ่มจากประเด็นที่สนใจ	นักแสดงเรียนรู้จากประสบการณ์ ความคิดเห็นทั้งของตนเองและ ผู้อื่น	ศิลปินผู้กำกับการแสดงต้องมีทักษะ การเชื่อมโยงประเด็นต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น และร้อยเรียงเข้าสู่เรื่องราวและตัว ละคร
กระบวนการตีความ ต้องสร้างพื้นที่ปลอดภัย และไว้วางใจกัน เป็นกันเองแต่ต้องตรงไปตรง มา กระบวนการกลุ่มที่ทุกคนช่วยเหลือกัน ขับ เคลื่อนไปเป็นกลุ่ม เป็นงานกลุ่ม	นักแสดงมีความรู้สึกว่าการทำงาน ง่ายขึ้น ไม่รู้สึกถูกตัดสิน คลายความ กังวลใจ กล้าที่จะแสดงออกและ เต็มที่ในการค้นหาร่วมกันด้วย ความสนุก	ศิลปินผู้กำกับการแสดงต้องหมั่น สร้างความท้าทายให้เกิดขึ้นใน กระบวนการอย่างเหมาะสมเพื่อ กระตุ้นการสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น เน้นการทำงานแบบแลกเปลี่ยนเรียนรู้ มากกว่าการวิพากษ์วิจารณ์
บรรยากาศความเป็นอีสาน การทำงานร่วมกับ ศิลปินชาวอีสานด้วยกัน ทำให้ลดช่องว่าง ระหว่างวัฒนธรรมและภาษาในการสื่อสาร	นักแสดงมีความรู้สึกอบอุ่นในใจ เชื่อว่าศิลปินจะเข้าใจตนได้ดี กล้าที่ จะแสดงความคิดเห็นและเป็นตัว ของตัวเอง และเต็มที่ในการค้นหา	ศิลปินผู้กำกับการแสดงใช้ช่องทางนี้ ในการสื่อสารความต้องการ การนำ กระบวนการ การกำกับการแสดงใน ทุกขั้นตอน

บทสรุปของการสร้างสรรค์ตัวละครอีสาน

ตัวละคร “ข้าวเม่า” ข้าวเม่า อายุ 25 ปี อาชีพ ทำนา เรียน
จบ ม.6 พ่อแม่ของข้าวเม่าทำงานที่
กรุงเทพฯ รับจ้างเป็นกรรมกรก่อสร้าง
ส่งเงินกลับมาให้ใช้จ่ายสิ่งของที่จำเป็น
กับยาย ข้าวเม่าทำหน้าที่ดูแลยายและ
ทำอาหารให้ยาย เก็บผัก ปลา จาก
สวน ข้าวเม่าจากการทำนา ข้าวเม่าไม่
คิดที่จะเข้าไปทำงานในเมืองเพราะ
เป็นห่วงยายที่จะต้องอยู่บ้านคนเดียว
ข้าวเม่าไม่ได้คิดเตรียมแผนชีวิตหาก

ตัวละคร “จำรอง”

วันหนึ่งยายจากไป ข้าวเม่านึกถึงแต่
การอยู่กับยาย แค่นี้ก็มีความสุขใน
แต่ละวันของชีวิตแล้ว
จำรอง หญิงสาวที่เติบโตมาในชุมชน
อีสาน อยู่กับปู่กับย่า และได้ซึมซับเอา
วัฒนธรรมความเชื่อประเพณีต่าง ๆ
ของคนอีสานจากปู่ ย่า เป็นคนสดใส
ร่าเริง และชอบทำบุญ เข้าวัด ฟังธรรม
แต่ก็เล่นหอย มีความคาดหวังว่าการ
ทำบุญเยอะ ๆ จะทำให้ผลบุญส่งให้เรา
ร่ำรวย มือถือือสากปากถือือศีล

ตัวละคร “สวย”	สวยเติบโตขึ้นในชนบท อยู่กับยาย โดยไม่รู้ว่ามีพ่อกับแม่เป็นใคร หรืออยู่ที่ไหน จนกระทั่งยายเสียชีวิต สวยก็อยู่ด้วยตัวคนเดียวมา สวยมีความฝันและพยายามจะถีบตัวเองให้ได้เข้าไปอยู่ในเมือง สวยพยายามเป็นคนในเมือง พุดไทย สวยพยายามดูแลตัวเอง รักสวยรักงาม เธอมีความใฝ่ฝันว่าจะมีครอบครัวมีสามี และมีลูกแล้วอาศัยอยู่ในเมืองให้ได้	ตัวละคร “แหวดาว” แหวดาวอายุ 26 ปี แหวดาวไม่มีพ่อแม่ ถูกเลี้ยงดูมาโดยตากับยาย เป็นคนนิ่งเงียบ จริงจังกับทุกอย่าง คือ มีความคิดเป็นของตัวเอง ไม่ชอบให้ใครมาหยามความเชื่อของตน ไม่ยอมให้ใครเอาเปรียบ ไม่เถียงแต่ก็ไม่พูดอธิบาย มีความดื้อ ฟังแต่ไม่ทำตาม เธอเป็นคนเข้มแข็งและเก็บความเสียใจไว้ข้างใน ไม่ชอบแสดงออกถึงความรู้สึก ไม่ร้องไห้ ไม่ให้ใครเห็นว่าตนเองอ่อนแอ แหวดาวเลือกทำตามความฝัน คือ การเป็นนักร้อง โดยเธอเลือกเข้าไปตามฝันในกรุงเทพฯ เคยจะยอมแพ้หลายครั้ง แต่เพราะเป็นสิ่งที่รักมากจึงจะยังคงต่อสู้อยู่ โดยไม่มีวันรู้ว่าสำเร็จ สิ่งที่กำลังคาใจมานานคือเรื่องของพ่อและแม่ ว่าทำไมถึงทิ้งเธอไป
ตัวละคร “มนต์”	มนต์ อายุ 27-28 ปี ทำอาชีพธุรกิจส่วนตัว ปัจจุบันเป็นคนมีฐานะ เธอเคยโดนดูถูกเหยียดหยามในสมัยเด็ก ๆ เธอไม่ชอบความลำบากและเธอมักโดนตัดสินจากคนอื่น เป็นคนขยัน มีหัวทางธุรกิจ ชอบลงมือทำ ไม่รอ เธอเชื่อว่ายิ่งทำมากก็ยิ่งห่างจากความลำบาก เธอให้ความสำคัญกับเงิน และเห็นประโยชน์ที่มาพร้อมกับอำนาจทางการเงิน เธอให้ความสำคัญกับการมีเพื่อนน้อยแต่มีคุณภาพ มนต์เป็นผู้หญิงที่มีความเด็ดเดี่ยว เด็ดขาด พุดจาโผงผาง ตรงไปตรงมา รู้จักการบริหารอำนาจและการใช้ความกลัว	ตัวละคร “กล้า” กล้า อายุ 23 ปี เป็นคนขยัน อดทน กล้าแสดงออก พุดเก่ง เป็นคนร่าเริง จิตใจดี ใจเย็น และสู้ชีวิต ถึงแม้จะเหนื่อย ท้อ แต่กล้าก็อดทนเพื่อฝันในวันข้างหน้า เป้าหมายในชีวิต คือ อยากให้พ่อแม่สบาย และมีความฝันอยากเป็นดาราจึงได้เข้าไปทำงานในกรุงเทพฯ เพื่อทำงานหาเงินให้พ่อกับแม่และมาตามหาฝัน แต่ไปสมัครงานหลายที่ก็ไม่มีการรับ ไปแคสเป็นนักแสดงก็ถูกดูถูกดูแคลนว่าเป็นคนบ้านนอก ทำอะไรไม่เป็นและไม่ทันเขา
ตัวละคร “ตัน”	ตัน เป็นคนเงียบ ๆ ไม่ค่อยคุยกับใคร เนิร์ด ยังไม่รู้ถึงเป้าหมายในชีวิต มีที่พึ่งเดียวในจิตใจ คือ ยาย ตันอยากกลับไปอยู่กับยาย แต่ตอนนี้ตันยังคงต้องอาศัยอยู่ในเมืองกับแม่ ตันชอบออกค่ายทำจิตอาสาให้กับชุมชน สังคม และมีความโหยหาความใกล้ชิดทางจิตใจ พยายามดันเสีย ตันก็เคืองและไม่รู้ว่าจะทำอะไร เหมือนไม่มีเป้าหมายชีวิตอีกแล้ว แต่สุดท้ายตันก็ได้เป็น เกษตรอำเภอก และกลับมาอยู่บ้านหลังเดิมของยาย	3. การแสดงและเรื่องย่อ โสม เอียน เฮา คำว่า โสม ในภาษาอีสาน แปลว่า รวม ชุมชน ประชุมกัน ⁶ อีกทั้งยังมีความหมายเป็นชื่อของวัน เรียกว่า วันโสม คือวันเตรียมงานจัดหาอาหารเพื่อทำบุญ และเป็นชื่อของกลอง กลองโสม หมายถึงตีกลองเพื่อสื่อสารว่าเป็นวันรวม คำว่า เอียน ในภาษาอีสาน แปลว่า เรือน บ้าน ที่อยู่

6 <https://esan108.com/dict/view/โสม>

อาศัย⁷ และ คำว่า เขา ในภาษาอีสาน แปลว่า เรา ตัวของเรา หากมีคนจำนวนมากเป็นหมู่คณะมักเพิ่มคำนำหน้าเป็น หมู่เฮา⁸ โดยคำทั้งสามคำนี้ ได้ถูกเลือกขึ้นมาเป็นชื่อการแสดงในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ของนักแสดงอีสานรุ่นใหม่ร่วมกับศิลปินรับเชิญ สวนีย์ อุทุมมา และผู้วิจัย โดยเกี่ยวข้องกับการค้นหาความเป็นอีสาน ซึ่งเริ่มต้นจากการค้นหาความเป็นตัวเองจากความทรงจำในวัยเด็ก ประสบการณ์ร่วมของกลุ่ม และรวมถึงความสนใจที่เกี่ยวข้องกับการปฏิบัติภาวนาทางพระพุทธศาสนาของศิลปินรับเชิญ ดังนั้น ความหมายของ โสม เอือน เขา ในรูปแบบของการแสดงครั้งนี้ จึงมีความหมายว่า การเรียกรวมใจกลับสู่ร่างกาย หรือ การเรียกรวมขวัญกลับสู่ผู้ชวัญหาย ผ่านการเล่าเรื่องบนโครงสร้างของพิธีบายศรีสู่ขวัญในอีสาน

การแสดงแบ่งออกเป็นทั้งหมด 4 ฉาก ดังนี้

- ฉากที่ 1 หมู่สาว 7 คน ตื่นขึ้นมาพร้อมกับความไม่รู้ ไม่รู้ว่าตัวเองมาจากไหนและไม่รู้ว่าจะไปทีใด จนกระทั่งตัดสินใจออกเดินทาง ทั้ง 7 คน ค่อย ๆ เผยความคับข้องใจจากชีวิตที่ยังจำได้ของตนเองในระหว่างการเดินทางนั้น
- ฉากที่ 2 หมู่สาวได้พบกับคนทรงผู้ได้ช่วยคลายความหิวโหยและความล้าจากการเดินทาง เป็นความหวังในการที่จะช่วยพวกเขาตอบคำถามในใจ
- ฉากที่ 3 หมู่สาวได้เดินทางย้อนกลับไปสู่อดีต และยังเดินทางไปเห็นตนเองในอนาคต แต่กลับเป็นสิ่งที่ทำให้พวกเขายิ่งห่างไกลจากคำตอบที่ค้นหา
- ฉากที่ 4 คนทรงเรียกขวัญกลับมา พาหมู่สาวอยู่กับปัจจุบัน นำพาพวกเขากลับมาที่บ้านของตนเอง หมู่สาวทั้ง 7 คน พร้อมที่จะตื่นขึ้นอีกครั้ง

เนื้อเรื่องหลักของ โสม เอือน เขา นั้น เริ่มต้นขึ้นที่สถานที่แห่งหนึ่ง หมู่สาวจำนวนหนึ่ง เริ่มต้นขึ้นจากเสียงไก่ขัน (เป็นเสียงที่บันทึกไว้) บนเวทีนั้นมีไก่ 1 ตัว และเล่าไก่ตั้งอยู่ตรงกลาง แต่ละคนเริ่มค่อย ๆ ตื่นขึ้น ต่างคนต่างไม่รู้จักกัน ต่างคนไม่รู้ว่าตัวเองอยู่ที่ไหนและทำไมถึงได้มาอยู่ที่ตรงนี้ ตัวละครเหล่านี้คือ ขวัญ หรือ จิตวิญญาณที่หลุดออกมาจากร่าง หรือ บ้านของตนเอง หลงทางและพยายามหาทางกลับไป ในขณะที่เดียวกันตัวละครเหล่านี้ก็พยายาม

ทำความเข้าใจว่า ตนเองมาจากไหน ตนเองเป็นใครกันแน่ เมื่อการเดินทางของพวกเขาได้เริ่มขึ้น ความทรงจำต่าง ๆ ในสมัยเด็ก ๆ ที่เค้ายเคยได้ทำค่อย ๆ เผยและแสดงออกมา ในระหว่างการเดินทาง เป็นร่องรอยบางอย่างที่ติดอยู่ จนกระทั่งเดินทางมาถึงบ้านคนทรง ซึ่งคนทรงได้รู้ว่า ทั้ง 7 คนนี้ คือ ขวัญ ของเด็กอีสานรุ่นใหม่ที่มีทั้งคนที่ยังเชื่อและศรัทธากับสิ่งนี้และคนที่ลืมนและยังตั้งคำถาม แต่แล้วคนทรงก็นำพาเขาทั้ง 7 ไปพบกับอดีตและเผยให้เห็นอนาคตของตน แต่สุดท้ายพวกเขาก็ได้แต่วิ่งวนในการใช้ชีวิตของตนอย่างทนทุกข์โดยไม่มีที่สิ้นสุด คนทรงพยายามช่วยพวกเขาโดยเรียกขวัญกลับมาหลายครั้งในระหว่างนั้น จนกระทั่งตัวละครทั้ง 7 วิ่งวน และพวกเขาก็ตื่นขึ้นอีกครั้งในร่างของพวกเขาเองจากเสียงไก่ขันอยู่ไกล ๆ

หลักคิดและความเชื่อของพิธีกรรมบายศรีสู่ขวัญถูกนำไปสร้างเป็นโครงเรื่องหลักและเป็นการดำเนินเรื่องของ การแสดง โสม เอือน เขา โดยใช้หลักความเชื่อเรื่อง ขวัญ หรือจิตวิญญาณที่หายหรือหลงทางไป ผ่านตัวละครหลักทั้ง 7 ตัว ที่พยายามหาทางกลับบ้าน หรือกลับสู่กายของตนเอง การดำเนินเรื่องจึงเป็นการผจญและปะทะกับห้วงของปรากฏการณ์ทั้งในอดีต ปัจจุบัน อนาคตในระหว่างการเดินทางกลับบ้าน โดยตัวละครทั้งหมดได้ปะทะกับเรื่องราวของตนผ่านการข้าม การปะติด และการสลับฉากต่าง ๆ โดยมีพิธีกรรมการเรียกขวัญหรือสู่ขวัญเป็นตัวช่วยให้ตัวละครไม่หลุดไปติดกับห้วงของปรากฏการณ์ใดปรากฏการณ์หนึ่ง ซึ่งท้ายสุดนั้นเรื่องราวเปิดให้ผู้ชมได้ตีความเองว่าตัวละครขวัญได้กลับเข้าร่างได้หรือไม่ ซึ่งประเด็นสำคัญนั้นเกิดเป็นคำถามให้กับผู้ชมว่า ตัวเองนั้นกลับมาอยู่กับกายของเราแล้วหรือยัง ดังนั้น โสม เอือน เขา จึงมีเนื้อหาสาระที่เล่าถึงเรื่องสภาวะภายในจิตใจของกลุ่มคนรุ่นใหม่ของอีสานที่อยู่ในสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงและสั่นคลอนความต้องการของตัวละครอยู่เสมอมากกว่าเรื่องภายนอก ที่เป็นแนวทางสำคัญของการสื่อสารเรื่องของอีสานในรูปแบบใหม่

จากเนื้อหาของการแสดงทั้งหมด 4 ฉากข้างต้น จะเห็นได้ว่า โสม เอือน เขา เป็นการแสดงที่นำเสนอเรื่องราวและการเล่าเรื่องในรูปแบบที่ไม่สมจริง เป็นการใช่วิธีการ ตัดสลับ ปะ ติด และผสมผสาน ระหว่าง ความทรงจำ อดีต และ

7 <https://esan108.com/dict/search/เอือน>

8 <https://esan108.com/dict/search/เฮา>

อนาคต การแสดงไม่ได้ติดอยู่แต่ภายในกำแพงที่สี่ (Fourth Wall) นักแสดงมองเห็นผู้ชม พูดกับผู้ชมได้ เข้าออกจากกำแพงที่สี่ได้ นักแสดงใช้วิธีการแสดงหลากหลายรูปแบบ สื่อสารผ่านการเป็นตัวละครโดยใช้บทสนทนาทั้งภาษาอีสานและภาษาไทย การร้องเพลงหมอลำ การเคลื่อนไหวร่างกาย และการร่ายรำพื้นบ้านของอีสาน เช่น รำบายศรีสู่ขวัญ การเล่นสลับเป็นตัวละครอื่น ๆ ในฉากต่าง ๆ การใช้ดนตรีพื้นบ้าน เมโลดีอีสาน การใช้โปรเจกเตอร์และวิดีโอ การออกแบบฉาก เสื้อผ้าและแสงสี กลวิธีการเล่าเรื่องเช่นนี้จึงถือว่าการทำงานที่ต่อต้านลักษณะทางโครงสร้างเชิงวรรณกรรม และมีความเรียบง่ายในการเล่าเรื่อง ใช้อุปกรณ์ประกอบส่วนต่าง ๆ เข้ามาช่วย การเล่าเรื่องจึงไม่ได้มีความซับซ้อนแต่ยังมีตัวละครต้นจากองค์ประกอบอื่น ๆ ให้ผู้ชมสามารถเชื่อมโยงและคิดต่อได้โดยที่ศิลปินไม่จำเป็นต้องมุ่งนำเสนอความซับซ้อนในประเด็น แต่เรื่องของวัฒนธรรมและองค์ประกอบที่เลือกมานั้นเอื้อให้เกิดการตีความทำความเข้าใจได้หลากหลายด้วย

การวิเคราะห์ผล

1. การสังเคราะห์องค์ความรู้จากนักแสดงชาวอีสานจากละครเวทีเรื่อง โหม เเหิน เหา

- ตัวละครอีสาน

การสร้างสรรคตัวละครบนฐานที่เชื่อมโยงกับตัวตน ผ่านประสบการณ์ ความคิดเห็น และทัศนคติต่าง ๆ ของนักแสดงชาวอีสานที่เป็นปัจเจกบุคคล ในกระบวนการตีความของโหม เเหิน เหา สามารถสังเคราะห์และสรุปให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญเกี่ยวข้องกับความเป็นอีสานในการแสดง ได้ดังนี้

(1) ตัวละครอีสานสะท้อนถึงความฝัน ความโหยหา ความสงสัย และความสนุกของคนอีสานที่ไม่ซับซ้อน

การสร้างสรรคตัวละครเหล่านี้ได้สะท้อนถึงตัวตนของนักแสดงที่ปรากฏอยู่ในส่วนหนึ่งของตัวละครที่ได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้น และปรากฏอยู่ในบทพูดเดี่ยวของตัวละครที่สะท้อนความรู้สึกของคนอีสานในยุคปัจจุบันโดยสามารถสรุปได้ ดังนี้

- ตัวละครที่สะท้อนถึงความฝันของนักแสดง เช่น ตัวละครแววดาว และกล้า

- ตัวละครที่สะท้อนถึงความโหยหาของนักแสดง เช่น ตัวละครมนต์ ตัวละครตัน ตัวละครสว

- ตัวละครที่สะท้อนถึงความสงสัยและความแปลกแยกของนักแสดง เช่น ตัวละครข้าวเมาเป็นและกล้า

- ตัวละครที่สะท้อนถึงความสนุกของนักแสดง เช่น ตัวละครจำรอง

นอกเหนือจากการที่ตัวละครเหล่านี้ถูกสร้างสรรค์จากพื้นฐานความเข้าใจของนักแสดงและตัวตนของตนเองแล้ว อีกสิ่งหนึ่งคือ ลักษณะของตัวละครอีสานในเชิงจิตวิทยานั้นไม่ได้ซับซ้อนเมื่อเทียบกับตัวละครในวัฒนธรรมหรือบริบทอื่น ซึ่งสอดคล้องกับการทำงานกับตัวละครเรื่องปาย เช่นเดียวกัน นักแสดงทุกคนกล่าวว่า การทำงานกับตัวละครนั้นง่ายขึ้น ทั้งในแง่ความเข้าใจผ่านความต้องการของตัวละคร การแสดงเป็นตัวละคร โดยเหตุผลสำคัญนั้นเกิดขึ้นจากความเข้าใจตัวละครที่อยู่บนฐานของการแสดงออกและความรู้สึกของตนเอง ทำให้การทำงานนั้นจึงไม่จำเป็นต้องวิเคราะห์ตัวละครกับโครงสร้างวรรณกรรมหรือบริบทของเรื่องใด ๆ แต่เป็นการทำงานกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นโดยทำความเข้าใจตัวละครผ่านสิ่งที่ตนแสดงออกในสถานการณ์นั้น ๆ ตรงหน้า ซึ่งเป็นกลวิธีที่แตกต่างจากการทำงานของนักแสดงชาวอีสานกับตัวละครในบริบทตะวันตก

(2) ตัวละครอีสานสะท้อนถึงการต่อสู้และพยายามประคับประคองความต้องการของตนเองท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง

เนื่องจากผลงานการแสดงเรื่อง โหม เเหิน เหา มีลักษณะของการเล่าเรื่องที่ไม่เป็นไปตามโครงสร้างวรรณกรรม โดยไม่มีจุดวิกฤตและจุดคลี่คลายที่ชัดเจน ความต้องการของตัวละครนั้นไม่ได้เป็นหลักในการขับเคลื่อนตัวละคร ทำให้การรับรู้ถึงตัวละครต่าง ๆ นั้น แตกต่างไปจากการชมละครตะวันตก เช่น

- ตัวละครแววดาว ถึงแม้ว่าความต้องการของตัวละครคือการได้เป็นนักร้อง แต่จะเห็นได้ว่าสถานการณ์ที่ปรากฏขึ้นในการแสดงนั้นไม่ได้มุ่งนำเสนอการต่อสู้ฝ่าฟันกับอุปสรรคและปัญหาของแววดาวเพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมาย แต่เป็นการนำเสนอและเล่าให้เห็นถึงเป้าหมายที่ถูกปรับเปลี่ยนไปตามบริบทต่าง ๆ เช่น วันนีประสบความสำเร็จ แต่อีกสองปีผ่านไป ความสำเร็จนั้นก็หายไป การนำเสนอตัวละครจึงกลายเป็นการขยายความพยายามของตัวละครที่พยายามโอบอุ้มความต้องการที่อาจจะหลุด

ล่องไปตอนใดก็ได้ ด้วยเงื่อนไขที่ปรับเปลี่ยนไปไม่รู้จบ

- ตัวละครมันต์ ถึงแม้ว่าความต้องการของตัวละครคือการได้ประสบความสำเร็จในชีวิต แต่จะเห็นได้ว่าสถานการณ์ที่ปรากฏขึ้นในการแสดงนั้นไม่ได้มุ่งนำเสนอการต่อสู้ฝ่าฟันกับอุปสรรคและปัญหาของมนต์เพื่อให้ได้มาซึ่งเป้าหมายเช่นกัน แต่เป็นการนำเสนอและเล่าให้เห็นวันที่ประสบความสำเร็จ แต่มันต์เองก็ยังไม่รู้สึกถึงการยอมรับของสังคม เป็นการขยายความพยายามของตัวละครที่พยายามโอบอุ้มความต้องการที่อาจจะหลุดล่องไปตอนใดก็ได้ ด้วยเงื่อนไขที่ปรับเปลี่ยนไปไม่รู้จบ

โดยเงื่อนไขเหล่านี้เกิดขึ้นกับทุกตัวละครในโฮมเฮียน เขา ด้วยเหตุนี้จึงเป็นที่มาของลักษณะสำคัญของตัวละครอีสานอย่างหนึ่งคือ การพยายามประคับประคองความต้องการของตนเอง มากกว่าการพยายามพุ่งเป้าไปสู่จุดหมาย ซึ่งแตกต่างจากกลวิธีการแสดงตะวันตกที่ยึดความต้องการเป็นฐานสำคัญในการขับเคลื่อนตัวละคร การพยายามประคับประคองความต้องการของตนเอง ในตัวละครนั้นทำให้เกิดการโฟกัส (Focus) ในการทำงานกับตัวละครต่างออกไป ซึ่งกลวิธีการทำงานกับตัวละครจึงเป็นการทำความเข้าใจและสร้างความรู้สึกจากการที่ได้ตัวละครได้เข้าไปอยู่ในสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งสถานการณ์เหล่านั้นล้วนมีผลในการสั่นคลอนความต้องการของตัวละคร ดังนั้น การแสดงของตัวละครอีสาน โดยเฉพาะในเรื่องนี้นั้น จึงเน้นความสำคัญไปที่การข้ามผ่านสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิต การต่อสู้กับข้างในตนเองมากกว่าบริบทที่เกิดขึ้นข้างนอก เป็นภาวะที่เกิดขึ้นภายในตัวเองเป็นหลัก ทำให้การแสดงออกนั้นดึงเอาคุณสมบัติภายในของอีสานออกมาว่าคุณลักษณะภายนอก เป็นคุณสมบัติของความอดทน อดกลั้น การต่อสู้และความพยายาม ซึ่งถือว่าเป็นเนื้อในหรือจิตวิญญาณของคนอีสานได้มากกว่าการนำเสนอบุคลิกลักษณะผ่านความสนุกสนานหรือภาษาเพียงอย่างเดียว

(3) ตัวละครอีสานใน โฮม เฮียน เขา ตอบโต้วาทกรรมครอบงำเกี่ยวกับอีสาน

จากการสังเกตการณ์ของผู้วิจัยพบว่า ในช่วงแรกที่นักแสดงจะต้องสร้างสรรค์ตัวละครอีสานนั้น นักแสดงมักจะมีกรอบความคิดต่อลักษณะของคนอีสานที่พ้องกับวาท

กรรมเกี่ยวกับคนอีสานในไทย เช่น “โง่ จน เจ็บ” หรือเป็นชนชั้นล่าง หรือบริบทของคนอีสานที่ปรากฏอยู่ในสื่อละครโทรทัศน์ เพลงและภาพยนตร์ เป็นต้น โดยมีกวีนำเสนอบุคลิกลักษณะ ดังนี้

- มีความมั่นใจ ชอบความบันเทิง สนุกสนาน
 - ซื่อ เชื่อคนง่าย ไม่ทันคนอื่น มักโดนดูถูกหรือโดนเอาเปรียบได้ง่าย
 - มีความฝัน ความหวัง ความเชื่อ มุ่งมั่นไร้เหตุผล
 - จน เป็นชนชั้นล่าง ใช้แรงงานเป็นต้น
- ฯลฯ

ถึงแม้ว่าสังคมไทยจะเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว แต่บุคลิกลักษณะของคนอีสานเหล่านี้ ส่วนหนึ่งก็ยังสอดคล้องกับวาทกรรมครอบงำและยังปรากฏอยู่ในตัวละคร เช่น กล้า หรือแหวดาว นักแสดงเช่น วายุ หรือ ภัทรังษีนั้นถือเป็นนักแสดงที่อายุน้อยที่สุดในกระบวนการทำงานครั้งนี้ การนำเสนอตัวละครอีสานที่ใกล้เคียงกับประสบการณ์ของพวกเขาจริงจึงมักจะเชื่อมโยงกับวาทกรรมอีสานที่ปรากฏในสื่อโทรทัศน์หรือเพลงต่าง ๆ ด้วย อย่างไรก็ตามนักแสดงหลายคนยังคงมีความคิดที่ว่า ตนเองมีส่วนหรือมีบุคลิกลักษณะเหล่านี้จริง บ้างระลึกได้ในภายหลังหรือพยายามปฏิเสธ สิ่งที่น่าสนใจคือการมองกลับมาที่ตนเองของนักแสดงชาวอีสานที่ยืนอยู่ในมุมระหว่างความเป็นคนไทยและชาวอีสานรุ่นใหม่ ซึ่งมีลักษณะของความย้อนแย้งในเชิงสังคมและวัฒนธรรมภายใต้มิติของการเมืองด้วย

ในระหว่างกระบวนการ จึงพบว่า นักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ต้องต่อสู้กับตนเองที่อยู่ระหว่างความเป็นอีสานและความเป็นไทย ระหว่างวาทกรรมครอบงำกับความเป็นจริง ซึ่งทำให้นักแสดงหลายคนได้สร้างสรรค์ตัวละครย้อนต่อวาทกรรมเหล่านั้นได้อย่างน่าสนใจ โดยในท้ายที่สุด ตัวละครทั้ง 7 นั้นได้นำเสนอและแสดงออกให้เห็นถึงมุมมองของชาวอีสานรุ่นใหม่ต่อวาทกรรมครอบงำที่เกี่ยวข้องกับคนอีสาน ที่ยังคงสะท้อนให้เห็นถึงคุณสมบัติหลักในการพยายามประคับประคองความต้องการของตนเองของคนอีสาน โดยเป็นการตอบโต้ได้ดังนี้

- ตัวละครจะไม่ใช้ชีวิตอยู่บนความคาดหวังของผู้อื่น เช่น การรอการยอมรับจากผู้อื่น หรือรอคอยความช่วยเหลือจากผู้อื่น ตัวละครมีความกล้าที่จะอยู่หรือเป็น ในรูปแบบที่แตกต่างจากความคาดหวังของคนอื่น

- ตัวละครจะมีความหวังกับบุญบาป มีความเชื่อ กับสิ่งเหนือธรรมชาติต่อไป เพราะความเชื่อในเรื่องเหล่านั้นผูกพันกับความงามและคำสอนในวิถีพุทธและพราหมณ์ของชุมชน เป็นวิธีหนึ่งที่จะช่วยให้ชีวิตดำเนินไปอย่างมีความสุข ซึ่งไม่ใช่ความมั่งคั่ง
- ตัวละครไม่ได้จน ตัวละครอยู่อย่างพอเพียงเรียบง่าย ในบริบทของเขา ไม่ได้หมายถึงความไม่ประสบความสำเร็จในชีวิตหรือความขาดแคลน
- ตัวละครไม่จำเป็นต้องมีคุณลักษณะภายนอกที่บ่งบอกว่าเป็นอีสาน เช่น พูดภาษาอีสานเท่านั้น ตัวละครเช่น มนต์หรือต้นก็ใช้ภาษาไทย โดยให้เหตุผลว่า มนต์ เป็นเหมือนตัวแทนของคนที่ยอมรับและเปลี่ยน พร้อมเผชิญหน้ากับความเปลี่ยนแปลง และ ต้น เป็นคนอีสานโดยจิตวิญญาณ ไม่ได้ขึ้นตรงต่อภาษาที่พูด ซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงวัยรุ่นอีสานในปัจจุบันส่วนใหญ่ด้วย
- **การแสดงของนักแสดงชาวอีสาน**

ในผลงานรูปแบบดีไวซิ่งนี้ นักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ทำงานภายใต้กระบวนการสร้างสรรค์ตัวละคร ร่วมไปกับการทำงานกับตนเอง ผ่านการเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง การยอมรับตนเอง และการเป็นตัวของตัวเองของนักแสดงเกี่ยวกับความเป็นคนอีสานและคนไทย และที่เกี่ยวกับอดีต ปัจจุบัน และความคาดหวังในอนาคต ซึ่งสามารถสังเคราะห์และสรุปให้เห็นถึงกลวิธีการแสดงของนักแสดงชาวอีสาน ได้ดังนี้

(1) การแสดงอย่างเป็นธรรมชาติเริ่มต้นจากการปลดปล่อยตัวเองและอยู่กับสถานการณ์ให้ได้

ในระหว่างการทำการแสดงนั้นนักแสดงรายงานว่า ความตระหนักรู้ถึงสิ่งที่เกิดขึ้นในสถานการณ์นั้นเป็นสิ่งสำคัญ โดยโจทย์การแสดงที่สำคัญคือการฟัง การขับเคลื่อนการแสดงไปพร้อมกันกับกลุ่ม และการรับมือกับความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของสถานการณ์ให้ได้ โดยไม่ได้คำนึงถึงการเป็นตัวละครบนฐานความต้องการ ดังนั้นนักแสดงส่วนใหญ่จึงมุ่งเน้นไปที่การมีสมาธิกับการใช้ร่างกาย การกลับมาอยู่กับเนื้อตัวมากกว่าการนำเสนอลักษณะของตัวละคร การอยู่กับสถานการณ์และการพร้อมปรับเปลี่ยน

สถานการณ์ รวมไปถึงการที่นักแสดงเข้าใจตัวละครได้ดีอันเป็นผลจากการที่นักแสดงสามารถผสมผสานความเป็นตัวเอง หรือเทียบเคียงกับตัวเองร่วมกับการเป็นตัวละครที่สร้างสรรค์ ทำให้นักแสดงผ่อนคลายและไม่พยายามจะควบคุมหรือจัดการตัวเองให้เป็นไปตามความคิด ทำให้การเล่นและแสดงออกมานั้นเป็นธรรมชาติ สบายตัว ไม่กังวลและอยู่ในสถานการณ์ได้ อนุญาตให้เกิดปฏิกิริยาที่เกิดขึ้นจริง ซึ่งนักแสดงส่วนใหญ่สะท้อนถึงการแสดงในทิศทางเดียวกันที่ว่า การเป็นตัวละครนั้นง่ายขึ้น แต่ต้องใช้พลังในการอยู่ในสถานการณ์บนเวทีมากขึ้นทั้งในระหว่างซ้อมและระหว่างการแสดงจริง

(2) การแสดงอาศัยพลัง สติและสมาธิมาก

การแสดงในรูปแบบดีไวซิ่งนี้นักแสดงจำเป็นจะต้องอาศัยสติและสมาธิรวมถึงพลังในการทำงาน เนื่องจากสถานการณ์เปลี่ยนอย่างรวดเร็วและตลอดเวลา เช่น การเปลี่ยนจากตัวละครหลักเป็นตัวละครอื่น การเคลื่อนไหวและใช้ร่างกาย ทำให้การทำการแสดงนั้นต้องใช้พลังเป็นอย่างมาก เนื่องจากต้องอยู่ในสถานการณ์ที่แตกต่างกันและเปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว จึงอาจเป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้นักแสดงไม่ได้ทำงานกับตัวละครในขั้นลึกซึ้งเนื่องจากโจทย์การทำงานนั้นหลากหลาย เมื่อกล่าวถึงลักษณะของการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงชาวอีสานในตัวละครที่พวกเขาสร้างขึ้นนั้น เป็นที่น่าสังเกตเช่นกันว่า มีการใช้ร่างกายที่แตกต่างจากเดิมเช่นกัน ได้แก่ การยืนอย่างมั่นคงและมั่นคงร่างกายเปิด ในขณะที่การใช้เสียงก็เป็นเสียงที่เปล่งออกมาอย่างชัดเจนและมีพลัง

อภิปรายผล

โฮม เอียน เฮา เป็นการแสดงที่ปรากฏให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของคนอีสานรุ่นใหม่ในยุคปัจจุบันผ่านการแสดงสอดคล้องกับมุมมองของทฤษฎีเพอร์ฟอร์มาทิวิตี้ (Performativity) ที่ว่า อัตลักษณ์นั้นปรากฏผ่านการแสดงออก (Performative) และถูกสร้างขึ้นภายใต้เงื่อนไขของการแสดงออกเหล่านั้น ดังนั้น อัตลักษณ์จึงเป็นผลที่เกิดขึ้นจากการแสดงออก การทำงานในกระบวนการดีไวซิ่งนี้สะท้อนให้เห็นถึงอัตลักษณ์ผ่านทัศนคติของนักแสดงชาวอีสานรุ่นใหม่ต่อการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นกับตนเองและความเป็นอีสาน และตัวตนอันบางเบาของคนอีสานในสังคมร่วมสมัย ถึงแม้ว่า “ความเป็นอีสาน” อาจจะได้มีคำนิยาม

ที่ชัดเจนว่าคืออะไร และเป็นอย่างไร แต่กระบวนการตีไวซึ่งนี้ได้แสดงให้เห็นถึงคุณสมบัติและคุณลักษณะของความเข้าใจและความเชื่อร่วมกันที่ก่อเกิดและประสานขึ้นระหว่างศิลปินรับเชิญชาวอีสานและนักแสดงรุ่นใหม่ชาวอีสาน ผ่านโจทย์การค้นหาร่วมกันและการเชื่อมโยงภายใต้บริบทและบรรยากาศวัฒนธรรมอีสาน สื่อสารและทำงานผ่านภาษาอีสาน ซึ่งได้สร้างความไว้วางใจซึ่งกันและกันระหว่างนักแสดงเองและระหว่างศิลปินกับนักแสดงและเป็นผลให้เกิดการสร้างประสบการณ์ร่วมกันในการสร้างสรรค์ผลงาน โสม เอียน วิธีการตีไวซึ่งจึงถือเป็นแนวทางและกลวิธีการสร้างสรรค์ที่สำคัญในการเอื้อให้การสร้างสรรค์เรื่องราวละครเวทีและตัวละครได้สะท้อนถึงอัตลักษณ์และตัวตนของกลุ่มคนหรือวัฒนธรรมนั้น ๆ ได้เป็นอย่างดีทั้งในกระบวนการและในการแสดง

การสะท้อนกลับไปมองและสำรวจจุดตนเองของนักแสดงชาวอีสาน ในกระบวนการตีไวซึ่ง ยังแสดงออกให้เห็นถึงความจำเป็นที่จะต้องรักษาวิถีความเป็นอีสานบางอย่างไว้ โดยจะต้องสามารถปรับเปลี่ยน ยืดหยุ่นได้ในวิถีชีวิตแบบใหม่ด้วย อาทิ เรื่องของความเชื่อในสังคมอีสานร่วมสมัย เช่น พิธีกรรมบายศรีสู่ขวัญ หรือความเชื่อในเรื่องของร่างทรงฯ ซึ่งเปรียบเสมือนการตั้งคำถามและการมองผ่านทัศนคติของโลกปัจจุบันที่เชื่อมโยงกับโลกเดิม จากการสังเกตการณ์กระบวนการนั้น นักแสดงได้เติมที่กับการมีส่วนร่วมในกระบวนการอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะของการต่อสู้กับวาทกรรมต่อคนอีสานที่ยังหลงเหลืออยู่ในความระลึกรู้ ทำให้ได้เห็นพลังกลุ่มที่อาจสะท้อนถึงความเป็นอีสานผ่านทัศนคติของเด็กรุ่นใหม่ที่จะเปลี่ยนรูปแบบไปแล้ว

กระบวนการสร้างสรรค์ครั้งนี้ยังเผยให้เห็นถึง “ความจริงใจ” ในการแสดงที่เกินกว่าความเป็นตัวละครจากบทละคร เป็นการแสดงออกถึงสิ่งที่อยู่ด้านในผ่านความคิด ความรู้สึก ความสงสัย และคำถามของนักแสดง นำเสนอผ่านตัวละครที่ได้สร้างขึ้น เมื่อนักแสดงเชื่อมโยงตัวตน ความคิด ความทรงจำ ประสบการณ์ จินตนาการของตนเองกับความเป็นตัวละครได้แล้ว การแสดงบนเวทีจึงไม่ได้ใช้การยึดโยงกับความต้องการของตัวละครในการขับเคลื่อน แต่เป็นการโอบรับตัวละครและเป็นตัวละครอย่างแท้จริง ภายใต้ประสบการณ์ของนักแสดง ณ ปัจจุบันขณะบนเวทีการแสดง ดังนั้น นักแสดงจึงอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าเป็นหลัก อธิบายการแสดงของตนผ่านบริบทการถูกกระตุ้น ความเข้ม

ขันทางอารมณ์ และระยะเวลา รวมถึงความรู้สึกนึกคิดมากกว่าความต้องการหรือประวัติความเป็นมาในเชิงการวิเคราะห์ตัวละคร ดังนั้นการแสดงจึงกลายเป็นกระบวนการวิธีที่ค่อยๆ ประกอบสร้างเป็น ตัวละคร ที่เปรียบเสมือนการตั้งคำถามและการให้คำตอบตนเองนั่นเอง

จากการสังเกตการณ์กระบวนการนั้น นักแสดงได้เติมที่กับการมีส่วนร่วมในกระบวนการอย่างมาก โดยเฉพาะอย่างยิ่งลักษณะของการต่อสู้กับวาทกรรมต่อคนอีสานที่ยังหลงเหลืออยู่ในความระลึกรู้ ทำให้ได้เห็นพลังกลุ่มที่อาจสะท้อนถึงความเป็นอีสานผ่านทัศนคติของเด็กรุ่นใหม่ที่จะเปลี่ยนรูปแบบไปแล้ว กระบวนการสร้างสรรค์ครั้งนี้ยังเผยให้เห็นถึง “ความจริงใจ” ในการแสดงที่เกินกว่าความเป็นตัวละครจากบทละคร เป็นการแสดงออกถึงสิ่งที่อยู่ด้านในผ่านความคิด ความรู้สึก ความสงสัย และคำถามของนักแสดง นำเสนอผ่านตัวละครที่ได้สร้างขึ้น เมื่อนักแสดงเชื่อมโยงตัวตน ความคิด ความทรงจำ ประสบการณ์ จินตนาการของตนเองกับความเป็นตัวละครได้แล้ว การแสดงบนเวทีจึงไม่ได้ใช้การยึดโยงกับความต้องการของตัวละครในการขับเคลื่อน แต่เป็นการโอบรับตัวละครและเป็นตัวละครอย่างแท้จริง ภายใต้ประสบการณ์ของนักแสดง ณ ปัจจุบันขณะบนเวทีการแสดง ดังนั้น นักแสดงจึงอยู่กับสถานการณ์ตรงหน้าเป็นหลัก อธิบายการแสดงของตนผ่านบริบทการถูกกระตุ้น ความเข้มขันทางอารมณ์ และระยะเวลา รวมถึงความรู้สึกนึกคิดมากกว่าความต้องการหรือประวัติความเป็นมาในเชิงการวิเคราะห์ตัวละคร ดังนั้นการแสดงจึงกลายเป็นกระบวนการวิธีที่ค่อย ๆ ประกอบสร้างเป็น ตัวละคร ที่เปรียบเสมือนการตั้งคำถามและการให้คำตอบตนเองนั่นเอง

บทสรุป

การสร้างสรรค์ตัวละครบนฐานที่เชื่อมโยงกับตัวตน ผ่านประสบการณ์ ความคิดเห็น และทัศนคติต่าง ๆ ของนักแสดงชาวอีสานที่เป็นปัจเจกบุคคล ในกระบวนการตีไวซึ่งของโสม เอียน เขา สามารถสังเคราะห์และสรุปให้เห็นถึงลักษณะที่สำคัญเกี่ยวกับความเป็นอีสานในการแสดงได้แก่ (1) ตัวละครอีสานสะท้อนถึงความฝัน ความโหยหา ความสงสัย และความสนุกของคนอีสานที่ไม่ซับซ้อน (2) ตัวละครอีสานสะท้อนถึงการต่อสู้และพยายามประคับประคองความต้องการของตนเองท่ามกลางความเปลี่ยนแปลง และ (3) ตัวละครอีสานใน โสม เอียน เขา ตอบโต้วาทกรรม

ครอบงำเกี่ยวกับอีสาน ดังนั้น การสะท้อนกลับไปมองและสำรวจตนเองของนักแสดงชาวอีสาน ในกระบวนการตีความ ซึ่ง ยังแสดงออกให้เห็นถึง ความจำเป็นที่จะต้องรักษาวิถีความเป็นอีสานบางอย่างไว้ โดยจะต้องสามารถปรับเปลี่ยน

ยึดหยุ่นได้ในวิถีชีวิตแบบใหม่ด้วย อาทิ เรื่องของความเชื่อในสังคมอีสานร่วมสมัย เช่น พิธีกรรมบายศรีสู่ขวัญ หรือความเชื่อในเรื่องของร่างทรงฯ ซึ่งเปรียบเสมือนการตั้งคำถามและการมองผ่านทัศนคติของโลกปัจจุบันที่เชื่อมโยงกับโลกเดิม

เอกสารอ้างอิง

ชรินทร์ มั่งคั่ง. (2560, มกราคม-มิถุนายน). วาทกรรมคนอีสานผ่านพื้นที่อุดมคติในแบบเรียนสังคมศึกษาสมัยใหม่ของไทย".

วารสารสังคมศาสตร์. 29(1): 161-188.

พรรัตน์ ดำรง. (2564). วิจัยการแสดง: สร้างความรู้ใหม่ด้วยการทำละคร. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ภาพพิมพ์.

พัฒนา กิตติอาษา. (2557). สุวิถีอีสานใหม่. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิภาษา.

สลิสยา ยุทธะนันท์. (2556, กรกฎาคม-ธันวาคม). อัตลักษณ์เพื่อ 'วันพຽນนี้': บทวิพากษ์การเมืองเชิงอัตลักษณ์จากสำนักคิดหลังอาณานิคม. วารสารสังคมศาสตร์. 9(2): 61-103.

สุเทพ สุนทรเกสซ์. (2548). หมู่บ้านอีสานยุค "สงครามเย็น": สังคมวิทยาของหมู่บ้านภาคตะวันออกเฉียงเหนือ. กรุงเทพฯ: มติชน.

อุกฤษฏ์ เฉลิมแสน. (2563, มกราคม-มิถุนายน). การต่อรองอัตลักษณ์อีสานของวัยรุ่นอีสานในยุคดิจิทัล. วารสารพัฒนศาสตร์. 3(1): 1-39.

Alexander, S. T. (2020). Identity in Isan and the Return of the Redshirts in the 2019 Elections and Beyond. *Kyoto Review of Southeast Asia*. Retrieved January 9, 2021, from <https://kyotoreview.org/issue-27/isan-identity-return-of-redshirts-2019-elections-and-beyond/>

Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. New York: Routledge.

Drummond, J. J. (2020, August). Self-identity and personal identity. *Phenomenology and the cognitive sciences*. 2021(2): 235-247.

Giddens, A. (1991). *Modernity and self-identity: Self and society in the late modern age*. Stanford: Stanford University Press.

Heddon, D. & Milling, J. (2006). *Devising Performance: A Critical History*. Hampshire: Palgrave Macmillan.

Kittikong, T. (2022, March). Isan Contemporary Performance: Embodied Isan Tone in Thai Contemporary Performance making. *Asian Theatre Journal*. 39(1): 185-208.

Landgraf, E. (2011). *Improvisation as arts: Conceptual challenges, historical perspectives*. London: Continuum.

McCargo, Duncan and Kritsadarom Hongladarom. (2004, October). Contesting Isan-ness: Discourses of Politics and Identity in Northeast Thailand. *Asian Ethnicity*. 5(2): 219-234.

Peters, G. (2009). *The philosophy of improvisation*. Chicago: The university of Chicago Press.

Phatharathananunth, S. (2001). *Civil Society in Northeast Thailand: The Struggle of the Small-Scale Farmers Assembly of Isan*. Ph.D. Dissertation. University of Leeds. United Kingdom.

Thailand Creative & Design Center (TCDC). (2005). *Isan Retrospective: Deprivation, Creativity and Design*. Bangkok: A Division of OKMD, Office of the Prime Minister.