



กระบวนการกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์

DIRECTING PROCESS OF “CHAO KHAO YOO” AN ONLINE SITE-SPECIFIC

IMMERSIVE PERFORMANCE

ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์

Panuwat Inthawat

ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

Department of Dramatic Arts Faculty of Arts Chulalongkorn University

(Received : June 8, 2022 Revised : June 21, 2022 Accepted : June 22, 2022)

บทคัดย่อ

งานวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์การแสดงรูปแบบอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ และทดลองกำกับการแสดง เรื่อง “เช่า เขา อยู่” ของ นฤทธิ ปาเฉย ในรูปแบบละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ ผ่านแอปพลิเคชัน ชูม คลาวด์มีตติ้ง ซึ่งนอกจากจะเป็นการปรับตัวในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 แล้ว ยังเป็นการมุ่งหน้าสู่จักรวาลอนิเมิตซึ่งเข้ามามีบทบาทกับวิถีชีวิตมนุษย์มากขึ้น จึงอาจเป็นแนวทางของการสร้างสรรค์ละครเวทีรูปแบบใหม่ในอนาคต

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ และสังเคราะห์เป็นกระบวนการกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ซึ่งมุ่งสร้างองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟตามทัศนะของ โรส บิกกิน ให้เหมาะสมกับพื้นที่ออนไลน์ดังนี้คือ 1) ปรับพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่ตั้งใจจะจัดในอาคารพาณิชย์ร้างแห่งหนึ่งในเยาวราช มาเป็นพื้นที่เสมือนบนแอปพลิเคชัน ชูม คลาวด์ มีตติ้ง 2) สร้างเรื่องเล่าแบบหลากหลายลำดับเรื่องให้ผู้ชมแต่ละคนเลือกลำดับการรับชมได้ด้วยตนเอง และ 3) ออกแบบให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ต่อเรื่องเล่า ต่อผู้ชมด้วยกันเอง และต่อผู้แสดงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ จากนั้นจึงนำเสนอต่อผู้ชมทั่วไป ผลการวิจัยบ่งชี้ว่าการสร้างองค์ประกอบทั้ง 3 ของละครอิมเมอร์ซีฟให้สัมพันธ์กันอย่างมีเอกภาพช่วยให้ผู้ชมเชื่อว่าตนเป็นส่วนสำคัญในใจกลางของการแสดง และมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องได้ไม่ต่างจากการจัดแสดงบนพื้นที่ทางกายภาพ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่าควรให้มีการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ในสื่ออื่นอีก เพื่อค้นหารูปแบบการแสดงออนไลน์ใหม่ ๆ ซึ่งจะช่วยพัฒนาศิลปะการละครให้ก้าวไปในจักรวาลอนิเมิตอย่างสร้างสรรค์ต่อไป

คำสำคัญ : การกำกับการแสดง, ละครอิมเมอร์ซีฟ, ละครเฉพาะที่, ละครออนไลน์, จักรวาลอนิเมิต

ABSTRACT

The purposes of this practice as research are to study the creative process of a site-specific immersive performance and to direct Narit Pachoei's “Chao Kao Yoo” as an online site-specific immersive performance through the Zoom Cloud Meeting application. Besides adapting to the COVID-19 pandemic, this creative research also attempts to move towards the metaverse, which might be a new approach to making theatre in the future.

I, as the researcher, have analyzed the collected data concerning the topic and synthesized them into the directing process of “Chao Kao Yoo” which determined to make 3 crucial elements of an immersive performance, according to Rose Biggin, suitable for an online space by: 1) converting the space and environment from an abandoned building on Yaowarat Road, which was the original intended space, into a Zoom Cloud Meeting virtual space. 2) Using polychronic narration to allow the audience to independently pluralize and de-linearize the narratives. And 3) incorporating games and activities to encourage audience-to-narratives, audience-to-audience, and audience-to-characters interactions. Then, I present the play to the public. The results indicate that unifying all 3 elements of immersive performance can help the audience believe that they are placed in the center of the performance and have interactions with the story nearly as effectively as attending a site-specific performance in physical venues. I, nonetheless, suggest that there be more research concerning the creation of online site-specific immersive performances on various other platforms. By doing so, I hope the dramatic arts can move more creatively towards metaversal staging, which can be beneficial for the future.



Keywords : Directing, Immersive theatre, Site-specific performance, Online performance, Metaverse

บทนำ

นับตั้งแต่มีวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด 19 ในปี พ.ศ. 2563 หลายประเทศรวมถึงประเทศไทย ได้มีการปิดเมือง (lock down) เพื่อรักษาระยะห่างทางกายภาพ (physical distancing) ทำให้ทุกแวดวงธุรกิจต่างก็ต้องปรับตัวสู่โลกออนไลน์ วงการศิลปการละครเองก็เช่นกัน คณะละครต่าง ๆ ทั่วโลก ต่างก็หากวิถีจัดแสดงอย่างหลีกเลี่ยงการรวมตัวของกลุ่มผู้ชมด้วยวิธีต่าง ๆ สเตซี่ เคริน (Karyn, 2018) ได้เสนอไว้ว่า คณะละครส่วนใหญ่ใช้วิธีเผยแพร่วีดิทัศน์บันทึกการแสดงสดให้ผู้ชมเข้าถึงได้จากที่พักอาศัย เช่น ที่สหราชอาณาจักรมีการเผยแพร่การแสดงจากโรงละครแห่งชาติ (*National Theatre*) และ โกลบเพลเยอร์ (*Globe Player*) ที่สหรัฐอเมริกา มีเว็บไซต์ *บรอดเวย์ออนดีมานด์* (*Broadway On Demand*) และ *ดิจิตัลเธียเตอร์* (*Digital Theatre*) สำหรับในประเทศไทยก็มี *กลุ่มละครดรีมบ็อกซ์* (*Dreambox theatre*) *บีฟลอร์ ออนดีมานด์* (*B-floor On Demand*) และ *รัชดาลัย มิวสิคัล ออน ทีวี* (*Musical on TV*) เป็นต้น

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยตั้งคำถามว่าการเผยแพร่วีดิทัศน์การแสดงละครเวทีของสื่อต่าง ๆ ลงบนพื้นที่ออนไลน์ในลักษณะนี้ยังนับเป็นการจัดแสดงละครเวทีหรือไม่ ในเมื่อสถานที่ที่ผู้ชมรับชมไม่ใช่ในพื้นที่แสดงอย่างโรงละคร การแสดงที่รับชมก็ไม่ได้เกิดขึ้นสดในขณะรับชม และที่สำคัญผู้ชมต่างอยู่แยกกันไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและไม่มีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้แสดง ซึ่งถือเป็นลักษณะสำคัญที่เป็นเอกลักษณ์ของการชมละครเวที (Phelan, 1993, p. 146) ผู้วิจัยมองว่าการจัดแสดงออนไลน์เช่นนี้ ไม่ต่างจากการชมภาพยนตร์ หรือละครชุดผ่านระบบสตรีมมิ่ง อย่างการรับชมวีดิทัศน์บนยูทูป (Youtube) เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) หรือ แพลตฟอร์มออนไลน์อื่น ๆ

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าการพยายามจัดแสดงละครออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน *ซูม คลาวด์ มีตติ้ง* (*Zoom Cloud Meeting*) ซึ่งอนุญาตให้ผู้แสดงถ่ายทอดการแสดงของตนจากพื้นที่ที่ตนอยู่ มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันบนแอปพลิเคชัน ให้ผู้ชมซึ่งได้รับลิงก์การแสดงเข้าถึงการแสดงได้ ในประเทศไทยได้จัดแสดงในลักษณะนี้อยู่บ้าง เช่น เรื่อง *Tele Theatre บันทึกทางไกล* ของค่ายดรีมบ็อกซ์, *ก่อนอรุณรุ่ง* ของไลฟ์เธียเตอร์ (Live Theatre), *In Own Space การแสดงในพื้นที่ส่วนตัว* ของกวิณ พิชิตกุล หรือ *ผ่านฤดี การแสดงเดี่ยวออนไลน์* ของคิวทีคิวทีโชว์เคส (QTQT Showcase) เป็นต้น (คันฉัตร รังษีกาญจน์ส่อง, 2563)

จะสังเกตได้ว่า การแสดงออนไลน์ทั้งหมดนี้ เป็นการแสดงแบบโพรซีนียม (proscenium) คือหากอยู่ในโรงละครก็อาจเทียบได้ว่าผู้ชมนั่งอยู่ที่อัฒจันทร์ และผู้แสดงอยู่บนเวที เมื่อมาอยู่บนพื้นที่ออนไลน์ก็เพียงย้ายผู้แสดงมาอยู่ในจอและผู้ชมนั่งชมอยู่จากที่พักอาศัย โดยใช้พื้นที่ออนไลน์ เช่น แอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก หรือซูม คลาวด์ มีตติ้ง เป็นเพียงสื่อกลางเพื่อจัดแสดงเท่านั้น

ผู้วิจัยจึงตั้งคำถามว่าการจัดการแสดง *‘ละครชิมชาประสบการณ์เฉพาะที่’* (site-specific immersive performance) หรือ ที่ในบทความนี้จะเรียกทับศัพท์ว่าละครอิมเมอร์ซีฟซึ่งจำเป็นต้องให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่แสดง ไปมีส่วนร่วมกับเรื่อง และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้แสดง และพื้นที่แสดง จะมีวิธีการจัดแสดงอย่างไร หากจำเป็นต้องจัดแสดงในพื้นที่ออนไลน์ คำถามวิจัยในที่นี้ได้แก่หากผู้วิจัยจะต้องจัดแสดงละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ ผู้วิจัยจะต้องใช้กรอบคิดใด และใช้การออกแบบกระบวนการอย่างไร ให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ร่วมกันใกล้เคียงกับการจัดแสดงบนพื้นที่กายภาพ (physical space)

ผู้วิจัยมีสมมติฐานว่าหากใช้กรอบคิดของ *‘จักรวาลอนมิติ’* (Metaverse) ซึ่งเชื่อว่าสามารถนำมนุษย์เข้าไปมีชีวิตในพื้นที่ออนไลน์ได้ด้วยวิธีต่าง ๆ (อารียา สุขโต, 2565) มามองพื้นที่ออนไลน์ซึ่งในที่นี้จะใช้แอปพลิเคชัน *ซูม คลาวด์ มีตติ้ง* ไม่ใช่ในฐานะสื่อกลาง แต่ให้เป็น *‘พื้นที่เสมือน’* (virtual space) โดยนำลักษณะเด่นรวมทั้งข้อจำกัดของพื้นที่ดังกล่าว มาออกแบบให้ผู้ชมสร้างประสบการณ์เสมือนร่วมกันผ่านฟังก์ชันการใช้งานของแอปพลิเคชัน โดยให้ผู้ชมเลือกรับชมเรื่องราวได้ด้วยตนเอง ร่วมแสดงความคิดเห็นระหว่างผู้ชมด้วยกัน และร่วมตัดสินใจละครต่าง ๆ จากพื้นที่ส่วนตัวของผู้ชมเสมือนได้อยู่บนพื้นที่เดียวกัน ก็น่าจะช่วยสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟบนพื้นที่ออนไลน์ให้ใกล้เคียงกับการจัดแสดงบนพื้นที่กายภาพได้

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงจะออกแบบกระบวนการกำกับการแสดงละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์เรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่วมกับ นฤทธิ ปาเฉย ผู้เขียนบทละคร โดยออกแบบองค์ประกอบสำคัญของละครอิมเมอร์ซีฟ ตามทัศนะของ โรส บิกกิน (Biggin, 2017, p. 58) ทั้งสิ้น 3 องค์ประกอบให้เหมาะสมกับพื้นที่ออนไลน์ คือ (1) พื้นที่และสภาพแวดล้อม (space and environment) โดยปรับจากพื้นที่แสดงที่ตั้งใจจะจัดในอาคารพาณิชย์ร้างแห่งหนึ่งในเยาวราช มาเป็นพื้นที่บนแอปพลิเคชัน *ซูม คลาวด์ มีตติ้ง* (2) เรื่องเล่า (narrative) และเนื้อหากการแสดง ผู้วิจัยจะเล่าเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิงที่มีความเกี่ยวข้องกับอาคารพาณิชย์ร้างในเยาวราชตามช่วงเวลาต่าง ๆ โดยจะออกแบบให้มีการใช้เรื่องเล่าแบบหลากหลายลำดับเรื่อง (polychronic narration) ซึ่งผู้ชมแต่ละคนจะสามารถเลือกลำดับการรับชมเรื่องได้ด้วยตนเอง และ (3) ปฏิสัมพันธ์ (interaction) ผู้วิจัยกำหนดให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ต่อเรื่องเล่า ต่อผู้ชมด้วยกันเอง และต่อผู้แสดง ผ่านเกมและกิจกรรมต่าง ๆ และนำเสนอต่อผู้ชมทั้งสิ้น 10 รอบการแสดง เพื่อวัตถุประสงค์



ผู้วิจัยคาดหวังว่า เมื่องานวิจัยนี้เสร็จสิ้น ผู้วิจัยจะสามารถทดลองกำกับการแสดงอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์จนพบแนวทางสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟรูปแบบใหม่ ที่ไม่จำเป็นต้องออกไปจัดแสดงบนพื้นที่ทางกายภาพเท่านั้น แต่สามารถต่อยอดขยายไปสู่โลกเสมือนออนไลน์ที่อาจเป็นหนทางนำศิลปะการละครเข้าสู่จักรวาลอนมิติต่อไปในอนาคต ผู้วิจัยหวังว่างานวิจัยนี้จะเป็นประโยชน์ต่อนิสิตนักศึกษาในด้านศิลปะการละครที่อาจกำลังต้องสร้างงานในโลกออนไลน์ภายใต้ข้อจำกัดต่าง ๆ รวมทั้งต่อนักวิชาการ นักการละคร และบุคคลทั่วไปที่สนใจการสร้างละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์อื่น ๆ ต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษากลวิธีกำกับการแสดงรูปแบบอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์
2. เพื่อทดลองกำกับการแสดง เรื่อง “เช่า เขา อยู่” ของ นฤฤทธิ์ ปาเฉย ในรูปแบบละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน ชุม คลาวด์มีตติ้ง

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ผ่านการปฏิบัติ (practice as research) ซึ่งได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีมาใช้เป็นกรอบคิด และลงมือสร้างสรรค์การแสดงชิ้นใหม่ พร้อมทั้งบันทึกประสบการณ์การลงมือปฏิบัติเป็นข้อมูลทางวิชาการ มีขั้นตอนการศึกษาดังนี้

1. รวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลดังนี้ (1) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการกำกับการละครอิมเมอร์ซีฟ เฉพาะที่ จากหนังสือ ตำรา วิทยานิพนธ์ บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (2) สำรวจพื้นที่แวดล้อมอาคารพาณิชย์ร้างของร้าน ไซน่า บาย ทอมมีแห่งบริเวณถนนเยาวราชซอยเจ็ด (3) สัมภาษณ์ผู้คนในชุมชนแวดล้อม (4) สังเกตตัวอย่างการใช้เกมและกิจกรรม มาสร้างเป็นปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมจากบทสัมภาษณ์ของผู้สร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟ และตัวอย่างละครอิมเมอร์ซีฟ ในสื่อออนไลน์

2. วิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นขั้นตอนการทำละครวิจัยดังขั้นตอนต่อไปนี้ (1) นำแนวคิดทฤษฎีการสร้างละครอิมเมอร์ซีฟมาเป็นแนวทางการออกแบบกระบวนการกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” (2) นำลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ที่ได้จากการสำรวจมาออกแบบพื้นที่และสภาพแวดล้อมในเรื่อง (3) ใช้เรื่องเล่าจากการสัมภาษณ์ผู้คนในชุมชนแวดล้อมมาเป็นวัตถุดิบเพื่อกำหนดเนื้อหาของบทละคร และ (4) วิเคราะห์ตัวอย่างการใช้เกมและกิจกรรมจากละครอิมเมอร์ซีฟเรื่องอื่น ๆ ในประเทศไทย มาออกแบบกระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ในกระบวนการรับชมละครของผู้วิจัย

3. สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้อิงวิเคราะห์ เป็นบทการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่”

4. ฝึกซ้อมและถ่ายทำเนื้อหาการแสดง รวมทั้งบันทึกกระบวนการทำงานเพื่อใช้ประกอบการวัดผลวิจัย

5. นำเสนอละครวิจัย เป็นกระบวนการรับชมแบบอิมเมอร์ซีฟ บนแอปพลิเคชัน ชุม คลาวด์ มีตติ้ง ทั้งสิ้น 10 รอบการแสดง เพื่อสังเกตปฏิกิริยาของผู้ชม และเก็บข้อมูลจากแบบสอบถามท้ายการแสดง

6. วิเคราะห์ข้อมูลจากผู้ชมมาสรุปเป็นผลการวิจัย เพื่อหาข้อเสนอแนะ และแนวทางปรับปรุงงานวิจัยต่อไป

ผลการวิจัย

ผู้วิจัยจะแบ่งการอภิปรายผลการวิจัยในบทความนี้เป็น 2 ส่วน ด้วยกัน ตามวัตถุประสงค์ของงานวิจัย คือ ส่วนของกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อมูลที่ค้นคว้ามาเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ และ ส่วนของกระบวนการที่ผู้วิจัยใช้กำกับละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

1. กระบวนการวิเคราะห์สังเคราะห์ข้อมูล

1.1 นิยามของละครอิมเมอร์ซีฟ ผู้วิจัยได้ศึกษากลวิธีกำกับการแสดงของละครอิมเมอร์ซีฟ และพบว่าการนิยามละครประเภทนี้ให้ได้อย่างครอบคลุม จะทำให้มองเห็นแนวทางและหลักปฏิบัติของการกำกับละครประเภทนี้ได้ชัดเจนขึ้น ดังนั้นในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยจะเรียกละครอิมเมอร์ซีฟ ด้วยคำทับศัพท์ และนิยามความหมายตาม โจเซฟิน มาซอน (Machon, 2013, p. 72) ว่าคือละครที่ “เน้นความสำคัญของพื้นที่ (space) และการออกแบบ (design) ซึ่งสร้างสภาพแวดล้อมที่จับต้องได้ และกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกมีส่วนร่วมผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ เพื่อมุ่งสร้างประสบการณ์เฉพาะบุคคลให้แก่ผู้ชมแต่ละคน”



นอกจากนี้ บูโก (Bouko, 2014, p. 267) ยังอธิบายเสริมนิยามของมาซอนไว้ว่า “ละครอิมเมอร์ซีฟนำผู้ชมเข้าไปอยู่ในใจกลางของการกระทำในละคร ในมิติของประสาทสัมผัส ละครประเภทนี้กระตุ้นเร้าผู้ชมผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมที่เข้าไปอยู่ ดังนั้น ผู้ชมจึงถูกเชื่อมโยงกับเรื่อง และกลายเป็น ‘ส่วนสำคัญ’ ต่อโลกสมมติใบใหม่”

จะเห็นว่าละครอิมเมอร์ซีฟไม่ได้มุ่งเน้นการมีส่วนร่วมที่หมายความว่าผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ ได้ตอบ หรือมีการกระทำบางอย่างร่วมกับตัวละครในเรื่องเท่านั้น แต่มุ่งเน้นทำให้ผู้ชมเข้าไปเกี่ยวพันกับเรื่องราวในละคร เนื่องจากละครอิมเมอร์ซีฟมุ่งเน้น สร้างประสบการณ์แบบปัจเจก (individual experience) ให้แก่ผู้ชมแต่ละคน ดังนั้นผู้ชมจึงไม่ได้เป็นส่วนหนึ่ง แต่เป็นส่วนสำคัญ คือ เป็นผู้ประกอบสร้างความหมายของเรื่องราวและขับเคลื่อนการกระทำในเรื่องด้วยตนเอง อาจกล่าวได้ว่าผู้ชมจะเป็นทั้งผู้กำกับการแสดงที่เลือกทิศทางการเล่าเรื่องด้วยตนเอง ทั้งผู้เขียนบทที่ปะติดปะต่อเรื่องราวเอง ทั้งตัวละครที่มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นในเรื่อง มีการกระทำซึ่งส่งผลต่อเรื่อง และมีเพียงบางครั้งที่ออกมาเป็นผู้ชมที่สังเกตการณ์อยู่ภายนอกโลกของละคร ทั้งหมดทั้งสิ้นนี้ ผู้ชมต้องสามารถ ‘เลือก’ ทำหน้าที่ต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองอย่างไรก็ได้ และเมื่อใดก็ได้ที่เข้าไปอยู่ในละครอิมเมอร์ซีฟ

1.2 พื้นที่และสภาพแวดล้อม ละครตามขนบแบบโพธิ์เซียนมักมีรูปแบบที่เป็นทางการ คือแยกโลกสมมติเอาไว้ฝั่งหนึ่ง และแยกผู้ชมไปนั่งสังเกตการณ์อยู่อีกฝั่งหนึ่ง แต่ละครอิมเมอร์ซีฟมุ่งเน้นนำผู้ชมเข้าไปอยู่ในโลกสมมติ และเชื่อว่านี่คือโลกจริงใบใหม่ จึงควรทำลายความเป็นทางการที่ว่า ผู้กำกับจะต้องทำให้โลกกายภาพ และองค์ประกอบที่จับต้องได้ เช่น พื้นที่แสดง อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า ผู้แสดง ฯลฯ กับผู้ชมเข้าไปหลอมรวมกัน พูดอย่างง่ายให้เห็นภาพก็คือ แทนที่จะให้ผู้ชมนั่งดูอยู่ไกล ๆ ผู้กำกับจะต้องพาผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่แสดงด้วย ดังนั้นละครอิมเมอร์ซีฟจึงมักเป็นการแสดงรูปแบบเฉพาะที่ (site-specific) ไปในตัว คือ ทำให้พื้นที่จัดแสดง เป็นพื้นที่ในโลกของละคร และผู้ชมเข้าไป ‘เดินดู’ เลือกเข้าไป ‘สัมผัส’ สิ่งต่าง ๆ ใน พื้นที่นั้นได้

ละครอิมเมอร์ซีฟจะนำผู้ชมเข้าไปอยู่ในใจกลางของสภาพแวดล้อมใหม่ โดยไม่แยกผู้แสดง ออกจากผู้ชม ไม่มีที่นั่งที่กำหนดให้ผู้ชมอยู่เฉพาะที่ วิธีนี้จะทำให้ผู้ชมแยกไม่ออกว่าใครเป็นผู้ชมด้วยกัน ใครเป็นผู้แสดง จุดที่ตนอยู่เป็นที่นั่ง ที่ยืนดู หรือเป็นที่ที่ผู้แสดงจะเคลื่อนไหวเข้ามา และหากนำผู้ชมเข้าไปในพื้นที่โลกสมมติด้วยประสาทสัมผัสอื่น ๆ นอกจากสายตา เช่น รส กลิ่น เสียง สัมผัสได้ ก็จะยิ่งช่วยให้ผู้ชมเชื่อว่าตนเป็นส่วนหนึ่งในเรื่องมากขึ้น ละครอิมเมอร์ซีฟจึงมักใช้อาหารหรือเครื่องดื่มประกอบอยู่ในเรื่อง

1.3 เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง โดยปรกติในละครตามขนบ ผู้ชมมีหน้าที่เป็นเพียงฝ่ายรับข้อมูลเรื่องราวที่ถูกเขียนไว้เรียบร้อยแล้วเท่านั้น แต่สำหรับละครอิมเมอร์ซีฟ เมื่อผู้ชมมีสิทธิ์เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ด้วยตนเองตามลำดับที่แตกต่างกันจากการเดินสำรวจ หรือบังเอิญพบเรื่องเล่าที่ถูกวางไว้ในพื้นที่นั้น ๆ ดังนั้นผู้ชมแต่ละคนจึงอาจเลือกลำดับเรื่องเล่าต่างกัน ได้รับประสบการณ์ที่ต่างกัน และส่งผลถึงการรับรู้เรื่องเล่าหลักที่ต่างกันไปด้วย นอกจากนี้ กระบวนการคิดการตัดสินใจที่ผู้ชมเลือกเข้าถึงเรื่องเล่าในพื้นที่ต่าง ๆ รวมทั้งการได้รับประสบการณ์ทางประสาทหว่างที่เดินชม ก็หมายรวมเป็นเรื่องเล่าในอีกชั้นหนึ่ง ซ้อนอยู่กับเรื่องเล่าที่ผู้กำกับจงใจนำเสนอด้วย เฮอรัแมน (Herman, 1998 อ้างถึงใน Stern, 2011, p. 215) เรียกการเข้าถึงเรื่องเล่าในแบบอิมเมอร์ซีฟว่าคือ การเล่าเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่อง ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องที่ “อาจมีการเรียงลำดับอย่างไม่ตายตัว อนุญาตให้หรือสร้างเส้นเรื่องขึ้นได้หลากหลายรูปแบบในตัวเอง ทำให้ผู้ชมปะติดปะต่อเรื่องราวที่ถูกเขียนและนำเสนอไว้แล้วนั้นเป็นชิ้นส่วนเศษเสี้ยว เพื่อร้อยเรียงขึ้นเป็นเส้นเรื่องใหญ่เรื่องเดียวด้วยตัวเอง” ดังนั้นการสร้างเนื้อหาการแสดง สำหรับละครอิมเมอร์ซีฟจึงเป็นการวางโครงสร้างเอาไว้เป็นระบบอย่างไม่ตายตัว เพื่อที่สามารถร้อยออก และจัดเรียงได้ใหม่ได้ด้วยตัวผู้ชม สร้างการรับรู้เรื่องเล่าที่แตกต่างกันสำหรับผู้ชมแต่ละคน แต่ละครอบการแสดง และกลายเป็นประสบการณ์แบบปัจเจกสำหรับผู้ชมแต่ละคนโดยเฉพาะ

1.4 ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมในประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ ละครอิมเมอร์ซีฟต้องให้ผู้ชมมีประสบการณ์ในทางละครกับตัวเรื่องด้วย ไม่ใช่แค่การอยู่ในพื้นที่แต่ ต้องทำอะไรบางอย่างในพื้นที่นั้น ด้วยกติกาเดียวกับตัวละคร ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่ผู้ชมควรได้มีปฏิสัมพันธ์กับโลกใบนั้นทางการกระทำ คำพูด ความรู้สึกและความคิด ไม่ว่าจะมามีปฏิสัมพันธ์ด้วยตนเอง กับปัญหาของเรื่อง หรือกับตัวละคร ผ่านเกมหรือกิจกรรม เช่น การหาสมบัติ, การทะลุผ่านด่านต่าง ๆ ตามกติกาที่กำหนดไว้ หรือ การสืบสวนรวบรวมข้อมูลจากตัวละครต่าง ๆ เป็นต้น นอกจากนี้การสื่อสารกับผู้ชม โดยมอบ บทบาท ให้ผู้ชมรู้ตัวว่าเป็นอะไรในโลกนี้ และต้องเข้าไปทำอะไรในโลกนี้ ก็จะยิ่งช่วยให้ผู้ชมถูกล้อมรวมทั้งทางกายภาพ และทางการกระทำในโลกสมมติจนเชื่อว่าจริงได้ บูโก (Bouko, 2014, p. 264) เสนอว่าบทบาทที่มอบให้ผู้ชม ไม่ควรจะเฉพาะเจาะจง หรือไกลตัวเกินไปซึ่งอาจทำให้ผู้ชมเกิดคำถาม และถอยห่างจนไม่เชื่อได้ ผู้กำกับควรกำหนดบทบาทโดยกว้างให้ผู้ชมใช้สิ่งที่ตนมีอยู่แล้วและกระทำออกมาตามสันชาตญาณของตน เช่น ให้เป็นนักสืบที่เข้าไปตามหาความจริง, ให้เป็นส่วนหนึ่งของบริษัทที่เข้าไปตรวจสอบสถานที่และลงคะแนนว่าจะทำอย่างไรกับสถานที่นี้ดี เป็นต้น

ผู้วิจัยสังเคราะห์แนวทางการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟจากข้อมูลที่รวบรวม และวิเคราะห์ไว้ข้างต้น สรุปเป็นตารางได้ดังนี้



ตารางที่ 1 สรุปข้อมูลและแนวทางสร้างสรรค์เรื่อง “เช่า เขา อยู่”

หัวข้อเรื่องข้อมูล	การนำไปใช้
นิยามละครอิมเมอร์ซีฟ	ออกแบบกระบวนการให้ผู้ชมเป็นหัวใจของการแสดง เลือกสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตัวเอง โดยจะต้องเน้นสร้างสรรค์องค์ประกอบทั้ง 3 อย่าง คือ พื้นที่, เรื่องเล่า และปฏิสัมพันธ์ ให้สอดคล้องกันเป็นเอกภาพ ซึ่งจะเกิดขึ้นในแอปพลิเคชันซูม
พื้นที่และสภาพแวดล้อม	หาวิธีให้ผู้ชมหลอมรวมทางกายภาพกับแอปพลิเคชันซูมให้ได้ เช่น ให้ผู้ชมเปิดกล้องเพื่อเข้ามาอยู่ในพื้นที่เดียวกันทางออนไลน์, ให้ผู้ชมเลือกดูแต่ละพื้นที่ได้เองจากที่พิกออคัยของผู้ชม ผ่านชุดคำสั่งของแอปพลิเคชันซูม ให้คล้ายการ ‘เดินดู’ ห้องต่าง ๆ ในตึกร้าง, กระตุ้นให้ใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ นอกเหนือจากการมองเห็นและการได้ยิน
เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง	แบ่งเนื้อหาการแสดงเป็น 4 เส้นเรื่องที่เกี่ยวข้งกัน สร้างจุดเชื่อมโยงระหว่างเรื่องเพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมสร้างลำดับการรับชมเรื่องได้แตกต่างกัน, กำหนดเส้นเรื่องหลักขึ้นมา ซึ่งเส้นเรื่องนี้จะต้องได้จากการที่ผู้ชมประกอบแต่ละเส้นเรื่องรวมทั้งประสบการณ์ในการรับชมเข้าด้วยกันเป็นเส้นเรื่องเดียว
ปฏิสัมพันธ์	กำหนดบทบาทให้ผู้ชมเป็นผู้ควบคุมเรื่องราวต่าง ๆ ในตึกร้าง เพื่อปะติดปะต่อเรื่องราวที่เกิดขึ้น คล้ายเป็นนักสืบที่เข้าไปสืบหาข้อมูลในที่เกิดเหตุ, กำหนดเกมหรือกิจกรรมให้ผู้ชมเล่นระหว่างการแสดง และทำการแสดง ซึ่งเป็นเกมที่ใช้งานได้ผ่านแอปพลิเคชันซูม เช่น การใช้หน้าต่างแชท, การกดยกมือ, การเปิดกล้องเปิดไมโครโฟนสื่อสารกับผู้แสดง และกระบวนการ เป็นต้น

เมื่อผู้วิจัยสังเคราะห์แนวทางสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟได้แล้ว ผู้วิจัยพบว่าตนเองมองเห็นภาพรวมของละครวิจัยนี้ครอบคลุมด้านหลายมิติขึ้น และมีทิศทางในการสร้างสรรค์ละครวิจัยที่ชัดเจนเพื่อตอบคำถามวิจัย และพิสูจน์สมมติฐานงานวิจัยต่อไป

2. กระบวนการกำกับละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่เรื่อง “เช่า เขา อยู่”

ในบทความนี้ ผู้วิจัยจะอภิปรายถึงขั้นตอนต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยลงมือสร้างสรรค์แสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ซึ่งจะจำแนกการสร้างสรรค้งงานเป็น 3 องค์ประกอบ ตามกรอบคิดของบิกกินได้ดังนี้

2.1 การใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อม เดิมผู้วิจัยและผู้เขียนบท ได้ร่วมกันสร้างสรรค์บทละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” โดยมีจุดมุ่งหมายจะจัดแสดงที่อาคารพาณิชย์ที่ถูกทิ้งร้างแห่งหนึ่ง หลังร้านไชน่า บาย ทอมมี่ แทง (Chyna by Tommy Tang) ร้านอาหารจีนร่วมสมัยที่ตั้งอยู่บนถนนเยาวราชซอย 7 โดยมีสิ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับพื้นที่ที่จะใช้จัดแสดงดังนี้

อาคารที่จะจัดแสดงมีอายุถึง 40 ปี ตัวอาคาร มีพื้นที่ 4 คูหา คูหาละ 3 ชั้น ชั้นสองเป็นพื้นที่ค่อนข้างเก่า แต่ยังแข็งแรง ถูกแบ่งเป็น 2 ห้อง ไม่มีประตู ผนังด้านในของห้องติดกระจกหน้าต่าง มองลงไปเห็นผู้อยู่อาศัยที่ตึกข้าง ๆ ด้านบนสุดของอาคารมีห้องโถงพื้นปูน มีเศษขยะทิ้งเอาไว้ ผนังด้านขวาของบันไดทางขึ้นมีช่องที่ปิดปูนทับ ซึ่งเดิมเป็นประตูที่จะเชื่อมไปสู่คูหาถัดไป แต่เนื่องจากห้องนี้ เคยมี ‘ผู้เช่า’ ห้องไว้อยู่อาศัย จึงปรับปรุงพื้นที่โดยปิดประตูนั้นไปด้วยการก่ออิฐฉาบปูนไว้ชวนให้จินตนาการว่า หากยังมีผู้อยู่อาศัยอยู่ จะมีวิถีชีวิตอย่างไร ลักษณะทางกายภาพของอาคารให้ความรู้สึกสึกลับ น่าค้นหา ขณะเดียวกันก็รู้สึกถึงความทรุดโทรม สภาพภายนอกตึกกลับถูกฉาบไว้ด้วยศิลปะสมัยใหม่ ราวกับภายนอก และภายในเป็นคนละสถานที่ หากมองจากหน้าถนนเยาวราชจะไม่มีวันรู้ว่าอาคารหลังนี้อยู่ ราวกับถูก ‘ซ่อน’ เอาไว้ จากโลกภายนอกโดยสิ้นเชิง นอกจากนี้ อาคารนี้ยังสามารถเข้าถึงได้จากหลายทิศทางด้วยกัน โดยหากเริ่มที่หน้าร้านไชน่า จะมีเส้นทางเข้าถึงได้ถึง 4 เส้นทาง ตามแผนที่ที่แนบด้านล่าง



ภาพที่ 1 แผนที่ร้านไข่ม้วน และเส้นทางเข้าถึงอาคารจัดแสดง

ที่มา : แอปพลิเคชันกูเกิ้ลแมป เข้าถึงได้ทาง shorturl.at/lntEW จัดทำผังเส้นทางโดยผู้วิจัย

ผู้วิจัยและนฤทธิ์ลองเดินเท้าเพื่อเข้าถึงอาคารในแต่ละเส้นทางที่แตกต่างกัน แต่ละทางยังมีสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน และก่อให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันไปด้วย สามารถสรุปได้ตามตารางด้านล่างนี้

ตารางที่ 2 เส้นทางเข้าถึงพื้นที่จัดแสดง

เส้นทาง	สภาพแวดล้อม	ความรู้สึกและบรรยากาศ
1 ทะลุผ่านหลังร้านไข่ม้วน	ร้านอาหารสไตล์ลอฟท์ ทันสมัย มีสวนหย่อม มีมุมสงบบุรีร์ ผนังเพ้นท์ลายกราฟฟิตี้	หรูหรา มีรสนิยมี มีชีวิตชีวาแบบคนเมือง ดูเท่ เป็นพื้นที่ศิลปะ เซอร์ไพรส์เมื่อเจตึกร้าง
2 เข้าเขยวราชชอยเจ็ดตรงไปจนสุดชอยแล้วอ้อมเข้าด้านข้าง	ผ่านตึกแถวที่มีผู้คนใช้ชีวิต และทำมาหากินอยู่ มือพาร์ทเมนต์ที่สุดชอย มีร้านขายของชำ ฯลฯ	คึกคัก วุ่นวาย กระฉับกระเฉง จินตนาการได้ว่าถ้าตึกไม่ร้างไปเสียก่อน จะมีสภาพอย่างไร
3 เข้าเขยวราชชอยเจ็ดเลี้ยวขวาผ่านด้านหลังร้านชำ	ผ่านตรอกหลังร้านชำและร้านอาหาร มีลานรกร้างว่างเปล่าเป็นที่ทิ้งขยะ และของเก่า มีแมวจรมาขับถ่ายเรี่ยราด	รกร้าง ว่างเปล่า รู้สึกเจ็บเหงาเฉื่อยชา สกปรก และอุดอู้ รู้สึกถึงความทรุดโทรม เสื่อมถอย
4 เข้าชอยมิตรพันธ์ถนนทรงสวัสดิ์	เป็นตรอกที่มีห้องเช่าแคบ ๆ เป็นชุมชนผู้ใช้แรงงานต่างด้าว และชาวอีสาน เห็นวิถีชีวิตที่เร่งรีบ ผู้คนเดินเบียดเสียดกัน	ยุ่งเหยิง วุ่นวาย อากาศถ่ายเทไม่สะดวก เสียงดงจอบแฉ เมื่อเดินผ่านจะรู้สึกเหมือนแอบบุกกรุ๊ปไปในที่ที่ไม่ควรเข้า รู้สึกแปลกแยก

จากข้อมูลด้านพื้นที่และสภาพแวดล้อมของอาคารที่จะใช้จัดแสดง ผู้วิจัยตั้งใจจะให้ผู้ชมรวมพลกันที่ร้านไข่ม้วนก่อนการแสดง ซึ่งจะมีความหนาแน่นที่มากเป็นพิเศษ ซึ่งแจ้งผู้ชมว่าแต่ละคนคือหุ่นส่วนที่กำลังจะเข้ามาชมตึกร้างแห่งนี้ ทุกคนมีเวลาเพียง 60 นาที ที่จะได้สำรวจตึกร้าง และรับรู้เรื่องราวที่ ‘อาจจะ’ เคยเกิดขึ้นตามพื้นที่ต่าง ๆ ของตึก ซึ่งมีอยู่ทั้งหมด 4 เรื่อง โดยมัคคุเทศก์จะแบ่งผู้ชมออกเป็น 4 กลุ่ม แต่ละกลุ่มใช้เส้นทางที่ต่างกันตามตารางข้างต้น เพื่อเดินทางเข้าห้องต่าง ๆ ผู้ชมจะได้ชมเรื่องราวตามลำดับที่ต่างกัน ทุก 20 นาที มัคคุเทศก์จะให้สัญญาณให้ผู้ชมเปลี่ยนห้องไปชมเรื่องราวถัดไปคล้ายเวียนฐานลูกเสื่อ เมื่อผู้ชมเข้าสู่แต่ละห้องครบแล้ว ทุกคนจะต้องไปรวมกันที่ชั้นสองของร้านไข่ม้วน เพื่อที่จะทำกิจกรรมสุดท้ายร่วมกัน

จะเห็นได้ว่ากระบวนการรับชมละครเรื่อง “เขา เขา อยู่” ถูกออกแบบขึ้นโดยคิดจากลักษณะเฉพาะของพื้นที่แสดง และสภาพแวดล้อมเป็นหลัก ดังนั้นการปรับมาเป็นารแสดงออนไลน์ จึงต้องออกแบบการใช้ ‘พื้นที่’ และ ‘สภาพแวดล้อม’ เสียใหม่โดยยึดจากลักษณะของพื้นที่ใหม่ ในที่นี้ คือลักษณะของฟังก์ชันต่าง ๆ ในแอปพลิเคชันซูม คลาวด์ มีดตั้งนั่นเอง



แอปพลิเคชันซูม คลาวด์ มีตติ้ง เป็นโปรแกรมสำหรับใช้ประชุมในระบบออนไลน์ ซึ่งเป็นที่นิยมในประเทศไทย ทั้งกับการประชุม และการเรียนการสอนออนไลน์ ลักษณะเด่นของซูม คือการอนุญาตให้ผู้เข้าร่วมประชุมสามารถเปิดกล้อง และเปิดไมโครโฟนเพื่อถ่ายทอดภาพ และเสียงจากอุปกรณ์ส่วนตัวได้ ในห้องประชุมหนึ่งสามารถมีผู้เข้าร่วมได้ถึง 100 คน ในหนึ่งการประชุมสามารถแบ่งเป็นห้องประชุมย่อย (breakout rooms) ซึ่งผู้เข้าร่วมสามารถเลือกเข้าและออกห้องย่อยเมื่อใดก็ได้ นอกจากนี้โฮสต์แต่ละห้องยังสามารถแชร์ภาพหน้า รวมทั้งแชร์ ไฟล์ภาพ วิดีโอ สไลด์การนำเสนอ หรือเสียงจากคอมพิวเตอร์ของตนได้ด้วย ที่สำคัญหากผู้เข้าร่วมไม่สะดวกเปิดกล้อง และไม่โครโฟนสามารถสื่อสารกับทุกคนได้ผ่านการใช้งานแชท ซึ่งอาจแชทให้ข้อความปรกฏบนจอของผู้เข้าร่วมทุกคน หรือส่งข้อความให้ผู้เข้าร่วมคนใดคนหนึ่ง โดยตรงก็ได้ ท้ายที่สุดยังมีฟังก์ชันให้ส่งสัญลักษณ์ยกมือ สัญลักษณ์แสดงอารมณ์ (emoticon) และยังสามารถสร้างแบบสำรวจ (poll) ให้ผู้เข้าร่วมลงคะแนนเสียงได้อีกด้วย

ผู้วิจัยได้ตั้งลักษณะเด่นของฟังก์ชันการใช้งานของซูม คลาสต์ มีตติ้ง มาออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟในละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” แทนลักษณะของพื้นที่ และสภาพแวดล้อมของตึกร้างบนถนนเยาวราช สรุปลงเป็นตารางด้านล่างนี้

ตารางที่ 3 การปรับเปลี่ยนพื้นที่และสภาพแวดล้อมเป็นรูปแบบออนไลน์

	การใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมที่ตึกร้าง	การใช้ฟังก์ชันของซูม คลาวด์ มีตติ้ง
1	การรวมผู้ชมที่ห้องโรงร้านโซน่า สร้างบรรยากาศอบอุ่นด้วยเพลงในร้าน และเครื่องดื่มต่าง ๆ จากทางร้าน ก่อนการแสดงและหลังจบการแสดงแต่ละเส้นเรื่อง	ใช้ห้องประชุมใหญ่ซึ่งจะเรียกว่า ‘โถงกลาง’ เปิดเพลงต้อนรับผู้ชม และมีกระบวนกรคอยพูดคุย ชักชวนให้ผู้ชมหาเครื่องดื่มมาดื่มร่วมกันราวกับอยู่รวมกันที่ร้านโซน่า ใช้ฟังก์ชันยิบห้องเพื่อดึงผู้ชมกลับมารวมตัวกันโดยอัตโนมัติ
2	การแยกเส้นทางเข้าถึงพื้นที่แสดง 4 ทาง	แบ่งห้องประชุมย่อยเป็น breakout rooms ผู้ชมเลือกเข้าออกห้องได้เอง เหมือนเลือกเดินชมตึกเอง
3	การจัดแสดงในห้อง 4 ห้องบนตึกร้าง	แชร์วิดีโอที่ถ่ายทำการแสดงมาเปิดในแต่ละห้อง
4	การใช้มีคคฤเทศก์นำผู้ชมเข้าออกห้อง	ใช้ฟังก์ชันที่โฮสต์เชิญผู้ชมเข้าออกห้องต่าง ๆ ได้
5	การชมการแสดงในพื้นที่เดียวกัน โดยไม่มีแผนที่นั่งเป็นแบบแผน ทำให้เห็นผู้ชมผู้อื่น	ให้ผู้ชมเปิดกล้องไว้ตลอดการแสดง เพื่อให้เห็นปฏิกริยาของผู้ชมท่านอื่น ๆ ระหว่างการแสดง

การสร้างละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ จำเป็นต้องเข้าใจลักษณะเฉพาะของพื้นที่และสภาพแวดล้อมรวมทั้งความรู้สึกและบรรยากาศของพื้นที่นั้น ๆ อย่างละเอียด เพื่อนำมากำหนดการใช้งานพื้นที่ให้เป็นแนวทางที่ชัดเจน อันจะทำให้เลือกแนวทางการกำกับเนื้อหาการแสดง และเลือกออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟผ่านเกมและกิจกรรมได้สะดวกขึ้นด้วย

2.2 การกำกับเนื้อหาการแสดง ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะอภิปรายโดยสังเขป ถึงขั้นตอนต่าง ๆ ในการกำกับการแสดงเนื้อหาการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ตั้งแต่การ การวิเคราะห์บทละคร การวางกรอบแนวคิดการออกแบบของผู้กำกับ ตลอดจนถึงการซ้อมระยะต่าง ๆ จนถึงวันถ่ายทำและตัดต่อการแสดง ก่อนนำไปจัดแสดงตามลำดับไป

2.2.1 การวิเคราะห์บทละคร (Play Analysis) สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้แนวทางการวิเคราะห์เพื่อกำกับการแสดงตามกลวิธีของ แฮโรลด์ เคลอร์แมน เพื่อหากระดูกสันหลัง (spine) ของแต่ละเรื่อง ซึ่งคือการหา “ การตอบสนองที่เป็นกัมมันตะ (active) ของความต้องการของตัวละคร คือ ตัวละครต้องการอะไร และกระทำอะไรเพื่อให้ความต้องการนั้นสำเร็จ ” (Clurman, 1997, p. 74) ผู้วิจัยสรุปรายละเอียดการวิเคราะห์เพื่อหากระดูกสันหลังของบทละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” เป็นตารางไว้ด้านล่างนี้ โดยจะแยกเป็น 4 เส้นเรื่องย่อยคือ เรื่องของต๊อง เรื่องของดวง เรื่องของจ๊อบแจง และเรื่องของ ‘ชมพู่’



ตารางที่ 4 โครงเรื่องและกระดุกสันหลังของแต่ละเส้นเรื่องใน “เช่า เขา อยู่”

เส้นเรื่อง	โครงเรื่อง	กระดุกสันหลังของเรื่อง
เรื่องของต๊อิ่ง	ลูกสาวร้านก๋วยเตี๋ยวกำลังหาที่คลอดให้หมาท้องแก่ ให้มันได้มีชีวิตที่ดีกว่านี้ ในขณะที่แม่ของเธอตามให้กลับบ้าน	ต๊อิ่งหาทางพิสูจน์ตนเองว่าเป็นที่พึ่งของผู้อื่นได้แม้ว่าตนเองจะไม่มีความสุข
เรื่องของดวง	ดวงเด็กนวดโรงน้ำชาสร้างภาพลวงตาว่าเธอกำลังรอคนรักมาหา ขณะที่น้อยเพื่อนของเธอพยายามจีให้รู้ตัวว่าเธอตายแล้ว	ดวงพยายามหลอกตัวเองว่ายังเป็นที่รักและยังมีค่าแม้ว่าจะรู้ว่าไม่เป็นเช่นนั้น
เรื่องของจ๊อบแจง	จ๊อบแจงศิลปินการแสดงเข้ามาที่ตึกร้างเพื่อสร้างงาน โดยที่แอนดรูว์เพื่อนเจ้าของตึกพยายามควบคุมให้ทำตามที่เขาชอบ	แจงต้องสร้างงานที่ขัดกับอุดมการณ์ของตนเพื่อเอาชนะใจของนายทุนและคู่แข่งให้ได้
เรื่องของ ‘ชมพู’	ชมพูคุณนายตักอับโทรขอยืมเงินคนอื่นเพื่อไปใช้หนี้ผ่านการโกหกต่าง ๆ นานา แม้ต้องโดนประณามว่าเป็นมิจฉาชีพก็ยอม	ชมพูหลอกคนอื่นเพื่อเอาตัวรอดไปให้ได้ แม้จะดูไม่มีศักดิ์ศรีในสายตาผู้อื่นก็ตาม

เมื่อได้วิเคราะห์และสรุปการกระทำของตัวละครออกมาเป็นกระดุกสันหลังของแต่ละเส้นเรื่องแล้ว ผู้กำกับจะต้องสรุปออกมาเป็นสารสำคัญ (message) ของเรื่อง ซึ่งจะเหมือนกระดุกสันหลังของภาพใหญ่ของเรื่องนี้ เมื่อผู้ชมได้ชมครบทุกเรื่องและผ่านประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟในครั้งแล้ว จะต้องตกตะกอนเป็นสารนี้ให้ได้ ผู้วิจัยสรุปได้ว่าตัวละครทั้ง 4 เส้นเรื่อง ต่างก็ ‘ใช้ชีวิตเพื่อคนอื่นโดยที่อาจขัดแย้งกับความต้องการของตน โดยที่กลัวการถูกตัดสินเพราะตนก็ตัดสินตัวเองและผู้อื่นภายใต้กฎเกณฑ์ทางสังคมบางอย่าง’ คือ ต๊อิ่งอยู่ใต้ศีลธรรมของความกตัญญู ดวงอยู่ใต้ศีลข้อที่ 3 จ๊อบแจงอยู่ใต้การพิสูจน์คุณค่าตัวเอง และชมพูอยู่ใต้ลักษณะของหญิงที่ไม่ดี ทั้งหมดเป็นกรงขังที่ทำให้พวกเขาตกอยู่ในสถานการณ์กระอักกระอ่วนในตึกร้างนี้ สารสำคัญของเรื่องนี้จะเป็แกนหลักที่ผู้วิจัยยึดไว้เพื่อสร้างองค์ประกอบต่าง ๆ ขึ้นมาแวดล้อมมัน และค้นหาวิธีสื่อสารออกมาอย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

2.2.2 การวางกรอบแนวคิดการออกแบบของผู้กำกับ (Director’s Design Concept) ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการวิเคราะห์บทละครมาจัดทำคู่มือแนะนำแนวคิดรวบยอดสำหรับการออกแบบ และแจกจ่ายให้ฝ่ายออกแบบฝ่ายต่าง ๆ ทำความเข้าใจก่อนจะนำเข้าไปประชุมผู้วิจัยได้เสนอแนวคิดหลักสำหรับการออกแบบ โดยมีคำบรรยายสถานที่และช่วงเวลาในบทละครเพื่อให้เห็นภาพตรงกัน รวมทั้งมีรายละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของละครเรื่องนี้เอาไว้เพื่อให้คณะทำงานฝ่ายต่าง ๆ ได้รับทราบแนวคิด และกลวิธีการนำเสนอที่ผู้วิจัยต้องการใช้เพื่อสื่อสารสำคัญของละคร รายละเอียดของแนวคิดการออกแบบของผู้กำกับมีดังนี้

1) *ความคิดรวบยอดของผู้กำกับ (director’s concept)* คือ แนวคิดหลักที่ผู้วิจัยเลือกนำเสนอละครเรื่องนี้ ซึ่งมาจากการตีความสารสำคัญของเรื่องให้เป็นภาพอุปลักษณ์ (visual metaphor) เพื่อใช้กำหนดกลวิธีการนำเสนอให้เข้ากับความรู้สึกและบรรยากาศโดยรวมของเรื่อง สำหรับเรื่องนี้ผู้วิจัยเลือก ‘การแอบดูภาพจากกล้องวงจรปิด’ ให้เป็นความคิดรวบยอดหลัก

2) *คำบรรยายสถานที่ และเวลา (Scenery Description)* บทละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ใช้กลวิธีการเขียนอย่างบทภาพยนตร์ หรือละครโทรทัศน์ เกิดขึ้นหลายสถานที่ บางเรื่องมีการเปลี่ยนสถานที่และเวลา ซึ่งแต่ละสถานที่นั้นถูกเลือกมาอย่างมีความสำคัญต่อเรื่อง ผู้เขียนบทใช้เทคนิคตัด สลับ คัท-ชน ดิสโซลท์ หรือ แม้กระทั่งมีการทับซ้อนของสถานที่และเวลาด้วย การกำหนดสถานที่และเวลาให้ชัดเจน จะช่วยให้คณะทำงาน โดยเฉพาะคณะออกแบบเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ ได้เหมาะสมตรงกัน

3) *รูปแบบการแสดง (Acting)* การกำหนดรูปแบบการแสดงที่เหมาะสมกับบทและบรรยากาศของเรื่อง เป็นการสร้างโลกสมมติของตัวละครต่าง ๆ ขึ้นมาให้เป็นรูปธรรม ส่วนใหญ่แล้วการแสดงในเรื่องเช่าเขาอยู่ เป็นการแสดงแบบสมจริง (realistic) เป็นการแสดงเดี่ยวในโลกของตัวละคร ที่ต้องการให้สร้างรายละเอียดขององค์ประกอบต่าง ๆ ให้ตรงกับยุคสมัย ตรงกับบุคลิกลักษณะของตัวละคร เพื่อสร้างโลกสมมติใหม่ใบนี้ให้สมจริงที่สุด ให้ผู้ชมเชื่อว่าบุคคลเหล่านั้นมีชีวิตอยู่จริง เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วม และสามารถถอยห่างมาวิจารณ์ตัวละครได้ราวกับวิจารณ์บุคคลต่าง ๆ ในชีวิตจริงของผู้ชม

4) *องค์ประกอบในฉาก (Scenic Elements)* เนื่องจากการแสดงเป็นแบบสมจริง องค์ประกอบในฉากก็ควรสมจริงด้วย ในทุกเส้นเรื่อง ผู้วิจัยกำหนดให้ใช้โครงสร้างและองค์ประกอบของสถานที่จริง โดยเฉพาะเรื่องที่เกิดในตึกร้าง เพื่อเก็บสภาพแวดล้อม ความรู้สึก และ



บรรยากาศของสถานที่ให้มากที่สุด ทั้งนี้เพราะเรื่องเล่าและเนื้อหาของการแสดงถูกคิดถึงจากลักษณะเฉพาะของพื้นที่และสภาพแวดล้อมนั่นเอง การเลือกองค์ประกอบที่จะใส่เพิ่มเติมในฉากควรคำนึงถึงการขับเน้นให้การกระทำของตัวละครสมเหตุสมผลตรงตามบท โดยไม่เลือกที่จะตกแต่งให้สวยงาม หรือมีสไตล์ที่หลุดจากยุคสมัย หรือมากกว่าที่บ่งต้องการ

5) *อุปกรณ์ประกอบฉาก (Properties)* จะเลือกใช้ให้ตามยุคสมัยของเรื่อง และไปด้วยกันกับองค์ประกอบของฉาก หากเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่ตัวละครเป็นเจ้าของ จะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับบุคลิกลักษณะและภูมิหลังของตัวละครด้วย

6) *เครื่องแต่งกาย (Costume)* เครื่องแต่งกายในเรื่องนี้ เป็นชุดที่ตัวละครสวมใส่ในชีวิตประจำวัน ต้องออกแบบให้เหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร และยุคสมัยที่เกิดขึ้น โดยที่เน้นการเล่าเรื่อง บอกเล่าลักษณะนิสัย และสถานะของตัวละคร ไม่มีชุดที่ต้องการให้ดีไซน์เป็นพิเศษ หรือสอดแทรกสัญลักษณ์ เครื่องแต่งกายควรกลืนไปเป็นส่วนหนึ่งของเรื่อง ไม่แย่งความสนใจจากเรื่อง

7) *การออกแบบมุมกล้อง (camera angle) การลงสี (color grading) และการออกแบบภาพ (framing)* เนื่องจากผู้วิจัยเลือกใช้วิธีถ่ายทำเนื้อหาการแสดง และนำมาเผยแพร่ให้ผู้ชมเหมือนการแอบดูภาพจากกล้องวงจรปิด การออกแบบมุมกล้องและการเคลื่อนไหวของกล้องจึงจะไม่ละเอียดและแตกย่อยเหมือนการถ่ายทำภาพยนตร์หรือละคร ไม่มีการสร้างคัตติ้ง หรือเปลี่ยนมุมกล้องระหว่างเรื่องโดยไม่จำเป็น มุมกล้องและการลงสี รวมถึงการออกแบบภาพควรทำให้เป็นส่วนหนึ่งของโลกของตัวละครเช่น เป็นภาพจากกล้องมือถือ, ภาพจากกล้องวงจรปิด, ภาพแทนสายตาสุนัข เป็นต้น โดยเลือกการลงสีที่เข้ากับประเภทของการใช้กล้อง เช่น ย้อมภาพเป็นขาวดำหากเป็นภาพจากกล้องวงจรปิด, ย้อมภาพเป็นสีเน้นเหลืองและซีด ตามการมองเห็นของสุนัข เป็นต้น

รายละเอียดขององค์ประกอบต่าง ๆ ในคู่มือการกำกับการแสดงของผู้วิจัย จะมีรายละเอียด และภาพอ้างอิงที่ชัดเจนและเฉพาะเจาะจงกว่านี้ แต่สามารถสรุปโดยสังเขปได้ตามตารางด้านล่างเพื่อประกอบบทความครั้งนี้

ตารางที่ 5 สรุปองค์ประกอบต่าง ๆ ในกรอบแนวคิดการออกแบบของผู้กำกับ

ความคิดรวบยอดของผู้กำกับในเรื่อง “เช่า เขา อยู่”	
ภาพที่ 2 การแอบดูภาพจากกล้องวงจรปิด	ผู้วิจัยกำหนดให้การนำเสนอเรื่องนี้เป็นเหมือนภาพจากกล้องวงจรปิด ที่ผู้ชมเข้าถึงได้ด้วยชุดคำสั่งในแอปพลิเคชันซูม เป็นการผนวกรวมการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมแบบออนไลน์ การนำเสนอเนื้อหาการแสดงที่ใช้วิธีถ่ายทำมาแพร่ภาพ และประสบการณ์การใช้แอปพลิเคชันซูมเข้าเป็นเรื่องเดียวกัน กระตุ้นความรู้สึกของการเป็นคนนอก การเลือกเข้าไปรับรู้เรื่องราวของตัวละครโดยที่ไม่รู้ตัว น่าจะช่วยให้ผู้ชมถอยตนเองออกมาตัดสินและวิจารณ์ตัวละคร ตามสารสำคัญของเรื่องที่คุณวิจัยเลือกไว้ได้
ที่มา Nodaway Valley Bank (2022)	
เรื่องของตี่อิง	
คำบรรยายสถานที่และเวลา	- อยู่ในชอกตึกใกล้ร้านก๋วยเตี๋ยวที่เป็นบ้าน - เวลากลางวัน วันหนึ่งใน พ.ศ. 2540 มีการผ่านเวลาระหว่างช่วงในวันเดียวกัน
รูปแบบการแสดง	การแสดงเดี่ยวที่ผู้ชมไม่เห็นและไม่ได้ยินเสียงตัวละครอื่น, ตี่อิงจะทำลายกำแพงที่สี่เป็นระยะ โดยคุยกับกล้องซึ่งแทนสายตาแบ่งสุนขทองแก่ ทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าเขาสื่อสารกับผู้ชมโดยตรง
องค์ประกอบในฉาก	สิ่งกระตาศเก่า, ขวดน้ำแก้วเก่า ๆ กองอยู่ดูไม่เป็นระเบียบและสกปรก
อุปกรณ์ประกอบฉาก	กระเป๋าสตางค์เก่า ๆ ราคาถูก, ด้านในมีรูป ธรรมชาติ เทพพิทักษ์ ในบทขุนไกรจากละครเรื่อง <i>สายโลหิต</i> เป็นภาพอัดสีง่าย ๆ, ไม้กวาด, กล้องเหล็ก เช่น กล้องขนม ซึ่งอิงใช้เก็บเงิน
เครื่องแต่งกาย	เสื้อตัวยาวถึงกลางต้นขาสีครีมรุ่น ๆ, กางเกงรัดรูปเหมือนกางเกงออกกำลังกายสีน้ำตาลเข้ม, รองเท้าแตะหนีบ ไม่แต่งหน้าทำผม ทุกอย่างราคาถูก หาซื้อง่าย ดูไม่สนใจการแต่งตัวมากนัก
การออกแบบมุมกล้อง	ใช้กล้องถือมือ (hand-held) ออกแบบให้แทนสายตาของแบ่ง สุนขทองแก่ที่อิงจะคุยด้วยตลอดเรื่อง, ภาพจะกว้างและแคบตามพฤติกรรมของแบ่ง, ใช้เลนส์ wide เพื่อเลียนแบบภาพจากสายตาสุนัขซึ่งเห็นภาพกว้างกว่ามนุษย์ และใช้มุมกล้องแบบซ้อนจากมุมต่ำ



เรื่องของดวง	
คำบรรยายสถานที่และเวลา	- โรงน้ำชาที่ครั้งหนึ่งเคยสวยงามและดูอยู่สบาย ตอนนี้ถูกทิ้งร้าง
รูปแบบการแสดง	- เวลากลางวัน หลายช่วงเวลาตั้งแต่ พ.ศ. 2510 ถึงปัจจุบัน มีการผ่านเวลาข้ามยุคสมัยต่าง ๆ เป็นการแสดงเดี่ยว ที่ผู้ชมไม่เห็นแต่ได้ยินเสียงตัวละครอื่น, ดวงใช้ชีวิตราวกับยังมีชีวิตในห้องนี้ แต่ผู้ชมจะเห็นว่าในห้องมีแต่ขยะ เธอจะจินตนาการถึงเครื่องเรือน และข้าวของเครื่องใช้ โดยใช้มันเหมือนแสดงละครใบ้ที่ไม่ใช่อุปกรณ์ประกอบฉากจริง ๆ
องค์ประกอบในฉาก	เศษเหล็กเศษขยะที่ดวงใช้นั่งแทนเก้าอี้ และเตียง, ปีกเหล็กวางริมหน้าต่าง
อุปกรณ์ประกอบฉาก	ไม่มี ดวงจะจินตนาการว่าใช้สมุด, ปากกา, เครื่องชงชา, แผ่นเสียง แต่ทั้งหมดจะไม่มีอยู่จริงในพื้นที่แสดง ดวงจะทำท่าคล้ายแสดงละครใบ้
เครื่องแต่งกาย	สวมก็เพ้าสีแดงสดผ่าสูงถึงสะโพก, ใส่รองเท้าส้นสูงสีดำ, ปล่อยผมตามธรรมชาติ แต่งหน้าอ่อนให้ดูใส่อบวิเศษ แต่ก็เย้ายวนแบบเด็กผู้หญิง เหมือนแต่งตัวสวยไว้รอคนรักของเธอ
การออกแบบมุมกล้อง	ใช้กล้องตั้งนิ่ง (static) โดยวางไว้ 4 มุมห้องเลียนแบบการติดตั้งกล้องวงจรปิด, กล้อง 1 และ 4 จะใช้เลนส์ wide เพื่อเก็บภาพบรรยากาศห้อง ให้ความรู้สึกโดดเดี่ยว ในขณะที่กล้อง 2 และ 3 จะแคบกว่าดวงจะเข้าไปใกล้ 2 กล้องนี้ในช่วงที่มีความขัดแย้งเข้มข้น แสดงให้เห็นความอึดอัดกดดัน, ใช้มุมกล้องกดจากมุมสูง (high angle) ให้ผู้ชมรู้สึกมีอำนาจมองกลงไปหาดวง
เรื่องของจ๊ิบแจง	
คำบรรยายสถานที่และเวลา	- มีทั้งสิ้น 4 ฉาก แต่ละฉากมี 2 สถานที่ คือที่ที่จ๊ิบแจงอยู่ และที่ที่ตัวละครอื่นวิตีไอคอลลเข้ามา
รูปแบบการแสดง	- แจงจะเดินรอบตึกร้างตั้งแต่เยาวราชซอยเจ็ด ถึงทางเดินกราฟฟิตี้, ใช้ห้องชั้นหนึ่งตึก 2 ที่ถูกทิ้งร้างซึ่งเคยเป็นร้านก๋วยเตี๋ยวเก่า, ใช้บริเวณสวนหลังร้านไชน่า, ใช้ห้องชั้นสามตึก 1 ที่ถูกทิ้งร้างซึ่งเคยเป็นโรงน้ำชาสถานที่เดียวกับดวง, แอนดรูว์ (เพื่อนเจ้าของตึก) อยู่ที่ร้านกาแฟ หรือร้านอาหารดูทรูหราติดกับสภาพตึกร้าง, สุรเชษฐ์ (ศิลปินคู่แข่งของแจง) อยู่บ้าน มีมุมทำงาน เช่นมุมเลื่อยไม้, มุมวาดภาพ ดูเก่าและโทรม
องค์ประกอบในฉาก	- ฉากที่แจงอยู่ใช้สภาพจริงของตึกร้าง ไม่ตกแต่งเพิ่มเติม
อุปกรณ์ประกอบฉาก	- ฉากที่แอนดรูว์อยู่ มีโต๊ะ โซฟา ชั้นวางของราคาแพงทรูหรา ต้นไม้ประดับ
เครื่องแต่งกาย	- ฉากที่สุรเชษฐ์อยู่ มีโต๊ะ เก้าอี้ราคาถูกที่เอาไว้ใช้ทำงาน มีพัดลมตั้งพื้น
การออกแบบมุมกล้อง	- จ๊ิบแจงพกกระเป๋าถือข้างในมีลำโพงบลูทูธ, สมุด, ปากกา
การออกแบบมุมกล้อง	- แอนดรูว์มีชุดเครื่องสำอางกฤษ ดูทรูหาราคาแพง, สุรเชษฐ์ไม่มีอุปกรณ์ประกอบฉาก
การออกแบบมุมกล้อง	จ๊ิบแจงใส่เสื้อเชิ้ตมีดีไซน์ทันสมัยและเท่ สีกรมท่าเกือบดำ, กางเกงสลัดดำ รองเท้าหุ้มข้อไม่มีสัน เหมาะกับการเครื่องไหว แต่งหน้าทำผมให้ดูดีแต่ลึกลับ
การออกแบบมุมกล้อง	แอนดรูว์ สวมสูท ผูกผ้าพันคอ สวมหมวก ทุกอย่างเป็นสีครีม มีลวดลายแบบบาโรก (baroque) แสดงความทรูหราฟูฟ่า ช่างแพ้อิน
การออกแบบมุมกล้อง	สุรเชษฐ์ สวมเสื้อขาวตราห่านคู่ กางเกงขาสั้น รองเท้าข้างดาว ง่าย ๆ ติดดิน
การออกแบบมุมกล้อง	ใช้กล้องถือมือและตั้งนิ่งสลับกัน ช่วงที่แจงถือกล้องเองใช้กล้องถือมือและแคบมาก (ECU) ในช่วงที่แจงและแอนดรูว์ขัดแย้งหนักขึ้น และวนวายขึ้นจะวางเฟรมแบบเอียงภาพ (Dutch angle) เน้นอารมณ์และเซนส์คอมเมดี้ที่ยุ่งเหยิง, ช่วงที่แจงอัดคลิปตัวเองใช้วิธีตั้งกล้องนิ่ง
เรื่องของ 'ชมพู'	
คำบรรยายสถานที่และเวลา	- ห้องในโรงแรม่านรูด สภาพและทะ ดูอยู่ไม่สบาย
การออกแบบมุมกล้อง	- กลางวันจนถึงเย็น วันหนึ่งใน พ.ศ. 2540 มีการผ่านเวลาในวันเดียวกัน



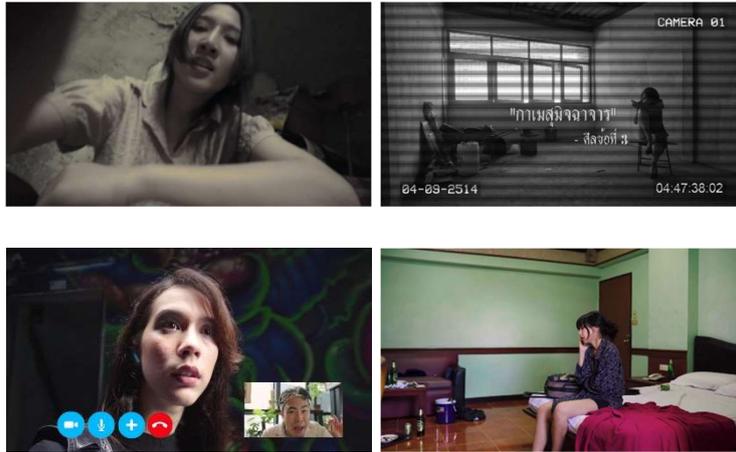
รูปแบบการแสดง	เป็นการแสดงแบบมีบทสนทนาในโลกของตัวละคร ซึ่งโทรศัพท์หาบุคคลต่าง ๆ ผู้ชมจึงจะไม่ได้ยินเสียงของตัวละครอื่นที่ตอบกลับเธอ
องค์ประกอบในฉาก	เตียงของโรงแรมม่านรูด, โต๊ะแต่งหน้าในโรงแรม, โต๊ะหัวเตียงในโรงแรม, มุมนั่งเล่นในโรงแรม, ต้องเห็นประตูห้องชัดเจนเพื่อให้เห็นตอนที่มีคนมาเคาะประตูห้อง และชมพู่หวาดกลัวว่าเป็นเจ้าหน้าที่ ซึ่งเป็นจุดสำคัญในเรื่องที่ทำให้เห็นความเดือดร้อนคับขันของตัวละคร
อุปกรณ์ประกอบฉาก	โทรศัพท์มือถือถือ เสื้อผ้ามากมาย กระเป๋าเดินทาง กระเป๋าถือ ปิ่นปักผม สมุดโทรศัพท์ ปากกา โทรศัพท์ในห้องโรงแรม ข้าวกล่องที่เหลือจากมือก่อน ขวดเบียร์มากมาย บุหรี่ ไฟแช็ค
เครื่องแต่งกาย	เสื้อเชิ้ตสีน้ำเงินเข้มมีลาย แต่งหน้าไว้สวยแต่เชรอะเพราะไม่ได้ลบมาหลายวัน ใส่กางเกงขาสั้นแบบซับใน ตอนท้ายจะสวมกางเกงขายาวสีดำ และส้นสูงเพื่อออกไปจากห้อง
การออกแบบมุมกล้อง	ใช้กล้องตั้งนิ่ง (static) วางไว้ 4 ด้านของห้องโรงแรม เหมือนผู้ชมแอบมองเข้ามาจากมุมต่าง ๆ ใช้มุมกล้องระดับสายตา ภาพของเรื่องจะนิ่งและไม่เปลี่ยนมุมมากนัก

การวางกรอบคิดสำหรับการออกแบบของผู้กำกับควรเลือกให้เหมาะสมกับความรู้สึกและบรรยากาศของแต่ละเรื่อง เพื่อขบขันให้เนื้อหาการแสดงสื่อสารสำคัญของเรื่องไปสู่ผู้ชมได้อย่างมีทิศทาง ชัดเจน และมีประสิทธิภาพ จากนั้นจึงประชุมกับคณะทำงาน เพื่อให้ทุกฝ่ายเห็นภาพและทิศทางที่ชัดเจนของการแสดง แล้วจึงฝึกซ้อมการแสดงร่วมกับผู้แสดงต่อไป

2.2.3 การฝึกซ้อมการแสดงผ่านซูม คลาวด์ มีดตั้ง การซ้อมเริ่มจากการอ่านและวิเคราะห์บทละครร่วมกับผู้แสดง สร้างตัวละครด้วยกลวิธีต่าง ๆ เช่น การสัมภาษณ์ตัวละคร การเดินสวดเพื่อหาความสัมพันธ์และภูมิหลังตัวละคร ซึ่งทำให้เห็นภาพตัวละครในมิติอื่น ๆ ที่อาจไม่ได้วิเคราะห์ไว้ มีบุคลิกลักษณะนิสัยที่ผู้แสดงค้นพบจากกระบวนการซ้อมซึ่งไม่อยู่ในบท เช่น เมื่อชมพู่หงุดหงิด เธอจะจุดบุหรี่สูบ แต่จุดไม่ติด ทำให้หงุดหงิดมากขึ้น เป็นต้น จากนั้นจึงเริ่มซ้อมการหาการกระทำและตำแหน่ง (blocking) ต่าง ๆ

ตลอดการฝึกซ้อม ผู้วิจัยให้ผู้แสดงวางตำแหน่งกล้องที่ใช้เข้าแอปพลิเคชัน ซูม ตามมุมกล้องที่จะต้องไปถ่ายทำ เช่น ตีอึ้งจะวางกล้องไว้ต่ำใกล้พื้น หยิบขึ้นมาใกล้ตัวเพื่อสื่อสารกับสุนัขและให้ได้ภาพแคบ, จูบแจงถือกล้องโทรศัพท์มือถือไปตามที่ต่าง ๆ ตั้งกล้องไว้ตามการกระทำของตัวละครในบท เพราะจะต้องถ่ายทำแบบถือมือ ส่วนเรื่องที่ต้องถ่ายแบบตั้งกล้องนิ่ง ก็วางกล้องไว้ หาตำแหน่งเพื่อสร้างภาพกว้างและแคบจากการกระทำของตัวละคร คือเดินเข้าและถอยออกจากกล้องด้วยตัวเอง สำหรับเรื่องของดวง ผู้วิจัยให้ผู้แสดงวางกล้อง 4 ตัวไว้ 4 มุมห้องเพื่อให้เห็นภาพโดยรอบ การเปิดเสียงประกอบในเรื่องหรือเปิดปิดกล้องเพื่อให้เห็นจังหวะการตัดและดิไซน์ลัพท์ ทำโดยทีมงานที่อยู่เป็นโฮสต์ในห้องซ้อม ควบคุมด้วยฟังก์ชันซูมไม่ต่างจากเวลาควบคุมคิวต่าง ๆ ในโรงละคร ผู้วิจัยพบว่าการออกแบบกระบวนการซ้อมให้เข้ากับสื่อที่จะนำเสนอด้วยการซ้อมผ่านซูมเป็นทางเลือกที่ช่วยให้ผู้วิจัยเห็นภาพ และตัวผู้แสดงก็คุ้นชินกับรูปแบบการแสดงที่สุด เนื่องด้วยการแสดงครั้งนี้ท้ายที่สุดแล้วจะต้องทำงานกับกล้องนั่นเอง

2.2.4 การถ่ายทำและตัดต่อ ผู้วิจัยใช้เวลาถ่ายทำเส้นเรื่องละ 1 วันเต็ม ได้พบเจออุปสรรคบ้างเช่น ฝนตก หรือมีเสียงรบกวนมากเกินไปเพราะพื้นที่เขาวราชเป็นสถานที่ที่วุ่นวายและมีผู้คน รวมทั้งมีรถยนต์มาก แต่อย่างไรก็ตามสามารถถ่ายทำซ่อมแซมช่วงที่ใช้งานไม่ได้ได้ทันเวลา จากนั้นจึงเข้าห้องตัดต่อโดยมีการพูดคุยกำหนดแนวทางการตัดต่อกับผู้เรียงลำดับภาพอย่างใกล้ชิด ทำให้การตัดต่อนั้นเป็นไปตามจังหวะที่บทต้องการ มีการแทรกภาพ (insert) และใช้เทคนิคการตัดต่อ เพื่อช่วยเล่าเรื่อง เช่น การใส่กรอบภาพแสดงเลขวันที่คล้ายกล้องวงจรปิด ให้มีการผ่านเวลาในแต่ละยุคสมัย, การเพิ่มภาพห้องโรงน้ำชาในจินตนาการของดวงซ้อนทับกับภาพห้องที่รกร้าง ก็ช่วยขับให้ผู้ชมเข้าใจดวงมากขึ้น ใช้เทคนิคการตัดต่อเพื่อให้ตัวละครตีอึ้งในเรื่องของจูบแจง ปรากฏตัวได้เองคล้ายภาพถ่ายติดวิญญาณ, ใช้เทคนิคสร้างกรอบทับให้ค่อย ๆ ปิดหรือเปิดแทนการที่แป้งหลับตาและลืมตา เป็นต้น



ภาพที่ 3 ตัวอย่างภาพเนื้อหาการนำเสนอเรื่องต่าง ๆ ในเรื่อง “เขา เขา อยู่” หลังการตัดต่อ
ที่มา : ผู้วิจัย

เมื่อได้ภาพเนื้อหาการนำเสนอมาครบถ้วนแล้ว ขั้นตอนต่อไปก็คือการออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม ซึ่งผู้วิจัยได้ทาบตาม ชากร ชะม้าย มาเป็นกระบวนการนำผู้ชมทำกิจกรรมต่าง ๆ และออกแบบไว้ให้ไปด้วยกันกับสารสำคัญของเรื่อง ผ่านการใช้ฟังก์ชันต่าง ๆ ของซูม ผู้วิจัยได้ฝึกซ้อมกระบวนการ การนำเสนอเรื่อง “เขา เขา อยู่” กับผู้ชมรอบทดลองทั้งสิ้น 2 รอบ ได้รับคำวิจารณ์และข้อเสนอแนะจากผู้ชมและคณะทำงานมาพัฒนาปรับปรุงกระบวนการสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟแล้วจึงจัดแสดงจริง

2.3 การออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม เมื่อถึงเวลาจัดแสดงผู้วิจัยออกแบบให้ผู้ชมเข้าสู่กระบวนการชมละครด้วยการเข้าในห้องประชุมชมตามลิงก์ที่ส่งให้ทางอีเมล กระบวนการจะต้อนรับผู้ชม พุดคุย และกระตุ้นให้ผู้ชมเปิดกล้องและเปิดไมโครโฟนมาสนทนากัน จากนั้นจึงชี้แจงว่าผู้ชมจะได้แอบดูบางส่วนของชีวิตผู้หญิงที่เกี่ยวข้องกับตึกร้างในเยาวราช โดยมีเรื่องทั้งหมด 4 เส้นเรื่องแต่ผู้ชมจะมีเวลาเลือกชมได้เพียง 3 เรื่องเท่านั้น จะขาดไป 1 เส้นเรื่อง เมื่อหมดเวลา 60 นาทีแรกของการแสดง ผู้ชมจะมารวมตัวกันที่ห้องโถงกลางและทำกิจกรรมสุดท้ายร่วมกัน โดยตลอดทั้งเรื่องผู้ชมจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อเรื่อง ต่อกันและกัน และต่อตัวละครดังนี้

ตารางที่ 6 สรุปการปรับเปลี่ยนการออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมเป็นรูปแบบออนไลน์

การออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมที่ตึกร้าง	การใช้ฟังก์ชันของซูม คลาวด์ มีตติ้ง
1 กำหนดให้ผู้ชมเป็นหุ้นส่วนตึก	กำหนดให้ผู้ชมแอบดูภาพจากกล้องวงจรปิด
2 การให้ผู้ชมแบ่งเป็น 4 กลุ่ม แล้วนำเดินเท้าไปตามเส้นทางที่กำหนดไว้	ให้ผู้ชมยกมือ หรือแสดงสัญลักษณ์แทนอารมณ์เพื่อ สำรวจว่าใครจะเข้าชมห้องใดก่อน
3 พาผู้ชมเข้าชมห้องตามลำดับที่จัดไว้ให้	ให้ผู้ชมกดเลือกเข้าออกห้องประชุมย่อยได้ด้วยตนเอง
4 ผู้ชมมองเห็นกันและกันในห้องที่เลือกชม	ให้ผู้ชมเปิดกล้องเพื่อให้มองเห็นปฏิกิริยาของกันและกัน
5 ให้ผู้ชมพุดคุยกันขณะเดินเปลี่ยนห้อง	เปิดโอกาสให้ผู้ชมเปิดไมค์ระหว่างรอเข้าห้องถัดไป และใช้ ฟังก์ชันแชทแสดงความเห็นระหว่างกันได้ตลอดการแสดง
6 ให้ผู้ชมพุดคุยกันอย่างเป็นอิสระหลังชมจบ	ให้ผู้ชมเปิดกล้องเปิดไมโครโฟนเล่าเรื่องที่ได้ไปชมมา เพื่อให้ผู้ชมที่เหลือรับรู้เรื่องที่ขาดไปจากปากผู้ชมด้วยกัน
7 ให้ผู้ชมโหวตว่าควรทำอะไรกับตึกร้าง	ใช้ฟังก์ชันแบบสำรวจให้ผู้ชมลงคะแนนว่าตัวละครใดมีการ ตัดสินใจที่ไม่เหมาะสมที่สุดเพื่อกระตุ้นให้พุดคุยกัน
8 การให้ผู้ชมได้พบตัวละครก่อนกลับบ้าน	ใช้ฟังก์ชันแชทให้ตัวละครสื่อสารกับผู้ชมโดยตรง



หลังจากชมการแสดงเสร็จสิ้น กระบวนกรจะขอให้ผู้ชมส่งตัวแทนออกมาเล่าเรื่องที่ประทับใจที่สุด เพื่อให้ผู้ชมทุกคนได้รับรู้เรื่องราวที่ขาดไปจากปากของผู้ชมท่านอื่น จากนั้นจึงจะโยนโจทย์ให้ผู้ชม ‘ลงคะแนนตัดสินว่าตัวละครใดมีการตัดสินใจที่ไม่เหมาะสมที่สุดในเรื่อง’ ก่อนจะให้ผู้ชมส่งตัวแทนมาอีกครั้งหนึ่งเพื่อเล่าเสริมเรื่องที่เล่าไปรอบแรก แล้วจึงให้ลงคะแนน การออกแบบกิจกรรมสุดท้ายเช่นนี้ ก็เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมผู้ชมจำเป็นต้องสอบถามเรื่องราวต่าง ๆ ที่ตนไม่ได้รับชมให้ครบถ้วน เพื่อทำความเข้าใจตัวละคร การได้เล่าเรื่อง 2 รอบทำให้เห็นมุมมองที่ต่างไป ผู้ชมอาจถกเถียงกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกัน เป็นการวางกลยุทธ์ให้ผู้ชมเห็นว่าแต่ละคนแม้ได้รับรู้เรื่องราวมาคล้ายกัน แต่อาจมองไม่เหมือนกันซึ่งตรงกับสาระสำคัญของเรื่องที่ต้องการให้ผู้ชมได้รับ

อภิปรายผล

หลังจากจัดแสดง ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูล คำวิจารณ์ และข้อเสนอแนะจากผู้ชมและผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 10 รอบการแสดง มาวิเคราะห์เพื่ออภิปรายผลการวิจัยและตอบสมมติฐานได้ดังนี้ ผู้ชมส่วนใหญ่ระบุว่าผู้วิจัยใช้ฟังก์ชันของซุ่มได้เป็นประโยชน์ทำให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกันต่อเรื่องราว และต่อผู้แสดงได้ใกล้เคียงกับการชมละครในพื้นที่เดียวกันอย่างแท้จริงแม้ไม่ได้อยู่ร่วมกันในพื้นที่แสดง ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าข้อคิดเห็นนี้เกิดขึ้นได้จากการที่ผู้วิจัยใช้แนวคิดการเข้าถึงพื้นที่เชิงประสบการณ์ (experiential space) นิยามโดย คูเคลลิสและเกลที่มุ่งเน้นว่าพื้นที่ไม่ใช่รูปลักษณ์หรือโครงสร้างที่จับต้องได้เท่านั้น แต่อาจอธิบายได้ว่าเป็นการรับรู้ทางจิตวิทยา ผ่านการให้ความหมายกับการกระทำและการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมร่วมกันในช่วงเวลาหนึ่ง (Couclelis & Gale, 1986, p. 2) ตลอดการแสดงจะเห็นว่าผู้ชมมีการติดต่อสื่อสารกันผ่านช่องแชท ชักชวนกันเข้าห้องต่าง ๆ แสดงความคิดเห็นถึงเรื่องราวและตัวละครกันอยู่เสมอ ราวกับไปชมละครในพื้นที่เดียวกัน นอกจากนี้ยังพบการเปิดไมโครโฟนเพื่อถามตอบข้อสงสัย แลกเปลี่ยนข้อมูลกันเองอย่างออกรส การได้เห็นผู้ชมผู้อื่นเปิดกล้องและมีปฏิริยากับเรื่องยังทำให้ผู้ชมเชื่อว่ากำลังอยู่ในโลกสมมติใบใหม่ใบเดียวกันอีกด้วย ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่ระบุว่าประสบการณ์การชมละครออนไลน์ที่แปลกใหม่ไม่เคยได้รับมาก่อน

ในส่วนเนื้อหาการแสดง ด้วยกลวิธีการนำเสนอ ผู้ชมรู้สึกราวกับได้เข้าไปแอบดูเรื่องราวของตัวละครต่าง ๆ อย่างแท้จริง เกิดความรู้สึกร่วม และเกิดการวิพากษ์วิจารณ์พฤติกรรมและแนวคิดของตัวละครต่าง ๆ ผู้ชมที่ปิดไฟในที่ที่กอดค้ายังรู้สึกหวาดกลัวและหวาดระแวงกับเรื่องของดวง และเรื่องของจ๊อบแจงซึ่งเป็นเรื่องสยองขวัญ หัวเราะไปกับพฤติกรรมและสถานการณ์วุ่นวายของจ๊อบแจงและชมผู้รู้สึกร่วมกับตัวละครต่าง ๆ ถึงขั้นส่งข้อความไปหาตัวละครเหล่านั้นโดยตรงทางช่องทางแชท นอกจากนี้การกระจายวางข้อมูลของเรื่องราวอื่นซ้อนเอาไว้ในแต่ละเรื่อง ยังกระตุ้นให้ผู้ชมอยากรู้อื่น ๆ มากขึ้น เกิดกระบวนกรคิดวิเคราะห์การเลือกลำดับห้องตลอดเวลา ซึ่งมีผู้กล่าวว่า เป็นส่วนที่สนุกมากของเรื่องคล้ายกับผู้ชมได้เข้ามาแสดงอีกเส้นเรื่องหนึ่ง คือเส้นเรื่องการสร้างประสบการณ์และปะติดปะต่อเรื่องราวต่าง ๆ ทำให้ต้องพูดคุยกับผู้ชมผู้อื่นว่าเลือกห้องใดบ้าง เพราะอะไร รู้สึกอย่างไรขณะรับชม ได้รู้หรือเห็นอะไรที่ต่างจากตนบ้าง เป็นประสบการณ์แบบปัจเจกที่ไม่ซ้ำกันตรงกับความตั้งใจของผู้วิจัย ผลตอบรับข้อนี้ สอดคล้องกับกลวิธีการเล่าเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่องตามหลักคิดของเฮอร์แมน และจากการที่ผู้วิจัยสอดแทรกข้อมูลของตัวละครต่าง ๆ กระจายเอาไว้ให้เชื่อมโยงกันในแต่ละเรื่อง อย่างเป็นเหตุเป็นผล ทำให้ผู้ชมค่อย ๆ ประกอบสร้างความหมายของเรื่องจากการเชื่อมโยงความเป็นเหตุเป็นผลของชุดเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกัน ตามแนวคิดของโฮแกน (Hogan, 2012)

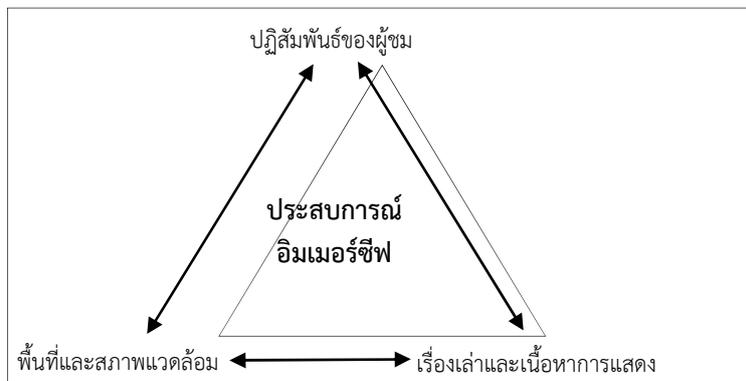
ท้ายที่สุด การออกแบบปฏิสัมพันธ์ให้ผู้ชมได้รับบทบาทเป็นผู้แอบดูที่ต้องวิพากษ์และตัดสินตัวละครอื่น รวมทั้งที่ต้องออกมาเล่าเรื่องที่ได้ชม ฟังเรื่องที่ขาดไป และตัดสินใจลงคะแนนเลือกตัวละครที่มีการกระทำไม่เหมาะสมที่สุดในตอนท้าย ยังทำให้ผู้ชมได้สำรวจการรับรู้เรื่องราวของตนเองว่ามีมุมมองคล้ายหรือต่างจากผู้ชมผู้อื่นอย่างไร เปิดโอกาสให้ผู้ชมเห็นพ้อง เห็นต่าง และเสนอความคิดของตนตามหลักการของประชาธิปไตย ผู้ชมได้สำรวจตนเองว่าการที่มองตัวละครคนใดเหมาะสม หรือไม่เหมาะสมนั้น เกิดขึ้นเพราะผู้ชมใช้มาตรฐานศีลธรรมแบบใด ผู้ชมเป็นเหมือนตัวละครใด ต่างจากตัวละครใด และได้ประเมินว่าเกณฑ์หรือมาตรฐานศีลธรรมของตนนั้นยุติธรรมหรือไม่ ท้ายที่สุดผู้ชมส่วนมากแทบจะทั้งหมดระบุว่าตนพบว่าการตัดสินผู้อื่นโดยที่รับรู้เรื่องราวของเขาเป็นเศษเสี้ยว ไม่ได้เห็นทุกมุมทุกด้านอย่างสมบูรณ์เป็นการกระทำที่ไม่มีน้ำหนัก และยอมเจืออคติมาด้วยทุกครั้ง ผู้ชมหลายคนยังเชื่อมโยงไปได้ดีกว่าในชีวิตประจำวันตนก็ทำเช่นนั้นและได้เห็นแล้วว่าการตัดสินผู้อื่นที่มีมุมมองไม่เหมือนตนนั้นเป็นการกระทำที่ตื่นเขินและไม่ยุติธรรม ซึ่งเป็นสาระสำคัญของเรื่องที่สะท้อนอยู่ในการกระทำของตัวละครทุกตัว และสะท้อนให้เห็นชัดอย่างมีเอกภาพผ่านกิจกรรมสุดท้ายที่ต้องทำร่วมกัน ผู้ชมที่ได้ตอบแบบสอบถามยังสะท้อนอีกด้วยว่าแบบสอบถามถูกออกแบบให้ผู้ชมสำรวจประสบการณ์ของตนตั้งแต่เริ่มจนจบ ทำให้เข้าใจปรากฏการณ์นี้ในมิติที่ลึกซึ้งแม้การแสดงจบลงแล้วอีกด้วย

ผลการวิจัยที่ได้รับจากผู้ชมนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเกิดจากการที่ผู้วิจัยออกแบบกระบวนการรับชมละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ให้องค์ประกอบทั้ง 3 ประการของละครอิมเมอร์ซีฟสอดประสาน และเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเอกภาพ โดยวิเคราะห์ลักษณะเฉพาะของ ซุ่ม

คลาวด์ มีติดตั้งในฐานะเป็นพื้นที่เสมือน ไม่ใช่เป็นเพียงสื่อกลางเพื่อจัดแสดง แล้วนำเอาลักษณะเฉพาะดังกล่าวไปออกแบบการเข้าถึงเรื่องเล่า คือ การเข้าชมเนื้อหาการแสดงในห้องประชุมย่อย และออกแบบการมีปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ชมร่วมกันกระทำผ่านฟังก์ชันการใช้งานชุมชน ทำให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์เสมือนที่เป็นเอกภาพและเฉพาะตัว สอดคล้องกับแนวทางที่ บายา-เฮซ นักวิจัยด้านสื่อเสมือน (virtual media) ตั้งข้อเสนอเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ประสบการณ์เสมือนบนพื้นที่ออนไลน์ หรือจักรวาลเสมือนไว้ว่า

นักการละครจะต้องเริ่มจากการแสดงในจักรวาลเสมือน ไม่ใช่้นำการแสดงในโลกกายภาพไปจัดแสดงในพื้นที่เสมือน ผู้เขียนบทในความเป็นจริงเสมือน และผู้แสดงจะต้องคุ้นเคยกับพื้นที่เสียก่อน เพื่อจะเข้าถึงความลับของมัน ... นักวิจัยควรศึกษาการใช้พื้นที่เสมือนในทางสังคม เพื่อหาวิธีทำให้พื้นที่นี้เป็นพื้นที่สำหรับการเล่าเรื่อง จึงจะเกิดประสบการณ์เสมือนที่ได้ (Baia Reis & Ashmore, 2022, p. 25)

จากข้อมูลข้างต้นผู้วิจัยสรุปข้อค้นพบสำคัญได้ว่า การสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทั้ง 3 อย่างของ ปิกกิน ให้สัมพันธ์ไปพร้อมกัน คือพื้นที่และสภาพแวดล้อม, เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง และปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม หากปรับองค์ประกอบใด ก็ต้องปรับองค์ประกอบที่เหลือให้คล้อยตามกันด้วยเพื่อสร้างเอกภาพของการแสดง ดังแผนภาพด้านล่าง



ภาพที่ 4 สรุปสามเหลี่ยมเอกภาพของละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์
ที่มา : ผู้วิจัย

ดังนั้นผู้วิจัยจึงขอตั้งข้อเสนอว่า การสร้างละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ และ/หรือการสร้างละครออนไลน์โดยทั่วไปนั้น จำเป็นต้องมองพื้นที่ออนไลน์ในฐานะองค์ประกอบสำคัญของการแสดงไม่ใช่เป็นเพียงสื่อกลางเท่านั้น ผู้กำกับจะต้องดึงเอาลักษณะเฉพาะของพื้นที่ออนไลน์ที่ตนเลือก มาใช้งานในทุกองค์ประกอบของละครเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ไม่ควรมีองค์ประกอบใดอยู่ลอยตัวแยกจากกัน หรือนำการแสดงในโลกกายภาพมานำเสนอผ่านสื่อกลางโดยตรงไปตรงมา จึงจะส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับเรื่อง เชื่อว่าตนเป็นส่วนสำคัญอยู่ในใจกลางของโลกสมมติ และมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องตรงตามที่ผู้กำกับต้องการได้

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้นำเสนอเนื้อหาการแสดงด้วยการแพร่ภาพที่บันทึกไว้ เพื่อป้องกันปัญหาจากข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และความเร็วอินเทอร์เน็ต จึงอาจคิดว่ายังไม่ใช่การแสดงสดอย่างที่ควรจะเป็น ดังนั้นหากมีผู้ได้ทดลองสร้างสรรค์การแสดงอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ออนไลน์ที่สามารถแพร่ภาพการแสดงสดผ่านชุมชนได้ ก็น่าจะอุดรอยรั่วของงานวิจัยนี้ได้ดี นอกจากนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่าควรผลักดันให้มีการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์แบบอื่น นอกจากชุมชน คลาวด์ มีติดตั้งต่อไปอีก เพื่อค้นหารูปแบบการแสดงออนไลน์ใหม่ ๆ ซึ่งจะช่วยเพิ่มทางเลือกให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานได้หลากหลาย และแปลกใหม่ไม่หยุดอยู่แค่การจัดแสดงในโรงละครหรือพื้นที่ทางกายภาพอื่น เพื่อให้แวดวงศิลปะการละครก้าวไปสู่อนาคต ที่จักรวาลเสมือนจะกลายเป็นส่วนสำคัญของวิถีชีวิตมนุษย์ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อไป



เอกสารอ้างอิง

- Baia Reis, A., & Ashmore, M. (2022). From video streaming to virtual reality worlds: an academic, **reflective, and creative study on live theatre and performance in the metaverse**. *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 18(1), 7-28.
- Biggin, R. (2017). *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*. Springer International Publishing.
- Bouko, C. (2014). **Interactivity and immersion in a media-based performance**. *PARTICIP@TIONS*, 11(1), 254-269.
- Clurman, H. (1997). *On Directing*. Simon & Schuster.
- Couclelis, H., & Gale, N. (1986). **Space and spaces**. *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 68(1), 1-12.
- Hogan, P. C. (2012). *A Guide for Humanists*. Cognitive Science, Literature, and the Arts: Taylor & Francis.
- Karyn, S. (2018). **Our Favorite Ways to Watch Theatre Online – Updated!** . Theatretrip. Retrieved May, 21st from
- Machon, J. (2013). *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Palgrave Macmillan.
- Nodaway Valley Bank. (2022). **Security Center**. Retrieved 7 June 2022 from <https://www.nvb.com/education-center/security-center/>
- Phelan, P. (1993). *Unmarked: The Politics of Performance*. Routledge.
- Stern, N. (2011). **The Implicit Body as Performance: Analyzing Interactive Art**. *Leonardo*, 44, 233-238.
- คันฉัตร รังษีกาญจน์ส่อง. (2563). **บทบันทึกถึงละครเวทีไทยท่ามกลางวิกฤตโควิด-19**. Retrieved 7 มิถุนายน 2565 from <https://themomentum.co/stage-play-covid-19>
- อารีญา สุขโต. (2565). **รู้จัก Metaverse จักรวาลนฤมิต : โลกเสมือนที่เป็นจริง**. Retrieved 7 มิถุนายน 2565 from <https://library.parliament.go.th/th/radioscript/rr2565-mar5>