



บทความวิจัย

THEATRE-IN-THE-FRAME: ACTOR'S CHALLENGE AND ADAPTATION TO
PRESENTING THEATRE ONLINE DURING COVID-19 PANDEMIC

ละครเวทีในกรอบ: ความท้าทายและการปรับตัวของนักแสดง
กับการนำเสนอละครเวทีออนไลน์ในยุคโควิด-19

NATAPORN RATTANACHAIWONG (ณฐภรณ์ รัตนชัยวงศ์)*

วันที่รับบทความ 12 ตุลาคม 2564
วันที่แก้ไขบทความ 26 พฤศจิกายน 2564
วันที่ตอบรับบทความ 8 ธันวาคม 2564

บทคัดย่อ

ขณะที่ละครเวทีอาชีพต้องประสบกับภาวะหยุดชะงักจากสถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ละครเวทีในสถาบันการศึกษากลายเป็นพื้นที่สำคัญในการทดลองและพัฒนา ศิลปะการแสดงออนไลน์ บทความชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความท้าทายและปัญหาที่นักแสดง ละครเวทีต้องเผชิญภายใต้สถานการณ์โควิด-19 รวมถึงการปรับตัวของนักแสดงเพื่อนำเสนอละครเวที ออนไลน์ โดยเก็บข้อมูลจากนักแสดงและผู้กำกับการแสดงละครเวทีของสาขาวิชาศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ผลการศึกษาพบว่า ละครเวทีออนไลน์มีลักษณะเป็นละครเวทีเสมือน (Virtual theatre) นักแสดงต่างทำงานจากที่พักอาศัยของตน ทำให้เกิดปัญหาและความท้าทายเกี่ยวกับ พื้นที่หลายประการ ในด้านการปรับตัวของนักแสดงพบว่า มีการปรับตัวเป็น 3 ระยะ เริ่มจากการแสดง ที่ยังอยู่ในกรอบของละครเวทีปกติ พัฒนาไปสู่การปรับตัวและเรียนรู้เรื่องการแสดงกับกล้องหน้า จนไปถึงระยะสุดท้ายที่นักแสดงสามารถสร้างสรรค์วิธีนำเสนอใหม่ ซึ่งแสดงถึงการปรับเปลี่ยนจากรูปแบบ

* Assistant Professor, Ph.D., Lecturer at the Department of Performing Arts, Faculty of Fine and Applied Arts, Suan Sunandha Rajabhat University

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา), E-mail.: nataporn.ra@ssru.ac.th



ละครเวทีไปสู่ละครออนไลน์อย่างแท้จริง ทั้งนี้ความคิดเห็นของผู้ให้ข้อมูลหลักในการศึกษานี้สอดคล้อง
กับนักการละครต่างประเทศที่เห็นตรงกันถึงศักยภาพของละครออนไลน์ว่า สามารถกลายเป็นวิธีใหม่
และรูปแบบใหม่ของศิลปะการละครในยุคหลังโควิด-19

คำสำคัญ: ละครเวที / โควิด-19 / ออนไลน์



Abstract

While professional theatre has been interrupted due to Covid-19 pandemic, theatre in higher education become important spaces for experimenting and developing online performance. This study aimed to study challenges and problems that theatre actors faced in producing theatre during Covid-19 situation, and to study how actors adapted to online presentation. Interviews were conducted with actors and directors of three theatre productions of the Department of Performing Arts, Suan Sunandha Rajabhat University. The results revealed that online theatre was virtual theatre as actors worked together online from their own's residence. The actors dealt with various problems and challenges relating to space. The actors' adaptation to online presentation could be divided into three stages. At first, the actors did what they used to do for live theatre, then they adapted and learnt how to act for front camera. Finally, the actors became creative with presenting their work on the new platform, which demonstrated the actor's complete adaptation from stage to online theatre. The key informants of this research agreed with opinion of theatre practitioners from abroad that online theatre has potential to become new normal and new form of theatre performance after the Covid-19 situation.

Keywords: Theatre / Covid-19 / Online



บทนำ

การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ที่เริ่มต้นตั้งแต่ช่วงปลายปี พ.ศ.2562 ส่งผลกระทบเป็นวงกว้างต่อทุกมิติในสังคมโลก ศิลปะการแสดงได้รับผลกระทบจากวิกฤตการณ์ในครั้งนี้ไม่น้อยกว่าแวดวงอื่น มาตรการเว้นระยะห่างและการงดการรวมตัวจัดกิจกรรม ทำให้ศิลปะการแสดงหยุดชะงักเมื่อพิจารณาเฉพาะผลกระทบที่เกิดกับวงการละครเวที อาจต้องแยกกล่าวเป็น 2 ส่วน คือละครเวทีอาชีพกับละครเวทีในสถาบันการศึกษา

การแสดงของละครเวทีอาชีพถูกยกเลิก ถูกเลื่อนหรือยุติการแสดง เช่น กรณีของละครมิวสิคัลระดับโลกอย่าง The Phantom of the Opera ที่เปิดการแสดงในบรอดเวย์ติดต่อกันมาถึง 34 ปี กลับต้องยุติการแสดงลงในเดือนกรกฎาคม ค.ศ.2020 เพราะการจำกัดการเดินทางระหว่างประเทศ ทำให้ขาดรายได้จากนักท่องเที่ยวซึ่งเป็นผู้ชมกลุ่มหลักของละครบรอดเวย์ ละครใหม่บางเรื่องต้องปิดตัวตั้งแต่ก่อนจะมีโอกาสได้พบกับผู้ชม (Meilee Bridges, 2021: online) วิธีการแก้ปัญหาของคณะหรือกลุ่มละครอาชีพจึงมี 2 ทางเลือก คือ การนำบันทึกการแสดงมาเผยแพร่ผ่านแพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น National Theatre กรุงลอนดอนนำละครที่บันทึกไว้มาเผยแพร่ทาง YouTube อีกวิธีหนึ่งคือการนำเสนอบทละครใหม่ที่เขียนเพื่อนำเสนอผ่านสื่อออนไลน์ในสถานการณ์นี้โดยเฉพาะ เช่น ทีมทีกทางไกล ที่นำตัวละครจากละครเวที ทีมทีก มาพบกันผ่านการร่วมตัวบนแอปพลิเคชัน Zoom และเผยแพร่ทาง YouTube ในช่อง Dreambox Channel ในปี พ.ศ.2563

การที่คณะละครอาชีพนำละครที่เคยบันทึกภาพไว้มาเผยแพร่ผ่านสื่อออนไลน์ ทำให้ได้เห็นศักยภาพของการเผยแพร่ละครออนไลน์ที่หลายข้อจำกัดของการชมละครเวที เช่น จำนวนที่นั่งในโรงละครที่มีจำกัด หรือปัญหาการเดินทางมาที่โรงละคร เป็นต้น ละครเวทีเรื่อง Jane Eyre ที่ National Theatre กรุงลอนดอน นำมาเผยแพร่บนยูทูบกลายเป็นกระแสถึงขั้นติดเทรนด์ทวิตเตอร์ด้วยจำนวน 4,600 ทวิตในเวลาเพียง 7 วันหลังการเผยแพร่ออนไลน์ ขณะที่ละครเวทีเรื่อง One Man Two Guvnors ก็มียอดผู้เข้าชมถึง 2.6 ล้านคนในระยะเวลาหนึ่งสัปดาห์เช่นกัน ซึ่งเป็นจำนวนที่เป็นไปไม่ได้เลยหากจัดการแสดงในโรงละคร (Kelsey Jacobson, 2020: online)

ส่วนละครเวทีในสถาบันการศึกษายู่อายใต้โจทย์และเงื่อนไขที่แตกต่างจากละครอาชีพ แม้ไม่มีเงื่อนไขด้านเศรษฐกิจที่ต้องหารรายได้เพื่อความอยู่รอด แต่ละครเวทีในสถาบันการศึกษามีปัจจัยด้านการเรียนการสอนและการประเมินผลการศึกษาเป็นปัจจัยสำคัญ ทำให้ยังต้องขับเคลื่อนไปในภาวะโควิด-19 สาขาวิชาด้านการละครทั้งในประเทศและต่างประเทศต่างต้องปรับตัวกับการเรียนการสอนละคร การฝึกทักษะด้านศิลปะการแสดงที่ต้องอาศัยทั้งพื้นที่และการปฏิสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน เมื่อต้องอพยพไปอยู่บนสื่อออนไลน์ย่อมเป็นสิ่งที่ท้าทายอย่างมากทั้งต่อผู้สอนและผู้เรียน แต่เมื่อพิจารณาในอีกแง่หนึ่ง วิกฤตนี้เป็นโอกาสที่ทำให้ละครเวทีในบริบทสถาบันการศึกษากลายเป็นพื้นที่ในการ



ทดลอง เรียนรู้และพัฒนาละครเวทีในวิถีใหม่ ดังเช่นที่ Sergio Costola อาจารย์ด้านการละครจาก Southwestern University สหรัฐอเมริกาได้ใช้โอกาสนี้ทบทวนและปรับปรุงวิธีสอนการละครครั้งใหญ่ Costola มองว่าเมื่อละครในสถาบันการศึกษาไม่อยู่ใต้เงาเงาของด้านเศรษฐกิจเหมือนละครเวทีอาชีพ ละครในสถาบันการศึกษาจึงเป็นชุมชนแห่งการเรียนรู้เกี่ยวกับวิวัฒนาการของศิลปะการละครและ ทิศทางแห่งอนาคตภายหลังกาวยะโควิด-19 ได้ดีที่สุด และจะนำไปสู่การทบทวนคำถามที่ว่า ละครเวที คืออะไร ศิลปะของละครเวทีคืออะไร Costola กล่าวว่า “เราสามารถค้นพบวิธีการใหม่ในการเรียน การสอนละคร ซึ่งรวมถึงการสร้างผลงานละครในรูปแบบใหม่ ส่งเสริมให้เกิด ไอเดียใหม่ ๆ ที่อาจเป็น โอกาสให้กับศิลปินรุ่นใหม่ต่อไปในอนาคต” (Meilee Bridges, 2021: online)

ความคิดเห็นดังกล่าวสอดคล้องกับ Roger Ellis อาจารย์จากสาขาการละครจาก Northwestern University สหรัฐอเมริกา ผลกระทบจากการระบาด ทำให้สาขาวิชาต้องปรับรูปแบบมาสอนผ่าน ออนไลน์เป็นครั้งแรก ซึ่ง Ellis แสดงความเห็นไว้ว่า “พวกเรา(อาจารย์)ในฐานะผู้จัดการศึกษามีโอกาสที่ จะมองช่วงเวลานี้ว่าเป็นภาวะชะงักงันที่ไม่สามารถข้ามผ่านไปได้ หรือว่าเป็นโอกาสที่จะรื้อสร้างและทำ สิ่งที่เรา กำลังทำกันอยู่ในตอนนี้ให้กลายเป็นวิถีใหม่ขึ้นมา” (Tracy C. Davis, 2020a)

มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาเป็นหนึ่งในสถาบันการศึกษาที่มีหลักสูตรด้านศิลปะการละคร โดยจัดการเรียนการสอนในแขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ สาขาวิชา ศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ ในการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาจนสำเร็จ การศึกษา นักศึกษาชั้นปีที่ 4 ต้องสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงเพื่อนำเสนอทักษะอย่างใด อย่างหนึ่งด้านศิลปะการแสดงต่อคณะกรรมการในรายวิชาศิลปนิพนธ์ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 จะรวมกลุ่ม กันเพื่อสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเกือบทั้งหมดเป็นผลงานละครเวที โดยแบ่งหน้าที่ตามทักษะ ความเชี่ยวชาญที่แต่ละคนเลือกนำเสนอ ทั้งนี้ สาขาวิชาได้ออกแบบวิธีการจัดการเรียนการสอนให้ นักศึกษาได้มีโอกาสริเริ่ม พัฒนาแนวคิดและทดลองสร้างสรรค์ผลงานที่จะนำเสนอในวิชาศิลปนิพนธ์นี้ ตั้งแต่ในชั้นปีที่ 3 หลังจากนั้นจะมีการประเมินผล ให้คำแนะนำและให้นักศึกษาปรับปรุงเพื่อสร้างสรรค์ เป็นผลงานเต็มรูปแบบในวิชาศิลปนิพนธ์ต่อไป

ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2564 นี้ นักศึกษาชั้นปีที่ 4 มีกำหนดนำเสนอผลงานละครเวทีใน วิชาศิลปนิพนธ์สู่สาธารณะระหว่างเดือนสิงหาคมถึงเดือนตุลาคม แต่เนื่องจากสถานการณ์การระบาด ระลอกใหม่ของโควิด-19 ตั้งแต่เดือนธันวาคม พ.ศ.2563 และทวีความรุนแรงขึ้นตามลำดับ ทำให้ มหาวิทยาลัยต่าง ๆ รวมถึงมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาประกาศให้ปรับการเรียนการสอนเป็น รูปแบบออนไลน์ทั้งหมด และไม่อนุญาตให้นักศึกษาเข้ามาทำกิจกรรมภายในมหาวิทยาลัย ทำให้นักศึกษาจำเป็นต้องปรับรูปแบบการนำเสนอละครเวทีศิลปนิพนธ์เป็นรูปแบบออนไลน์แทนการจัดแสดง



ในโรงละคร โดยใช้แอปพลิเคชัน อาทิ Google Meet และ Zoom ทั้งในการฝึกซ้อมและการบันทึกภาพการแสดง ก่อนจะตัดต่อและเผยแพร่ทาง Facebook ของสาขาวิชา

การที่ละครเวทีอาศัยสื่อออนไลน์ในการซ้อมและการแสดง ทำให้ละครเวทีในยุคโควิดมีลักษณะเป็น Virtual theatre หรือ ละครเวทีเสมือน ทั้งนี้ คำว่า ‘virtual’ หมายถึง สิ่งที่ถูกสร้างขึ้นด้วยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ แต่ไม่มีอยู่จริงในโลกทางกายภาพ รวมทั้งหมายถึงการที่สิ่งหนึ่งมีอยู่ในโลกความคิดหรือการมีลักษณะของสิ่งหนึ่งเกือบสมบูรณ์ แต่ไม่มีอยู่จริงในเชิงกายภาพ เช่น เพื่อนที่มีมิตรภาพเฉพาะในโลกออนไลน์เรียกว่า virtual friend หรือพิพิธภัณฑ์บนอินเทอร์เน็ตเรียกว่า virtual museum เป็นต้น การกล่าวว่าละครเวทีในยุคโควิด-19 มีลักษณะ virtual theatre นั้น นอกจากเพราะละครถูกสร้างและเผยแพร่ด้วยเทคโนโลยีแล้ว ประเด็นสำคัญคือองค์ประกอบพื้นฐานของการแสดง ได้แก่ ผู้แสดง ผู้ชมและพื้นที่ (space) ต่างไม่ปรากฏอยู่ร่วมกันในโลกกายภาพ แต่เป็นการมีอยู่และปฏิสัมพันธ์ในเชิงความคิด จินตนาการและผ่านเทคโนโลยีเท่านั้น เป็นสถานะที่แตกต่างไปจากธรรมชาติของละครเวที หรือ Theatre แบบปกติอย่างสิ้นเชิง การปรับเปลี่ยนจากละครเวทีสู่ละครเวทีเสมือนจึงเป็นความท้าทายอย่างมากสำหรับนักแสดง การที่นักแสดงไม่ได้อยู่ร่วมกันในห้องซ้อมหรือโรงละครทำให้สื่อสารหรือมีปฏิสัมพันธ์กันโดยตรงไม่ได้ รวมทั้งขาดการสื่อสารและมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม เป็นวิธีใหม่ที่นักแสดงละครเวทีในสถาบันการศึกษาต้องปรับตัวอย่างมากและในเวลาอันรวดเร็ว

บทความนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความท้าทาย ปัญหาและวิธีการปรับตัวของนักแสดงเพื่อนำเสนอละครเวทีออนไลน์ในสถานการณ์โควิด-19 เพื่อเป็นทั้งบันทึกถึงช่วงเวลาที่น่าจะเป็นจุดพลิกผันสำคัญของวงการศิลปะการแสดง และเพื่อเป็นข้อมูลสำหรับการสร้างสรรค์ละครในรูปแบบใหม่นี้ต่อไปในอนาคต ทั้งนี้เพราะแม้สิ่งที่เกิดขึ้นจะเป็นปรากฏการณ์ของยุคโควิด-19 แต่มุมมองของนักวิชาการและนักการละครต่างมองเห็นความเป็นไปได้ที่ละครออนไลน์จะไม่หายไปพร้อมกับการระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 หากแต่จะกลายเป็นรูปแบบใหม่ของศิลปะการแสดง เมื่อทั้งผู้ชมและศิลปินได้ทดลองและเห็นศักยภาพของสื่อออนไลน์ในการนำเสนอและการเข้าถึงผู้ชม ทลายข้อจำกัดหลายประการของการชมละครเวทีในรูปแบบเดิม

การเลือกกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยเป็นนักศึกษาด้านการละครแทนการศึกษากับนักแสดงอาชีพนั้นมีเหตุผลหลายประการ ดังที่ได้กล่าวแล้วว่า ละครเวทีอาชีพพบกับภาวะหยุดชะงักในภาวะโควิด-19 แต่ละครเวทีในสถาบันการศึกษายังดำเนินการต่อเนื่อง เงื่อนไขการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลการศึกษาเป็นปัจจัยที่บังคับให้นักแสดงละครเวทีในสถาบันการศึกษาต้องปรับตัวในเวลาอันจำกัด ทำให้ผู้วิจัยสามารถเห็นปัญหา ความท้าทายและการปรับตัวที่ชัดเจนและเป็นรูปธรรมในกรอบเวลาของการวิจัย นอกจากนี้การเลือกกลุ่มเป้าหมายเป็นนักศึกษาแขนงวิชาศิลปะการแสดงและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทายังมีความน่าสนใจอีกแง่หนึ่ง



กล่าวคือ การเป็นหลักสูตรสังกัดคณะศิลปกรรมศาสตร์ ซึ่งเป็นสาขาหนึ่งในสายมนุษยศาสตร์ ทำให้การเรียนการสอนการแสดงมุ่งเน้นทักษะของตัวบุคคล นักศึกษาจึงไม่มีความรู้และประสบการณ์การใช้กล้องถ่ายทำ รวมถึงเทคโนโลยีการตัดต่อภาพมาช่วยนำเสนอละคร จึงเป็นอีกความท้าทายหนึ่งที่กลุ่มเป้าหมายต้องปรับตัว ทั้งการต้องเรียนรู้เทคโนโลยีและวิธีการแสดงกับกล้องหน้า เพื่อให้สามารถนำเสนอละครเวทีออนไลน์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ การที่กลุ่มเป้าหมายแทบไม่มีความรู้พื้นฐานในเรื่องดังกล่าว อาจทำให้ได้เห็นการทดลอง ค้นหาและพัฒนาวิธีนำเสนอที่สะท้อนวิถีของละครออนไลน์ได้อย่างแท้จริง

อนึ่ง การใช้คำว่า ‘กรอบ’ ในชื่อบทความและในเนื้อหานั้นมีความหมาย 2 นัยยะ หนึ่งคือเมื่อละครเวทีเปลี่ยนมานำเสนอผ่านออนไลน์แทนการแสดงสดบนเวที ละครที่เคยชมได้อิสระด้วยตาเปล่า จึงถูกจำกัดภาพที่นำเสนอและการมองเห็นอยู่ในกรอบหรือเฟรมภาพ ภาพที่ปรากฏอาจคล้ายกับละครโทรทัศน์ แต่การแสดงกับกล้องหน้าของคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์มือถือซึ่งติดอยู่กับที่ ก็ทำให้วิธีการแสดงละครออนไลน์ไม่อิสระเหมือนกับละครโทรทัศน์ที่มีช่างภาพคอยเคลื่อนกล้องหรือปรับระยะภาพให้นักแสดง นัยยะที่สองของคำว่า ‘กรอบ’ หมายถึง วิธีหรือวิธีปฏิบัติการแสดงสำหรับศิลปะการแสดงรูปแบบหนึ่ง ๆ ซึ่งเมื่อนักแสดงกลุ่มเป้าหมายต้องปรับเปลี่ยนจากวิถีละครเวทีสู่วิถีละครออนไลน์ ในกระบวนการปรับตัวก็ทำให้นักแสดงได้กลับมาตระหนักถึงวิธีการแสดงที่ตนเองคุ้นเคยจนเรียกได้ว่าเป็นธรรมชาติ เมื่อพบว่าการทำงานในกรอบเดิมไม่เหมาะสมกับละครรูปแบบใหม่ นักแสดงจึงขยับปรับเปลี่ยนวิธีการแสดงออกไปจากกรอบของละครเวทีปกติ ทั้งนี้ ผลการศึกษาพบว่า แม้การนำเสนอละครออนไลน์จะมีข้อจำกัดหลายอย่าง แต่ก็มีศักยภาพในเติบโตทั้งในฐานะช่องทางและรูปแบบใหม่ของละครในอนาคต

วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

เพื่อศึกษาความท้าทายและวิธีการปรับตัวเพื่อนำเสนอละครผ่านสื่อออนไลน์ของนักแสดงละครเวทีในสถาบันการศึกษา

ขอบเขตของงานวิจัย

ขอบเขตในการศึกษาครั้งนี้ เก็บข้อมูลจากการจัดการแสดงละครเวทีออนไลน์ในรายวิชาศิลปนิพนธ์ แขนงวิชาศิลปะการละครและความเป็นผู้ประกอบการสร้างสรรค์ สาขาวิชาศิลปะการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา เป็นรายวิชาสำคัญในการประเมินผลการเรียนรู้ของนักศึกษาเพื่อสำเร็จการศึกษา โดยเก็บข้อมูลในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2564 ซึ่งมีการจัดการ



แสดงละครเวทีในลักษณะละครเวทีเสมือน (Virtual theatre) กล่าวคือนักแสดงสื่อสารกันผ่านสื่อออนไลน์ จำนวน 3 เรื่อง ได้แก่

1. ละครเรื่อง *หอแก้วแตก* ละครแนวผีตลก ดัดแปลงจากภาพยนตร์ *หอแก้วแตก* ของพรพรรณนัท

2. ละครเรื่อง *นางชฎา* ละครแนวลึกลับสยองขวัญ ดัดแปลงจากนวนิยายเรื่อง *นางชฎา* ของภาคินัย

3. ละครเรื่อง *นัดมรณะ* ละครแนวจิตวิทยาสืบสวนสอบสวน ดัดแปลงจากบทละครเวทีเรื่อง *Appointment with death* ของเอกาทา คริสตี้

งานวิจัยในครั้งนี้เก็บข้อมูลจากละครทั้ง 3 เรื่อง ซึ่งเป็นละครต่างประเภทกัน โดยมุ่งนำเสนอปัญหา ความท้าทายและการปรับตัวของนักแสดงกับการนำเสนอละครผ่านออนไลน์ โดยอาจนำเสนอรายละเอียดของความท้าทายและการปรับตัวของนักแสดงที่เป็นผลมาจากลักษณะเฉพาะของละครแต่ละประเภทด้วย

งานวิจัยในครั้งนี้อาศัยแหล่งข้อมูล 3 ประเภท ได้แก่

1. ข้อมูลประเภทเอกสาร ได้แก่ วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการแสดง โดยเฉพาะละครเวที (Theatre) ในช่วงการแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ทั้งในไทยและต่างประเทศ

2. ข้อมูลประเภทบุคคล ได้แก่ ผู้กำกับละครทั้ง 3 เรื่องและตัวแทนนักแสดงจากละครแต่ละเรื่อง เรื่องละ 2 คน รวมผู้ให้สัมภาษณ์จำนวน 9 คน ผู้วิจัยเลือกตัวแทนนักแสดงด้วยวิธีแบบเจาะจง โดยพิจารณาจากบทบาทในเรื่องและพัฒนาการ รวมถึงพฤติกรรมการปรับตัวของนักแสดงต่อการนำเสนอละครในรูปแบบออนไลน์ ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยวิธีการสัมภาษณ์เดี่ยว การสัมภาษณ์กลุ่ม และการสังเกตการณ์

3. ข้อมูลประเภทสถิติ ได้แก่ บันทึกการแสดงทั้งรอบซ้อมและผลงานที่ตัดต่อและเผยแพร่สู่สาธารณะทางเฟซบุ๊ก SSRU THEATRE

ผลการวิจัย

1. ความท้าทายและปัญหาของการนำเสนอละครเวทีออนไลน์

หัวใจสำคัญของศิลปะการแสดงประเภท 'ละครเวที' (Theatre) คือ การนำเสนอภาพชีวิตที่เกิดขึ้นสดต่อหน้าผู้ชม ทุกการกระทำ ทุกภาพที่ผู้ชมได้เห็น ทุกเสียงที่ได้ยิน ล้วนเกิดจากการสร้างสรรค์ วางแผน ตระเตรียมอย่างดีจนเกิดความสอดคล้องและสร้างความหมายในเชิงของละคร (Tracy C. Davis, 2020b) คอลัมน์นิสต์ด้านละครเวทีจากเว็บไซต์ The Hindu แสดงความคิดเห็นว่า "ละครเวทีไม่ใช่ละครเวที เมื่อขาดการวางตำแหน่งของนักแสดงบนเวที (Blocking) การมีปฏิสัมพันธ์ทาง



กาย (Physicality) การด้นสด (Improvisation) และการปรากฏตัวบนเวที” (Gowri, 2020: online) การขาดหายไปของลักษณะเหล่านี้ เป็นผลมาจากสาเหตุหลักคือนักแสดงและทีมงานไม่สามารถมารวมตัวกันได้ เป็นความท้าทายของการสร้างสรรค์ละครในยุคโควิด-19 ผลการศึกษาพบว่า นักแสดงละครเวทีกลุ่มเป้าหมายพบกับความท้าทายและปัญหาเกี่ยวกับพื้นที่ในหลายลักษณะ (ทั้งพื้นที่จริงและพื้นที่เสมือน) ซึ่งมีผลต่อนักแสดง การแสดงและการนำเสนอละคร ดังนี้

1.1 ความท้าทายและปัญหาของนักแสดง: การปรากฏตัวเสมือนของตัวละคร และการปรากฏตัวของบุคคลอื่นในพื้นที่การแสดง

การซ้อมละครในยุคโควิด-19 เป็นการซ้อมละครผ่านเทคโนโลยีสื่อสาร นักแสดงต่างอยู่ในที่พักอาศัยของตนเอง เพื่อนนักแสดงมาปรากฏตัวเพียงในกรอบสี่เหลี่ยมของหน้าจอคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์เท่านั้น ทำให้การปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพกลายเป็นศูนย์ กล่าวได้ว่า นักแสดงทำได้เพียง ‘ปรากฏตัวเสมือน’ เพื่อสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กับคนอื่น นักแสดงทุกคนต้องอาศัยจินตนาการและความเชื่อเพื่อให้การปรากฏตัวเสมือนของคู่เล่นสามารถสร้างอารมณ์และความรู้สึกให้ตัวเองในระดับที่ใกล้เคียงกับการที่คู่เล่นมาปรากฏตัวอยู่จริง ณ ที่นั้นมากที่สุด

การใช้จินตนาการและความเชื่อเป็นทักษะพื้นฐานของนักแสดงละครเวทีอยู่แล้ว แต่การใช้จินตนาการในลักษณะนี้ เป็นสิ่งที่นักแสดงไม่เคยประสบมาก่อน เพราะไม่เพียงนักแสดงต้องจินตนาการการมีอยู่ (Physical presence) ของคู่เล่นเท่านั้น นักแสดงยังต้องจินตนาการ ‘การไม่มีอยู่’ ของสิ่งที่อยู่รอบตัวตัวเองด้วย ทั้งนี้เพราะการซ้อมการแสดงในที่ที่พักอาศัย เช่น บ้านหรือห้องพัก ไม่เพียงเป็นสภาพแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวยต่อการแสดงเท่านั้น ในบางกรณียังเป็นอุปสรรคอย่างมาก นักแสดงบางคนไม่สามารถมีพื้นที่ส่วนตัวขณะซ้อม แต่ต้องซ้อมการแสดงออนไลน์โดยมีบุคคลอื่นที่อยู่ในบ้านร่วมอยู่ในพื้นที่ซ้อมด้วย นักแสดงคนหนึ่งจากเรื่อง นางชฎา เล่าถึงความลำบากในการซ้อมฉากที่ถูกผีไล่ล่าเอาชีวิต โดยต้องซ้อมในห้องพักที่มีเพื่อนร่วมห้องอยู่ด้วย ปฏิกริยาของเพื่อนร่วมห้อง เช่น การแอบมองหรือการหัวเราะ รบกวนสมาธินักแสดงอย่างมาก มีผลให้สมาธิและความรู้สึกของนักแสดงไม่ต่อเนื่อง ซึ่งเป็นปัญหามากในช่วงแรกของการซ้อมออนไลน์ กล่าวได้ว่าสำหรับการซ้อมละครออนไลน์ การต้องสื่อสารกับคู่เล่นที่ปรากฏตัวเสมือนผ่านหน้าจออาจไม่เป็นปัญหาเท่ากับการปรากฏตัวจริง ๆ ของบุคคลอื่นที่ไม่เกี่ยวข้องและไม่เข้าใจการทำงานของนักแสดง

1.2 ความท้าทายและปัญหาของการแสดง: พื้นที่การแสดง

ตำแหน่งและการเคลื่อนที่ของนักแสดงบนเวที (Blocking) เป็นหนึ่งในวิธีการเล่าเรื่องของละครเวที พื้นที่ในโรงละครที่มีระยะห่างระหว่างนักแสดงกับผู้ชม ทำให้นักแสดงละครเวทีเคยชินกับการขยายการแสดงออกทางสีหน้าและร่างกายเพื่อสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกไปถึงผู้ชม เมื่อละครเวทีถูกเปลี่ยนมานำเสนอออนไลน์ นักแสดงต้องสื่อสารกับผู้ชมผ่านกล้องหน้าจอ



คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กหรือโทรศัพท์มือถือ ทำให้พื้นที่การแสดงของนักแสดงเปลี่ยนไป โดยถูกจำกัดด้วยกรอบภาพของกล้อง นักแสดงที่เคยสื่อสารด้วยร่างกาย พบว่าภาษากายที่เคยแสดงออกบนเวทีนั้นใช้ไม่ได้เมื่อสื่อสารผ่านกล้อง เพราะมีบางส่วนของร่างกายที่หลุดไปจากกรอบภาพ เมื่อแก้ปัญหาด้วยการยืนห่างจากกล้องมากขึ้นเพื่อให้กล้องจับภาพทั้งตัว (Full shot) ก็เกิดปัญหาใหม่คือภาพของนักแสดงบนจอของผู้ชมจะมีขนาดเล็กมากจนแทบไม่เห็นการแสดงออกทางสีหน้า จึงไม่สามารถสื่ออารมณ์ความรู้สึกให้ผู้ชมเห็นได้ ประเด็นนี้เป็นที่น่าสังเกตว่า การนำเสนอละครเวทีออนไลน์มีลักษณะผสมระหว่างการแสดงละครเวทีกับการแสดงละครโทรทัศน์ สิ่งที่แตกต่างและท้าทายกว่านักแสดงละครโทรทัศน์ก็คือ นักแสดงละครออนไลน์ต้องดูแลภาพการแสดงของตนเองให้อยู่ในกรอบของกล้อง ขณะที่นักแสดงละครโทรทัศน์และภาพยนตร์ มีช่างภาพคอยเคลื่อนกล้องเพื่อจับการแสดง จึงเคลื่อนที่ได้มากกว่าและอิสระกว่า เป็นปัญหาที่น่าสนใจว่านักแสดงละครเวทีจะปรับตัวกับพื้นที่การแสดงที่ถูกจำกัดนี้อย่างไร

นอกจากนี้ยังพบว่า ลักษณะทางกายภาพของที่อยู่อาศัยของนักแสดงเป็นความท้าทายและปัญหาที่นักแสดงแต่ละคนเผชิญต่างกัน นักแสดงที่อาศัยในหอพัก พบปัญหาเรื่องการพูดเต็มเสียงหรือการตะโกนอาจเกิดเสียงรบกวนห้องที่อยู่ติดกัน ทำให้ไม่กล้าเล่นเต็มที่ทั้งในแง่พลังและอารมณ์ นักแสดงคนหนึ่งในเรื่อง *นางชฎา* ยอมรับว่ามีปัญหามากในฉากที่ต้องวิ่งหนีผีเพื่อเอาชีวิตรอด ตัวละครตกใจและกลัวสุดขีด แต่นักแสดงไม่กล้าแสดงความรู้สึกออกมาเต็มที่โดยเฉพาะการใช้เสียง

1.3 ความท้าทายและปัญหาของการนำเสนอละคร: การเล่าพื้นที่ในละครบนพื้นที่จริงของนักแสดง

การนำเสนอละครเวทีในรูปแบบออนไลน์มีความท้าทายในเชิงการสื่อสารเกี่ยวกับพื้นที่อยู่ 2 ลักษณะ 1) คือการสื่อสารฉากสถานที่ของเรื่องราวเหตุการณ์เกิดขึ้นที่ใด ละครเวทีแนวสมจริงสร้างโลกของตัวละครให้ผู้ชมเห็นด้วยการสร้างภาพบนเวที ทั้งฉาก การตกแต่งและแสงเดิมที่ผู้กำกับการแสดงละครศิลปนิพนธ์ทั้ง 3 เรื่องเลือกนำเสนอละครด้วยแนวสมจริง (แม้ระดับความสมจริงจะแตกต่างกัน) เมื่อต้องปรับการนำเสนอเป็นละครออนไลน์ ทำให้ไม่สามารถนำเสนอด้วยแนวสมจริงตามที่ออกแบบไว้ได้ ปัญหาคือจะเล่าถึงพื้นที่ในละครบนพื้นที่จริงของนักแสดงได้อย่างไร รวมถึงจะอย่างไรไม่ให้พื้นที่จริงของนักแสดงมีผลให้การเล่าพื้นที่ในละครผิดเพี้ยนไป เรื่องนี้เป็นปัญหากับละครแต่ละเรื่องไม่เท่ากัน เรื่อง *นางชฎา* มีฉากหลักเป็นบ้านและมีฉากรองเป็นห้องชมรมในมหาวิทยาลัย ซึ่งเป็นฉากที่ใกล้เคียงกับสถานที่ในชีวิตประจำวัน ผู้กำกับการแสดงจึงใช้การเลือกมุมในที่พักของนักแสดงที่มีลักษณะใกล้เคียงกับภาพที่ถ่ายจากออกแบบไว้หรือให้ดูแปลกไปน้อยที่สุดและใช้เล่าเป็นฉากสถานที่ในเรื่อง โดยทีมงานถ่ายออกแบบได้ส่งอุปกรณ์ประกอบฉากไปให้นักแสดงจัดวาง



ในพื้นที่เพื่อความสมจริง ขณะที่เรื่อง *ห่อแก้วแตก* และ *นัคมรณะ* มีฉากสถานที่ที่แตกต่างจากภาพชีวิตทั่วไป กล่าวคือ ห่อแก้วแตก ต้องการฉากเวทีและห้องแต่งตัวของคาบาเรต์โชว์ ส่วน *นัคมรณะ* เป็นเรื่องที่เกิดในโรงแรมและค่ายพักแรมในประเทศแถบอาหรับ ทำให้ผู้กำกับต้องหาวิธีเล่าถึงสถานที่ในละครบนพื้นที่จริงของนักแสดง เรื่อง *ห่อแก้วแตก* เลือกให้นักแสดงซึ่งผ้าสีเทาเป็นพื้นหลังเหมือนกัน และใช้อุปกรณ์ตกแต่งฉากเหมือนกัน เช่น กรอบรูป เป็นต้น ขณะที่เรื่อง *นัคมรณะ* เลือกใช้ฟังก์ชันการเปลี่ยนภาพพื้นหลังของแอปพลิเคชัน Zoom เป็นตัวช่วย โดยฝ่ายฉากได้ออกแบบภาพและส่งให้นักแสดงใช้เปลี่ยนภาพพื้นหลัง

ความท้าทายลักษณะที่สองคือ การสร้างภาพลวงตาผู้ชมว่านักแสดงอยู่ในสถานที่เดียวกัน ในข้อนี้พบว่าละครทุกเรื่องพยายามสร้างภาพการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักแสดงให้ผู้ชมเห็น เช่น ใช้การหันทิศทางการที่เสมือนว่านักแสดงมองเห็นกันและกันได้ หรือการส่งสิ่งของให้กัน โดยใช้อุปกรณ์ที่เหมือนกันหรือดูคล้ายกัน กล่าวคือนักแสดงที่เป็นผู้ให้จะหยิบของและส่งของไปทางด้านใดด้านหนึ่งของกรอบภาพ นักแสดงที่เป็นผู้รับก็หยิบของนั้นขึ้นมาจากกรอบภาพด้านนั้นเสมือนว่ารับมาจากมือของอีกฝ่าย นอกจากนี้ยังมีเทคนิคสร้างภาพลวงตาด้วยการต่อภาพ เช่นเรื่อง *ห่อแก้วแตก* เล่าฉากที่ตัวละครสี่คนแอบอยู่ห้องแต่งตัวหลังเวทีโชว์ โดยให้นักแสดงซึ่งผ้าสีเทาเป็นพื้นหลังเหมือนกันทุกคนมีอุปกรณ์ประกอบฉากเป็นราวแขวนเสื้อ แต่ละคนตั้งราวแขวนเสื้อให้ปรากฏบนจอภาพในตำแหน่งต่างกัน เช่น บางคนวางให้เห็นปลายของราวแขวนเสื้อ บางคนวางราวขนานกับจอภาพโดยไม่เห็นฝัปลายของราว จากนั้นใช้การตัดต่อนำจอภาพของนักแสดงมาเรียงต่อกัน ทำให้ผู้ชมเห็นภาพเสมือนตัวละครแอบอยู่หลังราวแขวนเสื้ออันเดียวกัน การใช้ผ้าสีเทาซึ่งด้านหลังยังมีวัตถุประสงค์เพื่อปิดบังลักษณะพื้นที่จริงของนักแสดงที่แตกต่างกันอีกด้วย



ภาพที่ 1: วิธีการนำเสนอพื้นที่เสมือนของละคร *ห่อแก้วแตก*

ที่มา: <https://www.facebook.com/SSRUTHEATRE/videos/1264726433992421>

นอกจากปัญหาเกี่ยวกับพื้นที่ในหลายแง่มุมแล้วดังที่กล่าวมาแล้ว ความท้าทายอีกประการหนึ่งของนักแสดงละครเวทีออนไลน์คือ การต้องรับผิดชอบองค์ประกอบการแสดง



ทุกองค์ประกอบด้วยตัวเอง ทั้งการแต่งหน้า ทำผมและสวมเสื้อผ้าเครื่องประดับเอง รวมถึงการจัดฉากและแสง แม้ว่านักศึกษาชั้นปีที่ 4 จะมีความรู้และทักษะพื้นฐานด้านต่าง ๆ ในงานศิลปะการแสดงอยู่แล้ว แต่อาจไม่ได้เชี่ยวชาญทุกด้าน เนื่องจากการเรียนในชั้นปีที่ 3-4 นักศึกษาจะเลือกเรียนวิชาทักษะเฉพาะด้านที่ตนเองสนใจ การสร้างสรรค์ละครเวทีที่ผ่านมาของสาขาวิชา ก็ให้นักศึกษาแบ่งหน้าที่กันตามความถนัด แต่การนำเสนอละครออนไลน์ในยุคโควิด-19 ที่นักแสดงและทีมงานอยู่ต่างสถานที่กัน นักแสดงต้องรับผิดชอบงานของฝ่ายอื่นเพื่อนำเสนอละครออนไลน์ให้เต็มประสิทธิภาพที่สุดเท่าที่จะทำได้ ฝ่ายแต่งหน้าของละครทุกเรื่องต้องส่งแบบการแต่งหน้าให้นักแสดง รวมทั้งสอนแต่งหน้าผ่านออนไลน์ เพื่อให้นักแสดงฝึกแต่งล่วงหน้าและแต่งหน้าตัวเองได้ในวันถ่ายทำ เช่นเดียวกับฝ่ายเสื้อผ้าที่ต้องจัดหาและส่งเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับให้นักแสดงล่วงหน้า มีการซ้อมแต่งตัวก่อนวันถ่ายทำ สำหรับเรื่อง นางชฎา และ หอแก้วแตก ที่มีฉากการปรากฏตัวของผีและฉากย้อนอดีต ซึ่งฝ่ายแสงได้ออกแบบโทนแสงที่แตกต่างจากแสงของเหตุการณ์ปกตินักแสดงก็ต้องดูแลการจัดแสงและควบคุมแสงด้วยตัวเอง ในแง่การนำเสนอละครออนไลน์ในยุคโควิด-19 เป็นตัวกระตุ้นให้นักแสดงที่เป็นนักศึกษาศิลปะละครได้กลับมาทบทวน ฝึกฝนและพัฒนาทักษะอื่นนอกเหนือจากการแสดงอีกครั้ง โดยมีเพื่อนนักศึกษาที่มีความเชี่ยวชาญเฉพาะทางด้านอื่น ๆ เป็นผู้ออกแบบแนวคิด ออกแบบกระบวนการเรียนรู้และถ่ายทอดทักษะให้กับนักแสดง ทำให้นักศึกษาทุกฝ่ายได้เรียนรู้บทบาทหน้าที่และทักษะอื่นนอกจากสายงานที่ตนเองถนัด

2. การปรับตัวกับการนำเสนอละครในรูปแบบออนไลน์

ช่วงกลางปี พ.ศ.2564 สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ทวีความรุนแรงขึ้นตามลำดับ (จำนวนผู้ติดเชื้อใหม่เพิ่มขึ้นถึงหลักหมื่นคนต่อวันครั้งแรกในวันที่ 17 กรกฎาคม พ.ศ.2564) มหาวิทยาลัยประกาศให้ปรับจัดการเรียนการสอนเป็นรูปแบบออนไลน์ทั้งหมด และให้บุคลากรปฏิบัติงานจากที่พักอาศัย รวมถึงไม่อนุญาตให้นักศึกษาเข้ามาทำกิจกรรมภายในมหาวิทยาลัย ละครเวทีในรายวิชาศิลปนิพนธ์ ซึ่งมีกำหนดจัดแสดงในโรงละครระหว่างเดือนสิงหาคมถึงเดือนตุลาคม พ.ศ.2564 จึงถูกปรับรูปแบบจากการแสดงสดในโรงละครไปเป็นการเผยแพร่ออนไลน์ทาง Facebook และเลื่อนเวลานำเสนอผลงานออกไปเป็นช่วงเดือนกันยายนถึงเดือนตุลาคม เพื่อให้นักแสดงและทีมงานมีเวลาในการปรับวิธีการทำงานและนำเสนอผลงาน นักแสดงที่ฝึกซ้อมสำหรับการแสดงบนเวทีมาตลอด จึงต้องปรับตัวขนานใหญ่ภายในเวลาราวสองเดือนทั้งการฝึกซ้อมและวิธีการแสดง

ผู้วิจัยจะนำเสนอการปรับตัวของนักแสดงเพื่อนำเสนอละครเวทีออนไลน์ โดยแบ่งเป็น 3 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1: ละครเวทีในกรอบเดิม ซึ่งเป็นช่วงที่นักแสดงยังใช้วิธีการแสดงแบบละครเวที



ปกติ และเริ่มสังเกตปัญหาของการแสดงผ่านกล้อง ระยะที่ 2: ละครเวทีในกรอบใหม่ ซึ่งเป็นช่วงที่นักแสดงปรับตัวและเรียนรู้วิธีการแสดงภายในกรอบภาพของกล้องหน้า และระยะที่ 3: ละครเวทีนอกกรอบ ซึ่งเป็นช่วงที่นักแสดงใช้ความคิดสร้างสรรค์และใช้ประโยชน์จากการแสดงผ่านกล้อง กล่าวได้ว่านักแสดงได้ขยับออกนอกกรอบวิธีการของละครเวทีเดิมและสร้างสรรค์ผลงานละครที่เป็นรูปแบบหรือวิธีใหม่อย่างชัดเจน ดังมีรายละเอียดของการปรับตัวในแต่ละช่วง ดังต่อไปนี้

2.1. ระยะที่หนึ่ง: ละครเวทีในกรอบเดิม

ช่วงแรกของการซ้อมละครเวทีออนไลน์ นักแสดงเริ่มด้วยการนั่งต่อบทกันผ่านหน้าจอ โดยเน้นการตีความและทำความเข้าใจบทละครเท่านั้น หลังจากขั้นตอนนี้ โดยปกติแล้วการซ้อมจะเข้าสู่ขั้นตอน Blocking rehearsal ที่นักแสดงจะเรียนรู้ตำแหน่งและการเคลื่อนที่ของตนเองบนเวทีพร้อมกับจดจำบทไปด้วย แต่เมื่อเป็นการซ้อมออนไลน์ที่นักแสดงอยู่ต่างสถานที่กัน ผู้กำกับการแสดงจึงข้ามเรื่องการวางตำแหน่งบนเวทีและหันไปลงรายละเอียดความเป็นตัวละครและการแสดง โดยยังคงใช้การนั่งต่อบทอยู่หน้าจอ เมื่อทำเช่นนี้ประยะหนึ่ง นักแสดงสังเกตว่า แม้การนั่งหน้าจอจะทำให้สื่อสารกับเพื่อนนักแสดงได้ แต่ก็ทำให้ขาดพลัง (Energy) ในการเล่น เพราะการนั่งอยู่กับที่ทำให้นักแสดงไม่ได้ใช้ร่างกายในการแสดงออก เป็นผลให้ไม่รู้สึกถึงอารมณ์ความรู้สึกตามสถานการณ์ในเรื่องอย่างที่ควรจะเป็น นักแสดงจึงเปลี่ยนจากการนั่งซ้อมมาเป็นการยืนและแสดงในแบบเดียวกับที่เคยแสดงละครเวที นักแสดงให้ความเห็นตรงกันว่า การซ้อมในช่วงแรกยังไม่ได้คิดถึงการปรับเปลี่ยนวิธีการแสดง เพราะยังรู้สึกว่าการทำอะไรก็เหมือนละครเวทีแบบที่เคยทำ เพียงแต่ผู้ชมเปลี่ยนวิธีการดู จากการดูสดมาเป็นการดูผ่านสื่อออนไลน์เท่านั้น

การกลับมาแสดงด้วยวิธีของละครเวทีอย่างที่ทำให้นักแสดงคุ้นเคย ทำให้นักแสดงกลับมาใช้ร่างกายสื่อสารมากขึ้น มีพลังในการแสดงและเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกได้มากกว่าการนั่งอยู่หน้าจอ ในช่วงนี้นักแสดงเลือกถอยไปยืนห่างจากกล้อง เพื่อให้ผู้กำกับการแสดงเห็นภาพนักแสดงเต็มตัว เห็นการเคลื่อนที่และภาษากายของนักแสดงได้ทั้งหมด เมื่อนักแสดงกลับมาใช้วิธีการแสดงที่คุ้นเคย ทำให้รู้สึกพอใจกับการแสดงและการเข้าถึงอารมณ์ความรู้สึกของตัวละคร แต่ผู้กำกับการแสดงซึ่งมองในมุมของผู้ชมกลับรู้สึกต่างไป โดยขณะที่นักแสดงพอใจกับการเข้าถึงอารมณ์ของตัวละคร แต่ในมุมมองของผู้ชมกลับไม่ได้รับความรู้สึกจากตัวละครเท่าที่ควร ปัญหานี้เกิดขึ้นเพราะการแสดงผ่านแอปพลิเคชัน Zoom มีข้อจำกัดเรื่องขนาดภาพซึ่งแตกต่างจากการนำเสนอภาพของละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ ที่ภาพของนักแสดงจะปรากฏขึ้นเต็มกรอบภาพและสามารถใช้กล้องเลือกภาพเพื่อโฟกัสสายตาของผู้ชมได้ แต่การแสดงผ่านแอปพลิเคชันนั้น นักแสดงทุกคนปรากฏบนหน้าจอพร้อมกัน การต้องแบ่งพื้นที่กันบนหน้าจอเดียว ทำให้ขนาดภาพของแต่ละคนมีขนาดเล็กประกอบกับการที่นักแสดงยืนอยู่ไกลกล้องเพื่อให้ผู้ชมเห็นภาพเต็มตัว ผู้ชมจึงแทบไม่เห็นสีหน้าและแววตาของนักแสดง



อีกทั้งยังเลือกโฟกัสสายตาไม่ถูกว่าควรมองที่จอของใคร ส่วนใหญ่ผู้ชมจะเลือกมองตัวละครที่กำลังพูด ทำให้แทบไม่เห็นปฏิกิริยาของตัวละครอื่นเลย ลักษณะการนำเสนอภาพของแอปพลิเคชันที่ปรากฏภาพนักแสดงพร้อมกันเป็นจอขนาดเล็ก ทำให้ผู้ชมโฟกัสสายตาได้ยากกว่าการปรากฏตัวพร้อมกันของนักแสดงบนเวที เพราะการแสดงบนเวทีมีเทคนิคในการดึงดูดสายตาของผู้ชม เช่น การจัดวางตำแหน่งของนักแสดง การเคลื่อนที่และการเคลื่อนไหวของนักแสดง รวมถึงการจัดแสง ซึ่งผู้กำกับและนักแสดงยังไม่สามารถหาวิธีประยุกต์ใช้เทคนิคของละครเวทีมาเล่าเรื่องบนออนไลน์ได้

2.2. ระยะที่สอง: ละครเวทีในกรอบใหม่

การชมการแสดงในรูปแบบออนไลน์มีข้อดีคือบันทึกภาพการชมได้ง่าย เมื่อนักแสดงได้ดูวิดีโอบันทึกการชมก็เริ่มเห็นปัญหาตรงกับที่ผู้กำกับการแสดงบอก กล่าวคือนักแสดงไม่สามารถส่งอารมณ์มาถึงผู้ชมได้เท่าที่ควร ทำให้นักแสดงเริ่มคิดปรับเปลี่ยนวิธีการแสดงและหาวิธีแสดงหน้ากล้องที่จะสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ดีขึ้น นักแสดงจึงเลือกขยับเข้ามาเล่นใกล้กล้องในระยะใกล้เคียงกับภาพ Medium closeup คือเห็นตั้งแต่ศีรษะไปถึงช่วงอก ผลที่ได้คือนักแสดงสามารถสื่อสารการแสดงออกทางสีหน้าให้เห็นได้ชัดเจนขึ้น ในขณะเดียวกัน นักแสดงเริ่มให้ความสำคัญกับการปรากฏตัวของตนเองบนจอภาพ จนทำให้นักแสดงไม่กล้าเคลื่อนไหวหรือเคลื่อนที่ตามธรรมชาติของตัวละคร เพราะกลัวจะหลุดจากกรอบภาพและไม่สื่อสารกับผู้ชม

นักแสดงจาก หอแต้วแตก เล่าว่า มีช่วงที่รู้สึกอึดอัดที่ไม่สามารถเคลื่อนไหวหรือหันเปลี่ยนทิศทางได้ เหมือนเวลาอยู่บนเวที บางครั้งความรู้สึกของตัวละครอยากหันหลังหนีจากเหตุการณ์ตรงหน้า ซึ่งหากเป็นการแสดงบนเวที นักแสดงจะหันหลังหรือเดินหนีไปจากจุดนั้นได้ แต่การแสดงออนไลน์ทำให้ไม่กล้าหันหน้าออกจากกล้องหรือเคลื่อนที่หลุดไปจากกรอบภาพ แต่นักแสดงก็ยอมรับว่า การนำเสนอละครออนไลน์นั้น ภาพที่ปรากฏบนหน้าจอ มีความสำคัญมากต่อการถ่ายทอดอารมณ์ตัวละครสู่ผู้ชม ดังนั้น นักแสดงจึงควรต้องปรับการแสดงของตัวเองเพื่อทำงานกับกล้อง แม้จะรู้สึกอึดอัดบ้างแต่จำเป็นต้องทำ อย่างไรก็ตาม ในประเด็นนี้ทางผู้กำกับการแสดงเป็นฝ่ายกระตุ้นให้นักแสดงกล้าแสดงอย่างเป็นธรรมชาติและสามารถเคลื่อนที่หลุดจากกล้องได้บ้าง ไม่จำเป็นต้องบังคับตัวเองให้อยู่แต่ในกรอบภาพตลอดเวลา

เมื่อนักแสดงใส่ใจกับภาพตนเองบนหน้าจอมากขึ้น นักแสดงเรียนรู้ว่าการแสดงกับกล้องไม่สามารถเก็บรายละเอียดภาษากายทั้งหมดได้ ด้วยขนาดของภาพที่เห็นแค่ศีรษะถึงช่วงอก ผู้ชมจึงไม่สามารถเห็นการแสดงความรู้สึกผ่านภาษากายตั้งแต่ช่วงอกลงไปได้เลย เช่น นักแสดงจากเรื่อง นัคมรณะ แสดงความเครียดของตัวละครผ่านการบีบมือ แต่เมื่อดูวิดีโอบันทึกการชมก็พบว่ากล้องไม่สามารถเก็บภาพอาการเหล่านั้นได้ ขณะที่นักแสดงอีกคนมองประเด็นนี้เป็นข้อดีเนื่องจากปกติจะกังวลเรื่องท่ายืนบนเวทีมาก เพราะรู้ว่าผู้ชมเห็นนักแสดงเต็มตัว แต่ในการแสดงละคร



เวทีออนไลน์นั้น ผู้ชมเห็นเพียงถึงบริเวณอก ทำให้ตนเลิกใส่ใจกับการควบคุมร่างกายส่วนที่เกินไปจากกรอบภาพ ทำให้เลิกกังวลเรื่องท่ายืนหรือท่าเดิน ขณะที่นักแสดงจาก *หอแต้วแตก* เล่าว่าบางฉากเพื่อนนักแสดงถึงกับยืนในท่าที่ผิดธรรมชาติเพื่อให้ภาพที่ปรากฏบนจอได้องค์ประกอบตามที่ผู้กำกับต้องการ

ในแง่การเล่าปฏิสัมพันธ์ระหว่างการสนทนาของตัวละคร พบว่ามีการนำเสนอ 2 ลักษณะ วิธีแรกคือให้นักแสดงมองกล้องแทนการมองสบตาคู่สนทนา ซึ่งเรื่อง *นางชฎา* ใช้วิธีนี้เป็นหลัก ในหลายฉากที่ตัวละครคุยกันถึงเหตุการณ์ในอดีตที่ทำให้เกิดเรื่องหลอนในปัจจุบัน การให้นักแสดงมองเข้ากล้องโดยตรง ทำให้ผู้ชมรับรู้ความรู้สึกจากสีหน้าและแววตาของนักแสดงได้ชัดเจน ส่วนวิธีที่สอง คือ การให้นักแสดงมองหลอกเสมือนว่าเห็นคู่สนทนา เพื่อสื่อสารกับผู้ชมว่าตัวละครอยู่ในสถานที่เดียวกัน ทั้งนี้ ในแอปพลิเคชัน Zoom สามารถเลือกจัดวางหน้าจอของผู้ร่วมประชุมได้ ผู้กำกับการแสดงจึงเลือกจัดวางภาพล่วงหน้าว่าจะให้ภาพของตัวละครไหนอยู่ติดกับใคร ให้นักแสดงหันหน้าไปทิศทางนั้นเสมือนว่ามองเห็นคู่สนทนา วิธีนี้ใช้ในเรื่อง *หอแต้วแตก* และ *นัคมรณะ* ทั้งนี้ น่าสังเกตว่า ทั้งสองวิธีเป็นการสร้างภาพปฏิสัมพันธ์ของตัวละครเพื่อผู้ชมเป็นสำคัญ การให้นักแสดงมองกล้องหรือการมองหลอกไปด้านข้าง ทำให้นักแสดงไม่สามารถมองเห็นคู่เล่นได้เลย จึงรับส่งการแสดงได้ยากมากขึ้น

ละครทั้งสามเรื่องใช้วิธีให้นักแสดงซ้อมโดยมองภาพคู่เล่นก่อน เพื่อให้เห็นว่าคู่เล่นแสดงออกอย่างไร เพื่อให้มีปฏิริยาตอบกลับได้เหมาะสม จากนั้นจึงมองกล้องหรือมองหลอกตามทิศทางที่วางไว้ โดยนักแสดงต้องคอยเตือนตัวเองไม่ให้เผลอมองภาพคู่เล่นบนหน้าจอ เพราะจะทำให้สายตาหลุดโฟกัสหรือดูหลกหลิกโดยไม่จำเป็น เมื่อไม่เห็นภาพการแสดงคู่เล่นนักแสดงจะใช้เสียงของคู่เล่นเป็นตัวกระตุ้นอารมณ์ความรู้สึก ประกอบกับใช้ภาพความทรงจำจากการซ้อม จินตนาการว่าคู่เล่นมีปฏิริยาอย่างไรและแสดงกลับไปตามนั้น จุดนี้ทำให้นักแสดงหันมาใส่ใจกับการแสดงออกทางน้ำเสียงมากขึ้น เพื่อช่วยส่งอารมณ์ให้กับคู่เล่น ผู้กำกับการแสดงเรื่อง *นางชฎา* ใช้การเปิดดนตรีแบกราวให้นักแสดงได้ยินขณะซ้อมเพื่อช่วยสร้างอารมณ์อีกทางหนึ่ง ขณะที่นักแสดงคนหนึ่งจาก *หอแต้วแตก* ใช้วิธีการติดภาพตัวละครที่เป็นคู่สนทนาไว้ด้านข้างของกล้องเพื่อใช้โฟกัสสายตาเวลาต้องมองหลอกและช่วยเสริมจินตนาการถึงสีหน้าและท่าทางของตัวละครนั้น

2.3. ระยะที่สาม: ละครเวทีนอกกรอบ

ช่วง 2-3 สัปดาห์ก่อนการถ่ายทำการแสดง นักแสดงคุ้นเคยกับการทำงานกับกล้องหน้าและเริ่มคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับการแสดงต่อหน้ากล้อง นักแสดงคนหนึ่งจากเรื่อง *นัคมรณะ* เล่าว่าตนคุ้นกับภาพการซ้อมเป็นประจำ จากนั้นจึงทำการบ้านเพิ่มเติมด้วยการฝึกเล่นกับกล้อง ลองหาทิศทางหันหน้า การเคลื่อนไหวและหาวิธีการใช้มือแสดงท่าทางให้อยู่ภายในกรอบภาพ ซึ่งเป็นท่าทางที่หากนักแสดงอยู่บนเวทีอาจดูไม่เป็นธรรมชาติ แต่เมื่อปรากฏในกล้องกลับสื่อสารลักษณะ



ตัวละครได้ชัดเจน นอกจากนี้ยังเพิ่มรายละเอียดการแสดงด้วยการเล่นกับอุปกรณ์ที่สามารถปรากฏอยู่ในกรอบภาพได้ เช่นการเพิ่มแว่นกันแดดที่ตัวละครสวมหรือดันขึ้นไปคาดไว้บนศีรษะ จังหวะการเล่นกับแว่นกันแดด ช่วยสื่อสารห้วงความคิดหรือความรู้สึก (Beat) ของตัวละครได้ อีกทั้งทำให้การแสดงมีรายละเอียดและทำให้ตัวละครดูมีสีสันเพิ่มขึ้น



ภาพที่ 2: การเลือกทำทางที่สามารถปรากฏในกรอบภาพของนักแสดงเรื่อง *นัดมรณะ*

ที่มา: <https://www.facebook.com/SPACESSRU/videos/599694401448041>

นักแสดงคนหนึ่งจาก *หอแต้วแตก* สังเกตว่าในละครเวทีปกติ องค์ประกอบของละครที่ฝ่ายออกแบบสร้างสรรค์ขึ้นจะปรากฏต่อสายผู้ชม ทั้งฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้าเครื่องแต่งกายและเครื่องประดับ แต่สำหรับละครเวทีออนไลน์ ผลงานหลายอย่างแทบไม่ได้ปรากฏบนจอภาพ วิธีที่จะให้ผู้ชมได้เห็นผลงานเหล่านั้นคือนักแสดงต้องเล่นกับสิ่งนั้น จึงได้คิดวิธีเล่นกับอุปกรณ์ประกอบฉาก โดยการหยิบ จับหรือนำเสนอต่อกล้องโดยตรง บางจังหวะก็คล้ายภาพการโฆษณาสินค้า ทั้งนี้ เพื่อให้ผลงานของฝ่ายออกแบบได้ปรากฏต่อสายตาผู้ชม

การทำงานในช่วงนี้ นักแสดงและผู้กำกับการแสดงสนุกกับการใช้กล้องให้เป็นประโยชน์ในการนำเสนอละคร กล่าวได้ว่าเป็นการก้าวออกจากกรอบวิธีการของละครเวทีแบบเดิมอย่างแท้จริง เช่น เรื่อง *หอแต้วแตก* ที่เป็นละครแนวผีตลก โทนเรื่องที่เกินจริงอยู่แล้วเปิดโอกาสให้นักแสดงใช้วิธีการ เล่นกับกล้องได้หลากหลาย มีฉากหนึ่งที่นักแสดงเลือกใช้ภาพ Extreme closeup ระหว่างการสนทนา ซึ่งเห็นเพียงปากของนักแสดงเท่านั้น ให้ภาพที่น่าสนใจและแปลกไปจากปกติ



ภาพที่ 3: การใช้ภาพระยะ Closeup และ Extreme closeup จากเรื่อง *หอแต้วแตก*

ที่มา: <https://www.facebook.com/SSRUTHEATRE/videos/229708495865326>



เรื่อง นางชฎา มีฉากที่ตัวละครหนีเอาชีวิตรอดจากเพื่อนที่ถูกผีบังคับร่างกายให้ใช้มีดไล่แทงเธอ ฉากนี้ถูกนำเสนอโดยตัวละครที่กำลังหนีใช้กล้องหน้าโทรศัพท์ถ่ายตัวเองและวิ่งหนีไปมาภายในห้องพัก ภาพที่ออกมามีลักษณะเหมือนภาพยนตร์หรือเกมโชว์แนวเรียลลิตีที่ถ่ายหน้าผู้เล่นด้วยกล้อง Gopro ทำให้ผู้ชมเห็นสีหน้าของตัวละครได้ชัดเจน รวมถึงภาพฉากหลังที่เคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลาช่วยสื่อสารอารมณ์สับสนหวาดกลัวได้อย่างดี ขณะที่ฝั่งตัวละครไล่ล่าก็ใช้วิธีถ่ายให้เห็นแค่มือที่จับมีดเท่านั้น สิ่งที่คุณชมเห็นคือจอภาพทางซ้ายเห็นมือตัวละครที่ไล่เอาชีวิตรอดเพื่อน จอภาพทางขวาเป็นภาพระยะ Closeup เห็นสีหน้าของตัวละครที่วิ่งหนีด้วยความหวาดกลัว นอกจากการเลือกสิ่งที่จะปรากฏบนจอภาพที่หลากหลายมากขึ้นกว่าภาพครึ่งตัวของนักแสดงแล้ว พบว่านักแสดงและผู้กำกับการแสดงยังนำวิธีการตัดต่อเข้ามาช่วยเล่าเรื่องด้วย เช่น เรื่อง หอแต่ัวแตก นำเสนอฉากที่คนในหอพักวิ่งหนีผีโดยใช้เทคนิคคล้ายภาพยนตร์ แต่นำมาปรับใช้กับภาพของแอปพลิเคชัน Zoom คือให้นักแสดงวิ่งจากจอภาพหนึ่งไปยังอีกจอหนึ่ง เป็นต้น



ภาพที่ 4: ฉากหนึ่งในละคร นางชฎา ตัวละครที่ถูกผีสิงร่างกำลังจะแทงเพื่อนที่ล้มอยู่กับพื้น

ที่มา: <https://www.facebook.com/SSRUTHEATRE/videos/229708495865326>

ในระยาสสุดท้ายนี้ นักแสดงได้เห็นภาพการแสดงของเรื่องอื่น ทำให้กล้าทดลองวิธีการแสดงและวิธีนำเสนอภาพใหม่ ๆ เพิ่มขึ้น การเคลื่อนไหวของนักแสดงในกรอบภาพก็เป็นไปอย่างธรรมชาติมากขึ้น นักแสดงกล้าเล่นกับระยะภาพที่แตกต่างกัน กล่าวคือ มีการเดินห่างจากกล้องให้ภาพเป็นลักษณะ Full shot สลับกับการเดินเข้าใกล้กล้องจนเป็นภาพ Closeup การเคลื่อนที่ของนักแสดงและระยะภาพที่เปลี่ยนแปลงนี้เรียกได้ว่าเป็นการสร้าง 'Blocking' ของละครออนไลน์ก็เป็นได้ ในท้ายที่สุด ผลงานละครทั้ง 3 เรื่องที่เผยแพร่บนเพจ Facebook จึงเป็นผลงานละครที่แสดงถึงการปรับตัวจากความเป็นละครบนเวทีไปสู่ละครบนออนไลน์อย่างแท้จริง



สรุปและอภิปรายผล

สถานการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อโควิด-19 ทำให้เกิดโจทย์ใหม่ที่ทำทนายอย่างมากสำหรับการสร้างสรรค์ละครเวที องค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะการแสดงสด อันได้แก่ ผู้แสดง ผู้ชมและพื้นที่ถูกแยกออกจากกันทางกายภาพอย่างสิ้นเชิง ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงเองและปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงกับผู้ชมเกิดขึ้นได้ผ่านเทคโนโลยีสื่อสาร ละครเวทีที่เกิดขึ้นในช่วงโควิด-19 จึงมีลักษณะเป็น Virtual theatre หรือละครเวทีเสมือน

ปรากฏการณ์ดังกล่าวเป็นความท้าทายสำหรับละครเวทีในสถาบันการศึกษาที่มีเงื่อนไขด้านการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลการศึกษา ทำให้ยังคงต้องขับเคลื่อนอย่างต่อเนื่องในยุคโควิด-19 ละครเวทีในสถาบันการศึกษากลายเป็นพื้นที่บุกเบิกในการลองผิดลองถูกและเรียนรู้กับวิธีใหม่นี้อย่างเต็มตัว การศึกษาปัญหาและการปรับตัวของนักแสดงละครเวที กรณีศึกษาผลงานในรายวิชาศิลปนิพนธ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาแสดงให้เห็นการค่อย ๆ ปรับเปลี่ยนของนักแสดงจากวิถีของละครเวทีแบบเดิมไปสู่วิถีละครเวทีออนไลน์ ซึ่งเมื่อพิจารณาจากผลงาน อาจกล่าวได้ว่าละครออนไลน์ถือเป็นละครรูปแบบใหม่ที่แยกออกจากละครเวทีแบบเดิมอย่างชัดเจน

ปรากฏการณ์ละครเวทีออนไลน์ ทำให้นักวิชาการต่างประเทศหันมาทบทวนนิยามของคำว่า Theatre ใหม่ และตั้งคำถามใหม่ต่อไปอีกว่า หากไม่ใช้การแสดงสด ละครนั้นยังเรียกว่า 'theatre' ได้หรือไม่ นิยามของละครประเภทนี้จะเปลี่ยนไปอย่างไร ละครออนไลน์สลายเส้นแบ่งระหว่างละครเวทีกับภาพยนตร์อย่างไร (Tracy C. Davis, 2020: ออนไลน์) ประเด็นเหล่านี้เป็นคำถามที่น่าคิดสำหรับนักวิชาการไทยเช่นกัน เพราะคำว่า 'ละครเวที' ก็ทำให้ศิลปะการแสดงชนิดนี้ถูกผูกโยงกับโรงละครและพื้นที่การแสดงในเชิงกายภาพ เมื่อสังเกตการปรับตัวและวิธีการแสดงกลุ่มเป้าหมายในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยมองว่าผลงานละครออนไลน์ที่ออกมาได้ขยับปรับเปลี่ยนออกไปนอกกรอบของศิลปะละครเวที หรือ theatre แล้ว

ประการแรก คือ ละครทั้ง 3 เรื่องไม่มีสุนทรียะของความเป็นประสบการณ์สดซึ่งเป็นหัวใจละครเวที เนื่องจากทั้งละคร 3 เรื่องสร้างขึ้นจากบทละครที่เขียนเพื่อจัดแสดงในรูปแบบละครเวที การเล่าเรื่องที่มีหลายเหตุการณ์ ต่างเวลาและต่างสถานที่ ประกอบกับภาวะที่นักแสดงต้องรับผิดชอบองค์ประกอบการแสดงต่าง ๆ ด้วยตัวเอง เช่น การเปลี่ยนเสื้อผ้า การเปลี่ยนฉากและแสง ทำให้ละครไม่สามารถแสดงสดได้ เพราะละครจะขาดความต่อเนื่อง ละครทั้ง 3 เรื่องจึงบันทึกการแสดงและตัดต่อก่อนนำเสนอทาง Facebook แต่ประเด็นนี้อาจไม่ใช่ข้อจำกัดของละครออนไลน์ หากสร้างจากบทที่เขียนเพื่อนำเสนอเป็นละครออนไลน์โดยเฉพาะผู้เขียนบทสามารถเลือกวิธีเล่าเรื่องที่เหมาะสมกับการนำเสนอออนไลน์ได้



ประการที่สอง วิธีการแสดงและการนำเสนอภาพละครทั้ง 3 เรื่องมีคล้ายคลึงกับละครโทรทัศน์มากกว่าละครเวที นักแสดงกลุ่มเป้าหมายเรียนรู้ว่าการใช้ทั้งร่างกายในการสื่อสารแบบละครเวทีไม่เหมาะกับละครออนไลน์ เมื่อนักแสดงยืนห่างจากกล้องหน้าเพื่อให้ได้ภาพเต็มตัวแบบ Full shot กลับไม่สามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกให้คนดูได้เท่าที่ควร ขณะที่ภาพระยะใกล้ที่เห็นสีหน้าและแววตาชัดเจนแบบ Closeup หรือ Medium closeup สื่อสารกับผู้ชมได้ดีกว่า เมื่อนักแสดงเข้าใจเรื่องขนาดภาพที่เหมาะสมแล้ว นักแสดงจึงโฟกัสกับรายละเอียดการแสดงที่ปรากฏในกรอบภาพ บางคนยอมรับว่าเล็กใส่ใจร่างกายส่วนที่อยู่นอกเหนือกรอบภาพ บางคนใช้ร่างกายส่วนที่อยู่นอกกรอบภาพเพื่อสนับสนุนให้ภาพในจอออกมาดีที่สุดแม้จะเป็นท่าทางที่ผิดธรรมชาติก็ตาม สิ่งเหล่านี้ไม่ใช่เรื่องแปลกสำหรับละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ แต่เป็นประสบการณ์ใหม่สำหรับนักแสดงกลุ่มเป้าหมาย

อย่างไรก็ตาม การแสดงกับกล้องหน้าของละครออนไลน์มีความแตกต่างจากละครโทรทัศน์ ขณะที่ละครโทรทัศน์มีช่างภาพคอยเคลื่อนกล้องหรือปรับระยะภาพให้เหมาะสมกับการแสดง ละครออนไลน์ใช้กล้องหน้าคอมพิวเตอร์หรือโทรศัพท์ซึ่งตั้งอยู่กับที่หรือจะเคลื่อนที่ได้โดยนักแสดงควบคุมเอง จึงไม่สามารถใช้ขนาดภาพที่หลากหลายได้เหมือนละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์ อีกทั้งกรอบภาพของกล้องหน้ายังเป็นตัวกำหนดพื้นที่การแสดง (acting area) ให้นักแสดง ในช่วงแรกนักแสดงรู้สึกอึดอัดกับพื้นที่การแสดงของกล้องหน้า แต่ในช่วงหลัง เมื่อนักแสดงเข้าใจวิธีการสื่อสารของละครออนไลน์ นักแสดงจึงใส่ความคิดสร้างสรรค์ทั้งในการเล่นกับการเคลื่อนกล้อง ระยะของภาพและรายละเอียดการแสดงที่ปรากฏในกรอบภาพ

ทั้งนี้ นักแสดงและผู้กำกับการแสดงมีความเห็นสอดคล้องกันว่า ทักษะใหม่เหล่านี้เป็นประโยชน์สำหรับการทำงานในยุคดิจิทัล อีกทั้งละครออนไลน์มีศักยภาพที่จะพัฒนาไปได้อีกมาก สอดคล้องกับความเห็นของนักการละครต่างประเทศที่มองว่าละครออนไลน์จะไม่หายไปพร้อมกับไวรัสโควิด-19 แต่จะอยู่คู่ขนานไปกับละครที่เป็นการแสดงสดและอาจเติบโตแตกแขนงออกมาเป็นละครอีกรูปแบบหนึ่งที่แยกออกจากละครเวที (Gowri, 2020: ออนไลน์)

ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้เก็บข้อมูลจากละครที่สร้างจากบทละครเวที แต่ถูกปรับรูปแบบไปนำเสนอออนไลน์ ในภายหลัง การเก็บข้อมูลจากละครที่สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อนำเสนอทางออนไลน์โดยเฉพาะอาจเผยให้เห็นลักษณะ รูปแบบ วิธีการและสุนทรียะของละครออนไลน์ได้ชัดเจนขึ้น



รายการอ้างอิง

- จุฑาพร แป้นเพชร. สัมภาษณ์. ผู้กำกับการแสดงละครเรื่องนางชฎา. สาขาวิชาศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 24 กันยายน 2564.
- ธนาพงศ์ ปรีชาพงศ์มิตร. สัมภาษณ์. นักแสดงละครเรื่องนั้ดมรณะ. สาขาวิชาศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 22 กันยายน 2564.
- ธนิดา โยพระโคณ. สัมภาษณ์. ผู้กำกับการแสดงละครเรื่องนั้ดมรณะ. สาขาวิชาศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 24 กันยายน 2564.
- ปราณปรียา โพธิ์น้อย. สัมภาษณ์. นักแสดงละครเรื่องนางชฎา. สาขาวิชาศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 23 กันยายน 2564.
- ปพน สุขะตุงคะ. สัมภาษณ์. นักแสดงเรื่องหอแ่ดว้แตก. สาขาวิชาศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 24 กันยายน 2564.
- เมษาวดี ศิริขันธ์. สัมภาษณ์. นักแสดงละครเรื่องนั้ดมรณะ. สาขาวิชาศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 22 กันยายน 2564.
- วัชรกรกร มีสัตย์. สัมภาษณ์. ผู้กำกับการแสดงละครเรื่องหอแ่ดว้แตก. สาขาวิชาศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 24 กันยายน 2564.
- วุฒิชัย คุ้มพ์. สัมภาษณ์. นักแสดงละครเรื่องหอแ่ดว้แตก. สาขาวิชาศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 24 กันยายน 2564.
- สวรรณกมล รัตนวุฒิรัตน์. สัมภาษณ์. นักแสดงเรื่องนางชฎา. สาขาวิชาศิลปการแสดง มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา, 23 กันยายน 2564.
- Bridges, Meilee. Scholarly Perspective on COVID-19, Part 11: Improvising Theatre in a Pandemic (2021). สืบค้นเมื่อ 20 กรกฎาคม 2564, จาก <https://www.southwestern.edu/live/news/14633-scholarly-perspectives-on-covid-19-part-11>.
- Corrigan, David Rockne. The Show Must Go Online: Theatre in the Age of COVID-19 (2020). สืบค้นเมื่อ 3 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.tv.org/article/the-show-must-go-online-theatre-in-the-age-of-covid-19>.
- Davis, Tracy C. Teaching Performing Arts During the Pandemic (2020a). สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2564, จาก <https://howlround.com/teaching-performing-arts-during-pandemic>
- Davis, Tracy C. "Theatre." Encyclopedia Britannica (2020b). สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.britannica.com/art/theatre-art>.



- Gowri, S. Theatre in a COVID-19 World: The Rise of New Formats (2020). สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2564, จาก <https://www.thehindu.com/entertainment/theatre/theatre-in-a-covid-19-world-the-rise-of-new-formats/article32355569.ece>.
- Jacson, Kelsey. Theatre Companies Are Pushing Storytelling Boundaries with Online Audiences Amid COVID-19 (2020). สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2564, จาก <https://theconversation.com/theatre-companies-are-pushing-storytelling-boundaries-with-online-audiences-amid-covid-19-141583>.
- Mitchell, Katie. *The Director's Craft: a Handbook for the Theatre*. London: Routledge, 2009.
- O'Keefe, Megan. University of Oregon Theatre Adapts During COVID-19 Pandemic (2021). สืบค้นเมื่อ 19 สิงหาคม 2564, จาก <https://hultcenter.org/blog/university-theatre-survives-during-covid-19-pandemic-dorothee-ostmeier-head-of-uo-theatre-arts-department/>



Journal of Suan Sunandha Arts and Culture

วารสารศิลปวัฒนธรรมสวนสุนันทา สำนักศิลปะและวัฒนธรรม
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา ปีที่ 1 ฉบับที่ 1/2564