

Chulalongkorn University

Chula Digital Collections

Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)

2021

กระบวนการกำกับการแสดงเรื่อง เข้า เขา อยู่ ของนฤที ปาเฉย ในรูปแบบละคร
อิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์

ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์
คณะอักษรศาสตร์

Follow this and additional works at: <https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd>



Part of the [Dramatic Literature, Criticism and Theory Commons](#), and the [Film and Media Studies Commons](#)

Recommended Citation

อินทวัฒน์, ภาณุวัฒน์, "กระบวนการกำกับการแสดงเรื่อง เข้า เขา อยู่ ของนฤที ปาเฉย ในรูปแบบละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์" (2021). *Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD)*. 5573.
<https://digital.car.chula.ac.th/chulaetd/5573>

This Thesis is brought to you for free and open access by Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Chulalongkorn University Theses and Dissertations (Chula ETD) by an authorized administrator of Chula Digital Collections. For more information, please contact ChulaDC@car.chula.ac.th.

กระบวนการกำกับกับการแสดงเรื่อง เซ้า เซอ อยู่ ของนฤทธิ์ ปาเฉย ในรูปแบบละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่
บนพื้นที่ออนไลน์

นายภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปการละคร ภาควิชาศิลปการละคร

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2564

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

*DIRECTING PROCESS OF NARIT PACHOEI'S CHAO KHAO YOO IN A FORM OF A SITE-
SPECIFIC IMMERSIVE THEATRE ON AN ONLINE SPACE*

Mr. Panuwat Inthawat

*A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts in Dramatic Arts*

Department of Dramatic Arts

FACULTY OF ARTS

Chulalongkorn University

Academic Year 2021

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	กระบวนการกำกับการแสดงเรื่อง เช่า เขา อยู่ ของนฤทธิ
	ปาเฉย ในรูปแบบละครอิมเมจซีพีเฉพาะที่บนพื้นที่
	ออนไลน์
โดย	นายภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์
สาขาวิชา	ศิลปการละคร
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์สสา ฐปเทียน

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะอักษรศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุรเดช โชติอุดมพันธ์)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริดา มโนมัยพิบูลย์)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พันธุ์สสา ฐปเทียน)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ดั่งกมล ณ ป้อมเพ็ชร)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณขวัญ พลจันทร์)

ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์ : กระบวนการกำกับการแสดงเรื่อง *เช่า เขา อยู่* ของนฤทธิ ปาเฉย ในรูปแบบละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์. (*DIRECTING PROCESS OF NARIT PACHOEI'S CHAO KHAO YOO IN A FORM OF A SITE-SPECIFIC IMMERSIVE THEATRE ON AN ONLINE SPACE*) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร. พันพิศสา ฐูปเทียน

งานวิจัยสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษากระบวนการสร้างสรรค์การแสดงรูปแบบอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ และทดลองกำกับการแสดง เรื่อง *“เช่า เขา อยู่”* ของ นฤทธิ ปาเฉย ในรูปแบบละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ ผ่านแอปพลิเคชัน ชุม คลาวด์มีตติ้ง ซึ่งนอกจากจะเป็นการปรับตัวในสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคโควิด 19 แล้ว ยังเป็นการมุ่งหน้าสู่จักรวาลนฤตซึ่งเข้ามามีบทบาทกับวิถีชีวิตมนุษย์มากขึ้น จึงอาจเป็นแนวทางของการสร้างสรรค์ละครเวทีรูปแบบใหม่ในอนาคต ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลต่าง ๆ และสังเคราะห์เป็นกระบวนการกำกับการแสดงเรื่อง *“เช่า เขา อยู่”* ซึ่งมุ่งสร้างองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟตามทัศนะของ โรส บิกกิน ให้เหมาะสมกับพื้นที่ออนไลน์ดังนี้คือ 1) ปรับพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่ตั้งใจจะจัดในอาคารพาณิชย์ร้างแห่งหนึ่งในเยาวราช มาเป็นพื้นที่เสมือนบนแอปพลิเคชัน ชุม คลาวด์ มีตติ้ง 2) สร้างเรื่องเล่าแบบหลากหลายลำดับเรื่องให้ผู้ชมแต่ละคนเลือกลำดับการรับชมได้ด้วยตนเอง และ 3) ออกแบบให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ต่อเรื่องเล่า ต่อผู้ชมด้วยกันเอง และต่อผู้แสดงผ่านกิจกรรมต่าง ๆ จากนั้นจึงนำเสนอต่อผู้ชมทั่วไป ผลการวิจัยบ่งชี้ว่าการสร้างองค์ประกอบทั้ง 3 ของละครอิมเมอร์ซีฟให้สัมพันธ์กันอย่างมีเอกภาพช่วยให้ผู้ชมเชื่อว่าตนเป็นส่วนสำคัญในใจกลางของการแสดง และมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องได้ไม่ต่างจากการจัดแสดงบนพื้นที่ทางกายภาพ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะว่าควรให้มีการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ในสื่ออื่นอีก เพื่อค้นหารูปแบบการแสดงออนไลน์ใหม่ ๆ ซึ่งจะช่วยพัฒนาศิลปะการละครให้ก้าวไปในจักรวาลนฤตอย่างสร้างสรรค์

สาขาวิชา ศิลปการละคร
ปีการศึกษา 2564

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6288506522 : MAJOR DRAMATIC ARTS

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

Panuwat Inthawat : DIRECTING PROCESS OF NARIT PACHOEI'S CHAO KHAO YOO IN A FORM OF A SITE-SPECIFIC IMMERSIVE THEATRE ON AN ONLINE SPACE. Advisor: Asst. Prof. BHANBHASSA DHUBTHIEN, Ph.D.

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 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. I hope the dramatic arts can move more creatively towards metaversal staging, which can be beneficial for the future.

Field of Study: Dramatic Arts

Student's Signature

Academic Year: 2021

Advisor's Signature

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ไม่สามารถดำเนินการให้แล้วเสร็จได้ด้วยตัวผู้วิจัยเองเพียงผู้เดียว ความสำเร็จและคุณประโยชน์ใดก็ตามจากงานวิจัยนี้ ขอยกให้เป็นของผู้ที่ได้สนับสนุนและช่วยเหลือผู้วิจัยตลอดกระบวนการสร้างสรรค์นี้ด้วย ทั้งที่ได้กล่าวถึงและไม่อาจกล่าวถึงได้ครบในที่นี้

ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พันพัสสา ฐปเทียน อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปริดา มโนมัยพิบูลย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดังกมล ณ ป้อมเพ็ชร และคณาจารย์ ตลอดจนเจ้าหน้าที่ทุกฝ่ายประจำภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยทุกท่าน ที่ให้การสนับสนุนผู้วิจัยทั้งด้านภูมิรู้ กำลังใจ และจิตวิญญาณของการเป็นนักการละครตลอดการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ รวมทั้งขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. วรณชวิญ พลจันทร์ ที่ให้ความกรุณาอ่านเล่มวิทยานิพนธ์และให้ข้อเสนอแนะที่เป็นคุณูปการต่องานวิจัยฉบับนี้อย่างยิ่ง

ขอขอบคุณ ร้านไชน่า บาย ทอมมี่ แทง ที่ให้ความอนุเคราะห์ด้านสถานที่ และให้การต้อนรับอย่างอบอุ่นสะดวกสบายตลอดกระบวนการทำงาน ขอขอบคุณ นฤทธิ ปาเฉย ที่ให้เกียรติเขียนบทละครสำหรับงานวิจัยนี้ คอยช่วยเหลือให้การแลกเปลี่ยนเรียนรู้อย่างสุดความสามารถทั้งในฐานะผู้ร่วมงาน และให้คำแนะนำต่าง ๆ ในฐานะกัลยาณมิตรตั้งแต่เริ่มกระบวนการในวันแรกจวบจนเสร็จสมบูรณ์ และขอขอบคุณ ชากร ชะม้าย ผู้แสดง และคณะทำงานสร้างสรรค์ที่ร่วมมือกันจัดแสดงละครเรื่อง "เช่า เขาอยู่" อย่างเต็มศักยภาพ จนเกิดเป็นประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟออนไลน์ที่ช่วยให้ได้ทบทวนความสำคัญของละครซึ่งทำหน้าที่เชื่อมโยงมนุษย์เข้าด้วยกันได้แม้ในช่วงที่มีการแพร่ระบาดของโรคโควิด 19

ขอขอบคุณ คุณชัยรัตน์ พิพิธพัฒนาปราปต์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ หัตถกาญจน์ อารีศิลป์ รองศาสตราจารย์ ดร. สุธเดช โชติอุดมพันธ์ และ ศาสตราจารย์ พรรัตน์ ดำรุง ตลอดจนผู้ชมเรื่อง "เช่า เขาอยู่" ทุกท่าน ที่ช่วยให้ออกความคิดเห็นที่มีคุณูปการต่อการพัฒนาผลงานและพัฒนาตัวผู้วิจัยในฐานะนักวิชาการด้านศิลปะการละครและในฐานะผู้กำกับการแสดง

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอขอบคุณมิตรสหายทุกคนที่ช่วยให้กำลังใจ ให้แง่คิด และความช่วยเหลือตลอดการดำเนินงานวิจัย และขอขอบคุณ คุณกัปพล อินทวัฒน์ และหม่อมหลวงกรรณิการ์ อินทวัฒน์ รวมถึงคุณนภดล ดีแก้ว ครอบครัวของผู้วิจัย ที่ให้การสนับสนุนผู้วิจัยในการทำสิ่งที่รัก และเสริมแรงให้ผู้วิจัยมีแรงใจจะบรรลุเป้าหมายและความใฝ่ฝันของผู้วิจัยทุกประการเสมอมา

ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ฒ
สารบัญรูปภาพ.....	ด
บทที่ 1 บทนำ	1
1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	4
1.3 สมมติฐานงานวิจัย	4
1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	5
1.5 ขอบเขตงานวิจัย	5
1.6 ระเบียบวิธีวิจัย.....	5
1.7 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	6
บทที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับละครอิมเมอร์ซีฟ	9
2.1 นิยามของละครอิมเมอร์ซีฟ (Immersive theatre)	9
2.1.1 นิยามและลักษณะเฉพาะของอิมเมอร์ชัน (immersion)	10
2.1.2 ความหมายของอิมเมอร์ชันในบริบทอื่น	11
2.1.2.1 บริบททางศาสนา	11
2.1.2.2 บริบททางการศึกษา.....	12
2.1.3 ความหมายของอิมเมอร์ชันในบริบทของละครอิมเมอร์ซีฟ	13

2.1.4 การศึกษาอิมเมอร์ชันผ่านจิตวิทยาการรู้คิด (cognitive psychology).....	15
2.1.4.1 อิมเมอร์ชันกับภาวะสั่นไหวตามแนวคิดของซิกเซนมิยาฮาย.....	15
2.1.4.2 อิมเมอร์ชันกับการผสมรวมทางความคิดตามแนวคิดของแมคคอนนาคี.....	17
2.2 องค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟ.....	19
2.2.1 พื้นที่และสภาพแวดล้อม (space and environment).....	20
2.2.1.1 อารมณ์สมานกาย: พื้นที่ในมิติจิตวิทยาการรู้คิดและประสาทวิทยา	22
2.2.1.2 พื้นที่และสภาพแวดล้อมตามแนวทางของละครเฉพาะที่.....	24
2.2.2 เรื่องเล่า และเนื้อหาการแสดง (narrative and performance)	26
2.2.2.1 ‘ตาม’ เรื่อง: อิมเมอร์ชันกับแนวคิดศาสตร์เรื่องเล่า (Narratology).....	28
1) เนื้อเรื่อง โครงเรื่อง วิธีเล่าเรื่อง.....	29
2) ความสำคัญของเหตุและผล	31
3) ตัวละครและโครงเรื่อง.....	32
2.2.2.2 ปะติดปะต่อเรื่อง: เวลา การลำดับเรื่อง และการเล่าหลากลำดับเรื่อง	34
1) กรอบคิดเรื่องเวลาและเรื่องเล่าของฌ็องเน็ตต์	34
2) การลำดับเนื้อเรื่อง และเรื่องเล่าแบบหลากลำดับเรื่อง.....	37
2.2.2.3 เล่นกับเรื่อง: ศาสตร์เรื่องเล่ากับแนวคิดเกมศึกษา (ludology).....	41
1) ประเภทของการเล่น และพฤติกรรมของผู้เล่น ตามแนวคิดเกมศึกษา.....	43
2) โลกของเกมและการประกอบสร้างเรื่องเล่า	45
3) วิธีการนำเสนอ ความรู้สึกร่วม และบทบาทสมมติ	48
2.2.3 ปฏิสัมพันธ์ (interactivity).....	50
2.2.3.1 ระดับของอิมเมอร์ชันผ่านปฏิสัมพันธ์	51
1) การหลอมรวมทางกายภาพ (physical Integration).....	51
2) อิมเมอร์ชันในทางละคร (dramatic immersion)	52
3) ภาวะแยกแยะพื้นที่และเวลาไม่ได้ (Spatiotemporal indeterminacy).....	52

2.2.3.2 การแยกประเภทปฏิสัมพันธ์เป็นระดับ ตามแนวคิดของดีกซอน.....	53
1) การเดินสำรวจ (navigation).....	53
2) การมีส่วนร่วม (participation).....	54
3) การสนทนาด้วย (conversation)	54
4) การประสานร่วม (collaboration).....	54
2.2.3.3 การให้ความหมายปฏิสัมพันธ์ ตามแนวคิดของไรอัน.....	56
1) การสำรวจภายนอกโลกสมมติ (external exploratory interactivity) .	56
2) การสำรวจภายในโลกสมมติ (internal exploratory interactivity)	56
3) การเป็นพระเจ้านอกโลกสมมติ (external ontological interactivity) .	57
4) การเป็นพระเจ้าภายในโลกสมมติ (internal ontological interactivity)	57
2.2.3.4 ลักษณะของปฏิสัมพันธ์ ตามแนวคิดของสมิตส์.....	58
2.2.3.5 กลวิธีสร้างปฏิสัมพันธ์ ตามแนวคิดของเซเลน และชิมเมอร์แมน	60
1) ปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด (cognitive interactivity).....	61
2) ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ (functional interactivity).....	64
3) ปฏิสัมพันธ์ชัดแจ้ง (explicit interactivity).....	67
4) ปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม (cultural interactivity)	70
2.3 ละครอิมเมอร์ซีฟในประเทศไทย	70
2.3.1 เรื่อง 6 ตุลาปาร์ตี้	70
2.3.2 เรื่อง อันเลส (Unless).....	72
2.3.3 เรื่อง ซอมบี้ ทัวร์ไกด์ โคเรียนดราม่า (Zombies, Tour Guides, Korean Drama)..	73
2.3.4 เรื่อง เซฟฟอร์เลเตอร์ (Save For Later)	73
2.3.5 เรื่อง ลูป (Loop)	75
2.3.6 เรื่อง สยาม ซูเปอร์แนเชอรัลทัวร์ (Siam Supernatural Tour 2021).....	79

บทที่ 3 แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับละครออนไลน์ พื้นที่ออนไลน์ และจักรวาลนฤมิต	84
3.1 แนวคิดเกี่ยวกับละครออนไลน์ (online theatre production)	85
3.1.1 ความ ‘สด’ (liveness) ของละครกับปัญหาของละครออนไลน์	86
3.1.2 ภาวะความเป็นสื่อกลาง (mediality): อินเทอร์เน็ต ละคร และวัฒนธรรมดิจิทัล	89
3.1.3 พัฒนาการของละครออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ ในต่างประเทศ	92
3.2.3.1 ละครแชทออนไลน์ (Internet Relay Chat performance)	93
3.2.3.2 ละครแสดงสดออนไลน์ (Real-time Online Performance)	94
3.2.3.3 ละครสดถ่ายทอดทางออนไลน์ (Live-streamed Theatre)	95
3.2.3.4 ละครปฏิสัมพันธ์รูปแบบผสมออนไลน์ (Online Multimodal Interactive Theatre)	96
3.2 แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ออนไลน์ และจักรวาลนฤมิต	98
3.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ออนไลน์ และความเป็นไปได้ต่อการสร้างอิมเมอร์ชัน	99
2.3.1.1 วิวัฒนาการแนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่กายภาพ	99
2.3.1.2 พื้นที่ในมิติการรับรู้ และพื้นที่ผ่านการรับรู้	101
2.3.1.3 การเคลื่อนไหวในพื้นที่ 3 มิติ	102
2.3.1.4 ปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ การปรับตัว และความเป็นทิศทาง	104
2.3.1.5 ความเป็นสถานที่: ความคุ้นเคยและภาวะการมีอยู่	105
3.2.2 แนวคิดของจักรวาลนฤมิต และละครความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality Theatre)	109
บทที่ 4 กระบวนการกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่”	115
4.1 การสร้างพื้นที่และสภาพแวดล้อมของเรื่อง	116
4.1.1 “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 1: ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนถนนเยาวราช	116
4.1.1.1 อาคารพาณิชย์ที่ถูกทิ้งร้าง: การสำรวจพื้นที่แสดงและสภาพแวดล้อม	116
1) พื้นที่จัดแสดง	116

2) เส้นทางเข้าถึงพื้นที่จัดแสดง และสภาพแวดล้อมทางกายภาพ	117
3) สภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม.....	123
4.1.1.2 แนวคิดตั้งต้นในการนำเสนอ “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 1.....	127
1) เล่าเรื่องราวของ “เขาวราช” ในแง่มุมต่าง ๆ	128
2) การเล่าเรื่องแบบหลายเส้นเรื่อง.....	128
3) การออกแบบเรื่องราวให้ผู้ชมรับรู้ได้ไม่เท่ากัน.....	128
4) การกระตุ้นให้ผู้ชมนึกเชื่อมโยง ‘ตึกร้าง’ กับ ‘ประเทศไทย’	129
5) การสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟให้กับผู้ชม	129
4.1.2 “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 2: การปรับเป็นละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์	130
4.1.2.1 ชุม คลาวด์ มีตติง: การสำรวจพื้นที่แสดงและสภาพแวดล้อมออนไลน์	131
1) พื้นที่แสดง: แอปพลิเคชัน ชุม คลาวด์มีตติง.....	131
2) ลักษณะเฉพาะของแอปพลิเคชัน ชุม คลาวด์มีตติง	132
3) ชุม คลาวด์ มีตติง กับมิติทางวัฒนธรรม.....	133
4.1.2.2 แนวคิดตั้งต้นในการนำเสนอ “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 2.....	135
1) การประกอบสร้างเรื่องเล่าผ่านการใช้งานชุม คลาวด์ มีตติง	135
2) การเล่าเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่องบนพื้นที่ออนไลน์	135
3) การออกแบบเรื่องราวให้ผู้ชมรับรู้ได้ไม่เท่ากันเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์กัน.....	136
4) การกระตุ้นให้ผู้ชมนึกเชื่อมโยง ‘โลกออนไลน์’ กับ ‘โลกทางกายภาพ’ .	136
5) การให้ผู้ชมสร้างประสบการณ์ร่วมบนพื้นที่ออนไลน์	136
4.1.3 สรุปการปรับเปลี่ยนการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อม	137
4.2 การกำหนดเรื่องเล่า และกำกับเนื้อหาการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่”	138
4.2.1 การพัฒนาบทละครร่วมกับผู้เขียนบท.....	138
4.2.1.1 การกำหนดโครงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 1.....	138
4.2.1.2 การกำหนดโครงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 2.....	151

4.2.2 การวิเคราะห์บทละคร (play analysis) เพื่อกำกับการแสดง.....	165
4.2.3 การวิเคราะห์ตัวละคร (character analysis)	178
4.2.4 การกำหนดสารสำคัญของเรื่อง (message).....	195
4.2.5 การวางกรอบความคิดการออกแบบของผู้กำกับ (director's design concept).....	196
4.2.5.1 กรอบคิดของผู้กำกับการแสดง (director's concept).....	197
4.2.5.2 คำบรรยายสถานที่และเวลา (scenery description)	197
4.2.5.3 รูปแบบการแสดง (acting styles).....	198
4.2.5.4 องค์ประกอบของฉาก (scenic elements).....	199
4.2.5.5 อุปกรณ์ประกอบฉาก (properties)	203
4.2.5.6 เครื่องแต่งกาย (costume)	207
4.2.5.7 แสง (lighting).....	212
4.2.5.8 เสียงและดนตรีประกอบ (sound and music).....	212
4.2.5.9 การออกแบบมุมกล้อง (camera angle).....	214
4.2.6 การคัดเลือกผู้แสดงและคณะสร้างสรรค์ (casting)	217
4.2.6.1 การคัดเลือกผู้แสดง	218
4.2.6.2 การคัดเลือกคณะสร้างสรรค์.....	219
4.2.7 กระบวนการฝึกซ้อม (rehearsal process).....	221
4.2.7.1 การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก (first read-through)	221
4.2.7.2 การสร้างตัวละคร (characterization).....	231
1) การเทียบเคียง (substitution).....	232
2) การทำสัมภาษณ์ตัวละคร (character's interview)	237
3) การด้นสด (improvisation) เพื่อทำความเข้าใจภูมิหลังตัวละคร	238
4.2.7.3 การซ้อมเจาะรายละเอียดเพื่อกำหนดตำแหน่งและการเคลื่อนที่ (blocking)	243

4.2.7.4 การขัดเกลา (polishing) และแก้ไขปัญหาการแสดง	246
4.2.7.5 การซ้อมเรียงฉาก (run-through)	252
4.2.8 การถ่ายทำ.....	254
4.2.8.1 การสำรวจสถานที่ถ่ายทำ และฝึกซ้อมการทำงานของกล้อง	255
1) เรื่องของตีสอง	255
2) เรื่องของดวง.....	256
3) เรื่องของจูบแฉ่ง.....	257
4) เรื่องของ ‘ชมพู’	258
4.2.8.2 การออกกองถ่ายทำ.....	259
4.2.9 การลำดับภาพหรือการตัดต่อ (film editing).....	262
4.2.9.1 การเรียงเหตุการณ์เพื่อสร้างจังหวะและวิธีเดินเรื่อง (rhythm and pacing)	262
4.2.9.2 การลงสี (color grading).....	263
4.2.9.3 การใส่องค์ประกอบอื่น ๆ	265
4.3 การออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมเพื่อสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ.....	267
4.3.1 เดินสำรวจตึก: รูปแบบปฏิสัมพันธ์บนพื้นที่เยาวราช	267
4.3.1.1 ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการของผู้ชมกับพื้นที่	268
4.3.1.2 ปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดของผู้ชมกับเนื้อหาการแสดง	269
4.3.1.3 ปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งของผู้ชมกับผู้ชมด้วยกัน	269
4.3.1.4 ปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งของผู้ชมกับตัวละคร.....	270
4.3.2. แอบดูเรื่องราวผ่านจอ: รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ บนแอปพลิเคชันชม	272
4.3.2.1 ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการของผู้ชมกับพื้นที่	273
4.3.2.2 ปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดของผู้ชมกับเนื้อหาการแสดง	274
4.3.2.3 ปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งของผู้ชมกับผู้ชมด้วยตนเอง	276

4.3.2.4 ปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งของผู้ชมกับตัวละคร.....	277
4.3.3 สรุปการปรับเปลี่ยนการออกแบบปฏิสัมพันธ์จากพื้นที่กายภาพสู่พื้นที่ออนไลน์.....	278
4.4 การผนวกองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟและชุดเกลาเพื่อจัดแสดง	279
4.4.1 การกำหนดขั้นตอนการรับชมเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ให้เป็นระบบ	279
4.4.2 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ให้เป็นส่วนหนึ่งของการแสดง	282
4.4.3 การชุดเกลาในรอบทดลองฉาย	284
4.4.4 การจัดแสดงต่อสาธารณชน	288
บทที่ 5 อภิปรายผลการวิจัย	289
5.1 อภิปรายแนวคิดการสร้างสรรค์องค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟให้มีเอกภาพ	290
5.1.1 การกำหนดพื้นที่และสภาพแวดล้อมให้เป็นพื้นที่ออนไลน์	290
5.1.2 การสร้างสรรค์เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงแบบหลากหลายลำดับเรื่อง.....	293
5.1.3 การกำหนดปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมผ่านการใช้งานชุด คลาวด์ มีตติ้ง.....	297
5.2 อภิปรายกระบวนการทดลองกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ในฐานะผู้กำกับการแสดง	301
5.2.1 การทำงานกับผู้เขียนบท	301
5.2.2 การทำงานกับคณะสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ	303
5.2.2.1 การทำงานกับผู้อำนวยการผลิต และผู้จัดการโครงการ	303
5.2.2.2 การทำงานกับผู้กำกับศิลป์.....	304
5.2.2.3 การทำงานกับผู้กำกับภาพ.....	305
5.2.2.4 การทำงานกับผู้ลำดับภาพ.....	306
5.2.2.5 การทำงานกับฝ่ายประชาสัมพันธ์.....	307
5.2.2.6 การทำงานกับกระบวนการ.....	307
5.2.3 การทำงานกับผู้แสดง.....	309
5.2.3.1 การทำงานระหว่างกระบวนการฝึกซ้อม	310

5.2.3.2 การทำงานระหว่างกระบวนการถ่ายทำ	310
5.2.3.3 การทำงานระหว่างกระบวนการจัดแสดง	311
5.3 อภิปรายผลงานการแสดงละครอิเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์เรื่อง “เช่า เขา อยู่” .	312
5.3.1 ผลตอบรับต่อองค์ประกอบต่าง ๆ ของละครอิเมอร์ซีฟ	312
5.3.2 ผลตอบรับต่อการสร้างประสบการณ์อิเมอร์ซีฟ.....	317
5.3.2.1 กระบวนการเลือกชมเนื้อหาการแสดงและการลำดับเรื่อง.....	318
5.3.2.2 กระบวนการตัดสินใจมีส่วนร่วมหรือไม่มีส่วนร่วมกับการกิจกรรมท้ายการแสดง	319
5.3.2.3 กระบวนการตัดสินใจเลือกลงคะแนนเสียงเพื่อตัดสินค่าตัวละคร	321
บทที่ 6 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	323
6.1 สรุปผลการวิจัย	323
6.2 ข้อเสนอแนะ	330
บรรณานุกรม.....	332
ภาคผนวก.....	340
ประวัติผู้เขียน	343

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 เส้นทางเข้าถึงอาคารที่มุ่งหมายจัดแสดง	118
ตาราง 2 สรุปการปรับเปลี่ยนพื้นที่และสภาพแวดล้อมเป็นรูปแบบออนไลน์	137
ตาราง 3 การจำแนกกลุ่มผู้ชม และลำดับการชมเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 1	140
ตาราง 4 โครงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 1	141
ตาราง 5 โครงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 2	152
ตาราง 6 สรุปการปรับบทละครจากร่างที่ 1 สู่ร่างที่ 2 เพื่อจัดแสดงในพื้นที่ออนไลน์	164
ตาราง 7 การวิเคราะห์โครงสร้างบทละคร “เช่า เขา อยู่”	166
ตาราง 8 การวิเคราะห์ตัวละครเรื่องของตี่อิง	178
ตาราง 9 การวิเคราะห์ตัวละครเรื่องของดวง	181
ตาราง 10 การวิเคราะห์ตัวละครเรื่องของจู้บแจง	186
ตาราง 11 การวิเคราะห์ตัวละครเรื่องของ ‘ชมพู่’	192
ตาราง 12 โครงเรื่องและกระดุกสันหลังของแต่ละเส้นเรื่องใน “เช่า เขา อยู่”	196
ตาราง 13 คำบรรยายสถานที่และเวลาในเรื่อง “เช่า เขา อยู่”	198
ตาราง 14 รูปแบบการแสดงในเรื่อง “เช่า เขา อยู่”	199
ตาราง 15 องค์ประกอบของฉากในเรื่อง “เช่า เขา อยู่”	199
ตาราง 16 อุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่อง “เช่า เขา อยู่”	204
ตาราง 17 เครื่องแต่งกายของตัวละครในเรื่อง “เช่า เขา อยู่”	208
ตาราง 18 เสียงและดนตรีประกอบในเรื่อง “เช่า เขา อยู่”	212
ตาราง 19 การออกแบบมุกล้อในเรื่อง “เช่า เขา อยู่”	214
ตาราง 20 ข้อสังเกตจากการอ่านบทครั้งแรก และแนวทางพัฒนาการฝึกซ้อม	223
ตาราง 21 การเทียบเคียงตัวละครและสถานการณ์ในเรื่องกับบุคคลและเหตุการณ์ในชีวิตจริง	233

ตาราง 22 การค้นสดเพื่อทำความเข้าใจภูมิหลังตัวละคร	240
ตาราง 23 ปัญหาการแสดงและวิธีการแก้ไข	246
ตาราง 24 ภาพอ้างอิงเพื่อการลงสี	264
ตาราง 25 สรุปการปรับเปลี่ยนการออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมเป็นรูปแบบออนไลน์	278
ตาราง 26 ข้อค้นพบ ปัญหาและอุปสรรค และการขัดเกลาในรอบทดลองฉาย	284
ตาราง 27 อภิปรายการใช้ฟังก์ชันของชุมชนในฐานะพื้นที่เสมือนเชิงประสบการณ์	291
ตาราง 28 อภิปรายการออกแบบเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงตามแนวคิดต่าง ๆ	294
ตาราง 29 อภิปรายการออกแบบปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดของเซเลนและชิมเมอร์แมน	298
ตาราง 30 อภิปรายปฏิกิริยาของผู้ชมต่อการลงคะแนนเสียงเพื่อตัดสินค่าตัวละคร	321

สารบัญรูปภาพ

หน้า

รูปภาพ 1 กระบวนการเกิดอิมเมอร์ชั่น ตามทัศนะของบิกกิน.....	13
รูปภาพ 2 ชื่อรูปวงกลม ‘ที่ไม่รู้ว่ามิ้วทำอะไร’ และการใช้งานเป็นอาณาเขตของการแบ่งฉาก	74
รูปภาพ 3 พีซีเบธ และซัชทวิตเซอร์โรว์ ละครแชทออนไลน์.....	94
รูปภาพ 4 แผนภาพกระบวนการของละครความเป็นจริงเสมือน ของบายา-เฮซ	113
รูปภาพ 5 แผนผังแสดงองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟ.....	115
รูปภาพ 6 สถานที่จัดแสดง อาคารพาณิชย์หลังร้านไชน่า.....	117
รูปภาพ 7 แผนที่ร้านไชน่า และเส้นทางเข้าถึงอาคารจัดแสดง.....	118
รูปภาพ 8 เยาวราชในปี พ.ศ. 2510	123
รูปภาพ 9 ปัจจุบันของเยาวราช.....	124
รูปภาพ 10 พื้นที่สำหรับศิลปะ เยาวราชกับการ ‘พัฒนา’ ไปสู่นาคต	125
รูปภาพ 11 ตี๋จู่เอี้ยะ บรรพชนเจ้าที่ที่ช่วยคุ้มครองลูกหลานในพื้นที่อาศัย.....	126
รูปภาพ 12 การสร้างห้องประชุมย่อย และกำหนดวิธีเข้าห้องย่อย.....	132
รูปภาพ 13 ปุ่มกดยกมือ และส่งสัญญาณแสดงอารมณ์.....	132
รูปภาพ 14 การแชร์ภาพ, เสียง, วิดีโอ, หรือภาพสดจากกล้องผ่านชุม.....	133
รูปภาพ 15 วัฒนธรรมออนไลน์ใหม่ สวดมนต์ ชมฟุตบอล เล่นเกม ปาร์ตี้ ผ่านชุม.....	134
รูปภาพ 16 พื้นที่แสดงเรื่อง “เช้า เขา อยู่” ตามบทละครร่างที่ 1	140
รูปภาพ 17 กรอบคิดของผู้กำกับกับการแสดง: การแอบดูภาพจากกล้องวงจรปิด	197
รูปภาพ 18 การซ่อมผ่านชุมโดยตั้งกล้อง 4 มุม เลียนแบบกล้องวงจรปิด.....	244
รูปภาพ 19 ห้องชั้น 3 อาคารเอ สถานที่ถ่ายทำเรื่องของดวง.....	256
รูปภาพ 20 เวสต์ อินน์ โฮเต็ล (West Inn Hotel) จรัญสนิทวงศ์ สถานที่ถ่ายทำเรื่องของ ‘ชมพู่’.258	
รูปภาพ 21 การฝึกซ้อมก่อนถ่ายทำเรื่องของต๊องโดยใช้กล้องถักมือ แทนสายตาสุนัข.....	260

รูปภาพ 22 การแทรกภาพห้องโรงน้ำชาในความทรงจำของดวง.....	266
รูปภาพ 23 การใช้การตัดต่อช่วยเล่าเรื่องการปรากฏตัวของวิญญาณดีอิง	266
รูปภาพ 24 ขั้นตอนการรับชมเรื่อง “เช่า เขา อยู่”	281
รูปภาพ 25 สื่อประชาสัมพันธ์หลักบนกรอบคิดการแอบดูผ่านกล้องวงจรปิด.....	282
รูปภาพ 26 สื่อประชาสัมพันธ์การเพิ่มรอบ โดยใช้ภาพหน้าจอของชุม คลาวด์ มีตติง	283
รูปภาพ 27 การสนทนาระหว่างผู้ชมในผ่านช่องทางแชท.....	313
รูปภาพ 28 ข้อความที่ผู้ชมส่งให้ผู้แสดงในฐานะตัวละคร.....	313
รูปภาพ 29 สรุปแผนผังสามเหลี่ยมเอกภาพของละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์.....	327
รูปภาพ 30 คิวอาร์โค้ดเชื่อมต่อกับไฟล์บทการแสดงร่างที่ 1.....	341
รูปภาพ 31 คิวอาร์โค้ดเชื่อมต่อกับไฟล์บทการแสดงร่างที่ 2.....	341
รูปภาพ 32 คิวอาร์โค้ดเชื่อมต่อกับไฟล์บันทึกการแสดง.....	342

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

นับตั้งแต่มีวิกฤตการณ์การแพร่ระบาดของเชื้อไวรัสโควิด-19 ในปี พ.ศ. 2563 หลายประเทศรวมถึงประเทศไทย ได้มีการปิดเมือง (lock down) เพื่อรักษาระยะห่างทางกายภาพ (physical distancing) ทำให้ทุกแวดวงธุรกิจต่างก็ต้องปรับตัวสู่โลกออนไลน์ เห็นได้จากการลดใช้ธนบัตรและเหรียญเงินตรา มาเป็นการทำธุรกรรมทางออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์สมาร์ทโฟน เกิดการเรียนการสอนบนพื้นที่ออนไลน์ในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน และมหาวิทยาลัย เกิดวัฒนธรรมการทำงานจากบ้าน (work from home) ซึ่งอาศัยแอปพลิเคชันที่สร้างพื้นที่ออนไลน์ไว้สำหรับการประชุมวางแผนงาน เช่น ชุม คลาวด์ มีตติ้ง (Zoom Cloud Meeting) กูเกิ้ลมีต (Google Meet) หรือไมโครซอฟท์ทีมส์ (Microsoft Teams) เป็นต้น สำหรับธุรกิจภาพยนตร์ก็เกิดการเผยแพร่การแสดงผลผ่านแพลตฟอร์มสตรีมมิ่ง (streaming) มากมายทำให้แพลตฟอร์มเหล่านั้นเป็นที่นิยมมากขึ้น เช่น เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) ดิสนีย์ พลัส (Disney+) แอปเปิ้ล ทีวี (Apple TV) หรือ แอมาซอน ไพรม์ (Amazon Prime) ฯลฯ ซึ่งสามารถให้ผู้ชมเข้าถึงภาพยนตร์ได้จากที่พักอาศัย โดยไม่ต้องไปรวมตัวกันที่โรงภาพยนตร์เพื่อลดความเสี่ยงของการแพร่เชื้อจากการให้ผู้ชมรวมตัวกันทางกายภาพ

วงการศิลปการละครเองก็ต้องปรับตัวเข้าสู่โลกออนไลน์เช่นเดียวกัน คณะละครต่าง ๆ ทั่วโลก ต่างก็หาวิถีจัดแสดงโดยหลีกเลี่ยงการรวมตัวของกลุ่มผู้ชมด้วยวิธีต่าง ๆ สเตซี เคริน (Karyn, 2018) ได้สำรวจไว้ว่า คณะละครส่วนใหญ่ใช้วิธีเผยแพร่วิดีโอที่บันทึกการแสดงสดให้ผู้ชมเข้าถึงได้จากที่พักอาศัย ที่สหราชอาณาจักรมีการเผยแพร่การแสดงจาก โรงละครแห่งชาติ (National Theatre) และ โกลบเพลเยอร์ (Globe Player) ที่สหรัฐอเมริกา มีเว็บไซต์ บรอดเวย์ออนดีมานด์ (Broadway On Demand) และ ดิจิทัลเธียเตอร์ (Digital Theatre) ฯลฯ สำหรับในประเทศไทยก็มี กลุ่มละคร ดรีมบ็อกซ์ (Dreambox theatre) บีฟลอร์ ออนดีมานด์ (B-floor On Demand) และ รัชดาลัย มิวสิคัล ออน ทีวี (Musical on TV) เป็นอาทิ

จากปรากฏการณ์ข้างต้น ผู้วิจัยตั้งคำถามว่าการเผยแพร่วิดีโอที่บันทึกการแสดงละครเวทีของสื่อต่าง ๆ ลงบนพื้นที่ออนไลน์ในลักษณะนี้ ยังสามารถนับเป็นการจัดแสดงละครเวทีได้หรือไม่ ในเมื่อสถานที่ที่ผู้ชมรับชมไม่ใช่ในพื้นที่แสดงอย่างโรงละคร การแสดงที่รับชมก็ไม่ได้เกิดขึ้นสดในขณะรับชม และที่สำคัญผู้ชมต่างอยู่แยกกันไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน และไม่มีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้แสดงซึ่งขัดแย้งกับลักษณะสำคัญที่เป็นเอกลักษณ์ของการชมละครเวที (Phelan, 1993, p. 146) การจัดแสดงออนไลน์เช่นนี้ มีข้อถกเถียงกันว่ามิใช่ลักษณะไม่ต่างชมภาพยนตร์ หรือละครโทรทัศน์ผ่านระบบสตรีมมิ่ง อย่างการรับชมวิดีโอที่บนยูทูป (Youtube) เน็ตฟลิกซ์ (Netflix) หรือ แพลตฟอร์มสตรีมมิ่งออนไลน์อื่น ๆ

นอกจากนี้เมื่อศึกษาเพิ่มเติม ผู้วิจัยยังพบว่าการพยายามจัดแสดงละครออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชัน *ซูม คลาวด์มีตติ้ง (Zoom Cloud Meeting)* ซึ่งอนุญาตให้ผู้แสดงถ่ายทอดการแสดงของตนจากพื้นที่ที่ตนอยู่ แล้วมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันบนแอปพลิเคชันได้ โดยให้ผู้ชมซึ่งได้รับลิงก์การแสดงชมการแสดงได้จากที่พัก ในประเทศไทยได้จัดแสดงในลักษณะนี้อยู่บ้าง เช่น เรื่อง *Tele Theatre บันทึกรทางไกล* ของค่ายดริมบ็อกซ์, *ก่อนอรุณรุ่ง* ของไลฟ์เธียเตอร์ (Live Theatre), *In Own Space การแสดงในพื้นที่ส่วนตัว* ของกวิน พิษิตกุล หรือ *ผ่านฤดี การแสดงเดี่ยวออนไลน์* ของคิวทีคิวทีโชว์เคส (QTQT Showcase) เป็นต้น (คันฉัตร รัชชิกัญจน์ส่อง, 2563)

อย่างไรก็ตามจากปรากฏการณ์ที่ศิลปะการละครเริ่มปรับตัวเข้าสู่โลกออนไลน์ที่ได้กล่าวถึงในข้างต้นนี้ ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตได้ว่า แม้ว่าสถานการณ์จะไม่เอื้ออำนวยให้จัดแสดงละครเวทีในรูปแบบเดิม ๆ บนพื้นที่กายภาพ ผู้ชมก็ยังคงต้องการชมละครเวทีอยู่ และผู้จัดละครเวทีก็ยังคงต้องหาหนทางใหม่ ๆ ในการจัดแสดงต่อไป เป็นที่น่าสนใจว่า ละครเวทีจะพัฒนาปรับเปลี่ยนรูปแบบไปสู่โลกอนาคตที่เทคโนโลยีและพื้นที่ออนไลน์เข้ามามีบทบาทสำคัญมากขึ้นได้อย่างไร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการแสดงออนไลน์ที่อ้างอิงถึงทั้งหมดนี้ เป็นการแสดงแบบโพรซีนียม (proscenium) คือหากอยู่ในโรงละครก็อาจเทียบได้ว่า ผู้ชมนั่งอยู่ที่อัฒจันทร์ และผู้แสดงอยู่บนเวที เมื่อมาอยู่บนพื้นที่ออนไลน์ก็เพียงย้ายผู้แสดงมาอยู่ในกรอบจอและให้ผู้ชมนั่งชมอยู่จากที่พักอาศัย โดยใช้พื้นที่ออนไลน์ เช่น แอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก หรือซูม คลาวด์ มีตติ้ง เป็นเพียงสื่อกลางเพื่อจัดแสดงเท่านั้น ผู้ชมเป็นฝ่ายนั่งรับชมข้อมูลจากผู้สร้างสรรค์ละครเวทีอยู่ฝ่ายเดียว จึงน่าตั้งคำถามว่าละครประเภทอื่น ๆ ที่จำเป็นต้องใช้พื้นที่ทางกายภาพ และจำเป็นต้องให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อเรื่องและองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่อง จะจัดแสดงในพื้นที่ออนไลน์ได้หรือไม่

สำหรับผู้วิจัย ละครประเภทหนึ่งที่ทำลายต่อการสร้างสรรค์การแสดงในพื้นที่ออนไลน์ ก็คือ ‘ละครชิมชาบประสบการณ์เฉพาะที่’ (site-specific immersive performance) หรือ ที่ในวิทยานิพนธ์นี้จะเรียกทับศัพท์ว่าละครอิมเมอร์ซิฟเฉพาะที่ ซึ่งในประเทศไทยมีการจัดแสดงอยู่บ้าง ได้แก่เรื่อง *ตุลาปาร์ตี้* ของวิชัย อาทมาท อันเลส ของซิงเกิ้ลเธรด (Single Thread’s Unless) *ซอมบี้ทัวร์ไกด์โคเรียนดราม่า* ของมาสเตอร์คลาสสตูดิโอ (Master Class Studio’s Zombie, Tour Guide, Korean Drama) *เซฟฟอร์เลเทอร์* ของฟูลแฟตเธียเตอร์ (Fullfat Theatre’s Save For Later) *ลูป ละครอิมเมอร์ซิฟที่ประพนธ์บาร์* ขอนแก่น ของชญญานินท์ ชัชวาลย์และคณะ (Chanyanin et al’s Loop) และ *สยาม ซูเปอร์เนเจอร์ล ทัวร์* ของ ฟูลแฟต เธียเตอร์ (Fullfat Theatre’s Siam Supernatural Tour) เป็นต้น

ความท้าทายในการจัดแสดงละครอิมเมอร์ซิฟบนพื้นที่ออนไลน์ เริ่มต้นตั้งแต่การพิจารณานิยามของละครประเภทนี้ ซึ่งโจเซฟิน มาซอน (Machon, 2013, p. 72) กล่าวว่าไว้ว่าคือละครที่

เน้นความสำคัญของพื้นที่ (space) และการออกแบบ (design) ซึ่งสร้างสภาพแวดล้อมที่จับต้องได้และกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมได้ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ มุ่งสร้างประสบการณ์เฉพาะบุคคลให้แก่ผู้ชมแต่ละคน เพื่อนำผู้ชมเข้าไปอยู่ในชิ้นงานนั้น ๆ และ กลายเป็นส่วนหนึ่งของโลกใบใหม่

จากนิยามนี้จะเห็นว่าละครอิมเมอร์ซีฟไม่ได้มุ่งเน้นการมีส่วนร่วม ที่หมายถึงแค่ให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ ได้ตอบ หรือมีการกระทำบางอย่างร่วมกับตัวละครในเรื่องเท่านั้น แต่มุ่งเน้นทำให้ผู้ชมเข้าไปเกี่ยวพันกับเรื่องราวในละคร และ ‘กลายเป็นส่วนที่สำคัญ’ ของเรื่องไปด้วย เนื่องจากละครอิมเมอร์ซีฟมุ่งเน้น ‘สร้างประสบการณ์เฉพาะบุคคลให้แก่ผู้ชมแต่ละคน’ ดังนั้นผู้ชมจึงไม่ได้เป็นเพียงส่วนหนึ่ง แต่เป็นส่วนสำคัญ คือ เป็นผู้ประกอบสร้างความหมายของเรื่องราว ขับเคลื่อนการกระทำในเรื่องด้วยตนเองซึ่งจะต้องนำผู้ชมเข้าสู่โลกใบใหม่ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมที่ จับต้องได้ จะเห็นว่าพื้นที่และสภาพแวดล้อมมีผลต่อการสร้างสรรค์ละครประเภทนี้มาก

คำถามวิจัยในที่นี้ได้แก่ หากผู้วิจัยจะต้องจัดแสดงละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ ผู้วิจัยจะต้องใช้กรอบคิดใด และการออกแบบกระบวนการอย่างไร ให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ร่วมกันบนพื้นที่ออนไลน์ใกล้เคียงกับการจัดแสดงบนพื้นที่กายภาพให้ได้มากที่สุด

ในช่วงรักษาระยะห่างทางกายภาพนี้ กรอบคิดของ จักรวาลอนมิติ (Metaverse) เริ่มเข้ามามีบทบาทกับชีวิตมนุษย์มากขึ้น หลักการของจักรวาลอนมิติเชื่อในการหลอมรวมเอาพื้นที่ในโลกเสมือนและโลกกายภาพรวมเข้าเป็นหนึ่งเดียว โดยนำมนุษย์เข้าไปสร้างประสบการณ์ในพื้นที่ออนไลน์ ผ่านการให้ผู้ใช้งานสร้างภาพแทนเสมือน หรืออวตาร (avatars) มาเป็นตัวแทนบุคคลในการสนทนาหรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันกับผู้อื่น โดยอาศัยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือ วีอาร์ (Virtual Reality, VR) ผ่านอุปกรณ์เฉพาะ เช่น แว่นเออาร์ หรือโทรศัพท์สมาร์ตโฟน กิจกรรมที่เป็นที่รู้จักกันดีก็เช่น เกมจับตัวโปเกมอน ที่ได้รับความนิยมในช่วงหนึ่ง ที่ผู้เล่นพากันไปสถานที่ต่าง ๆ เพื่อสอดส่อง ตามเก็บตัวโปเกมอนมาต่อสู้กับผู้อื่น เป็นการผสมวัตถุเสมือน คือ โปเกมอนเข้ากับสภาพแวดล้อม บ้าน โรงเรียน ที่ทำงานรอบ ๆ ตัวผู้ใช้งานนั่นเอง (อารียา สุขโต, 2565)

จากการศึกษากรอบคิดข้างต้น ผู้วิจัยมีสมมติฐานว่าหากมองพื้นที่ออนไลน์ เช่น ชุม คลาวด์ มีตติ้ง ให้เป็น พื้นที่เสมือน (virtual space) เช่นเดียวกับจักรวาลอนมิติ ไม่ใช่ในฐานะ สื่อกลาง (Medium) แต่นำลักษณะเด่นรวมทั้งข้อจำกัดของพื้นที่ดังกล่าว มาออกแบบให้ผู้ชมมีประสบการณ์เสมือนร่วมกันผ่านการเข้าสู่ระบบชุม สร้างภาพตัวแทนผ่านการใช้กล้องและไมโครโฟน เลือกรับชมเรื่องราวได้ด้วยตนเอง ร่วมแสดงความคิดเห็นระหว่างผู้ชมด้วยกัน และร่วมตัดสินใจตัวละครต่าง ๆ จากพื้นที่ส่วนตัวของผู้ชมเหมือนได้อยู่บนพื้นที่เดียวกัน ผ่านฟังก์ชันการใช้งานของแอปพลิเคชัน ก็น่าจะช่วยสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟบนพื้นที่ออนไลน์ให้ใกล้เคียงกับการจัดแสดงบนพื้นที่แสดงจริงได้

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงจะออกแบบกระบวนการกำกับการแสดงละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์เรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่วมกับนฤทธิ์ ปาเฉย ผู้เขียนบทละคร ผ่านองค์ประกอบสำคัญของละครอิมเมอร์ซีฟ ตามทัศนะของ โรส บิ๊กกิน (Biggin, 2017, p. 58) ทั้งสิ้น 3 องค์ประกอบให้สอดคล้องกันและให้เหมาะสมกับพื้นที่ออนไลน์ คือ

1) พื้นที่และสภาพแวดล้อม (space and environment) โดยปรับจากพื้นที่แสดงที่มุ่งหมายจัดในอาคารพาณิชย์ร้างแห่งหนึ่งในเยาวราช มาเป็นพื้นที่เสมือนบนแอปพลิเคชัน ชุม คลาวด์ มีตั่ง

2) เรื่องเล่า (narrative) ผู้วิจัยจะเล่าเรื่องเกี่ยวกับผู้หญิงที่มีความเกี่ยวข้องกับอาคารพาณิชย์ร้างในเยาวราชตามช่วงเวลาต่าง ๆ โดยจะออกแบบให้มีการใช้เรื่องเล่าแบบหลากหลายลำดับเรื่อง (polychronic narrative) ซึ่งผู้ชมแต่ละคนจะสามารถเลือกลำดับการรับชมเรื่องได้ด้วยตนเอง และ

3) ปฏิสัมพันธ์ (interactivity) ซึ่งผู้วิจัยจะกำหนดให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ต่อเรื่องราวของละครต่อผู้ชมด้วยตัวเอง และต่อผู้แสดง ผ่านเกมและกิจกรรมต่าง ๆ จากนั้นจึงนำเสนอต่อผู้ชมทั่วไปทั้งสิ้น 8 รอบการแสดง และจัดมีการเสวนาร่วมกับผู้ชมและผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปะการละครเพื่อวัดผลวิจัย

ผู้วิจัยคาดหวังว่า เมื่อทำงานวิจัยนี้เสร็จสิ้น ผู้วิจัยจะสามารถทดลองกำกับการแสดงประเภทอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ได้สำเร็จ จนพบแนวทางสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟรูปแบบใหม่ ที่ไม่จำเป็นต้องออกไปจัดแสดงบนพื้นที่ทางกายภาพได้เท่านั้น แต่สามารถต่อยอดขยายไปสู่โลกเสมือนออนไลน์ที่อาจเป็นหนทางนำศิลปะการละครเข้าสู่จักรวาลอนมิติต่อไปในอนาคต ผู้วิจัยหวังว่าจะสามารถสังเคราะห์แนวทางที่เป็นประโยชน์ต่อนิสิตนักศึกษาด้านศิลปะการละครที่อาจกำลังต้องสร้างงานในโลกออนไลน์ภายใต้ข้อจำกัดต่าง ๆ รวมทั้งต่อนักวิชาการ นักการละคร และบุคคลทั่วไปที่สนใจการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์อื่น ๆ ต่อไปได้

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาวิธีการกำกับการแสดงรูปแบบอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์

1.2.2 เพื่อทดลองกำกับการแสดง เรื่อง “เช่า เขา อยู่” ของ นฤทธิ์ ปาเฉย ในรูปแบบละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ ผ่านแอปพลิเคชัน ชุม คลาวด์มีตั่ง

1.3 สมมติฐานงานวิจัย

หากมองพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งในที่นี้คือชุม คลาวด์ มีตั่ง ในฐานะ พื้นที่เสมือน และนำลักษณะเฉพาะของการใช้งาน รวมทั้งข้อจำกัดของแอปพลิเคชันดังกล่าว มาออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟผ่านองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ (1) พื้นที่และสภาพแวดล้อม (2) เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง และ (3) ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมให้สอดคล้องกันอย่างเป็นเอกภาพ จะสามารถทำให้

ผู้ชมร่วมสร้างประสบการณ์เสมือนร่วมกันได้ ช่วยให้ผู้ชมตั้งคำถามถึงการตัดสินใจอื่นบนพื้นที่ออนไลน์ และสะท้อนถึงการตัดสินใจอื่นในชีวิตจริงของผู้ชมได้ ใกล้เคียงกับการจัดแสดงบนพื้นที่กายภาพ

1.4 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1.4.1 เข้าใจกระบวนการกำกับการแสดงรูปแบบอิมเมอร์ซีฟเฉพาะสถานที่บนพื้นที่ออนไลน์
- 1.4.2 เป็นแนวทางในการกำกับการแสดงรูปแบบอิมเมอร์ซีฟเฉพาะสถานที่บนพื้นที่ออนไลน์หรือพื้นที่เสมือนอื่น ๆ สำหรับนักวิชาการ ผู้กำกับการแสดง และผู้สนใจ

1.5 ขอบเขตงานวิจัย

งานวิจัยนี้มุ่งศึกษาการจัดแสดงละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ โดยจำกัดเฉพาะการสร้างสรรคผ่านแอปพลิเคชัน ชุม คลาวด์ มีตติ้ง เท่านั้น มิได้หมายรวมถึงพื้นที่ออนไลน์บนแอปพลิเคชันอื่น ๆ

1.6 ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยสร้างสรรค์ผ่านการปฏิบัติ (practice as research) ซึ่งได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีมาใช้เป็นกรอบคิด และลงมือสร้างสรรค์การแสดงขึ้นใหม่ พร้อมทั้งบันทึกประสบการณ์การลงมือปฏิบัติเป็นข้อมูลทางวิชาการ มีขั้นตอนการศึกษาดังนี้

1. รวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการศึกษาค้นคว้ารวบรวมข้อมูลดังนี้ (1) ศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับการกำกับละครอิมเมอร์ซีฟ เฉพาะที่ จาก หนังสือ ตำรา วิทยานิพนธ์ บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง (2) สำรวจพื้นที่แวดล้อมอาคารพาณิชย์ร้างของร้าน ไข่น้ำ บาย ทอมมี่แทง บริเวณถนนเยาวราชซอยเจ็ด (3) สัมภาษณ์ผู้คนในชุมชนแวดล้อม (4) สังเกตตัวอย่างการใช้เกมและกิจกรรม มาสร้างเป็นปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม จากบทสัมภาษณ์ของผู้สร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟ และตัวอย่างละครอิมเมอร์ซีฟ ในสื่อออนไลน์

2. วิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้นำข้อมูลที่ศึกษาค้นคว้ามาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นขั้นตอนการทำละครวิจัยดังขั้นตอนต่อไปนี้ (1) นำแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรคละครอิมเมอร์ซีฟมาเป็นแนวทางการออกแบบกระบวนการกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” (2) นำลักษณะทางกายภาพของพื้นที่ที่ได้จากการสำรวจมาออกแบบพื้นที่และสภาพแวดล้อมในเรื่อง (3) ใช้เรื่องเล่าที่ได้สัมภาษณ์จากผู้คนในชุมชนแวดล้อมมาเป็นวัตถุดิบในการกำหนดเนื้อหาของบทละคร และ (4) วิเคราะห์ตัวอย่างการใช้เกมและกิจกรรมจากละครอิมเมอร์ซีฟเรื่องอื่น ๆ ในประเทศไทย มาออกแบบกระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ในกระบวนการรับชมละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่”

3. สังเคราะห์ข้อมูลที่ได้วิเคราะห์ เป็นบทการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่”

4. ฝึกซ้อมและถ่ายทำเนื้อหาการแสดง รวมทั้งบันทึกกระบวนการทำงานเพื่อใช้ประกอบการวัดผลวิจัย

5. นำเสนอละครวิจัย เป็นกระบวนการรับชมแบบอิมเมอร์ซีฟ บนแอปพลิเคชัน ชุม คลาวด์ มีตั่ง ทั้งสิ้น 10 รอบการแสดง เพื่อสังเกตปฏิกิริยาของผู้ชม และเก็บข้อมูลจากประสบการณ์ของผู้ชม รวมทั้งแบบสอบถามท้ายการแสดง

6. วิเคราะห์ข้อมูลจากผู้ชมมาสรุปเป็นผลการวิจัย เพื่อหาข้อเสนอแนะ และแนวทางปรับปรุงงานวิจัยต่อไป

1.7 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ลำดับ	ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย	ระยะเวลา
1	เขียนโครงร่างวิทยานิพนธ์ และนำเสนอหัวข้อวิทยานิพนธ์	มกราคม 2564
2	<p><u>ทบทวนวรรณกรรม:</u></p> <p>ศึกษาค้นคว้าข้อมูลแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ละครออนไลน์ และแนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ออนไลน์จากเอกสารและงานวิชาการที่เกี่ยวข้อง รวมถึงสื่อต่าง ๆ ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - หนังสือ ตำรา บทความทางวิชาการและวิทยานิพนธ์ - สื่ออื่น ๆ เช่น หนังสือพิมพ์ วารสาร นิตยสาร และสื่อสังคมออนไลน์ - วิดีทัศน์การแสดง และบทสัมภาษณ์ที่เกี่ยวข้องกับละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ - สื่อออนไลน์ภาษาอังกฤษ และภาษาไทย 	มกราคม ถึง มีนาคม 2564
3	<p><u>เริ่มขั้นตอนการเตรียมงานของผู้กำกับการแสดง:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - สำรวจพื้นที่จัดแสดงและหาแนวคิดตั้งต้นสำหรับการนำเสนอละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” - กำหนดการใช้พื้นที่แสดง กำหนดแนวคิดตั้งต้นในการนำเสนอละคร - พัฒนาละครร่างต่าง ๆ ร่วมกับผู้เขียนบทละคร - วิเคราะห์ตีความบทละคร ทั้งในเชิงโครงสร้าง (structural analysis) และการตีความละเอียดในแต่ละช่วง (beat and unit analysis) 	มีนาคม ถึงเมษายน 2564

	<ul style="list-style-type: none"> - กำหนดธีม หรือสารสำคัญของเรื่อง (message) - จัดทำกรอบคิดการออกแบบของผู้กำกับการแสดง (director's design concept) เพื่อเป็นแนวทางให้คณะสร้างสรรค์ออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ - คัดเลือกผู้แสดง และคณะสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ 	
4	<p><u>เริ่มกระบวนการฝึกซ้อมเนื้อหาการแสดง:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - อ่านบทด้วยกันครั้งแรก (1st read-through) - วิเคราะห์ตีความ ซ้อมอ่านบทละคร (table work) - การทำแบบฝึกหัดการแสดงต่าง ๆ เพื่อสร้างตัวละคร เช่น การเดินสด, การทำสัมผัสภาษณ์ตัวละคร - นำเสนอละครวิจัยแก่อาจารย์ที่ปรึกษาครั้งที่ 1 ในรูปแบบการอ่านบทละคร และเก็บข้อมูล 	พฤษภาคม 2564
5	<p><u>เริ่มกระบวนการฝึกซ้อมเนื้อหาการแสดง:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - การซ้อมเพื่อค้นหาการเคลื่อนไหว และตำแหน่งการเคลื่อนที่ผ่านซุ่ม (blocking) - ซ้อมเรียงฉากทั้งเรื่อง (run-through) - นำเสนอละครวิจัยแก่อาจารย์ที่ปรึกษาครั้งที่ 2 - ซ้อมขัดเกลา (polishing) เพื่อแก้ไขปัญหาการแสดง - ซ้อมเรียงฉาก (run-through) หลังแก้ไขแล้ว - นำเสนอละครวิจัยแก่อาจารย์ที่ปรึกษาครั้งที่ 3 	มิถุนายน ถึง สิงหาคม 2564
6	<p><u>ขั้นตอนการถ่ายทำและตัดต่อเนื้อหาการแสดง:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - การสำรวจสถานที่ถ่ายทำและฝึกซ้อมการทำงานของกล้อง ทั้งมุมกล้อง การเคลื่อนที่กล้อง ตำแหน่งกล้อง - การออกกองถ่ายทำเนื้อหาการแสดง - การตัดต่อเนื้อหาการแสดง 	สิงหาคม 2564
7	<p><u>ขั้นตอนการออกแบบปฏิสัมพันธ์และผนวกองค์ประกอบต่าง ๆ ของละครอิมเมอร์ซีฟ:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - ออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม ต่อพื้นที่และสภาพแวดล้อม เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง และปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม 	กันยายน 2564

	<ul style="list-style-type: none"> - การผนวกองค์ประกอบต่าง ๆ เป็นลำดับการแสดง - ทดลองจัดแสดงกับผู้ชมกลุ่มตัวอย่าง 2 รอบแสดง 	
8	<u>จัดแสดงละคร</u> ต่อผู้ชมทั่วไป จำนวน 8 รอบแสดง และจัดการเสวนาหลังจบการแสดง เพื่อรวบรวมความคิดเห็นของผู้ชม และผู้ทรงคุณวุฒิ	24 กันยายน ถึง 3 ตุลาคม 2564
9	<u>วิเคราะห์และเรียบเรียงข้อมูล</u> จากผู้แสดง ผู้ทรงคุณวุฒิด้านการแสดงและการกำกับการแสดง การจัดเสวนา และเก็บข้อมูลจากการสนทนา บทวิจารณ์บนสื่อออนไลน์ และแบบสอบถามหลังการแสดง	ตุลาคม ถึงธันวาคม 2565
10	<u>เขียนวิทยานิพนธ์</u>	มกราคม ถึงมิถุนายน 2565

บทที่ 2

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับละครอิมเมอร์ซีฟ

ในบทนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงแนวคิดทฤษฎีที่ได้ศึกษาเพื่อนำมาวิเคราะห์และสังเคราะห์เป็นแนวทางการทดลองกำกับการแสดงละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ เรื่อง “เช่า เขา อยู่”

ผู้วิจัยจะกล่าวถึงแนวคิดที่ได้ศึกษามาเกี่ยวกับละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ การนิยามละครประเภทนี้ให้ครอบคลุมความหมายที่สุดว่าจะทำได้อย่างไรบ้าง ละครประเภทนี้ต่างจากละครชนบทที่ผู้ชมนั่งชมละครอยู่ฝั่งหนึ่ง ผู้แสดงแสดงอยู่อีกฝั่งหนึ่งอย่างไร ความหมายของอิมเมอร์ซีฟมีอยู่ในแวดวงอื่นใดนอกเหนือจากละครเวทีหรือไม่ เพื่อตอบคำถามว่ามีเหตุผลใดในประเทศไทยยังไม่มีนิยามศัพท์เฉพาะให้กับละครอิมเมอร์ซีฟ และการนิยามจะทำให้มองละครอิมเมอร์ซีฟได้ครอบคลุมอย่างไร

จากนั้นผู้วิจัยจะกล่าวถึงองค์ประกอบที่สำคัญของละครอิมเมอร์ซีฟโดยจำแนกออกเป็น 3 หัวข้อ คือ (1) พื้นที่และสภาพแวดล้อม (2) เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง และ (3) ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม ซึ่งในแต่ละหัวข้อจะอภิปรายว่ามีกลวิธีสร้างสรรค์องค์ประกอบเหล่านั้นอย่างไร และชี้ให้เห็นว่าความเป็นละครอิมเมอร์ซีฟจะเกิดขึ้นได้เมื่อองค์ประกอบทั้ง 3 สัมพันธ์กันเป็นเอกภาพอย่างไร

ท้ายที่สุดผู้วิจัยจะกล่าวถึงละครอิมเมอร์ซีฟในประเทศไทยโดยยกตัวอย่างทั้งสิ้น 6 เรื่องคือ 6 ตุลาปาร์ตี้ ของวิชัย อาทมาท อันเลส ของซิงเกิ้ลเธรด (Single Thread's Unless) ซอมบี้ทัวร์ไกด์โคเรียนดราม่า ของมาสเตอร์คลาสสตูดิโอ (Master Class Studio's Zombie, Tour Guide, Korean Drama) เซฟฟอร์เลเตอร์ ของฟูลแฟตเธียเตอร์ (Fullfat Theatre's Save For Later) ลูป ละครอิมเมอร์ซีฟที่ประพนธ์บาร์ ขอนแก่น ของชญานินนทร์ ชัชวาลย์และคณะ (Chanyanin et al's Loop) และ สยาม ซูเปอร์เนเจอร์ล ทัวร์ ของ ฟูลแฟต เธียเตอร์ (Fullfat Theatre's Siam Supernatural Tour) เพื่อวิเคราะห์ว่าโปรดักชันเหล่านั้นสร้างสรรค์ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างไร และได้ผลอย่างไร ให้เห็นข้อเด่นและข้อด้อยของกลวิธีเหล่านั้น เพื่อนำมาใช้เป็นแนวทางการกำกับการแสดงละครอิมเมอร์ซีฟต่อไป

2.1 นิยามของละครอิมเมอร์ซีฟ (Immersive theatre)

แม้ในประเทศไทยจะมีการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟมาบ้าง แต่ก็ไม่เคยมีการนิยามคำว่า ‘อิมเมอร์ซีฟ’ ด้วยคำภาษาไทยได้ครอบคลุมความหมายเดิมในภาษาอังกฤษ

ใน *SAVE FOR LATER ละครเวทีสำหรับทุกคนที่บอกว่าพลังงานไม่ใช่ของเราคนเดียวต้องแบ่งกัน* บทความของ A Day Magazine สาริตา เลิศวัฒนาภิรักษ์ (2563) ผู้เขียนเรียกละครอิมเมอร์ซีฟว่า “ละครที่ให้คนดูเข้าไปเป็นส่วนหนึ่ง” และเมื่อสัมภาษณ์ถึงนิยามของคำนี้ นพพันธ์ บุญใหญ่ ผู้กำกับละคร *Save For Later* ก็ “นั่งคิดไปครู่หนึ่ง” แล้วอธิบายว่า “คำว่า immersive

theatre ค่อนข้างซับซ้อนที่จะนิยามด้วยภาษาไทย แต่ถ้าจะให้อธิบายมันคือการที่คนดูเข้าไปอยู่ในนั้น ร่วมกันกับเรื่องราว เหตุการณ์ ผู้แสดง และพื้นที่” และเสริมว่า “เราอยากให้คุณดูเอนจอยไปกับ เนื้อหาและผู้แสดง เล่นกับผู้แสดงได้ เพราะโพรนี้ไม่มีเส้นกันของความเป็นผู้แสดงกับคนดู”

จะเห็นได้ว่านิยามของนพพันธ์นั้นมีความหมายแคบกว่าที่ สาริศาสรุปใช้ ผู้ชมไม่ใช่เข้าไปเป็นส่วนหนึ่ง แต่อยู่ร่วมกับเรื่องราว และพื้นที่ ทั้งยังจะต้อง *เล่นกับผู้แสดงได้* ซึ่งใกล้เคียงการนิยามว่า ผู้ชม ‘มีส่วนร่วม’ กับการแสดง แต่นิยามของนพพันธ์ก็ยังแคบเกินไปสำหรับละครอิมเมอร์ซีฟ ซึ่งหลายครั้งผู้ชมอาจไม่ได้ *เล่นกับผู้แสดง* แต่ก็สามารถสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟได้เช่นกัน

หลายครั้งเรามักเรียกละครอิมเมอร์ซีฟเป็นภาษาไทยว่า ‘ละครแบบผู้ชมมีส่วนร่วม’ ซึ่งทำให้ ละครอิมเมอร์ซีฟมีความหมายแคบลง และอาจให้นิยามที่สับสนกับละครแบบ ‘มีส่วนร่วม (Interactive Theatre)’ ซึ่งมุ่งเน้นให้ผู้ชมเข้าไปกระทำบางอย่างร่วมกับตัวละคร หรือมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันเท่านั้น หรือไม่ก็เรียกว่า ‘ละครแบบผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง’ ซึ่งโดยนิยามของ ศิลปะการละคร ผู้ชมเป็น *ส่วนหนึ่ง* ใน 3 ส่วนของละคร อันได้แก่ การแสดงหรือเรื่องราว, ผู้แสดง และผู้ชมอยู่แล้ว การเรียกอิมเมอร์ซีฟว่า ‘มีส่วนร่วม’ จึงแคบเกินไป และการ ‘เป็นส่วนหนึ่ง’ ก็กว้างเกินไป ดังนั้นจึงไม่น่าใช้นิยามที่ครอบคลุมของอิมเมอร์ซีฟ

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะอภิปรายถึงนิยามของละครอิมเมอร์ซีฟ ซึ่งได้จากการศึกษาการนิยามคำว่า ‘อิมเมอร์ชัน’ ทั้งความหมายทางตรงตามพจนานุกรม และความหมายโดยแคบที่นิยามโดย นักวิชาการ และนักการละครอิมเมอร์ซีฟมากมาย อันมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

2.1.1 นิยามและลักษณะเฉพาะของอิมเมอร์ชัน (immersion)

จากความหมายเดิมในภาษาอังกฤษ คำว่า อิมเมอร์ซีฟ (immersive) มาจากคำนาม อิมเมอร์ชัน (immersion) ซึ่งพจนานุกรมออกซ์ฟอร์ด (Stevenson, 2010) ได้นิยามไว้ดังนี้

noun [mass noun]

(1) the action of immersing someone or something in a liquid:

his back was still raw from immersion in the icy Atlantic Sea;

baptism by immersing a person bodily but not necessarily

completely in water. *(2) deep mental involvement in*

something: a week's immersion in the culinary heritage of

Puglia; a method of teaching a foreign language by the

exclusive use of that language: as a teacher she advocates

learning by immersion. [as modifier]: an immersion school.

(Origin: late 15th century: from late Latin immersion (n-), from immergere “dip into”)

จากนิยามตามพจนานุกรมข้างต้นจะเห็นว่าคำว่า ความหมายของอิมเมอร์ชัน ในเชิง นิรุกติศาสตร์บ่งชี้ให้เห็นถึงประสบการณ์ที่ผู้ชมจะได้รับเมื่อเข้าชมละครอิมเมอร์ซีฟ คือผู้ชมนำเรือนร่างกายภาพ (physical body) เข้าไปอยู่ในโลกสมมติของละคร คล้ายกับความหมายที่ 1 ตามพจนานุกรม คือการจุ่มอะไรบางอย่างลงไปใต้น้ำ ซึ่งให้ความรู้สึกของการถูกปิดล้อมและท่วมท้นไปในประสาทสัมผัสต่าง ๆ นอกจากนี้ในความหมายที่ 2 คือการที่จิตใจจมดิ่งเข้าไปจดจ่อกับอะไรบางอย่างอย่างลึกซึ้ง ก็ยังสอดคล้องกับประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่เมื่อผู้ชมเข้าไปในพื้นที่แสดงแล้ว สมาธิ การรับรู้ และความรู้สึกทั้งหมดของผู้ชมจะจดจ่ออยู่กับเรื่องราวที่กระตุ้นเร้าให้เกิดความรู้สึกร่วมมากมาย

ดังนั้นการใช้คำว่าละครอิมเมอร์ซีฟ ในภาษาอังกฤษซึ่งหมายถึง ‘ละครที่มีอิมเมอร์ชัน’ จึงตรงกับความมุ่งหมายของละครอิมเมอร์ซีฟครบจบในคำเดียว และยากที่จะนิยามเป็นภาษาไทย ในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เพื่อให้เข้าใจโดยง่ายและครอบคลุมความหมาย ผู้วิจัยจึงจะใช้คำทับศัพท์เรียก ‘อิมเมอร์ชัน’ เมื่อกล่าวถึงภาวะที่ผู้ชมเข้าไปในพื้นที่และสภาพแวดล้อมหนึ่ง มีสมาธิจดจ่อติดตัวอยู่กับเนื้อหาการแสดง มีการรู้คิดและการรู้สึกร่วมมากมาย จนออกมาและเปลี่ยนไปเป็นคนใหม่ และจะใช้คำว่า ‘ละครอิมเมอร์ซีฟ’ เมื่อต้องการระบุประเภทละครที่มุ่งสร้างภาวะอิมเมอร์ชันข้างต้น

2.1.2 ความหมายของอิมเมอร์ชันในบริบทอื่น

นอกจากนี้จะเห็นว่าความหมายตามพจนานุกรมของคำว่าอิมเมอร์ชัน ยังมีนัยยะเชื่อมโยงถึงบริบทการทำศิลปะจุ่ม และระเบียบวิธีในการเรียนการสอนภาษาอย่างหนึ่งด้วย ซึ่งสามารถใช้อธิบายกระบวนการการทำงานกับความรู้สึกของผู้ชมละครอิมเมอร์ซีฟได้อย่างเป็นรูปธรรมชัดเจน

2.1.2.1 บริบททางศาสนา

อิมเมอร์ชันในความหมายที่ 1 ของพจนานุกรมหมายถึงพิธีศีลจุ่มซึ่งนำเรือนร่างกายภาพของศาสนิกชนจุ่มลงไปใต้น้ำ ในช่วงเวลาจำกัดช่วงเวลาหนึ่ง หลังทำพิธีแล้วจะเกิดความเปลี่ยนแปลง 2 อย่าง อย่างแรกซึ่งเห็นได้ชัดคือการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพ คือศาสนิกชนจะเปียกชุ่มไปด้วยน้ำ ต่างจากตอนก่อนทำพิธีซึ่งเรือนร่างเคยแห้งสนิท นอกจากนี้ยังมีความเปลี่ยนแปลงทางสังคมในเชิงสัญลักษณ์ด้วย คือหลังจากทำพิธีแล้วบุคคลนั้นจะได้รับการอวยพรจากพระเจ้า กลายเป็นคริสต์ศาสนิกชนอย่างสมบูรณ์ จากการศึกษาเปรียบเทียบการทำศิลปะจุ่มแบบโปรเทสแตนท์ ซึ่งใช้น้ำพรมลงบนทารก กับการทำศิลปะจุ่มแบบอิมเมอร์ชัน พบว่ามีคริสต์ศาสนิกชนผู้ใหญ่ที่แม้ทำศิลปะจุ่มแบบพรมน้ำมาแล้ว ก็ยังจะไปทำศิลปะจุ่มครั้งที่ 2 แบบอิมเมอร์ชัน เพราะพิธีกรรมนั้นให้ความหมาย

ทางสัญลักษณ์ถึงการได้รับการยอมรับจากพระเจ้าได้เป็นรูปธรรมมากกว่า ผ่านการกระทำในพื้นที่แบบเป็นพิธีกรรม และในเวลาเฉพาะที่ชัดเจนกว่า (Klaver, 2011)

ดังนั้นอิมเมอร์ชันในความหมายนี้ จึงเกี่ยวข้องกับพื้นที่และเวลาเฉพาะที่จำกัดเพียงชั่วคราว และหมายรวมถึงทั้งการเปลี่ยนแปลงทางกายภาพและทางความรู้สึกหลังเข้าไปอยู่ในพื้นที่และเวลาดังกล่าวแล้ว จะเห็นว่าละครอิมเมอร์ซีฟก็มีกระบวนการเช่นนี้ คือจะเกิดขึ้นเฉพาะพื้นที่ในช่วงเวลาหนึ่งที่ถูกกำหนดไว้อย่างจำกัด ซึ่งพื้นที่และเวลานั้นใช้ในการประกอบสร้างความหมายบางอย่างขณะเข้าไปร่วมในอิมเมอร์ชัน สรุปได้ว่าผู้ชมจะ “เข้าไป (ยังพื้นที่หนึ่งในช่วงเวลาหนึ่ง) กลับออกมา แล้วเกิดการเปลี่ยนแปลง” (Biggin, 2017, p. 27)

2.1.2.2 บริบททางการศึกษา

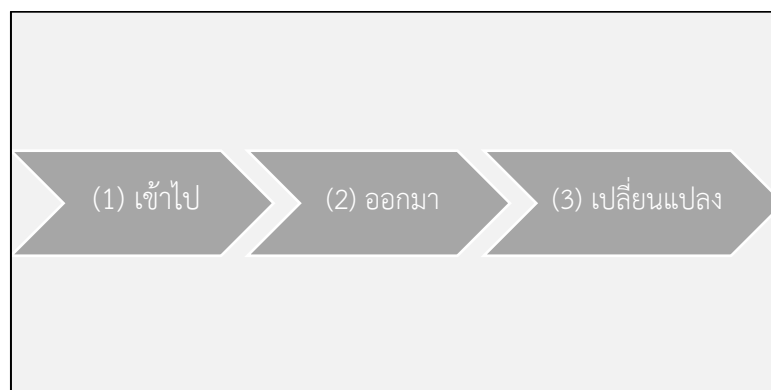
อิมเมอร์ชันยังเป็นระเบียบวิธีการเรียนการสอนภาษาที่ 2 รูปแบบหนึ่ง ซึ่งถือกำเนิดขึ้นในปี ค.ศ. 1965 ที่ประเทศแคนาดาและถูกนำมาใช้ในหลายพื้นที่ในสหรัฐอเมริกา การศึกษาภาษาแบบอิมเมอร์ชันไม่ได้สอนภาษาที่ 2 ในฐานะวิชาเสริมที่แยกตัวเป็นเอกเทศในหลักสูตร แต่ใช้ภาษาที่ 2 ในการสอนทุก ๆ วิชาในหลักสูตร (Genesee, 1985) นอกจากนี้ ยังพบว่านักเรียนยังไม่เพียงแต่ใช้ภาษาในการเรียน แต่ยังอยู่ในสภาพแวดล้อมที่มีกติกาสอดคล้อง คือการต้องใช้ภาษาที่ 2 นักเรียนจะเกิดการปรับตัวซึมซาบภาษาได้จากการกระทำต่าง ๆ ในประจำวัน เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ใช้ชีวิตอย่างคนที่ใช้ภาษาที่ 2 นั้น ๆ ในช่วงเวลาที่อยู่ในโรงเรียน (Swain & Lapkin, 1998)

ผลการศึกษาการใช้ระเบียบวิธีการสอนเช่นนี้ ทำให้นักเรียนใช้ภาษาที่ 2 ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าห้องเรียนที่เรียนภาษาที่ 2 เป็นวิชาเสริมอย่างเป็นเอกเทศ เนื่องจากส่งเสริมให้เปิดพื้นที่ทวิภาษา (bilingual space) ซึ่งทำให้ผู้เรียนที่ไม่ได้ใช้ภาษาอังกฤษเป็นภาษาแม่ เช่น ผู้เรียนที่ใช้ภาษาสเปนเป็นภาษาแม่ สามารถสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับนักเรียนที่เรียนภาษาสเปนเป็นภาษาที่ 2 ได้ เกิดเป็นสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่เป็นมิตร ส่งผลดีต่อการเรียนภาษากับนักเรียนทั้ง 2 กลุ่ม (Jong & Howard, 2009) เน้นย้ำว่าอิมเมอร์ชันก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลง

การศึกษาอิมเมอร์ชันในบริบทนี้พบว่า เมื่อสร้างพื้นที่และสภาพแวดล้อมใหม่ให้มีกติกาใหม่เกิดขึ้นในช่วงเวลาเฉพาะที่จำกัด สามารถส่งผลหลังจาก ออก จากประสบการณ์แล้วได้อย่างยั่งยืนมั่นคงกว่า เพราะผู้เรียน (หรือผู้ชม ในละครอิมเมอร์ซีฟ) ไม่เพียงแต่เข้าไปสัมผัสและจดจำองค์ความรู้ (หรือในบริบทละครตามชนบคือเข้าไปรับชมเรื่องราวของละคร) เท่านั้น แต่ได้เข้าไปใช้ชีวิต สร้างประสบการณ์ซึ่งสัมพันธ์กับพื้นที่ และกติกาใหม่ในพื้นที่ มีปฏิสัมพันธ์กับคนในพื้นที่จนเกิดการเรียนรู้ และสร้างความเปลี่ยนแปลงได้แม้จะออกจากพื้นที่นั้นมาแล้ว

ดังนั้น เราอาจสรุปกระบวนการเกิดอิมเมอร์ชันในละครอิมเมอร์ซีฟผ่าน การศึกษาความหมายของอิมเมอร์ชันในบริบทศาสนา และการเรียนรู้ข้างต้น ตามที่บีกิน เสนอได้ว่า คือ “การเข้าไป (ยังพื้นที่หนึ่งในช่วงเวลาหนึ่ง) กลับออกมา แล้วเกิดการเปลี่ยนแปลง”

สามารถสรุปได้เป็นแผนผัง ดังแนบด้านล่าง



รูปภาพ 1 กระบวนการเกิดอิมเมอร์ชัน ตามทัศนะของบีกิน

2.1.3 ความหมายของอิมเมอร์ชันในบริบทของละครอิมเมอร์ซีฟ

จากแผนผังที่สรุปได้จากความหมายของอิมเมอร์ชันในบริบทอื่น ๆ ผู้วิจัยเห็นว่าสิ่งสำคัญที่ต้องศึกษาสำหรับละครอิมเมอร์ซีฟ คือช่องว่างระหว่างกระบวนการ (1) และ (2) ว่าเกิดอะไรขึ้นบ้าง จะต้องมีการออกแบบอย่างไร ให้เกิดอิมเมอร์ชันทั้งทางกายภาพ และทางความรู้สึกของผู้ชม ซึ่งจะต้องกระตุ้นเราให้เกิดกระบวนการที่ (3) คือผู้ชมจะต้องเปลี่ยนแปลงไปหลังชมละครจบไม่ว่าจะเป็นทางกายภาพ ความรู้สึก หรือทัศนคติ ความคิดบางอย่าง ผ่านประสบการณ์ที่ได้รับระหว่างเข้าไปในละครอิมเมอร์ซีฟ การ ‘เข้าไป’ และ ‘ออกมา’ ที่กล่าวถึงข้างต้น หมายถึงเข้าไปในพื้นที่และสภาพแวดล้อมเฉพาะ ซึ่งมีเรื่องราว และเนื้อหาการแสดงอยู่ในนั้น โจเซฟิน มาซอน (Machon 2013: 72) อธิบายไว้ว่าละครอิมเมอร์ซีฟนั้น

... เน้นความสำคัญของพื้นที่ (space) และการออกแบบ (design) ซึ่งสร้างสภาพแวดล้อมที่จับต้องได้ และกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วมได้ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ มุ่งสร้างประสบการณ์เฉพาะบุคคลให้แก่ผู้ชมแต่ละคน เพื่อนำผู้ชมเข้าไปอยู่ในชิ้นงานนั้น ๆ และ กลายเป็นส่วนหนึ่งของโลกใบใหม่ (สำหรับผู้ชม)

จะเห็นว่าละครอิมเมอร์ซีฟไม่ได้มุ่งเน้นการมีส่วนร่วม ที่หมายถึงแค่ให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์โต้ตอบ หรือมีการกระทำบางอย่างร่วมกับตัวละครในเรื่องอย่างที สาริศา และนพพันธ์ให้ความหมายเท่านั้น แต่มุ่งเน้นทำให้ผู้ชมเข้าไปเกี่ยวพันกับเรื่องราวในละคร และ ‘กลายเป็นส่วนที่สำคัญ’ ของเรื่องไปด้วย เนื่องจากละครอิมเมอร์ซีฟมุ่งเน้นสร้างประสบการณ์เฉพาะบุคคลให้แก่ผู้ชมแต่ละคน ดังนั้นผู้ชมจึงไม่ได้เป็นเพียงส่วนหนึ่ง แต่เป็นส่วนสำคัญ คือเป็นผู้ประกอบสร้างความหมายของเรื่องราว ขับเคลื่อนการกระทำในเรื่องด้วยตนเอง

ละครอิมเมอร์ซีฟไม่เพียงแต่นำผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่เท่านั้น แต่จะต้องนำผู้ชม เข้าไปอยู่ในใจกลางของการกระทำในละคร (dramatic actions) คือการมีอยู่ของผู้ชมจะต้องมีผลที่สำคัญต่อเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงในทุกมิติของประสาทสัมผัส ละครประเภทนี้จึงจะต้องกระตุ้นเร้าผู้ชมผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ ในสภาพแวดล้อมใหม่ที่เข้าไปอยู่เพื่อส่งเสริมให้มีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องราว ในทางความคิด ความรู้สึก และอาจไปถึงการกระทำสัมพันธ์กับตัวละครในเรื่อง จึงจะถูกเชื่อมโยงกับเรื่อง และกลายเป็น *ส่วนสำคัญ* ต่อโลกของละคร ซึ่งเป็นโลกใบใหม่ของผู้ชมได้

การนำผู้ชมเข้าไปอยู่ในใจกลางของการกระทำในละคร ทำให้ในละครอิมเมอร์ซีฟผู้ชมจะได้รับบทบาทเป็นผู้กำกับการแสดง ที่เลือกทิศทางการเล่าเรื่องด้วยตนเอง เป็นผู้เขียนบทที่ปะติดปะต่อเรื่องราวและ เป็นตัวละครที่มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่นในเรื่อง มีการกระทำซึ่งส่งผลต่อเรื่อง และมีเพียงบางครั้งที่ออกมาเป็นผู้ชมที่สังเกตการณ์ ทั้งหมดทั้งสิ้นนี้ ผู้ชม ‘เลือก’ ทำหน้าที่ต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง โดยจะต้องมีอิสระที่จะเลือกอย่างไร และเมื่อใดก็ได้ตลอดกระบวนการ

แคทเธอริน บูโก (Bouko, 2014, p. 267) ได้อธิบายเสริมนิยามของมาซอนไว้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างอิมเมอร์ชัน ดังนี้

ในบางขณะ ผู้ชมจะต้องถูกซึมซาบเข้าไปในสถานการณ์ของเรื่อง จนเขาเทียบเคียงพื้นที่และสภาพแวดล้อมของโลกสมมติ (fictional world) ในละคร ทาบทั้กับโลกกายภาพ (physical world) ที่เขาใช้ชีวิตอยู่จริง สื่อกกลางระหว่างพื้นที่และตัวผู้ชมจะล่องหนโปร่งแสง ทำให้เข้าถึงโลกสมมติที่สร้างขึ้นใหม่ได้โดยไม่มีตัวคั่นกลาง แม้ในบางขณะผู้ชมจะตระหนักถึงความ ไม่จริง ของโลกสมมติที่ถูกนำเข้าไป และออกมามองงานชิ้นนั้นอยู่ภายนอกก็ตาม ทำให้เกิดภาวะเข้าร่วม และถอยห่างตลอดกระบวนการ

จากข้อความข้างต้นบูโกตั้งข้อสังเกตว่า ผู้ชมในละครอิมเมอร์ซีฟมักมีประสบการณ์คล้ายกับการอ่านนวนิยาย บางครั้งผู้อ่านหลงเข้าไปในโลกสมมติ จินตนาการเห็นทุกสิ่งที

เกิดขึ้นในโลกนั้น ๆ แต่บางครั้งเมื่อพลิกหน้าหนังสือ เมื่อวางหนังสือลง หรือเปลี่ยนทำนอง ผู้อ่านจะรู้ตัวอยู่เสมอว่าโลกในนวนิยายที่รู้สึกตามจนเชื่อว่าจริงนั้นแท้จริงแล้วเป็นเพียงโลกสมมติในจินตนาการ ประสบการณ์นี้คือภาวะก้ำกึ่งกันอยู่ระหว่างการเข้าไปในพื้นที่โลกจริงที่สัมผัสได้ และเชื่อในโลกสมมติใหม่ซึ่งผู้กำกับสร้างขึ้นจนแยกไม่ออกว่าพื้นที่นี้เป็นโลกของเขา “ผู้ชม” หรือเขา “ตัวละครในเรื่อง” กับการถอยมาวิจารณ์ประสบการณ์ของตนและตระหนักรู้อยู่เสมอว่านี่คือโลกสมมติ

บูโกเรียกภาวะก้ำกึ่งดังกล่าวว่าระยะห่างจากการวิพากษ์ (Critical Distance) ซึ่งผู้กำกับละครอิมเมอร์ซีฟคงไม่สามารถกำจัดการนี้ให้ได้ トラバ迪ที่ผู้ชมยังมีเจตจำนงเสรี และมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์แยกแยะโลกสมมติ และโลกความเป็นจริง ดังนั้นผู้กำกับจึงต้องเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ ในละครอิมเมอร์ซีฟ เพื่อใช้ระยะห่างนี้ให้เป็นประโยชน์ ไม่ใช่หาทางลดระยะห่างดังกล่าว คือทำอะไรให้ผู้ชมสามารถเป็นส่วนสำคัญของเรื่อง และถูกเชื่อมโยงกับเรื่องได้ ในขณะเดียวกันการถูกเชื่อมโยงกับเรื่องก็ควรกระตุ้นให้ถอยห่างมาวิจารณ์เนื้อเรื่องได้ด้วย

จะเห็นว่าการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟนั้นไม่ได้มุ่งหมายเพียงแค่ให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับตัวละคร อย่างละครแบบมีส่วนร่วม (participatory theatre) เช่นละครแทรกสด (forum theatre) หรือละครปฏิสัมพันธ์ (interactive theatre) ที่ชักชวนผู้ชมเข้ามาร่วมแสดงด้วยเท่านั้น แต่ยังมีความหมายเฉพาะที่การสร้างประสบการณ์ของผู้ชม ซึ่งต้องเกี่ยวเนื่องกับพื้นที่และสภาพแวดล้อม รวมถึงเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง ผ่านปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ จนเกิดการเรียนรู้เปลี่ยนแปลงไปหลังจากเข้าชมละคร

จะเห็นว่าปฏิสัมพันธ์เป็นเพียงส่วนหนึ่งของละครอิมเมอร์ซีฟ แต่ไม่ใช่ทั้งหมด ไม่อาจกล่าวได้ว่าละครอิมเมอร์ซีฟ คือละครที่ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับตัวละคร หรือ ละครที่ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของการแสดง อย่างที่นิยามในภาษาไทย

2.1.4 การศึกษาอิมเมอร์ชันผ่านจิตวิทยาการรู้คิด (cognitive psychology)

นอกจากการศึกษาอิมเมอร์ชัน ในความหมายทางนิรุกติศาสตร์ และการนิยามทางศิลปะการละครแล้ว การเข้าใจกระบวนการเกิดอิมเมอร์ชัน ยังสามารถศึกษาวิเคราะห์ได้จากมิติของจิตวิทยาการรู้คิดได้อีกหลายทฤษฎีด้วย ซึ่งผู้วิจัยจะอภิปรายโดยอ้างอิงถึงแนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องเพียง 2 ทฤษฎีดังต่อไปนี้

2.1.4.1 อิมเมอร์ชันกับภาวะลื่นไหลตามแนวคิดของซิคเซนมิฮายี

มิฮาลี ซิคเซนมิฮายี (Mihaly Csikszentmihalyi) นักจิตวิทยาการรู้คิดได้อธิบายถึงภาวะการทำงานทางจิตใจภาวะหนึ่งซึ่งสามารถใช้อธิบายประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟได้ เขาเรียกมันว่า ภาวะลื่นไหล (flow state) หรือ ประสบการณ์สูงสุด (optimal experience)

ภาวะนี้คือการที่มนุษย์ผลิตเพลินจดจ่ออยู่กับกิจกรรมที่ดำเนินไป จนหลอมรวมตนเองเข้ากับประสบการณ์ตรงหน้า และรับรู้ถึงสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างอímเอม จนหลายครั้งลืมหิว ลืมเหนื่อย หรือแม้กระทั่งลืมเวลาจนคนรอบข้างประหลาดใจ ภาวะลื่นไหลในชีวิตประจำวันก็เช่น การเล่นเกม การอ่านหนังสือ การทำอาหาร หรือกิจกรรมใด ๆ ก็ตามที่ชอบ และท้าทาย (challenging) โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องสนุก เพราะ ท้าทาย

ซิคเซนมิฮาย (Csikszentmihalyi, 2009) อธิบายกระบวนการเกิดภาวะลื่นไหลไว้ว่า ประสบการณ์หรือกิจกรรมที่ทำนั้นจะต้องมีความท้าทายอยู่พอสมควร เป็นกิจกรรมที่มีเป้าหมายวัดผลได้ชัดเจนว่าจะประสบความสำเร็จเสร็จสิ้นได้เมื่อใด มีวิธีการที่แน่ชัดว่าจะไปถึงเป้าหมายอย่างไร แต่การที่จะไปถึงเป้าหมายนั้นจะต้องยากลำบาก หรือเรียกร้งให้ผู้กระทำมีความสามารถบางอย่าง ไม่เช่นนั้นแล้วจะเกิดความเบื่อหน่ายซึ่งเป็นอุปสรรคต่อภาวะลื่นไหล แต่ในขณะเดียวกันบุคคลที่ทำกิจกรรมนั้น ๆ ก็ต้องมีความสามารถ (skill) ที่จำเป็นต่อการบรรลุเป้าหมายและความสามารถนั้น หรืออย่างน้อยต้อง *รู้สึก* ว่าตนมีความสามารถเหมาะสมกับกิจกรรมที่ทำด้วย หากบุคคลไม่มีความสามารถที่จำเป็นต่อการทำกิจกรรมนั้นเลยก็จะเกิดความวิตกกังวล ซึ่งไม่ก่อให้เกิดภาวะลื่นไหลเช่นกัน สรุปก็คือกิจกรรมนั้น ๆ ต้องท้าทาย แต่ไม่มากเกินไปจนความสามารถ

เป้าหมายในแต่ละกิจกรรม เช่น การเข้าถึงเส้นชัย หรือการเล่นเกมที่ผ่านด่านที่ไม่เคยผ่าน จะต้องเป็นเพียงสิ่งกระตุ้นให้ลงมือทำกิจกรรมนั้น ความสำคัญของเป้าหมายต้องไม่กลบประสบการณ์และวิธีการในการเข้าถึงเป้าหมาย กิจกรรมที่ทำให้เกิดภาวะลื่นไหลได้นั้น ต้องสนุกในตัวเอง และด้วยการลงมือทำมันเอง ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเป้าหมายมากเกินไป

นอกจากนี้ ภาวะลื่นไหลยังชี้วัดได้เมื่อบุคคลที่กระทำอยู่ไม่กลัวว่าจะเกิดข้อผิดพลาดจนเกินไป สามารถจดจ่ออยู่กับกิจกรรมนั้นอยู่ได้เรื่อย ๆ ลืมการมีสติรู้ตัวไปชั่วขณะเพราะสมาธิอยู่กับแต่กิจกรรมนั้น ๆ หลงลืมหิวลืมเวลา และสถานที่ จนไม่มีสิ่งใดรบกวนสมาธิของผู้กระทำได้ ข้อกังวลใจหรือความต้องการอื่นใดจะมีความสำคัญน้อยลง จนอาจเลื่อนหายไปจากสติรับรู้ เมื่อนั้นการทำกิจกรรมในตัวเองก็จะกลายเป็นเป้าหมาย นั่นคือทำกิจกรรมนั้นเพราะผลิตเพลินกับกิจกรรมนั้น ไม่ใช่ทำลงไปเพื่ออะไรบางอย่าง เป้าหมายปลายทางกลายเป็นเพียงตัวชี้วัดหนึ่งเท่านั้น

ผู้วิจัยเห็นว่าภาวะลื่นไหลสามารถใช้อธิบายประสบการณ์อímเมอร์ซีฟได้ โดยหากผู้กำกับการแสดงต้องการให้ผู้ชม “เข้าไป” ในพื้นที่ในละคร แล้ว “ออกมา” โดยที่มิมีการรับรู้ความรู้สึก หรือทัศนคติ “เปลี่ยนไป” ผ่านการซึมซาบประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสกับพื้นที่และสภาพแวดล้อม ตามทัศนะของบูโกแล้ว ผู้กำกับก็ต้องสร้างภาวะลื่นไหลให้เกิดขึ้นกับผู้ชมในขณะที่ชมละครอยู่ ดังนั้นจะเห็นว่าการสร้างละครอímเมอร์ซีฟ จึงมักจะต้องมี “กติกา” บางอย่างที่ทำให้ผู้ชมรู้ว่าตนจะไม่ได้เพียงเข้าไปชมละคร แต่เข้าไปอยู่ในใจกลางการกระทำทางละคร ผู้ชมจะต้อง *ลงมือทำ* อะไรบางอย่างอย่างมีเป้าหมาย และมีขั้นตอนที่เข้าใจง่าย และวัดผลได้ง่าย โดยที่การกระทำในแต่ละ

ขั้นตอนนั้นต้องออกแบบให้ ‘เฟลิดเฟลินเพราะทำท่าย’ เพื่อหลีกเลี่ยงไม่ให้ผู้ชมเบื่อหน่าย แต่ก็ไม่ได้ทำท่ายเกินไปจนผู้ชมเกิดภาวะตึงเครียดและตื่นตระหนก เมื่อเกิดภาวะลื่นไหลแล้ว ผู้ชมจะมีประสบการณ์สูงสุด เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ส่งผลให้กลับออกมาและเปลี่ยนไปได้ ดังที่นิยามของละครอิมเมอร์ซีฟมุ่งหมายจะให้เกิดขึ้นนั่นเอง

2.1.4.2 อิมเมอร์ชันกับการผสมรวมทางความคิดตามแนวคิดของแมคคอนนาคี

เมื่อนำภาวะลื่นไหลของซิคเซนมิฮาย มาวิเคราะห์พฤติกรรมการดูละครของผู้ชมโดยทั่วไปจะพบว่าสามารถใช้อธิบาย ภาวะการผสมรวมทางความคิด (conceptual bending) ซึ่งแมคคอนนาคี ได้เสนอไว้ว่า บุคคลมีการรู้คิดเกี่ยวกับละครเวทีผ่านการยินยอมที่จะระงับความไม่เชื่อไว้ชั่วขณะ (willing to suspension of disbelief) กล่าวคือ เมื่อเข้าชมละครผู้ชมจะเห็นว่ามีโลกสองใบอยู่เบื้องหน้า คือโลกสมมติ (fictional world) ซึ่งมีอยู่ไปพร้อม ๆ กับโลกความเป็นจริงทางกายภาพ (physical world) และเขาจะยอมระงับการรับรู้เรื่องราวในละครเป็นเรื่องสมมติ ฉากและสภาพแวดล้อมบนเวทีเป็นเพียงสิ่งประกอบสร้าง และพร้อมจะผสมผสานโลกสมมติในเรื่องขึ้นมาเป็นโลกจริงสำหรับตนเพียงชั่วคราว (McConachie, 2013, p. 55) อย่างที่เรามักกล่าวว่ไปชมละครเพื่อหลีกเลี่ยงชีวิตจริง เพื่อเข้าไป *ดื่มด่ำ* กับโลกในจินตนาการนั่นเอง¹

สิ่งสำคัญของทฤษฎีการผสมรวมทางความคิด ไม่ได้มีเพื่อพิสูจน์ว่าผู้ชมสามารถเชื่อในโลกสมมติของละครได้ แต่ความสำคัญอยู่ที่ผู้ชม “ยินยอม” ที่จะเชื่อ ซึ่งบิกกิน (Biggin, 2017: 30) ชี้ให้เห็นถึงความย้อนแย้งอย่างชัดเจนว่า ถ้าผู้ชมต้องรู้ตัวอย่างเป็นกัมมันตะ (active) ว่าต้องตัดสินใจยินยอมจะเชื่อ หมายความว่าละครตามขนบในตัวของมันเองแล้วไม่ได้ทำให้ผู้ชมเชื่อได้อย่างเป็นกัมมันตะ (passive) กล่าวคือผู้ชมไม่สามารถเชื่อโดยไม่รู้ตัวเพียงแค่อำนาจเข้าไปในพื้นที่แสดงได้ แต่ต้องมีการจัดวางองค์ประกอบ หรือกติกาบางอย่างที่จะค่อย ๆ กระตุ้นเร้าให้ผู้ชมเป็นผู้กระทำที่ *ยินยอม* อย่างรู้ตัวที่จะเชื่อเรื่องราวตรงหน้าให้ได้มีประสิทธิภาพสูงสุคนั่นเอง

นอกจากนี้ แมคคอนนาคี (McConachie 2013: 56) ยังอภิปรายเพิ่มเติมเกี่ยวกับภาวะความลื่นไหล ในละครอีกด้วย

ภาวะลื่นไหล ไม่อาจเกิดขึ้นได้ตลอดทั้งการแสดง ความสนใจและสมาธิของผู้ชมในโรงละครอาจได้รับการรบกวนอยู่บ้าง หรือไม่ผู้ชมก็อาจจงใจเลือก ‘หลุด’ ออกจากภาวะลื่นไหลด้วยตัวเอง เพื่อวิพากษ์ วิจารย์ แยกแยะองค์ประกอบของการแสดง ไม่ว่าจะ

¹ เช่น ผู้ชมจะยอมเชื่อเมื่อละครเรื่องแมกเบธเริ่มต้นขึ้น ว่าพื้นที่และเวลาตรงหน้า ไม่ใช่ประเทศไทยในปี พ.ศ.ปัจจุบัน ยกพื้นด้านหน้าไม่ใช่สิ่งก่อสร้างที่เรียกว่าเวที แผ่นไม้ที่ประกอบขึ้นในโลกกายภาพ ไม่ใช่ฉาก แต่คือประเทศสกอตแลนด์ในยุคกลาง นักแสดงที่เดินขึ้นมา ไม่ใช่ นาย เอ นาย บี ที่ผู้ชมรู้จัก แต่เป็นตัวละครที่ชื่อแมกเบธ เป็นต้น

ตัวผู้แสดง ผู้กำกับ หรือบทละคร แต่ส่วนใหญ่แล้วมักไม่หลุดออกมา
นานนัก² ความเพิดเพลินของภาวะลื่นไหล ควรดึงผู้ชมกลับสู่การ
ผนวกรวมกรอบความคิด และการรู้สึกร่วม เรา (ผู้ชม) มัก
เพิดเพลินกับการซึมซาบจดจ่อกับโลกสมมติในละคร เพื่อผนวก
รวม และรู้สึกเรื่องกับเรื่อง (โดยไม่ตั้งใจ) อยู่แล้ว นี่คือการกระบวนกร
ทางการรู้คิดที่จะพาเราเข้าถึงการชมละครในแต่ละเรื่อง

จะเห็นว่าประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟไม่อาจวัดได้ด้วยมาตรวัดแบบชั่วคราวข้าม
แค่รู้สึกร่วมหรือไม่รู้สึกร่วม เพราะแม้ในกระบวนการรู้คิดในชีวิตประจำวัน มนุษย์ก็มีภาวะลื่นไหล
สมบูรณ์อยู่ได้เพียงช่วงเวลาหนึ่ง และมีการถอยห่างออก สลับกันไปมาอยู่เป็นธรรมชาติ ในทาง
กลับกันประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟมีลักษณะเป็นสเกลไต่ระดับมากน้อยได้หลากหลายในแต่ละช่วงขณะ

ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟจึงจะไม่มุ่งเน้นสร้างภาวะลื่นไหลตลอด
ระยะเวลาที่แสดง แต่จะสร้างองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เอื้ออำนวยให้เกิดการยินยอมที่จะระงับการไม่เชื่อ
เป็นช่วงขณะ เพื่อให้เกิดภาวะลื่นไหลตามมา ผู้กำกับทำได้เพียงคาดเดา (อย่างมีระบบ) วางกลยุทธ์
ต่าง ๆ ไว้ในการแสดง โดยไม่สามารถรับประกันได้ว่าจะเกิดภาวะลื่นไหลกับผู้ชมทุกคนและจะต้อง
เกิดขึ้นต่อเนื่องยาวนาน ทั้งนี้เพราะธรรมชาติของผู้ชมแต่ละคนไม่เหมือนกัน มีความสนใจใน
องค์ประกอบต่าง ๆ ต่างกัน รวมถึงมีภาวะทางอารมณ์ที่จะเอื้ออำนวยให้เกิดสมาธิแตกต่างกันด้วย

อย่างไรก็ตาม ความสัมพันธ์ระหว่างความท้าทายของกิจกรรมกับ
ความสามารถของผู้ชม และการวัดผลเป้าหมายในแต่ละขั้นตอนของกิจกรรมต่าง ๆ ดังที่กล่าวไปแล้ว
ในหัวข้อภาวะลื่นไหล ก็ยังเป็นส่วนสำคัญต่อการออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม จึงจะต้องตระหนักถึง
ปัจจัยนี้ด้วยสำหรับการกำหนดเกม และกิจกรรมต่าง ๆ ในละคร บิ๊กกินเสนอว่าการแยกแยะ
องค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อสร้างอิมเมอร์ชันอาจแยกได้ในแต่ละหัวข้อ และประเมินได้เป็นสเกลว่าจะ
เอื้ออำนวยต่อการสร้างอิมเมอร์ชันมากน้อยเพียงใด ไม่ใช่คิดเป็นเกณฑ์ของการวัดผลแบบชั่วคราวข้าม

เมื่อได้ศึกษาทฤษฎีจิตวิทยาการรู้คิดของซิกเซนมิฮาย และแมคคอนนาคี แล้ว
ผู้วิจัยจึงจะมุ่งเน้นจัดการองค์ประกอบต่าง ๆ ในละคร ที่จะช่วยให้ผู้ชมเลือกที่จะยินยอมเชื่อในโลก
ของละครให้ได้โดยมุ่งเน้นการสร้าง ‘ภาวะลื่นไหล’ ตามทัศนะของซิกเซนมิฮาย จากการกำหนด
กิจกรรมหรือปฏิสัมพันธ์ให้ผู้ชมเข้ามากระทำกับเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง ภายในพื้นที่และ
สภาพแวดล้อมที่กำหนดขึ้น เพื่อให้ผู้ชมผสมผสานโลกทางกายภาพ (เรือนร่างทางกายภาพของผู้ชม ฉากที่
ประกอบสร้างขึ้นมาเป็นโลกในละคร ผู้แสดง และองค์ประกอบที่จับต้องได้อื่น ๆ) กับโลกสมมติของ

² หากงานนั้นมีคุณภาพเพียงพอ, เสริมโดยผู้วิจัย

เรื่อง (บทบาทและกิจกรรมที่ผู้ชมต้องเป็นและกระทำในโลกนี้ พื้นที่ในเรื่อง ตัวละคร และองค์ประกอบที่จะกระตุ้นเร้าประสาทสัมผัสอื่น ๆ นอกจากประสาทตา) ให้หลอมรวมเป็นโลกเดียวกัน เพื่อสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ ที่สมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ โดยตระหนักรู้อยู่เสมอว่าไม่สามารถวัดผลแบบชั่วตรงข้ามว่ารู้สึกหรือไม่รู้สึก และจะไม่พยายามลดระยะห่างที่ผู้ชมมีต่อโลกทั้ง 2 ใบ แต่จะนำระยะห่างดังกล่าวมาวิเคราะห์พิจารณาเพื่อสร้างอิมเมอร์ชันที่เป็นไปได้สำหรับละครวิจัย

เมื่อเข้าใจว่าละครอิมเมอร์ซีฟมุ่งเน้นการนำผู้ชมเข้าสู่อิมเมอร์ชัน ตามที่ได้ศึกษาข้อมูลจากนิยามของอิมเมอร์ชันในมิติต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยจึงต้องศึกษาแยกแยะองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟ ว่ามีกลวิธีในการสร้างสรรค์อย่างไร เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชม ‘เข้าไป ออกมา และเปลี่ยนแปลง’ ได้ตามนิยามที่ศึกษามาแล้วข้างต้น

2.2 องค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟ

บีกินได้ศึกษาวิเคราะห์การสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟของกลุ่มพื้นที่ตั้งรัง (Punchdrunk) กลุ่มละครที่จัดแสดงละครอิมเมอร์ซีฟในประเทศอังกฤษ และได้เสนอว่าละครอิมเมอร์ซีฟประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ซึ่งมีวิธีการสร้างสรรค์ที่ต่างออกไปจากละครตามชนบ หรือละครแบบโพธิ์เนียม องค์ประกอบทั้ง 3 ได้แก่

- 1) พื้นที่และสภาพแวดล้อม (Space and environment)
- 2) เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง (Narrative and Performace)
- 3) ปฏิสัมพันธ์ (Interactivity)

ในละครอิมเมอร์ซีฟ ผู้ชมสามารถเดินเข้าไปรับชมเรื่องราวอย่างเป็นอิสระในพื้นที่ที่ถูกออกแบบไว้ให้มีสภาพแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการรู้คิดทางพหุสัมผัส (multisensory) มีการเล่าเรื่องที่ไม่มีการเรียงลำดับอย่างชัดเจน และ/หรือ ใช้การเล่าเรื่องตามแนวทางของลัทธิประทับใจ (impressionistic) และมีลักษณะที่เอื้ออำนวยให้ผู้ชมเกิดปฏิสัมพันธ์กับเรื่องและตัวละคร โดยเน้นการเสริมอำนาจ (empowerment) การให้ตัวเลือกที่ผู้ชมจะเลือกกระทำได้อย่างเป็นอิสระ

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายถึงรายละเอียดขององค์ประกอบทั้ง 3 ตามทัศนะของบีกินว่ามีกรอบคิดหรือแนวทางทำความเข้าใจในมิติต่าง ๆ อย่างไร เพื่อเป็นแนวทางในการวิเคราะห์ตัวอย่างละครอิมเมอร์ซีฟในประเทศไทย และวางแนวทางการทดลองกำกับการแสดงละครเรื่อง “เช่าเขา อยู่” ของผู้วิจัยเอง รายละเอียดของแต่ละองค์ประกอบมีดังนี้

2.2.1 พื้นที่และสภาพแวดล้อม (space and environment)

อีฟู ตวน นักภูมิศาสตร์ และนักปรัชญาได้นิยามคำว่า *พื้นที่* (space) และ *สถานที่* (place) ไว้ว่าแม้จะคล้ายกัน แต่ก็มีรายละเอียดที่ต่างกัน เขากล่าวว่า “สถานที่คือความมั่นคง พื้นที่คืออิสระ เราติดอยู่ในอย่างแรก (สถานที่) และโยยหาอย่างหลัง (พื้นที่)” (Tuan, 1977, p. 2)

สำหรับตวน พื้นที่คือความสัมพันธ์ระหว่างที่ตั้งของสิ่งหนึ่งกับอย่างอื่นที่อยู่รอบมัน การรับรู้ถึงพื้นที่สำหรับทารกเกิดขึ้นเมื่อสัมผัสได้ถึงระยะระหว่างตนเองและสิ่งเร้าภายนอก มนุษย์เคลื่อนที่ไปในพื้นที่อย่างมีทิศทางคือการเพิ่มหรือลดระยะระหว่างตนเอง และสิ่งต่าง ๆ ตวนเรียกปฏิสัมพันธ์ในระยะที่ถูกกำหนดว่า *การใช้พื้นที่* ดังนั้นพื้นที่ในแง่นี้คือที่โล่งในทางกายภาพ (เช่น เราพูดว่าไม่มีพื้นที่ให้วางของบนโต๊ะ, ไม่มีพื้นที่พอที่จะปลูกดอกไม้) และพื้นที่ทางจิตวิทยาและทางวัฒนธรรม (เธอกำลังรูกำลังเข้ามาในพื้นที่ของฉัน, สังคมนี้ไม่มีพื้นที่ให้กับคนอย่างฉัน เป็นต้น) *พื้นที่คืออิสระ* หมายถึงการรับรู้เรื่องระยะห่าง ที่ตั้ง ขนาดของขอบเขต ซึ่งมีอิสระต่อการเข้าไปให้ความหมายและเติมเต็มทั้งในทางกายภาพ (เอาของไปตั้งบนพื้นที่ว่างของโต๊ะ) และในทางความหมาย (ฉันรู้สึกมีค่าในพื้นที่ส่วนตัว) ดังนั้น ตวนจึงเสนอว่าพื้นที่ที่มีความเป็นนามธรรมมากกว่าสถานที่

ส่วนสถานที่คือลักษณะทางกายภาพที่ถูกให้ความหมายแล้ว คือการประกอบสร้างคุณค่าบางอย่างลงไปในพื้นที่ จนเป็นที่เข้าใจร่วมกันว่าพื้นที่นั้นมีคุณค่าและความหมายอย่างไร เช่น เราถามว่าที่นี่ที่ไหน? คำตอบจะมาในรูปของคำเฉพาะที่ถูกให้ความหมายแล้ว ที่นี่คือโรงเรียน ที่นี่คือบ้าน ในแต่ละสถานที่ที่มีลักษณะทางกายภาพ และความหมายทางสังคมที่ยึดโยงอยู่อย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้นจึง *มั่นคง* เสริมสร้างในตัวเอง และมีคุณค่าในตัวเอง

พื้นที่และสถานที่มีความเกี่ยวข้องกันอย่างแยกไม่ได้ และต้องการอีกฝ่ายเพื่อนิยามกันและกันเสมอ ตวน (เรื่องเดียวกัน, p.6) เสนอแนวคิดเรื่องความสัมพันธ์ของพื้นที่และสถานที่ไว้ดังนี้

ขอบเขตที่เป็นพื้นที่ว่างโล่งไร้ความหมาย จะกลายเป็นสถานที่เมื่อเรารู้จักกับมันมากขึ้น และให้คุณค่าลงไปกับมัน ... กรอบคิดของ “พื้นที่” และ “สถานที่” จึงต้องการกันและกันในการนิยามความหมาย จากความมั่นคงและตายตัวของสถานที่ใดสถานที่หนึ่ง เราอาจตระหนักได้ถึงความเปิดกว้าง อิสระ และความน่ากลัวของพื้นที่นั้น ๆ ได้ นอกจากนี้เราอาจนึกถึงพื้นที่ได้ว่าเป็นจุดที่อนุญาตให้เกิดการเคลื่อนไหวหรือเปลี่ยนแปลง ในขณะที่สถานที่เป็นการหยุดนิ่ง ทุก ๆ การหยุดนิ่ง ทำให้เกิดความเป็นไปได้ที่จะเปลี่ยนตำแหน่งตำแหน่งหนึ่ง ให้กลายเป็นสถานที่

ฟิงก์เคล (Finckel, 2014, p. 15) ใช้แนวคิดเรื่องพื้นที่และสถานที่ของทวนในมิติของ ศิลปะการละครไว้อย่างน่าสนใจว่า สถานที่คือลักษณะทางกายภาพที่เป็นรูปธรรมซึ่งมีการให้ความหมายเชิงรูปธรรมกับการใช้พื้นที่ ดังนั้นเมื่อพูดถึง *พื้นที่แสดง (Performing space)* จึงหมายถึงตำแหน่งที่มี “ความเป็นไปได้ที่จะเกิดความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงและผู้ชม” ส่วน *สถานที่จัดแสดง (place of performance)* คือ “ลักษณะและบริบทของตำแหน่งทางกายภาพที่มีการแสดงเกิดขึ้นซึ่งยังไม่มีความสัมพันธ์กับผู้ชมและผู้แสดง” ดังนั้นในวิทยานิพนธ์นี้ผู้วิจัยจะใช้คำว่าพื้นที่แสดงในความหมายที่ฟิงก์เคลต่อยอดจากแนวคิดของทวน

จากการศึกษานิยามของละครอิมเมอร์ซีฟ จะเห็นว่าละครเรื่องหนึ่งสามารถนิยามตนเอง หรือถูกผู้อื่นนิยาม (แม้บางครั้งผู้กำกับจะไม่ได้ตั้งใจนิยามมันเช่นนั้น) ว่าอิมเมอร์ซีฟหรือไม่ ขึ้นอยู่กับพื้นที่แสดง และวิธีการใช้สถานที่เพื่อจัดแสดง นีลด์ (Nield, 2008, p. 531) กล่าวว่าในละครอิมเมอร์ซีฟ “ผู้ชมเข้าครองพื้นที่ของละครอยู่เคียงข้างผู้แสดงในพื้นที่ที่จัดวางไว้ให้” อัลสตัน (Alston, 2016, p. 71) นิยามละครอิมเมอร์ซีฟว่ามุ่งเน้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในพื้นที่ที่จำกัด การมีส่วนร่วมดังกล่าวจะเกิดขึ้นจากการที่ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่แสดงตั้งแต่ต้นจนจบ

ดังนั้นคำว่าอิมเมอร์ซีฟจึงมักมีนัยยะถึงการออกแบบหรือดัดแปลงพื้นที่เอาไว้เพื่อให้ผู้ชมเดินเข้าไปสัมผัสกับเนื้อหาการแสดง ไม่ว่าจะเป็นการใช้พื้นที่เปิดโล่ง และกว้างขวาง เช่น ในสวน ในโบราณสถาน หรือในชุมชนต่าง ๆ หรือในพื้นที่ปิดแคบเช่น ดึกแถว ร้านอาหาร หรือการผสมผสานระหว่างพื้นที่สองลักษณะก็ตาม เมื่อกล่าวว่า “เราจะไปดูละครอิมเมอร์ซีฟ” ผู้ชมส่วนใหญ่มักเห็นภาพการเดินเข้าไปสำรวจพื้นที่ต่าง ๆ ที่ไม่ใช่การเข้าไปนั่งชมละครในโรงละครตามขนบ

ดังนั้นจะเห็นว่า คำว่าอิมเมอร์ซีฟไม่สามารถถูกแยกออกจากการใช้พื้นที่ได้เลย บีกินถึงขั้นกล่าวว่า “ละครอิมเมอร์ซีฟเป็นเรื่องของพื้นที่ล้วน ๆ” ด้วยซ้ำ

พื้นที่แสดงเป็นที่ที่มีเนื้อหาการแสดงเกิดขึ้น มีเรื่องเล่าที่ถูกจัดไว้เป็นสถานการณ์ต่าง ๆ และยังเป็นพื้นที่ที่ผู้ชมเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับองค์ประกอบทั้งหลายของละคร ตามที่ออกแบบไว้อีกด้วย ดังนั้นละครอิมเมอร์ซีฟจึงต้องตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้แสดง ผู้ชม และพื้นที่ *เสมอ*

ในบริบทของพื้นที่และสภาพแวดล้อม ภาวะอิมเมอร์ชันจะเกิดขึ้นระหว่างการผสมผสานและต่อรองกันระหว่างพื้นที่ดั้งเดิม (found setting) คือ องค์ประกอบและลักษณะเฉพาะที่มีอยู่แล้วของพื้นที่นั้น ๆ เช่น โครงสร้างตึก แผนผังที่ก่อตั้งชุมชน ฯลฯ และการตกแต่งฉาก (designed set) ซึ่งศิลปินที่จัดแสดงละครอิมเมอร์ซีฟ เป็นผู้เพิ่มเติมเข้าไปในพื้นที่ที่มีอยู่เดิม เพื่อกระตุ้นผู้ชมให้เกิดอิมเมอร์ชัน เช่น การเพิ่มองค์ประกอบในฉาก การใส่เฟอร์นิเจอร์เข้าไปใหม่ การจัดแสง การฉายภาพ

การทำความเข้าใจพื้นที่และสภาพแวดล้อมเพื่อจัดแสดงละครอิมเมอร์ซีฟ สามารถใช้กรอบคิดและทฤษฎีได้ 2 แนวทางตามทัศนะของบิกกิน (Biggin, 2017, p. 178) แนวทางแรกคือการใช้ทฤษฎีจิตวิทยาการรู้คิดและประสาทวิทยา และแนวทางที่สอง คือการใช้กลวิธีสร้างสรรค์ละครเฉพาะที่ ผู้วิจัยจะอภิปรายรายละเอียดของทั้ง 2 แนวทางดังนี้

2.2.1.1 อารมณ์สมานกาย: พื้นที่ในมิติจิตวิทยาการรู้คิดและประสาทวิทยา

การศึกษาเกี่ยวกับจิตใจในโลกสมัยใหม่มีความพยายามทำให้ร่างกายและจิตใจกลายเป็นชั่วตรงข้ามกัน ส่งผลให้เกิดความสัมพันธ์เชิงอำนาจที่บ่งบอกให้ถึงการแบ่งชั่วตรงข้ามว่า จิตใจ มีคุณค่าเหนือกว่าร่างกาย³ อย่างไรก็ตามในวงวิชาการหลังสมัยใหม่ไม่ได้เชื่อเช่นนั้นอีกต่อไป แต่เชื่อว่าวิธีที่มนุษย์รู้คิด และกระทำสิ่งต่าง ๆ ในโลก ยึดโยงอย่างปฏิเสธไม่ได้กับวิธีที่ร่างกายของเราวิวัฒนาการไปบนโลกนี้

แมคคอนนาคี ใช้แนวคิดนี้กับศิลปะการละครโดยนิยามว่า “จิตใจอยู่ในเนื้อในตัว” (McConachie, 2013, p. 1) หรือที่ทางปรัชญาในไทยนิยามว่า “อารมณ์สมานกาย” หากจะมองว่าประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟเกี่ยวเนื่องกับการที่ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางความคิดและความรู้สึกกับเรื่องจนส่งผลออกทางร่างกายได้ ก็ต้องมองว่าสภาพแวดล้อมในบริบทนี้เป็นสิ่งเร้าที่เข้ามาสัมผัสกับร่างกาย ให้ร่างกายมีปฏิกิริยาตอบสนองด้วย ดังนั้นเมื่อละครมุ่งเน้นให้เกิดการรู้คิด และรู้สึก ละครก็ต้องให้ความสำคัญกับปฏิกิริยาทางร่างกายโดยที่พื้นที่และสภาพแวดล้อมเป็นตัวกระตุ้นดังกล่าว

เพื่ออธิบายกระบวนการที่ผู้ชมเข้าไปชมละครแล้วเกิดการรับรู้ทางจิตใจ ผ่านการกระตุ้นทางร่างกาย รีเบลลาโต (Rebellato, 2009) ตั้งคำถามว่า เหตุใดผู้ชมจึงรับรู้การมีอยู่ของผู้แสดงบนเวที และตัวละครที่เขาจับพบได้ในเวลาเดียวกัน คือเชื่อว่ำนั่นคือตัวละคร และขณะเดียวกันก็รู้ตัวว่าเขาเป็นผู้แสดง รีเบลลาโตตั้งข้อเสนองจากการต่อยอดแนวคิดของแมคคอนนาคีว่าประสบการณ์การชมละครในท้ายที่สุดแล้วเป็นอุปลักษณะอย่างหนึ่ง ผู้ชมหนึ่งคนมีกรอบคิดหลายอย่างในสมองของตน และสามารถผสมรวมกรอบคิดบางอย่างกับสิ่งที่เกิดบนเวทีได้ ก็เพราะในขณะที่ชมการแสดงกรอบคิดหนึ่งมีหน้าที่เป็นอุปลักษณะถึงอีกกรอบคิดอื่นนั่นเอง

ดังนั้นในมิติของการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อม พื้นที่แสดงหรือโลกสมมติจึงทำหน้าที่เป็นอุปลักษณะที่สะท้อนความหมายและคุณค่าของสถานที่กายภาพในชีวิตจริง เช่น ไม้ที่ตอกขึ้นเป็นห้องของนอร์มาในเรื่องบ้านตุ๊กตา เป็นอุปลักษณะของบ้านจริงในนอร์เวย์ เป็นต้น ดังนั้นผู้ชมจึงเกิดการผสมรวมทางกรอบคิดเกี่ยวกับพื้นที่ทั้ง 2 มิติในขณะที่อยู่ในพื้นที่นั้นในเวลาเดียวกันได้ แล้ว

³ ในปัจจุบันประเทศไทยก็ยังคงให้คุณค่ากับ “จิตใจ” สูงกว่าร่างกายอยู่อย่างมีนัยยะสำคัญ คำกล่าวเช่น เขาเป็นคนที่ไม่สวยแต่จิตใจดี หรือ คนเราเลือกเกิด (เรามีคุณสมบัติทางกายภาพต่าง ๆ) ไม่ได้ แต่เลือกที่จะเป็นคน (จิตใจ)

จึงยินยอมที่จะ เชื่อ ว่าสภาพแวดล้อมในเรื่องแต่ง ที่ถูกสร้างบนสถานที่ทางกายภาพนั้นเป็นของจริงมีความหมาย และกำลังสื่อสารกับตน

ดิ เบเนดีตโต (Di Benedetto, 2011) ศึกษาประสาทสัมผัสในละครร่วมสมัย โดยบูรณาการใช้กรอบคิดของประสาทวิทยา จิตวิทยาการรู้คิด และปรากฏการณ์วิทยา เพื่ออธิบายว่าละครกระตุ้นเร้าประสาทสัมผัสต่าง ๆ อย่างไร ผ่านการรับรู้ทางทัศนสัมผัส การกระตุ้นทางกลิ่นสัมผัส และโสตสัมผัส เช่น เสียง และการสัมผัสเนื้อหนัง รวมทั้งการสัมผัสทางกายภาพ เขาเสนอว่าการกระตุ้นเร้าทางประสาทสัมผัสต่าง ๆ สามารถเกิดขึ้นได้ในระดับเซลล์ เช่น ความรู้สึกร่วมที่เกิดขึ้นเมื่อชมละครและเพียงแค่เห็นผู้แสดงสองคนทำร้ายกันบนเวที สามารถวัดระดับการรับรู้ทางสมองและเซลล์ประสาทได้เทียบเท่ากับความรู้สึกในกรณีที่ผู้ชมทำร้ายผู้อื่นในชีวิตจริง

ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟในละครเรื่องหนึ่งสามารถกระตุ้นประสาทสัมผัสต่าง ๆ ได้ผ่านพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่เลือกและออกแบบไว้ ความมืด ความสว่าง การได้ยิน ภาพและกลิ่นของสถานที่ทางกายภาพ รวมทั้งองค์ประกอบของฉากที่จัดแสดง ล้วนแล้วแต่ส่งผลทางการรับรู้ และความรู้สึกของผู้ชมได้ในระดับความรู้สึก แท้จริงแล้วการมีสิ่งเร้าที่สามารถกระตุ้นประสาทสัมผัสในพื้นที่แสดงนี้เอง คือองค์ประกอบและคุณสมบัติที่ทำให้ละครเรื่องหนึ่งเป็นละครอิมเมอร์ซีฟ

บิกกิน (Biggin, 2017, p. 180) ชี้ให้เห็นว่าในบทความวิจารณ์ละครอิมเมอร์ซีฟส่วนใหญ่ มักบรรยายถึงสิ่งเร้าในพื้นที่และสภาพแวดล้อมในแต่ละเรื่องเอาไว้เสมอ และวิจารณ์ถึงประสิทธิภาพของมันต่อการกระตุ้นให้เกิดความเชื่อและความรู้สึกร่วมซึ่งจะนำไปสู่การยินยอมที่จะมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องตามเกมและกิจกรรมที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดเอาไว้ แสดงให้เห็นว่าพื้นที่และสภาพแวดล้อมเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมากของละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่

อย่างไรก็ตาม การทำความเข้าใจการสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟผ่านพื้นที่และสภาพแวดล้อม ด้วยกรอบคิดทางจิตวิทยาการรู้คิดและประสาทวิทยาเพียงอย่างเดียวไม่น่าเพียงพอ และอาจทำให้เกิดปัญหาตามมาได้ คือกรอบคิดนี้จะจำกัดให้ผู้สร้างสรรค์ละคร “พยายามจะทำงานกับเซลล์สมองของผู้ชมเพียงอย่างเดียว” (Di Benedetto, 2011, p. xi) คือมุ่งเน้นแต่จะสร้างองค์ประกอบต่าง ๆ บนพื้นที่และสภาพแวดล้อมของการแสดงเพื่อเพียงแต่จะกระตุ้นให้ร่างกายของผู้ชมตอบสนองทางประสาทสัมผัส แต่ในละครหรือแม้แต่ในชีวิตประจำวัน การรับรู้ของบุคคลไม่ได้เกิดจากการถูกกระตุ้นของสิ่งที่สัมผัสได้ในขณะนั้นในทางตรงเพียงเท่านั้น ประสบการณ์และความทรงจำในอดีตที่ผู้ชมมีต่อสิ่งที่สัมผัส ก็สามารถสร้างความรู้สึกและรู้สึกให้กับผู้ชมได้ด้วย

ความทรงจำ เข้ามาเชื่อมระหว่างประสาทวิทยากับศิลปะการละคร คาร์ลสัน (Carlson, 2003) ได้ศึกษาความสำคัญของความทรงจำที่มีต่อการรับรู้การแสดง และอธิบายว่าความทรงจำของผู้ชมที่มีกับการแสดงรอบก่อนหน้า หรือกับตัวผู้แสดงคนใดคนหนึ่ง หรือองค์ประกอบใด

องค์ประกอบหนึ่งที่เคยเห็นและมีประสบการณ์ร่วมมาแล้ว ย่อมส่งผลถึงการรับรู้การแสดงรอบที่กำลังรับชมอยู่ด้วย ความทรงจำเหล่านี้ เป็น ผี (ghost) ที่สิงอยู่ในการแสดงที่ผู้ชมกำลังรับรู้ และมีอิทธิพลต่อการตอบรับของผู้ชม ละครเฉพาะที่มักใช้ประโยชน์จากคุณลักษณะเดิมที่มีอยู่แล้วของสถานที่จัดแสดงมาผนวกเอาไว้ในการแสดงแต่ละครั้งด้วย

ในการจัดแสดงละครเฉพาะที่ บางครั้งใช้บทละครที่มีอยู่แล้ว มาจัดแสดงในสถานที่นอกโรงละคร โดยคาดหวังให้มี ผี ของละครเรื่องนั้น สิงอยู่ในสถานที่จัดแสดงใหม่สำหรับผู้ชม ในบางครั้งก็มีการเขียนละครขึ้นใหม่ โดยได้รับแรงบันดาลใจโดยตรงจากสถานที่นั้น ๆ ด้วย (เรื่องเดียวกัน, p. 134)

การตอบสนองต่าง ๆ ที่กระตุ้นให้ถึงความทรงจำจากประสบการณ์ของผู้ชมสามารถเกิดขึ้นได้ในทุกพื้นที่แสดง สำหรับคาร์ลสัน ความทรงจำคือผีที่หลอกหลอนการแสดงในปัจจุบัน ความเข้าใจต่อเรื่องเดิมเมื่ออยู่ในพื้นที่ใหม่ย่อมเปลี่ยนความหมายของการแสดงในปัจจุบัน ขณะ ในทางกลับกันความเข้าใจความหมายของพื้นที่เดิม เมื่อถูกถ่ายทอดโดยมีเรื่องเล่า และเนื้อหาการแสดงใหม่เกิดขึ้นในพื้นที่นั้นก็ย่อมเปลี่ยนความหมายของพื้นที่ไปได้ ในแง่นี้จะเห็นว่าการแสดงเฉพาะที่ในตัวมันเอง ก็คือผีที่สิงอยู่ในสถานที่จัดแสดงทางกายภาพ

นอกจากนี้ผียังมีความหมายที่ใช้อธิบายผู้ชมด้วย ในบริบทการสร้างงานของกลุ่มพันธมิตรรัก ซึ่งมักให้ผู้ชมสวมหน้ากากและเดินชมเรื่องราวในสถานที่จัดแสดงและ “กลายเป็นผีที่เดินไปมาในอาคารนั้น” ในกรณีนี้ ผู้แสดงจะมองไม่เห็นผู้ชม ไม่มีปฏิสัมพันธ์ใดต่อผู้ชม แม้พวกเขาจะเข้าไปอยู่ในพื้นที่เดียวกัน ความตื่นเต้นของผู้ชมต่อการชมละครอิมเมอร์ซีฟประเภทนี้คือการได้รู้สึกถึงอำนาจที่จะได้เข้าถึงพื้นที่ต่าง ๆ ได้ใกล้ชิดผู้แสดง หรือแม้แต่มีการกระทำที่ส่งผลต่อการแสดง โดยไม่ต้องกังวลว่าจะถูกเห็นด้วย กรอบคิดเรื่องความทรงจำของผู้ชมยังน่าสนใจอย่างยิ่งเมื่อนึกถึงบริบทของการเข้าชมละครเรื่องเดิมซ้ำหลาย ๆ ครั้ง การประกอบสร้างความหมายใหม่ที่มีต่อการชมการแสดงรอบนั้น ๆ ย่อมมีผลมาจากการเคยรับรู้เรื่องนั้น ๆ มาแล้วในอดีตนั่นเอง

2.2.1.2 พื้นที่และสภาพแวดล้อมตามแนวทางของละครเฉพาะที่

เพียร์สัน (Pearson, 2010, p. 3) กล่าวว่าละครเฉพาะที่มุ่งสร้างความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงและสภาพแวดล้อม บนพื้นที่ที่กำหนดไว้เฉพาะเจาะจงในทางภูมิศาสตร์โดยเข้าถึงการแสดง “ในแนวราบ บนพื้นผิวของพื้นที่ และในทางตั้ง ผ่านมิติของเวลา การแสดง (แบบเฉพาะที่) จึงเป็นปรากฏการณ์ของทั้งประวัติศาสตร์ธรรมชาติ และประวัติศาสตร์ท้องถิ่น” เพียร์สันศึกษาพื้นที่โดยใช้ระเบียบวิธีวิทยาของโบราณคดี ธรณีวิทยา และสังคมศาสตร์มาพิจารณา

การแสดงและภูมิทัศน์ ชีวประวัติและตำแหน่งที่ตั้ง ความทรงจำและสถานที่และเสนอว่าความทรงจำ ประวัติศาสตร์ และผีของสถานที่ช่วยชี้ให้เห็นว่าผู้ชมจะสามารถสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟใน สภาพแวดล้อมต่าง ๆ ได้ สำหรับเพียร์สัน ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ คือปรากฏการณ์เฉพาะ ที่มี ข้อกำหนดเรื่องเวลา ไม่สามารถแยกเป็นช่วงตรงข้ามได้ ผู้ชมจะเข้าถึงประสบการณ์นี้ได้ในระดับความ เข้มข้นที่ต่างกัน ขึ้นอยู่กับความทรงจำ ประวัติศาสตร์ และผีที่มีมาตรวัดเป็นสเกลไถ่ระดับ ผู้ชมอาจ ไม่ได้สัมผัสโลกความเป็นจริงไปโดยสิ้นเชิงแต่ความทรงจำที่มีต่อการแสดงในอดีต และการรับรู้ถึงอดีต ของพื้นที่แสดง จะสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟให้กับผู้ชมแต่ละคนได้ต่างกัน เพียร์สันเอ่ยถึงการ แสดงเฉพาะที่ โดยใช้ความเปรียบของ ผี (ghost) และ เจ้าของร่าง (host) ซึ่ง แมคลูกัส แห่ง บริธ กอฟ (McLucas of Brith Gof) ได้สร้างเป็นทฤษฎีขึ้นช่วงต้น ค.ศ. 1990 ว่า

*การแสดงแบบเฉพาะที่คือการมีอยู่ร่วมกัน และทับซ้อนกันของ
สถาปัตยกรรมสองกลุ่ม คืออาคารกายภาพของสถานที่จัดแสดงซึ่ง
แมคลูกัสเรียกว่า “เจ้าของร่าง” และฉากกับการแสดงที่สร้างขึ้นใน
พื้นที่นั้น ๆ หรือที่เรียกว่า “ผี” ซึ่งเข้าสู่สถานที่จัดแสดง
เพียงชั่วคราว (Pearson, 2010, p. 70)*

การใช้ความเปรียบเรื่อง ผี และเจ้าของร่างทำให้ได้กรอบคิดของวิธีที่ละคร อิมเมอร์ซีฟจะเข้าไปใช้อาคารหรือพื้นที่ที่มีอยู่แล้ว เพื่อเข้าไปสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมในละครของ ตนเอง ดังนั้นพื้นที่และสภาพแวดล้อมของละครเฉพาะที่จึงจะหมายรวมถึงทั้งเจ้าของร่าง และผีที่เข้า ไปสิงอยู่ คือการมองให้เห็นการทับซ้อนของการตระหนักรู้โครงสร้างทางกายภาพที่สถานที่เดิมมีอยู่ และสิ่งประกอบสร้างที่ผู้กำกับนำเข้าไปสิงอยู่ในสถานที่นั้น ๆ ซึ่งทำให้เกิดอิมเมอร์ชัน

เพียร์สัน ให้นิยามของละครเฉพาะที่ไว้อย่างเป็นรูปธรรมและเปรียบเทียบให้ เห็นภาพได้ง่าย ซึ่งวิลคีย์ (Wilkie, 2002, p. 150) ได้ต่อยอดมาจำแนกประเภทของละครเฉพาะที่ไว้ เป็นสเกลที่ไถ่ระดับกันไป ที่ด้านหนึ่งของสเกลคือการจัดแสดงละครในโรงละคร ต่อไปคือการจัดแสดง นอกโรงละคร (เช่น การจัดแสดงเชกสเปียร์ในสวน) ละครที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ (site-sympathetic) ซึ่งเป็นการ “จัดแสดงละครที่มีบทละครอยู่แล้ว ในสถานที่เฉพาะที่เลือกใหม่” ละครที่สร้างขึ้นจาก สถานที่ (site-generic) คือ “การเขียนการแสดงขึ้นใหม่ เพื่อการแสดงในสถานที่รูปแบบใดรูปแบบ หนึ่ง” เช่น การแสดงที่เขียนขึ้นเพื่อให้แสดงในลานจอดรถ ซึ่งอาจเป็นลานจอดรถที่ใดก็ได้ และที่อีก มุมสุดของสเกลคือละครเฉพาะที่ (site-specific) ซึ่งเป็นละครที่สร้างขึ้นจาก และ/หรือเพื่อสถานที่ใด สถานที่หนึ่งโดยเฉพาะ” ดังนั้นหากนำการแสดงเฉพาะที่ออกจากสถานที่ที่ตั้งใจจัดแสดง ความหมาย ของมันก็จะสูญหายไปโดยสิ้นเชิง หรือถูกลดประสิทธิภาพในการสื่อสารทางละคร

วิลคียังกล่าวอีกว่า การขมละครเฉพาะที่เป็นการลอกชั้นที่ทับซ้อนกันอยู่บนสถานที่จัดแสดง ซึ่งมีลักษณะ วิธีการ และเทคนิคดังนี้คือ ใช้ข้อมูลทางประวัติศาสตร์จากเอกสารทางประวัติศาสตร์ ข้อเขียน เรื่องเล่า วัตถุ การกระทำ และเสียง ใช้ความเกี่ยวข้องในระดับบุคคล ใช้สัณฐานวิทยา (morphology) ของสถานที่ หรือ การสำรวจทางกายภาพ และวัฒนธรรมของสถานที่

จะเห็นได้ว่าละครอิมเมอร์ซีฟบางครั้งก็ไม่จำเป็นต้องเป็นละครเฉพาะที่ เช่นละครของกลุ่มพันธมิตรรักที่ไม่ใช่ข้อมูลทางประวัติศาสตร์ หรือวัฒนธรรมของสถานที่ หรือบุคคลในสถานที่จริงมาสร้างสรรค์งานเลย เพื่อพยายามลบโลกกายภาพให้มองไม่เห็น เมื่อนำโลกสมมติเข้าไปสร้างสรรค์ และจัดวางในพื้นที่นั้น ๆ แล้วนั่นเอง

2.2.2 เรื่องเล่า และเนื้อหาการแสดง (narrative and performance)

แอ็บบอตต์ (Abbott, 2002, p. 12) นิยามคำว่า ‘เรื่องเล่า’ ไว้ว่า “เรื่องเล่าคือการนำเสนอเหตุการณ์ หรือชุดเหตุการณ์ที่ร้อยเรียงกันอยู่” นิยามนี้มีประโยชน์ต่อละครอิมเมอร์ซีฟใน 2 แง่มุม คือ ทำให้ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟเกิดขึ้นได้ทั้ง ในเหตุการณ์ หรือชุดเหตุการณ์ที่ร้อยเรียงกันอยู่ และในกลวิธี การนำเสนอ (ซึ่งผู้วิจัยจะเรียกว่าการนำเสนอเรื่องเล่าว่าเนื้อหาการแสดง)

ต่อมาเฮร์แมน ได้พัฒนาการนิยามเรื่องเล่า เพื่อเชื่อมโยงให้เห็นความหมายของเรื่องเล่าในบริบทของการสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ ดังนี้ “เรื่องเล่าคือการนำเสนอรูปแบบหนึ่ง ที่เกิดขึ้นผ่านสัมพันธสาร (discourse) ที่ร้อยเรียงขึ้นอย่างเฉพาะเจาะจงเพื่อเล่าออกไป” การนำเสนอที่ว่า “มุ่งสนใจการผลิตโครงสร้างของเหตุการณ์เฉพาะ ที่ร้อยเรียงกันอย่างมีความหมาย” เหตุการณ์เหล่านั้นเล่าถึงความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในโลกของเรื่อง และกลวิธีการนำเสนอก็คือ “เล่าว่าเราจะรู้สึกอย่างไรถ้าต้องมีชีวิตอยู่ในโลกดังกล่าว” (Herman, 2011, p. 189)

นอกจากการนิยามที่ต่อยอดแนวคิดของการนำเสนอแล้ว นิยามของเฮร์แมนยังเสนอกรอบคิด โลกของเรื่อง (story world) ขึ้น ซึ่งเน้นย้ำความสำคัญของเหตุและผล (causality) และความขัดแย้ง (conflict) ว่าเป็นองค์ประกอบหลักของการเกิดเรื่องเล่า และยังใช้อธิบายประสบการณ์ที่ผู้ชมจะได้รับจากเรื่องเล่าด้วย หัวใจหลักของนิยามที่เฮร์แมนเสนอ คือประโยคที่ว่า “เราจะรู้สึกอย่างไร” ซึ่งเสนอกรอบคิดว่าผู้อ่าน (หรือผู้ชม) ต้อง รู้สึกอะไรบางอย่างกับความขัดแย้งในโลกของเรื่อง ซึ่งขบเน้นนัยยะที่ว่าเรื่องเล่าจะกระตุ้นให้ผู้อ่าน (หรือผู้ชม) ต้องมีส่วนร่วมบางอย่าง มีประสบการณ์บางอย่างกับเรื่องเล่า กรอบคิดนี้เกี่ยวเนื่องกับประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟอย่างยิ่ง

คำว่า โลกของเรื่อง มีประโยชน์เมื่อกล่าวถึงประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ และเรื่องเล่าในละครโดยทั่วไป คำนี้กล่าวถึง “โลกที่เรื่องเล่าสร้างขึ้นอย่างเป็นนัยยะและอย่างจับต้องได้” เช่น จักรวาลของภาพยนตร์มาร์เวล หรือโลกเวทย์มนต์ของแฮร์รี่ พอตเตอร์ นอกจากนี้อาจยังหมายถึงโลกของเรื่องที่มีอยู่แล้ว และงานเขียน หรือเรื่องเล่าบางอย่างที่นำมาใช้ (Herman 2009: 106) เช่น ที่

กลุ่มพันธุ์รังกำโลกของ *ด็อกเตอร์ฮู* (doctor who) มาใช้จัดแสดงเรื่อง *เดอะ แครช ออฟ ดิ เอลิเซียม* (The Crash of the Elysium) ซึ่งก็มีโลกสมมติเฉพาะของตัวเองด้วย โดยที่สร้างรายละเอียดของโลกนั้นขึ้นบนพื้นที่แสดง ผ่านผู้แสดง ข้อความ หรือการออกแบบสร้างสรรค์ ในกรณีนี้พันธุ์รังกำสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟขึ้นผ่านการผสมผสานระหว่างองค์ประกอบต่าง ๆ ของโลกที่ผู้ชมรู้อยู่แล้วคือโลกของด็อกเตอร์ฮู กับองค์ประกอบและเหตุการณ์ที่ผู้ชมจะได้เข้าไปพบในการจัดแสดงครั้งนี้

ค็อบลีย์ เสนอเพิ่มเติมว่า รูปแบบของเรื่องเล่าขึ้นอยู่กับ และต้องปรับตัวให้เข้ากับบริบททางเทคโนโลยีของการเล่าเรื่อง (หรือสื่อที่ใช้ในการเล่าเรื่องนั้น)

เรื่องเล่า นำเสนอเวลา พื้นที่ และลำดับที่ต่อเนื่องกัน (sequence) มันส่งเสริมให้สำรวจและจดจำอัตลักษณ์บางอย่าง มันสร้างการนำเสนอผ่านเหตุและผล มันคาดการณ์ตอบจบ (ของเหตุการณ์บางอย่าง) ซึ่งจะเสนอทุกสิ่งนี้ได้ขึ้นอยู่กับสื่อที่ใช้นำเสนอเรื่องเล่า อย่างเฉพาะเจาะจง (Cobley, 2001, p. 228)

การนิยามเรื่องเล่าลำดับสุดท้ายที่จะใช้อธิบายในหัวข้อนี้ คือแนวคิดของไรอัน ซึ่งเกี่ยวข้องกับอิมเมอร์ชันโดยตรง ไรอันระบุกลวิธีที่ผู้ชม หรือผู้อ่านเข้าไปมีส่วนร่วมกับการ์ตูนเรื่องเล่าไว้ 3 ประการ คือ “อิมเมอร์ชันทางพื้นที่ คือการตอบสนองกับฉาก, อิมเมอร์ชันทางเวลา คือการตอบสนองกับโครงเรื่อง, และอิมเมอร์ชันทางอารมณ์ คือการตอบสนองกับตัวละคร” (Ryan, 2001, p. 121)

อิมเมอร์ชันใช้อธิบายได้ทั้งภาวะทางกายภาพและทางจิตใจ ดังนั้นจึงควรตระหนักถึงการใช้อิมเมอร์ชันกับเรื่องเล่าตามประเภทที่แยกกันอยู่ 3 ประการนี้ กลวิธีแรกของไรอัน อธิบายว่าในขณะที่เรื่องเล่าแบบงานเขียน ไม่สามารถแวดล้อมผู้อ่านได้ทางกายภาพ ละครอิมเมอร์ซีฟ และความจริงเสมือนสามารถสร้างพื้นที่ที่จะปรากฏตรงหน้า และแวดล้อมผู้ชมได้ในตัวมันเอง อย่างไรก็ตามสำหรับประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟทางจิตใจ แค่อเข้าไปอยู่ในพื้นที่อาจไม่พอ ผู้ชมจะต้องตอบสนองต่อสภาพแวดล้อมเสียก่อน และต้องตรวจสอบว่าการตอบสนองเหล่านั้นสามารถนำไปสู่การมีประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟได้หรือไม่ สำหรับกลวิธีสุดท้ายของไรอัน บีกินเสนอว่าถูกกระตุ้นได้ด้วยการใช้ *ความสนใจใคร่รู้* (Suspense) คำกล่าวของไรอันเกี่ยวกับจังหวะการเดินเรื่องและความสนใจใคร่รู้ ทำให้มองอิมเมอร์ชันผ่านเรื่องเล่าได้ชัดเจนขึ้น

การถูกนำเข้าไปอยู่ในฉากที่มีเรื่องเล่าอยู่นั้น ดึงเครียดและเรียกร้องให้ใช้จินตนาการสูงมาก จนไม่อาจทำให้ความเข้มข้นคงอยู่ได้ยาวนาน สิ่งสำคัญของศิลปะที่ต้องใช้เรื่องเล่า จึงควรต้องทำให้เกิดระยะห่างบ้าง คล้ายกับที่

ภาพยนตร์ทั้งระยะทางอารมณ์เป็นครั้งคราวโดยการใช้ภาพมุมกว้าง (เรื่องเดียวกัน, p. 139)

อิมเมอร์ชันเป็นภาวะไล่ระดับ ซึ่งทั้งผู้สร้าง และผู้ชมต่างก็ต้องมีความสามารถที่จะควบคุมการรับรู้เรื่องราวได้มากน้อยตามความต้องการ ข้อเสนอของโรอันข้างต้น ชี้ให้เห็นถึงความสำคัญที่ศิลปินหรือนักเขียนจะต้องสร้างความสนใจใคร่รู้ในงานของตนผ่านการวางรูปแบบและโครงสร้าง ละครอิมเมอร์ซีฟจะต้องมีจุดหย่อนใจ มีการเปิดเผยบางส่วน ปิดบังบางส่วน เพื่อไม่ให้ผู้ชมรู้สึกท้อแท้จนสับสน ความอยากรู้อยากเห็นกระตุ้นให้ผู้ชมเดินหน้าไปต่อเพื่อจะตามเรื่องราวอีกด้วย

โรอันแบ่งประเภทความสนใจใคร่รู้ออกเป็น 4 รูปแบบ เป็นการตั้งคำถามอยากรู้อะไร (What suspense) คือ จะเกิดอะไรขึ้นต่อไป อย่างไร (How suspense) สิ่งนี้เกิดขึ้นได้อย่างไร เหตุการณ์มาถึงจุดนี้ได้อย่างไร คือผู้ชมต้องอยากรู้อะไร เหตุการณ์ก่อนหน้านี้ที่กำลังพบเจออยู่นี้คืออะไร ใคร (Who suspense) เป็นแบบเดียวกับในละครสืบสวน เช่น ใครเป็นคนฆ่า ใครคือคนร้าย และความสนใจใคร่รู้ระดับโครงสร้าง (Metasuspense) เป็นความสนใจนอกเหนือจากโลกของเรื่อง คือการมีปฏิสัมพันธ์เชิงวิจารณ์กับเรื่อง เช่น อยากรู้อะไร ผู้เขียนจะจบเรื่องอย่างไร ผู้เขียนต้องการจะสื่ออะไร เป็นต้น (เรื่องเดียวกัน, pp. 143–145) ผู้ชมหรือผู้อ่านสามารถรู้สึกสนใจใคร่รู้หลากหลายประเภทปนเปกันไปได้ในชั่วขณะหนึ่งของการมีประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ เช่น ในขณะที่ผู้ชมกำลังตามตัวละครที่กำลังออกนอกประตู เขาอาจสงสัยว่า มี อะไร อยู่หลังประตูบานนั้น ตัวละครนี้จะรู้สึกอย่างไร หลังจากนั้น และอาจคิดก็ได้ว่าผู้สร้างจะทำให้ละครเรื่องนี้ ดีกว่าเรื่องที่แล้วอีกได้อย่างไร

จากที่ได้ศึกษานิยามของเรื่องเล่า และความสัมพันธ์กับประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟแล้ว คำถามต่อมาคือ เราจะใช้เรื่องเล่าในการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟอย่างไร ผู้วิจัยได้ศึกษาการใช้เรื่องเล่าในละครอิมเมอร์ซีฟด้วยกัน 3 รูปแบบ คือการ ‘ตาม’ เรื่อง ทั้งในความหมายของการติดตามเนื้อเรื่องและการเดินตามตัวละครในละครอิมเมอร์ซีฟที่นำเสนอเป็นเส้นเรื่องเดียว การ ประติดปะต่อเรื่อง หรือการเดินชมเรื่องเล่าหลายเส้นเรื่องหรือหลากหลายลำดับเรื่องเพื่อทำความเข้าใจเรื่อง และ การ เล่นกับเรื่อง คือการนำเสนอเรื่องเล่าในรูปแบบของเกม ซึ่งจะอภิปรายในรายละเอียดต่อไปดังนี้

2.2.2.1 ‘ตาม’ เรื่อง: อิมเมอร์ชันกับแนวคิดศาสตร์เรื่องเล่า (Narratology)

การศึกษาศาสตร์เรื่องเล่าเน้นให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่าง โครงเรื่อง (plot) สัมพันธสาร (discourse) เรื่องเล่า (narrative) และเนื้อเรื่อง (story) แอ็บบอตต์ (Abbott, 2002, p. 40) ชี้ให้เห็นสำคัญของการจำแนกความแตกต่างของศัพท์ต่าง ๆ ข้างต้นดังนี้

ความแตกต่างระหว่างโครงเรื่องและเนื้อเรื่อง และความแตกต่างระหว่างเรื่องเล่ากับเนื้อเรื่อง คือการเชื่อว่า เนื้อเรื่องนั้นอยู่แยกออกมาจากการนำเสนอเรื่อง หากเนื้อเรื่องสามารถเล่าได้หลายวิธีก็สามารถนำมาจัดวางเป็นโครงเรื่องได้หลายวิธีเช่นกัน การวิเคราะห์ให้เห็นความแตกต่างระหว่างตัวเนื้อเรื่องและวิธีนำเสนอ คือรากฐานสำคัญของศาสตร์เรื่องเล่า

แอ็บบ็อตต์ยังชี้ให้เห็นอีกว่า แม้กรอบคิดของแต่ละคำจะต่างกันแต่ก็มีความข้องเกี่ยวกันอย่างยิ่ง เนื้อเรื่องคือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นมากมาย โครงเรื่องคือการที่นำเอาเหตุการณ์เหล่านั้นมาจัดลำดับเพื่อนำเสนอ สัมพันธสารก็คือวิธีเล่าโครงเรื่องที่ถูกลำเสนอแล้วนั่นเอง

1) เนื้อเรื่อง โครงเรื่อง วิธีเล่าเรื่อง

ความแตกต่างระหว่างเนื้อเรื่องและสัมพันธสารตามทัศนะของแอ็บบ็อตต์ (เรื่องเดียวกัน, p. 13) มีรายละเอียดดังนี้คือ “ความแตกต่างระหว่างเหตุการณ์ และการนำเสนอเหตุการณ์ ก็คือความแตกต่างระหว่างเนื้อเรื่อง (เหตุการณ์หรือชุดเหตุการณ์ต่าง ๆ) กับสัมพันธสารเรื่องเล่า (เนื้อเรื่องนำมาร้อยเรียงเล่าออกมาอย่างไร)” ดังนั้นสัมพันธสารเรื่องเล่า ก็คือผลลัพธ์ที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่ผู้อ่านจะได้ประสบการณ์มากที่สุด ผู้อ่านมีประสบการณ์เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง ผ่านสัมพันธสารเรื่องเล่า (วิธีเล่าเรื่อง) และสัมพันธสารเรื่องเล่านี้เองที่ผู้เขียนหรือศิลปินสามารถจัดการและวางระเบียบได้ เนื้อเรื่องจะต้องเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นตามลำดับเวลา ขณะที่สัมพันธสารคือการเอาเหตุการณ์ต่าง ๆ มาจัดเรียงตามลำดับใดก็ได้ให้สัมพันธ์กัน ดังนั้นวิธีที่ผู้เขียน ศิลปิน หรือผู้กำกับละคร จัดเรียงเรื่องเล่านี้ จึงจะส่งผลโดยตรงกับประสบการณ์ หรือความสัมพันธ์ที่ผู้อ่านหรือผู้ชมจะได้รับจากเรื่อง วิธีที่ละครอิมเมอร์ซีฟจะแยกเนื้อเรื่องจากสัมพันธสารได้ ก็คือการสร้างและจัดเรียงเหตุการณ์ต่าง ๆ และการเชื้อเชิญให้ผู้ชมเข้าไปสร้างสัมพันธสารหรือโครงเรื่องด้วยตัวเอง

ในละครอิมเมอร์ซีฟซึ่งเน้นการเดินสำรวจพื้นที่ เนื้อเรื่องคือเนื้อหาการแสดงทั้งหมดที่ถูกจัดไว้ในพื้นที่ ขณะที่สัมพันธสารคือลำดับที่ผู้ชมเข้าไปพบเจอ และมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาการแสดงนั้น ๆ โลกของเรื่อง หรือโลกสมมติของละครอิมเมอร์ซีฟก็คือตัวสถานที่ที่ถูกออกแบบและจัดวางเอาไว้ โดยมีความขัดแย้งถูกแสดงออกมาตามตำแหน่งต่าง ๆ ของสถานที่นั้น ๆ ในทฤษฎีนี้ ผู้ชมจึงมีอำนาจในการสร้างสรรค์ประสบการณ์ของตัวเอง ในแง่นี้ผู้ชมคือผู้เล่าเรื่องด้วยตัวของตัวเอง เขาเลือกลำดับที่จะรับรู้เหตุการณ์ต่าง ๆ ในโลกสมมติด้วยตนเอง จากอิสระที่จะเดินสำรวจไปในพื้นที่ ดังนั้นผู้ชมจึงเป็นผู้สร้างสัมพันธสารเรื่องเล่าให้ตัวเองได้ในระดับปัจเจก

การมอบบทบาทให้ผู้ชมเป็นผู้เล่าเรื่องในละครอิมเมอร์ซีฟ อาจเกิดผลกระทบที่ตามมา 2 ประการ ประการแรกคือการให้ภาระกับผู้ชมมากเกินไป ผู้ชมอาจไม่เข้าใจ และไม่สนใจที่

จะเรียงลำดับเรื่องเองอย่างไรเลย ซึ่งจะส่งผลให้เกิดความหงุดหงิด และท้ายที่สุดเกิดเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน ในขณะที่ประการที่ 2 ผู้ชมบางประเภทอาจเพลิดเพลินกับอิสระที่จะสร้างโครงเรื่องด้วยตนเอง ตื่นเต้นอยากรู้อย่างจะพบเจออะไรต่อไป อยากเข้าใจเนื้อเรื่องทั้งหมดในโลกของเรื่องนี้ได้เช่นกัน ผลกระทบทั้งสองอาจเกิดขึ้นในละครเรื่องเดียว หรือแม้แต่ในชั่วขณะเดียวกันก็ได้⁴

หากผลกระทบอย่างแรกมีมากกว่าอย่างหลัง ก็จะเกิดเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน เกิดการรบกวนภาวะสั่นไหว แม้ว่าในบริบทนี้การเดินสำรวจเรื่องราวจะไม่ถึงขั้นเป็นเกมหรือกิจกรรม แต่ความรู้สึกว่า “ทำอะไรไม่ได้” หรือไม่สบายกายไม่สบายใจที่จะทำต่อไป ก็ถือเป็นอุปสรรค ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงไม่ควรทำให้การที่ผู้ชมจะเป็นผู้เล่าเรื่องนั้นทำลายจนเกินไป หรือเป็นกิจกรรมที่เป็นไปไม่ได้ เช่น สถานที่กว้างใหญ่เกินไป มีเหตุการณ์เกิดขึ้นมากเกินไป การได้รู้ ได้เห็นไม่ครบถ้วนไม่ได้กระตุ้นให้อยากรู้ แต่ทำให้รู้สึกว่ามีความสามารถไม่พอที่จะรู้เรื่องได้ครบถ้วน จะทำให้ผู้ชมเกิดความประหม่าวิตก หรือการที่ปะติดปะต่อเรื่องราวแล้วไม่นำไปสู่อะไรเลย ก็จะทำให้ผู้ชมเบื่อหน่าย ซึ่งความรู้สึกทั้ง 2 นี้ล้วนเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน

ในขณะที่แอบบ็อตต์อธิบาย ความต่าง ระหว่าง เนื้อเรื่อง และสัมพันธ์สาร เรื่องเล่า ค็อบลีย์ (Cobley, 2001, pp. 5-6) อธิบายถึง ความสัมพันธ์ ของเนื้อเรื่อง โครงเรื่อง และเรื่องเล่า ซึ่งทำให้นำไปใช้กับการสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟได้อย่างละเอียดถี่ถ้วนขึ้นดังนี้

“เนื้อเรื่อง” ประกอบไปด้วยเหตุการณ์ทั้งหมดที่เกิดขึ้นซึ่งจะนำมาเล่า “โครงเรื่อง” คือการร้อยเรียงเหตุการณ์นั้นอย่างเป็นเหตุเป็นผล ทำให้เห็นว่าแต่ละเหตุการณ์เกี่ยวข้องกันอย่างไร จึงนำมาลำดับร้อยเรียงกันแบบนี้ ส่วน “เรื่องเล่า” คือการแสดงให้เห็น หรือการเล่าเหตุการณ์ทั้งหลายที่จัดเรียงแล้ว ด้วยกลวิธีต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับว่านำไปเล่าที่ใด ผ่านสื่อใด ในช่วงเวลาใด

มุมมองนี้ โครงเรื่องและเนื้อเรื่องเกิดขึ้นในโลกของเรื่อง และเรื่องเล่าคือวิธีการนำเนื้อเรื่องและโครงเรื่องมานำเสนอให้กับผู้ชมไปในเวลาเดียวกัน การมองเห็นความสัมพันธ์ของคำ 3 คำ ชัดเจนให้เห็นความสัมพันธ์ของเรื่องเล่าและอิมเมอร์ชันด้วย คือ ผู้เขียนบท (หรือผู้กำกับ) เป็นคนสร้าง ปรับแต่ง และเรียงลำดับเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ผู้อ่านหรือผู้ชมจะได้พบเจอ การเรียงลำดับที่ต่อเนื่องกันหมายความว่ามีความเชื่อมโยงในการเลือกว่าทำไมต้องให้เหตุการณ์นี้เกิดขึ้นก่อนหรือหลังอีกเหตุการณ์หนึ่งอย่างเป็นเหตุเป็นผลกัน *ความเป็นเหตุเป็นผล* ของการเรียงลำดับเหตุการณ์

⁴ เช่น ฉันทน์อยากรู้เรื่องต่อ แต่ฉันทน์เมื่อยขาแล้วไม่อยากเดินชมเรื่องต่อไปแล้ว เป็นต้น

เป็นหัวใจสำคัญของมุมมองนี้ และเป็นเครื่องมือที่จะช่วยให้ออกแบบละครอิมเมอร์ซีฟได้ โดยป้องกันไม่ให้ผู้ชมสับสนและหงุดหงิดใจ คือผู้ชมจะรู้ว่าเชื่อมโยงปะติดปะต่อเรื่องไปได้อย่างไร และเพื่ออะไร ซึ่งหากผู้เขียนบท หรือผู้กำกับวางกลยุทธ์ให้เห็นความเชื่อมโยงที่เป็นเหตุเป็นผลของโครงเรื่องไว้แล้ว ก็จะไม่เป็นการผลักภาระให้ผู้ชมปะติดปะต่อเรื่องเองอย่างไม่มีหลักการ อันจะช่วยลดปัญหาต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน ตามที่แอ็บบ็อตต์ได้เสนอมาข้างต้นนี้ได้ด้วย

2) ความสำคัญของเหตุและผล

ถ้าโดยหลักพื้นฐานแล้วเนื้อเรื่องคือชุดของเหตุการณ์ (อย่างที่แอ็บบ็อตต์ได้ให้นิยามอย่างกว้างไว้แล้ว) ฉะนั้นเหตุการณ์หนึ่งย่อมนำไปสู่อีกเหตุการณ์หนึ่งอย่างเป็นธรรมชาติ และเป็นเหตุเป็นผลกัน ฟอริสเตอร์ (Forster, 2022, p. 87) อภิปรายยกตัวอย่างไว้ดังนี้

“พระราชาสิ้นพระชนม์ จากนั้นราชินีก็สิ้นตาม” คือเนื้อเรื่อง
 “พระราชาสิ้นพระชนม์ จากนั้นพระราชินีก็ตรอมพระทัยสิ้นตาม”
 คือโครงเรื่อง การเรียงลำดับเวลาเป็นอย่างเดิม แต่จะเห็นความเป็นเหตุเป็นผลที่ชัดเจนขึ้น เมื่อพิจารณาเรื่องการสิ้นพระชนม์ของราชินี
 ในส่วนของเนื้อเรื่อง เราจะถามว่า “แล้วไง?” แต่ถ้าอยู่ในโครงเรื่อง
 เราจะถามว่า “ทำไม?”

ในงานที่ถูกอ้างถึงบ่อยครั้งเวลาศึกษาเรื่องเล่า “ปริทัศน์การวิเคราะห์โครงสร้างของเรื่องเล่า” บาร์ธ (Barthes, 1975, p. 94) กล่าวว่าความเป็นเหตุและผลคือปัจจัยสำคัญที่ทำให้บุคคลเข้าไปมีส่วนร่วมกับเรื่องเล่า “ความสับสนในลำดับของเหตุผล และเหตุการณ์ที่จะตามมา เช่น อะไรเป็นผลที่จะเกิดขึ้นหลังจากเหตุการณ์ที่กำลังอ่านอยู่นี้ และอะไรคือเหตุที่ทำให้มันเกิดขึ้น คือหัวใจของเรื่องเล่า” การศึกษาเรื่องเล่าแนวคิดอื่น ๆ ยังชี้ให้เห็นความสำคัญของเหตุและผลที่มีต่อการเข้าใจความหมายของเรื่องด้วย สำหรับบรูค (Brooks, 1992, p. xi) “โครงเรื่องคือการออกแบบและความตั้งใจของเรื่องเล่า นั้น ๆ เป็นสิ่งที่ทำให้เนื้อเรื่องมีทิศทางและสื่อความหมาย” เนื้อเรื่องถูกทำให้เป็นโครงเรื่อง ผู้อ่านพบกับโครงเรื่อง ตามมันไป สร้างความหมาย และตีความมันขณะที่อ่าน บรูคอธิบายว่าการวางโครงเรื่อง “ทำให้เรื่อง ‘เดินไปข้างหน้า’ และเราผู้อ่านก็อ่านไปข้างหน้าเรื่อย ๆ เพื่อค้นหาว่าการค่อย ๆ เปิดเผยเรื่องเล่าที่มีความตั้งใจอะไรอยู่เบื้องหลัง และความสำคัญของการออกแบบเรื่องจะสื่อความหมายในภาพรวมของเรื่องอย่างไร” (เรื่องเดียวกัน, 1992, p. xiii)

ริเกอร์ ก็เสนอว่าความหมายของเรื่อง กับความเป็นเหตุเป็นผลนั้นมีความสัมพันธ์ข้องเกี่ยวกัน เขาอธิบายการติดตามเรื่องว่า คือการ “ทำความเข้าใจความต่อเนื่องของ

การกระทำ ความคิด และความรู้สึก トラบเท่าที่ผู้เขียนให้ทิศทางกับมันอย่างชัดเจน จะไม่มีเนื้อเรื่องเลย ถ้าเราไม่ได้สนใจ หรือใส่ใจเรื่องเพราะ (ในเรื่อง) มีแต่เหตุบังเอิญน่าบร้อยน่าพัน” (Ricoeur, 2000, p. 259) ความเป็นเหตุเป็นผลจะทำให้ผู้ชมติดตามเรื่องได้อย่างจดจ่อกับมัน ตามที่ฟอร์สเตอร์ยกตัวอย่าง ผู้ชมจะตั้งคำถามว่า “ทำไม” กับเหตุการณ์ที่เขาพบ ทำให้อยากรู้ว่าเหตุการณ์ที่เจอจะส่งผลให้เกิดอะไรตามมา ซึ่งจะเป็นสาเหตุให้ผู้ชมติดตามเรื่องได้ตั้งแต่ต้นจนจบ สำหรับผู้อ่านหรือผู้ชมที่ไม่ชอบเรื่องที่ได้ชมหรืออ่าน ก็อาจจะติดตามจนจบได้ด้วยเหตุผลนี้ ดังนั้นสำหรับละครอิมเมอร์ซีฟ หากเหตุการณ์ที่ผู้ชมได้รับชมสามารถเกิดขึ้นตามลำดับใดก็ได้โดยไม่จุดเชื่อมโยงกันเลย ความเป็นเหตุเป็นผลก็จะไม่มี ผู้ชมก็อาจจะหลงทางได้ โลกสมมติที่ถูกสร้างขึ้นอย่างมีระบบเป็นเหตุเป็นผลเชื่อมโยงกันได้จะทำให้อุปสรรคในการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน (ทางจิตใจ ทางความรู้สึก) ลดน้อยลง

โครงเรื่องไม่จำเป็นต้องเรียงตามลำดับเวลา เช่น ในเรื่อง *ปีเทรย์ล ของพินเตอร์* (Pinter's *Betrayal*) หรือ *ท็อปเกิร์ล ของเชอร์ชิล* (Churchill's *Top Girls*) ที่เล่าแบบย้อนเวลา หรือตัดสลับระหว่างเส้นเวลา แต่ก็ยังร้อยเรียงกันด้วยเหตุและผลเชื่อมโยงกันตลอดเรื่อง ไม่มีเหตุการณ์ใดที่มีอยู่เฉย ๆ อย่างไรก็ตาม วิธินี้จะทำให้ผู้ชมได้รับรู้ตัวเนื้อเรื่อง แล้วเรียงลำดับเวลาเพื่อทำความเข้าใจด้วยตนเองได้ในท้ายที่สุด

การเรียงลำดับเรื่องแบบไม่ตามลำดับเวลา และความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันระหว่างเหตุการณ์ต่าง ๆ ในเรื่อง กับประสบการณ์ที่ผู้ชมได้รับจากเหตุการณ์นั้น ๆ (ไม่ว่าจะไปเจอโดยบังเอิญ หรือตั้งใจติดตามมาแต่แรก) จะต้องออกแบบให้มีความหมายเพื่อสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ ไม่ใช่รบกวนหรือทำให้ผู้ชมขุ่นเคืองใจ ผู้สร้างสรรค์ต้องออกแบบประสบการณ์ที่ซับซ้อน ความตื่นตันของการตามหา ความอึ้งของการพบเจอ ผู้ชมจึงจะมีส่วนร่วมกับเรื่อง เป็นรูปแบบที่ผู้ชมจะสร้างสัมพันธ์สารเรื่องเล่าด้วยตนเอง คล้ายกับการถอดรหัสหรือการเล่นเกม

ดังนั้น คำถามคือแล้วควรออกแบบอย่างไรที่จะเชิญให้ผู้ชมมีส่วนร่วมได้โดยไม่พบกับอุปสรรค คำตอบอาจคือการสร้างกติกาของประสบการณ์ให้ชัดเจนว่าจะให้ผู้ชมตามเรื่องแบบตามลำดับเวลาไปทีละจุดของพื้นที่ หรือจะให้ผู้ชมเดินสำรวจอย่างอิสระเพื่อปะติดปะต่อเรื่องราวที่ไม่เรียงลำดับเรื่องคล้ายการไขคดีปริศนา ผู้สร้างต้องชัดเจน และทำให้กติกาเป็นเหตุเป็นผลกันตลอดเรื่อง การเลือกทางใดทางหนึ่งอาจทำให้เกิดอิมเมอร์ชันได้ แต่การผสมปนเปกติกาย่างไรแบบแผนอาจยิ่งก่อให้เกิดความยุ่งยาก และความขัดแย้ง ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน

3) ตัวละครและโครงเรื่อง

ในประพันธ์ศิลป์ (Poetics) อริสโตเติลให้ความสำคัญกับโครงเรื่องมากกว่าตัวละคร “โครงเรื่องเป็นจิตวิญญาณของโศกนาฏกรรม ตัวละครมาเป็นอันดับสอง” (Aristotle, 1996, p. 12) ในมุมมองของอริสโตเติลตัวละครทำหน้าที่เป็นผู้กระทำที่ทำให้โครงเรื่องเดินไปข้างหน้า

จะไม่มีโคกนาฏกรรมถ้าไม่มีการกระทำ แต่ยังมีโคกนาฏกรรมได้
แม้ไม่มีตัวละคร... เครื่องมือสำคัญที่ขับเคลื่อนให้เกิดอารมณ์ใน
โคกนาฏกรรมคือองค์ประกอบต่าง ๆ ของโครงเรื่อง เช่น เหตุการณ์
กลับตาลปัตร หรือการรู้ความจริง (เรื่องเดียวกัน, p. 12)

การศึกษาศาสตร์เรื่องเล่ามีข้อโต้แย้งการแบ่งชัดตรงข้ามเช่นนี้มากมาย ใน
การเขียนบทละครเวที และการเขียนภาพยนตร์ เรามักกล่าวว่า “โครงเรื่อง คือ การที่ตัวละครมีการ
กระทำ” ตัวละครไม่ได้ทำให้เกิดโครงเรื่อง แต่ตัวละครคือโครงเรื่อง ตัวละครสร้างเหตุการณ์ต่าง จาก
การเลือก และลงมือกระทำ ในละครอิมเมอร์ซีฟ ตัวละครทำหน้าที่ตามนิยามแบบหลัง คือ มีอารมณ์
ความรู้สึก มีการเลือก มีการกระทำ และรับรู้ผลที่ตามมาจากการเลือก บางโปรดักชัน ผู้ชมก็มีบทบาท
อยู่ในโลกของละคร จึงอาจมีประสบการณ์แบบเดียวกับตัวละครตามที่กล่าวมาแล้วนี้ด้วยจากการเดิน
ตามผู้แสดงบางคนอย่างใกล้ชิด

ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่มีการตอบสนองโดยฉับพลัน เมื่อ
ผู้ชมเข้าไปพบกับเนื้อหาการแสดง และสภาพแวดล้อมที่ออกแบบและฝึกซ้อมมาอย่างดี เพื่อให้
เกิดปฏิกิริยาการตอบสนองที่ฉับพลันนั้น ปรากฏการณ์นี้ลดอุปสรรคต่อการเกิดอิมเมอร์ชัน ละคร
อิมเมอร์ซีฟจึงประกอบไปด้วยองค์ประกอบทางกายภาพ (ความสามารถและความต้องการเคลื่อนที่ไป
ในพื้นที่แสดงเพื่อติดตามตัวละคร) และองค์ประกอบด้านบรรยากาศบนฐานของเรื่องเล่า (ความรู้สึกมีส่วน
ร่วมกับเรื่อง และสนใจที่จะเข้าใจโลกของเรื่อง) ดังนั้น พื้นที่และสภาพแวดล้อม รวมทั้งเรื่องเล่า
และเนื้อหาการแสดง จึงต้องสอดคล้องกัน มีอยู่ร่วมกันพื้นที่และเวลาของโลกสมมติใบใหม่

นอกจากนี้ความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่าและอิมเมอร์ชัน ก็ต้องถูกออกแบบ
และทดสอบในกระบวนการฝึกซ้อมด้วย ผู้ชมอาจถูกเชิญให้เข้ามาเปลี่ยนโลกของเรื่อง และมีอิทธิพล
ต่อเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้น ในขณะที่ก็ต้องได้รับการใส่ใจอย่างดีในเชิงเทคนิค การฝึกซ้อมเหตุการณ์
ต่าง ๆ เพื่อออกแบบการพบเจอเนื้อหาการแสดงในพื้นที่ และคาดการณ์ผลลัพธ์ จึงจะสามารถสร้าง
เรื่องเล่าแบบเรียงลำดับเรื่องเป็นเส้นตรง ในละครอิมเมอร์ซีฟได้

หัวข้อนี้ ผู้วิจัยศึกษาและสำรวจแนวคิดตามศาสตร์เรื่องเล่าเพื่อสร้างสรรค์
ละครอิมเมอร์ซีฟที่เล่าเรื่องเส้นเรื่องเดียว และเป็นเส้นตรง เพื่อเอื้ออำนวยให้ผู้ชม ตาม เนื้อเรื่องได้
ทั้งในมิติการรู้คิดคือติดตามเรื่อง ทั้งในมิติกายภาพที่ เดินตาม ตัวละครไปบนพื้นที่ แต่อย่างไรก็ตาม
ไม่ใช่ว่าละครอิมเมอร์ซีฟทุกเรื่องจะเล่าเป็นเส้นตรง หรือจะกำหนดให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งกับตัว
ละครในลักษณะนี้ ในหัวข้อถัดไป ผู้วิจัยจะกล่าวถึงการนำเสนอละครอิมเมอร์ซีฟในรูปแบบอื่น ๆ ที่
อาจทำให้เนื้อเรื่อง โครงเรื่อง และประสบการณ์ของผู้ชม ซับซ้อนและแตกต่างออกไปจากนี้ ผ่านการ
มองเรื่องเล่ากับเวลา และให้ผู้ชม ประดิษฐ์ต่อ เรื่องด้วยตนเองผ่านการเล่าเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่อง

2.2.2.2 ปะติดปะต่อเรื่อง: เวลา การลำดับเรื่อง และการเล่าหลากลำดับเรื่อง

ความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่าและเวลาเป็นรากฐานสำคัญของศาสตร์เรื่องเล่า “เรื่องเล่าเป็นหนทางสำคัญที่เผ่าพันธุ์ของเราจัดการกับความเข้าใจเกี่ยวกับเวลา” (Abbott, 2002, p. 3) สำหรับวิชา ความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่า โครงเรื่อง และเวลาเผยให้เห็นเงื่อนไขหนึ่งของมนุษย์ “เรื่องเล่าจะต้องเกี่ยวข้องยึดโยงกับเวลา” โครงเรื่องคือ “ผลผลิตของการที่มนุษย์ปฏิบัติการใช้เวลาอย่างไม่มีจุดหมาย” (Brooks, 1992, pp. 23, 323)

ประพันธ์ศิลป์ของอริสโตเติลเน้นย้ำความสำคัญของความสมบูรณ์ของโครงเรื่องว่า “โครงเรื่องจะสมบูรณ์เมื่อมีตอนต้น ตอนกลาง และตอนจบ” (Aristotle, 1996, p. 13) แต่ไม่ได้หมายความว่ากลวิธีการเล่าเรื่องจะต้องทำตามโครงสร้างนี้ ฮีธผู้แปลข้างต้น ตั้งข้อสังเกตว่า “คนมักอ้างอิงว่าอริสโตเติลกล่าวว่า ละคร จะต้องมีต้น กลาง จบ ซึ่งไม่ใช่เลย โครงเรื่อง ต่างหากที่ต้องเรียงลำดับการกระทำแบบนั้น โครงเรื่องต้องมีโครงสร้างแบบนั้น” (เรื่องเดียวกัน, 1996: xxiii-xxiv) ผู้เขียนบท นักเขียนนวนิยาย หรือผู้กำกับการแสดง เลือกว่าจะนำเหตุการณ์ใดในเนื้อเรื่องมาเล่า และนำมาเล่าเป็นลำดับอย่างไร เพื่อสร้างให้เกิดผลลัพธ์ทางละครที่เขาต้องการ ซึ่งคือการสร้างความหมายผ่านวิธีเล่าเรื่อง มากพอกับการสร้างความหมายผ่านเนื้อเรื่องในตัวเอง (Biggin, 2017, p. 138)

ละครอิมเมอร์ซีฟแบบที่เล่าหลากลำดับเรื่องอาจมีฉากต่าง ๆ ที่ระบุได้ว่าเป็นตอนต้น ตอนกลาง หรือตอนจบ แต่ผู้ชมอาจไม่ได้เข้ามาพบฉากเหล่านั้นตามลำดับที่ตั้งใจวางไว้ หรืออาจไม่ได้พบฉากเหล่านั้นทั้งหมดด้วยซ้ำ อย่างไรก็ตามผู้ชมจะเรียงลำดับต้น กลาง จบ สำหรับผู้ชมเอง สร้างเรื่องราวของตนเองผ่านการเดินสำรวจละคร ในประพันธ์ศิลป์ยังกล่าวถึงประเด็นเอกภาพของเวลาและการกระทำในละครไว้ด้วยว่า “โครงสร้างของลำดับเหตุการณ์ในเรื่อง จะต้องวางมาแล้วอย่างดี โดยที่หากเปลี่ยนลำดับหรือนำออกไปจากโครงเรื่องแม้เพียงเหตุการณ์เดียวจะทำให้ภาพรวมของเรื่องเปลี่ยนไป” (Aristotle, 1996, p. 13) แต่จะเห็นว่าในละครอิมเมอร์ซีฟต่อไปนี้จะเล่าเรื่องเป็นเส้นเดียวตามลำดับเหตุการณ์ มีโครงสร้างที่เวลาและการกระทำเป็นเอกภาพกัน แต่หากผู้ชมเข้าไปมีพบฉากนั้น ๆ ผิดเวลา หรือเดินหลงทางไปที่อื่น ก็อาจจะทำให้ฉากนั้น ๆ มีการ “เปลี่ยนลำดับหรือนำออกไปจากโครงเรื่อง” ในกรณีนี้เอกภาพของเวลาและการกระทำก็จะไม่เกิดขึ้นตามแนวคิดของอริสโตเติล แต่อาจส่งผลให้เกิดอิมเมอร์ชันอันเป็นวัตถุประสงค์ของการสร้างละครอิมเมอร์ซีฟก็ได้

1) กรอบคิดเรื่องเวลาและเรื่องเล่าของฌีแรดแน็ตต์

หัวข้อที่แล้วผู้วิจัยศึกษากรอบคิดจากศาสตร์เรื่องเล่าเพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟกับเรื่องเล่า แต่การพิจารณาความสัมพันธ์ของเวลาและเรื่องเล่าสำหรับละครอิมเมอร์ซีฟ อาจต้องใช้เครื่องมืออื่นเข้ามาทำความเข้าใจ การวิเคราะห์เรื่องเล่าตามทฤษฎีโครงสร้างนิยามของนักทฤษฎีวรรณกรรม ฌีแรดแน็ตต์ (Gérard Genette) แม้มุ่งเน้นการศึกษาเรื่องแต่งร้อยแก้ว แต่ก็ทำให้มองเห็นปัญหาของศาสตร์เรื่องเล่าเกี่ยวกับเวลาได้ ดังนี้

ปัญหาของสัมพันธสารเรื่องเล่าสามารถจำแนกได้เป็น 3 หัวเรื่องใหญ่ ๆ คือปัญหาเรื่องเวลา (ความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่า คือเนื้อเรื่อง และเหตุการณ์จริงซึ่งถูกนำมาเล่า คือประวัติศาสตร์) ปัญหาเรื่องรูปแบบ (ความสัมพันธ์ที่กำหนดโดยระยะห่างและทัศนคติของเรื่องเล่าที่เกี่ยวกับประวัติศาสตร์) และปัญหาเรื่องน้ำเสียง (ความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่า และผู้เล่า คือสถานการณ์ของเรื่องเล่า ระดับของเรื่องเล่า สถานะของผู้เล่าและผู้อ่าน ฯลฯ) (Genette, 1970, pp. 93-94)

ฌีเน็ตต์ เสนอกรอบคิดต่าง ๆ เพื่อตอบปัญหาข้างต้นดังนี้

ประเภทของผู้เล่า คือ ผู้เล่าที่เป็นเนื้อเดียวกับเรื่อง (homodiegetic) และผู้เล่าที่อยู่นอกเรื่อง (heterodiegetic) เหตุการณ์ที่ขัดลำดับการเล่าเรื่อง คือ เหตุการณ์ที่เกิดก่อนเรื่อง (analeptic) และเหตุการณ์ที่เกิดตามมา (proleptic) การจำแนกระดับของเรื่องเล่า คือ กรอบของเรื่องเล่า (frame narrative) และ เนื้อหาภายในเรื่องเล่า (embedded narrative) และกรอบคิดของความแตกต่างระหว่างรูปแบบของเรื่องเล่า คือ แบบแสดงให้เห็น (mimetic narrative mode) และแบบบอกเล่า (diegetic narrative mode) กรอบคิดเหล่านี้ช่วยเพิ่มคลังศัพท์ที่จะใช้ทำความเข้าใจเรื่องเล่า และการลำดับเรื่องเล่าในละครอิมเมอร์ซีฟ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ผู้เล่าที่เป็นเนื้อเดียวกับเรื่อง คือผู้เล่าเรื่องที่เป็นตัวละครตัวหนึ่งในโลกของเรื่อง และ ผู้เล่าที่อยู่นอกเรื่อง ก็มีความหมายตรงตามตัวอักษร คืออยู่นอกเรื่องและไม่มีส่วนได้ส่วนเสียกับเรื่อง (เรื่องเดียวกัน, pp. 243-245) ในขณะที่เคลื่อนที่ไปในพื้นที่แสดง และปะติดปะต่อเรื่องของตนเอง ผู้ชมในละครอิมเมอร์ซีฟจะมีบทบาทเป็นผู้เล่าเรื่องประสบการณ์ของตน คำถามคือ ผู้ชมเป็นผู้เล่าเรื่องประเภทใด ผู้ชมที่เป็น ๘ คือผู้แสดงมองไม่เห็น ไม่มีส่วนกระทบกับเรื่อง ในแง่นี้ผู้ชมเป็นผู้เล่าเรื่องที่อยู่นอกเรื่อง แต่หากผู้ชมได้สบตาตัวละคร หรือได้มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครแม้ว่าจะถูกกำหนดบทบาทให้หรือไม่ก็ตาม ผู้ชมจะกลายเป็นผู้เล่าเรื่องที่เป็นเนื้อเดียวกับเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟอาจกำหนดให้ผู้ชมเป็นผู้เล่าเรื่องประเภทใดประเภทหนึ่งก็ได้ หรืออาจเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เปลี่ยนประเภทไปในประสบการณ์นั้นอย่างเป็นธรรมชาติ การปรับเปลี่ยนไปมาระหว่างการเป็นผู้เล่า 2 ประเภท ก็อาจช่วยให้เข้าถึงอิมเมอร์ชันก็ได้หากวางกติกาไว้ชัดเจน

ฌีเน็ตต์ตั้งข้อสังเกตว่า เวลาในเนื้อเรื่อง และเวลาที่เล่าเรื่องอาจต่างกัน โครงเรื่องส่วนใหญ่มักเลือกให้เริ่มระหว่างที่เกิดเรื่อง (แม้ว่าอาจมีเหตุการณ์ก่อนหน้าเรื่องนั้นมากมาย) หรือที่จุดหักเห ดังนั้นจึงจะกระตุ้นความสงสัยได้ และความสนุกของผู้อ่านหรือผู้ชมจึงคือการตามเรื่องให้ทัน ดังนั้นการเล่าเรื่องบางครั้งจึงจะใส่เหตุการณ์ที่ขวางการลำดับเรื่องเข้าไป คือเหตุการณ์ที่เกิด

ก่อนเรื่อง (เช่น การย้อนอดีต ภาพแสดงความทรงจำ ฯลฯ) หรือเหตุการณ์ที่จะเกิดตามมา (เช่น การคาดเดาอนาคต หรือภาพในจินตนาการ ฯลฯ) ในละครอิมเมอร์ซีฟมักเริ่มเรื่องระหว่างที่เกิดเรื่อง ไม่ว่าจะเป็นการออกแบบไว้อย่างตั้งใจ หรือการที่ผู้ชมเข้ามาเห็นเหตุการณ์ช้ากว่าที่ควรจนทำให้เห็นเหตุการณ์ระหว่างที่เกิดเรื่องพอดีก็ได้ (เรื่องเดียวกัน, 1970, p. 40)

เมอแน็ตต์ยังกล่าวถึงระดับของเรื่องเล่าด้วย โดยจำแนกเป็น 2 ระดับ (เรื่องเดียวกัน, pp. 228–231) คือเรื่องเล่าปฐมภูมิ และเรื่องเล่าทุติยภูมิ ซึ่งเขาเรียกว่ากรอบของเรื่องเล่า และเนื้อหาภายในเรื่องเล่า กรอบของเรื่องเล่าก็คือภาพกว้างของโลกของเรื่อง (ในภาษาไทยมักเรียก *ท้องเรื่อง*) ในขณะที่เรื่องเล่าทุติยภูมิ หรือเนื้อหาภายในเรื่องเล่า ก็คือโครงเรื่อง หรือเนื้อเรื่องที่ถูกลีลาออกมาเล่า ที่ผู้ชมจะได้ประสบ ที่เรียกว่าทุติยภูมิก็เพราะอยู่บนความเชื่อ (เช่นเดียวกับเฮอร์แมน) ว่าเรื่องเล่าคือสิ่งที่อยู่ภายในโลกของเรื่องแล้วถูกดึงออกมาเล่า⁵

กรอบของเรื่องและเนื้อหาของเรื่องอาจมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน อะไรบางอย่างในกรอบของเรื่องอาจเข้ามาขัดขวางเนื้อหาในตัวเรื่อง เช่น ในขณะที่ชมเนื้อหาการแสดงอยู่ จู่ ๆ ผู้ชมก็เห็นรายละเอียดบางอย่างในฉากที่บอกเล่าถึงโลกของเรื่อง ปฏิสัมพันธ์รูปแบบนี้อาจทำให้ผู้ชมยังเกิดอิมเมอร์ชัน หรือยิ่งขัดขวางการเข้าถึงอิมเมอร์ชันได้ ขึ้นอยู่กับว่าการขัดขวางนี้ช่วยสร้างความประหลาดใจ ทำให้รู้สึกเต็มอิ่มขึ้น ได้รู้คิดและรู้สึกมากขึ้น หรือเป็นการทำลายจังหวะของเรื่อง จนหลุดออกจากภาวะลื่นไหลทางจิตวิทยา ในประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ หัวใจสำคัญคือการทำให้ผู้ชม (รู้สึก) มีอำนาจในการเลือกหรือเปลี่ยนระดับของเรื่องเล่าอย่างน้อยเพียงใด

อย่างสุดท้าย เมอแน็ตต์แยกความแตกต่างระหว่างเรื่องเล่าแบบแสดงให้เห็น และแบบบอกเล่า (เรื่องเดียวกัน, pp. 162–170) ในเรื่องแต่งแบบร้อยแก้ว ความต่างนี้จะเห็นได้จากบทสนทนาโดยตรง กับบทบรรยาย การแยกความต่างนี้บางครั้งก่อให้เกิดการตัดสินคุณค่าในแวดวงศิลปะว่าการแสดงให้เขื่อนั้นดีกว่าการบอกเล่าตรง ๆ (show don't tell) ในละครอิมเมอร์ซีฟ การกระทำของตัวละคร ความความสมจริงในรายละเอียดของฉาก คือเรื่องเล่าแบบแสดงให้เห็น ในขณะที่บทสนทนา การเดินร่ำ ข้อความบรรยาย หรือเนื้อความที่ประกอบฉาก แม้กระทั่งการแสดงแบบนามธรรมต่าง ๆ ที่ต้องอาศัยการตีความ ก็จะถือเป็นเรื่องเล่าแบบบอกเล่าในกรอบคิดแบบนี้

แบร์รี (Barry, 2002, p. 232) เสนอว่าการแสดงให้เห็นและการบอกเล่า “ต้องการกันและกัน หลายครั้งต้องทำงานผสมกันเป็นอย่างดี จนแยกได้ยาก” หากผู้สร้างสรรค์ให้ความสำคัญการเล่าเรื่องทั้งสองรูปแบบ และทำให้แต่ละรูปแบบมีความสำคัญมากพอๆ กัน เช่น ผู้แสดง

⁵ ในเรื่อง *สลีป โน มอร์* ของพินซ์ดริงค์ (Punchdrunk's sleep no more) โรงแรมแมคคิตทริก (McKittrick) คือโลกของเรื่อง ผู้ชมเข้าไปพบเจอหลักฐานต่าง ๆ หรือตัวละครต่าง ๆ ที่ฝังอยู่เป็นเนื้อหาภายในกรอบของโลกของเรื่องนั่นเอง การมองเรื่องเล่าแบบนี้อาจเรียกได้ว่าเป็น *เรื่องเล่าซ้อนเรื่องเล่า (Meta-narrative)*

อาจกำลังมีการกระทำที่เป็นแบบแสดงให้เห็น ในขณะที่ใช้นักเดินรำ หรือเพลงเพื่อเล่าเรื่องแบบบอกเล่า ก็อาจให้ประสบการณ์ที่เต็มอิมกว่าการมุ่งเล่ารูปแบบเดียว

การจัดการความสัมพันธ์ระหว่างเรื่องเล่า การลำดับเหตุการณ์ (chronology) และการวางโครงสร้างของเรื่อง เป็นกลวิธีที่จะสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟในภาพรวมของโปรดักชัน และยังจะช่วยให้ในแต่ละช่วงขณะเอื้ออำนวยต่อการเข้าสู่อิมเมอร์ชันมากขึ้น หัวใจสำคัญของประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟคือ ธรรมชาติของมันต้องเกี่ยวข้องกับเวลา ความแตกต่างระหว่างเวลาในเรื่องกับเวลาที่เล่าเรื่อง จะเห็นได้ชัดแจ้งหากผู้ชมแต่ละคนสามารถเข้าสู่เรื่องตามลำดับที่แตกต่างกันได้ ซึ่งการเข้าถึงเรื่องราวตามลำดับที่แตกต่างกัน จะส่งผลให้ผู้ชมประกอบสร้างความหมายของเรื่อง และความรู้สึกร่วมที่มีต่อเรื่องแตกต่างกันไปได้อีกด้วย

ประสบการณ์ชมละครอิมเมอร์ซีฟอาจวิเคราะห์ตามกรอบคิดของฌ็องเน็คต์ได้ดังนี้ ขณะที่ผู้ชมเคลื่อนที่ไปในโลกสมมติของเรื่อง ผู้ชมอาจเปลี่ยนบทบาทเปลี่ยนประเภทของการเป็นผู้เล่าเรื่องได้ในชั่วเวลาหนึ่ง เช่น ในขณะที่ได้สบตาผู้แสดง หรือได้มีปฏิสัมพันธ์กับผู้แสดงแบบตัวต่อตัว ผู้ชมจะกลายเป็นผู้เล่าเรื่องแบบที่เป็นเนื้อเดียวกับเรื่อง เป็นอีกตัวละครหนึ่งที่ตัวละครในเรื่องมองเห็นและมีปฏิสัมพันธ์ด้วย แต่ในไม่กี่ชั่วเวลาหนึ่งเมื่อเดินแยกออกมาจากตัวละครนั้นแล้ว เขาอาจกลับไปเป็นผู้เล่าเรื่องที่อยู่นอกเรื่อง แม้จะอยู่ในพื้นที่แสดงเดิมยังอยู่ในโลกสมมตินั้นแต่อยู่ในฐานะคนนอก ที่ไม่มีผลกับเนื้อเรื่องอีกต่อไป กระบวนการนี้ช่วยให้เกิดอิมเมอร์ชันผ่านการไล่ระดับความเข้มข้นของการเข้าไปมีส่วนข้องเกี่ยวกับเรื่อง ตามทัศนคติของไรอันที่ได้กล่าวไปแล้วในหัวข้อก่อนหน้านี้ แต่ก็อาจเป็นอุปสรรคต่ออิมเมอร์ชันหากถูกบังคับให้เปลี่ยนประเภทของผู้เล่าโดยที่ผู้ชมไม่รู้ตัวหรือไม่ยินยอม เช่น ถูกทีมงานเข้ามาควบคุม บังคับให้เปลี่ยนตำแหน่งที่อยู่ หรือวิธีการเดินสำรวจ เป็นต้น

การเปลี่ยนระหว่างเรื่องเล่าแบบแสดงให้เห็นและแบบบอกเล่าก็มีศักยภาพที่จะส่งผลกระทบต่อประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ ซึ่งอาจเอื้อให้เกิดอิมเมอร์ชันได้ง่ายกว่าการใช้เรื่องเล่ารูปแบบเดียวตลอดทั้งเรื่อง เช่น แสดงให้เห็นอย่างเดียวไม่บอกเล่าเนื้อเรื่อง หรืออารมณ์ความรู้สึกของเรื่องเลย ก็อาจทำให้ผู้ชมไม่เข้าใจและไม่รู้สึกร่วมกับเรื่อง หรือบอกเล่าอย่างเดียวก็น่าจะก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย ไม่ท้าทาย อาจทำให้ผู้ชมเฉื่อยชา และกลายเป็นฝ่ายรับข้อมูลอยู่ฝ่ายเดียว ซึ่งล้วนเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชันทั้งสิ้น

2) การลำดับเนื้อเรื่อง และเรื่องเล่าแบบหลากหลายลำดับเรื่อง

ธรรมชาติของละครอิมเมอร์ซีฟที่อนุญาตให้ผู้ชมเคลื่อนที่ไปในพื้นที่แสดงและเข้าไปรับรู้ หรือมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง สามารถกล่าวได้ว่า เป็นการลำดับเนื้อเรื่องอย่างหนึ่ง ไม่ใช่เพียงลำดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับหรือกระทำโดยตัวละคร หรือลำดับเวลาที่ใช้

บนพื้นที่ในทางกายภาพเท่านั้น แต่เป็นการลำดับการรับรู้เรื่องราวในละครเรื่องนั้น ๆ ในภาพรวม ผู้ชมมีเวลาจำกัดที่จะต้องเลือกเข้าไปรับชมเหตุการณ์ต่าง ๆ ในพื้นที่แสดง ลำดับที่เข้าไปชมเป็นการเรียงลำดับต้น กลาง จบ ในการรู้คิดของผู้ชมเองเสมอ แม้เหตุการณ์ต่าง ๆ จะดำเนินต่อไป หรือตัวละครมีการกระทำที่ทวนซ้ำเป็นวงจร (repetitions in a loop) แต่ *การใช้เวลา* ในช่วงขณะที่ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับฉากต่าง ๆ จะมีตอนจบเสมอเมื่อผู้ชมตัดสินใจหยุดชมฉากนั้นและเดินออกมา ดังนั้น ผู้ชมจะผ่าน *จุดวิกฤต (crisis)* และ *จุดสูงสุด (climax)* ของเรื่อง เสมอ เมื่อเขาสามารถร้อยเรียงและเข้าใจเรื่องในภาพใหญ่ได้ ในตอนท้ายที่ใกล้จะจบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ

โดยปรกติในละครตามชนบ ผู้ชมมีหน้าที่เป็นเพียงฝ่ายรับข้อมูลเรื่องราวที่ถูกเขียนไว้เรียบร้อยแล้วเท่านั้น แต่สำหรับละครอิมเมอร์ซีฟ เมื่อผู้ชมมีสิทธิ์เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ด้วยตัวเองตามลำดับที่แตกต่างกันจากการเดินเข้าไปดู หรือสัมผัสกับเรื่องเล่าที่อยู่ในพื้นที่นั้น ๆ ดังนั้น ผู้ชมแต่ละคนจึงอาจเลือกลำดับเรื่องเล่าต่างกัน ได้รับประสบการณ์ที่ต่างกัน และส่งผลถึงการรับรู้เรื่องเล่าหลักที่ต่างกันไปด้วย นอกจากนี้ กระบวนการคิดการตัดสินใจที่ผู้ชม *เลือก* เข้าถึงเรื่องเล่าในพื้นที่แสดงรวมทั้งการได้รับประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสต่าง ๆ ระหว่างที่เดินชม ก็หมายรวมเป็นเรื่องเล่าในอีกชั้นหนึ่ง ซ้อนอยู่กับเรื่องเล่าที่ผู้กำกับจงใจนำเสนอด้วย

เฮอร์แมน (Herman, 1998 อ้างถึงใน Stern, 2011, p. 215) เรียกประสบการณ์การเข้าถึงเรื่องเล่าแบบไม่เรียงลำดับเรื่องในละครอิมเมอร์ซีฟว่า คือ *การเล่าเรื่องแบบหลากลำดับเรื่อง (polychronic narrative)* ซึ่งเป็นการเล่าเรื่องที่

อาจมีการเรียงลำดับอย่างไม่ตายตัว อนุญาตให้ร้อยสร้างเส้นเรื่องขึ้น
ได้หลากหลายรูปแบบในตัวมันเอง ทำให้ผู้ชมปะติดปะต่อเรื่องราวที่
ถูกเขียนและนำเสนอไว้แล้วนั้นเป็นชิ้นส่วนเศษเสี้ยว เพื่อร้อยเรียง
ขึ้นเป็นเส้นเรื่องใหญ่เรื่องเดียวด้วยตัวเขาเอง

ดังนั้น การสร้างเนื้อหาการแสดง สำหรับละครอิมเมอร์ซีฟจึงเป็นการวางโครงสร้างเอาไว้เป็นระบบอย่างไม่ตายตัว เพื่อที่สามารถรื้อออก และจัดเรียงได้ใหม่ได้ด้วยตัวผู้ชม สร้างการรับรู้เรื่องเล่าที่แตกต่างกันสำหรับผู้ชมแต่ละรอบการแสดง และกลายเป็นประสบการณ์แบบปัจเจกสำหรับผู้ชมแต่ละคนโดยเฉพาะ

ในแง่นี้โครงเรื่องที่ผู้สร้างสรรค์สร้างขึ้น ไม่ว่าจะมียุทธวิธีที่ตั้งใจอย่างไร จะถูกรื้อและสร้างใหม่ผ่านการรู้คิดของผู้ชม และเพราะประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟไม่ใช่ช่วงตรงข้ามของการ *รู้สึกหรือไม่รู้สึก* แต่เป็นการไล่ระดับความเข้มข้นของความรู้สึกร่วม ขณะที่ผู้ชมได้ชมเศษเสี้ยวของเรื่อง และประกอบภาพใหญ่ของเรื่องด้วยตนเองด้วยความรู้สึกร่วมที่มากน้อยต่างกัน (บางช่วงตีความ

ในตัวเนื้อหาการแสดง บางช่วงถอยออกมาและใช้การคิดวิเคราะห์เชื่อมโยงเศษเสี้ยวต่าง ๆ เป็นภาพใหญ่) ผู้ชมก็จะประกอบสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟของตนเองได้ นี่คือการใช้เวลาสำหรับละครอิมเมอร์ซีฟ ที่แม้ไม่เล่าตามลำดับเรื่อง แต่ก็เกิดการลำดับเรื่องในความคิดของผู้ชมเป็นเส้นตรงผ่านประสบการณ์ที่เขาประกอบสร้างขึ้น อีริกสันจึงเรียก ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ (และศิลปะการละครโดยทั่วไป) ในมุมมองของการประกอบสร้างทางจิตวิทยาว่าเป็น “ศิลปะที่เกี่ยวข้องกับการใช้เวลาในช่วงเวลาที่จำกัด ไม่ใช่ในความหมายที่ละครเกิดขึ้น ใน เวลาที่จำกัด แต่ ผลิต ความหมายของการใช้เวลาขึ้น” (Erikson, 2012, p. 89)

การชมการแสดงที่ดูเหมือนเกิดขึ้นในช่วงเวลาของเรื่อง (สถานที่และเวลาในโลกสมมติ) ซึ่งต่างกับการใช้เวลาของผู้ชม (เวลาในโลกจริงของการแสดง) คือพื้นที่ที่ก่อให้เกิดการต่อระหว่างอิมเมอร์ชันในตัวเนื้อหาการแสดง และในตัวเรื่องเล่า วิทยาศาสตร์การรู้คิดมีเครื่องมือที่จะทำให้พิจารณาโครงสร้างของละครและเวลาได้ ความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟและการลำดับเหตุการณ์สามารถอธิบายได้ว่าเป็นกระบวนการทางการรู้คิด (cognitive knowledge)

โฮแกน อธิบายความต่างระหว่างเนื้อเรื่องและสัมพันธ์สารเรื่องเล่าไว้คล้ายกับนักคิดผู้อื่น ๆ ว่า “ความต่างหลักในศาสตร์เรื่องเล่า คือความแตกต่างระหว่างเนื้อเรื่องและสัมพันธ์สาร กล่าวคือเกิดอะไรขึ้น และนำเสนอสิ่งที่เกิดขึ้นอย่างไร” โดยขยายความว่าผู้อ่านตัวบทจะถูกนำเสนอชุดของเหตุการณ์ “เป็นบางส่วน เป็นเศษเสี้ยว เป็นส่วนที่ขัดแย้งกัน มีส่วนที่เชื่อถือไม่ได้หรือไม่เกี่ยวข้องกัน จากตรงนี้ ก็ขึ้นอยู่กับผู้อ่านว่าจะตีความว่า ‘เกิดอะไรขึ้น’ ได้อย่างไร” (Hogan, 2012, p. 116) โฮแกนกล่าวถึงกระบวนการที่ผู้ชมตีความและประกอบสร้างความหมายของเรื่องเล่าว่ามี ‘รูปแบบเป็นขั้นเป็นตอน’ (procedural schema) ซึ่งคือ “การประกอบสร้างทางการรู้คิด ที่อนุญาตให้เราสร้างเรื่องราวของตนเองขึ้นจากสัมพันธ์สาร” (เรื่องเดียวกัน, p. 116) ผ่านการ “ให้ความหมายเชิงความสัมพันธ์ทางเวลากับชุดเหตุการณ์ที่ร้อยเรียงกัน”

จากคำอธิบายของโฮแกน ทำให้เข้าใจกระบวนการที่สมองของผู้ชมแยกเนื้อเรื่องออกจากสัมพันธ์สารหรือวิธีเล่าเรื่องได้ คือขณะที่ผู้ชมชมละครอิมเมอร์ซีฟที่นำเสนอเรื่องเล่าหลากหลายลำดับเรื่องเข้าไปพบเจอเรื่องราว ตามลำดับต่าง ๆ กัน พวกเขาจะจัดเรียงลำดับเหตุการณ์ในการรู้คิดของตน แล้วให้ความหมายอย่างเป็นขั้นเป็นตอน โดยเชื่อมโยงความสัมพันธ์ทางเวลาของชุดเหตุการณ์ที่ได้พบ เพื่อเข้าใจภาพรวม หรือภาพใหญ่ของเรื่อง

ดังนั้นเรื่องเล่าแบบหลากหลายลำดับเรื่องจึงอาจมองได้ว่าเป็นตัวช่วยสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟอย่างหนึ่ง โดยมองให้เป็นกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ไม่ต่างจากการแยกแยะและเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่พบในชีวิตจริง โฮแกนยกตัวอย่างกระบวนการนี้เปรียบเทียบกับกรรวบรวมหลักฐานเพื่อพิจารณาคดีในชั้นศาล ลูกขุนจะดูจากหลักฐานที่กระจัดกระจายเป็นพิเศษ และอาจไม่เกี่ยวข้องกัน หาเหตุผลเชื่อมโยง และประกอบสร้างความเข้าใจขึ้นมาว่า เกิดอะไรขึ้น

กันแนในคตินั้น ๆ (Hogan, 2012, pp. 155-156) คำถามจึงเกิดขึ้นว่าถ้ากระบวนการทางชมละคร เป็นกระบวนการวิทยาศาสตร์ที่พึ่งพาการใช้ตรรกะเชื่อมโยงแล้ว จะอนุญาตให้ผู้ชมรู้สึกเพลิดเพลิน และมีอารมณ์ร่วมได้อย่างไร ในเมื่อกระบวนการใช้ความคิดมักนำไปสู่ความตึงเครียด หรือน่าเบื่อหน่าย และหากละครอิมเมอร์ซีฟมีหน้าที่ทำให้ผู้ชม *รู้สึกร่วม* กับเหตุการณ์จนดื่มด่ำอยู่ในภาวะลื่นไหล การมองประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟด้วยแนวคิดนี้จะเป็นอุปสรรคต่ออิมเมอร์ชันหรือไม่ อย่างไร

บิกกิน (Biggin, 2017, p. 143) ไม่ได้ปฏิเสธมุมมองของโฮแกน แต่เสนอว่า นักการละครควรใช้ประโยชน์จากมุมมองนี้มาอง *กระบวนการ* ดังกล่าวโดยใช้กรอบคิดของเกมเข้ามาเป็นตัวช่วย กระบวนการประกอบสร้างความหมายพิเศษเสียต่าง ๆ ที่ไม่เชื่อมโยงกัน จึงอาจสร้างให้เป็นปริศนาที่ผู้ชมจะต้องเข้าไปสำรวจ ค้นหาความจริง และหาทางแก้ การปรับมุมมองจากเรื่องเล่าให้เป็นเกม สามารถช่วยอธิบายได้ว่าการได้รับรู้เรื่องไม่เป็นเส้นตรงคือปัจจัยสำคัญที่กระตุ้นให้ผู้ชมอยากรู้ และตื่นเต้น แทนที่จะเบื่อหน่าย และตึงเครียดได้อย่างไร

ในบริบทของเกม แนวคิดเกี่ยวกับการเข้าถึงอิมเมอร์ชันผ่านเรื่องเล่า และประสาทสัมผัส เกี่ยวข้องโดยตรงกับการตอบคำถามให้ได้ว่า ผู้ชมจะมีอิมเมอร์ชันกับอะไรกันแน่

ภาวะตัดขาดจากโลกจริง (Real World Disassociation) คือกรอบคิดที่เป็นประโยชน์ต่อการอธิบายมิติของเวลา และความสัมพันธ์ระหว่างตัวบทคือโลกของเรื่อง กับกลวิธีการนำเสนอ และเนื้อหาการแสดงในการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟ ภาวะตัดขาดจากโลกจริง คือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเมื่อผู้ชมดื่มด่ำอยู่ในอิมเมอร์ชันในระดับสูง (Jennett et al., 2008) ซึ่งวิเคราะห์ได้จากการอยู่ในภาวะลื่นไหลอย่างยิ่ง เสียจนอะไรก็ตามที่เกี่ยวข้องกับโลกความเป็นจริง ซึ่งโดยปกติแล้วจะดึงผู้ชมออกจากประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ เช่น การตระหนักถึงการมีอยู่ของทีมงาน พฤติกรรมที่ไม่เหมาะสมของผู้ชมด้วยกัน ฯลฯ กลับไม่สามารถส่งผลต่อผู้ชมได้เลย

บาร์ทลีย์ พูดถึงประสบการณ์ชมละครเรื่อง *สลีป โน มอร์ ของพันซ์ดริงก์* ว่า “ข้อจำกัดที่รบกวนผู้ชมในฐานะผู้เล่าเรื่องของตนเองมากที่สุดในเรื่อง คือการมีอยู่ของทีมงาน” (Bartley, 2013) และข้อจำกัดดังกล่าวก็เป็นข้อขัดแย้งกับผู้ชมมาโดยตลอดในโปรดักชันต่าง ๆ ของพันซ์ดริงก์ ซึ่งไม่สามารถ “หลบหนีการบังคับกะเกณฑ์จากผู้สร้างได้เลย” (เรื่องเดียวกัน, 2013)

ภาวะตัดขาดจากโลกจริง ช่วยอธิบายกระบวนการที่ผู้ชมสามารถพบเจออุปสรรคและข้อจำกัดต่าง ๆ แต่พร้อมจะเพิกเฉยต่อมันได้ว่า หากข้อจำกัดเหล่านั้นไม่มีความสำคัญต่อการที่ผู้ชมจะปะติดปะต่อเรื่องราวในโลกสมมติ ผู้ชมอาจปฏิเสธ หรือปล่อยผ่านการตระหนักว่ามีข้อจำกัดเหล่านั้นอยู่ เพื่อดื่มด่ำกับอิมเมอร์ชันต่อไป ในบริบทของละครอิมเมอร์ซีฟและเรื่องเล่า ภาวะตัดขาดจากโลกจริง อธิบายได้ว่าผู้ชมจะยังคงตระหนักถึงเหตุการณ์ในโลกจริงอยู่ แต่พร้อมจะสร้างประสบการณ์และอิมเมอร์ชันในโลกสมมติ ผ่านบรรยากาศ และเรื่องราวในละครต่อไปได้อย่างไร ผู้ชม

อาจต้องต่อรองกับสภาพแวดล้อมทางกายภาพรอบตัวเพื่อมีส่วนร่วมทั่วโลกสมมติ (เพื่อเข้าถึงอิมเมอร์ชันทางการเล่าเรื่อง) และบรรยากาศของโลกนั้น (อิมเมอร์ชันทางประสาทสัมผัส) หรือสลับเปลี่ยนไปมาระหว่างทั้ง 2 โลก แต่ภาวะตัดขาดจากโลกจริงจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อผู้ชมอยู่ในภาวะลื่นไหล หรือมีส่วนร่วมอย่างยิ่งกับเรื่องก่อนเท่านั้น ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟจึงควรทำให้องค์ประกอบต่าง ๆ ในเรื่องของตนเองอำนวยการต่อภาวะลื่นไหล และอิมเมอร์ชันเสียก่อน ไม่เชื่อมั่นไปเองว่าความอยากรู้ หรือการที่ผู้ชมตัดสินใจมาดูละครของตนจะทำให้ผู้ชมปฏิเสธอุปสรรคต่าง ๆ โดยอัตโนมัติ

ตัวอย่างความสัมพันธ์ระหว่างอิมเมอร์ชันกับเรื่องเล่า และอิมเมอร์ชันผ่านประสาทสัมผัสก็เช่น เมื่อผู้ชมเปิดประตูบานหนึ่ง เพื่อเข้าไปสู่พื้นที่ใหม่ การกระทำนี้เป็นการเปลี่ยนผ่าน (transition) ระหว่างเหตุการณ์หนึ่ง ไปสู่อีกเหตุการณ์หนึ่งในการปะติดปะต่อโครงเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่องของผู้ชม แต่ในขณะเดียวกันการเปิดประตูนี้ก็เป็นการกระทำที่เป็นรูปธรรมเพื่อเคลื่อนย้ายเรือนร่างทางกายภาพของผู้ชมไปตามพื้นที่ทางกายภาพของสถานที่จัดแสดง ในอีกขณะหนึ่งก็เป็นอุปลักษณะของการ *เปลี่ยนฉาก* และ *เปลี่ยนเวลา* เป็นการจบเหตุการณ์หนึ่งเพื่อไปสู่อีกเหตุการณ์หนึ่ง ซึ่งผู้ชมเลือกกระทำเอง

ดังนั้นประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟจึงเกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปในขณะที่ผู้ชมเปิดประตูและก้าวผ่านประตูนั้นไป ซึ่งหากประตูนั้น เปิดไปสู่ห้องที่ผู้ชมยังไม่เคยเข้าไป หรือมีตัวละครใหม่ หรือมีเหตุการณ์ใหม่ในห้องนั้น ความสนใจของผู้ชมก็จะมุ่งไปจดจ่อติดต่อกับช่วงขณะใหม่นั้นเอง ช่วงขณะนี้แสดงให้เห็นการดำเนินเรื่องไปในประสบการณ์การสร้างเรื่องเล่าของตนเอง จากสิ่งที่ผู้ชมเข้าไปค้นพบ เขาอาจทำความเข้าใจ ประกอบสร้างความหมายกับเรื่องในฉากนั้น โดยรู้สึกร่วมกับการแสดงของผู้แสดง ได้เห็นองค์ประกอบฉากที่ผู้ออกแบบใส่เอาไว้ หรือคิดเชื่อมโยงสร้างความหมายให้ภาพใหญ่ของละครทั้งเรื่อง หรือทำทุกอย่างที่กล่าวมานี้ ในช่วงขณะเดียวกันก็ได้

2.2.2.3 เล่นกับเรื่อง: ศาสตร์เรื่องเล่ากับแนวคิดเกมศึกษา (ludology)

จากการศึกษาเรื่องเล่าและอิมเมอร์ชันโดยใช้มุมมองของเกม มามองกระบวนการที่ผู้ชมใช้ในการประกอบสร้างความหมายของเรื่องเล่า ดังที่ได้กล่าวไปแล้วในตอนท้ายของหัวข้อที่ผ่านมา ทำให้เกิดแง่มุมใหม่ที่จะนิยามและตีความเรื่องเล่าในบริบทของการสร้างงานอิมเมอร์ซีฟ ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจึงจะศึกษาเรื่องเล่าและอิมเมอร์ชันผ่านแนวคิดทฤษฎีของเกมศึกษา (ludology) ซึ่งอาจทำให้เห็นรูปแบบของละคร และบทบาทของเรื่องเล่าในละครอิมเมอร์ซีฟได้

เกมศึกษาให้ความสนใจที่จะพิจารณาและนิยามความเป็นเรื่องเล่าในเกมคอมพิวเตอร์ ทั้งเนื้อเรื่องที่ตัวเกมตั้งใจถ่ายทอดออกมา (ไม่ว่าจะผ่านการออกแบบฉากต่าง ๆ การมีบทสนทนา หรือการตัดสลับระหว่างเกมไปเล่าเรื่องผ่านแอนิเมชัน) กับกลไกการเล่นโดยตัวมันเอง คำถามสำคัญของแนวคิดนี้คือ ในช่วงขณะที่เล่นเกมอยู่ ผู้เล่นติดจ่ออยู่กับอะไร ในเนื้อเรื่อง หรือใน

เกม (เช่นการค้นหา การสำรวจ หรืออื่น ๆ) ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อเรื่อง ดังนั้นเกมศึกษา จึงน่าจะช่วยให้เข้าใจปรากฏการณ์ที่ผู้เล่น (หรือผู้ชม) เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่อง และสร้างประสบการณ์การเล่าเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่องได้ชัดเจนขึ้น มากกว่าการมองอิมเมจผ่านแว่นของแนวคิดศาสตร์เล่าเรื่องเพียงมิติเดียว

เกมศึกษาก่อกำเนิดขึ้นจากการวิเคราะห์ และพิจารณาเกมคอมพิวเตอร์ รวมทั้งปรากฏการณ์ที่เกมสร้างกับผู้เล่น ในระยะแรกเริ่มโดยใช้แนวคิดของศาสตร์ต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้ว มาวิเคราะห์ เช่น จากระบบการศึกษา และปรัชญา เพื่อให้การศึกษาเกมคอมพิวเตอร์กลายเป็นสาขาทางวิชาการที่เชื่อถือได้ นักวิชาการเข้าไปศึกษาเกมและชี้ให้เห็นว่าเกมเป็นรูปแบบของเรื่องเล่าอย่างหนึ่ง โดยนำไปเปรียบเทียบกับศิลปะการเล่าเรื่องประเภทอื่น ใช้แนวคิดทฤษฎีในสาขาต่าง ๆ มาอธิบายเกม เช่น ศิลปะการละคร (Laurel, 2014) หรือวรรณกรรม (Murray, 2017) ต่อมา มีนักวิชาการปฏิเสธการศึกษาเกมด้วยวิธีนี้ และชี้ให้เห็นว่าเกมมีค่าพอที่จะศึกษาได้ด้วยตัวมันเอง แทนที่จะใช้แนวคิดจากศาสตร์อื่นมาอธิบายลักษณะเพียงบางอย่างของมัน เกมไม่ใช่ละครโทรทัศน์ และไม่ใช่ภาพยนตร์สั้น (แม้ในเกมบางประเภทจะใช้ภาพยนตร์สั้น หรือแอนิเมชันมาประกอบเกม) และมีรูปแบบการนำเสนอ รวมทั้งกลไกหลายอย่างที่มิได้สื่อสารในแบบเดียวกับการละคร หรือวรรณกรรม ดังนั้นจึงไม่ควร *อ่านเกม* ให้กลายเป็นเพียงรูปแบบใหม่อย่างหนึ่งของศาสตร์เหล่านั้น

เกมมีแนวทางทางศิลปะและเทคนิคเฉพาะตัว จึงควรมีคลังศัพท์เฉพาะตัว และแนวทางที่เชี่ยวชาญมาใช้ศึกษาและอธิบายให้เหมาะสม นักเกมศึกษากล่าวว่าสิ่งที่ทำให้เกมเป็นเครื่องมือ หรือรูปแบบทางศิลปะ ในตัวมันเองคือกลวิธีที่สร้างขึ้นให้เป็นเกม คือ การนำเสนอปัญหาให้ผู้เล่นลงมือแก้ ความท้าทายที่ต้องเอาชนะ และปฏิสัมพันธ์แบบขัดแย้งที่เรียกร้องให้ผู้เล่นต้องตัดสินใจเลือกอะไรบางอย่าง และมีอิทธิพลต่อผลลัพธ์ของมันอย่างเป็นรูปธรรมวัดผลได้ ดังนั้น เกมจึงมีความสัมพันธ์กับอิมเมจชั้นในแง่ความรู้คิดและความรู้สึกของผู้เล่นผ่านกลไกของการเล่นที่ออกแบบไว้แล้ว และหรือผ่านช่วงเวลาที่ผู้เล่นลงมือเล่น ไม่ใช่อิมเมจชั้นทางประสาทสัมผัสผ่านรูปลักษณ์และองค์ประกอบทางศิลปะ หรือการมีส่วนร่วมทางอารมณ์ผ่านเรื่องเล่าที่นำเสนอในเกม

นักศาสตร์เรื่องเล่า กล่าวว่าเกมมีความสามารถในการเล่าเรื่อง และทำงานกับจินตนาการและความรู้สึกร่วมของผู้ชม ดังนั้นจึงต้องศึกษาเกมด้วยแนวคิดนี้ ในขณะที่นักเกมศึกษาระบุว่ากลไกของเกมคือองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดในการศึกษาเกมในฐานะที่มันเป็นเกม ไม่ว่าทิศทางของการศึกษาเกมและเรื่องเล่าจะเป็นอย่างไรต่อไปก็ตาม แต่ทั้งศาสตร์เรื่องเล่า และเกมศึกษา ก็ให้แนวทางที่เป็นประโยชน์ในการศึกษาละครอิมเมจซีฟ เพื่อพิจารณาว่าประสบการณ์อิมเมจซีฟถูกสร้าง นำไปใช้ และทำให้คงอยู่ระหว่างจัดแสดงละครได้อย่างไร

1) ประเภทของการเล่น และพฤติกรรมของผู้เล่น ตามแนวคิดเกมศึกษา

บิกกิน (Biggin, 2017, p. 160) ยกตัวอย่างละคริมเมอร์ซีฟที่สร้างขึ้นเป็นเกมอย่างเป็นรูปธรรม ผ่านโครงการที่พันซ์ดริงก์ ทำกับเอ็มไอที (MIT) เป็นโครงการที่ต้องการปรับเรื่อง *สลิปโนมอร์* ให้กลายเป็นเกมคอมพิวเตอร์ ซึ่งผู้เล่นสามารถเล่นได้แม้จะอยู่ไกลจากสถานที่จัดแสดง บิกกินเข้าร่วมละครที่จัดที่นิวยอร์กได้จากที่พักของเธอที่ลอนดอน *สลิปโนมอร์* กลายเป็นประสบการณ์กึ่งละครกึ่งเกมคอมพิวเตอร์ ผ่านกระบวนการประสานรวม เนื้อเรื่อง ตัวละคร สุนทรียศาสตร์ และบรรยากาศของเรื่อง (ซึ่งคือประเด็นทางศาสตร์เรื่องเล่า) เข้ากับโครงสร้างของการใช้งาน และกลไกในการดูละคร (หรือการ เล่น กับละคร ซึ่งเป็นปริณิณทลของเกการศึกษา) ดังนี้

*ผู้เล่นเล่นเกมเป็นคู่ คนหนึ่งอยู่ที่สถานที่แสดง อีกผู้หนึ่งใช้งานผ่าน
การแสดงผลทางคอมพิวเตอร์ และต้องเล่นประสานร่วมกัน
ในชั่วเวลาเดียวกัน เชื่อมโยงกันผ่านระบบเซนเซอร์ และเทคโนโลยี
เสมือน เพื่อไขปริศนาและหนีออกจากห้องปิดตาย*

ผู้เล่นเสมือนที่อยู่ทางบ้านจะมีประสบการณ์กับเรื่องเหมือนกับการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ ในขณะที่ผู้เล่นในสถานที่กายภาพจะมีประสบการณ์กับเรื่องผ่านการกระทำ การมีส่วนร่วม กับอุปกรณ์ประกอบฉาก มีปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพกับพื้นที่ และภารกิจที่ได้ทำ ฯลฯ

การออกแบบและการดำเนินการในโครงการนี้พบว่าการเล่น (ในมุมมองของเกการศึกษา) สามารถแบ่งออกได้เป็น 2 รูปแบบที่ต่างกัน คือ การเล่นแบบเน้นจุดสิ้นสุด (telic mode of play) และการเล่นไม่เน้นจุดสิ้นสุด (paratelic mode of play) ซึ่งเฟอร์นันเดซ ในการประชุมที่มหาวิทยาลัยแลปแลนด์ จัดโดยเลย์โน (Leino et al., 2008, p. 186) ได้นิยามความต่างไว้ดังนี้

*การเล่นที่เน้นจุดสิ้นสุด เป็นการเล่นอย่างเคร่งเครียด และให้
ความสำคัญกับเป้าหมายของการเล่น ในขณะที่ผู้เล่นที่ใช้การเล่นไม่
เน้นจุดสิ้นสุด จะเพลิดเพลิน และสบายตัวกว่า เนื่องจากไม่ได้มุ่ง
หมายที่จะเล่นเพื่อบรรลุเป้าหมายในอนาคต แต่อยู่กับปัจจุบัน ใน
แต่ละชั่วขณะของการเล่น*

ผู้เล่นแบบเน้นจุดสิ้นสุดจะสนุกกับการเล่นเพื่อมุ่งไปสู่การชนะ (หรือได้รางวัลในท้ายที่สุด เช่น การเล่นเพื่อจัดอันดับ การเล่นเพื่อเงินรางวัล ฯลฯ) ขณะที่ผู้เล่นอีกรูปแบบจะมีความพึงพอใจกับการเล่นในตัวเอง บาร์เทิล (Bartle, 1996) สร้างระบบที่ใช้อธิบายบุคลิกภาพของผู้เล่น

เกมแบ่งเป็น 4 ประเภท โดยต่อยอดจากทักษะของเฟอร์นันเดซ เป็น นักฆ่า (killers) นักไฝผลสำเร็จ (achievers) นักเข้าสังคม (socializers) และนักสำรวจ (explorers) พฤติกรรมที่ผู้เล่นแต่ละประเภท ใช้เล่นเกม นำมาซึ่งประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่ต่างกัน นักฆ่าและนักไฝผลสำเร็จ เป็นผู้เล่นที่เน้น จุดสิ้นสุด ขณะที่นักเข้าสังคมและนักสำรวจ เป็นผู้เล่นไม่เน้นจุดสิ้นสุด

ผู้เล่น 2 ประเภทแรกตามทักษะของบาร์เทิล ให้ความสำคัญกับจุดหมาย เขารู้ว่า จะเล่นไปเพื่ออะไร และออกแบบวิธีการเล่นเพื่อสิ่งนั้น การเล่นของผู้เล่นเกมกลุ่มนี้สร้างอิมเมอร์ชันขึ้น รูปแบบเดียวกับภาวะลื่นไหลทางจิตวิทยาตามคำอธิบายของซิคเซนมิฮาย⁶ ขณะที่ผู้เล่นสองกลุ่มหลัง เล่นโดยไม่คำนึงถึงเป้าหมายและผลลัพธ์ และเพลิดเพลินกับกิจกรรมหรือเกมในตัวเอง หรือเพื่อการเข้าสังคมหรือผลลัพธ์อื่น ๆ นอกเหนือไปจากรางวัลที่ระบบเกมกำหนดให้ กล่าวคือ กลุ่มแรกเล่น เพื่อชนะ ในขณะที่กลุ่มที่สองเล่นเพื่อให้ได้เล่น

แนวคิดของบาร์เทิล ไม่เพียงแต่เป็นประโยชน์ต่อการแบ่งผู้เล่นเป็นบุคลิก ต่าง ๆ แต่แนวคิดที่ผู้เล่นต่างมีคุณลักษณะ และพฤติกรรมเฉพาะที่ต่างกันเมื่อเข้าไปเล่นเกมหรือทำ กิจกรรม ทำให้เราเห็นได้ว่าประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ สามารถสร้างได้หลายวิธี และยืนยันแนวคิดว่าการออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟไม่สามารถรับประกันได้ว่าจะส่งผลอย่างไรอย่างชัดเจน และยืนยันว่าไม่สามารถบังคับให้ผู้ชมที่หลากหลายเข้าสู่ภาวะอิมเมอร์ชันได้ด้วยกลวิธีที่จำกัดตายตัว การออกแบบเนื้อหาการแสดงและองค์ประกอบต่าง ๆ ทำได้เพียงคาดการณ์ว่าจะอนุญาต จะเอื้ออำนวย จะทำให้ผู้เล่นประเภทต่าง ๆ เข้าถึงอิมเมอร์ชันได้ด้วยวิธีใดบ้างเท่านั้น

ประสบการณ์สดใน *สลิปโนมอร์* ประกอบด้วยสิ่งเร้าทางประสาทสัมผัส ซึ่ง ออกแบบผ่านการออกแบบฉาก เช่น การใช้แสง การสร้างบรรยากาศด้วยกลิ่น และภาพ การกระตุ้น เร้าด้วยเสียง ซึ่งหากสิ่งเร้าทางประสาทสัมผัสเหล่านี้เป็นตัวการให้เกิดอิมเมอร์ชัน การถ่ายทำ ประสบการณ์ละครและนำมาฉายให้ผู้ชมทางบ้านจะไม่สามารถถ่ายทอดสิ่งเร้าเหล่านั้นไปด้วยได้ การ ถ่ายทำผู้เล่นหรือผู้ชมที่เดินสำรวจไปในสถานที่จัดแสดงนำไปให้ผู้ชมทางบ้านชม ก็คล้ายกับการชม สารคดี หรือภาพยนตร์สยองขวัญที่ถ่ายทำด้วยกล้องถือมือเท่านั้น ผู้ชมทางบ้านจะรับรู้ *เกิดอะไร ขึ้น* หรืออย่างน้อยอาจรู้สึกร่วมด้วยได้ เช่น รู้สึกหวาดกลัวกับภาพที่เห็นและเสียงที่ได้ยิน ฯลฯ แต่จะ สูญเสียการรู้คิดเกี่ยวกับบรรยากาศ และความตื่นเต้นของการอยู่ในพื้นที่แสดง การถ่ายการแสดงและ เปิดชม ไม่อาจคาดหวังได้ว่าจะมอบประสบการณ์อิมเมอร์ชันให้ผู้ชมได้ โครงการนี้จึงมุ่งสร้างอิมเมอร์ ชันผ่านองค์ประกอบ และวิธีการอื่นที่นอกเหนือไปจากนี้

⁶ คือทำกิจกรรมที่ท้าทายเพื่อเป้าหมายบางอย่างโดยที่ความสามารถของเขาต้องมีประสิทธิภาพพอ ที่จะบรรลุเป้าหมายได้ อิมเมอร์ชันจึงเกิดขึ้นจากความเพลิดเพลิน เพราะ กิจกรรมนั้นท้าทาย

บรรยากาศของโลกกายภาพ เป็นองค์ประกอบสำคัญที่ต้องสร้างเพื่อเลียนแบบประสบการณ์ของ *สลิปโนมอร์* ให้เห็นและรู้สึกได้ผ่านความเป็นจริงเสมือน อาจทำได้จากการพยายามสร้างภาพ 3 มิติ ที่เลียนแบบห้องต่าง ๆ ในการแสดงอย่างละเอียด แต่ก็ยังพบกับข้อจำกัดแบบเดียวกับการถ่ายการแสดงสดมาฉายอย่างที่กล่าวไปแล้ว ดังนั้น โครงการจึงออกแบบให้ผู้เข้าร่วมออนไลน์เข้าถึงประสบการณ์และบรรยากาศของสถานที่แสดงผ่านกลวิธีของเกม การใช้พื้นที่เสมือนแทนที่จะเป็นการสร้างภาพลอกแบบ 3 มิติ ช่วยให้เข้าถึงอิมเมอร์ชันได้ง่ายกว่า คือทำให้ผู้ชมมีอิสระ (ไม่ใช่เลือกมาแล้วจากการถ่าย) ใช้พื้นที่ออนไลน์ให้ผู้ชมที่บ้าน *เลือก* กระทำสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ให้เกิดความรู้สึกของความลึกกลับและการสำรวจ และแสดงผลผ่านพื้นที่ออนไลน์จากการที่ผู้เล่นทางบ้านได้เลือกเอง เช่น สร้างภาพเสมือนขึ้นผ่านแว่นความเป็นจริงเสมือน หรือเข้าสู่เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงผ่านการกดเข้าชมพื้นที่ต่าง ๆ กดเลือกการกระทำด้วยกลไกของเกมคอมพิวเตอร์ หรือแม้แต่เชื่อมผู้เล่นทางบ้านกับผู้เล่นบนพื้นที่กายภาพให้ผ่านระบบเซนเซอร์ และให้ผู้เล่นบนพื้นที่กระทำตามชุดคำสั่งที่ผู้เล่นเลือกจากหน้าจอ

บีกิน (Biggin, 2017, p. 162) เสนอว่าเป้าหมายของการออกแบบสำหรับผู้ชมออนไลน์ คือการให้เขาได้มีประสบการณ์แบบปัจเจกจากการประกอบสร้างเรื่องเล่าของเขาเอง ได้มีประสบการณ์กับช่วงขณะต่าง ๆ ในเรื่อง เพื่อปะติดปะต่อเรื่องตามกลไกที่อธิบายในหัวข้อก่อนหน้า ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟในบริบทนี้จึงนิยามได้จากการที่ผู้ชมในฐานะปัจเจกบุคคลได้เข้าไปสำรวจและเดินทางในโลกสมมติ ได้ *เลือก* ว่าจะเคลื่อนที่ไปอย่างไร หรือทำอะไรบ้าง ประสบการณ์ที่สร้างขึ้น ตรงกับแนวคิดของเฟอร์นันเดซ และบาร์เทิล ผู้เล่นในละครอิมเมอร์ซีฟออนไลน์ เล่นเพื่อ *บรรลุ เป้าหมาย* ของเกม (ได้ประกอบสร้างภาพใหญ่ของเรื่องเล่าในประสบการณ์ออนไลน์) หรือเพื่อ *เพลิดเพลินกับ การเล่น* (เพลิดเพลินกับการเดินสำรวจ การได้เลือกทิศทางการเคลื่อนที่ของตน ฯลฯ)

จะเห็นว่าประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟออนไลน์ ไม่เกี่ยวข้องกับภาพที่ระบบประมวลและแสดงออกมาอย่าง *สมจริง* เลียนแบบพื้นที่แสดง แต่ก็สามารถส่งผลทางอิมเมอร์ชันผ่านการที่ผู้ชม *เล่น* กับเรื่องได้ดีกว่าการฉายภาพการแสดง คล้ายการเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แม้ภาพที่แสดงผลจะไม่ใช่วิจัยภาพสมจริง ส่วนใหญ่เป็นแอนิเมชันเสียด้วยซ้ำ แต่ผู้เล่นสามารถรู้สึกร่วม หรือจดจ่อได้ ผ่านการใช้เรื่องเล่าแบบเกมศึกษา ซึ่งผู้ชมเป็นผู้กระทำ ไม่ใช่รับข้อมูลอย่างเดียว ต่อให้ข้อมูลหรือภาพสมจริงแบบ 3 มิติ แต่ถ้าผู้เล่นนั่งรับเพียงเท่านั้น ก็อาจไม่เอื้อให้เกิดประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟนั่นเอง การออกแบบ *สลิปโนมอร์* แบบออนไลน์ ยืนยันความสัมพันธ์ระหว่างอิมเมอร์ชันกับกลไกของเกม ผ่านมุมมองการใช้ประเภทของการเล่น และบุคลิกของผู้เล่นตามแนวคิดเกมศึกษาอย่างเห็นได้ชัด

2) โลกของเกมและการประกอบสร้างเรื่องเล่า

จูล (Juul, 2001) ผู้เป็นนักเกมศึกษาและปฏิเสธรการศึกษาเกมผ่านศาสตร์เรื่องเล่า เสนอไว้ว่าเราไม่สามารถมองเกมเป็นเรื่องเล่าได้เลย โดยพิจารณาที่ความสัมพันธ์ระหว่างการ

เล่าเรื่อง เกม และเวลา เขาเสนอว่าการเล่นเกมนั้นเกิดขึ้นในปัจจุบันขณะเสมอ แม้ว่าฉากที่เข้าไปเล่นอาจเป็นฉากเล่าย้อนอดีตก็ตาม ดังนั้นจึงไม่สามารถให้ความรู้สึกถึงการเล่าเรื่องในเกมได้ เพราะเป็นไปไม่ได้ที่จะ เล่า เรื่องที่ยังดำเนินไปไม่จบ

เกมประกอบสร้างเรื่องขึ้นในเวลาเดียวกับเวลาของเรื่องเล่า และ เวลาที่อ่านหรือชมเรื่อง คือไม่ใช่เพียงแต่ผู้ชม ชมเรื่อง ตอนนี้ แต่ตัว เรื่องเอง เกิดขึ้นตอนนี้ โดยสิ่งที่จะเกิดต่อไปยังไม่มีเกิดขึ้น และระบุ ไม่ได้ด้วยซ้ำว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไป อย่างไร

บิกกินโต้แย้งว่าทัศนะของจูล เป็นการนิยามการเล่าเรื่อง (ของละครและเรื่องแต่ง) ที่ง่ายและชัดเจนมากเกินไป เธอกล่าวว่าจูลมองสื่อทั้งสองนี้ผ่านการใช้เวลา ซึ่งไม่มอบอิสระให้กับผู้อ่าน แต่เธอแย้งว่าในละครอิมเมอร์ซีฟ ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับการเหตุการณ์ที่ออกแบบและฝึกซ้อมมาแล้วก็จริง แต่ในขณะที่ผู้ชม อ่าน และ มีปฏิสัมพันธ์ ประกอบสร้างเรื่องราวขึ้นนั้น ดำเนินอยู่ในปัจจุบันขณะเสมอ และมากกว่านั้น อดีต หรือความทรงจำของผู้ชมก็ยังประกอบสร้าง ปัจจุบันให้กับผู้ชมด้วย เธอชี้ให้เห็นว่าแม้เกมจะเปิดโอกาสให้ผู้เล่นเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ด้วย และมีส่วนต่อการปรับเปลี่ยนผลลัพธ์ของตัวเหตุการณ์ก็ตาม แต่เหตุการณ์ที่จะแสดงผลหลังผู้เล่นเข้าไปเล่นแล้ว ก็จะเป็นเหตุการณ์ที่ถูกสร้างขึ้นและกำหนดไว้ล่วงหน้าผ่านกลไกของเกมอยู่แล้ว

บิกกิน (Biggin, 2017, p. 166) กล่าวว่า

ผู้เล่นเกมมาริโอ้จะเอาชนะด่านในเกมอย่างไร อาจจะ “ระบุไม่ได้ ด้วยซ้ำว่าจะเกิดอะไรขึ้นหรือไม่อย่างไร” ตามคำกล่าวของจูลก็จริง แต่เรารู้แน่ว่ามาริโอ้คงไม่ไปซื้อโรงแรมบนถนนพาร์คเลนเป็นแน่

แน่นอนว่าการเล่นเกมมาริโอ้ แม้ว่าจะระบุไม่ได้ว่าจะชนะหรือไม่ชนะอย่างไร แต่ก็อาจพอคาดการณ์ได้ว่าชนะแล้วจะเกิดอะไรขึ้น แพ้แล้วจะเกิดอะไรขึ้น เพราะถูกเขียนโปรแกรมเอาไว้ล่วงหน้าแล้วนั่นเอง สิ่งที่เกิดขึ้นได้ในผลลัพธ์ของเกม อยากรู้ก็ต้องอยู่ภายในโลกสมมติของเกมนั้น ๆ (ไม่มีทางเกิดผลลัพธ์อย่างที่บิกกินแย้งเอาไว้อย่างแสนแน่นอน)

บิกกินจึงสรุปต่อไปว่า ทั้งศาสตร์เรื่องเล่า ทั้งเกมศึกษาไม่ควรผู้ขาดอภิสิทธิ์ว่า ศาสตร์ใดสามารถให้อิสระกับผู้อ่านหรือผู้เล่นได้มากกว่ากัน ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟเกิดขึ้นได้จากการมีปฏิสัมพันธ์และต่อรองกันระหว่างผู้อ่านและตัวบท ซึ่งสามารถเอื้ออำนวยให้เกิดขึ้นได้จากแนวทางของกรอบคิดทฤษฎีทั้งสองสาขา อันที่จริงหากมองว่าเกื้อหนุนส่งเสริมกันได้ตามแนวทาง

ของสหวิทยาการหรือการบูรณาการ ก็จะมีส่งผลให้มีมุมมองที่กว้างขึ้นและอาจสร้างผลลัพธ์คือ อิมเมอร์ชันต่อผู้ชม ผู้อ่าน ผู้เล่น ได้มีมิติหรือมีประสิทธิภาพมากกว่าด้วยซ้ำ

ในขณะที่จุล ผู้ขาดอิสระของผู้ชมไว้กับการเล่นเกมเท่านั้น เจนกินส์ ได้ศึกษาทั้งกลไกของเกมศึกษา และกลวิธีของศาสตร์เรื่องเล่า แล้วบูรณาการเป็นข้อเสนอว่ากลไกของเกม สามารถช่วยนำเสนอเรื่องเล่ารูปแบบต่าง ๆ ได้อย่างไร เขากล่าวว่า “ผู้สร้างเกมมักให้ความสนใจกับประเด็นการออกแบบระดับของเกม มากกว่าออกแบบโครงเรื่องหรือกำหนดแรงจูงใจของตัวละคร” (Jenkins, 2007, p. 56) โลกของเกม หรือตัวละครมีความสำคัญต่อการสร้างเหตุการณ์ในเกม ในมุมมองของศาสตร์เรื่องเล่า ผู้ชมไม่ได้เข้าไปมีส่วนร่วมกับเนื้อเรื่องโดยตรง แต่กลไกของการเล่นต่างหาก ที่ผู้ชมมีส่วนร่วมและจดจำได้ อย่างไรก็ตาม เขาเสริมว่าสำหรับเกมแบบอิมเมอร์ซีฟ การสร้างสภาพแวดล้อม หรือโลกเสมือนที่ผู้ชมสามารถควบคุมทิศทางในการเดินสำรวจได้ และมีปฏิสัมพันธ์ด้วยได้นั้น ช่วยกระตุ้น และประกอบสร้างเรื่องเล่าขึ้นในขณะที่เล่น ทั้งแบบที่ตั้งใจออกแบบไว้ให้เกิดขึ้น หรือแบบที่เกิดขึ้นเอง

จากมุมมองข้างต้น เจนกินส์เสนอว่าผู้สร้างเกมควรมองตนเองเป็น “สถาปนิกของเรื่องเล่า” (เรื่องเดียวกัน, p.60) ที่เข้าไปจัดการกับพื้นที่ และเลือกกลไกของเกม โดยเอื้ออำนวยให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องเล่าจากมุมมองของเกมศึกษา และศาสตร์เรื่องเล่าสามารถอธิบายกลวิธีที่ผู้ชมเข้าถึง “เนื้อเรื่อง” ผ่านพื้นที่และสภาพแวดล้อมได้ด้วย เจนกินส์ (เรื่องเดียวกัน, 57) ได้สรุปไว้ว่ามี เรื่องเล่าประเภทใดบ้าง ที่ผู้เล่นสามารถเข้าถึงได้ผ่านเกมอิมเมอร์ซีฟ

*การเล่าเรื่องผ่านสภาพแวดล้อม สร้างเงื่อนไขเบื้องต้น ที่เอื้อให้เกิด
ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟเรื่องเล่าได้ 4 รูปแบบ คือ เรื่องเล่าทาง
พื้นที่ (1) ทำให้เห็นสิ่งเฉพาะที่มีอยู่แล้วที่ช่วยเชื่อมโยงประกอบ
สร้างความหมายของเรื่องเล่า (2) เป็นพื้นที่ให้นำเรื่องเล่าเข้าไปเล่า
หรือแสดงคล้ายเวทีละคร (3) อาจมีข้อมูลของเรื่องเล่าประกอบอยู่ใน
โครงสร้างของพื้นที่ (4) เป็นแหล่งที่มาที่ช่วยให้เรื่องเล่าปรากฏ*

การนิยามเกมอิมเมอร์ซีฟเพื่อวิเคราะห์การเล่าเรื่องผ่านพื้นที่ ทำให้สามารถนำมาประยุกต์ใช้มองละครอิมเมอร์ซีฟเป็น “การเล่าเรื่องผ่านสภาพแวดล้อม” ได้ ตามทัศนะของเจนกินส์ดังนี้ ผู้สร้างสรรค์สามารถเชื่อมโยงไปถึงตัวบทที่มีอยู่แล้วผ่านงานปัจจุบันได้ เช่น *สลีปโนมอร์* เชื่อมโยงไปสู่เชกสเปียร์ และภาพยนตร์ของฮิตช์ค็อกได้ ผ่านการสร้างสรรค์แบบดัดแปลง และในขณะเดียวกันยังเชื่อมโยงไปสู่สื่ออื่น ๆ หรือละครเรื่องอื่น ๆ ที่ผู้ชมเคยมีประสบการณ์ด้วยก่อนหน้านี้

เช่น ภาพยนตร์ขาวดำ เรื่องราวและโปรดักชั่นที่จัดแสดงเรื่องแมคเบธ หรืออื่น ๆ ซึ่งทำให้ผู้ชมเข้าใจ เรื่องสลิปโนมอร์ได้ดีขึ้น หรือสลิปโนมอร์ทำให้เข้าใจแมคเบธ และภาพยนตร์ของอิตซ์ค็อกได้มากขึ้น

ผู้แสดงยัง *แสดง* เหตุการณ์ในเรื่องเล่าบนพื้นที่แสดง ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัว และมีอิทธิพลต่อการแสดง เช่น การใช้ประตู หรือบันไดในพื้นที่แสดง ในเชิงรูปธรรมส่งผลกระทบต่อ การเคลื่อนที่ของผู้แสดง ในเชิงนามธรรมส่งผลกระทบต่อวิธีการเล่าเรื่อง เช่น อาจประกอบสร้างความหมายใหม่ที่ละเอียดขึ้นกับเรื่องเล่า ซึ่งก็คือมีข้อมูลของเรื่องเล่าประกอบอยู่ในโครงสร้างของ พื้นที่ตามทัศนะของเจนกินส์ เช่น สภาพของห้องที่ผู้แสดงอยู่ช่วยเล่าเรื่องว่าตัวละครนั้นมีลักษณะนิสัย หรือภูมิหลังอย่างไร เป็นต้น ท้ายที่สุดตามทัศนะของเจนกินส์ พื้นที่ยังเป็นแหล่งที่มาที่ช่วยให้ เรื่องเล่าปรากฏ คือโครงสร้างของพื้นที่แสดงอาจเอื้อให้เกิดองค์ประกอบและกลไกของ *การเล่น* ตาม แนวของเกมศึกษาได้ เช่น เมื่อผู้ชมเคลื่อนที่ไปในพื้นที่ เขาจะพบกับเหตุการณ์ในโครงเรื่อง ซึ่ง กลายเป็นเหตุการณ์ในพื้นที่ ผ่านการตามหาผู้แสดง (อย่างการล่าสมบัติ หรือการไขคดีปริศนา) หรือ ไปพบผู้แสดงโดยบังเอิญในพื้นที่ การนำเรื่องเล่าไปฝังอยู่ในพื้นที่มีผลต่อการออกแบบเรื่องเล่า ให้เป็น เกม ให้เป็นเป้าหมาย หรือเป็นภารกิจ ซึ่งนำผู้ชมหรือผู้เล่นไปสู่ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ

เจนกินส์กล่าวว่า การเล่าเรื่องแบบนี้ “ขึ้นอยู่กับการเล่นส่วนเรื่องเล่าเป็นเศษ เสี้ยว และนำไปไว้กระจัดกระจายในพื้นที่ ผู้เล่นจะต้อง *เล่นเกม* เพื่อเข้าถึงเรื่องเล่า และประกอบ สร้างมันขึ้นมาใหม่ ผ่านการค้นหาค้นพบ การสำรวจ หรือการถอดรหัส เป็นต้น (เรื่องเดียวกัน, 59)

3) วิธีการนำเสนอ ความรู้สึกร่วม และบทบาทสมมติ

จากมุมมองของเจนกินส์ การสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟผ่านแนวคิดที่ บูรณาการศาสตร์เรื่องเล่าและเกมศึกษา ทำให้ช่วยพิจารณาประเด็นรูปแบบการนำเสนอ ความรู้สึก ร่วม และการเล่นบทบาทสมมติเพื่อสร้างอิมเมอร์ชันได้อีกด้วย ผู้เล่นเกม *สลิปโนมอร์* จากทางบ้านได้ รู้ หรือได้รับข้อมูลจากการค่อย ๆ เล่น ว่าตนได้รับบทบาทสมมติให้เล่นเป็น *เกรซ (Grace)* ตัวละคร สำคัญที่คนในเรื่องต่างตามหา และไม่รู้ว่ามีตัวตนอยู่ที่ไหนจนกระทั่งถูกเปิดเผยในภายหลัง ขณะที่ผู้ เล่นในพื้นที่แสดงไม่ได้รับบทบาทสมมติใดแต่เล่นเกมไปในฐานะที่เป็นตัวเอง ขณะที่เข้าไปสำรวจโลก สมมติที่ผู้จัดออกแบบและวางเอาไว้ในพื้นที่จัดแสดงทางกายภาพ

ผู้เล่นทั้งสองเชื่อมโยงกันอยู่ผ่านระบบเซ็นเซอร์ และเข้าสู่ประสบการณ์ อิมเมอร์ซีฟได้ผ่านกลไกของเกมดังที่กล่าวไปแล้ว เมื่อผู้เล่นแบบออนไลน์ได้รับบทบาทและต้องแสดง บทบาทสมมติ เขาจะต้องยินยอมระงับการไม่เชื่อ และเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับโลกสมมติได้อย่างที่เกิด ความรู้สึกร่วมด้วย ปรากฏการณ์นี้ ทำให้เห็นว่าเพื่อให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับเรื่องอย่างเข้มข้น ความรู้สึก ร่วม และความสนใจใคร่รู้ เป็นคุณลักษณะที่ผู้สร้างสรรค์ควรจัดการให้เป็นส่วนหนึ่งของละคร อิมเมอร์ซีฟ ไม่ว่าจะใช้วิธีให้บทบาทสมมติกับผู้ชม ‘เป็น’ ตัวละครหนึ่ง หรือให้บทบาทผ่านเกมและ กิจกรรมโดยให้ ‘ทำ’ อะไรบางอย่างตามทัศนะของบูโก๊ก็ตาม

อย่างน้อยที่สุดการเกิดอิมเมจชันผ่านการมีส่วนร่วมด้วยวิธีของศาสตร์เรื่องเล่า ก็ทำให้ผู้ชมจดจ่ออยู่กับเรื่องได้ในระดับความรู้สึก มากกว่าการเข้าถึงอิมเมจชันผ่านกลไกของเกมเพียงอย่างเดียว แต่ผู้ชมต้อง *สนใจ* หรือ *อยาก* มีส่วนร่วมเสียก่อน ดังนั้นหากละครอิมเมจชันจะไม่ใช้แนวคิดของเกมศึกษาเลย ผู้สร้างสรรค์ก็ต้องคิดหาวิธีที่จะทำให้ผู้ชมสนใจและอยากมีส่วนร่วมผ่านกลวิธีอื่น ๆ ต่อไปอีก ดังนั้นจึงจะเห็นว่าการศึกษาศาสตร์เรื่องเล่าและเกมศึกษาแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ จึงช่วยให้มองอิมเมจชันได้มีมิติมากขึ้น เพิ่มเครื่องมือที่จะใช้ช่วยให้เข้าถึงอิมเมจชันได้หลากหลายมากขึ้นด้วยนั่นเอง

การใช้แนวทางของศาสตร์เรื่องเล่า และเกมศึกษาในละครอิมเมจชัน ทำให้ช่วยแยกส่วนวิเคราะห์กลไกของเกม และองค์ประกอบของเรื่องเล่าได้ในรายละเอียด แต่ไม่ได้หมายความว่า จะต้องผูกขาดเลือกแนวทางใด แนวทางหนึ่ง หรือจะต้องสร้างองค์ประกอบทั้ง 2 นี้ แยกกัน ดังนั้นคำถามที่ว่า ผู้ชมติดจ่ออยู่กับ *อะไร* ตัวเรื่องเล่า หรือกลไกของเกม จึงไม่อาจตอบได้อย่างตรงไปตรงมา แต่ช่วยกันประกอบสร้างวิธีที่จะสร้างสรรค์และออกแบบโครงสร้างของละคร เพื่อนำไปสู่ประสบการณ์อิมเมจชันได้

การใช้กรอบคิดในเกม เช่น “การผ่านระดับ หรือด่านต่าง ๆ” ซึ่งคือการเพิ่มระดับความท้าทายในเกม สามารถช่วยสร้างอิมเมจชัน หรือสร้างอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมจชันได้เช่นกัน การสร้างระดับหรือด่านมีส่วนเกี่ยวข้องโดยตรงกับภาวะสิ้นไหวทางจิตวิทยา ส่วนหนึ่งทำให้เกิดความท้าทายที่จะกระตุ้นให้ผู้เล่นหรือผู้ชมจดจ่ออยู่กับกิจกรรมหรือเกม ซึ่งถ้าความสามารถของผู้เล่นตรงกับ ‘ความยากของด่าน’ นั้น ๆ ก็จะทำให้ผู้ชมจดจ่อเพลิดเพลินอยู่กับมันได้มากขึ้น (ไม่ว่าจะเพื่อเอาชนะ หรือเพื่อเพลิดเพลินกับความยากนั้นในตัวเอง ตามกรอบคิดของเฟอร์นันเดซ) แต่ถ้าหาก ‘ด่าน’ ในละครอิมเมจชันนั้นยากเกินไป เรียกร้องความสามารถที่สูงเกินไป ก็อาจเป็นอุปสรรคต่อผู้เล่นบางคนที่มีความสามารถไม่ถึง หรือไม่สนใจที่จะท้าทายตนเองมากขึ้นก็เป็นไปได้

ความสัมพันธ์ระหว่างองค์ประกอบของศาสตร์เรื่องเล่า และเกมศึกษาอาจไม่ใช่ชัดตรงข้ามอย่างตรงไปตรงมา แม้การศึกษาข้อมูลในหัวข้อนี้บางประการอาจชี้ไปทางนั้น แต่นักวิชาการหลายคนก็พยายามนำกรอบคิดทั้ง 2 สาขามาบูรณาการร่วมกัน

อย่างไรก็ตามการศึกษาเรื่องเล่า แบบให้ผู้ชม *เล่น* กับเรื่องเล่า มีความสัมพันธ์กับละครอิมเมจชันไม่มากนักน้อย ผู้ชมเดินสำรวจพื้นที่แสดงเพื่อปะติดปะต่อเรื่องเล่าที่ถูกกระจายไปในพื้นที่แบบหลากหลายลำดับเรื่อง หากเพิ่มกลไกของเกมเข้าไป ว่าผู้ชม *เป็นใคร* (ในแง่ของการเป็นตัวละคร หรือการมอบบทบาทผ่านการกระทำ) และให้เป้าหมายว่าจะปะติดปะต่อเรื่องไป *เพื่ออะไร* (นอกเหนือไปจากการเข้าใจภาพกว้างของละครเรื่องนั้น ๆ) เช่น เพื่อตามหาคนร้ายในคดี

มาตรการ เพื่อระบุปัญหาที่ก่อให้เกิดความขัดแย้งในโลกสมมติใบนี้ ฯลฯ ก็จะทำให้ประสบการณ์การสร้างโครงเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่องของผู้ชม กลายเป็นเกม อย่างเกมล่าสมบัติ หรือเกมไขปริศนา

หัวใจหลักของการทำให้ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟเป็นเกม ควรทำให้เป็นการให้โอกาส หรือเสนอทางเลือก ให้อิสระผู้ชมตัดสินใจ ไม่ใช่การบังคับ ฉะนั้นสำหรับผู้ชมที่เน้นจุดสิ้นสุด ก็จะสนุกสนานเพลิดเพลินกับการหาคำตอบเพื่อบรรลุเป้าหมาย ซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดอิมเมอร์ชัน ในขณะที่ผู้ชมที่ไม่เน้นจุดสิ้นสุดอาจจะแค่เพลิดเพลินกับการชมสถาปัตยกรรมของพื้นที่แสดง รู้เรื่องบ้างไม่รู้เรื่องบ้าง ประกอบภาพรวมของเรื่องได้บ้างหรือไม่ได้บ้างก็ได้ ตราบใดที่องค์ประกอบทางศาสตร์เล่าเรื่อง และศิลปะการละคร *น่าสนใจ* พอ ในทางกลับกันหากผู้สร้างบังคับให้ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟเป็นเพียงเกมเท่านั้น ผู้ชมกลุ่มหลังอาจรู้สึกว่าคุณสามารถทนไม่มากพอต่อความท้าทายของเกม ซึ่งก่อให้เกิดความตึงเครียด หรือความเบื่อหน่าย และเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยสำรวจความสัมพันธ์ของเรื่องเล่าและประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ 3 รูปแบบ คือ การตามเรื่อง (แบบเส้นเรื่องเดียวผ่านแนวคิดของศาสตร์เรื่องเล่า เกี่ยวกับเนื้อเรื่อง โครงเรื่อง และสัมพันธ์สาร) การปะติดปะต่อเรื่อง (แบบหลากหลายลำดับเรื่อง ผ่านแนวคิดของเรื่องเล่าและเวลา) และการเล่นกับเรื่อง (ผ่านความสัมพันธ์ระหว่างศาสตร์เรื่องเล่าและเกมศึกษา) ทั้ง 3 รูปแบบมีลักษณะเฉพาะ และประกอบสร้างความหมายในละครได้ด้วยตัวมันเอง ไม่ได้มีนัยยะว่ารูปแบบใดมีคุณค่าทางสุนทรียศาสตร์มากกว่ากัน และไม่ว่าในรูปแบบใด เรื่องเล่าจะไม่กลายเป็นประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟเลย หากผู้ชมไม่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับการเล่าเรื่องนั้น ๆ ดังนั้นในหัวข้อถัดไป ผู้วิจัยจะศึกษา *ปฏิสัมพันธ์* ซึ่งเป็นองค์ประกอบที่คำนึงถึงผู้ชม และมุ่งเน้นการนิยามว่าผู้ชมจะเข้าไปมีส่วนร่วม กับพื้นที่และสภาพแวดล้อม และกับเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงอย่างไร นั่นเอง

2.2.3 ปฏิสัมพันธ์ (interactivity)

โดยทั่วไปเรามักเข้าใจคำว่า ปฏิสัมพันธ์ ใกล้เคียงกับคำว่ามีส่วนร่วม (participation) และละครอิมเมอร์ซีฟมักให้นัยยะของละครที่ให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับผู้แสดง ในความหมายของการเข้าไป *ร่วมแสดง* เพื่อให้ผู้ชม *มีส่วนร่วม* กับละคร แต่จะเห็นจากองค์ประกอบทั้ง 2 ที่ผ่านมาแล้วว่า ละครอิมเมอร์ซีฟไม่ได้ต้องการเพียงแค่นั้น

ละครอิมเมอร์ซีฟมุ่งสร้างอิมเมอร์ชัน หรือการเข้าไปดื่มด่ำซึมซาบประสบการณ์ในภาวะสิ้นไหล เพื่อเกิดการเรียนรู้ และรู้สึกบางอย่างกับเรื่องเล่าและพื้นที่แสดง จนเมื่อออกจากพื้นที่แล้วผู้ชมจะเกิดความเปลี่ยนแปลงบางอย่าง การเข้าไป *รู้สึก* และ *รู้สึก* นี้เองทำได้ผ่านการที่ผู้ชมเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับองค์ประกอบต่าง ๆ ของละคร ดังนั้นการทำความเข้าใจ *ปฏิสัมพันธ์* ผ่านแนวคิดทฤษฎี และการให้คำนิยามจึงจะช่วยให้เข้าไปพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่างละครอิมเมอร์ซีฟ และประสบการณ์ของผู้ชมได้

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะศึกษาระดับของอิมเมอร์ชันผ่านปฏิสัมพันธ์ตามทัศนะของบูโก เพื่อให้เห็นภาพรวมเสียก่อนว่าจะศึกษาปฏิสัมพันธ์ในมิติใด เพื่ออะไร จากนั้นจึงจะใช้แนวคิดทฤษฎี จากนักคิดที่ศึกษาการแสดงดิจิทัล การแสดงแบบสื่อผสม และเกมคอมพิวเตอร์ เพื่อทำความเข้าใจนิยาม และคุณลักษณะของปฏิสัมพันธ์ในละครอิมเมอร์ซีฟ แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ที่ต่างกันหลายมุมมองนี้ อาจมีบางส่วนทับซ้อนกัน หรือพัฒนาต่อยอดขึ้นมาเป็นระบบใหม่ ๆ ซึ่งมีทั้งข้อดีและข้อเสียที่ต่างกันไปแล้วต่างการหยิบมาใช้งาน อันมีรายละเอียดดังที่จะอภิปรายดังต่อไปนี้

2.2.3.1 ระดับของอิมเมอร์ชันผ่านปฏิสัมพันธ์

ปฏิสัมพันธ์เป็นตัวช่วยให้หลายกำแพง และอุปสรรคที่ไม่เอื้อให้เกิดอิมเมอร์ชัน หรือกล่าวอีกนัยหนึ่ง การออกแบบปฏิสัมพันธ์เป็นการวางกลยุทธ์ที่คาดคะเนว่าจะเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้าสู่ภาวะอิมเมอร์ชัน แต่ไม่ใช่ตัวรับประกันว่าจะเกิดขึ้นได้เสมอไป ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่าง ๆ ผู้วิจัยจะยกทัศนะของบูโก ซึ่งเสนอว่า เราสามารถสร้างภาวะที่ผู้ชมเข้าถึงอิมเมอร์ชันได้ถึง 3 ระดับมากน้อยต่างกัน ขึ้นอยู่กับการออกแบบปฏิสัมพันธ์ในละคร สามารถแจกแจงรายละเอียดได้ ดังนี้

1) การหลอมรวมทางกายภาพ (physical Integration)

ละครตามชนบทมักมีรูปแบบที่เป็นทางการ คือแยกโลกสมมติเอาไว้ฝั่งหนึ่งผู้ชมนั่งสังเกตการณ์อยู่อีกฝั่งหนึ่ง การทำให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในโลกสมมติ และ ‘เชื่อ’ ว่านี่คือโลกจริงใบใหม่ จึงควรทำลายความเป็นทางการที่ว่า ผู้กำกับจะต้องทำให้โลกที่จับต้องได้ เช่น พื้นที่ดูละคร อุปกรณ์ประกอบฉาก เสื้อผ้า ผู้แสดง ฯลฯ กับผู้ชม เข้าไปหลอมรวมกันทางกายภาพ พูดอย่างง่ายให้เห็นภาพก็คือแทนที่จะให้ผู้ชมนั่งดูอยู่ไกล ๆ ผู้กำกับจะต้องพาผู้ชมเข้าไปอยู่ใน “พื้นที่แสดง” ด้วย

ดังนั้น ละครอิมเมอร์ซีฟหลายเรื่องจึงมักเป็นการแสดงรูปแบบเฉพาะที่ไปในตัว (แต่ไม่ได้หมายความว่าละครเฉพาะที่คือละครอิมเมอร์ซีฟ และละครอิมเมอร์ซีฟทุกเรื่องไม่จำเป็นต้องเป็นละครเฉพาะที่) คือ ทำให้พื้นที่ที่ใช้จัดแสดงเป็นพื้นที่ในโลกของละคร และพาผู้ชมเข้าไป ‘เดินสำรวจ’ โดยให้อิสระที่จะเลือกเข้าไปสัมผัสสิ่งต่าง ๆ ในพื้นที่นั้นได้ด้วยตนเอง

อย่างไรก็ตาม บูโก กล่าวว่า การนำผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่แสดงนี้ ยังไม่เพียงพอต่อประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ หากผู้ชมทำได้เพียงเดินดูผู้แสดงที่อยู่ในพื้นที่ บูโกเปรียบกับการเดินชมพิพิธภัณฑ์ และเห็นผู้เดินชมพิพิธภัณฑ์ผู้อื่นมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันนั้น ยังเป็นเพียงการ ‘จัดที่นั่ง’ (audience seating) แบบใหม่เท่านั้น เพราะผู้ชมยังคงเป็นผู้สังเกตการณ์อยู่เช่นเดิม ผู้ชมยังเป็นคนนอก ยังไม่ ‘เชื่อ’ ในโลกสมมตินี้ ยังแยกแยะได้ว่าสิ่งที่อยู่ตรงหน้าคือการแสดง และผู้ชมเป็นเพียงผู้เข้าไปเดินสำรวจ (navigate) ในสถานที่นั้นเท่านั้น เช่น การแสดง Sleep No More ที่ใช้หน้าฉาก แยกระหว่างผู้แสดงและผู้ชม วิธีนี้ทำให้ยังเกิดการแบ่งแยกโลกจริงและโลกสมมติอยู่ ฯลฯ

2) อิมเมอร์ชันในทางละคร (dramatic immersion)

คือการนำผู้ชมเข้าไปอยู่ใจกลางของสภาพแวดล้อมใหม่ โดยไม่แยกผู้แสดงและผู้ชม ไม่มี “ที่นั่ง” หรือ “ที่กำหนด” ให้ผู้ชมอยู่ในพื้นที่แสดง วิธีนี้จะทำให้ผู้ชมแยกไม่ออกว่าใครเป็นผู้ชมด้วยกัน ใครเป็นผู้แสดง จุดที่ตนอยู่เป็นที่นั่ง ที่ยืนดู หรือเป็นที่ที่ผู้แสดงจะเคลื่อนไหวเข้ามา นอกจากนี้หากนำผู้ชมเข้าไปในพื้นที่โลกสมมติด้วยประสาทสัมผัสอื่น ๆ นอกจากสายตา เช่น รส กลิ่น เสียง สัมผัส ก็จะช่วยช่วยให้ผู้ชมเชื่อว่าตนเป็นส่วนหนึ่งในเรื่องมากขึ้น จะเห็นว่าละครอิมเมอร์ซีฟมักใช้อาหาร ไขก่อกลิ่น หรือใช้เสียงจากธรรมชาติในสภาวะแวดล้อมนั้น ๆ สร้างโลกสมมติในละครขึ้นมา

นอกจากนี้ ยังต้องให้ผู้ชมมีประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟในทางละครด้วย คือไม่ใช่แค่การอยู่ในพื้นที่ แต่ต้อง ‘ทำ’ อะไรบางอย่างในพื้นที่นั้น ด้วยกติกาเดียวกับตัวละครในเรื่อง ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่ผู้ชมควรได้ปะติดปะต่อเรื่องราวเอง ทำงานกับความคิดของผู้ชม ให้ผู้ชมได้ ‘มีปฏิสัมพันธ์’ ในโลกใบนั้นทางการกระทำ คำพูด และความคิด ไม่ว่าจะมึปฏิสัมพันธ์ด้วยกันเอง กับปัญหาของเรื่อง หรือกับตัวละคร การสื่อสารกับผู้ชมโดยมอบ ‘บทบาท’ ให้ผู้ชมรู้ตัวว่าเป็นใครในโลกนี้ และต้องเข้าไปทำอะไรในโลกนี้ ก็จะช่วยช่วยให้ผู้ชมถูกล้อมรวมทั้งทางกายภาพ และทางความรู้สึกในโลกสมมติจนเชื่อว่า ‘จริง’ ได้

นอกจากนี้ บุโกยังเสนอว่าบทบาทที่มอบให้ผู้ชม ไม่ควรเจาะเฉพาะเจาะจงหรือไกลตัวเกินไป เช่น ผู้ชมต้องกลายเป็นตัวละคร “โฮเรซิโอ” ในเรื่องแฮมเล็ต ถ้ากำหนดถึงขั้นนั้น ระยะห่างที่ผู้ชมจะถอยมาวิจารณ์จะกว้างขึ้นอีก เช่น ฉันรู้จักตัวละครนี้ดีหรือยัง, ฉันมีเพศ, อายุ, เชื้อชาติเดียวกับตัวละครนั้นหรือ? เป็นต้น ซึ่งจะทำให้ผู้ชมถอยห่างและไม่เชื่อ การกำหนดบทบาทควรทำโดยกว้าง ให้ผู้ชมใช้สิ่งที่ตนมีอยู่แล้วและกระทำออกมาตามสันชาตญาณของตนได้ เช่น ให้เป็นนักสืบที่เข้าไปตามหาความจริง, ให้เป็นหุ้นส่วนของบริษัทที่เข้าไปตรวจสอบสถานที่และลงคะแนนว่าจะทำอย่างไรกับสถานที่นี้ดี เป็นต้น

3) ภาวะแยกแยะพื้นที่และเวลาไม่ได้ (Spatiotemporal indeterminacy)

บุโกอธิบายว่า ภาวะ ‘อิมเมอร์ซีฟโดยสมบูรณ์’ คือภาวะที่ผู้ชมไม่รู้อีกต่อไปว่าตนอยู่ในพื้นที่และเวลาใด ลืมว่าตัวเองเป็นใคร ลืมเรือนร่างของตัวเอง ไม่รู้ตัวว่าเอาตัวเองเข้าไปในพื้นที่ใดกันแน่ สร้างความรู้สึกที่ ‘จริง’ กับผู้ชมจนตอบสนองทางกายภาพ เช่น กลั้วจนขาสั่น, ตื่นตระหนกจนใจเต้น ฯลฯ จนกระทั่งเมื่อออกจากโลกสมมตินั้น ๆ แล้ว ความรู้สึกที่เกิดขึ้น จะติดตัวผู้ชมออกมาด้วย จนแยกแยะไม่ได้อีกต่อไปว่ายังอยู่ในโลกสมมติอยู่ หรือออกมาในโลกจริงแล้ว

กลวิธีการสร้างภาวะอิมเมอร์ซีฟโดยสมบูรณ์นี้ บุโกกล่าวว่าเกิดขึ้นได้จากการใช้เครื่องมือที่ผู้ใช้ มองไม่เห็นเรือนร่างตัวเอง เข้าไปเล่นเกมอยู่ในโลกสมมติใหม่ที่ไม่จำเป็นต้องยึดโยงสัมพันธ์กับลักษณะของโลกจริงที่จับต้องได้ เช่น ใส่แว่นวีอาร์แล้วเดินไปในพื้นราบกว้างขวางบนโลกจริง แต่ในโลกเสมือนเห็นเป็นทางเดินแคบ ๆ บนที่สูง เป็นต้น เมื่อผู้เล่นตกจากที่สูง (ในความเป็นจริง

เหมือน) ก็จะรู้สึกเสียววาบในช่องท้องเหมือนตกลงมาจริง ๆ การสร้างปฏิสัมพันธ์รูปแบบนี้ จะทำให้ผู้ชมลืมการรับรู้ของโลกกายภาพ หรือโลกจริงที่เขามีชีวิตอยู่ไปได้โดยสิ้นเชิง

บูโก (Bouko, 2014, p. 261) ยังเสนออีกว่าอิมเมอร์ชันโดยสมบูรณ์อาจยังทำได้ในมิติของละคร และยังไม่มีความสนใจสร้างอิมเมอร์ชันรูปแบบนี้⁷ รวมทั้งตั้งคำถามว่า มีความจำเป็นหรือไม่ที่จะต้องทำให้ละครอิมเมอร์ซีฟไปจนถึงจุดที่ผู้ชมแยกแยะโลกจริงและโลกสมมติไม่ได้ถึงเพียงนั้น ผู้วิจัยมีทัศนะว่าอย่างไรก็ตาม ละครก็ยังคงเป็นสื่อรูปแบบหนึ่งที่มุ่งเน้นสร้างโลกสมมติขึ้น โดยให้ความหมายเชิงอุปลักษณ์กับโลกสมมตินั้นเพื่อเชื่อมโยงและเข้าใจความจริงในโลกกายภาพที่สุด ด้วยวิธีการผนวกรวมของกรอบคิด ตามแนวทางของแมคคอนนาคี ดังนั้นในวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยจึงจะศึกษาเฉพาะกลวิธีสร้างปฏิสัมพันธ์เพื่อให้เกิดอิมเมอร์ชันทางละคร และมุ่งหมายทดลองสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่มีอิมเมอร์ชันทางละครเท่านั้น ไม่ต้องการพัฒนาละครให้ถึงภาวะแยกแยะพื้นที่และเวลาไม่ได้

2.2.3.2 การแยกประเภทปฏิสัมพันธ์เป็นระดับ ตามแนวคิดของดิกซอน

สตีฟ ดิกซอน (Dixon, 2001, p. 563) จำแนกปฏิสัมพันธ์ออกเป็น 4 ประเภท โดยอธิบายผ่านการใช้อีดีเจิตัล คือ การเดินสำรวจ การมีส่วนร่วม การสนทนาด้วย และการประสานร่วม ปฏิสัมพันธ์ทั้ง 4 ประเภทนี้มีระดับขั้นสูงต่ำ (hierarchy) ในตัวมันเอง โดยมีมาตรวัดอยู่ที่ว่าผู้ชมเข้าไปมีอิทธิพลให้งานชิ้นนั้นเปลี่ยนแปลงอย่างไร หลังจากที่มีปฏิสัมพันธ์แล้ว ถ้าผู้ชมสร้างความเปลี่ยนแปลงให้งานชิ้นนั้นได้มากก็จะมีคุณค่าสูงที่สุด ในทางกลับกันถ้าผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์แต่ไม่ได้มีอิทธิพลต่อตัวงาน ก็จะมีคุณค่าน้อย

รายละเอียดของปฏิสัมพันธ์ระดับต่าง ๆ ดังนี้

1) การเดินสำรวจ (navigation)

เป็นปฏิสัมพันธ์ที่ง่ายที่สุด และมีระดับต่ำสุด ผู้ชมไม่ต้องทำอะไรทั้งสิ้น แค่เข้าไปห้องค์ประกอบต่าง ๆ ในละครกระตุ้นเร้าการรู้คิด และการรู้สึกเท่านั้น ดิกซอนอธิบายว่า “ยกตัวอย่างได้เท่ากับการคลิกเมาส์” การเล่นเกมออนไลน์บนเว็บ เป็นปฏิสัมพันธ์แบบเดินสำรวจอย่างหนึ่ง ผู้ชมเข้าไปรับรู้ข้อมูล รู้คิด และรู้สึกผ่านการคลิกข้อความ หน้าเพจ และลิงก์ต่าง ๆ หากเป็นในรูปแบบละครก็เช่น เดินชมสถานที่ และเห็นการแสดงในสถานที่นั้น ๆ การเดินชมพิพิธภัณฑ์

⁷ บูโกตั้งข้อสังเกตนี้ในปี ค.ศ. 2013 ซึ่งเทคโนโลยีวีอาร์ยังมีราคาสูง และเข้าถึงได้ยาก ทำให้วีอาร์ถูกจำกัดอยู่เพียงแต่การสร้างเกมและประสบการณ์สั้น ๆ เช่น การสร้างอิมเมอร์ชันในงานแสดงสินค้า หรือในพิพิธภัณฑ์ ยังไม่มีการนำวีอาร์มาใช้เพื่อเข้าถึง เรื่องเล่า เกือบ 10 ปีต่อมา มีคณะละครที่สนใจสร้างละครอิมเมอร์ซีฟผ่านวีอาร์แล้ว และเกือบจะสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟแบบสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยจะอภิปรายรายละเอียดในหัวข้อ 2.3.2 แนวคิดของจักรวาลณมิติ และละครความเป็นจริงเสมือน หน้า 113

หรือสวสนสัตว์ หรือเล่นสวสนสนุก เป็นการเดินสำรวจอย่างหนึ่ง บูกโก (Bouko, 2014, p. 256) เรียกปฏิสัมพันธ์ระดับนี้ว่าเป็นเพียงแค่ ‘ปฏิภิริยา’ เท่านั้นยังไม่เป็น

2) การมีส่วนร่วม (participation)

เป็นปฏิสัมพันธ์ระดับถัดมา มีส่วนร่วม ในที่นี้คือร่วม ‘เลือก’ จากตัวเลือกอันจำกัดที่ผู้สร้างสรรค์งานเตรียมไว้ให้อยู่แล้ว และการเลือกนั้น ก็มี ส่วน ให้การรับรู้งานประเภทนั้น ๆ เฉพาะมิติที่ตนเองเลือก เช่น ในละครเรื่องหนึ่งมีบทละครที่เขียนไว้อยู่แล้ว ผูกซ้อมการแสดงมาแล้ว ผู้ชมแค่ เลือก ตามดูตัวละครที่ตนสนใจ หรือ เลือกตอนจบของภาพยนตร์ หรือเล่นเกมแล้วมีตัวเลือกให้ตัวละครกระทำการบางอย่างส่งผลให้สถานการณ์ที่ตามมา (ซึ่งโปรแกรมไว้แล้ว) เปลี่ยนไป หรือในละครแบบมีส่วนร่วม ผู้ชม เลือก การกระทำให้ตัวละครทำให้เรื่องราวเปลี่ยนไป

จะเห็นว่าในระดับขั้นนี้ เนื้อเรื่อง ตัวบท หรือการแสดง จะเปลี่ยนไปเพียงเล็กน้อย ซึ่งก็เปลี่ยนเพียงผลลัพธ์ที่แสดงออกตามแนวทางที่กำหนดเอาไว้แล้ว สำหรับการรับรู้ของผู้ชม ไม่ได้เกิดการเปลี่ยนแปลงที่ตัวงานซึ่งสร้างใหม่ขึ้นมาตรงนั้น

3) การสนทนาด้วย (conversation)

เป็นระดับของปฏิสัมพันธ์ที่ มีความหมาย มากขึ้นเล็กน้อย “บทสนทนาต้องการการกระทำจากทั้งสองฝ่าย⁸ จะช่วยให้เกิดการแลกเปลี่ยนกันที่แท้จริง” (Dixon, 2001, p. 584) โดยการแลกเปลี่ยนที่ว่า ในมิติของเกมคอมพิวเตอร์คือเกิดขึ้นระหว่างผู้เล่นกับระบบ หรือผู้เล่นกับผู้เล่นด้วยกันเอง ในละครที่ผู้ชมเข้าไป ร่วมแสดง และมีบทสนทนากับผู้แสดงย่อมเกิดการเปลี่ยนแปลงในตัวงาน คือเกิดการค้นสบทสนทนาใหม่ ๆ ซึ่งอาจทำให้ทิศทางของละครเปลี่ยนไปได้ โดยที่ผู้แสดงหรือผู้จัดอาจไม่สามารถออกแบบหรือผูกซ้อมมาก่อน เช่น ในละครแทรกสด เป็นต้น

บูกโกกล่าวว่า ปฏิสัมพันธ์ระดับนี้ “ผู้ใช้ หรือผู้ชมเริ่มมีความต้องการ และเป้าหมายในทางละครขึ้นมาบ้างแล้ว” (Bouko, 2014, p. 256) ดิกซอนเสริมว่าในงานที่มีการสนทนากันจะเริ่มสร้าง “ความสัมพันธ์ที่ซับซ้อนขึ้น หรือเกิดการต่อรองขึ้นระหว่างผู้ใช้/ผู้ชม กับตัวงาน ซึ่งต้องพึ่งความเชื่อใจ การร่วมมือกัน และการเปิดกว้างต่อกัน” (Dixon, 2001, p. 585)

4) การประสานร่วม (collaboration)

ในระดับนี้ปฏิสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นมีความหมายตรงตามนิยาม คือเกิดการประสานร่วมกันทำงาน คือผู้ชมมีสัมพันธ์กับผู้ชมด้วยกันเอง และกับผู้สร้างงาน/ผู้แสดง เพื่อ ร่วมสร้างผลงาน ด้วยกัน ในระดับการสนทนาด้วย ผู้ชมเริ่มมีความต้องการและเป้าหมายในทางละคร แต่ในระดับนี้ผู้ชมจะมีการกระทำทางละคร เขาจะต้องสร้างสรรค์อะไรบางอย่างในงานชิ้นนั้น ซึ่งจะเกิดขึ้น “เมื่อผู้ชม/ผู้ใช้ กลายเป็นผู้เขียน หรือผู้เขียนร่วมของงานศิลปะ ประสบการณ์ การแสดง หรือเรื่องเรื่องเล่า นั้น ๆ” (เรื่องเดียวกัน, p.595) ซึ่งส่งผลต่อตัวงานนั้น ไม่ว่าจะเป็นการทิ้งบางอย่างไว้

⁸ คือผู้ชม และผู้แสดงหรือเจ้าของผลงาน, เสริมโดยผู้วิจัย)

การปรับเปลี่ยนเรื่องเล่า หรือการเขียนเรื่องขึ้นใหม่ ตัวอย่างปฏิสัมพันธ์แบบการประสานร่วมในโลกวรรณกรรม ก็เช่นการเขียนนวนิยายออนไลน์แบบให้ผู้อ่านเข้ามาเขียนต่อเติมเรื่องเดิม ในละครอาจเป็นเกมหรือกิจกรรมบางอย่างที่ผู้ชมทำร่วมกันต่อเนื่องการแสดง ทำให้เกิดเรื่องเล่าใหม่ หรือเกิดการเปลี่ยนแปลงความหมายในงานชิ้นนั้น

แม้ว่าดิกซอนจะกล่าวอย่างชัดเจนว่าการแยกประเภทของปฏิสัมพันธ์เช่นนี้ ไม่อาจบ่งชี้ถึงคุณค่าของงานแต่ละชิ้นได้ (เช่น งานที่มีแต่การเดินสำรวจ จะมีคุณค่าต่ำกว่างานที่ใช้การประสานร่วม) แต่อย่างไรก็ตามการแยกประเภทเป็นระดับเช่นนี้ ย่อมเกิดความสัมพันธ์เชิงอำนาจ ซึ่งให้ค่าปฏิสัมพันธ์ประเภทหนึ่งสูงกว่าอีกประเภทหนึ่ง เพราะโดยนิยามของมันแล้ว *การแยกประเภท* เช่นนี้ไม่ได้แยกจากแคบบทบาทของผู้ชมที่ถูกเชิญชวนให้เข้ามาเล่นกับผลงานตามที่ดิกซอนตั้งใจ แต่มีนัยยะวัดผลได้จากตัวงานที่แล้วเสร็จด้วย ในระดับขั้นสุดท้าย การประสานร่วม จะเห็นว่าตัวงานจะเปลี่ยนไปอย่างจับต้องได้ และวัดผลได้ มันจึงจะดูต่างไปจากเดิม มีความหมายต่างไปจากเดิม สุดท้ายแล้วงานนั้น ๆ จะต่างไปจากเดิมเพราะการเสริมแรงและสร้างสรรค์จากผู้ชม

จะเห็นว่าการตัดสินค่าอย่างเห็นได้ชัดในระบบที่เป็นลำดับขั้นเช่นนี้ บิ๊กกิน (Biggin, 2017, p. 62) วิเคราะห์ว่าแต่ละขั้นต้องการการมีส่วนร่วมของผู้ชมที่ต่างออกไป ยิ่งผู้ชมมีอิทธิพลและมีอิสระที่จะปรับเปลี่ยนตัวงานได้ก็ยิ่งมีประสบการณ์มากกว่า และได้รับผลลัพธ์หรือรางวัลที่ชัดเจนกว่าด้วย ความรู้สึกที่ผู้ชม “เป็นผู้กระทำ” นั้นย่อมชัดเจนกว่าในปฏิสัมพันธ์ระดับสูง ในขณะที่ความสัมพันธ์ระดับต่ำ ผู้ชมจะรู้สึกว่าคุณจำกัดสิทธิ์หรือเสรีภาพมากกว่า จากการโต้แย้งของบิ๊กกินจะเห็นว่าปฏิสัมพันธ์และการเสริมอำนาจ (empowerment) ให้ผู้ชม มีความสัมพันธ์กันอย่างมีนัยยะสำคัญ การเสริมอำนาจ อิสระ และการสร้างสรรค์ย่อมส่งผลต่อภาวะสิ้นไหว และมียผลอย่างยิ่งต่อการเกิดอิมเมอร์ชันในละคร ซึ่งจะเป็นปัจจัยที่เราให้ความสำคัญต่อไปในหัวข้ออื่น ๆ

บิ๊กกินเสนอว่า แม้การจำแนกประเภทปฏิสัมพันธ์ของดิกซอนจะสามารถทำให้เข้าใจความหมาย และความสำคัญของปฏิสัมพันธ์มากขึ้น โดยการแยกส่วนพิจารณา แต่เราจะเห็นว่าในเกมหรือกิจกรรมที่เลือกมาใช้ในละคร นิยามของปฏิสัมพันธ์แต่ละระดับอาจมีส่วนที่ทับซ้อนกันได้ แนวคิดของดิกซอนมีประโยชน์เมื่อนำมาใช้วิเคราะห์คุณภาพของปฏิสัมพันธ์ว่าผู้ชมสามารถส่งผล และมีอิทธิพลต่องานได้มากเพียงใด แต่หากจะวิเคราะห์ว่าปฏิสัมพันธ์จะเอื้ออำนวยให้เกิดอิมเมอร์ชันได้อย่างไรนั้น แนวคิดนี้อาจไม่ช่วยให้เห็นชัดนัก เพราะการตีความปฏิสัมพันธ์โดยยึดผู้ชมและอิทธิพลของผู้ชมเป็นเกณฑ์ไม่อาจชี้วัดได้ว่าจะนำไปสู่การสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟอย่างไรนั่นเอง

ดังนั้นสำหรับบิ๊กกิน การใช้กรอบคิดอื่นมามองปฏิสัมพันธ์อาจมีประโยชน์ต่อการเลือกใช้เพื่อสร้างอิมเมอร์ชัน ได้มีประสิทธิภาพมากกว่า

2.2.3.3 การให้ความหมายปฏิสัมพันธ์ ตามแนวคิดของไรอัน

แนวคิดที่ใกล้เคียงและต่อยอดมาจากดิกซอน ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าควรกล่าวถึงในวิทยานิพนธ์นี้ด้วย คือแนวคิดของ มารี ลอว์รี ไรอัน ซึ่งเสนอขึ้นในปี ค.ศ. 2002

บูโก (Bouko, 2014, p. 257) อภิปรายว่า ไรอันยังคงพยายามจำแนกปฏิสัมพันธ์โดยที่ยึดโยงตัวชี้วัดจากบทบาทและอิทธิพลจากการกระทำของผู้ชมต่อโลกสมมติที่ถูกสร้างขึ้นอยู่ แต่มีความพยายามที่จะให้ความหมายการกระทำเหล่านั้น โดยมุ่งเน้นที่ปฏิสัมพันธ์ต่อเรื่องเล่าอธิบายเป็น มิติ ความสัมพันธ์ของการกระทำของผู้ชมกับเรื่องเล่า และลดการให้คุณค่ากับผลลัพธ์ของตัวงานน้อยลงไปกว่าดิกซอน ไรอันให้ความหมายปฏิสัมพันธ์โดยมุ่งเน้นการประกอบสร้างความหมายจากการจำแนกองค์ประกอบของปฏิสัมพันธ์ เป็นมิติของ พื้นที่ ที่มีการกระทำเกิดขึ้น คือ ภายใน (interior) และ ภายนอก (exterior) ของโลกสมมติ กับมิติของ ลักษณะการกระทำ ของผู้ชมซึ่งแบ่งเป็น การสำรวจ (exploratory) และ การเป็นพระเจ้า (ontological) หรือการมีอิทธิพลกับเรื่องแล้วจับคู่ของข้อตรงข้ามทั้ง 2 มิติ เข้าเป็นปฏิสัมพันธ์รูปแบบที่ต่างกัน 4 ประเภทในแบบไขว้

แนวคิดของไรอันมีลักษณะของการ พัฒนา หมายถึงว่ายิ่งการกระทำของผู้ชมมีมากขึ้น ปฏิสัมพันธ์ก็จะยิ่งพัฒนาไปจากระดับแรก สู่ระดับสุดท้ายอันมีรายละเอียดดังนี้

1) การสำรวจภายนอกโลกสมมติ (external exploratory interactivity)

มุ่งเน้นการให้อิสระผู้ชมเลือกการเดินทางสำรวจ โดยที่มีเรื่องกำหนดไว้ให้อยู่แล้ว ผู้ชมจะเข้าไปสำรวจเรื่องเล่าที่แยกชิ้นส่วนกันอยู่ แล้วประกอบขึ้นเองโดยที่ผู้แสดงเป็น ฝิ ตามทักษะของเพียร์สัน และตามการจัดแสดงของพันซ์ดริงก์ คือผู้ชมเป็นบุคคลที่สาม (อยู่นอกโลกสมมติ) เข้าไปรับรู้เรื่องราวในเรื่อง โดยที่ผู้แสดงมองไม่เห็นผู้ชม และผู้ชมไม่มีส่วนสร้างความเปลี่ยนแปลงให้เรื่องเล่า เพียงแต่รับรู้เรื่องราวจากการเลือกของตนเอง การเล่นเกมแบบสำรวจที่เข้าไปอ่านเนื้อเรื่องจากข้อความไฮเปอร์เท็กซ์ (hypertext) เป็นตัวอย่างที่บูโกใช้อธิบายปฏิสัมพันธ์ประเภทนี้ เทียบเคียงได้กับปฏิสัมพันธ์แบบมีส่วนร่วมของดิกซอน ผู้วิจัยมองว่าไรอันเริ่มให้ความหมายปฏิสัมพันธ์ระดับแรกเช่นนี้ เพื่อขบขันให้เห็นว่าเธอให้ความสำคัญกับอิสระของผู้ชมในฐานะผู้กระทำ จึงตัดการเดินทางสำรวจในแบบของดิกซอนซึ่งผู้ชมไม่มีความเป็นผู้กระทำต่อเรื่องไปเลย

2) การสำรวจภายในโลกสมมติ (internal exploratory interactivity)

ในระดับนี้ผู้ชมเลือกเข้าไปสำรวจเรื่องเล่า และปะติดปะต่อเรื่องเล่าด้วยตนเองคล้ายกับปฏิสัมพันธ์ระดับแรก แต่ตอนนี้ผู้ชมจะถูกหลอมรวมเข้าไปอยู่ในโลกสมมติ ผู้ชมจะกลายเป็นตัวละครในโลกของละครเรื่องนั้น ๆ มีบทบาทที่ถูกกำหนดให้ และอาจมีปฏิสัมพันธ์กับผู้แสดง ในฐานะตัวละครในโลกเดียวกัน โดยที่การกระทำของผู้ชมไม่เปลี่ยนแปลงการเล่าเรื่อง จะเห็นว่าเป็นการรวมเอาการมีส่วนร่วม และการใช้บทสนทนาของดิกซอนมาบูรณาการกัน โดยที่เพิ่มมิติของการมอบบทบาทให้ผู้ชมเข้าไปด้วย

3) การเป็นพระเจ้านอกโลกสมมติ (external ontological interactivity)

ปฏิสัมพันธ์ในระดับนี้ ผู้ชมจะอยู่นอกโลกสมมติ เขาจะกลายเป็นบุคคลที่ 3 ที่ตัวละครมองไม่เห็น ไม่มีปฏิสัมพันธ์ด้วย แต่มีส่วนสร้างความเปลี่ยนแปลงให้โลกสมมติในละคร ผู้ชมจะกลายเป็น “พระเจ้าผู้มีอำนาจไม่สิ้นสุด (the omnipotent God) ของระบบ” (Ryan, 2002, p. 598) เช่น การเล่นเกม เดอะ ซิมส์ (The Sims) ที่ผู้เล่นมีสิทธิ์สร้างตัวละครขึ้นมา บังคับให้ตัวละครใช้ชีวิตตามแบบที่ต้องการ มองเห็นโลกทั้งใบได้จากหน้าจอ เหมือนเป็นพระเจ้าที่อยู่เหนือผู้คนทั้งปวง บุโก และผู้วิจัย ยังไม่เห็นคณะละครที่ใช้ปฏิสัมพันธ์ระดับนี้ และไม่เห็นแนวโน้มที่จะสร้างละครอิมเมอร์ซีฟให้มีปฏิสัมพันธ์เช่นนี้ได้ เพราะหากผู้ชมจะเข้าไปเปลี่ยนแปลงโลกสมมติในละคร อย่างน้อยที่สุดผู้ชมอาจต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้แสดงไม่ทางตรงก็ทางอ้อม และละครอิมเมอร์ซีฟโดยตัวมันเองแล้ว ยังต้องการให้ผู้ชมดื่มด่ำเข้าไปในเรื่องจนเกิดภาวะลื่นไหล การแยกผู้ชมออกจากโลกละครโดยสิ้นเชิง อาจไม่เหมาะกับแนวทางและกลวิธีการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟ

4) การเป็นพระเจ้าภายในโลกสมมติ (internal ontological interactivity)

ท้ายที่สุด ไรอันเสนอปฏิสัมพันธ์ระดับ สมบูรณ์ คือการที่โปรดักชันหลอมรวมให้ผู้ชมเข้าไปอยู่ในโลกของละครทั้งทางพื้นที่ และเวลา เขาจะกลายเป็นตัวละครหนึ่ง ซึ่งการกระทำของเขาสามารถปรับเปลี่ยนเรื่องเล่าได้ เรื่องเล่าจะไม่ถูกบรรยายหรือแสดงให้เห็น แต่ผู้ชมจะต้องเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของเรื่องเล่า และแสดงออกในบทบาทต่าง ๆ ที่ถูกกำหนด การสร้างความสัมพันธ์รูปแบบนี้ ผู้ชมจะละทิ้ง *ความเป็นผู้ชม* แล้วเข้าไปเกี่ยวข้องกับเรื่องเล่าในฐานะผู้ร่วมเล่าเรื่อง หรือในฐานะผู้แสดงคนหนึ่ง วิดีโอเกมแนวผจญภัยใช้ปฏิสัมพันธ์เช่นนี้ ในละครอิมเมอร์ซีฟหรือละครที่ผู้ชมมีส่วนร่วมมักใช้ปฏิสัมพันธ์รูปแบบนี้ เช่น การให้ผู้ชมเข้าไปเป็นนักสืบ ช่วยสืบสวนในละครสืบสวน สอบสวน ให้ผู้ชมเข้าไปเล่นเกมหาสมบัติ หรือเกมตะลุยด่านต่าง ๆ เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า แม้ไรอันจะยังคงใช้ผู้ชมเป็นศูนย์กลางของตัวชี้วัดเพื่อจำแนกประเภทของปฏิสัมพันธ์ แต่ก็พยายามเลี่ยงการวัดผลของผู้ชม และเริ่มเบนความสนใจออกจากตัวผู้ชมมาสู่เรื่องเล่า และโลกสมมติของละคร ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของละครอิมเมอร์ซีฟแล้ว ผู้วิจัยมองว่าปฏิสัมพันธ์รูปแบบที่ 2 และ 4 สามารถเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้าใจภาวะอิมเมอร์ชันมากขึ้นได้ เริ่มให้ความสำคัญกับการเสริมอำนาจให้ผู้ชมเป็นผู้กระทำในละครแล้ว แต่อย่างไรก็ตามผู้วิจัยมีข้อสังเกตว่าแนวคิดของไรอันอาจมีข้อจำกัดในการนำไปใช้งานสร้างสรรค์

แนวคิดของดิกซอนเปิดโอกาสให้ใช้ปฏิสัมพันธ์หลายประเภทในละครเรื่องเดียวได้เพราะนิยามจากการกระทำของผู้ชมเป็นเกมและกิจกรรม ในขณะที่การแยกปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดของไรอันเป็นการมองปฏิสัมพันธ์โดยจับคู่ตรงข้ามของมิติต่าง ๆ ในละคร จึงควรต้องเลือก

ปฏิสัมพันธ์แบบใดแบบหนึ่งให้สอดคล้องกันตลอดทั้งเรื่อง⁹ ไม่เช่นนั้นผู้ชมจะสับสนกับบทกวี ทำให้เกิดภาวะตึงเครียดอันเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงภาวะลื่นไหลตามทัศนะของซิกเซนมิฮายนั่นเอง

นอกจากนี้จากทัศนะของบีกินที่ว่า “ผู้สร้างอาจทำให้อุปสรรคต่ออิมเมอร์ชันลดน้อยลงสำหรับผู้ชมได้ แต่คงไม่อาจรับประกันได้ว่าประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟจะต้องเกิดขึ้น และแน่นอนว่าไม่สามารถ บังคับ ให้เกิดขึ้นได้” (Biggin, 2017, p. 82) ผู้วิจัยเห็นว่าการให้ความหมายและจำแนกประเภทปฏิสัมพันธ์ของทั้งดิกซอน และไรอัน มีความเฉพาะเจาะจง เป็นกฎกติกาที่ตายตัวเกินไป หากมองปฏิสัมพันธ์ในละครอิมเมอร์ซีฟอย่างดิกซอน หรือไรอันอาจมีแนวโน้มให้เกิดการ บังคับ หรือจำกัดอิสรภาพของผู้ชมมากเกินไปอยู่ดี

2.2.3.4 ลักษณะของปฏิสัมพันธ์ ตามแนวคิดของสมิตส์

แนวคิดของสมิตส์ ปฏิเสธแนวคิดของดิกซอน และไรอัน ซึ่งเขามองว่าเฉพาะเจาะจงมากเกินไป สร้างกรอบคิดให้มองปฏิสัมพันธ์อย่างมีระดับสูงต่ำ และยังมีกรอบคิดที่กว้างในแง่ที่ว่าทั้งสองให้นิยามและแยกประเภทเพื่อนำไปใช้อธิบายปฏิสัมพันธ์ในบริบทอื่น ๆ ได้ด้วย ไม่ได้นิยามเฉพาะใช้กับละคร เขาจึงพยายามให้คำจำกัดความของปฏิสัมพันธ์อย่างมุ่งหมายให้ใช้กับละครโดยเฉพาะ โดยตัดปฏิสัมพันธ์ 3 ประเภทแรกของดิกซอนออก และตัดความหมายของปฏิสัมพันธ์ 2 แบบแรกของไรอันออกไป ด้วยเหตุผลว่าเป็นการนิยามที่มีข้อจำกัดและเป็นหลักปฏิบัติมากเกินไป

การเว้นช่องว่างไว้ ให้ปฏิสัมพันธ์มีความหมายที่ไม่เฉพาะเจาะจงนักคือหัวใจของการนิยามปฏิสัมพันธ์ซึ่งเขาพยายามนำเสนอ สมิตส์ (Smuts, 2009, p. 65) จำกัดความปฏิสัมพันธ์โดยใช้กรอบคิดด้านคุณสมบัติของมันไว้ว่า

เอ็กซ์ และวาย มีปฏิสัมพันธ์กันก็ต่อเมื่อ

(1) ตอบสนองกันและกันได้ทั้ง 2 ฝ่าย (2) ไม่มีฝ่ายใดฝ่ายหนึ่งควบคุมกัน และ (3) ทั้งเอ็กซ์ และวายต้องไม่มีใครตอบสนองกันอย่างไร้แบบแผน เท่านั้น

จากลักษณะของความสัมพันธ์รูปแบบนี้ เราสามารถนิยามปฏิสัมพันธ์ได้ว่า อะไรบางอย่างมีปฏิสัมพันธ์กันได้ก็ต่อเมื่อ (1) มันตอบสนองได้ (2) มันไม่ควบคุมอะไรโดยสมบูรณ์ (3) มันไม่ถูกอะไรควบคุมโดยสมบูรณ์ และ (4) มันไม่มีการตอบสนองอย่างไร้แบบแผน เท่านั้น

⁹ เช่น ผู้ชมคงไม่สามารถเป็นผีบ้าง ไม่เป็นผีบ้าง ในละครเรื่องเดียวกัน และผู้ชมก็คงไม่สามารถถูกกำหนดบทบาทบ้าง ไม่ถูกกำหนดบทบาทบ้างอีกด้วย

สมัตสนิยามปฏิสัมพันธ์โดยใช้ *การควบคุม* เป็นตัวชี้วัดหลัก สำหรับเขา ปฏิสัมพันธ์ดำเนินอยู่ได้เมื่อฝ่ายหนึ่งพยายามหยั่งเชิงเพื่อที่จะควบคุมอีกฝ่าย เมื่อใดก็ตามที่อีกฝ่ายอยู่ใต้การควบคุม ก็จะไม่เกิดปฏิสัมพันธ์อีกต่อไป บูโก (Bouko, 2014, p. 258) อธิบายเสริมนิยามของสมัตส์โดยใช้การขี่ม้าเป็นตัวเปรียบเทียบว่า “ปฏิสัมพันธ์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อม้าไม่ยอมให้ตัวเองถูกควบคุม ขณะที่ขี่ก็พยายามจะควบคุมมัน เมื่อม้าเชื่อง คือมันถูกเจ้าของควบคุมโดยสิ้นเชิง การกระทำทั้งหมดจะถูกเจ้าของควบคุม และการมีปฏิสัมพันธ์กันจะจบลงลงทันที” คล้ายกันสมัตส์ให้อีกตัวอย่างถึงการเล่นเทนนิสระหว่างผู้เล่นอาชีพกับผู้เล่นมือสมัครเล่น ซึ่งในความสัมพันธ์นี้ไม่เกิดปฏิสัมพันธ์ เพราะผู้เล่นฝ่ายแรกยอมได้เปรียบและเป็นฝ่ายควบคุมการเล่นของฝ่ายหลัง

กล่าวได้ว่า สมัตส์ได้พัฒนาแนวคิดเชิงสัมพันธ์ (relational approach) ขึ้นเพื่ออธิบายปฏิสัมพันธ์เพราะแน่นอนว่าปฏิสัมพันธ์เป็นเรื่องของความสัมพันธ์ที่สิ่งหนึ่งมีการกระทำที่เกี่ยวข้องกับอีกสิ่งรับส่งกันไปมา “สิ่งต่าง ๆ ในตัวมันเองไม่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ แต่มันต้องเข้าไปมีสัมพันธ์กับสิ่งอื่นเพื่อพยายามควบคุมกัน นั่นจึงจะเรียกได้ว่าปฏิสัมพันธ์” (Smuts, 2009, p. 65)

สมัตส์มองปฏิสัมพันธ์เป็นภาวะการเอาชนะ-ยอมแพ้ของสองสิ่ง หากผู้เล่นเทนนิสสองคนไม่รู้ว่่าอีกฝ่ายมีเทคนิควิธีเล่นอย่างไร ต่อให้ฝ่ายหนึ่งจะตีลูกกลับไปได้ทุกครั้ง เขาก็ยังไม่อาจวางใจได้ เพราะไม่รู้ว่่าอีกฝ่ายจะโต้กลับมาอย่างไร หากอีกฝ่ายเคลื่อนที่ และกระทำได้อย่างเป็นอิสระ ทั้งคู่ก็จะยังคงไม่สามารถคาดเดาการกระทำของอีกฝ่ายได้ การต่อสู้เอาชนะจึงจะดำรงอยู่ต่อไป

ภาวะไม่แน่ชัด ไม่เฉพาะเจาะจงของตัวอย่างเรื่องเทนนิส และการขี่ม้า พิสูจน์ให้เห็นว่าขณะที่มีปฏิสัมพันธ์ สมาชิกของฝ่ายหนึ่งจะจดจ่ออยู่กับการเอาชนะอีกคู่หนึ่ง โดยที่ต้องไม่แน่ใจว่่าอีกฝ่ายจะแพ้แน่ ๆ และจะต้องมั่นใจมากพอว่่าตนมีสิทธิ์ชนะ การอธิบายปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบนี้คล้ายกับภาวะสั่นไหวของชิเคเนมียาย ซึ่งผู้ที่ทำกิจกรรมต้องเห็นความท้าทาย (เดาไม่ออกว่่าอีกฝ่ายจะเล่นอย่างไร) เห็นเป้าหมายที่ชัดเจน (คู่แข่งแพ้) และเห็นว่่าความสามารถของตนมีเพียงพอที่จะเอาชนะความท้าทายนั้น (มั่นใจว่่ามีสิทธิ์จะชนะ) จึงจะไม่เกิดความเบื่อหน่าย หรือความวิตกกังวลจนเกินไป เท่านั้นจึงจะเกิดภาวะสั่นไหวได้

ผู้วิจัยมองว่่า การนิยามปฏิสัมพันธ์เช่นนี้เป็นการให้ความหมายที่เฉพาะเจาะจงกับการนำไปใช้ในละคร โดยไม่จำกัดแยกประเภทจนเกินไป ช่วยให้เห็นว่า เกมและกิจกรรมที่จะนำมาออกแบบปฏิสัมพันธ์ในละครอิมเมอร์ซีฟ จะต้องมีความท้าทาย แต่ไม่ควบคุมผู้ชมมากเกินไป นอกจากนี้ยังจะเห็นว่่าความไม่รู้/ความอยากรู้ จะเป็นตัวขับเคลื่อนให้ผู้ชมยังมีปฏิสัมพันธ์ผ่านเกมและกิจกรรมต่าง ๆ ได้ และยังวัดผลได้อีกด้วยว่่าปฏิสัมพันธ์ที่จะออกแบบให้ผู้ชมนั้น ให้อิสระ เสริมอำนาจให้ผู้ชม หรือควบคุมผู้ชมกันแน่ ซึ่งอาจช่วยให้ประเมินได้อีกด้วยว่่าจะเป็นอุปสรรคหรือเอื้ออำนวยให้เกิดอิมเมอร์ชันหรือไม่ อย่างไร

2.2.3.5 กลวิธีสร้างปฏิสัมพันธ์ ตามแนวคิดของเซเลน และซิมเมอร์แมน

การนิยามปฏิสัมพันธ์โดยมองความหมายเชิงสัมพัทธ์ ทำให้การพัฒนาแนวคิดเพื่อบริการและจัดหมวดหมู่ของปฏิสัมพันธ์เริ่มเบนออกจากการยึดการกระทำของผู้ชมและอิทธิพลต่อตัวงาน แต่มุ่งนิยามปฏิสัมพันธ์โดยมองที่สัมพัทธ์ระหว่างตัวผู้ชมและองค์ประกอบในงานเพื่อหาความเกี่ยวเนื่องกันระหว่างตัวผู้ชมและตัวงาน มากกว่าจะมองว่าฝ่ายหนึ่งเป็นผู้กระทำที่เข้าควบคุมอีกฝ่ายอย่างที่ดีก็ชอบ และไร้อันมอง

เซเลนและซิมเมอร์แมน เข้าไปให้ความหมายกับปฏิสัมพันธ์ผ่านการมองที่คุณลักษณะของมัน และความสำคัญที่มันมีต่อละคร เพื่อหลีกเลี่ยงการพยายามตีค่าปฏิสัมพันธ์ให้เป็นระดับขั้นที่วัดคุณค่าจากอิทธิพลที่ผู้ชมมีต่องานแบบดีก็ชอบ และลดการทำให้ปฏิสัมพันธ์มีความหมายที่เฉพาะเจาะจงแบบเข้าไปบังคับกะเกณฑ์การให้บทบาทผู้ชม จนก่อให้เกิดข้อจำกัดต่าง ๆ แบบไร้อันแนวคิดนี้มองปฏิสัมพันธ์ที่ รูปแบบ ของมันและจัดหมวดหมู่โดยใช้ “แนวทางแบบมองรอบเพื่อทำความเข้าใจชั่วขณะที่เกิดปฏิสัมพันธ์” ผ่านกลวิธีที่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์นั้นและชี้ให้เห็นลักษณะและความหมายมากไปกว่าการเข้าไปจำแนกประเภทเพื่อแยกส่วนปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ ออกจากกัน

กล่าวโดยสรุป คือเซเลนและซิมเมอร์แมนไม่ได้นิยามปฏิสัมพันธ์เพื่อจำกัดว่าทำได้อย่างไร แต่นิยามเพื่อให้ เข้าใจความหมาย ว่าปฏิสัมพันธ์แต่ละรูปแบบแต่ละกลวิธีเกิดขึ้นได้อย่างไร วิธีนี้ทำให้ไม่เกิดการแบ่งแยกและตัดสินคุณค่าว่าแบบใดมีค่ามากกว่าอีกแบบนั่นเอง หมวดหมู่ของกลวิธีเกิดปฏิสัมพันธ์รูปแบบต่าง ๆ ที่เซเลนและซิมเมอร์ (Salen & Zimmerman, 2004, p. 69) เสนอ มีทั้งหมด 4 รูปแบบดังต่อไปนี้

รูปแบบที่ 1: ปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด (cognitive interactivity) หรือการมีส่วนร่วมผ่านความรู้สึก และการตีความ

รูปแบบที่ 2: ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ (functional interactivity) หรือการมีส่วนร่วมกับการใช้งาน

รูปแบบที่ 3: ปฏิสัมพันธ์ชัดแจ้ง (explicit interactivity) หรือการมีส่วนร่วมกับการกระทำของละคร

รูปแบบที่ 4: ปฏิสัมพันธ์นอกชิ้นงาน (Beyond-the-object interactivity) หรือการมีส่วนร่วมเชิงวัฒนธรรม

เซเลนและซิมเมอร์แมนกล่าวชัดเจนว่า “การเล่น¹⁰ ไม่ได้ขึ้นอยู่กับกรอบคิดว่าผู้เล่นมีการกระทำอย่างไร และระบบส่งผลลัพธ์อย่างไร แต่ขึ้นอยู่กับบริบทเฉพาะที่การกระทำนั้น

¹⁰ หรือในที่นี้คือปฏิสัมพันธ์, เสริมโดยผู้วิจัย

เกิดขึ้น” (เรื่องเดียวกัน, p. 60) การจัดหมวดหมู่รูปแบบของปฏิสัมพันธ์นี้เกิดขึ้นโดยคุณลักษณะของปฏิสัมพันธ์แต่ละประเภท ไม่มีมาตรวัดที่มุ่งเน้นการกระทำของผู้ชม หรือผลลัพธ์ในละคร แต่ดูที่บริบท ซึ่งมีปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้น จึงทำให้แต่ละหมวดหมู่แยกออกจากกันโดยความหมายไม่ใช่การวัดผล

แนวคิดนี้อ่อนุญาตให้มีการมีส่วนร่วมทางจินตนาการ การรู้คิด และประสาทสัมผัส เป็นปฏิสัมพันธ์รูปแบบหนึ่ง มากพอ ๆ กับการมีส่วนร่วมทางกายภาพที่เห็นได้ชัด นอกจากนี้ยังต่อขยายการมองปฏิสัมพันธ์ไปสู่มิติของวัฒนธรรมว่างานชิ้นนั้น ๆ มีสัมพันธ์กับผู้ชมอย่างไรนอกบริบทของตัวงานเอง การไม่นิยามผ่านการวัดผลจากตัวงาน และการจำกัดบทบาทของผู้ชม ทำให้ปฏิสัมพันธ์ตามทัศนะของเซเลนและซิมเมอร์แมนไม่ใช่ ประเภท ที่แยกส่วนกัน ไม่ใช่ กติกา ที่จำกัดการกระทำของผู้ชม แต่เป็นเพียง รูปแบบ ที่เข้าไปมองสัมพันธ์ที่ผู้ชมมีต่อตัวงานด้วยกลวิธีที่ต่างกัน ทำให้แต่ละรูปแบบมีความหมายในตัวเอง และไม่มีการให้คุณค่าเป็นระดับสูงต่ำอย่างที่ผ่านมา

แต่ละรูปแบบจะมี หรือไม่มีในตัวงานก็ได้ เพราะไม่มีผลลัพธ์กับงาน จะใช้ร่วมกันในงานเดียวก็ได้เพราะไม่ได้จำกัดกติกากับผู้ชม ดังนั้นสำหรับบิกกิน การให้นิยามปฏิสัมพันธ์เป็นรูปแบบ ไม่ใช่ประเภทที่จำกัดและเฉพาะเจาะจง จึงสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางในการออกแบบสำหรับละครอิมเมอร์ซีฟได้ และอาจจะชี้ให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างปฏิสัมพันธ์กับอิมเมอร์ชันได้ชัดเจนขึ้นอีกด้วย ผู้วิจัยจะอภิปรายรายละเอียดของแต่ละรูปแบบตามลำดับถัดไปดังนี้

1) ปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด (cognitive interactivity)

เซเลนและซิมเมอร์แมน (Salen & Zimmerman, 2004, p. 59) ให้นิยามปฏิสัมพันธ์รูปแบบนี้ จากลักษณะที่ผู้ชมใช้ปฏิสัมพันธ์ คือ

การมีส่วนร่วมทางจิตวิทยา ทางอารมณ์ และทางสติปัญญาระหว่างบุคคลและระบบ ตัวอย่างเช่น การมีปฏิสัมพันธ์ทางจินตนาการที่ซับซ้อนระหว่างผู้เล่นเกมแบบเดี่ยว และเกมผจญภัยกราฟฟิก

แนวทางการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟของพันซ์ตริงก์โดยทั่วไป มักมุ่งเน้นให้ผู้ชม เดินสำรวจ พื้นที่แสดง ซึ่งมีเรื่องเล่าที่แยกเป็นเศษเสี้ยวเกิดขึ้นในนั้น กลวิธีนี้ทำให้ผู้ชมแต่ละคนสร้างเรื่องเล่าแบบปัจเจก (individual narrative) ของตนเองขึ้นมาตลอดกระบวนการชมละคร ผู้ชมจะต้องปะติดปะต่อเศษเสี้ยวของเรื่องเล่าตามห้อง หรือฉากต่าง ๆ ร้อยเรียงขึ้นเป็นเรื่องหลักเรื่องเดียว หรือเป็นภาพใหญ่ภาพเดียว และบางทีก็เป็นการสร้างโลกสมมติใหม่ของตนเองขึ้นมา การเข้าไปใช้ความคิดจินตนาการปะติดปะต่อเรื่องเกี่ยวเนื่องโดยตรงกับการเดินสำรวจในพื้นที่ การสร้างโลก การแก้ปัญหา การไขคดี การหาทางเดินใหม่ ๆ การค้นพบวัตถุ หรือผู้แสดง หรือแม้กระทั่งธรรมชาติของการเดินสำรวจไปในพื้นที่ใหม่นี้เอง มีประสิทธิภาพในการกระตุ้นเราให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด

ทางอารมณ์ความรู้สึก และทางสติปัญญา (การตีความ ถอดรหัส ฯลฯ) ในใจผู้ชม ระหว่างที่อยู่ในกระบวนการของละครอิมเมอร์ซีฟ

กล่าวโดยย่อได้ว่า การวางโครงสร้างของเรื่องและประสบการณ์ มีผลกับปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดของผู้ชมโดยตรง บิ๊กกินศึกษาทฤษฎีการสร้างละครอิมเมอร์ซีฟของกลุ่มพันซ์ดริงก์ และตั้งข้อสังเกตว่าการวางโครงสร้างของเรื่องให้ผู้ชมรับรู้ข้อมูลเพียงบางส่วน ไม่ได้รู้ทั้งหมด และกระตุ้นให้ผู้ชมอยากรู้อีกต่อไป เป็นกลวิธีจูงใจและเชื่อเชิญให้ผู้ชมนำตัวเองเข้าไปสำรวจพื้นที่และเนื้อหาการแสดง เพื่อไปมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับเรื่องเล่า (Biggin, 2017, p. 81) เช่น การแนะนำให้ผู้ชมรู้จักตัวละคร และรู้ว่าเขามีปัญหาบางอย่าง แต่ในขณะที่ปัญหาไม่ทันได้คลี่คลาย ตัวละครกลับแยกย้ายกันออกไปจากพื้นที่ ก็จะกระตุ้นให้ผู้ชมอยากรู้อีกต่อไป และเดินตามตัวละครต่าง ๆ ไปเพื่อสำรวจว่าเรื่องราวเป็นมาอย่างไร และปัญหาจะคลี่คลายได้อย่างไร ผู้ชมจะต้องรู้คร่าว ๆ ว่าเรื่องน่าจะเกิดอะไรขึ้น และเป็นหน้าที่ของเขาที่ต้องเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด เพื่อไปสังเกตการณ์เรื่องที่จะเกิด และเพื่อที่จะเข้าใจเรื่องต่อไป

ดังนั้นสำหรับผู้ชม การเปิดเรื่อง หรือเริ่มต้นประสบการณ์ด้วยการไม่รู้อะไรเลย แล้วถูกบังคับ หรือกระตุ้นให้เดินเข้าไปสำรวจสถานที่อย่างไร้แบบแผน อาจทำให้จับต้นชนปลายไม่ถูก และเกิดความวิตกกังวลซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการเกิดภาวะสิ้นไหว และอาจคาดเดาได้ว่าผู้ชมจะเข้าไม่ถึงอิมเมอร์ชัน ความสับสนวุ่นวายอย่างตั้งใจและออกแบบมาดีแล้ว จะทำให้ผู้ชมรู้สึกตลอดเวลาว่า เป็นไปได้ที่จะมีเรื่องเล่า หรือตัวละคร หรือวัตถุบางอย่างที่เขาน่าจะได้ค้นพบ และช่วยให้เข้าใจเรื่อง หรือรู้สึกกับเรื่องมากกว่านี้ ซึ่งจะทำให้ผู้ชมสำรวจเรื่องต่อไปอย่างจดจ่อดำดิ่งกับสำรวจดังกล่าว

ในทางกลับกัน การทำให้ผู้ชมรู้สึกวุ่นวายเกินไป ก็มีผลเสียเช่นกัน อุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชันจะเกิดขึ้นทันทีเมื่อผู้ชมรู้สึกได้ว่ามีวิธีที่จะมีส่วนร่วมกับการเรื่องที่ ‘ดีกว่า’ หรือ ‘ถูกต้องกว่า’ กรณีนี้เกิดขึ้นได้โดยบางโปรดักชัน เช่น เดอะ ดราวน์ แมน (The Drowned Man) ของกลุ่มพันซ์ดริงก์ เลือกวิธีให้โครงเรื่องทั้งหมดกับผู้ชมไปก่อนเริ่มการแสดง ทำให้ผู้ชมเห็นภาพใหญ่ของเรื่องก่อนที่จะลงมือปะติดปะต่อเรื่อง ซึ่งสื่อความได้ว่าผู้ชมต้องมีความรู้ หรือเข้าใจบางอย่าง ตรง กับที่โปรดักชันต้องการ ดังนั้นตลอดประสบการณ์ในเรื่อง ผู้ชมต้องพยายามอย่างยิ่งที่จะหาทางที่ ‘ถูกต้อง’ ในการสำรวจเรื่องเพื่อให้ ตรง กับโครงเรื่องที่ได้มา นับหนึ่งก็เป็นการบังคับควบคุมผู้ชม ซึ่งไม่ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ ตามแนวคิดของสมิตส์ ที่ได้อภิปรายไป

ฉะนั้นจะเห็นว่าการไม่รู้ หรือรู้ไม่ครบ ในกรณีนี้ไม่ได้ทำให้อยากรู้อีกมากขึ้น แต่ทำให้รู้สึกตึงเครียดว่าตนมีความสามารถไม่พอที่จะตามหาข้อมูล เพื่อจะได้ตีความ หรือเข้าใจได้ถูกต้องตรงกับที่โปรดักชันต้องการ ความสามารถที่จะเข้าไปมีส่วนร่วมทางการรู้คิด และตีความฉากต่าง ๆ ในเรื่อง จึงถูกปิดกั้นด้วยความวิตกกังวลมากกว่าความท้าทาย

จากตัวอย่างข้างต้นนี้ทำให้เห็นชัดเจนว่าเพื่อให้เกิดอิมเมอร์ชัน ผู้ชมจำเป็นต้องมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับเรื่อง กล่าวโดยง่ายว่าผู้ชมต้องอยากรู้ และทำทุกทางเพื่อให้ได้รู้เรื่อง ทันทิที่ผู้ชมไม่อยากรู้ ผู้ชมจะไม่จดจ่ออยู่กับเรื่องแต่ไปจดจ่ออยู่กับความวิตกกังวล หรือในบางกรณีเมื่อไม่อยากรู้ ก็เกิดความเบื่อหน่าย และไม่มีทางเข้าถึงภาวะอิมเมอร์ชันได้

ดังนั้นสิ่งที่ควรมุ่งเน้นตรงนี้คือ ผู้กำกับต้องทำให้ผู้ชมรู้สึกเป็นอิสระ เชื่อเชิญให้เขาเข้าไปสำรวจเรื่องโดยเน้นย้ำว่าจะไม่มีวิธีที่ *ผิด* และการ *ไม่เข้าใจ* เรื่องเล่า ตัวละครองค์ประกอบในเรื่อง ฯลฯ จะไม่ส่งผลต่อการรับชม และการเพลิดเพลินกับเรื่อง การให้โครงเรื่อง หรือเรื่องย่อ หากจะทำการก็ควรทำให้ผู้ชมรู้ว่า มีเรื่องเล่ากระแสหลักอยู่ แต่ก็มีความเป็นไปได้ที่จะมีเรื่องเล่ารูปแบบอื่น ๆ ซึ่งเขาจะเป็นฝ่ายเข้าไปปะติดปะต่อและสร้างเรื่องราวเอง ไม่ใช่ทำให้รู้สึกว้าว ถ้าหากเราเหล่านี้ไม่เจอแล้วเขาจะไม่มีความเข้าใจเรื่องราวทั้งหมด หรือไม่มีประสบการณ์ตรงกับที่โปรดักชันต้องการ การทำให้ผู้ชมรู้สึกแบบแรกได้ จะทำให้อุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชันลดน้อยลง

หัวใจหลักของการทำความเข้าใจประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ สำหรับบิกกินคือ ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟในตัวเองคือการไล่ระดับความรู้สึกจากมากไปน้อย ไม่ใช่มาตรฐานวัดแบบชั่วคราวข้ามว่ารู้สึกหรือไม่รู้สึก ดังนั้นไม่ควรยึดเยียด บังคับ หรือเร่งให้ผู้ชมพยายามมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด แต่ผู้สร้างสรรค์จะต้องวางกลยุทธ์ให้ผู้ชมค่อย ๆ เข้าไปในสภาพแวดล้อมใหม่ ที่จะ *เชื่อเชิญ* ให้ทำความรู้จักกับโปรดักชัน เรื่องเล่า และตัวละคร ด้วยวิธีต่าง ๆ ที่ผู้ชมแต่ละคนมีอิสระจะเลือกเอง เช่น การสำรวจบรรยากาศที่ต่างกันจากห้องหนึ่งสู่ห้องหนึ่งด้วยกลวิธีที่มีแบบแผนเช่น

ค่อย ๆ ปะติดปะต่อเรื่องราวของตัวละครต่าง ๆ เพื่อให้เข้าใจภาพใหญ่ หรือตามเฉพาะตัวละครเดี่ยว และมุ่งสนใจแต่กับการเดินทางของตัวละครนั้น เลือกสำรวจสถาปัตยกรรม หรือการตกแต่งห้องต่าง ๆ อ่านจดหมาย ดูแผ่นป้าย ชมการเต้นรำ... หรือตามเฉพาะแก่นของเรื่อง เช่น ความโด่งดัง ความเศร้า ความหึงหวง วิธีการสำรวจเรื่องที่แตกต่างกันนี้ ทุกวิธีโยงไปสู่ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ และภาวะลื่นไหลจนหลงลืมเวลาได้ซึ่งเป็นผลจากการเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับองค์ประกอบต่าง ๆ ของละคร จนเกิดภาวะอิมเมอร์ชันทางการละครที่สมบูรณ์ (Biggin, 2017, p. 83)

ผู้ชมควรมีอิสระที่จะเลือกได้ว่าเขาจะสนใจอะไร และสนใจมากน้อยเพียงใด เขาอาจจะเลือกปะติดปะต่อชิ้นส่วนเศษเสี้ยวของเรื่อง เพื่อจะได้เข้าใจภาพใหญ่ของเรื่อง หรือเขาอาจเลือกเพียงตามตัวละครใดตัวละครหนึ่งไปเพื่อแค่อยากมีประสบการณ์ในการเดินสำรวจโลกสมมตินี้

เท่านั้น หรือเขาอาจผสมผสานวิธีการต่าง ๆ ในแต่ละช่วงขณะปนเปกันไป เช่น ตามตัวละครเพื่อเข้าใจเรื่องโดยคร่าวในช่วงหนึ่ง แล้วไปสนใจรายละเอียดของพื้นที่แสดงอย่างยิ่ง ในอีกช่วงหนึ่งก็เป็นไปได้ไม่ว่าผู้ชมจะเลือกอย่างไร วิธีที่เขาเลือกจะเหมาะสมที่สุดสำหรับเขา ทำให้มีสมาธิจดจ่ออยู่กับวิธีการรับรู้เรื่องราวในละคร และเกิดอิมเมชันได้

ดังนั้นผู้สร้างสรรค์ จึงพึงตระหนักว่าไม่มีวิธีการอัน ‘ถูกต้อง’ ที่จะมีประสบการณ์อิมเมชันชัฟ การวางกลยุทธ์ต่าง ๆ ไม่รับประกันว่าผู้ชมจะเลือกจดจ่อกับมัน ดังนั้นการบังคับให้ผู้ชมเลือกออกแบบประสบการณ์ของตนด้วยวิธีการที่จำกัด อาจทำให้ผู้ชมยิ่งเข้าถึงอิมเมชันได้ยาก ผู้สร้างสรรค์จึงควรแสวงองค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อ *เสนอทางเลือก* เปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับเรื่อง บนความคาดหวังว่าการวางโครงสร้างเรื่องแบบใด จะมีหนทางให้ผู้ชมรู้คิดและ/หรือ รู้สึกอย่างไร ทำให้ผู้ชมรู้ไม่ครบและอยากรู้อย่างยิ่งขึ้นตลอดเรื่องได้หรือไม่

บีกินยังเสนออีกว่าไม่ว่าละครอิมเมชันชัฟจะเล่าเรื่องแบบหลายโครงเรื่องแบบโครงเรื่องเดียว หรือไม่มีเส้นเรื่อง มีแต่การกระทำ เป็นสัจนิยม หรือเป็นละครที่นำเสนอเป็นสไตล์ (stylized) ก็ตาม ควรมีบทสรุปของเรื่องให้กับผู้ชม เป็นรางวัลว่าผู้ชมสำรวจและตามเรื่องมาโดยตลอดเพื่ออะไร การจบเรื่องแบบปลายเปิด จะทำให้ผู้ชมยิ่งหลงทาง อาจเกิดความท้อใจ หรือรู้สึกท้อตันมากอย่างไม่รู้ว่ารู้สึกไปเพื่ออะไร ซึ่งเป็นการทำลายอิมเมชันที่ได้เข้าถึงไปแล้วนั่นเอง

2) ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ (functional interactivity)

ในหัวข้อที่แล้ว ปฏิสัมพันธ์ทางความรู้คิดมุ่งเน้นการวางโครงสร้างเรื่อง และกลวิธีต่าง ๆ ที่จะเชื้อเชิญให้ผู้ชมมีการรู้คิด จินตนาการ ตีความ และรู้สึกกับเรื่อง ผ่านการเข้าไปเห็นได้ยิน หรือสัมผัสองค์ประกอบต่าง ๆ เซเลนและซิมเมอร์แมน (Salen & Zimmerman, 2004, p. 59) เรียกการที่ผู้ชมเข้าไปใช้งานองค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านั้น ว่าการมีปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ

คือการที่ผู้ชมเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งประกอบสร้างทางวัตถุต่าง ๆ ในละคร ไม่ว่าจะเป็นวัตถุที่จับต้องได้ทางกายภาพ หรือองค์ประกอบเสมือนอื่น ๆ เช่น ในเกมคอมพิวเตอร์ผจญภัย กราฟฟิกที่เล่นมีหน้าตาเป็นอย่างไร เชื่อมต่อภาพผ่านสัญญาณได้ดีหรือไม่ ปุ่มกด เหนียวหรือลื่น ใช้งานได้มีประสิทธิภาพหรือไม่ การตอบสนองของเกมใช้เวลาานหรือไม่ ตัวหนังสือบนจอความละเอียดสูงนั้นอ่านออกหรือไม่อย่างไร องค์ประกอบย่อยเหล่านี้ล้วนเป็นส่วนที่จะช่วยประกอบสร้างประสบการณ์ที่ผู้ชมเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ด้วย

การที่ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมผ่านการใช้งานองค์ประกอบต่าง ๆ ในโลกของละครอิมเมอร์ซีฟย่อมเป็นส่วนสำคัญที่จับต้องและประเมินได้อย่างเป็นรูปธรรม ปฏิสัมพันธ์รูปแบบนี้เราจะมุ่งความสนใจไปที่องค์ประกอบที่เป็น *ของจริง* หรือ เป็นสิ่งที่จับต้องได้ อุปสรรคทางกายภาพที่ขัดขวางการเข้าถึงอิมเมอร์ชันเป็นประเด็นหลักของหัวข้อนี้ และอุปสรรคส่วนมาก มักเป็นสิ่งที่อยู่ในโลกกายภาพ เช่น ผู้ชมเห็นเนื้อหาการแสดงได้ครบถ้วนหรือไม่ มีใครหรืออะไรบังเขาไว้หรือเปล่า ถ้าผู้ชมต้องสวมหน้ากาก เขาจะหายใจสะดวกได้หน้ากากนั้นหรือไม่ พื้นที่จะให้ผู้ชมเดินสำรวจปลอดภัย ไม่ทำให้ลื่นล้ม หรือเสี่ยงอันตรายใด ๆ ใชหรือไม่

ปฏิสัมพันธ์รูปแบบนี้พิจารณาสิ่งต่าง ๆ ที่ผู้ชมต้องใช้งานก่อนที่ผู้ชมจะยินยอมระงับความไม่เชื่อ ผู้ชมต้องเข้าถึงองค์ประกอบต่าง ๆ ได้อย่างปลอดภัย และไม่เป็นอุปสรรคเสียก่อน องค์ประกอบเหล่านี้เรียกร่องว่าผู้ชมจะต้องคุ้นชินกับมัน ใช้งานมัน หรือเข้าถึงมันได้เสียก่อน จะมีปฏิสัมพันธ์ทางความคิด หรือจินตนาการใด ๆ เช่น ผู้ชมจะมีช่องทางสำรวจพื้นที่ทางกายภาพนี้ได้ทางใดบ้าง มีกติกาการเข้าออกอย่างไร จัดระเบียบการสัญจร (traffic) ของผู้ชมอย่างไร ละครอิมเมอร์ซีฟส่วนใหญ่มักเชื่อเชิญให้ผู้ชมเดินสำรวจในพื้นที่แสดง โดยมากผู้ชมต้องเข้าออกผ่านประตูเดินขึ้นลงบันได ฉะนั้นต้องมั่นใจว่าผู้ชมสะดวกสบาย (หรือไม่สะดวกสบายเพื่อวัตถุประสงค์บางอย่างอย่างที่คิดและวางแผนมารัดกุมแล้ว) ในการเข้าถึงและใช้งานพื้นที่ต่าง ๆ เหล่านั้นหรือไม่ โดยเฉพาะพื้นที่ที่แคบ มีด สกปรก และ อันตราย

การมองปฏิสัมพันธ์รูปแบบนี้ทำให้เข้าใจได้ว่าเหตุใดผู้ชมจึงไม่สามารถมีประสบการณ์ตามเป้าที่ผู้สร้างสรรค์วางไว้ได้ หรือแม้แต่มิมีปฏิสัมพันธ์ใด ๆ กับเรื่องเลย ก็เพราะผู้ชมไม่สะดวกสบาย หรือไม่รู้สึกปลอดภัย ดังนั้นจึงควรพิจารณาความเหมาะสมต่าง ๆ ขององค์ประกอบที่จับต้องได้ในเรื่อง โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขั้นตอนการเตรียมการ การวางแผนเส้นทางเข้าออก การจัดระเบียบผู้ชม การฝึกซ้อมคิวต่าง ๆ รวมถึงสิ่งที่อาจก่อให้เกิดความไม่สบายกายไม่สบายใจ หรือความเบื่อหน่ายที่อาจเกิดขึ้น *ก่อน* ผู้ชมจะเข้าถึงพื้นที่แสดงด้วย เช่น ในวันที่ฝนตกหนัก หรือวันที่แดดร้อนมาก ผู้ชมอาจมีปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการน้อยกว่าวันที่อากาศดีเป็นต้น

กติกาของการมีส่วนร่วมไม่ว่าจะโดยการระบุชัดเจน หรือทำให้เข้าใจได้โดยนัย เป็นหัวใจสำคัญสำหรับการสร้างโอกาสให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ เช่น คณะพันธ์ดริ้งค์มักให้ผู้ชมสวมหน้ากากตลอดเวลาการรับชมเพื่อแยกผู้ชมออกจากผู้แสดง และเพื่อให้ผู้ชมรู้สึกปลอดภัย ว่าไม่ได้ถูกจับจ้อง แต่การสวมหน้ากากตามมาด้วยกฎข้อบังคับต่าง ๆ เช่น *ห้ามถอดออกระหว่างรับชม ห้ามพูดคุยกับผู้แสดง ให้ตามหาและสนทนากับทีมงานที่สวมหน้ากากสีดำหากมีปัญหา* การสร้างกติกาการเดินสำรวจในลักษณะนี้ แม้จะถูกคิดเพื่ออำนวยความสะดวกให้ผู้ชม แต่ก็มีความเป็นไปได้สูงเช่นกันว่าจะกลายเป็นกฎระเบียบข้อบังคับ ซึ่งอาจสร้างความไม่สบายกายต่อผู้ชม (หน้ากากบีบขมับ หายใจไม่มอง สวมแว่นทับไม่ได้ ฯลฯ) และอาจสร้างความไม่สบายใจด้วย เช่น

บางครั้งอาจทำให้ผู้ชมวิตกกังวล (ฉันทะเลียงที่จะทำผิดกฎหรือไม่) หรือไม่พอใจ (ตกลงแล้วมาชมละครหรือมาค่ายทหาร) ความรู้สึกเหล่านี้เองคืออุปสรรคทางกายภาพต่อการเข้าถึงภาวะอิมเมอร์ชัน

ดังนั้น การวางโครงสร้างของบท หรือวางรูปแบบการใช้งานพื้นที่ รวมทั้งการวางองค์ประกอบต่าง ๆ ก็ควรคำนึงถึงความปลอดภัย ความสะดวกสบายทางอารมณ์ และความรู้สึกของผู้ชมด้วยเช่นกัน เช่น การวางรูปแบบการใช้พื้นที่ที่ทำให้ผู้ชมกังวลว่าอาจมีบางอย่างน่าสนใจกว่าอยู่ในห้องอื่น หรือผู้ชมหลงทาง เข้าไปอยู่ในพื้นที่ที่ไม่มีการแสดง หรือผู้ชมอยากกลับไปห้องที่เคยผ่านมาแล้ว แต่หาทางกลับไม่ถูก เป็นต้น

การออกแบบปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ ควรคำนึงถึงการมีที่ว่างให้ผู้ชมได้พักผ่อน หรือออกนอกกติกาบ้าง เช่น ในบาร์ หรือในทางเดินระหว่างห้อง ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ถอดหน้ากาก ได้สนทนากัน ได้ดื่มแอลกอฮอล์ หรือเข้าสังคม ซึ่งจะปลดปล่อยผู้ชมออกจากกรอบการอยู่ในความเงียบและตึงเครียดในละคร อาจช่วยให้ผู้ชมเพลิดเพลินกับประสบการณ์ครั้งนี้ได้มากขึ้น และอาจเอื้ออำนวยให้เกิดอิมเมอร์ชันทั้งระหว่างชม และระหว่างพักได้มากขึ้น ซึ่งทั้งหมดตั้งแต่ผู้ชมเข้ามาในพื้นที่จัดแสดง ก่อนจะกลับออกไป ล้วนเป็นพื้นที่ให้ผู้ชมสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟทั้งสิ้น

สิ่งที่กำหนดและควบคุมไม่ได้ก็อาจเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชันในเชิงปฏิบัติการด้วย เช่น ผู้ชม การมีผู้ชมที่เข้าใจกติกาเป็นอย่างดี (เพราะเป็นผู้ชมที่มีประสบการณ์กับละครอิมเมอร์ซีฟมามาก หรือเป็นแฟนตัวยงของคณะละคร หรือกลับมาชมละครอีกครั้ง) มาชมละครร่วมกับผู้ชมที่เพิ่งเคยมาร่วมประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟครั้งแรก ผู้ชมกลุ่มหลังอาจสังเกตเห็นพฤติกรรมของผู้ชมกลุ่มแรก และรู้สึกได้ว่ามีวิธีดูละครอิมเมอร์ซีฟที่ *ถูกต้องกว่า* หรือน่าจะได้ผลมากกว่า ทำให้เกิดความวิตกกังวลว่าตนจะดูไม่รู้เรื่อง หรือดูผิดวิธีก็เป็นไปได้ ซึ่งก็เป็นอุปสรรคต่ออิมเมอร์ชันเช่นกัน

นอกจากนี้บิกกิน (Biggin, 2017, p. 88) ยังชี้ให้เห็นว่าอาจมีพฤติกรรมบางอย่างของผู้ชมที่อาจรบกวนผู้อื่นได้อีก เช่น ผู้ชมที่ส่งเสียงดังมากเกินไป หรือมีส่วนร่วมไปกับละครเหลือเกินราวกับตั้งใจมาเป็นผู้แสดงหลักของเรื่อง หรือผู้ชมที่ไม่ทำตามกติกาเลย เช่น ผู้ที่มาเป็นคู่และไม่ยอมแยกกันทั้งที่โปรดักชันกำหนดไม่ให้ผู้ชมที่รู้จักกันอยู่กลุ่มเดียวกัน เป็นต้น อาจไม่มีกฎที่ชัดเจนว่าห้ามทำสิ่งเหล่านี้ แต่ก็เสียมารยาทและเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน นอกจากนี้โปรดักชันของพื้นที่จัดแสดงก็ยังมี การให้ทีมงานเข้าไปจัดการกับผู้ชมเป็นระยะ เช่น การกั้นผู้ชมไม่ให้เข้าใกล้ผู้แสดงมากเกินไป การห้ามไม่ให้พูดคุยกัน หรือการแสดงออกโดยนัยว่ามีวิธีที่ถูกต้องที่จะชมละคร เช่น แนะนำให้ขยับไปทางนั้นทางนี้ ชี้นำให้ผู้ชมเลือกทำอะไรบางอย่างเพื่อให้ตอบโจทย์ที่ผู้สร้างสรรค์ตั้งใจจะสื่อ พฤติกรรมเหล่านี้ก็เป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชันเช่นกัน

จะเห็นได้ว่า ในทางปฏิบัติการมีอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชันมากมาย ทั้งที่ควบคุมได้และควบคุมไม่ได้ อย่างไรก็ตามอิมเมอร์ชันไม่ใช่การรู้สึกหรือไม่รู้สึกแบบเป็นคู่ตรงข้าม และก็ไม่ได้จำเป็นว่าผู้ชมต้องเข้าถึงอิมเมอร์ชันได้ตลอดเวลาที่อยู่ในโลกสมมติของละคร การออกแบบ

และวางกลยุทธ์แม้จะพิจารณาถ้อยคำเพียงใด ก็ไม่สามารถรับประกันได้ว่าจะเกิดอิมเมอร์ชัน ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงควรวางกติกาที่จะกระตุ้นเร้าและเชื้อเชิญให้ผู้ชมมีโอกาสเข้าถึงอิมเมอร์ชัน พยายามป้องกันและลดการเกิดอุปสรรคที่อาจเกิดขึ้นอย่างสร้างสรรค์ไม่ใช่ด้วยการบีบบังคับ หรือควบคุม ผู้สร้างสรรค์ควรต้องเปิดใจให้กว้างแล้วทดลองว่าสิ่งที่ออกแบบมาส่งผลต่อผู้ชม *มากน้อย* เพียงใด แล้วเพียงปรับปรุงพัฒนางานให้ส่งผลต่อผู้ชม *มากที่สุด* เท่าที่ทำได้

บางครั้งการที่ผู้ชมไม่ทำตามกติกาอาจไม่ใช่การ “ทำไม่ถูก” อย่างตรงไปตรงมาเสมอไป แต่อาจเกิดความหมายใหม่ และช่วยประกอบสร้างประสบการณ์ที่ผู้สร้างสรรค์อาจคาดไม่ถึงด้วย เช่น การที่ผู้ชมเลือกจะไปเป็นคู่ ไม่แยกกันตามกติกา หรือการที่มีผู้ชมส่งเสียงดังมากเกินไป อาจมองได้ว่าเป็นการสร้างความสัมพันธ์รูปแบบหนึ่งระหว่างผู้ชม ซึ่งนำไปสู่การมีปฏิสัมพันธ์อีกรูปแบบหนึ่งก็ได้ ดังนั้น ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟจึงไม่ใช่การป้อนข้อมูลเข้าระบบแล้วคาดหวังว่าจะส่งออกผลลัพธ์อย่างที่ตั้งใจทุกครั้ง แต่เป็นการที่ผู้ชมต่อรองกับผู้สร้าง หรือต่อรองกันเองจากช่วงขณะหนึ่งสู่อีกช่วงขณะอยู่ตลอดเวลาที่จัดแสดงนั่นเอง

3) ปฏิสัมพันธ์ชัดแจ้ง (explicit interactivity)

เป็นรูปแบบของปฏิสัมพันธ์ที่ให้ผู้ชมเข้าไปมีส่วนร่วมกับอะไรบางอย่างในเรื่องหรือกระทำอะไรบางอย่างอย่างเห็นได้ชัด (จึงเรียกว่าชัดแจ้ง) ตามระบบหรือกติกาซึ่งผู้สร้างสรรค์ออกแบบไว้ เซเลนและซิมเมอร์แมน (Salen & Zimmerman, 2004, pp. 59-60) ยกตัวอย่างไว้ดังนี้

การที่ผู้ชมกดลิงก์เพื่อเชื่อมไปอ่านนิยายบทถัดไป การเล่นตามกฎของเกมกระดาน การจัดเสื้อผ้าให้ตุ๊กตากระดาษ การใช้จอยสติ๊กเพื่อควบคุมตัวละครในเกมแพค-แมน (Pac-man) ฯลฯ จะเห็นได้ว่าในปฏิสัมพันธ์รูปแบบนี้ มีการ ให้ตัวเลือก มีการ แสดงผลลัพธ์ หรือเหตุการณ์แบบสุ่ม มีการ จำลองภาพเสมือน และหรือการใช้วิธีการอื่น ๆ ที่โปรแกรมเอาไว้นั่นเอง

ปฏิสัมพันธ์รูปแบบนี้จะเห็นการกระทำและผลลัพธ์จากการกระทำของผู้ชมชัดเจนที่สุด ละครหรืองานอื่น ๆ ที่เน้นการมีส่วนร่วมมักใช้ปฏิสัมพันธ์รูปแบบนี้ คือ ผู้เล่น/ผู้เข้าร่วม/ผู้ชม จะได้รับอะไรบางอย่างให้ทำอะไรเฉพาะเจาะจง ปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดอาจเกิดขึ้นได้และมีส่วนร่วมได้โดยที่ผู้ชมไม่ต้องลงมือทำอะไรทางกายภาพเลย (ซึ่งสามารถเกิดขึ้นได้จากการชมละครตามชนบทที่ใช้การจัดที่นั่งแบบโพธิ์เนียม หรือการนั่งหน้าจอคอมพิวเตอร์) ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟเป็นปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นแบบไล่ระดับเป็นสเกล ดังนั้นจึงต้องให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการเสีย

ก่อนที่จะให้เขามีปฏิสัมพันธ์ชัดเจน เช่น ผู้ชมต้องรู้สึกสะดวกสบายเวลาสวมหน้ากากเสียก่อนที่จะเข้าไปในพื้นที่แสดงและไปกระทำอะไรบางอย่างผ่านเกมและกิจกรรม

นอกจากนี้การเชิญชวนให้ผู้ชมเดินไปที่ใดก็ได้ และสนใจอะไรหรือใครก็ได้ เป็นการมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดที่ผู้ชมมีต่อละคร เรื่องเล่า และตัวละคร ซึ่งเมื่อมีปฏิสัมพันธ์รูปแบบนี้แล้ว ก็จะช่วยเสริมอำนาจให้ผู้ชมตัดสินใจเลือกทำอะไรบางอย่างเพื่อมีปฏิสัมพันธ์ชัดเจนกับละคร ได้ผ่านเกมและกิจกรรมซึ่งควรออกแบบให้ผู้ชมเลือกได้อย่างเป็นอิสระ¹¹ จึงควรกระตุ้นให้เกิดความตื่นตัวที่จะตอบรับคำเชิญชวน ผู้วิจัยได้กล่าวถึงภาวะสิ้นไหลไปในหัวข้อนิยามและลักษณะเฉพาะของอิมเมอร์ชันว่าจะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อความท้าทายของกิจกรรมจะต้องมีมากพอกับความสามารถของผู้ชมที่จะทำกิจกรรมนั้น เพื่อเป้าหมายอะไรบางอย่าง ดังนั้นหากกิจกรรมนั้นท้าทาย *น่าเล่น* ผู้ชมก็จะตอบรับการเชิญชวนให้เล่น และจะได้รับประสบการณ์ที่ครบถ้วน หรือได้รับรางวัลบางอย่างได้

การกำหนดการกระทำผ่านเกมและกิจกรรมทางกายภาพ เป็นส่วนสำคัญของการออกแบบปฏิสัมพันธ์ชัดเจน จะทำให้ผู้ชมตื่นตัว มากกว่าเฉื่อยชาและเพียงเข้ามาชมสิ่งที่เกิดขึ้นตรงหน้าเท่านั้น แต่อย่างไรก็ตามแม้ว่าปฏิสัมพันธ์จะเป็นส่วนหนึ่งของละครอิมเมอร์ซีฟ แต่ละครบบางเรื่องอาจไม่มีปฏิสัมพันธ์ชัดเจนประเภทเกมหรือกิจกรรมเลยก็ได้ เกมบางอย่างอาจเป็นเพียงการเดินสำรวจพื้นที่ โดยที่ผู้ชมไม่จำเป็นต้องทำอะไรเพื่อส่งผลต่อเรื่อง และไม่จำเป็นต้องเปลี่ยนแปลงอะไรในละครเลยทั้งสิ้น ผู้ชมที่เข้าถึงละครอิมเมอร์ซีฟผ่านการรู้คิด และการใช้งาน ก็อาจเข้าถึงอิมเมอร์ชันได้ ในรูปแบบเฉพาะของตนเอง

ปฏิสัมพันธ์ชัดเจนอาจเกิดขึ้นเมื่อผู้ชมสบตากับผู้แสดงแล้วรู้สึกบางอย่างอย่างท่วมท้นแม้เพียงไม่กี่วินาที เมื่อพยายามหาของตามส่วนต่าง ๆ ของพื้นที่เพื่อมาทำความเข้าใจเรื่อง หรือเลือกจะเข้าประตูบานใดบานหนึ่งไม่ใช่อีกบาน ผู้ชมอาจเดินชมฉากหนึ่งซึ่งผู้แสดงมองไม่เห็นเขา เขาอาจเปลี่ยนตำแหน่งที่นั่ง หรือที่ยืน อาจสวนกับผู้แสดง อาจถูกปาของใส่ แต่ไม่เกิดผลกระทบใดกับเรื่อง ต่อให้มีหรือไม่มีผู้ชมในฉากนั้น เหตุการณ์ก็จะยังดำเนินไปอย่างที่ฝึกซ้อมมา จะเห็นว่าการกระทำของผู้ชมไม่ส่งผลให้ละครเปลี่ยนแปลง แต่ผู้ชมจะได้ประสบการณ์เฉพาะตัว และอาจเข้าถึงอิมเมอร์ชันได้มากกว่าการ *บังคับ* ให้ผู้ชมทำกิจกรรมที่เปลี่ยนแปลงเรื่องก็เป็นไปได้ การสร้างละครอิมเมอร์ซีฟที่มุ่งเน้นเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีอิสระต่อการเข้าถึงสิ่งต่าง ๆ ในเรื่อง และ *เลือก* ดำเนินการสร้างประสบการณ์ของตนเอง *ด้วยตนเอง* จึงควรเป็นจุดประสงค์หลักของการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟ มากกว่าการยึดยึดเกมและกิจกรรมเข้าไปให้มากที่สุด หรือเรียกร้องให้ผู้ชมทำอะไรที่จะส่งผลต่อเรื่องให้มากที่สุด

อุปสรรคต่ออิมเมอร์ชันในบริบทนี้เกิดขึ้นได้เมื่อผู้ชมมีปัญหา ไม่สบายกาย ไม่สบายใจ หรือไม่พึงพอใจ การเข้าถึงอิมเมอร์ชันอาจไม่เกิดขึ้นตลอดการรับชมเลยก็ได้ ถ้าผู้ชมไม่รู้สึกล

¹¹ คือ จะเล่น หรือไม่เล่นก็ได้ ไม่ใช่ถูกบังคับว่า ต้อง เล่นเกมนั้น ๆ

ร่วมกับอะไรในงานเลย ดังนั้นการมีความรู้สึกร่วมกับเรื่องราวของตัวละคร ก็สามารถทำให้ผู้ชมจดจ่อ ตื่นตากับโลกสมมติได้ ไม่ต่างจากการชมละครสังนิมหรือธรรมชาตินิมในโรงละครตามชนบท ดังนั้นความท้าทายคือจะออกแบบประสบการณ์นี้อย่างไร ให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับองค์ประกอบอื่น ๆ ในงานได้ด้วย ไม่ใช่มุ่งแต่จะให้เล่นเกมและทำกิจกรรม (Biggin, 2017)

ความเข้าใจและตีความละครนิมเมอร์ซีฟอย่างผิวเผินจะทำให้ผู้สร้างสรรค์หวาดกลัวว่าผู้ชมจะไม่ยินยอมมีปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งกับเรื่อง กลัวว่าจะทำให้ผู้ชมที่เฉื่อยชา ไม่ตื่นตัว และไม่มีภาวะเป็นผู้กระทำ ซึ่งงานประเภทนี้ปฏิเสธและไม่พึงประสงค์ แต่อย่างไรก็ตาม การศึกษาละครนิมเมอร์ซีฟ อย่างลึกซึ้งจะทำให้เข้าใจว่า ประสบการณ์นิมเมอร์ซีฟสามารถเกิดขึ้นได้ตรงกลางระหว่างการเป็นผู้กระทำในชั่วขณะหนึ่ง และไม่ยากจะทำอะไรเลยในอีกชั่วขณะหนึ่ง สามารถเกิดจากส่วนผสมระหว่างการเป็นอิสระ และการทำตามกฎ การมีสิทธิ์เลือก แต่ก็เลือกจากตัวเลือกที่ผู้สร้างสรรค์กำหนดให้ด้วยก็ได้ ดังนั้นการสร้างสรรค์ละครนิมเมอร์ซีฟจึงไม่ใช่การวัดผลว่าโปรดักชันใดสร้างปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งกับผู้ชมได้มาก แต่เป็นการตั้งถามว่าโปรดักชันนั้นสามารถวางกลยุทธ์ใช้ปฏิสัมพันธ์รูปแบบต่าง ๆ ที่จะอนุญาตให้ผู้ชมประกอบสร้างประสบการณ์ปัจเจกขึ้น (ไม่ว่าประสบการณ์นั้นคือการได้ทำ หรือไม่ได้ทำอะไรเลย) และมีโอกาสเข้าถึงนิมเมอร์ซีฟมากขึ้นน้อยเพียงใด

แนวคิดการมองปฏิสัมพันธ์เป็นรูปแบบหรือกลวิธี ตามลักษณะทั้ง 3 รูปแบบแรกนี้ คือ การมีส่วนร่วมทางความคิดและความรู้สึก, การมีส่วนร่วมเชิงปฏิบัติการ และปฏิสัมพันธ์แบบขัดแย้ง เป็นประโยชน์ต่อการพิจารณาปฏิสัมพันธ์รูปแบบต่าง ๆ ที่อาจเกิดขึ้นไปพร้อมกันได้ ละคร การแยกส่วนแต่ละรูปแบบทำให้พิจารณารายละเอียดของปฏิสัมพันธ์ได้ว่าจะกระตุ้นเราให้ผู้ชมกระทำหรือคิดอะไรได้ในแต่ละชั่วขณะ ดังนั้นการมองปฏิสัมพันธ์เป็นคุณลักษณะและเลือกใช้รูปแบบมากขึ้นน้อยต่างกันในงาน อาจเอื้ออำนวยให้เกิดประสบการณ์นิมเมอร์ซีฟที่ไล่ระดับสูงต่ำต่างกัน ได้ มีประโยชน์กว่าการมองปฏิสัมพันธ์ในแง่ที่ว่าผู้ชมจะต้องทำอะไร และจะส่งผลต่อเรื่องหรือไม่อย่างไร

การที่ละครเรื่องหนึ่งอนุญาตให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบที่หลากหลาย เช่น ได้เดินตามผู้แสดง ได้พูดคุยกับตัวละคร ได้หาของ ได้อ่านจดหมาย หรือได้ยื่นชมเฉย ๆ ผสมผสานกันบ้าง สลับกันไปบ้าง อาจเปิดโอกาสให้ผู้ชมหลายประเภท ตอบสนองต่อมันได้ตามแต่รสนิยม และบุคลิกภาพของผู้ชมเอง ทำให้เกิดประสบการณ์นิมเมอร์ซีฟที่ทรงพลังกว่าก็ได้ เพราะผู้ชมได้ค่อย ๆ เปลี่ยนบรรยากาศ เปลี่ยนความเข้มข้นของการกระทำและการมีส่วนร่วมในเรื่องไปได้ตลอด ผู้คนบางคนอาจติดต่อกับประสบการณ์ผ่านการยื่นชมเนื้อหาการแสดงเฉย ๆ มากกว่าตอนที่เดินไปมาแล้วได้แต่กังวลว่าอาจจะพลาดอะไรไป ตรงตามแนวคิดของเฟอร์นันเดซเรื่องประเภทของ *ผู้เล่นเกม* ที่ต่างกัน อาจมีส่วนร่วมกับการเล่นเกมและกิจกรรมในรูปแบบที่ต่างกันนั่นเอง

ปฏิสัมพันธ์เป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญของละครอิมเมอร์ซีฟ ซึ่งอาจใช้รูปแบบที่ต่างกัน และให้ผลลัพธ์ที่ต่างกันสำหรับแต่ละเรื่อง สำหรับผู้ชมแต่ละคน ผู้ชมอาจได้รู้คิด ได้ใช้งาน และได้มีปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งกับละคร อย่างใดอย่างหนึ่ง หรือทุกอย่างรวมกัน ในช่วงจังหวะใดของเรื่องก็ได้ ไม่ว่าจะเป็นการจินตนาการถึงโลกสมมติและเรื่องราวต่าง ๆ ผ่านการเห็นเบาะแสที่วางไว้ในห้อง ได้เดินไปในพื้นที่ ได้เปิดประตูบานต่าง ๆ ไปค้นพบสิ่งใหม่ ๆ ได้ดื่มและสนทนากับผู้แสดง หรือแม้แต่ยืนเฉย ๆ อย่างเฉื่อยชา แต่กำลังพยายามปะติดปะต่อเรื่อง และตีความภาพรวมของละครอยู่ การได้ทำแค่บางอย่าง หรือทุกอย่างที่กล่าวมา ล้วนแล้วแต่เป็นปฏิสัมพันธ์ที่พึงประสงค์ และล้วนแล้วแต่จะส่งผลให้เกิดประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่เฉพาะเจาะจงระดับปัจเจกกับผู้ชมแต่ละคนทั้งสิ้น

4) ปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม (cultural interactivity)

นอกจากในตำนานแล้ว การมองปฏิสัมพันธ์แบบเซเลนและซิมเมอร์แมน ยังช่วยอธิบายปรากฏการณ์ที่อยู่นอกพ้นไปจากในเนื้องานได้ด้วย การมีส่วนร่วมของผู้ชมสามารถเกิดขึ้นได้ในระดับวัฒนธรรม ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟจึงสามารถกลายเป็นปรากฏการณ์ทางสังคมได้อีกด้วย เช่น การที่ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและกัน หลังจากชมละครจบ การที่ผู้ชมออกมารวมตัวกันในบาร์ และพูดคุยแลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน หรือแม้แต่การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สร้างงานผ่านการสนทนาหรือวิจารณ์บนหน้าเพจเฟซบุ๊ก ทางอีเมล หรือการเกิดกลุ่มแฟนคลับของละครแต่ละคณะอีก เป็นต้น

2.3 ละครอิมเมอร์ซีฟในประเทศไทย

จากการศึกษานิยามและลักษณะเฉพาะ รวมทั้งองค์ประกอบสำคัญของละครอิมเมอร์ซีฟ ผ่านแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยได้ค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับละครอิมเมอร์ซีฟในประเทศไทย เพื่อนำมาวิเคราะห์การสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ในละครที่ผู้สร้างออกแบบมาให้ นำไปสู่ภาวะอิมเมอร์ชัน ผู้วิจัยพบว่าภายในระยะเวลา 10 ปีที่ผ่านมา คือตั้งแต่ปี พ.ศ. 2554 ถึง พ.ศ. 2564 มีการจัดแสดงละครอิมเมอร์ซีฟในเชิงพาณิชย์และเพื่อการศึกษาที่มีการบันทึกเป็นลายลักษณ์อักษรทั้งสิ้น 6 เรื่อง นับว่าน้อยมากหากเทียบกับการจัดแสดงละครรูปแบบอื่น ๆ และจะเห็นว่าเพิ่งนิยมจัดแสดงในช่วง 3 ปีหลังนี้มากขึ้นอย่างมีนัยยะสำคัญ ละครอิมเมอร์ซีฟที่จัดแสดงในประเทศไทย และการใช้องค์ประกอบต่าง ๆ เพื่อสร้างภาวะอิมเมอร์ชันในแต่ละเรื่อง มีดังนี้

2.3.1 เรื่อง 6 ตุลาปาร์ตี้

จัดแสดงที่ ชั้น 2 บ้านจอหงวนโจ (ปากซอยรางน้ำ) อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ โดย วิชย อาทมาท ระหว่างวันที่ 27 กันยายน ถึง 6 ตุลาคม พ.ศ. 2555 ผู้สร้างสรรค์จัดพื้นที่และสภาพแวดล้อมในบ้านให้เป็นงานเลี้ยงงานหนึ่ง ซึ่งมีงานศิลปะและภาพเคลื่อนไหวต่าง ๆ จัดแสดงเอาไว้ เวลาในโลกของละครถูกกำหนดให้เป็นวันที่ 6 ตุลาคม ผู้ชมเป็นผู้สังเกตการณ์เฝ้ามองตัวละครที่เคลื่อนไหวไปในพื้นที่ โดยมีเนื้อหาการแสดงแบบเส้นเรื่องเดี่ยวเรียงตามลำดับเวลา เรื่องเล่าในละคร

กล่าวถึงวันธรรมดาวันหนึ่งที่มีผู้คนมาพบปะสังสรรค์ และสนทนากันในงานเลี้ยงโดยไม่ได้ตระหนักว่า วันที่ 6 ตุลาคมเป็นวันสำคัญวันหนึ่งทางประวัติศาสตร์การเมืองไทยที่มีการสังหารหมู่ นักศึกษา

เนื้อหาการแสดงมีลักษณะเลียนแบบชีวิต ไม่มีโครงเรื่อง หรือการกระทำทางละครที่ชัดเจนแบบต้น-กลาง-จบตามทศณะของอริสโตเติล เพื่อสะท้อนปฏิสัมพันธ์ของผู้คนในช่วงที่จัดแสดงว่าไม่ได้ตระหนักถึงความสำคัญของวันที่ 6 ตุลาคมนัก คณฉัตร รัชชีกาญจน์ส่อง (2555) ได้บันทึกประสบการณ์รับชมละครเรื่องนี้ในฐานะผู้ชมท่านหนึ่งไว้ว่า

นักแสดงก็วิ่งเล่นไปทั่วห้อง เล่นเน็ต เปิดเพลง กินขนม ดึงกล่อง (!?) จนไม่รู้ได้ว่าเป็นการเริ่มการแสดงหรือยัง นั่งไปเรื่อย ๆ เริ่มมีไดอะล็อกการพูดคุย ก็ยังไม่อาจแน่ใจได้ว่าเป็นการเริ่มการแสดงจริง ๆ แล้วหรือเปล่า ... เหล่านักแสดงพูดคุยกันด้วยน้ำเสียงปกติ ไม่มีการ project เสียงแบบละครเวทีทั่วไป ได้ยินบ้าง ไม่ได้ยินบ้าง บางทีตัวละครก็พูดข้ามไลน์กันไปมา บทสนทนาหลายอย่างเกิดขึ้นพร้อมกัน อีกทั้งยังมีเสียงเพลงแทรก มีภาพเคลื่อนไหวจากวิดีโอบ้าง จากหน้าจอคอมพิวเตอร์บ้าง ไปๆ มาๆ คนดูก็เริ่มงงว่าถูกต้องอะไร แต่ท้ายสุดก็เข้าใจได้ว่า นี่ไม่ใช่ละครเวทีทั่วไปที่มานั่งการแสดง แสดง และแสดง แต่นี่คือการเข้ามาดูปาร์ตี้ของคนหนุ่มสาว

ผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครผ่านการใช้สื่อสังคมออนไลน์อย่างเฟซบุ๊ก ไม่อนุญาตให้สนทนาหรือมีปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพกับผู้แสดงเลย เพื่อสะท้อนการขาดการสื่อสารของมนุษย์ในโลกกายภาพ และวิถีชีวิตของผู้คนในช่วงปีนั้น ผู้สร้างสรรค์มองว่า

เป็นความสัมพันธ์หลักของละครกับผู้ชมในโลกยุคนี้หรือเปล่า ที่เราจะมีปฏิสัมพันธ์กันในช่องทาง social media เป็นหลัก เราคิดเห็นอย่างไร เรารู้สึกอย่างไร เราเลือกที่จะแสดงออกมาในสื่ออินเทอร์เน็ตมากกว่าการพูดคุยโดยตรง หรือแม้แต่เรื่องโลกรอบข้าง เรารู้ผ่านสื่อเหล่านี้มากกว่าสื่อประเภทอื่น (6 ตุลา 2554, 2555)

ละครเรื่องนี้อาจเป็นละครอิมเมอร์ซีฟเรื่องแรก ๆ ของไทย (ที่มีบันทึกไว้) การจัดแสดงอาจไม่ได้ออกแบบตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างละครอิมเมอร์ซีฟ แต่อย่างน้อยที่สุดก็มีการใช้งานองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟ ตามแนวคิดทฤษฎีของบีกิน ผู้สร้างสรรค์ใช้บ้านเป็นพื้นที่และสภาพแวดล้อม โดยที่โลกของละครก็เป็น บ้าน ของตัวละครเช่นกัน ผู้ชมเป็น ผี ที่มาร่วม

สังเกตการณ์ในโลกสมมติซึ่งหลอมรวมกับโลกกายภาพ ผ่านเนื้อหาคำแสดงที่เลือกให้เป็นรูปแบบที่เลียนแบบชีวิต และไม่มีเส้นเรื่องและการกระทำทางละครที่ชัดเจน จนดูเหมือนการกระทำในชีวิตประจำวัน จนผู้ชมเชื่อ และกล่าวว่าไม่ได้มาชมละครแต่มา “ดูปาร์ตี้ของคนหนุ่มคนสาวกลุ่มหนึ่ง” จะเห็นได้ว่าเกิดอิมเมอร์ชันขึ้นบ้างโดยเฉพาะในมิติของการรู้สึก แม้ว่าจะ “จับต้องได้ยากเสียหน่อย อย่างที่กล่าวไปในข้างต้นว่ามีหลายสิ่งหลายอย่างเกิดขึ้นในเวลาประมาณ 80 นาที” (เรื่องเดียวกัน, 2555) จึงอาจไม่เกิดอิมเมอร์ชันด้านความรู้สึก และผู้ชมที่รู้สึกความสามารถของตนที่จะเข้าใจงานที่จับต้องได้ยากนี้อาจไม่เพียงพอ ก็อาจจะผลักผู้ชมออกจากอิมเมอร์ชันได้

2.3.2 เรื่อง อันเลส (Unless)

สร้างสรรค์โดยคณะละคร *ซิงเกิ้ลเธรด เธียเตอร์ โค* (Single Thread Theatre Co.) จากประเทศแคนาดา โดยการร่วมมือกับร้านแบงคอก 1899 ระหว่างวันที่ 30 พฤศจิกายน และวันที่ 1 และ 7 ถึง 8 ธันวาคม พ.ศ. 2562 ภายใต้เทศกาลละครกรุงเทพปี พ.ศ. 2562 (Bangkok Theatre Festival 2018) ละครเรื่องนี้ใช้ฉากหลังของย่านนางเลิ้ง เป็นพื้นที่และสภาพแวดล้อมของเรื่อง โดยมีร้านกาแฟแบงคอก 1899 เป็นพื้นที่แสดงหลัก และแบ่งแยกให้ผู้ชมออกเดินสำรวจตามตรอกซอกซอยต่าง ๆ ในบริเวณใกล้เคียง เรื่องเล่าและเนื้อหาคำแสดงพูดถึงหนุ่มสาวที่ต้องการหลีกเลี่ยงจากชีวิตที่น่าเบื่อ และออกเดินทางตามหาความหมายของชีวิต โดยผู้สร้างสรรค์กำหนดให้ผู้ชมเป็นตัวละครชื่อ บิงซ์ หรือ คิต ซึ่งมาร่วมงานปาร์ตี้ของคุณบ้าเอมิลี คุณบ้าจะทิ้งข้อความไว้ให้ผู้ชมตามหาญาติของเธอ (ซึ่งก็คือญาติของผู้ชม) ที่หายตัวไป ปฏิสัมพันธ์ที่สร้างขึ้นนี้ทำให้ผู้ชมต้องเดินติดตามตัวละครแบบตัวต่อตัว (one-on-one) ไปตามพื้นที่ต่าง ๆ ในนางเลิ้ง ขึ้นรถตุ๊กตุ๊ก นั่งกินก๋วยเตี๋ยว สัมผัสบรรยากาศแสง สี เสียง และกลิ่นอายของย่านเก่าแก่ในพระนคร เพื่อเป้าหมายคือการหาตัวญาติที่หายไป และขณะเดียวกันก็ *ตามหาความหมายของชีวิต* เฉกเช่นเดียวกับผู้แสดง (Single Thread, 2019) ผู้แสดงอาจแฝงตัวเป็นคนขายก๋วยเตี๋ยวเปิด นักดนตรี หรือตัวละครคนเดินถนนมากมาย ทำให้ผู้ชมอาจไม่แน่ใจได้เลยว่าผู้คนที่ได้พบเห็นระหว่างทาง และมีปฏิสัมพันธ์ด้วยนั้นเป็นคนเดินถนน หรือผู้แสดงในโลกของละครกันแน่ (The Cloud, 2019)

อิมเมอร์ชันเกิดขึ้นจากการทับท้นกันสนิระหว่างโลกกายภาพ และโลกสมมติในละคร โดยที่ผู้ชมต้องปะติดปะต่อเรื่องราวแบบหลากลำดับเรื่อง โดยถูกกำหนดทั้งบทบาทเป็นตัวละครหนึ่งในเรื่อง และกำหนดการกระทำให้หาตัวคนหาย ซึ่งเป็นการออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ชันผ่านกลไกของเกมการไขปริศนา และไม่ได้บังคับว่าผู้ชมต้องหาให้พบ จึงอนุญาตให้ผู้ชมสามารถเป็นได้ทั้งผู้เล่นที่เน้นจุดสิ้นสุด และผู้เล่นที่ไม่เน้นจุดสิ้นสุด ทั้งพื้นที่และสภาพแวดล้อม การกำหนดเรื่องเล่าและเนื้อหาคำแสดง เป็นเอกภาพกับปฏิสัมพันธ์ที่มีทั้งทางการรู้สึก ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ และปฏิสัมพันธ์รู้แจ้งรวมอยู่ในเรื่องเดียว เปิดโอกาสให้เข้าถึงอิมเมอร์ชันได้ในหลายมิติ

2.3.3 เรื่อง ซอมบี้ ทัวร์ไกด์ โคเรียนดราม่า (Zombies, Tour Guides, Korean Drama)

ละครเรื่องนี้จัดขึ้นเพื่อประชาสัมพันธ์ละครชุดสัญชาติเกาหลีเรื่อง คิงดอม (Kingdom) ซึ่งฉายทางเน็ตฟลิกซ์ สร้างสรรค์โดย มาสเตอร์คลาส สตูดิโอ (MasterClass Studio) จัดแสดงที่ โรงเรียนสอนการแสดงมาสเตอร์คลาสสตูดิโอ ห้างสรรพสินค้าเซนทรัลเวิร์ล ในเดือน กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2562 ผู้สร้างสรรค์ปรับเปลี่ยนห้องสตูดิโอสำหรับการเรียนการสอนการแสดง ให้กลายเป็นสถานที่ในละครชุด และนำเสนอเนื้อหาการแสดงที่ออกแบบมาเพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม โดยเฉพาะ ผู้ชมสามารถเดินชมการแสดง ไปในแต่ละห้องและรับประสบการณ์ที่คล้ายกับสถานที่ใน ภาพยนตร์ชุด อิมเมอร์ชันเกิดขึ้นจากการออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟให้คล้ายการเดินชมบ้านผีสิง และการให้ผู้แสดงแต่งเป็นซอมบี้แล้วมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม

อย่างไรก็ตามผู้วิจัยมองว่าอาจยังมีอุปสรรคในการเข้าถึงอิมเมอร์ชันอยู่บ้างในแง่ พื้นที่และสภาพแวดล้อม ซึ่งไม่มีการหลอมรวมทางกายภาพระหว่างสถานที่จัดแสดงและโลกสมมติ เพราะพื้นที่แสดงเป็นห้องโถงอยู่แล้ว และผู้สร้างสรรค์ก็เพียงเข้าไปจัด ฉาก ในห้องโถงนั้น ในแง่หนึ่ง อาจนับได้ว่าเป็นละครโรงเล็กแบบเน้นปฏิสัมพันธ์ที่ไม่ได้จัดที่นั่งแบบโพธิ์เซียนเมาน์เทนเอง ซึ่งผู้ชมบางคนอาจรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินกับปฏิสัมพันธ์ซัดแจ้งผ่านการวิ่งหนีซอมบี้ แต่ผู้ชมบางคนอาจไม่ได้รู้สึกร่วมหรือติดต่อกับประสบการณ์มากนัก และอาจไม่ได้ *เปลี่ยนไป* หลังกลับออกมาจากการแสดง ละครเรื่องนี้เป็นกรณีศึกษาที่ทำให้เห็นชัดเจนว่าการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมในละคร อิมเมอร์ซีฟ ไม่น่าใช่การจัดฉากให้มีการแสดงบนพื้นที่โถง ไม่ว่าฉากที่สร้างขึ้นมาจะสมจริงเพียงใด แต่การใช้ประโยชน์จากโครงสร้างและลักษณะของพื้นที่เฉพาะน่าจะเอื้อต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชันมากกว่า

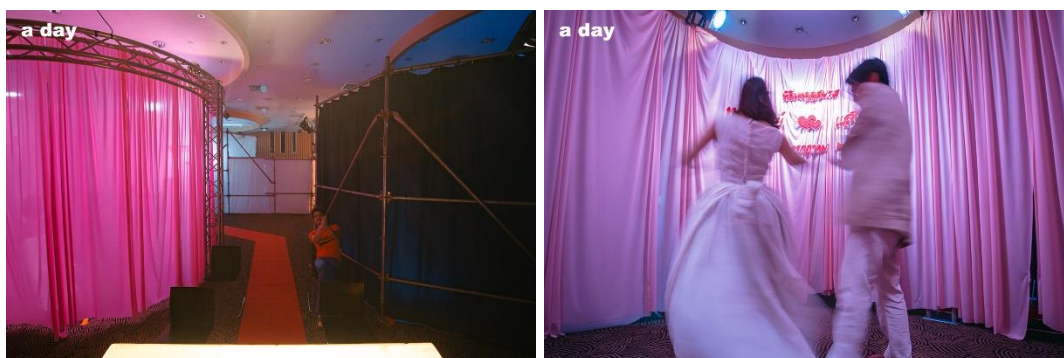
2.3.4 เรื่อง เซฟฟอร์เลเตอร์ (Save For Later)

เป็นการแสดงที่เกิดขึ้นจากการร่วมมือกันของหอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง กรุงเทพมหานคร หรือ บีเอสซีซี (bacc) และคณะกรรมการกำกับกิจการพลังงาน (กกพ.) เพื่อสร้างงาน ศิลปะที่ช่วยสื่อสารเกี่ยวกับพลังงานทางเลือกในปัจจุบัน สร้างสรรค์โดยคณะ ฟูลแฟต เธียเตอร์ (FULLFAT Theatre) จัดแสดง ณ ห้องอเนกประสงค์ ชั้น 1 หอศิลป์ฯ กรุงเทพมหานคร ระหว่างวันที่ 17 ถึง 19 กรกฎาคม พ.ศ. 2563 ในรูปแบบของ ‘การแสดงชมเดี่ยว’ (single-audience performance) ที่กำหนดผู้ชมเดินดูเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ถูกจัดแสดงไว้ในหอศิลป์

ละครเรื่องนี้มีเนื้อหาการแสดงเกี่ยวกับการใช้พลังงานและสภาพแวดล้อมในสังคม โดยใช้เรื่องเล่าแบบหลากหลายลำดับเรื่องผ่านเหตุการณ์ในสถานการณ์และบริบทต่าง ๆ เช่น งานแต่งงาน เวทีสัมมนา หรือได้ดูโฆษณาเพลงแร็ป พื้นที่และสภาพแวดล้อมจึงคือการจัดให้พื้นที่ว่างในหอศิลป์ เป็นสถานที่ต่าง ๆ ตามการเล่าเรื่อง ส่วนองค์ประกอบด้านปฏิสัมพันธ์เกิดขึ้นเมื่อผู้ชมฟังเสียงบรรยาย ผ่านหูฟังคล้ายการเดินชมพิพิธภัณฑ์ หรือการเดินสำรวจสถานที่ท่องเที่ยว แต่เสียงบรรยายในหูฟังนี้

จะคอยกำกับผู้ชมให้ “เดินไปข้างหน้า ขึ้นไปยืนบนโพเดียม หรือได้เวลาเดินไปยังห้องถัดไป” (สาริศา เลิศวัฒนาภิจุล, 2563) นพพันธ์ บุญใหญ่ ผู้กำกับนิยามละครเรื่องนี้ว่าเป็นละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ และอธิบายว่าเขาออกแบบอิมเมอร์ชันโดยให้ “คนดูอยู่ในพื้นที่คนเดียวและเข้าไปเสพเรื่องราวด้วยตัวเอง โดยอยู่ภายใต้เงื่อนไขที่คนดูมีปฏิสัมพันธ์กับนักแสดงได้ คุยและแตะต้องกันได้”

กระนั้นผู้วิจัยก็มองว่าการนิยามละครเรื่องนี้ว่าละครอิมเมอร์ซีฟ อาจยังพอเป็นไปได้ ในแง่ที่นพพันธ์ใช้ข้อสรุปประกอบต่าง ๆ ที่เอื้อให้เกิดอิมเมอร์ชัน แต่ไม่น่านิยามว่าเป็นละคร เฉพาะที่ ตามแนวคิดของวิลคีได้ เนื่องจากลักษณะเฉพาะของพื้นที่กายภาพไม่ได้ถูกนำมาเป็นส่วนหนึ่งของการสร้างโลกสมมติ แม้ว่านพพันธ์จะพยายามใช้โครงสร้างของอาคารมาออกแบบฉากก็ตาม เขากล่าวว่า “เราพยายามศึกษาพื้นที่ก่อนและพบว่าเอกลักษณ์ที่โดดเด่นของห้องนี้คือวงกลมด้านบน เหมือนเป็นชื่อไม้บนเพดานที่เราก็ไม่แน่ใจเหมือนกันว่ามีไว้ทำอะไร” สาริศา อธิบายว่าวงกลมเหล่านั้นถูกใช้เป็นอาณาเขตในการแบ่งฉากของละครโดย “เขาจะให้ทีมจัดการกันมานให้เป็นสัดส่วน แล้วเปลี่ยนพื้นที่ด้านในวงกลมให้กลายเป็นห้องเล็ก ๆ สำหรับซีนที่แตกต่างกันไป” (เรื่องเดียวกัน, 2563)



รูปภาพ 2 ชื่อรูปวงกลม ‘ที่ไม่รู้ว่ามีไว้ทำอะไร’ และการใช้งานเป็นอาณาเขตของการแบ่งฉาก

ดังนั้นจะเห็นว่าในเมื่อไม่รู้ว่โครงสร้างของพื้นที่ มีไว้ทำอะไร และใช้ประโยชน์เพียง การ แบ่งฉากของละคร เท่านั้น จึงไม่เกิดการสร้างความหมายในโลกสมมติ ให้เข้ากับพื้นที่ทาง กายภาพ นิยามของละครเฉพาะที่กล่าวว่า “หากนำการแสดงเฉพาะที่ออกจากสถานที่ที่ตั้งใจจัดแสดง ความหมายของมันก็จะสูญหายไปโดยสิ้นเชิง” ดังนั้นหากยก “ฉากของละคร” ในพื้นที่ได้ชื่อ วงกลมนั้นไปจัดแสดงในโรงละคร หรือในพื้นที่อื่น ผู้วิจัยเชื่อว่าจะไม่มีการเปลี่ยนความหมายของการ แสดงแต่อย่างใดเลย ในแง่นี้ เซฟเวอร์เลเทอร์ น่าจะนิยามได้เพียงว่าเป็นการแสดงอิมเมอร์ซีฟนอกโรง ละครเท่านั้น ไม่น่าใช่ละครเฉพาะที่

ผู้วิจัยยังมองว่าละครเรื่องนี้ยังมีข้อจำกัดต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชันอยู่บ้าง ดังที่ หัวหน้าฝ่ายกิจกรรมศิลปะ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร กันทรรัตน์ เลี่ยมทอง (อ้างถึงใน เรื่องเดียวกัน, 2563) กล่าวถึงความท้าทายของงานชิ้นนี้ด้วยตนเองว่า

เรารู้สึกว่าการแสดงนี้เรียกร้องการจดจ่อและความตั้งใจจากคนดูหนักมาก เพราะเสียงจะคอยกำกับว่าเขาต้องทำอะไร เคลื่อนที่ไปทางไหน มีปฏิสัมพันธ์กับนักแสดงยังไง เพื่อให้เรื่องที่ต้องการสื่อสารยังอยู่ครบแต่ผู้ชมก็ปลอดภัยด้วย

จะเห็นว่าการที่เสียงบรรยายคอยกำกับผู้ชมตลอดเวลา นั้น อาจเป็นอุปสรรคต่ออิมเมอร์ชัน ในแง่ที่เป็นการ บังคับ ให้ผู้ชมต้องมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ และผู้แสดง หากผู้ชมยินยอมที่จะรับความไม่เชื่อ ก็เป็นไปได้ที่จะเกิดอิมเมอร์ชัน แต่หากผู้ชมไม่ยอมทำตามที่เสียงบรรยายกำหนด หรือเสียงบรรยายนั้นขัดขึ้นระหว่างที่ผู้ชมกำลังจดจ่อดื่มด่ำอยู่กับเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง เสียงนี้เองจะผลักเขาออกจากอิมเมอร์ชัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งเสียงบรรยายนี้จะอยู่ในหูของผู้ชม ตลอดเวลา ซึ่งทำให้ไม่สามารถ “หลบหนีการบังคับกะเกณฑ์จากผู้สร้างได้เลย” อย่างที่บาร์ทลีย์กล่าวถึงการถูกควบคุมโดยทีมงานหรือผู้นำทางในงานของพื้นที่จริงก็

อย่างไรก็ตาม ใน *เซฟเวอร์เลเทอร์* ก็ยังพอจะมีช่องทางที่กล่าวได้ว่าอาจนำสู่อิมเมอร์ชันได้บ้าง นพพันธ์ (อ้างถึงใน เรื่องเดียวกัน, 2563) กล่าวเสริมว่า

บางสเปซอาจจะทำให้คนรู้สึกวางตัวไม่ถูก เดินตรงนี้ได้ไหม นั่งได้ไหม ทำไมนักแสดงถึงไปอยู่ตรงนั้น มันเริ่มแล้วหรือ มันจะมีหลายคำถามมาก แต่จริง ๆ ที่นี่คือสวนสนุก มันคือที่ให้คุณมาเล่นจนเกือบจะไม่ใช้ละครเวที

จะเห็นได้ว่ามีช่วงขณะที่ *เซฟเวอร์เลเทอร์* อนุญาตให้ผู้ชมได้มีอิสระที่จะเป็นผู้กระทำ ต้องตัดสินใจเลือกอะไรบางอย่าง และมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับพื้นที่ และเนื้อหาการแสดงอยู่บ้าง ผู้วิจัยมองว่าช่วงเวลานั้น อาจเอื้อให้เกิดอิมเมอร์ชัน และขณะเดียวกันหากผู้ชมไม่ได้มองว่าที่นี่คือ สวนสนุก แต่ วางตัวไม่ถูก ถึงขั้นเกิดความประหม่าและวิตกกังวล ก็อาจจะเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงภาวะลื่นไหล และแน่นอนว่าจะเป็นกำแพงที่ทำให้ไม่เข้าถึงอิมเมอร์ชัน

เซฟเวอร์เลเทอร์ เป็นกรณีศึกษาที่ดี ที่แสดงให้เห็นว่าการบังคับให้เกิดอิมเมอร์ชัน ในตัวมันเองอาจยังทำให้เข้าถึงอิมเมอร์ชันได้ยากขึ้น แต่สำหรับผู้ชมบางประเภท อาจเอื้อให้เข้าถึงอิมเมอร์ชันก็ได้ ย้ำประเด็นว่าผู้ชมต่างคน ก็ต่างมีธรรมชาติในการเข้าถึงอิมเมอร์ชันต่างกัน

2.3.5 เรื่อง ลูป (Loop)

ละครเรื่องนี้เป็นละครศิลปะการแสดงนิพนธ์ของ ชัญญานิษฐ์ ชีवालย์ พรทิพย์ วงษ์หาแก้ว และสัจจาวุธ สุริยะดง ในหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขา ศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มีผู้ช่วย

ศาสตราจารย์ ดร. ธนัพร กิตติก้อง เป็นที่ปรึกษาศิลปะการแสดงนิพนธ์ จัดแสดงที่ร้านประพนธ์บาร์ ถนนมิตรภาพ อำเภอเมืองขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น ระหว่างวันที่ 22 ถึง 24 มกราคม พ.ศ. 2564

ลูป นำเสนอเหตุการณ์ฆาตกรรมบนพื้นที่และสภาพแวดล้อมของ ประพนธ์บาร์ ซึ่งมีลักษณะเป็นบาร์ลับมองจากภายนอกจะเห็นว่าเป็นเพียงคูหาหนึ่งของอาคารพาณิชย์ริมถนนมิตรภาพ ตัวอาคารมี 3 ชั้น ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้พื้นที่แสดงที่ชั้น 1 ซึ่งเป็นพื้นที่ว่าง มีลักษณะเป็นชอกแคบ ๆ มีบันไดทางขึ้นไปชั้นสองอยู่ด้านขวามือ ตกแต่งด้วยโปสเตอร์คอนเสิร์ต ภาพจากนิตยสาร และปฏิทิน จินตนาการความกว้างและยาวของผนัง ขวามือของบันไดมีห้องน้ำเล็ก ๆ กั้นด้วยม่านผ้าพลาสติก และชั้น 2 มีระเบียงเปิดโล่งอยู่ทางด้านขวามือของตัวบันได สามารถมองเห็นรางรถไฟลอยฟ้า ที่มีรถไฟวิ่งผ่านเป็นระยะได้ ซ้ายมือเป็นภายในตัวร้านความจุประมาณ 20 คน ซ้ายมือของประตูทางเข้ามีโต๊ะ และเก้าอี้จัดวางกระจายไปในพื้นที่ 7-8 โต๊ะ ขวามือมีพื้นที่หน้าบาร์ ภายในตกแต่งด้วยไฟนีออนหลากสี มีโปสเตอร์ ภาพการ์ตูน และภาพจากนิตยสารตกแต่งบนผนัง

ผู้สร้างสรรค์ใช้โครงสร้างอาคารทั้งหมดเป็นพื้นที่แสดงให้ตัวละครเคลื่อนไหว และใช้เครื่องเรือนเดิมของร้านเป็นอุปกรณ์ประกอบฉาก เนื้อหาการแสดงเกิดขึ้นในพื้นที่นี้โดยใช้ประโยชน์จากพื้นที่และสภาพแวดล้อมที่เล็กแคบ อึดอัด และลึกลับ ให้เป็นโลกของเรื่อง การกระทำในละคร และเรื่องเล่าถูกเขียนขึ้นมา จาก ลักษณะเฉพาะของพื้นที่กายภาพ เพื่อ จัดแสดงโดยเฉพาะในสถานที่นี้ ดังนั้นผู้ชมจะไม่รู้เลยว่าพื้นที่ใดเป็นที่รับชม และพื้นที่ใดเป็นที่แสดง และอาจไม่รู้ว่าเป็นผู้แสดง ใครเป็นผู้ชม และเนื่องจากจัดแสดงโดยที่ร้านเปิดให้บริการตามปกติ จึงอาจไม่รู้ด้วยซ้ำว่าใครเป็นลูกค้าของร้านด้วย เป็นการผสานทางกายภาพของโลกจริงและโลกสมมติอย่างทาบทับกันสนิท

เนื้อหาการแสดงเป็นแบบหลากหลายลำดับเรื่องอย่างแท้จริง โดยเรื่องราวเกิดขึ้นในบริเวณร้านที่หน้าบาร์ จากนั้นตัวละครจะเคลื่อนที่แยกกระจายไปตามพื้นที่ต่าง ๆ มีการกระทำทางละครที่สร้างให้เกิดเหตุการณ์ในหลายพื้นที่แสดงไปพร้อมกัน ผู้ชมจะต้องปะติดปะต่อเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยตนเอง เพื่อท้ายที่สุดผู้ชมจะต้องตัดสินใจลงคะแนนว่าใครในหมู่ตัวละครที่มีทั้งสิ้น 7 คนนี้ เป็นคนร้ายที่ก่อเหตุฆาตกรรมในเรื่อง ผู้สร้างสรรค์ใช้เรื่องเล่าทั้ง 3 รูปแบบผสมกันอย่างชาญฉลาด การแสดงถูกแบ่งเป็น 2 รอบ รอบแรกผู้ชมจะตามเรื่องโดยติดตามตัวละครเดียวตลอดเวลาของการแสดง ดังนั้นผู้ชมจะรับรู้เรื่องผ่านการเล่าเรื่องแบบ ตามเรื่อง เส้นเรื่องเดียวเรียงตามลำดับเวลา ในรอบที่ 2 ผู้ชมจะเปลี่ยนตัวละครที่ติดตามเป็นคนใหม่ และตามใครก็ได้ระหว่างเรื่อง ไปในพื้นที่ใดก็ได้ในประพนธ์บาร์ ย้อนกลับที่เดิมได้ เดินกลับไปกลับมาระหว่าง 2 ที่ได้ การรับรู้เรื่องเล่าของผู้ชมจึงตัดสลับไปมาในพื้นที่และเวลาเพื่อปะติด *ปะต่อเรื่อง* ซึ่งถือเป็นการเล่าเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่อง

นอกจากนี้ในระหว่างชมทั้งรอบที่ 1 และ รอบที่ 2 ผู้ชมยังจะต้องรับรู้เรื่องเล่าแบบ *เล่นกับเรื่อง* ด้วย เพราะผู้ชมอยู่ในโลกสมมติไปเดียวกับตัวละครโดยไม่ได้กำหนดบทบาทให้อย่างเรื่อง

อันเลส แต่กำหนดให้เป็นนักสืบ ซึ่งเป็นการใช้กลไกของเกมจากกรอบคิดเกมศึกษา ทำให้เรื่องเล่ากลายเป็นเกมหาตัวคนร้ายในกรอบคิดของนวนิยายสืบสวนสอบสวนคลาสสิก (who-dun-it) ซึ่งนอกจากผู้ชมจะต้องปะติดปะต่อเรื่องเพื่อให้เข้าใจโครงเรื่องเองแล้ว ผู้ชมยังจะต้องเชื่อมโยงข้อมูลและความเป็นเหตุเป็นผลในฐานะนักสืบเพื่อท้ายที่สุดจะต้องลงคะแนนเลือกตัวคนร้ายด้วย

อย่างไรก็ตามผู้สร้างสรรค์ไม่ได้ บังคับ ว่าจะต้องหาตัวคนร้ายให้ได้ ไม่มีการวางเดิมพันว่าเจอแล้วจะเกิดอะไรขึ้น ไม่เจอจะเกิดอะไรขึ้น อนุญาตให้เกิดการเล่นทั้ง 2 ประเภทตามแนวคิดของเฟอร์นันเดซ ผู้ชมที่เน้นจุดสิ้นสุดจะเข้าสู่อิมเมอร์ชันได้ผ่านการจดจ่อหาตัวคนร้าย ขณะที่ผู้ชมที่ไม่เน้นจุดสิ้นสุดอาจเพียงมุงเพิลิตเพลินกับการติดตามเรื่อง หรือเพียงจะเลือกเสพบรรยากาศของร้านประพันธ์บาร์จนเกิดภาวะสิ้นไหวแบบใดแบบหนึ่งก็ได้ หรือผสมผสานทั้ง 2 แบบก็ได้เช่นกัน

ในแง่ของปฏิสัมพันธ์ ผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้การแสดงเล่นทวนซ้ำ 2 ครั้ง ครั้งแรกก่อนเริ่มการแสดงบริเวณชั้น 1 ผู้ชมจะได้รับแถบผูกข้อมือเป็นสีต่างๆ และต้องสแกนคิวอาร์โค้ด (Quick Response หรือ QR Code) เพื่อเลือกตัวละครที่ตนจะเดินตามไปในพื้นที่ต่าง ๆ ตลอดการแสดง 25 นาที เพียง 1 ตัวละคร โดยเลือกจากภาพตัวละคร คำบรรยาย และคลิปเสียง ‘คำให้การ’ ในลิงก์ที่สแกนเข้าไป การเข้าถึงข้อมูลและการได้ฟังคลิปเสียงเป็นปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของเซเลนและซิมเมอร์แมน ซึ่งกระตุ้นให้ผู้ชมจะสร้างปฏิสัมพันธ์การรู้คิดผ่านการพยายามทำความเข้าใจคำให้การเหล่านั้น ตัดสินคุณค่าตัวละครจากความประทับใจ (หรือไม่ประทับใจ) แรกคาคตา และจินตนาการถึงการกระทำของตัวละครเหล่านั้น ตั้งแต่ก่อนได้ชมเรื่อง จากนั้นจึงเข้าไปชมเรื่องแบบเดินสำรวจตามตัวละครที่ตนเลือกเป็นผู้ต้องสงสัยไว้ ระหว่างรับชม ผู้ชมไม่ได้รับอนุญาตให้พูดกับตัวละคร จนกว่าตัวละครจะพูดด้วย ซึ่งเป็นกติกาที่ชัดเจน และเปิดกว้างต่ออิมเมอร์ชัน เมื่อเริ่มการแสดงตัวละครต่าง ๆ จะเข้าหาผู้ชมเพื่อสนทนาด้วย ตามรหัสสีบนแถบข้อมือที่ได้รับปานประหนึ่งว่าผู้ชมเป็นคนรู้จักกับตัวละคร เมื่อผู้ชมได้สนทนา สบตา หรือแม้แต่จ้องจับผิดตัวละครเพื่อวิเคราะห์ว่าเป็นคนร้ายหรือไม่ ผู้ชมก็จะได้ใช้ปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งอย่างไม่รู้ตัว

เมื่อจบการแสดงครั้งที่ 1 ซึ่งไม่มีการสรุปว่าใครเป็นคนร้าย ผู้ชมจะได้พัก 10 นาที จากนั้นจะได้กลับขึ้นไปชมการแสดงใหม่อีกครั้ง ซึ่งการแสดงในครั้งที่ 2 จะมีเหตุการณ์และการกระทำทางละครอย่างเดิมทุกประการเป็นการทวนซ้ำแบบวนลูป แต่ในการแสดงครั้งนี้ผู้ชมจะสามารถเลือกตัวละครที่จะติดตามได้ใหม่ และสามารถติดตามใครก็ได้ที่ได้ตลอดการแสดง ไม่จำเป็นต้องยึดอยู่กับตัวละครเดียว ดังนั้นจึงจะเกิดปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดทันทีเมื่อผู้ชมจะต้องประเมินค่าตัวละครใหม่เมื่อเข้าไปชมเหตุการณ์เดิมผ่านมุมมองของตัวละครอื่น ก็จะเกิดการรู้คิดเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเป็นอีกฉบับหนึ่ง และหากเปลี่ยนตัวละครที่ติดตามก็จะได้เรื่องราวอีกฉบับหนึ่งด้วย

หลังชมการแสดงจบลง ผู้ชมจะประกอบสร้างโครงเรื่องและความหมายของเรื่องได้อย่างน้อยที่สุด 2 ฉบับ ซึ่งเป็นการเล่นกับมุมมองและการรู้คิด จินตนาการ และการตีความของผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพมาก นอกจากนี้ การเข้าถึงพื้นที่ต่าง ๆ การได้หยิบจับอุปกรณ์ประกอบฉากเพื่อรวบรวมหลักฐาน หรือประกอบสร้างโครงเรื่อง ผู้ชมจะได้มีปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการตลอดการแสดง

ท้ายที่สุด เมื่อการแสดงครั้งที่ 2 จบลง ผู้ชมจะต้องลงคะแนนเลือกว่าใครคือคนร้ายตัวจริง (ตามการรับรู้และตีความของผู้ชม) ดังนั้นก็จะเกิดปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งขึ้นอย่างเป็นรูปธรรม อย่างไรก็ตามเนื่องจากมีตัวละครทั้งสิ้น 7 คน และมีสถานที่ที่เกิดเหตุการณ์ในเรื่องขึ้นพร้อมกันถึง 3 สถานที่ ดังนั้นผู้ชมจึงไม่สามารถติดตามตัวละครได้ครบทุกคน และไม่อาจรับรู้และเข้าใจเหตุการณ์ในเรื่องได้ครบทุกเหตุการณ์ในรอบการแสดงเดียว ดังนั้นเมื่อให้ลงคะแนนสัญญาณนิท และคณะ (2565, p. 19) ระบุว่า “จึงมีทั้งผู้ชมที่มั่นใจและกล้าตัดสินใจเลือกชี้ตัวฆาตกร มีทั้งผู้ที่ยังสงสัยและยังคงสืบหาความจริงต่อโดยการสนทนาแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้ชมผู้อื่น และยังมีผู้ชมที่ไม่ยอมตัดสินใจเลือกตัวละครด้วยเหตุที่เขาหรือเธอไม่ได้ติดตามครบทุกตัวละครอีกด้วย”

ในกิจกรรมท้ายการแสดงนี้ ยังเปิดโอกาสให้เกิดปฏิสัมพันธ์นอกพื้นตัวเรื่อง หรือปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมระหว่างผู้ชมอีกด้วย เพราะผู้ชมสามารถนั่งดื่ม และสนทนากันต่อไป เพื่อแลกเปลี่ยนประสบการณ์ระหว่างกัน ระหว่างนี้ก็จะเกิดการทบทวนประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟของตน สร้างเส้นเรื่องใหม่คือเรื่องของตัวผู้ชมเองที่พยายามสืบหาตัวคนร้ายในละครเรื่องนี้ ผู้ชมบางคนอาจมีปฏิสัมพันธ์กับผู้สร้างสรรค์ที่พยายามจะค้นหาความจริงต่อไปว่าใครเป็นฆาตกรตัวจริง ซึ่งผู้สร้างสรรค์ไม่ได้เฉลย แม้จะออกแบบไว้แล้วว่าเป็นใครก็ตาม นอกจากนี้ยังเกิดกลุ่มผู้ชมละครในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น ที่คอยติดตามละครเรื่องอื่น ๆ ของนักศึกษาแขนงวิชาการละครด้วย ถือเป็นการสร้างวัฒนธรรมชมละครในพื้นที่ที่ละครยังไม่เป็นที่นิยมแพร่หลาย ต่อยอดสร้างปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมหลังจากที่ละครจบไปแล้วได้อย่างมีประสิทธิภาพมากอีกด้วย

อย่างไรก็ตามผู้สร้างสรรค์ (เรื่องเดียวกัน, p. 17) ก็ยังพบว่ามีอุปสรรคต่ออิมเมอร์ชันอยู่บ้าง เนื่องจากจังหวัดขอนแก่นยังไม่มีวัฒนธรรมชมละครที่แพร่หลาย และไม่เคยมีการจัดแสดงละครอิมเมอร์ซีฟมาก่อน ผู้ชมที่ไม่เข้าใจธรรมชาติของละครอิมเมอร์ซีฟ หรือไม่เข้าใจการชมละครแสดงสด อาจมีบางข้อสงสัยว่าควรทำอะไรเมื่อไหร่อย่างไร ทำอะไรได้บ้างไม่ได้บ้าง ความกลัวจะ ผิด วัฒนธรรมดูละคร และ ผิด กติกาของเรื่องอาจส่งผลต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังวิเคราะห์หาพื้นที่แสดงที่ยังเล็กแคบแต่มีผู้ชมจำนวนมาก อาจเกิดอุปสรรคต่อปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ เช่นผู้ชมบางส่วนอาจอึดอัดหายใจไม่ออก หรือร้อนเหนอะหนะเมื่อต้องออกไปยังพื้นที่แสดงที่ไม่มีเครื่องปรับอากาศ เสียงพูดของผู้แสดงอาจได้ยินไม่ทั่วถึงเพราะถูกเสียงบรรยากาศ หรือเสียงดนตรีจากบาร์กลบ เป็นต้น ท้ายที่สุดอาจเกิดอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์

ชั้นในแง่ของเรื่องเล่าแบบเกมไขคดีฆาตกรรม ผู้ชมบางคนอาจรู้สึกว่โครงเรื่องซับซ้อน ท้าทาย เกินกว่าความสามารถที่ตนจะสืบพบความจริง หรือแม้แต่ทำความเข้าใจกับเรื่องให้ทันได้

ไม่ว่าจะมีความเป็นไปได้ให้เกิดอุปสรรคต่ออิมเมอร์ชันเพียงใด แต่ *ลูป* ก็เสนอหนทางเข้าสู่อิมเมอร์ชัน ผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ได้ครบถ้วน และหลากหลายมากพอจน ผู้สร้างสรรค์วางกลยุทธ์ที่เอื้อให้เกิดอิมเมอร์ชันไว้อย่างเปิดกว้าง ให้อิสระต่อผู้ชมภายใต้กติกาที่ชัดเจนด้วย ดังนั้นไม่ว่าผู้ชมจะประสบกับอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชันอย่างไร ก็จะมีทางเลือกให้ไปดื่มด่ำกับองค์ประกอบอื่นเสมอ อย่างน้อยที่สุด ต่อให้เข้าถึงอิมเมอร์ชันผ่านองค์ประกอบใดไม่ได้เลย ผู้ชมก็ยังสามารถเลือกดื่มด่ำกับบรรยากาศ หรือกับความตื่นเต้นกับประสบการณ์ที่แปลกใหม่ที่ไม่เคยมีใครทำมาก่อนในจังหวัดขอนแก่นก็เป็นไปได้

2.3.6 เรื่อง สยาม ซูเปอร์แนเชอรัลทัวร์ (Siam Supernatural Tour 2021)

เป็นการแสดงที่นิยามตนเองว่าเป็นละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ซึ่งใช้กรอบคิดการเดินทางแบบดึกขอน โดยกำหนดให้ผู้ชมเดินทัวร์รอบพื้นที่ของ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ ในยามวิกาล อ้อมทิพย์ เกิดผลนันท์ กำกับการแสดงภายใต้การดูแลของ นพพันธ์ บุญใหญ่ จากกลุ่มละคร *ฟูลแฟต เธียเตอร์* (FULLFAT Theatre) จัดแสดงในพื้นที่โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ ห้างสรรพสินค้าสยามสแควร์วัน ชั้น 7 ในวันที่ 17 มีนาคมถึง 9 เมษายน พ.ศ. 2564

ผู้สร้างสรรค์ใช้พื้นที่ทางกายภาพตลอดทั้ง 3 ชั้น ของโรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศตั้งแต่พื้นที่ต้อนรับผู้ชม พื้นที่ซุ้มการแสดงด้านหลังเวที ห้องแต่งตัว ห้องเก็บอุปกรณ์ บันไดหนีไฟ ห้องน้ำ ห้องนั่งเล่น ดาดฟ้า ระเบียง และสถานที่อื่นๆ อีกมากมาย (ศรีสิทธิ์ วงศ์วรจรรย์, 2564) ให้เป็นพื้นที่และสภาพแวดล้อมของเรื่อง โดยมีการจัดวางองค์ประกอบทางการออกแบบของการแสดงให้เหนือความเป็นจริง (surreal) ทั้งการจัดแสง การใช้เสียง การใช้เครื่องแต่งกายที่เหนือจริง การใช้ศิลปะจัดวาง (installation art) และการใช้รูปแบบการแสดงแบบสไตไลซ์ที่เน้นการเคลื่อนไหวทางกายภาพ ผสมไปกับการแสดงแบบสมจริงเป็นบางช่วง เป็นต้น

เหตุการณ์ต่าง ๆ ในโลกสมมติ กระจายอยู่ตามพื้นที่ ผู้ชมจะรวมตัวกันที่ห้องซุ้มและห้องประชุมของโรงละคร จากนั้นแยกกันไปเดินสำรวจสถานที่แสดงตามการ *ควบคุม* ของผู้นำทางในช่วงแรก และได้รับการ *เชื้อเชิญ* ให้เคลื่อนที่อย่างอิสระไปในช่วงที่ 2 ของการแสดง จากนั้นจึงกลับมารวมกันภายในโรงละครบริเวณที่นั่งผู้ชมหน้าเวที เพื่อชมฉากสุดท้าย ก่อนจะถูผู้นำทางพาออกไปยังบริเวณร้านกาแฟในส่วนต้อนรับผู้ชมเพื่อให้สนทนาสังสรรค์กัน

ด้านการใช้พื้นที่แสดง ผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้ผู้แสดงใช้การกระทำที่สอดคล้องไปกับพื้นที่กายภาพ เช่น ใช้ห้องน้ำเปลี่ยนเสื้อผ้าและล้างหน้า ใช้บริเวณห้องซุ้มซุ้มละคร ใช้ห้องประชุมนั่งประชุมงานและกล่าวทักทายผู้ชม ฯลฯ ทำให้พื้นที่กายภาพและพื้นที่แสดงหลอมรวมกันในมิติของการกระทำในเรื่อง ในแง่นี้ผู้สร้างสรรค์ใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมที่เอื้อให้เกิด

อิมเมจชั่น แต่การจัดวางองค์ประกอบให้เนื้อความเป็นจริงบนโครงสร้างกายภาพที่สมจริง ทำให้เกิดภาวะลื่นไหลได้บางขณะ หลุดออกมารู้ตัวว่ากำลังรับชมละครอยู่บางขณะ ซึ่งถือเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมจชั่นอย่างหนึ่ง นอกจากนี้การมีอยู่ของผู้นำทาง และการที่ผู้นำทางบางคนหลุดออกจากกติกาของเรื่องมานั่งพักผ่อนพูดคุยกัน หรือเล่นโทรศัพท์ขณะปฏิบัติงาน ก็ทำให้ผู้ชมหลุดออกจากโลกสมมติของเรื่อง มามีสติรู้ตัวในโลกจริงอย่างรู้ตัวว่ากำลังชม ละคร อยู่

เนื้อหาการแสดงของเรื่องเป็นแบบหลากลำดับเรื่องอย่างไม่มีโครงเรื่องชัดเจน มีเพียงเส้นเรื่องหลักโดยคร่าวว่ามีตัวละคร 2 ตัวที่เป็นผู้แสดง (ในโลกของเรื่อง) กำลังมีความขัดแย้งกันอยู่ โดยที่ความขัดแย้งนี้มีที่มาจากธรรมเนียมปฏิบัติบางอย่างในโรงละคร และระบบชนชั้นในคณะละคร ซึ่งถูกขยายเปรียบเทียบให้เป็นเรื่องเหนือธรรมชาติ (เพื่อสะท้อนกับชื่อเรื่อง *ซูเปอร์แนเชอรัล* และให้สอดคล้องไปด้วยกันกับองค์ประกอบทางการออกแบบอย่างเหนือจริงของเรื่อง) อย่างการบูชายักษ์ตัวละครผู้แสดง ซึ่งตัวละครผู้กำกับการแสดงได้ทำสัญญาต่อรองกับปีศาจไว้เพื่อให้กิจการละครดำเนินต่อไปอย่างรุ่งเรือง เนื้อหาการแสดงนี้เขียนขึ้นเพื่อเป็นอุปลักษณะที่สะท้อนถึงระบบชนชั้นในสังคมไทย ให้เห็นถึงความบิดเบี้ยวของการกดขี่ทารุณประชาชนที่ไร้อำนาจ โดยผู้นำประเทศเพื่อให้ประเทศขับเคลื่อนไป *อย่างรุ่งเรือง* ในความคิดของผู้นำ

ความหมายที่ทับซ้อนอยู่ในเรื่องเล่าถูกสร้างเป็นภาพอุปลักษณ์ผ่านการใช้พื้นที่ เช่น การมองออกนอกหน้าต่างไปเห็นภาพของอศวิน ขวัญเมือง ผู้ว่าราชการกรุงเทพฯ ซึ่งเป็นภาพบนป้ายโฆษณาขนาดใหญ่ที่ฝังตรงกันข้ามของอาคาร ซึ่งใกล้กันนั้นบนดาดฟ้าเป็นเหตุการณ์ในเรื่องที่ตัวละครผู้กำกับกำลังทำสัญญากับปีศาจ หรือการแสดงบนพื้นที่โถงหน้าโรงละคร ที่มีพระบรมฉายาลักษณ์ของชนชั้นนำในสถาบันหลักของประเทศ ประดับไว้ด้านบน และเนื้อหาการแสดงเป็นการที่ตัวละครผู้กำกับ และผู้จัดนั่งมองตัวละครผู้แสดง และผู้ชมเข้ามาทดสอบบทการแสดงผ่านการถูกกลั่นแกล้งและกดขี่ เป็นภาพอุปลักษณ์ที่ชวนให้เชื่อมโยงถึงเหตุการณ์สังหารหมู่นักศึกษาในวันที่ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2519 ที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ เนื่องจากพื้นที่แสดงเป็นลานกว้างคล้ายสนามฟุตบอล ธรรมศาสตร์ มีภาพชนชั้นนำของประเทศแขวนด้านบน คล้ายผู้นำประเทศจับจ้องมองลงมาจาก *ที่สูง*

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยมองว่าการออกแบบเนื้อหาการแสดงแบบหลากลำดับเรื่องของ *สยามซูเปอร์แนเชอรัลทัวร์* ยังขาดจุดเชื่อมโยงที่เป็นเหตุเป็นผลอยู่บ้าง กล่าวคือต่อให้ชมเหตุการณ์แบบเรียงลำดับเวลาผ่านการเดินตามเส้นทางที่กำหนดไว้ เรื่องเล่าก็ยังกระจัดกระจาย เพราะไม่มีโครงเรื่องและการกระทำทางละครที่ชัดเจน เนื้อหาการแสดงเป็นเศษเสี้ยวที่แท้จริง คือมีความเชื่อมโยงข้องเกี่ยวกันน้อยมาก สภาพแวดล้อมก็ถูกสร้างอย่างเหนือจริง รูปแบบการแสดงก็เป็น การเคลื่อนไหวที่สมจริงบ้าง ไม่สมจริงบ้าง ดังนั้นจึงมีอุปสรรคต่ออิมเมจชั่นทางเรื่องเล่าอยู่ในแทบทุกขณะที่ชมการแสดง ผู้วิจัยพบว่าตนไม่สามารถปะติดปะต่อเรื่องเป็นภาพใหญ่ได้เลย ผู้วิจัยจัดเรียงได้ว่าเป็นเศษเสี้ยว แต่ความชัดเจนของภาพอุปลักษณ์และการวางองค์ประกอบด้านการออกแบบ

ยังพอจะช่วยให้ประกอบสร้างความหมายที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการจะสื่อสารได้ในระดับการตีความและรู้คิด โดยยังไม่มีความรู้สึกร่วม นอกจากนี้ผู้วิจัยได้สนทนอย่างไม่เป็นทางการกับผู้ชมที่รู้จักและไปชมละครด้วยกันแต่ถูกแยกออกจากกันตามกติกาของเรื่อง ก็ยังพบว่าไม่สามารถช่วยกันประกอบสร้างโครงเรื่องใหญ่ของละครได้ แม้แต่ผู้สร้างสรรค์ และผู้แสดงที่ได้สนทนอย่างไม่เป็นทางการกับผู้วิจัยก็ยังสะท้อนเองว่าไม่มีผู้ชมเข้าใจเรื่องเล่าของ *สยามซูเปอร์เนเชอรัล* ได้อย่างครบถ้วนแม้สักคนเดียว

ทั้งนี้ เมื่ออ่านบทสัมภาษณ์ของนพพันธ์ ในอะเคย์ แมกกาซีนออนไลน์ ผู้วิจัยพบว่าเป็นความตั้งใจของผู้สร้างสรรค์ที่จะให้ “นักแสดง (ก๊) ดำเนินเรื่องตามทิศทางที่วางไว้อย่างคร่าวๆ แต่ปราศจากบทละคร กระตุกสันหลังของ *Siam Supernatural Tour* จึงเป็นความแรนด้อม” เพื่อล้อไปกับ “ประสบการณ์เกี่ยวกับการใช้ชีวิตในกรุงเทพฯ ซึ่งเป็นเมืองที่แรนด้อมมาก ทุกอย่างมันไม่ต่อเนื่องกันเลย เดินไปอีกถนนหนึ่งก็กลายเป็นอีกแบบแล้ว” บนความเชื่อที่ว่า “รูปแบบการรับข้อมูลแบบนี้มันดีจิตใจมากๆ มันเหมือนเวลาเราไถนิวส์ฟีดในยุคนี้เราไม่สามารถที่จะให้สมาธิไปกับข้อมูลชิ้นหนึ่งได้นานมาก” (Mind Da Hed, 2564) หากความสับสนงงงเพื่อสะท้อนเชื่อมโยงและเปรียบเทียบกับชีวิตจริงในเมืองที่สับสนวุ่นวายเป็นความตั้งใจของผู้สร้างสรรค์ ก็นับว่า *สยามซูเปอร์เนเชอรัลทัวร์* ประสบความสำเร็จอย่างยิ่งในมิตินี้

ในเมื่ออิมเมอร์ชันที่ผู้สร้างสรรค์ต้องการคือความสับสนงงง ในตัวมันเองจึงเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงภาวะลื่นไหล หรืออิมเมอร์ชันตามนิยามของแนวคิดทฤษฎีที่ศึกษามาในวิทยานิพนธ์เล่มนี้โดยสิ้นเชิง ผู้ชมจะถูกผลักออกจากการซึมซาบประสบการณ์ตลอดเวลา แม้ว่าผู้ชมอาจเข้าถึงภาวะลื่นไหลได้ในบางช่วงขณะ เช่น กำลังเพลิดเพลินกับองค์ประกอบของการออกแบบหรือรู้สึกร่วมกับการแสดงที่ใกล้เคียงกับความสมจริง แต่ในขณะต่อมาที่การแสดงถูกทำให้เป็นการเคลื่อนไหวขัดแย้งกับพื้นที่ทางกายภาพที่สมจริง หรือถูกทำให้ไม่รู้ว่าควรทำตัวอย่างไร ทำอะไรได้บ้างหรือไม่ได้บ้าง รวมทั้งรู้สึกว่าความสามารถในการทำความเข้าใจละครของตนไม่มากพอกับความท้าทายที่ผู้สร้างสรรค์จงใจนำเสนอ ผู้ชมก็จะถูกดึงออกจากอิมเมอร์ชันได้ทันที กล่าวได้ว่าปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด รู้สึก และตีความเรื่องเล่า ถูกออกแบบไว้ให้มีอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชันอย่างย่อนแย้งดังที่กล่าวไว้แล้ว ดังนั้นผู้ชมจึงเข้าสู่อิมเมอร์ชันไม่ได้ผ่านปฏิสัมพันธ์ประเภทนี้

การออกแบบปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการก็มีข้อจำกัดและอุปสรรคเช่นกัน ตลอดการเดินทางสำรวจ นอกจากความสับสนงงงอันเป็นความตั้งใจของผู้สร้างสรรค์แล้ว ผู้ชมยังจะต้องเผชิญกับความร้อน ความหงุดหงิด ความเหนื่อยล้า และภาวะหายใจไม่ออก อันเป็นอุปสรรคที่ผู้สร้างสรรค์ตระหนักรู้แต่ควบคุมไม่ได้ด้วย เนื่องจากพื้นที่แสดงเป็นพื้นที่ปิดไม่มีอากาศถ่ายเท และผู้สร้างสรรค์ตัดสินใจไม่เปิดเครื่องปรับอากาศในพื้นที่ใดเลย ผู้ชมจึงเกิดความไม่สะดวกสบายทั้งกายและใจแทบตลอดการแสดง สมมติที่จะตีความกับเรื่องจึงถูกดึงออกไปด้วยความอึดอัด และรำคาญใจนี้

ผู้วิจัยใกล้เข้าถึงอิมเมอร์ชันได้มากที่สุด ตอนที่ผู้นำทางอนุญาตให้เดินออกไปบริเวณดาดฟ้า ซึ่งมีอากาศถ่ายเทและมีเนื้อหาการแสดงที่ค่อนข้างสมจริง แต่ก็ถูกรบกวนทันที โดยการที่ผู้นำทางบังคับให้เดินหน้าไปต่อ แล้วต้องกลับเข้าไปในที่ปิด คือบันไดหนีไฟที่ไม่มีอากาศหายใจอีกครั้ง ผู้วิจัยมองว่าช่วงเวลาของการแสดงส่วนใหญ่ตลอดประสบการณ์นี้ ผู้ชมแวดล้อมและตัวผู้วิจัยเองถูกปิดกั้นการเข้าถึงอิมเมอร์ชันตั้งแต่การมีปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ ซึ่งเป็นปฏิสัมพันธ์พื้นฐานต่อการมีปฏิสัมพันธ์รูปแบบอื่น ๆ ดังนั้นแล้ว จึงยากยิ่งเข้าไปอีกที่จะเข้าถึงอิมเมอร์ชันได้จากการเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ทางความคิด และปฏิสัมพันธ์ชัดแจ้ง

ปฏิสัมพันธ์ชัดแจ้งของ *สยามซูเปอร์เนเชอรัลทัวร์* ประการแรก คือ การมอบบทบาทให้ผู้ชม ผ่านการที่ให้มัคคุเทศก์และผู้แสดงเรียกผู้ชมว่า “เด็กใหม่” น่าจะเป็นการสร้างกติกากว่าผู้ชมเป็นตัวละครหนึ่งในโลกสมมติเดียวกันนี้ได้ ในทางทฤษฎีการให้บทบาทเป็นตัวละครในโลกสมมติควรทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับโลกของละคร และตัวละครในโลกนั้น ๆ ได้ แต่อุปสรรคที่สำคัญของการให้บทบาทว่าเป็น *ใคร* แต่ไม่ให้กติกากว่า *ต้องทำอะไร* ทำให้การทำเรื่องเล่าเป็นเกมในเรื่องนี้ไม่สมบูรณ์ ผู้ชมรู้แต่ว่าผู้คนรอบข้างมองเห็น และสนทนากับเขาได้ ผู้ชมต้องยอมรับว่าจะถูกผู้แสดงกดทับหรือกลั่นแกล้งได้ แต่ผู้ชมไม่รู้ว่าจะทนทำอะไรได้บ้าง ในแง่ที่ผู้ชมไม่ได้รับการเสริมอำนาจ ไม่ได้ถูกมอบอิสระให้เป็นผู้กระทำ ทำให้เกิดความวิตกกังวล และสับสนมีนั่งอยู่แทบตลอดเวลาที่แสดง

ประการที่ 2 ผู้ชมได้รับอนุญาตให้เดินสำรวจพื้นที่แสดง โดยที่ในครั้งแรกของการแสดงจะถูกผู้นำทางบังคับและเลือกเส้นทางให้ตลอดเวลา ความรู้สึกของการไม่มีอิสระที่จะเลือกชัดเจนมาตลอดการแสดงช่วงนี้ ส่วนในช่วงที่ 2 เมื่อได้รับอิสระให้ไปพื้นที่ใดก็ได้ ผู้ชมจะเกิดความสับสนอีกครั้ง เพราะไม่รู้จะไปทีใดเพื่ออะไร เพราะไม่มีกติกากว่าจะเดินสำรวจไปทำไม ถ้าเพียงเพื่อให้เพลิดเพลินกับการปะติดปะต่อเรื่อง ตัวเรื่องเล่าก็ไม่มีจุดเชื่อมโยงกันผู้ชมก็ไม่รู้จะเชื่อมโยงไปเพื่ออะไร เพราะไม่สามารถประกอบสร้างภาพใหญ่ของเรื่องได้เลย ในแง่การให้อิสระ อาจกล่าวได้ว่าเป็นการยึดเยียดอิสระให้ผู้ชม ไม่ใช่การเชื่อเชิญ และจงใจอย่างสร้างสรรค์ตามทัศนะของบิกกิน

ประการที่ 3 ผู้ชมจะถูกผู้แสดงเลือกปฏิบัติ ถูกกดทับ และกลั่นแกล้ง ตามสถานะของไฟที่ได้รับในขั้นตอนลงทะเบียนเข้าร่วมงาน ผู้สร้างสรรค์แบ่งผู้ชมเป็น 3 กลุ่ม ไม่ใช่เพียงเพื่อให้เดินชมเนื้อหาการแสดงใน 3 พื้นที่ แต่เพื่อแบ่งระดับขั้นของผู้ชมผ่านการสุ่มเลือก และออกแบบปฏิสัมพันธ์ชัดแจ้งระหว่างผู้ชมและผู้แสดงบนความสัมพันธ์เชิงอำนาจ วิธีนี้ทำโดยที่ผู้ชมไม่รู้ตัว ดังนั้นจึงยังไม่เกิดอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน จึงยังไม่เกิดความหงุดหงิด หรือวิตกกังวล จนกว่าผู้ชมจะไปรวมตัวกันในบางจุดของพื้นที่จึงจะเข้าใจการเลือกปฏิบัตินี้ได้ และเมื่อถึงเวลานั้น ผู้ชมจึงจะเกิดปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดว่าเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการสื่อสารสำคัญของเรื่อง เมื่อนั้นเองผู้ชมจะเข้าใจว่าที่ผ่านมามีถูกกระทำต่าง ๆ เพราะอะไร และเพื่ออะไร นับว่าเป็นจุดที่เกิดการเชื่อมโยงแบบเป็นเหตุเป็นผลขึ้นในละคร องค์ประกอบนี้เป็นสิ่งที่ผู้ชมจำได้มากกว่าเนื้อหาการแสดง

ท้ายที่สุด เรื่อง *สยามซูเปอร์เนเชอรัลทัวร์* กระตุ้นเราให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์เชิงวัฒนธรรมต่อกันในพื้นที่ร้านกาแฟหลังจบการแสดง โดยอาศัยประโยชน์จากความสับสนงุนงง และวิตกกังวลจากอุปสรรคต่าง ๆ ต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชันที่ผู้วิจัยกล่าวมาทั้งหมดมาสนทนากันเอง และสนทนากับผู้สร้างสรรค์ว่าที่จริงแล้วผู้สร้างสรรค์ตั้งใจจะสื่อสารอะไร ผู้ชมที่ถูกแยกไปเส้นทางอื่นมีประสบการณ์และได้รู้คิดอะไรมาบ้างเพื่อบรรเทาความสับสนดังกล่าว หากมองว่าปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมในร้านกาแฟนี้เป็นส่วนหนึ่งของการแสดง นี่ก็เป็นพื้นที่ที่เกิดภาวะอิมเมอร์ชันทางละครใกล้เคียงความสมบูรณ์แบบมากที่สุด ผู้ชมแทบทุกคนที่เหลืออยู่รวมกลุ่มกันและจดจ่ออยู่แต่กับการแลกเปลี่ยนประสบการณ์และแลกเปลี่ยนข้อมูลกัน ซึ่งกลายเป็นภาวะลื่นไหลที่เอื้ออำนวยให้ผู้ชมตัดขาดจากโลกความเป็นจริงได้ดี น่าเสียดายที่ผู้ชมจำนวนหนึ่งเหนื่อยล้า และถอยห่างจากเรื่องและประสบการณ์นี้เกินกว่าจะอยู่แลกเปลี่ยนเรียนรู้กันในพื้นที่ร้านกาแฟ สำหรับผู้ชมกลุ่มนั้น เขาอาจไม่ได้เข้าสู่อิมเมอร์ชันเลยตลอดการรับชมละครเรื่องนี้

ผู้วิจัยมีทัศนะว่าเรื่อง *สยามซูเปอร์เนเชอรัลทัวร์* มีอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน มากกว่าจะเอื้ออำนวยให้เข้าถึงได้ในทุกองค์ประกอบ ประเด็นที่สำคัญที่สุดจากการศึกษาละครเรื่องนี้คืออิมเมอร์ชันจะต้องเกิดการทำให้องค์ประกอบต่าง ๆ เป็นเอกภาพสอดคล้องกัน ซึ่งในละครเรื่องนี้ผู้วิจัยมองว่ายังแยกส่วนกันอยู่อย่างไม่สัมพันธ์กันเท่าที่ควรตามแนวคิดทฤษฎีของละครอิมเมอร์ซีฟในกรอบคิดทางวิชาการ ทำให้ผู้ชมบางส่วนและผู้วิจัยเองไม่สามารถประกอบสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟจากละครเรื่องนี้ในภาพรวมได้ แต่ความโดดเด่น และมีประสิทธิภาพในแง่ของศิลปะในแต่ละองค์ประกอบ ทำให้ผู้วิจัยและผู้ชม *เลือก* ที่จะดื่มด่ำเพลิดเพลินกับแต่ละส่วนแยกกันได้อยู่บ้าง อย่างไรก็ตามผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าตนเป็นผู้ชมที่มีบุคลิกแบบนักไฝ่ผลสำเร็จตามแนวคิดของบาร์เทิล ซึ่งมีการเล่นแบบมุ่งเน้นจุดสิ้นสุดตามแนวคิดของเฟอร์นันเดซ ดังนั้นผู้วิจัยจึงหงุดหงิดใจและเบื่อหน่ายกับละครเรื่องนี้เพราะมันไม่มีจุดสิ้นสุดทำให้สำรวจโรงละครนี้ *ไปทำไม*

แต่สำหรับผู้ชมที่เล่นเกมแบบไม่เน้นจุดสิ้นสุด เช่น นักเข้าสังคม (มาชมละครเพื่อจะได้มีเพื่อน หรือจะได้แลกเปลี่ยนสนทนากับผู้ชมผู้อื่น) และนักสำรวจ (ที่มาชมละครแค่เพื่อชมละคร) ซึ่งมีธรรมชาติแบบเล่นเพื่อให้ได้เล่น หรือในแง่นี้คือชมละครเพื่อให้ได้ชมละคร ก็อาจเพลิดเพลินกับองค์ประกอบต่าง ๆ ที่แยกส่วนกันอยู่ในเรื่องนี้ในตัวของตนเอง โดยไม่ต้องนำมาประกอบกัน *เพื่ออะไร* ก็ได้ ไม่ได้หมายความว่าละครเรื่องนี้ไม่มีประสิทธิภาพหรือไม่มีคุณค่าทางศิลปะการละคร เพียงแต่มีการสร้างสรรค์ที่ยังมีอุปสรรคต่ออิมเมอร์ชันมากกว่าที่เอื้อให้เกิดอิมเมอร์ชันตามแนวคิดของละครอิมเมอร์ซีฟเท่านั้น

การศึกษานิยามและลักษณะเฉพาะของละครอิมเมอร์ซีฟ ซึ่งเน้นการออกแบบกระบวนการเพื่อสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ ให้ผู้ชมเข้าถึงอิมเมอร์ชันผ่านองค์ประกอบ

สำคัญทั้ง 3 ประการอันได้แก่ พื้นที่และสภาพแวดล้อม เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง และปฏิสัมพันธ์ รวมทั้งการใช้ละครอิมเมอร์ซีฟในประเทศไทยที่จัดแสดงระหว่างปี พ.ศ. 2555 ถึง 2564 เป็นกรณีศึกษาเพื่อวิเคราะห์กลวิธีการใช้องค์ประกอบต่าง ๆ ในแต่ละเรื่อง พร้อมทั้งประเมินโอกาสและอุปสรรคที่จะทำให้เข้าถึงอิมเมอร์ชัน ทำให้ผู้วิจัยเห็นภาพ และเข้าใจละครอิมเมอร์ซีฟมากขึ้น สามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ และข้อควรตระหนักเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟ เพื่อวางแนวทางในการกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ได้

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยยังคงต้องศึกษาค้นคว้าแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ เพิ่มเติมอีก เพื่อทำความเข้าใจปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการกำกับละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ ในหัวข้อถัดไป ผู้วิจัยจะศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับละครออนไลน์และข้อถกเถียงเกี่ยวกับละครประเภทนี้ เพื่อให้เห็นแนวทางในการออกแบบกระบวนการกำกับของผู้วิจัยชัดเจนมากยิ่งขึ้นในบทถัดไป

บทที่ 3

แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับละครออนไลน์ พื้นที่ออนไลน์ และจักรวาลนฤมิต

ในบทที่แล้ว ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับละครอิมเมอร์ซีฟตามชนบ ซึ่งมุ่งเน้นสร้างสรรค์การแสดงที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่กายภาพ เพื่อให้เข้าใจหลักการและกลวิธีสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟโดยทั่วไปเสียก่อน แต่ในงานวิจัยชิ้นนี้ โจทย์วิจัยคือการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องค้นคว้าวิจัยแนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับละครออนไลน์ ความเป็นพื้นที่ออนไลน์ และแนวคิดของจักรวาลนฤมิตมาบูรณาการประกอบกัน

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาแนวคิดของการสร้างสรรค์ละครออนไลน์ เพื่อพิจารณาข้อถกเถียงเกี่ยวกับ *ความสด* อันเป็นอัตลักษณ์ของละครแสดงสดบนพื้นที่กายภาพ ซึ่งนำมาสู่การวิเคราะห์ปัญหาของละครออนไลน์ และ *ความเป็นสื่อ* ของมัน จากนั้นจึงจะศึกษาแนวคิดที่ได้แย้งปัญหาดังกล่าว ผ่านการนิยาม *พื้นที่* ในมุมมองทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และศาสตร์อื่น ๆ ที่เกี่ยวข้อง เพื่อนำมาวิเคราะห์ และให้นิยามกับพื้นที่ออนไลน์ซึ่งอาจช่วยประกอบสร้างความหมายและคุณค่าของละครออนไลน์ได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงแนวคิดของจักรวาลนฤมิตซึ่งเป็นตัวอย่างการมองโลกออนไลน์อย่างที่เราสลายเส้นแบ่งระหว่างพื้นที่ทางกายภาพ และพื้นที่เสมือนอีกด้วย เพื่อนำมาวิเคราะห์แนวทางการนำเสนอ และสังเคราะห์ออกมาเป็นกรอบคิดการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ เพื่อมองให้เห็นแนวทางกำกับเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ให้ชัดเจนขึ้น

แนวคิดและทฤษฎีของละครออนไลน์ พื้นที่ออนไลน์ และจักรวาลนฤมิต มีรายละเอียดดังนี้

3.1 แนวคิดเกี่ยวกับละครออนไลน์ (online theatre production)

คำว่าละครหรือเธียเตอร์ (theatre) มาจากคำภาษากรีกว่า ‘เธียตรอน’ (theatron) แปลว่า ‘สถานที่ที่เฝ้าดู’ กล่าวโดยละเอียดคือพื้นที่ที่มีไว้ให้กลุ่มคนรับชมการนำเสนอบางอย่าง ความหมายโดยนัยของคำนี้ คือความรู้สึกของการรวมกลุ่มทางสังคม และการได้รับชมสิ่งบันเทิงพร้อมกัน คำจำกัดความข้างต้นระบุทั้งการใช้งานและความสัมพันธ์ที่เชื่อมโยงกันของพื้นที่กับละครด้วย การทำความเข้าใจละครโดยโยงไปสู่รากศัพท์เดิมเธียตรอน เน้นย้ำความสำคัญของการอยู่ร่วมกันระหว่างกลุ่มผู้ชมในเวลาเดียวกัน และในพื้นที่เดียวกัน ในขณะที่มีการนำเสนอละคร *สด* ในช่วงเวลานั้น

นอกจากนี้ ฮานส์ ไธส์ ลิห์แมนน์ (Lehmann, 2016) ยังเอ่ยถึง *สถานการณ์ละคร* ในช่วง 10 กว่าปีก่อนเกิดการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ซึ่งเริ่มมีความสนใจจัดแสดงละครในโลกอินเทอร์เน็ตว่าละครคือ “*ประสบการณ์ของการรับ¹² ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อละครรวมตัวผู้คนมาไว้ด้วยกันในสถานที่ที่โดยปกติมักเป็นที่สาธารณะ*” นิยามละครของลิห์แมนน์ ถูกท้าทายโดยปรากฏการณ์การขยายพื้นที่แสดงจากโรงละครซึ่งเป็นที่สาธารณะ ไปสู่โลกอินเทอร์เน็ตและให้ผู้ชมรับชมละครในพื้นที่ส่วนตัวแทน แอนดี ลาเวนเดอร์ (Lavender, 2017) ตั้งคำถามว่าการสร้าง *ละครออนไลน์* ซึ่งให้ผู้ชมแยกกันดูนั้นต่างอะไรจากการชมถ่ายทอดสดฟุตบอล ละครชุดแบบออกอากาศสด (live streaming) หรือการไลฟ์แพร่ภาพสด (live) จากศิลปินเน็ตไอดอลเพื่อสอนแต่งหน้าบนแอปพลิเคชันเฟซบุ๊ก และยูทูบ ฯลฯ

การระบาดของไวรัสโควิด-19 ทำให้เกิดปรากฏการณ์ที่กลุ่มละคร และผู้ศึกษาละครส่วนใหญ่นำเสนอละครของตนเองผ่านการแพร่ภาพบนอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นบันทึกการแสดง หรือการถ่ายทอดสด แต่เนื้อหาการแสดงล้วนถูกย้ายจากโรงละคร หรือในพื้นที่จำกัดอย่างละครนอกโรง หรือละครเฉพาะที่ ฯลฯ มาอยู่ในกรอบของจอคอมพิวเตอร์ ทำให้ผู้ชมต้องนั่งมองภาพ แยกส่วนกันอยู่จากผู้แสดง ศิลปินการละครถูกบังคับให้ต้องก้าวเข้าไปในปริบททางธุรกิจบนโลกออนไลน์ เข้าไปร่วมใช้พื้นที่กับอินฟลูเอนเซอร์ ยูทูบเบอร์ และเน็ตไอดอลทั้งหลาย งานละครต้องเปลี่ยนผ่านจาก ‘*ศิลปะ*’ ไปเป็น ‘*เนื้อหา (content)*’ หนึ่งบนโลกอินเทอร์เน็ตไม่ต่างจากคลิปไวรัล โฆษณา และเกม เพื่อให้เข้าถึงผู้ชมทั่วโลกได้ ขณะที่ยังต้องรักษาระยะห่างทางกายภาพอยู่ (Timplalex, 2020)

คำถามที่น่าสนใจได้แก่ เมื่อละครต้องเข้าไปอยู่ในโลกออนไลน์ ละครสูญเสียอัตลักษณ์ของความเป็นศิลปะที่เกิดขึ้น *สด* หรือไม่ เรายังจะเรียกมันว่าละครได้อยู่หรือไม่? หรือมันยังเป็นละครได้อยู่ เพียงแต่ย้ายที่อยู่ไป *มีอยู่ผ่านสื่อ* เพื่อแก้ปัญหาให้ศิลปะการละครยังดำรงอยู่ต่อไปได้กันแน่

เพื่อตอบคำถามดังกล่าว ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะศึกษาแนวคิดของการจัดแสดงละครออนไลน์ผ่านการโต้เถียงของนักคิดสองฝั่ง ฝั่งหนึ่งคือกลุ่มที่เชื่อแนวคิดของ เฟลัน (Phelan, 1993) ซึ่งยึดถือในความศักดิ์สิทธิ์ของธรรมชาติละครที่ต้องเกิดขึ้น *สด* ประกอบด้วย (1) ผู้ชม (2) เรือนร่างที่ปรากฏ

¹² รับเรื่องเล่า หรือความรู้สึก, อภิปรายเสริมโดยผู้วิจัย

ของผู้แสดง (3) บนพื้นที่แสดง ในสถานที่และเวลาเดียวกัน ละครรออนไลน์เป็นการแก้ไขข้อขัดในสถานการณ์นี้ และเมื่อจัดแสดงทางกายภาพได้ ละครจะต้องกลับไปจัดแสดงสดในพื้นที่กายภาพ

กับอีกฝั่งหนึ่งซึ่งเชื่อแนวคิดของออสแลนเดอร์ (Auslander, 2008) ที่มองว่าละครในตัวเองมีความเป็นสื่อ และสามารถเกิดขึ้นในพื้นที่ใดก็ได้ ละครมีวิวัฒนาการมาตลอดในหน้าประวัติศาสตร์ ซึ่งต้องปรับตัวเข้ากับบริบทของยุคสมัยต่าง ๆ การจัดแสดงออนไลน์จึงเป็นการเปลี่ยนแปลงไปสู่อนาคต ซึ่งต่อให้จัดแสดงบนพื้นที่กายภาพได้ ละครรออนไลน์ก็จะมีคุณค่าในตัวเอง คู่ควรแก่การศึกษาและคิดค้นกลวิธีนำเสนอใหม่ ๆ ในสื่อใหม่อยู่เสมอ ผู้วิจัยจะแบ่งรายละเอียดของแต่ละข้อความคิดเป็น 2 หัวข้อ ดังนี้

3.1.1 ความ ‘สด’ (liveness) ของละครกับปัญหาของละครออนไลน์

ละครออนไลน์ไม่ได้เพิ่งถือกำเนิดขึ้นในช่วง 2 ปีมานี้ เพราะการระบาดของโรคโควิด-19 แต่มีมานานแล้วอย่างช้าที่สุดก็ตั้งแต่ช่วงท้ายทศวรรษที่ 1990 และข้อถกเถียงที่ว่าเราจะเรียกละครออนไลน์ว่าละครได้หรือไม่ก็มีมานานแล้วเช่นกัน ในเมื่อมันสูญเสียคุณสมบัติของ *การเกิดขึ้นสด* ต่อหน้าผู้ชม และกลายเป็นเพียงภาพบันทึกที่ถูกแช่แข็งให้ตายตัว หรือเรียกได้ว่า *ถูกทำให้กลายเป็นสื่อ* แม้ว่าจะเป็นการถ่ายทอดสดละครที่กำลังแสดงอยู่ ไปสู่ผู้ชมที่กำลังชมอยู่ในช่วงเวลาเดียวกันก็ตาม เฟ็กกี้ ฟิลแลน กล่าวไว้ตั้งแต่ปี ค.ศ. 1993 ถึงประเด็นนี้ โดยใช้คำว่า *การแสดง แทน ละคร* ว่า

การแสดงมีชีวิตอยู่ได้ก็ต่อเมื่อมัน ‘ดำรงอยู่ในปัจจุบัน’ เราบันทึกการแสดงไม่ได้ ถ่ายทำ หรือเก็บหลักฐานเป็นเอกสารไม่ได้ เพราะจะทำให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการนำเสนอไม่ได้ ถ้าเช่นนั้นแล้วมันก็กลายเป็นอย่างอื่นที่ไม่ใช่การแสดง แล้วยิ่งเมื่อไรที่การแสดงพยายามเข้าสู่ปริณทลของการผลิตซ้ำทางเศรษฐกิจแล้วละก็ มันจะทรยศและทำลายการดำรงอยู่ของตัวเองไปเลย สิ่งหนึ่งจะดำรงอยู่ผ่านการไม่มีอยู่ ผ่านการสูญเสียคุณสมบัติพื้นฐานที่เป็นอัตลักษณ์ของตัวเองได้อย่างไร (Phelan, 1993, p. 146)

เพื่อขยายประเด็นความ สด หรือการ ดำรงอยู่ในปัจจุบัน จากคำกล่าวของฟิแลน ทิมพลาเล็กซี (Timplallexi, 2020, pp. 44-45) ขยายความต่อไปอีกว่า “การมีอยู่ของละครออนไลน์ทุกวันนี้ ทำหน้าที่เป็นตัวบ่งชี้ ‘การไม่มีอยู่’ ของความเป็นละครในตัวเอง มันกระตุ้นให้เราเห็นภาพชัดขึ้นว่าละครเป็นอย่างไรก่อนการระบาดของไวรัส” จะเห็นได้จากการที่ชุมชนผู้ชมละครต่างเฝ้ารอให้ละครกลับมาจัดในพื้นที่กายภาพได้ ยิ่งเน้นย้ำสำหรับกลุ่มนักวิชาการและศิลปินที่เชื่อแนวคิดของฟิแลนว่า *ละครออนไลน์ไม่ใช่ละคร* ไม่มีคุณค่าในตัวมันเองนอกจากเป็นการแก้ไขข้อขัดในสถานการณ์

ที่จัดแสดงไม่ได้ แต่จะเห็นได้ว่า ละครออนไลน์เกิดขึ้นมาตั้งแต่ก่อนมีโรคระบาด ฉะนั้นแล้วจะอธิบายการเป็นภาวะ *แก๊ซด์* ของละครออนไลน์ในยุคก่อนหน้านี้อย่างไร ทิมพลาเล็กซียอธิบายอีกว่า

การแสดงละครออนไลน์ไม่ว่าจะเผยแพร่สด หรือบันทึกภาพมาเผยแพร่ มีมาก่อนการระบาดของไวรัส แต่ทำหน้าที่เป็น ‘กลยุทธ์เสริมทางการตลาด’ เป็นกลวิธีการประชาสัมพันธ์ละครสด ไม่ใช่เป็นปรากฏการณ์ทางวัฒนธรรม จึงไม่ได้ผลิตกันมากนัก เทียบกับการผลิตละครออนไลน์ในปัจจุบันเพื่อแก้ปัญหาระหว่างการรักษาระยะห่างทางกายภาพ

ทิมพลาเล็กซียตั้งคำถามว่าถ้าละครออนไลน์มีคุณค่าในตัวเอง เหตุใดผู้คนยังโยยหาละครที่จัดแสดงทางกายภาพ หากรัฐอนุญาตให้จัดแสดงละครในพื้นที่กายภาพได้ คณะละครจะกลับไปจัดแสดงในพื้นที่กายภาพอย่างกระตือรือร้น หรือจะมุ่งมั่นทำละครออนไลน์ต่อไป ทำมาก่อนการระบาดของไวรัส การใช้บันทึกการแสดงเป็นกลไกทางเศรษฐกิจเพื่อกระตุ้นรายได้ผู้ชมไปชมละครสดและได้ผล¹³ จึงสรุปได้ว่า *ความสด* ของละครคืออภิสัทที่ละครมี ในขณะที่ศาสตร์และศิลป์อื่นขาดความสดดังกล่าวคือคุณค่าของละครที่มีเหนือกว่าศิลปะที่บันทึกแล้วเสร็จแขนงอื่น ๆ

นักปรัชญามาร์แชล แมคลูแชน เชื่อว่า ‘สื่อ’ ไม่ใช่เพียงแค่เป็นตัวกลางเพื่อส่งสารเท่านั้น แต่มีความหมายในตัวเอง เขาอธิบายการจำแนกประเภทสื่อเป็น 2 รูปแบบ คือสื่อร้อนและสื่อเย็น “สื่อร้อนส่งออกข้อมูลไปสู่ผู้รับ สื่อเย็นดึงผู้รับเข้าไปรับรู้ข้อความ สื่อร้อนไม่ต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วม หรือทำให้สมบูรณ์ สื่อเย็นต้องการการมีส่วนร่วมสูงมาก” (McLuhan, 1969, p. 11)

ทิมพลาเล็กซีย อภิปรายต่อเรื่องละครผ่านจอโดยใช้แนวคิดของแมคลูแชน และกล่าวว่า เราควรคิดถึงละครในฐานะของสื่อเย็นอย่างยิ่ง เพราะผู้ชมและผู้แสดงต้อง *มีอยู่* ร่วมกัน และผู้ชมต้องไปชมละครเพื่อรับข้อมูลและความรู้สึก ในแง่หนึ่งคือมีส่วนร่วมกันเพราะเนื้อหาละครสมบูรณ์ก็ต่อเมื่อถูกแสดงต่อหน้าผู้ชม ในขณะที่คอมพิวเตอร์และโทรศัพท์เป็นสื่อร้อน ที่ส่งออกข้อมูลไปสู่ผู้ชมเพียงอย่างเดียว ฉะนั้นแล้วเขาเสนอว่าเมื่อละครถูกนำไปอยู่ในจอ มันก็จะถูกทำให้เป็นสื่ออย่างหนึ่งคือถูกทำให้เป็นส่วนหนึ่งของจอคอมพิวเตอร์ หรือจอโทรศัพท์ เท่ากับสูญเสียคุณสมบัติในตัวเองไป

ลาร์ส แอลสตรอม อธิบายถึงรูปแบบของสื่อ และนิยามความเป็นแบบแผนของความเป็นสื่อว่าเป็น “การประกอบสร้างตัวกลางขึ้นมาเป็นรูปเป็นร่าง” และมี 3 รูปแบบคือ เรือนร่างมนุษย์ ลักษณะของความเป็นวัตถุที่จับต้องได้ เช่น จอแสดงผลที่เป็นพื้นราบ หรือวัตถุ 3 มิติ และการประกอบสร้างวัตถุที่จับต้องไม่ได้ เช่น คลื่นเสียง เป็นต้น ดังนั้นจะเห็นว่าละครและโทรศัพท์ต่างก็มี

¹³ คือผู้ชมได้ดู ‘บันทึกการแสดง’ แล้วก็ต้องออกไปชมละครแสดงสดต่อ ไม่เลิกชมละครสดแล้วชมแต่เพียงละครออนไลน์

แบบแผนของความเป็นสื่อที่ต่างกัน ละคร “สามารถทำความเข้าใจได้ผ่านการรวมตัวกันหลายอย่าง เช่น คลื่นเสียง วัตถุที่ทิ้งราบเรียบ (เวที, ฉาก) และไม่ราบเรียบ (อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย ฯลฯ) และการเคลื่อนที่ของเรื่อนร่างมนุษย์” (Elleström & Bruhn, 2010, p. 17) ในขณะที่ คอมพิวเตอร์ และจอโทรศัพท์ เป็นเพียงพื้นราบที่แสดงผลเป็นภาพ และคลื่นเสียงที่มาจากลำโพง และข้อความ ดังนั้นละครโดยชนบใช้เทคนิคผสมของสื่อหลายอย่าง เรื่อนร่างของผู้แสดงเป็นสิ่งสำคัญที่สุด จึง “ไม่ควร และไม่สามารถเก็บบันทึกได้” การถ่ายทำละครไม่ใช่ละคร แต่เป็นการเก็บบันทึกการแสดง (เรื่องเดียวกัน, p.45)

ในทางสัญศาสตร์อาจกล่าวได้ว่าบันทึกการแสดงทำหน้าที่เป็นตัวบ่งชี้ และเป็นตัวแทนของการแสดงที่กล้องเก็บบันทึกไว้ ไม่ใช่การแสดงอย่างแท้จริง เพราะการแสดงยังถูกประกอบสร้างผ่านรูปแบบ การเลียนแบบชีวิต และการเชื่อมประกอบกันของความหมายที่มีหลายระดับ ซึ่งเกิดขึ้นสดต่อหน้าผู้ชม เป็นภาพลงในปัจจุบันขณะที่อาจเชื่อได้ว่าเป็นชีวิตจริง แต่การนำการแสดงมาผ่านสื่อกลาง เป็นการปรับเปลี่ยนสัญศาสตร์ของการแสดงไปโดยมีจอเป็นตัวคั่น ผู้ชมไม่ได้กำลังชมการประกอบสร้างความหมายที่เกิดขึ้นต่อหน้าในปัจจุบันขณะ แต่ชมการถูกแช่แข็ง ซึ่งกล่าวโดยง่ายเมื่อชมละครผ่านจอทางออนไลน์ว่าผู้ชม *ชมอดีต* ที่ถูกบันทึกไว้ ที่ไม่ว่าจะอยากเชื่ออย่างไร ก็ไม่ใช่ชีวิต และไม่ใช่ว่าความจริงที่เกิดขึ้นในพื้นที่และเวลาปัจจุบันของตน

ในบทสัมภาษณ์ “‘ละครออนไลน์’ ช่วงโควิด-19 ...ทางรอดชั่วคราวของคนทำละครเวที” ของเดอะโชว์ฮอปเปอร์ (The Showhopper, 2564) สำหรับเว็บไซต์ไทยรัฐออนไลน์ เกี่ยวกับการประเดิมการทำละครออนไลน์ และแพร่ภาพบันทึกการแสดง ศศพินท์ ศิริวานิชย์ จากกลุ่มละครบีพลอร์ให้สัมภาษณ์ว่า ละครออนไลน์ “...มันเวิร์กนะ เพราะมันมาในตอนที่เราไม่ได้ดูละครนานแล้ว คนคงคิดถึง” เดอะโชว์ฮอปเปอร์ขยายความว่า “ในช่วงของการแพร่ระบาดเมื่อปี 2020 เป็นช่วงที่ผู้คนไม่สามารถหาละครเวทีดูได้เลย ดังนั้น เมื่อเริ่มมีผู้สร้างชุดไอเดียการทำละครออนไลน์ขึ้นมา คนก็แห่กันไปดูและตามไปให้กำลังใจ ทำให้ได้ผลตอบรับที่ค่อนข้างดี”

คำกล่าวของศศพินท์ โดยเฉพาะที่ว่าคนคง “คิดถึง” ละครที่จัดแสดงในโลกกายภาพ เป็นหลักฐานสะท้อนข้อสังเกตของทิมพลาเล็กซี่ที่ว่า ทั้งศิลปินการละคร นักวิจารณ์ และผู้ชมต่างก็มีความ *หวนระลึกถึง (nostalgia)* ละครแสดงสดผ่านการชมบันทึกการแสดงทั้งสิ้น และชี้ให้เห็นอย่างมีนัยยะสำคัญว่าที่ต่างก็หวนระลึกถึงละครแสดงสดกันนั้น ก็เพราะมันมีความสำคัญ และมีคุณค่าเหนือกว่าละครออนไลน์ ทิมพลาเล็กซี่อ้างถึงโบดริยาร์ด ซึ่งกล่าวถึงการหวนระลึกถึงว่า

เป็นสัญญาณของการถอนตัวออกจากปริณทลของความเป็นจริง ไปสู่
ปริณทลของความจริงจำลอง (simulacra): เมื่อความเป็นจริงไม่เป็น

อย่างที่มีมันเคยเป็นอีกต่อไป การหวนระลึกถึงอดีตก็เกิดขึ้น ... เป็นการเพิ่มระดับของความจริง และของประสบการณ์จริง เพื่อคืนชีพให้วัตถุและสารที่ควรมีอยู่ แต่หายไป และไม่มีอยู่อีกต่อไปแล้วได้มีชีวิตขึ้นอีกครั้ง (Baudrillard, 1994, pp. 6-7)

การหวนระลึกถึงอะไรบางอย่างบ่งบอกว่าสิ่งนั้นไม่มีอยู่แล้ว และย่อมมีการเปรียบเทียบเชิงคุณค่าเมื่อหวนระลึก ในภาษาอังกฤษมีนัยยะว่าสิ่งที่คิดถึง สิ่งที่เคยมี เคยเป็น มีคุณค่าเชิงบวก ในขณะที่สิ่งที่เป็นหรือมีอยู่ตอนนี้ขาดคุณสมบัติที่มีคุณค่าเชิงบวกนั้นไป ดังนั้นการหวนระลึกถึงบรรยากาศของละครแสดงสด (ที่เคยมี) จึงให้นัยยะว่ามีคุณค่ากว่าละครออนไลน์ (ที่มีอยู่)

ข้อบทสัมภาษณ์ของเดอะโซวฮ็อปปเปอร์ชี้ชัดในความหมายนี้ ละครออนไลน์เป็นทางรอด ชั่วคราว หมายความว่าหากจัดแสดงในพื้นที่กายภาพได้ ละครออนไลน์ก็สูญเสียความหมายและคุณค่าของมัน ตามทัศนะการมองละครแสดงสดของทิมพลาเล็กซี แอมสตรอม และแมคคูแฮน ซึ่งอยู่ใต้ร่มกรอบคิดของพีแลน อย่างไรก็ตามมีกรอบคิดอื่นที่อธิบายและประกอบสร้างความหมายให้ละครออนไลน์ในตัวเอง โดยไม่ต้องเปรียบเทียบเชิงคุณค่ากับละครสด ซึ่งจะอภิปรายในหัวข้อย่อยต่อไป

3.1.2 ภาวะความเป็นสื่อกลาง (mediality): อินเทอร์เน็ต ละคร และวัฒนธรรมดิจิทัล

แนวคิดเกี่ยวกับละครที่อนุญาตให้ละครออนไลน์มีความหมายและคุณค่าในตัวเอง ซึ่งโต้แย้งอภิสิทธิ์ของความ สด ในมุมมองของพีแลน คือแนวคิดของออสแลนด์เออร์ (Auslander, 2008) ซึ่งอธิบายว่าละครในตัวเอง มีความเป็นสื่อกลาง และสามารถเกิดขึ้นในพื้นที่ใดก็ได้ คำว่า ‘ความเป็นสื่อกลาง (mediality)’ เป็นคำที่นิยามโดยจอร์เกน บรูห์น (Jørgen Bruhn) ซึ่งใช้อธิบาย “เกี่ยวเนื่องกับกระบวนการของการใกล้เคียงเป็นสื่อกลางในสถานการณ์ที่มีการสื่อสารแลกเปลี่ยนกันเกิดขึ้น” (Bruhn, 2016, p. 16) ความเป็นสื่อกลางเป็นภาวะที่เกี่ยวข้องกับการใกล้เคียงประสานกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือที่บรูห์นใช้คำว่า ทำให้เป็นสื่อ (mediate) หมายความว่าสิ่งหนึ่งในตัวมันเองอาจมีภาวะเป็นสื่อกลางหรือไม่ก็ได้ แต่ ถูกทำให้เป็น สื่อกลางได้ และความเป็นสื่อกลางก็มีนัยยะของภาวะเป็นภาวะชั่วคราว ไม่ได้ถูกจำกัดว่าจะต้องเป็นสื่ออย่างแข็งที่ถาวร อย่างเวลาใช้คำว่า สื่อกลาง (medium) ตามปกติ ดังนั้นในวิทยานิพนธ์นี้ผู้วิจัยจึงจะใช้คำว่าความเป็นสื่อกลางเพื่อบ่งบอกภาวะ มากกว่าใช้คำว่าสื่อกลางซึ่งเป็นการจำกัดคุณสมบัติ

แอลสตรอม ซึ่งผู้วิจัยได้อ้างอิงจากงานปี ค.ศ. 2010 ไปแล้วในหัวข้อก่อนหน้านี้ เป็นผู้พัฒนาระบบของการศึกษาสื่อและความสัมพันธ์ของสื่อ ในงานล่าสุด แอลสตรอม (Elleström, 2014) พัฒนาแนวคิดเกี่ยวกับสื่อของเขาไปไกลกว่าเดิม เขากล่าวว่าการเปลี่ยนคุณลักษณะจากสื่อหนึ่งให้กลายเป็นอีกสื่อหนึ่งว่า

...เป็นกระบวนการเปลี่ยนแปลงอย่างมีพลวัต การเปลี่ยนจากสื่อหนึ่งไปเป็นอีกสื่อหนึ่ง จะต้องมีการเปลี่ยนแปลงคุณลักษณะของมันบ้างไม่มากก็น้อย ไม่ว่าจะเป็นการเก็บคุณลักษณะบางอย่างไว้ ทั้งบางอย่างไป หรือเพิ่มคุณลักษณะบางอย่างเข้ามา (Elleström, 2014, p. 4)

แนวคิดของแอลสตรอมทำให้เห็นสองชั่วของการเปลี่ยนแปลง คือ สื่อเดิม และสื่อใหม่ ซึ่งการเปลี่ยนแปลงดังกล่าวเกิดขึ้นจากสื่อเดิมไปสู่การเป็นสื่อใหม่แบบเป็นเส้นตรง ในที่นี้อาจดูเหมือนละครในโรงละครเป็นสื่อเดิม ที่จะเปลี่ยนแปลงไปเป็นสื่อใหม่คือละครในโลกออนไลน์บนอินเทอร์เน็ต แต่การพัฒนาและเปลี่ยนแปลงของสื่ออินเทอร์เน็ตในตัวมันเองมีการเปลี่ยนแปลงและใช้สื่อบรรยากาศประกอบอยู่แล้ว เช่น วิดีทัศน์ ภาพยนตร์ และภาพถ่าย ฯลฯ หมายความว่า ความสัมพันธ์ระหว่างสื่อเดิม และสื่อใหม่ในที่นี้ ไม่ได้สัมพันธ์กันแบบเป็นเส้นตรงตามแนวคิดของแอลสตรอม

ลาเวนเดอร์ชี้ให้เห็นว่าสื่อใหม่ไม่ได้มาแทนที่สื่อเก่า แต่ใช้คุณลักษณะบางอย่างจากมัน ทำให้ใหม่ขึ้น และพาเรากลับไปใช้สื่อเก่าได้ในมิติใหม่ ดังนั้นคุณลักษณะของละครในโรงละคร จึงไม่สามารถ ถ่ายทอดไปสู่โลกอินเทอร์เน็ตได้อย่างตรงไปตรงมา แต่อินเทอร์เน็ตจะช่วยให้การนำเสนอทางละครเกิดขึ้นได้คล้ายคลึงกับการแสดงสดที่โรงละคร แต่ก็ต่างจากความเป็นละครนั่นเอง เวลาพื้นที่ และเหตุการณ์ในโรงละครเกิดขึ้นพร้อม ๆ กันในพื้นที่เดียวและช่วงเวลาเดียว ในขณะที่อินเทอร์เน็ตสามารถเข้าถึงได้หลากหลายมิติกว่า เช่น เข้าถึงได้ผ่านหลากหลายพื้นที่จากทั่วทุกมุมโลก ในช่วงเวลาเดียวกัน หรือเข้าถึงการแสดงเดิมต่างช่วงเวลาเดียวกันก็ได้ เช่น การชมการแพร่ภาพสดขณะที่เกิดขึ้น และ/หรือกลับมาชมอีกหลังจากนั้น เป็นต้น ดังนั้นกล่าวได้ว่าอินเทอร์เน็ตปรับเปลี่ยนคุณสมบัติความเป็นสื่อของละคร ไม่ใช่เกิดขึ้นมาเพื่อแทนที่

อินเทอร์เน็ตยังมีความเป็นพหุสื่อ (multimedial) คืออนุญาตให้ผู้ใช้งานเป็นผู้อ่าน ผู้เขียน ผู้ชมข้อความ รูปภาพ ภาพยนตร์ หรือไฟล์เสียงไปได้ในเวลาเดียวกัน ความมีประสิทธิภาพของอินเทอร์เน็ตคือมันมีพื้นที่หลายชั้น¹⁴ และยังโดดเด่นในแง่ของการเชื่อมโยงผู้คนเป็นเครือข่ายในแง่ของการมีอยู่ (presence) พร้อมกันในมิติเวลา อนุญาตให้เกิดอิมเมอร์ชันกับข้อมูล และการนำเสนอสื่อต่าง ๆ ในตัวมันเองอีกด้วย นอกจากนี้อินเทอร์เน็ตยังอนุญาตให้ผู้ใช้งานเป็นผู้กระทำ คือเข้าไปดึงข้อมูล ที่ต้องการ แทนที่จะให้ผู้ถือข้อมูลนั้น ผลักข้อมูล เข้าใส่ อย่างโทรทัศน์ และละครแสดงสด

ในแง่หนึ่ง กล่าวได้ว่าโลกอินเทอร์เน็ตในตัวมันเองเสริมอำนาจและให้อิสระผู้ใช้ใกล้เคียงกับธรรมชาติของละครอิมเมอร์ซีฟ ในแง่เรื่องเล่าและเนื้อหา และปฏิสัมพันธ์ ส่วนมิติของพื้นที่โดยพื้นฐานแล้วไม่เอื้ออำนวยให้เกิดอิมเมอร์ชัน ซึ่งควรศึกษาชี้เฉพาะต่อไป

¹⁴ ผู้วิจัยเขียนวิทยานิพนธ์ไปพร้อมกับอ่านเอกสารอ้างอิง และฟังเพลงไปพร้อมกันได้จากการใช้อุปกรณ์เครื่องเดียว

ในหัวข้อย่อยก่อนหน้าผู้วิจัยอภิปรายคุณสมบัติของละครผ่านการใช้พื้นที่¹⁵ ว่าเป็นการรวมตัวกันทางกายภาพของผู้ชมในพื้นที่สาธารณะ ส่วนอินเทอร์เน็ต ในแง่หนึ่ง คือการรวมผู้ชมในโลกออนไลน์ผ่านเวลา วิลส์ (Wiles, 2014) ชี้ให้เห็นว่า “ในเชิงปฏิบัติเป็นไปได้เลยที่จะทำความเข้าใจกรอบคิดของเวลามากกว่าจะทำโดยเปรียบเทียบกับกรอบคิดของพื้นที่ เช่น เวลา เดินไปข้างหน้า เวลา ผ่าน เลยไป” ในทางกลับกัน เราอาจมองพื้นที่ได้ในมิติของเวลาก็ได้

ลาเวนเดอร์จึงตั้งข้อสังเกตว่า “หากเรามองอินเทอร์เน็ตในแง่ที่เป็นโรงละครขนาดใหญ่ที่ขยายตัวไปทั่วพื้นโลก ตามนัยยะของนิยามคำว่า เอียร์รอน เราก็คouldมองได้ว่าอินเทอร์เน็ตรวบรวมผู้คนในช่วงเวลาหนึ่ง ผ่านการมีส่วนร่วมและการสร้างประสบการณ์” ประเด็นตรงนี้อยู่ที่ความเป็นสื่อของพื้นที่และกระบวนการของละครอาจเชื่อมโยงกับคุณลักษณะอินเทอร์เน็ตในตัวเองได้ เพียงแค่เชื่อมโยงได้ ไม่ใช่แทนที่หรือทับ ถ้าอินเทอร์เน็ตสามารถ “แสดงให้เห็นการใช้ช่วงเวลาที่ยาก” และเอื้อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด หรือจินตนาการได้ กรอบคิดนี้จะช่วยขยายความเข้าใจเกี่ยวกับความ สด ของละครมากขึ้นไปอีก

ใน เอฟเวิร์ แอนด์ โนแวย์ เรย์เนอร์ (Rayner, 1999, p. 281) กล่าวว่าเป้าหมายของเธอคือ “การสำรวจเงื่อนไขของ การมีอยู่ทางไกล (telepresence) ในฐานะการเปลี่ยนแปลงของพื้นที่ละคร ที่จะสร้างความเข้าใจทางญาณวิทยาโดยไม่ได้มีรากฐานจากระบบที่ใช้อธิบายพื้นที่”

จากคำกล่าวนี้ดูเหมือนจะต้องมีกรอบคิดเกี่ยวกับพื้นที่ และความเป็นพื้นที่เสียใหม่ เพราะการเติมคำว่า “ทางไกล” ซึ่งหมายถึง “ระยะ ความห่าง และขาดการดำรงอยู่ตรงหน้า” เข้าไปกับคำว่า “การมีอยู่” ดูเหมือนจะย้อนแย้งกันเองหากมองจากมิติของพื้นที่ (เราจะดำรงอยู่ตรงหน้าจากทางไกลได้อย่างไร) แต่เรย์เนอร์กล่าวว่าการมีอยู่ทางไกล เป็นการปรับโลกทัศน์ของการวางตำแหน่งเรือนร่าง โดยไม่ใช่อยู่บนพื้นที่เดียวกัน และอยู่บนช่วงเวลาเดียวกัน พื้นที่ทางเรขาคณิตถูกรื้อและสร้างใหม่บนการแสดงผลทางดิจิทัลซึ่งเป็นการจัดพื้นที่ให้อยู่ในมิติของเวลาที่มันแสดงผลออกมา

จะเห็นได้ว่าความไกลห่างในมิติของพื้นที่เสมือน หรือพื้นที่ออนไลน์จึงแทบไม่มีความสำคัญตราบที่มีการจัดวางเนื้อหาผ่านมิติของเวลาให้ผู้ใช้เข้าถึงเนื้อหาใดเนื้อหาหนึ่งได้ในช่วงเวลาเดียวกัน แม้จะอยู่บนคนละพื้นที่ เราอาจนิยาม การมีอยู่ทางละคร ได้ตามโครงสร้างของเรย์เนอร์ว่า คือการมีอยู่ “ตรงนี้” ในพื้นที่เฉพาะที่ใดที่หนึ่ง (โรงละคร หรืออินเทอร์เน็ต) และการมีอยู่ “ตอนนี้” ในช่วงเวลาใดช่วงเวลาหนึ่งที่มีการแสดงเกิดขึ้น ไม่ว่าจะเกิดขึ้น สด หรือบันทึกไว้ แต่ในเมื่อมีอยู่ ตอนนี้ ก็จัดว่าเป็นปัจจุบันขณะ ในแง่การใช้อินเทอร์เน็ตชมละครในช่วงเวลาเดียวกัน เป็นการจัดระเบียบให้ผู้ชมอยู่บนพื้นที่เสมือนร่วมกัน เพราะมีปฏิสัมพันธ์กับเนื้อหาอยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน

¹⁵ ตามทัศนะของลีห์แมนน์ และรากศัพท์คำว่าเอียร์รอน

จากคำกล่าวที่ว่า “เป็นไปได้เลยที่จะทำความเข้าใจกรอบคิดของเวลา นอกจากจะทำได้เปรียบเทียบกับกรอบคิดของพื้นที่” เมื่อพิจารณาถึงการแสดงหรือละครออนไลน์ เราอาจสร้างกรอบแนวคิดได้ในทางกลับกันว่าพื้นที่เอง ก็เป็นส่วนหนึ่งของเวลา เป็นการรื้อความเข้าใจเกี่ยวกับความสดเสียใหม่ และทำให้เห็นว่าละครออนไลน์ไม่เพียงแต่ทำให้หวนระลึกถึงอดีต (ของการอยู่ร่วมกันทางกายภาพ ทางเนื้อหนัง) แต่ชี้ให้เห็นว่าเทคโนโลยีดิจิทัล ทำให้เรามีอยู่ร่วมกันในปัจจุบันขณะได้แม้ไม่ได้อยู่ในพื้นที่กายภาพเดียวกัน ในแง่ีสอดคล้องกับแนวคิดการเปลี่ยนความเป็นสื่อที่ลาเวนเดอร์ใช้โต้แย้งแอลสตอม คือ สื่อใหม่ไม่ได้แทนที่สื่อเก่าแต่ใช้คุณลักษณะบางอย่างจากมัน ทำให้เพิ่มขึ้น และพาเรากลับไปใช้สื่อเก่าได้ในมิติใหม่ เมื่อมองด้วยกรอบคิดนี้ละครออนไลน์มีคุณค่าในตัวมันเองที่ทำให้เรากลับไปมองละครแสดงสดในความหมายใหม่ ด้วยกระบวนทัศน์ใหม่

จากแนวคิดข้างต้นของเรย์เนอร์ ผู้วิจัยจึงเห็นว่าการมีอยู่ในปัจจุบันของผู้ชมขณะชมละครไม่ได้หมายถึงแค่การมีอยู่ทางกายภาพภายในพื้นที่เดียวกับผู้แสดงเพียงอย่างเดียว แต่หมายถึงการซึมซาบประสบการณ์รู้สึกดื่มด่ำมีส่วนร่วมอย่างยิ่งกับการแสดงในช่วงเวลาที่ชมการแสดงด้วย

นัยยะนี้ชี้ให้เห็นว่า ความสด ของละครไม่ได้นิยามผ่านการ มีอยู่ ร่วมกันในพื้นที่อย่างทีฟิแลนเสนอ แต่นิยามผ่านการ มีส่วนร่วม ในช่วงเวลา ตัวอย่างที่ชัดเจนคือการที่ต่อให้ผู้ชมนำเรือนร่างกายภาพ ไปอยู่ภายในพื้นที่กายภาพของโรงละคร และเห็นการแสดง สด ตรงหน้า แต่หากเขากำลังคิดถึงสิ่งอื่นนอกโลกสมมติของละคร ไม่ได้จดจ่อดื่มด่ำกับละคร หรือในที่นี้คือ ไม่ได้มีส่วนร่วมกับการแสดง การมีอยู่ (ทางกายภาพ) ของผู้ชมในพื้นที่กายภาพของโรงละครก็จะไม่มี ความหมาย และอาจมีนัยยะบ่งชี้ได้เช่นกันว่า ความสด ของละครแสดงสดก็ไม่มี ความหมายในแง่เช่นนี้เช่นกัน

3.1.3 พัฒนาการของละครออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ ในต่างประเทศ

จากแนวคิดทฤษฎีที่อ้างอิงมาทำความเข้าใจละครออนไลน์ เพื่อโต้แย้งแนวคิดของทีฟิแลน ทำให้เห็นว่าการจัดแสดงละครออนไลน์นั้น นอกจากจะเป็นไปได้ จัดแสดงจริงได้แล้ว ยังมีคุณค่าในตัวมันเอง ในฐานะที่มีภาวะความเป็นสื่อ และปรับเปลี่ยนมุมมองความเข้าใจเกี่ยวกับความสดของละครตามชนบได้อีกด้วย ข้อโต้แย้งระหว่างกลุ่มทีฟิแลน และกลุ่มออสแลนเดอร์จะยังคงมีอยู่ต่อไปไม่จบสิ้น และน่าจะยังต้องมึนักวิชาการด้านศิลปะการละคร ช่วยสำรวจและนิยามคุณค่าและลักษณะของละครต่อไป ว่าท้ายที่สุดแล้ว ละคร ควร มีคุณค่าและคุณลักษณะอะไร ละคร สด ทางกายภาพ มีคุณค่ามากกว่าละครออนไลน์หรือไม่ และต่อไปในอนาคตหากเกิดละครรูปแบบใหม่ ๆ ขึ้นอีก ละครสื่อใหม่เหล่านั้นจะประกอบสร้างคุณค่าของตนเองอย่างไร หรือนิยามของละครจะถูกผูกขาดเอาไว้เฉพาะกับการแสดงสดในโลกกายภาพแต่เพียงเท่านั้น

อย่างไรก็ตาม ลาเวนเดอร์ (Lavender, 2017, pp. 346-352) รวบรวมละครออนไลน์ไว้ในช่วงปลายทศวรรษที่ 1990 ถึงต้นทศวรรษที่ 2000 ก่อนจะเกิดการระบาดของโรค

โควิด-19 ก่อนจะมีแอปพลิเคชันซูม และละครออนไลน์จะเป็นที่นิยมอย่างมาก ซึ่งไม่เพียงแต่พิสูจน์ว่าละครออนไลน์สามารถจัดแสดงได้ แต่ยังวิเคราะห์ได้ด้วยว่า มีคุณค่าและความหมายในตัวอย่างใด เปลี่ยนวิธีการมองละครตามชนบอย่างไร เพื่อประกอบการอภิปรายแนวคิดของออสแลนด์

ละครที่ลาเวนเดอร์รวบรวมมานี้ มีคุณลักษณะโดดเด่นต่างกัน ซึ่งผู้วิจัยจำแนกเป็นประเภทเพื่อให้เป็นระบบง่ายต่อการศึกษา มีรายละเอียดดังนี้

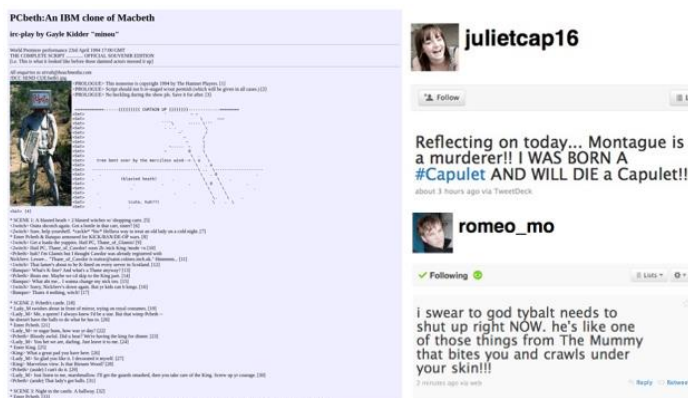
3.2.3.1 ละครแชทออนไลน์ (Internet Relay Chat performance)

เป็นที่ยอมรับทั่วกันว่าเรื่อง *แฮมเน็ต* (Hamnet) เป็นละครเวทีเรื่องแรกที่ถูกจัดแสดงออนไลน์ (Lavender, 2017, p. 346) ในปี ค.ศ. 1993 ละครเรื่องนี้จัดแสดงโดยคณะแฮมเน็ตเพลเยอร์ และจัดแสดงบนระบบสื่อสารออนไลน์ ที่เรียกว่าไออาร์ซี (Internet Relay Chat หรือ IRC) ตัวบทถูกสร้างขึ้นเพื่อแลกเปลี่ยนสทนาของผู้แสดงผ่านอินเทอร์เน็ต ซึ่งเป็นการเชื่อมระหว่าง ‘ผู้แสดง’ ที่นำเสนองานที่ฝึกซ้อมมาแล้ว ร่วมกับผู้ชมที่จะเห็นข้อความปรากฏขึ้นสด ๆ

การแสดงเรื่องนี้มีคุณลักษณะความเป็นสื่อที่รวบรวมเพิ่มพูนข้อมูล (accumulative) ที่เมื่อมีการแสดง คือมีการส่งข้อความไปแล้ว จะมีการจัดเก็บข้อมูลเหล่านั้นไว้ในฐานข้อมูลด้วย ในขณะที่มีการส่งข้อความใหม่เรื่อย ๆ ดังนั้นผู้ชมสามารถย้อนชมการแสดงได้ทั้งเรื่อง ขณะที่เกิดการแสดงสดอยู่ คุณลักษณะนี้พบได้ในบล็อก หรือแอปพลิเคชันและเว็บไซต์รูปแบบแชททั้งหลาย มิติของเวลาถูกทำลายและให้ความหมายใหม่ผ่านงานชิ้นนี้ ตรงที่ *ความเป็นปัจจุบัน* ไม่ใช่ลักษณะของช่วงเวลาที่เกิดขึ้นและหายไป แต่เป็นการเก็บรวบรวมอดีตมาแสดงผลในช่วงเวลาที่รับรู้ได้ การแสดงนี้ทำให้เห็นเป็นรูปธรรมผ่านการมีอยู่ของข้อความเดิม ขณะที่ข้อความใหม่ปรากฏ

คุณลักษณะข้างต้นทำให้ละครยังมี *ความสด* อยู่ และความสดที่ว่ายังเป็นหัวใจสำคัญของงานนี้ด้วย อย่างไรก็ตามในปีที่จัดแสดงอินเทอร์เน็ตยังพัฒนาไปไม่ถึงการเผยแพร่ภาพวิดีโอ หรือถ่ายทอดภาพสด ทำให้ผู้สร้างสรรค์ส่งออกได้เพียงแต่ตัวอักษร ซึ่งแน่นอนว่ามีนักวิชาการละครหลายคนไม่ยอมรับว่า *แฮมเน็ต* เป็นละคร และมองว่าเป็นการดัดแปลงบทละครแบบเขียนสดเท่านั้น หลังจากแฮมเน็ตยังมีเรื่อง *พีซีเบธ* (PCbeth) ที่จัดแสดงในแพลตฟอร์มแชตอีกรูปแบบหนึ่ง

และท้ายที่สุดแล้วเมื่ออินเทอร์เน็ตพัฒนาไปสู่ เว็บ 2.0 ก็มีการจัดแสดงเรื่อง *ซัซทวิตซอร์โรว์* (Such Tweet Sorrow) ผ่านทวิตเตอร์ ซึ่งเป็นการผลิตร่วมกันระหว่างคณะรอยัลเชกสเปียร์คอมพานี (Royal Shakespeare Company) กับ *มุดลาร์ค* (Mudlark) บริษัทออกแบบปฏิสัมพันธ์ *ซัซทวิตซอร์โรว์* ใช้ผู้แสดง 6 คน นำเรื่อง *โรมีโอและจูเลียต* มาจัดแสดงใหม่ผ่านการทวิตตอบโต้กันในช่วงเวลา 5 สัปดาห์ เรื่องนี้เพิ่มความเป็นไปได้ให้ผู้ชมเข้าไปติดต่อสื่อสารกับผู้แสดงผ่านการตอบโต้บนทวิตเตอร์ด้วย



รูปภาพ 3 พิชีเบธ และซัซทวิตซอร์โรว์ ละครแชทออนไลน์

ผลของการจัดแสดงทั้ง 3 เรื่อง ทำให้เกิด ละคร รูปแบบใหม่ที่มีคุณภาพการต่อ การทำความเข้าใจ 2 มิติ คือ มิติของพื้นที่ ผ่านการที่เศษเสี้ยวของข้อความในแชทหลาย ๆ ส่วน ถูก ส่งไปให้ผู้ชมที่กระจายตัวอยู่ทั่วโลก และสามารถเข้าถึงการแสดงได้จากทุกที่ที่ราบที่มีอินเทอร์เน็ต และในแง่การใช้เวลา ที่สามารถยืดขยายไปได้อย่างยาวนานผ่านพื้นที่ต่าง ๆ ถ้าเราเข้าถึงพื้นที่ที่เสมือน ผ่านการรู้คิด เราก็มีส่วนร่วมกับเวลาผ่านการสร้างประสบการณ์ ทั้งสองสิ่งเกิดขึ้นในช่วงเวลาที่ผู้ชม ประกอบสร้างความหมายของละครขึ้น และยังเปิดโอกาสให้กลับไปบริโภคละครที่สร้างขึ้นซ้ำ ๆ ได้ ผ่านฟังก์ชันที่ข้อความในอดีตทั้งหมดปรากฏอยู่ร่วมกับข้อความปัจจุบันด้วย

3.2.3.2 ละครแสดงสดออนไลน์ (Real-time Online Performance)

คณะละคร สเตชันเฮาส์โอเปรา จัดแสดงเรื่อง วอทส์วรองวิธเดอะเวิลด์ (What's Wrong With the World) ซึ่งเชื่อมพื้นที่เมืองลอนดอนและรีโอเดจาเนโร ในละครแสดงสด ออนไลน์ปี ค.ศ. 2008 คล้ายกับละครที่คณะเคยผลิตมาก่อนอย่างเช่น การเชื่อมแอมสเตอร์ดัมและ ลอนดอนใน *ไลฟ์ฟรอมพาราไดซ์* (Live from Paradise, 2004–05) เชื่อมนิวยอร์ก เซาเปาโล และ สิงคโปร์ ใน *เพลย์ออนเอิร์ธ* (Play on Earth, 2006) และ เชื่อมโบรตัน โกรนิเกน และ เบอร์ลินใน เรื่อง *ดิอเธอร์อิสยู* (The Other Is You, 2006) โดยมีเป้าหมายหลัก เพื่อใช้สื่อผสมจัดแสดงในพื้นที่ ภายภาพประเทศหนึ่ง แล้วเชื่อมกับผู้แสดงที่อยู่ในพื้นที่แสดงอีกประเทศหนึ่งทางอินเทอร์เน็ตมา แสดงผลผ่านจอ และให้ผู้แสดงทั้ง 2 ที่มีปฏิสัมพันธ์กัน เผยแพร่ทั้งในพื้นที่กายภาพและพื้นที่ออนไลน์

การแสดงที่กล่าวถึงทั้งหมดนี้ แสดงให้เห็นถึงการผสมผสานระหว่างศิลปะการ ละคร และเทคโนโลยีอินเทอร์เน็ต ซึ่งเชื่อมต่อด้านพื้นที่ในช่วงเวลาเดียวทั้งระหว่างประเทศที่ผู้แสดง อยู่ และในพื้นที่ที่ผู้ชมเข้าถึงการแสดง คุณลักษณะสำคัญของการสร้างละครรูปแบบนี้แสดงถึงความ เป็นสหสื่อในวัฒนธรรมดิจิทัลอย่างแท้จริง ช่วยอธิบายแนวคิดเรื่องการเปลี่ยนแปลงความเป็นสื่อ ซึ่ง

เมื่อพัฒนาไปสู่สื่อใหม่แล้วไม่ได้เพียงแค่ปฏิเสธสื่อเดิม แต่ปรับเปลี่ยนให้สื่อเดิมมีคุณลักษณะใหม่ และยังทำให้มองการละครแบบเดิมเปลี่ยนไปได้ด้วย

การแสดงออนไลน์ของกลุ่ม *สเตชันเฮาส์โอเปร่า* ทำลายขอบเขตและข้อจำกัดของละครที่ต้องเกิดขึ้นในพื้นที่เดียว ในช่วงเวลาเดียว การที่ผู้แสดงอยู่ 2 โลก ทำให้ผู้ชมที่นั่งอยู่ในพื้นที่จัดแสดงกายภาพ ได้เชื่อมผสานโลกกายภาพ (ที่ผู้แสดงมีอยู่ตรงหน้า) กับโลกเสมือน (ผู้แสดงที่อยู่ในประเทศอื่นบนจอ) เป็นโลกเดียวกันซึ่งเข้าถึงได้จากที่เดียวกัน บนเวลาเดียวกัน อย่างไรก็ตามประสบการณ์ที่ผู้ชมในพื้นที่กายภาพ และผู้ชมที่ชมเฉพาะทางออนไลน์อาจแตกต่างกันเล็กน้อย แต่ก็สามารถผลิตเพลินและรู้สึกร่วมกับการแสดงได้ใกล้เคียงกัน ผู้ชมที่ชมผ่านออนไลน์เท่านั้น จะประกอบสร้างความหมายของงานผ่านนิเวศการแสดงที่หลอมผสานการมีอยู่ในปัจจุบันขณะ และการรับรู้การมีอยู่ทางไกล ความสัมพันธ์และตำแหน่งของวัตถุและผู้รับ และความเป็นพหุนิยมในสื่อ (Lavender, 2017, p. 348) การแสดงนี้เกิดขึ้นได้ผ่านการผสมผสานมิติเวลาและพื้นที่หลายชั้น คือการใช้เวลาต่างโซนเวลา ผลลัพธ์ที่เกิดจากการรับรู้การกระทำของผู้แสดงในหลายพื้นที่ และการประมวลผลและแสดงผลบนจอภาพ ทั้งหมดทั้งสิ้นประกอบรวมเป็นเนื้อเดียวกันอย่างเป็นเอกภาพอย่างยากจะแยกส่วนได้ ซึ่งเป็นผลมาจากการผสมรวมสหสื่อ ปรากฏการณ์นี้แสดงให้เห็นได้ว่าการชมละครผ่านพื้นที่เสมือนก็ *สด* ไม่ต่างการชมในพื้นที่กายภาพ พิสูจน์สมมติฐานของแนวคิดออสแลนเดอร์ และเรย์เนอร์ ที่ลาเวนเดอร์พยายามชี้ให้เห็นได้อย่างชัดเจน

3.2.3.3 ละครสดถ่ายทอดทางออนไลน์ (Live-streamed Theatre)

ในปี ค.ศ. 2006 เดอะนิวยอร์ก เมโทรโพลิแทน โอเปร่า เริ่มการดำเนินการถ่ายทอดการแสดงสดผ่านทางออนไลน์อย่างประสบความสำเร็จ ในโครงการ นิวยอร์กเม็ตไลฟ์ อินเอชดี (New York Met Live in HD) ขณะที่โรงละครแห่งชาติที่อังกฤษก็มีการผลิตรูปแบบเดียวกันในปี ค.ศ. 2009 โดยในระยะแรกนำบันทึกการแสดงสดถ่ายทอดผ่านโรงภาพยนตร์ และต่อมาจึงย้ายสู่พื้นที่ออนไลน์มากขึ้นเรื่อย ๆ การนำละครแสดงสดฉายออนไลน์อย่างตรงไปตรงมา ทำให้มีผู้ชมเข้าถึงการแสดงสดได้มากขึ้น เช่น ผู้ชมสามารถรับชมละครเรื่องเดียวกันได้จากทั้งในโรงละครขณะที่แสดงอยู่ และทางโรงภาพยนตร์ซึ่งถ่ายทอดสดผ่านจอ นอกจากนี้หากมองอินเทอร์เน็ตเป็นโรงละครขนาดใหญ่ ก็ถือว่าผู้ชมสามารถเข้าถึงการแสดงได้จากหลายพื้นที่ โดยร่วมแลกเปลี่ยนประสบการณ์กันในช่วงเวลาเดียว เป็นการ “เชื่อมต่อพื้นที่ด้วยเวลา” อย่างที่เรย์เนอร์เสนอแนวคิดไว้ ผลลัพธ์ข้างต้นแสดงให้เห็นถึงการเปลี่ยนชั่วอำนาจทางคุณค่า ที่การอยู่ในปัจจุบันขณะหรือการชม สด (liveness) ต่างพื้นที่ อาจไม่ได้ด้อยคุณค่ากว่าการที่ผู้ชมต้อง *มีอยู่* ในพื้นที่เดียวกับพื้นที่แสดง (being there)

มาร์ติน บาร์เกอร์ (Barker, 2013, p. 29) อภิปรายแนวคิดของ *ความใกล้ชิด* ที่เกิดขึ้นในการแสดงประเภทนี้จากการสำรวจการตอบรับของผู้ชมดังนี้

[การชมถ่ายทอดการแสดงสด] ทำให้ผู้ชมเข้าถึงความรู้สึก และ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงได้อย่างใกล้ชิดกว่า มันอาจลดอุปสรรคของการรบกวนจากผู้ชมคนอื่นได้ด้วย แต่ก็เกิดการสร้างความรู้สึกของการรวมเป็นกลุ่มในรูปแบบใหม่ เกิดความรู้สึกถึงอิทธิพลที่ได้รับโอกาสให้เข้าถึงผู้แสดง และเนื้อหาการแสดงอย่างใกล้ชิด...

อาจมีผู้โต้แย้งว่าประสบการณ์ดังกล่าวไม่ต่างจากการชมถ่ายทอดการแข่งขันกีฬาทางโทรทัศน์ไม่ว่าจะชมจากที่พักอาศัย หรือในผับ บาร์ สถานที่สาธารณะอื่น ๆ ซึ่งก็มีความสด มีการเข้าถึงได้โดยตรง และสร้างความรู้สึกของการรวมเป็นกลุ่มได้เช่นเดียวกัน อย่างไรก็ตาม ความเป็นสื่อของกล้องเป็นสิ่งสำคัญในแทบทุกกิจกรรมในชีวิตประจำวันในยุคสมัยนี้อยู่แล้ว และข้อค้นพบของบาร์เกอร์ข้างต้น ก็ชี้ให้เห็นพลวัตของการจัดแสดงละครประเภทนี้ได้ รวมทั้งเปลี่ยนชั่วอำนาจและความเข้าใจ ความสด และ การมีอยู่ (ตรงนั้น) ได้อีกด้วย

สำหรับผู้วิจัยเอง การชมละครออนไลน์ ภาพยนตร์ หรือการถ่ายทอดกีฬา ถ้าเกิดอิมเมอร์ชันได้เหมือนกันคือผู้ชมเพลิดเพลิน สนุก และเรียนรู้ได้เหมือนกัน อย่างไรก็ตามเสียก็มีคุณค่าในตัวเองถ้าเทียบกับการชมละครสดบนพื้นที่กายภาพที่น่าเบื่อหน่ายและไม่ทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมใด ๆ ได้เลย ดังนั้นแม้ว่าจะต้องมีการศึกษาข้อโต้แย้งเกี่ยวกับละครออนไลน์ต่อไป ผู้วิจัยกลับมองว่าการตัดสินใจของคุณค่าของความเป็นสื่อจากความสดอาจเป็นมุมมองที่คับแคบและตื้นเขิน เราไม่จำเป็นต้องผูกขาดความสดไว้กับละคร และในทางกลับกัน แน่แน่นอนว่าไม่ควรผูกขาดให้ละครจะเป็นละครได้ก็ต่อเมื่อเกิดขึ้นสดในพื้นที่กายภาพเท่านั้น คุณลักษณะและคุณค่าของละครมีมากกว่าแค่การเกิดขึ้นบนพื้นที่กายภาพ อย่างที่ออสแลนด์เลอร์ และเรย์เนอร์ชี้ให้เห็น

3.2.3.4 ละครปฏิสัมพันธ์รูปแบบผสมออนไลน์ (Online Multimodal Interactive Theatre)

ละครเรื่อง *เอ็กซ์ตรีมลีพับลิกดีสเพลย์สออฟไพรเวซี*¹⁶ (*Extremely Public Displays of Privacy*, 2011) โดย นิวแพราไดซ์แลโบราทอรี มีวิต แมคลาฟลินเป็นผู้กำกับ ไม่ได้พยายามจัดแสดงเพื่อให้เป็นปรากฏการณ์การแสดงสดแต่อย่างใด แต่ตั้งใจให้เป็นแหล่งของการจัดการทางศิลปะการละครแบบสหสื่อ ซึ่งอาศัยประโยชน์บางอย่างจากความสดเพียงเท่านั้น

เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงแบ่งออกเป็น 3 องค์ ในองค์แรกผู้ชมจะต้องใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ต่าง ๆ เช่น เฟสบุ๊ก ยูทูบ ทัมเบลอร์ (Tumblr) และอีกมากมาย โดยผู้

¹⁶ แปลเป็นภาษาไทยว่า การจัดแสดงความเป็นส่วนตัวให้เป็นสาธารณะอย่างสุดขีด

สร้างสรรค์ใช้งานสื่อต่าง ๆ เหล่านั้นเพื่อนำเสนอตัวละครและโลกของเรื่อง “ราวกับเป็นคนและเหตุการณ์ที่มีอยู่จริงบนโลกกายภาพที่เข้าถึงได้ผ่านพื้นที่เสมือนบนอินเทอร์เน็ต” (Lavender, 2017, p. 350) ตัวอย่างเช่น ในช่วงหนึ่งขององก์แรก ผู้สร้างสรรค์ให้ผู้ชมเข้าถึงภาพของตัวละครบนสื่อเฟสบุ๊ก และภาพแสดงการแจ้เตือน ‘เพิ่มเป็นเพื่อน’ อีกช่วงหนึ่งแสดงวิดีโอชื่อ ‘หมา’ ซึ่งตัวละครชื่อป๊อ (Bea) โพสต์เอาไว้ และแสดงการโต้ตอบสดผ่านข้อความที่ตัวละครชื่อเฟส (fesse) ส่งหาและตอบโต้กับป๊อบบนไอโฟน เป็นการปูเรื่องที่ใช้กลไกของสื่อออนไลน์เป็นเครื่องมือสำหรับเรื่องเล่า

องก์สองมีชื่อว่า ‘เสียงกึ่งวิดีโอซึ่งเดินบันทึกในฟิลาเดลเฟีย’ เป็นคลิปเสียงความยาว 45 นาทีประกอบการให้ผู้ชมเดินสำรวจส่วนต่าง ๆ ของเมือง ผู้ชมจะได้พบเจอเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครต้องประสบในที่สาธารณะและถูกทำร้ายโดยสาธารณะ องก์ที่ 3 องก์สุดท้ายเป็น ‘การแสดงสด’ ที่ต้องให้ผู้ชมไปรวมตัวกันในสถานที่ลับแห่งหนึ่ง และชมคอนเสิร์ตสดของตัวละครเฟส ผู้เป็นนักดนตรี และชมภาพยนตร์ที่ถ่ายเรื่องราวของป๊อผู้เป็นศิลปิน

เอ็กซ์ตรีมส์พับลิคิสเพลยส์ออฟไพเรเวซซ์ ใช้เรื่องเล่าที่แยกส่วนเป็นพิเศษและพื้นที่หลากหลายบนอินเทอร์เน็ต ซึ่งเรียกร้องให้ผู้ชมสำรวจการนำเสนอรูปแบบต่าง ๆ ในหลายสถานที่ ทั้งพื้นที่ออนไลน์ พื้นที่เมืองของฟิลาเดลเฟีย และพื้นที่กายภาพของสถานที่จัดแสดงคอนเสิร์ต สะท้อนให้เห็นถึงการบูรณาการรูปแบบการแสดงหลากหลาย ที่อาศัยการออกแบบวางแผน และจัดการเป็นอย่างดี โปรดักชันต้องถ่ายทำเพื่อฉายภาพยนตร์ ต้องสร้างสรรค์สื่อออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ (บัญชีผู้ใช้เฟสบุ๊ก ข้อมูลส่วนตัวของตัวละครในโทรศัพท์มือถือ ฯลฯ) ต้องจัดสรรและอำนวยความสะดวกเส้นทางชมเมืองในรูปแบบการจัดการเชิงการท่องเที่ยว รวมทั้งการฝึกซ้อมและจัดการแสดงในองก์ที่ 3 ซึ่งไม่ได้มีส่วนไหนสำคัญมากนักไปกว่ากัน ต้องจัดการบูรณาการกันอย่างมีเอกภาพ (Lavender, 2017, p. 351) จะเห็นว่าการจัดกิจกรรมในเรื่องที่แตกต่างหลากหลาย และต้องใช้ความสามารถในการใช้สื่อ และมุมมองทางศิลปะหลายแขนงรวมกัน

ละครเรื่องนี้มีความเป็นละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่สูง และใช้การเล่าเรื่องแบบข้ามสื่อ อย่างแนวคิดของเจนกินส์เกี่ยวกับการบูรณาการเรื่องเล่ากับเกมในหัวข้อ *เล่นกับเรื่อง* ดังที่ได้อภิปรายไป เจนกินส์ขบเน้นการ แยกส่วนเรื่องเล่าเป็นพิเศษ และนำไปไว้กระจัดกระจายในพื้นที่ให้ผู้ชม *เล่นเกม* เพื่อเข้าถึงเรื่องเล่า และประกอบสร้างความหมายผ่านการค้นหาค้นพบ การสำรวจ หรือการถอดรหัส ในเรื่อง *เอ็กซ์ตรีมส์พับลิคิสเพลยส์ออฟไพเรเวซซ์* ผู้ชมต้องสำรวจและค้นหาข้อมูลทางสื่อสังคมออนไลน์ การเดินไปในเมืองฟิลาเดลเฟียจนจบที่สถานที่จัดคอนเสิร์ต เรื่องเล่าในที่นี้กลายเป็นเกมเดินสำรวจค้นหาสมบัติ ตามทัศนะของเจนกินส์อีกด้วย

เมื่อได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับละครออนไลน์ และตัวอย่างข้างต้นแล้ว จะเห็นว่าจุดหนึ่งซึ่งละครออนไลน์แต่ละประเภทมีร่วมกัน คือการดึงความสนใจจากผู้ชมผ่านเรื่องเล่า และการมีส่วนร่วมในช่วงเวลาเดียวกัน หรือ *การมีอยู่ทางไกล* ร่วมกัน ผ่านการใช้งานสื่อดิจิทัลและเทคโนโลยี

รูปแบบผสม และสามารถสรุปได้ว่า ละครออนไลน์เหล่านี้้นำผู้ชมมาอยู่ร่วมกันบนพื้นที่เสมือนออนไลน์ และเชื่อมโยงพวกเขาเข้าไว้ด้วยกันในช่วงเวลาเดียว เป็นที่น่าสนใจว่าการผลิตและศึกษาละครออนไลน์ จะช่วยประกอบสร้างความหมายของพื้นที่ เวลา และประสบการณ์ ในบริบทของแนวคิดเสรีนิยมใหม่ (neoliberalism) อย่างไร และจะช่วยให้กลับมามอง *ความเป็นละคร* แบบชนบท แล้วจะช่วยปรับเปลี่ยนโลกทัศน์เกี่ยวกับเนื้อหา และรูปแบบการนำเสนอละครอย่างไรได้บ้าง

3.2 แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ออนไลน์ และจักรวาลนฤมิต

การศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับละครอิมเมอร์ซีฟทำให้เข้าใจกลวิธีสร้างสรรค์ โดยเฉพาะการออกแบบและจัดการองค์ประกอบหลักทั้ง 3 ให้สอดคล้องเป็นเอกภาพเพื่อสร้างให้เกิดอิมเมอร์ชัน ในหัวข้อที่ผ่านมาแนวคิดเกี่ยวกับละครออนไลน์โดยเฉพาะของไวลส์ ลาเวนเดอร์ และเรย์เนอร์ ช่วยให้เห็นการปรับเปลี่ยนกระบวนการทัศน์การมองพื้นที่ และเวลา เพื่อตอบปัญหาเรื่องความ *สด* ของละครออนไลน์ ทำให้เห็นว่าเป็นไปได้ที่ละครออนไลน์จะเชื่อมโยงผู้ชมไว้ในเวลาเดียวกัน ผ่านพื้นที่เสมือนหรือพื้นที่ออนไลน์ ทั้งยังมีแนวทางและกลวิธีสร้างสรรค์ละครออนไลน์ที่ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วม แม้ไม่ได้อยู่บนพื้นที่กายภาพได้อย่างมีประสิทธิภาพด้วย

วัตถุประสงค์ข้อหนึ่งของการทำวิจัยชิ้นนี้ คือการทดลองกำกับละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ ผ่านชม คลาวด์ มีตติ้งโดยเฉพาะ ถ้าละครอิมเมอร์ซีฟมุ่งเน้นการสร้างอิมเมอร์ชันผ่านพื้นที่และสภาพแวดล้อม เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง และปฏิสัมพันธ์ โดยเฉพาะพื้นที่ (กายภาพ) เป็นองค์ประกอบที่ผู้ชมเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด การใช้งาน และปฏิสัมพันธ์ชัดแจ้ง ผ่านแนวทางที่นิยมใช้คือการเดินสำรวจแล้ว คำถามสำคัญจึงได้แก่เมื่อไม่มีพื้นที่กายภาพ เราจะสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟ *เฉพาะที่* ได้อย่างไรบนพื้นที่ออนไลน์เพื่อเอื้ออำนวยต่อการเกิดอิมเมอร์ชัน

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่เสมือน และพื้นที่ออนไลน์ เพื่อสำรวจกรอบคิดการมองพื้นที่กายภาพด้วยมิติอื่น ๆ ที่ไม่ใช่แค่รูปลักษณ์ที่สัมผัสได้ ผ่านคณิตศาสตร์ ภูมิศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และที่สำคัญคือผ่านกรอบคิดทางปรัชญา และจิตวิทยาเกี่ยวกับพื้นที่และความสัมพันธ์ รวมถึงประสบการณ์ของมนุษย์ที่มีต่อพื้นที่ เพื่อนำมาอธิบายการมองพื้นที่ออนไลน์ให้เป็นพื้นที่รูปแบบหนึ่งเพื่อจะได้เห็นแนวทางการกำกับละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ได้ชัดเจนเป็นรูปธรรมมากขึ้น จากนั้นผู้วิจัยจะศึกษาหลักคิดของจักรวาลนฤมิต ซึ่งมีหลักการมุ่งผสานรวมของพื้นที่กายภาพและพื้นที่เสมือน เพื่อทำความเข้าใจความเป็นไปได้ของการเกิดอิมเมอร์ชัน

รายละเอียดของแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับความเป็นพื้นที่ออนไลน์มีดังนี้

3.2.1 แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ออนไลน์ และความเป็นไปได้ต่อการสร้างอิมเมอร์ชัน

โลกเสมือน (virtual worlds) หรือพื้นที่ออนไลน์ คือสภาพแวดล้อมทางดิจิทัล ที่บุคคล กลุ่มคน หรือแม้แต่องค์กร มีปฏิสัมพันธ์กันในพื้นที่ที่ไม่มีลักษณะทางกายภาพ เราควรคิดถึงโลกเสมือนในแง่ของพื้นที่ (ในความหมายของที่ว่า) ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ใช้งานกระทำกิจกรรมบางอย่างในนั้นได้อย่างต่อเนื่อง นั่นคือผู้ใช้จะเข้าไปสู่พื้นที่ที่คุ้นเคย เพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือกับวัตถุเสมือน ขณะที่ผู้ใช้เพลิดเพลินกับโอกาสที่พื้นที่ออนไลน์มอบให้ ผู้ใช้ก็จะประกอบสร้างความเป็นสถานที่เฉพาะเพื่อให้กระทำกิจกรรมที่มีความหมายต่อเขามากขึ้น (Schultze & Boland Jr, 2000)

โดยทั่วไปพื้นที่เสมือนออนไลน์จะออกแบบโดยใช้วัตถุเสมือน และซอฟต์แวร์ที่สร้างขึ้นเลียนแบบพื้นที่กายภาพ ซึ่งเอื้อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางเศรษฐกิจและสังคม ปฏิสัมพันธ์ทางสังคมเกิดขึ้นผ่านการใช้ตัวแทนเสมือนหรืออวตาร และการทำกิจกรรมผ่านวัตถุเสมือนอนุญาตให้ผู้ใช้สร้าง ‘ความรู้สึกถึงสถานที่ (sense of place)’ และประกอบสร้างประสบการณ์ที่ ซอนเดอร์และคณะ (Saunders et al., 2011) เรียกว่า ‘ภาวะการมีอยู่ (presence)’ ซึ่งคือ “ภาวะทางจิตวิทยาที่ผู้ใช้เข้าไปมีประสบการณ์กับวัตถุเสมือน ทั้งผ่านประสาทสัมผัส หรือไม่ผ่านประสาทสัมผัส” (Lee, 2004)

ในวิทยานิพนธ์นี้ เพื่อนำแนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่เสมือนมาใช้ในการสร้างพื้นที่และสภาพแวดล้อมในละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ออนไลน์ที่ผู้วิจัยจะทดลองสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงจะศึกษาเฉพาะกลไกการประกอบสร้างประสบการณ์ผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมในโลกเสมือน ผ่านการศึกษาวิวัฒนาการแนวคิดของพื้นที่เพื่อกลับมามองพื้นที่ออนไลน์ได้อย่างมีมิติ มีความหมายมากขึ้น

2.3.1.1 วิวัฒนาการแนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่กายภาพ

พื้นที่ที่สามารถมองได้ผ่านแนวคิดทฤษฎีของศาสตร์ต่าง ๆ ทั้ง คณิตศาสตร์ ปรัชญา จิตวิทยา สถาปัตยกรรมศาสตร์ หรือแม้แต่สังคมศาสตร์ ชาวกรีกโบราณเป็นผู้คิดค้นทฤษฎีเกี่ยวกับพื้นที่เป็นกลุ่มแรก เพลโต (Plato) นิยามเรขาคณิต (รูปร่าง) ว่าเป็นศาสตร์ของพื้นที่ ส่วนอริสโตเติลให้นิยามกับคำว่าสถานที่หรือโทโพส (topos) จากการแบ่งประเภทมิติของสถานที่เป็น 6 ทิศทางคือ ขึ้น ลง ซ้าย ขวา หน้า และหลัง วัตถุเคลื่อนที่ไปใน 6 ทิศทางประกอบขึ้นเป็นสถานที่ที่เป็น 3 มิติ ดังนั้นสถานที่ทั้ง 2 จะเหมือนกันได้ก็ต่อเมื่อมันมีมิติที่เหมือนกัน กล่าวคือกรอบคิดของสถานที่สำหรับอริสโตเติลนิยามผ่านการเคลื่อนที่ของวัตถุทิศทางต่าง ๆ ในมิติของเวลา (Lang, 1998)

ในศตวรรษที่ 17 เดการ์ต (Descartes) มองว่าความเข้าใจโลกภายนอกของสสารและการเคลื่อนไหวนั้นเข้าถึงได้ผ่านประสาทสัมผัส (Mazur, 2007) แต่ต่อมาแนวคิดของเขาถูกโต้แย้งและแทนที่โดยแนวคิด นิโอ-ยูคลิเดียน และโดยทฤษฎีสัมพัทธภาพของไอน์สไตน์ โดยไม่ได้มองพื้นที่เป็นการเคลื่อนที่ของสสารใน 3 มิติ แต่เสนอว่าควรมองให้เห็นเป็น 4 มิติ คือเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นบนพื้นที่ และสัมพันธ์กับมิติของเวลา (Norberg-Schulz, 1971) ซึ่งหมายความว่า การจะ

พิจารณาถึงเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ขณะที่เวลาผ่านไป เราจะต้องพิจารณาตัวแปรเป็น 4 มิติ คือ x , y , z และ t ซึ่ง x , y , z คือตำแหน่งของพื้นที่ในพื้นที่ 3 มิติ และ t แทนค่าของเวลา (Mazur, 2007)

ก่อน ค.ศ. 1915 เราพิจารณาพื้นที่และเวลาเป็น “สถานที่จำกัดซึ่งมีเหตุการณ์เกิดขึ้นในนั้น แต่สิ่งที่เกิดขึ้นในนั้นไม่มีผลกระทบต่อกันเลย” (Hawking, 1988, p. 33) ทฤษฎีสัมพัทธภาพของไอน์สไตน์เปลี่ยนโลกทัศน์ที่มนุษย์มีต่อพื้นที่และเวลา เขาเสนอว่าพื้นที่และเวลานั้นสัมพันธ์กันและและแผ่ขยายได้ ทฤษฎีในปัจจุบัน โดยเฉพาะดาราศาสตร์ฟิสิกส์นิวเคลียร์ อธิบายว่าพื้นที่แผ่ขยายออกได้ เพราะวัตถุในจักรวาลเคลื่อนที่ออกจากจุดกำเนิดบิกแบงอยู่ตลอดเวลา ดังนั้นในปัจจุบัน เราต่างมองพื้นที่ และเวลาในฐานะของพลังงานการเคลื่อนที่ ที่ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อวัตถุเท่านั้น แต่ถูกกระทบจากวัตถุและความสัมพันธ์ของมันกับความเปลี่ยนแปลงของจักรวาลด้วย (Saunders et al., 2011, p. 1081)

พัฒนาการของแนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ที่กล่าวมาข้างต้นตั้งแต่เพลโต อริสโตเติล ถึงไอน์สไตน์ เป็นการนิยามพื้นที่ด้วยมุมมองทางคณิตศาสตร์และวิทยาศาสตร์ซึ่งเกี่ยวข้องโดยตรงกับพื้นที่กายภาพ ที่จับต้องได้ เข้าไปอยู่และออกมาได้ จะเห็นว่าการนิยามและประกอบสร้างความหมายของพื้นที่ เป็นการประกอบสร้างทางสังคมอย่างหนึ่ง ซึ่งเกิดการให้คุณค่ากับพื้นที่ผ่านการใช้งานพื้นที่¹⁷ ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความหมายของพื้นที่ไม่ได้มีอยู่แล้วตามธรรมชาติ แต่ถูกสร้างขึ้นให้ดูเหมือนว่าเป็นความจริง การมองพื้นที่ตามแนวคิดวิทยาศาสตร์ ภูมิศาสตร์ และคณิตศาสตร์ เป็นการผูกขาดการมองพื้นที่กายภาพให้มีคุณค่ามากกว่าพื้นที่เสมือนในสังคมออนไลน์¹⁸

ซึ่งสำหรับการศึกษาพื้นที่ออนไลน์ หรือโลกเสมือน เรารับรู้โดยทั่วไปอยู่แล้วว่าไม่มีลักษณะทางกายภาพ แต่อย่างไรก็ตามเรายังสามารถมองพื้นที่และเวลาผ่านมิติทางจิตวิทยา และปรัชญาการรู้คิดเพื่อประกอบสร้างความหมายของมันได้ด้วย ในฐานะของกระบวนการที่เรื่อนร่างมีสัมพันธ์กับ และสร้างประสบการณ์ในพื้นที่ คูเคิลลิส และเกล (Couclelis & Gale, 1986) อภิปรายพื้นที่จากกระบวนการทัศน์ของประสบการณ์ (experiential space) โดยจำแนกพื้นที่เป็น 3 ประเภท คือ

- 1) พื้นที่กายภาพ (physical space)
- 2) พื้นที่ในมิติของการรู้คิด (cognitive space)
- 3) พื้นที่ผ่านการรับรู้ (perceptual space)

¹⁷ อย่างเช่นการประกอบสร้างความหมายของ “พื้นที่สาธารณะ” และ “พื้นที่ส่วนตัว” ในมุมมองจริยศาสตร์สตรีนิยมแบบมาร์กซิส ทำให้เห็นว่าพื้นที่ไม่ใช่เพียงลักษณะทางกายภาพ แต่มีการให้ความหมายเชิงคุณค่าเพื่อตอบสนองโครงสร้างทุนนิยม พื้นที่เช่นโรงเรียน มหาวิทยาลัย สถานที่ทำงาน โรงพยาบาล ฯลฯ เพราะเป็นการผลิตเพื่อป้อนแรงงาน และผลผลิตให้ระบบทุนนิยม มีคุณค่ามากกว่าพื้นที่ส่วนตัว เช่น การอยู่บ้าน การไปในที่ ‘อโคจร’ ซึ่งไม่มีคุณค่าเพราะไม่เอื้อต่อกระบวนการผลิต

¹⁸ เรามักได้ยินคำกล่าวเช่น ‘ออกไปใช้ชีวิตข้างนอกบ้างอย่ามัวแต่เล่นสื่อโซเชียล’ ฯลฯ เป็นการตัดสินคุณค่าให้พื้นที่กายภาพมีความสำคัญมากกว่าพื้นที่ออนไลน์

การมองพื้นที่เชิงประสบการณ์จะมีประโยชน์เมื่อเราพิจารณาถึงพื้นที่ออนไลน์ และหรือสร้างวาทกรรมความเข้าใจโดยทั่วไปเกี่ยวกับพื้นที่ ที่ถูกผูกมัดนิยามจากฝั่งวิทยาศาสตร์และคณิตศาสตร์จนเราเชื่อว่าเป็นความจริงตามธรรมชาติ

2.3.1.2 พื้นที่ในมิติการรู้คิด และพื้นที่ผ่านการรับรู้

ในพื้นที่เสมือนหรือพื้นที่ออนไลน์ไม่มีลักษณะกายภาพที่จับต้องได้ แต่มันก็ “จริง” หรือ ถูกสร้างให้จริง ได้ในการรับรู้ของผู้ใช้งาน โดยปกติพื้นที่เสมือนมักถูกสร้างโดยเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ และจัดให้มีอยู่บนอินเทอร์เน็ต โดยสร้างเลียนแบบโลกกายภาพ และมักถูกมองว่าเป็น 3 มิติทั้งที่ความจริงมันไม่ได้มีมิติอยู่บนโลกกายภาพด้วยซ้ำ¹⁹ พื้นที่เสมือนเป็นเพียงชุดข้อมูลที่ถูกรวบรวมขึ้น เป็นภาพลวงตาที่ผู้ชมยินยอมที่จะเชื่อว่าจริงขณะที่มีอยู่ แล้วใช้งานภาพแทนเสมือนไปบน พื้นที่ ดังนั้นโดยทั่วไปจึงพื้นที่เสมือนถูกสร้างให้มีลักษณะคล้ายโลกความเป็นจริงมากเท่าไร ผู้ใช้ก็จะยิ่ง เชื่อว่าภาพลวงตานั้นเป็นความจริงมากเท่านั้น (Saunders et al., 2011, p. 1081)

อย่างไรก็ตามแม้ในแวดวงอื่นจะใช้การสร้างภาพความเป็นจริงเสมือนอย่างสมจริง และให้ผู้ใช้งานเข้าไปมีอยู่ในพื้นที่นั้น (เช่น เมตาเวิร์ส หรือเกม) แต่ผู้วิจัยสนใจการนิยามพื้นที่ในการรู้คิด และพื้นที่ผ่านการรับรู้ ไม่ใช่ในแง่มุมที่จะไปสร้างงานละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ให้เป็นภาพเสมือนที่ สมจริง แต่ผู้วิจัยสนใจกระบวนการทางความคิด และจิตวิทยาที่ผู้ใช้ เชื่อโลกเสมือนเหล่านั้น เพื่อจะนำมาใช้เป็นกรอบคิดในการสร้างโลกเสมือนผ่านชุมชนในมิติของพื้นที่

คูเคลลิส และเกล (Couclelis & Gale, 1986, p. 2) นิยามพื้นที่ทางประสบการณ์ 2 ประเภทหลักไว้ในหนังสือ *สเปซแอนด์สเปซเซส* (Space and Spaces) ว่า

พื้นที่ผ่านการรับรู้ คือพื้นที่ที่ผู้ใช้ “มองเห็นหรือรู้สึกได้ว่ามีพื้นที่อยู่ในบริเวณหนึ่ง ในช่วงเวลาหนึ่ง” ในขณะที่ พื้นที่ในมิติการรู้คิด คือ “พื้นที่ขนาดใหญ่ ที่อยู่พันกรอบของประสาทสัมผัส ซึ่งมีข้อมูลสะสมไว้ จัดระเบียบ และนำมาใช้งานทางจิตใจ”

พื้นที่ทั้ง 2 ลักษณะนี้อาจมีส่วนที่ทับซ้อนกันอยู่บ้าง แต่ก็ไม่เหมือนกันเสียทีเดียว การมองพื้นที่ออนไลน์คือการใช้ลักษณะของพื้นที่ 2 อย่างนี้ เพื่อทำความเข้าใจการนำเสนอทางความคิดและจินตนาการของพื้นที่ทางกายภาพ และพื้นที่เสมือน เช่น เราจะมองพื้นที่ทางการรู้คิดเป็นภาพอุปลักษณ์เพื่อทำความเข้าใจความสัมพันธ์เชิงพื้นที่ คือเป็น “ภาชนะ” อย่างที่อริสโตเติล

¹⁹ ในภาษาไทยจึงนิยามว่า เสมือน, เหมือน

อธิบายโดยใช้ภาพอุปลักษณ์เพื่อทำความเข้าใจคำว่า *ใน* เปรียบเทียบว่าเหมือนกับ “สิ่งของที่อยู่ใน ภาชนะ และโดยทั่วไปในสถานที่” (Morison, 2002, p. 71)

ในการรับรู้พื้นฐาน สถานที่คือภาชนะที่ผู้คนเข้าไปสร้างประสบการณ์และแสดงออกความเป็นตัวเอง ใน ภาชนะนั้น (Halford & Leonard, 2006) ดังนั้น พื้นที่เสมือน คือที่ว่างเพื่อแสดงสภาพแวดล้อม 3 มิติ ซึ่งมีภาชนะ (สถานที่) บรรจุไว้ ในภาชนะนั้นวัตถุถูกจัดวาง และมีกิจกรรมเกิดขึ้น พื้นที่กำหนดขอบเขต และประกอบโครงสร้างของโลกขึ้นเป็นภาชนะ กรอบคิดของสถานที่ถูกสร้างขึ้นโดยการกระทำของผู้ใช้ และปฏิสัมพันธ์ที่มีต่อกันในขอบเขตของภาชนะนั้น อย่างไรก็ตามเมื่อคิดถึงพื้นที่เสมือนในฐานะภาชนะ เราจะต้องรับรู้ว่ภาชนะดังกล่าวเป็นมโนภาพ ซึ่งเป็นภาพลวง หรือการรับรู้ทางจินตนาการที่ถูกสร้างขึ้น มากกว่ากรอบทางกายภาพ²⁰

ซอนเดอร์ส (Saunders et al., 2011) อธิบายว่า บุคคลเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันและต่อวัตถุต่าง ๆ ในบริเวณหนึ่งภายใต้ช่วงเวลาหนึ่ง คือการเข้าถึงพื้นที่ผ่านการรับรู้ จากนั้นจึงประกอบสร้างความหมายและความเข้าใจถึงบริเวณนั้นว่าเป็นพื้นที่ที่ใช้ทำอะไรได้บ้าง จนรู้สึกว่ามันเป็นสถานที่ที่มีความหมาย นั่นคือพื้นที่ในมิติของการรู้คิด แนวคิดที่ใช้พิจารณาพื้นที่ทั้งสองรูปแบบนี้มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อการสร้างภาพแทนและการนำเสนอพื้นที่ใหม่ทางการรับรู้ และการรู้คิดของผู้ใช้

นิยามและคุณลักษณะของพื้นที่ 2 รูปแบบของคูเคลลิสและเกลนี พัฒนาจากการพิจารณาประสบการณ์ของบุคคลที่มีต่อพื้นที่กายภาพ แต่ก็สามารถนำมาอธิบายพื้นที่เสมือนออนไลน์ได้ด้วย ในฐานะที่เป็นบริเวณที่อนุญาตให้บุคคลเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ และมีปฏิสัมพันธ์ด้วยตนเอง การมองพื้นที่ผ่านประสบการณ์ช่วยให้ผู้วิจัยมองเห็นว่ามีความเป็นไปได้ที่จะนิยามพื้นที่ออนไลน์ให้เป็น พื้นที่ โดยไม่ต้องอาศัยพื้นที่กายภาพ และไม่จำเป็นต้องสร้างพื้นที่เสมือน ให้เป็นภาพลวงตาที่เลียนแบบโลกกายภาพอีกด้วย

2.3.1.3 การเคลื่อนไหวในพื้นที่ 3 มิติ

การกระทำของมนุษย์โดยทั่วไปมีลักษณะที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ พิจารณาได้จากความสัมพันธ์ที่มนุษย์มีต่อตำแหน่ง ผู้คน และวัตถุรอบตัว (Norberg-Schulz, 1971, p. 9) และความสัมพันธ์ต่อรูปร่าง ท่าทางของตัวเอง (Tuan, 1977, p. 34) มนุษย์ตีความและจัดการกับพื้นที่ผ่านการสร้างประสบการณ์ที่เขาตีความและจัดการตัวเองกับคนรอบข้าง การเคลื่อนที่และมี

²⁰ พื้นที่ในชุมไม่ได้หมายถึงการเห็นผู้อื่นในกรอบหน้าจอ *ทางกายภาพ* แต่หมายถึงการมีอยู่ร่วมกันในกรอบทางความคิดและจินตนาการที่ *เชื่อ* ว่าเรามีอยู่ร่วมกับผู้อื่นในภาชนะเดียวกัน กระทำสิ่งต่าง ๆ และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน เช่น พูดคุย แสร้งภาพหน้าจอลฯ กันได้ ฟังกันการใช้งานของชุม (ว่าทำอะไรได้ ทำอะไรไม่ได้) ในที่นี้คือขอบเขต และโครงสร้างของ *ภาชนะ* ที่เรียกว่าชุมตามแนวคิดพื้นที่ผ่านการรับรู้

ปฏิสัมพันธ์กันไปในทิศทางต่าง ๆ เป็นกรอบคิดหลักที่จะทำความเข้าใจว่าบุคคลจัดการวัตถุและภาพแทนเสมือนของตัวเอง *อย่างไร* และ *เพื่ออะไร* ในพื้นที่เสมือน

เมื่อบุคคลยืนตรงอยู่ เข้าเปิดรับพื้นที่ออกเบื้องหน้าเขา และสามารถแยกแยะความต่างระหว่างทิศทางด้านหน้า-ด้านหลัง และ ทางซ้าย-ทางขวา ได้จากโครงสร้างเรณูร่างของตนเอง พื้นที่เบื้องหน้าเข้าถึงได้โดยพื้นฐานจากการมองเห็น เพราะดวงตามนุษย์ตั้งอยู่ด้านหน้าของเรณูร่าง การมองเห็นพื้นที่เบื้องหน้าจะให้ความรู้สึกกว้างกว่าเบื้องหลังเสมอ เพราะเรารับรู้ถึงพื้นที่ด้านหลังได้ผ่านการรับรู้อื่นที่ไม่ใช่การมองเห็น (Tuan 1977, p. 40)

ดังนั้นเมื่อนุษย์เคลื่อนที่ และเลี้ยวไป การรับรู้พื้นที่ด้านหน้า-หลัง และซ้าย-ขวา ก็จะต่างไปด้วย กรอบคิดเรื่องพื้นที่กายภาพเสนอไว้ชัดเจนว่า พื้นที่ “มาจากเรณูร่างและขึ้นอยู่กับการรับรู้ทางพื้นที่ที่จะเกิดขึ้นไม่ได้ถ้าไม่มีเรณูร่าง” (Lakoff et al., 1999, p. 36) มนุษย์ประกอบสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับความสัมพันธ์ทางพื้นที่ให้กลายเป็นกรอบคิดเกี่ยวกับพื้นที่โดยแทบจะทับสนิทกัน ในบางวัฒนธรรมกรอบคิดเกี่ยวกับพื้นที่ ยังไม่แตกต่าง หรือถูกมองว่าเป็นเรื่องเดียวกับประสบการณ์และการรับรู้เกี่ยวกับพื้นที่โดยสะท้อนผ่านภาษาอีกด้วย ซอนเดอร์สยกตัวอย่างว่า ในภาษาแอฟริกันบางภาษา คำว่า “ดวงตา” มีความหมายที่สองว่า “ข้างหน้า” เป็นต้น

ความสัมพันธ์ทางพื้นที่ผ่านการเคลื่อนไหวไปในทิศทางต่าง ๆ จึงอาจนิยามได้ว่าเป็นพื้นที่ในตัวมันเอง ดังนั้นบริเวณ หรืออาณาเขต หรือ *ภาชนะ* ใดจะเป็นพื้นที่ได้ก็ต่อเมื่อมันอนุญาตให้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ผ่านการเคลื่อนไหวในบริเวณนั้นได้ด้วย ซอนเดอร์สและคณะ (Saunders et al., 2011, p. 1082) อธิบายว่า การเคลื่อนที่ไปในพื้นที่ 3 มิติ ประกอบสร้าง “*ความเป็นทิศทาง*” (*directionality*) ขึ้น และแบ่งความเป็นทิศทางได้ 2 ระดับ คือ ความเป็นทิศทางต่ำ หมายถึง ความสามารถในการเคลื่อนไหวไปบนพื้นที่ซึ่งถูกจำกัด เช่น เคลื่อนไปข้างหน้าและหลังได้เท่านั้น และความเป็นทิศทางสูง หมายถึงความสามารถในการเคลื่อนไหวไปบนพื้นที่ 3 มิติ ได้หลายทิศทางหลากหลายมิติ เช่น ไปข้างหน้าและหลัง ไปทางซ้ายและขวา และไปข้างบนข้างล่าง

จากแนวคิดข้างต้น ผู้วิจัยมองว่าเป็นแนวคิดที่ใช้อธิบาย *โลกเสมือน* ในมิติของการสร้างภาพเลียนแบบพื้นที่กายภาพ ตามแนวคิดนี้ การเคลื่อนที่ในโลกเสมือนมีความเป็นทิศทางสูง เพราะผู้ใช้สามารถ *เคลื่อนที่* ไปทางจินตนาการและการรับรู้ได้หลากหลายทิศทางผ่านการควบคุมภาพแทนเสมือนของเขา (เช่น ในเกมเดอะซิมส์ เป็นต้น) ในขณะที่พื้นที่ออนไลน์อื่น ๆ เช่น พื้นที่การใช้งานแอปพลิเคชันซูม อาจมีความเป็นทิศทางต่ำเมื่อพิจารณาถึงความสัมพันธ์ของเรณูร่างทางกายภาพกับพื้นที่เสมือน คือรับรู้ผ่านทิศทางข้างหน้าเท่านั้น เป็นต้น อย่างไรก็ตามความเป็นทิศทางไม่ได้เป็นคุณลักษณะเดียวของพื้นที่ ยังมีองค์ประกอบอื่นที่ต้องพิจารณา และอาจใช้อธิบายได้ว่าการใช้งานแอปพลิเคชันซูมแม้มีความเป็นทิศทางต่ำ แต่จะยังนิยามว่าเป็นพื้นที่ได้หรือไม่

2.3.1.4 ปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ การปรับตัว และความเป็นทิศทาง

คอนดอร์สอธิบายการใช้ภาพแทนเสมือนเคลื่อนที่ไปในพื้นที่เสมือนที่เลียนแบบโลกกายภาพว่า แรกทีเดียวผู้ใช้จะไม่สามารถจัดการกับการบังคับการเคลื่อนที่ได้ดีนัก²¹ เพราะยังไม่มีมารู้และเข้าใจพื้นที่เสมือนนั้นมาก่อน ขณะที่ค่อย ๆ เคลื่อนที่ไปในพื้นที่เสมือน ผู้เล่นจะค่อย ๆ ประกอบสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นที่นั้นมากขึ้น และก็จะเคลื่อนที่ไปในพื้นที่ได้สะดวกขึ้นเรื่อย ๆ กระบวนการนี้พ้องกับกระบวนการสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นที่ในโลกกายภาพเพียเจต์ (Piaget, 1954) ซึ่งให้เห็นว่าทารกจะพัฒนาการรู้คิดเกี่ยวกับอะไรได้ก็ต่อเมื่อ เขาได้จัดการทดลองใช้ และรับรู้คุณสมบัติของวัตถุต่าง ๆ ในทางกายภาพผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ เสียก่อน จึงจะพัฒนารอบคอบทางนามธรรมใด ๆ เกี่ยวกับสิ่งนั้นได้ การมีปฏิสัมพันธ์บนพื้นที่เสมือนก็อาศัยกระบวนการเดียวกันนี้ด้วย เพียเจต์เรียกว่า *การปรับตัว* ซึ่งแบ่งออกเป็น 2 กระบวนการคือ (1) การปรับใช้วัตถุใหม่ผ่านวิธีการรู้คิดเดิม และ (2) การจัดการหรือปรับกรอบคิดเดิมให้เข้ากับวัตถุใหม่

เมื่อใช้พื้นที่ออนไลน์ ผู้ใช้จะควบคุมการเคลื่อนที่ของภาพแทนตัวตนเสมือนโดยใช้ความรู้คิดเดิมเกี่ยวกับโลกกายภาพ ผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ เพื่อสำรวจพื้นที่ใหม่นั้นเสียก่อน แล้วจึงจัดการปรับประยุกต์กลวิธีการใช้ประสาทสัมผัสเดิมของตนให้เข้ากับพื้นที่ใหม่ ประสาทสัมผัสแรกส่วนใหญ่คือการมองเห็น เมื่อเห็นและปรับมุมมองใหม่ชัดเจนแล้ว ก็จะใช้ประสาทการได้ยิน และการสัมผัสได้ง่ายขึ้น เช่น การให้ภาพแทนเสมือนเดินไปในพื้นที่ ผู้ใช้ต้องใช้กรอบคิดเดิมเกี่ยวกับการเดิน คือใช้ประสาทตามองทิศทางที่จะเดินไป จากนั้นจึงค่อยยกเท้า แล้วก้าวเดิน แต่ในการควบคุมภาพแทนเสมือน ผู้ใช้ต้องควบคุมการเคลื่อนที่ผ่านการสัมผัสปุ่มควบคุม ดังนั้นผู้ใช้จึง *ปรับใช้วัตถุใหม่ (การเดินในพื้นที่เสมือน) ผ่านวิธีการรู้คิดเดิม (มองไปยังทิศทางที่จะเดินไป, ใช้การสัมผัสกดปุ่มเพื่อสั่งงานให้ภาพแทนเสมือนเดินหน้า)* จากนั้นจึงจัดการกับกรอบคิดเดิมให้เข้ากับวัตถุใหม่ คือ การจะเดินบนพื้นที่เสมือน ต้องใช้การกดปุ่มสัมผัสเพื่อควบคุม ไม่ใช่การมองไปตามทิศทางที่จะเดิน แล้วยกเท้าก้าวไป เป็นต้น กระบวนการทั้งสี่ที่กล่าวมา เป็นการปรับตัวของผู้ใช้ ซึ่งไม่สามารถกระทำการต่าง ๆ เหมือนในโลกกายภาพได้บนโลกออนไลน์

เรื่อนร่างทางกายภาพจึงเป็นจุดตั้งต้นสำหรับการตีความพื้นที่เสมือนออนไลน์หลาย ๆ ครั้ง ผู้ผลิตประกอบสร้างโลกเสมือนให้คล้ายกับโลกกายภาพที่สุด ก็เพื่อให้ *การปรับตัว* ในความหมายของเพียเจต์เกิดขึ้นได้โดยง่าย และเร็ว ซึ่งยิ่งทำให้ผู้ใช้งานคุ้นเคยกับพื้นที่และสภาพแวดล้อมใหม่ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น ยิ่งโลกเสมือนมีความเป็นทิศทางสูงเท่าไร ก็ยิ่งเหมือนโลกกายภาพมากขึ้นเท่านั้น และยิ่งทำให้ต้องปรับตัวน้อย และทำให้เชื่อในโลกสมมติว่าเป็นโลกจริงได้มากขึ้น เอื้อให้มีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุเสมือนได้มากขึ้น และมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้อื่นได้สมจริง

²¹ ตัวอย่างอื่นเช่น การเล่นเกมคอมพิวเตอร์ แรกเล่นใหม่ ๆ ผู้เล่นอาจควบคุมให้ตัวละคร (หรือภาพแทนเสมือนของตนเอง) เคลื่อนที่ไปได้อย่างยากลำบาก เพราะอาจยังไม่ชินกับอุปกรณ์ควบคุม หรือไม่ชินกับมิติในโลกของเกม เป็นต้น

ขึ้นซึ่งเอื้ออำนวยให้เกิดความเพลิดเพลินมากยิ่งขึ้นด้วย ในบริบทของการสร้างอิมเมจชันในละครอิมเมจชันเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ การสร้างโลกเสมือนให้ใกล้เคียงกับโลกกายภาพจึงน่าจะเป็นหนทางไปสู่การสร้างอิมเมจชันได้อย่างเป็นรูปธรรมที่สุด (แม้จะไม่รับประกันผลลัพธ์ก็ตาม)

ในทางกลับกันโลกสมมติที่มีความเป็นทิศทางต่ำ ก็จำกัดการเคลื่อนที่ จำกัดการเกิดปฏิสัมพันธ์ และลดความเพลิดเพลินต่อการใช้งานลงไปด้วย เพราะต้องมีการปรับตัวมาก ซอนเดอร์สและคณะ (Saunders et al., 2011, p. 1083) จึงมีข้อเสนอดังนี้

ข้อเสนอ 1a: วัตถุในพื้นที่เสมือนออนไลน์ที่มีความเป็นทิศทางสูง
จะถูกมองว่าใช้งานง่ายกว่าในพื้นที่เสมือนที่มีความเป็นทิศทางต่ำ
ข้อเสนอ 1b: กิจกรรมในพื้นที่เสมือนออนไลน์ที่มีความเป็นทิศทาง
สูงจะถูกมองว่าสนุกกว่าในพื้นที่เสมือนที่มีความเป็นทิศทางต่ำ

จากข้อเสนอข้างต้นสามารถอธิบายความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับการทำละครผ่านแอปพลิเคชันซูมว่าอาจ *ไม่สนุก* เท่ากับการชมละครในพื้นที่กายภาพได้ และน่าจะเป็นข้อควรตระหนักต่อการสร้างละครอิมเมจชันเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อ *ความเป็นพื้นที่* ในแง่การเคลื่อนที่ไปในความมีทิศทางนั้นมีระดับต่ำ และการมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุก็อาจมีความสนุกน้อยลง อย่างไรก็ตามผู้วิจัยตีความแนวคิดของเพียงเกิดเกี่ยวกับการปรับตัว และมองว่าการมีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมผู้อื่นบนพื้นที่ซุมนั้น มีความใกล้เคียงชีวิตจริงอยู่แล้ว คือ สามารถเปิดกล้องแพร่ภาพของผู้ใช้ และสนทนาด้วยเสียงผ่านการเปิดไมโครโฟนได้ คล้ายกันสนทนากันแบบพบหน้าในโลกกายภาพ จึงไม่จำเป็นต้องอาศัยการปรับตัวที่มากนัก อีกประการหนึ่งคือนัยยะของฟินเก็ท ยังทำให้เห็นว่าเป็นความเป็นไปได้ที่ผู้ใช้จะสนุกเพลิดเพลินกับพื้นที่ออนไลน์ผ่านการปรับตัว ดังนั้นก็น่าจะเอื้อให้เกิดอิมเมจชันได้ด้วย การทำความเข้าใจกรอบคิดของ “ความเป็นสถานที่” หรือการให้ความหมายกับพื้นที่ น่าจะช่วยเข้ามาอุดช่องโหว่ ที่ซอนเดอร์สเสนอข้างต้น และหาทางสร้างอิมเมจชันผ่านซูมได้

2.3.1.5 ความเป็นสถานที่: ความคุ้นเคยและภาวะการมีอยู่

ผู้วิจัยเคยได้เสนอแนวคิดของตนในหัวข้อพื้นที่ในฐานะองค์ประกอบของละครอิมเมจชันแล้วว่า ความหมายของพื้นที่ และความหมายของสถานที่ที่มักทับซ้อนกันอยู่ และต้องอาศัยกันและกันในการนิยามอีกฝ่ายหนึ่ง ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะศึกษากรอบคิดของ “ความเป็นสถานที่” เพื่อทำความเข้าใจการใช้พื้นที่มากขึ้น ตนกล่าวว่าพื้นที่คืออิสระ และสถานที่คือความมั่นคง มนุษย์เข้าไปทำความคุ้นเคยกับพื้นที่ที่ว่างเปล่า (ด้วยวิธีตามแนวคิดการประกอบสร้างกรอบคิดนามธรรม

ผ่านการใช้งานทางกายภาพของเพียงเกิด) และประกอบสร้างความหมายเฉพาะลงในพื้นที่ว่างเปล่า ให้กลายเป็นสถานที่ ซอนเดอร์สขยายกรอบคิดของสถานที่ดังนี้

... เราขอเสนอว่า (1) ขอบเขตของสถานที่ปรับเปลี่ยนได้ และมีความลื่นไหล (2) จะมุ่งสนใจการประกอบสร้างความหมายเพื่อสร้างพื้นที่ให้เป็นสถานที่ (3) มุมมองที่ผู้คนมีต่อสถานที่กับแนวความคิดการสร้างภาพตัวแทนในจิตใจผ่านการทำปฏิสัมพันธ์ซ้ำ ๆ และ (4) เชื่อมสถานที่กับภาวะการมีอยู่

ในขณะที่การมองพื้นที่เปิดโอกาสให้เข้าไปประกอบสร้างความหมาย สถานที่คือพื้นที่ที่มีความหมายประกอบเข้าไปแล้ว เป็นพื้นที่ที่มีเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้น มีการกระทำตั้งอยู่ และมีความหมาย มีความเป็นตัวตนบางอย่างติดตัวเอาไว้ ก่อนหน้านั้นผู้วิจัยยกคำอธิบายของซอนเดอร์สที่กล่าวถึงสถานที่ว่าเป็น *ภาชนะ* ในพื้นที่ อุปลักษณณ์นี้มีขึ้นเพื่อให้เข้าใจว่าเป็นบริเวณที่เอาไว้บรรจุการกระทำหรือความหมายต่าง ๆ ลงไป และมีขอบเขตในตัวเอง (อย่างที่แก้วมีขอบแก้ว หม้อมีผนังหม้อและฝาหม้อ) แต่ไม่ได้หมายความว่าให้มอง *ภาชนะ* นั้นว่ามีขอบที่มั่นคงถาวร ไม่สามารถยืดขยายหรือหดลงได้ การมอง “ความเป็นพื้นที่” ให้ *ปรับเปลี่ยนได้ และมีภาวะลื่นไหล* ชี้ให้เห็นว่าขอบเขตของภาชนะเหล่านั้นมีการเปลี่ยนแปลงได้ トラบที่มีการประกอบสร้างความหมาย และผลิตซ้ำความหมายต่าง ๆ ผ่านปฏิสัมพันธ์ที่จะเกิดขึ้นในสถานที่นั้น (Gustafson, 2001) สถานที่จึงเปลี่ยนไปและลื่นไหลในตัวเอง ดังนั้นจึงแตกต่างไปในแต่ละปัจเจกบุคคลที่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ในสถานที่นั้น

กล่าวโดยสรุป คือการมีปฏิสัมพันธ์ (ซ้ำ ๆ) และการมีอยู่ของบุคคลเพื่อเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ในพื้นที่ เป็นตัวสร้างให้พื้นที่กลายเป็นสถานที่อย่างมีความหมาย แฮริสันและดอริช (Harrison & Dourish, 1996) เสนอเป็นสมการง่าย ๆ ว่า “สถานที่ = พื้นที่ + ความหมาย” ส่วนเรลฟ์ (Relph, 1976, p. 61) สรุปว่า สถานที่คือ “การประกอบกันของสามสิ่งนี้ แต่ละสิ่งไม่แทนที่หรือลดความสำคัญของกันลง คือ (1) องค์ประกอบทางกายภาพ หรือภาพปรากฏของพื้นที่ (2) กิจกรรมหรือการใช้งาน และ (3) ความหมายหรือสัญลักษณ์”

ซอนเดอร์สอ้างถึงตวน (Tuan, 1977) ซึ่งกล่าวว่าสถานที่คือภาวะหยุดนิ่งที่เกิดการเปลี่ยนแปลงจากตำแหน่งที่กลายเป็นสถานที่จากกิจกรรมที่ทำอยู่ในพื้นที่นั้น และเสนอว่า *ภาวะการมีอยู่* ก็คืออะไรก็ตามที่ดำรงอยู่ในภาวะหยุดนิ่งนั้น การมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เล่นกับวัตถุและผู้เล่นกับผู้เล่นในโลกเสมือนซ้ำ ๆ สร้างความคุ้นเคยกับโลกเสมือนและกระตุ้นให้เกิดประสบการณ์ของภาวะการมีอยู่ซึ่งทำให้ภาพลวงตาของโลกเสมือน กลายเป็น ความจริง สรุปได้ว่า

เพื่อจะประกอบสร้างความหมายของสถานที่ จะต้องพึ่งพาคุณลักษณะสองอย่าง คือความคุ้นเคย และการมีอยู่ สามารถอธิบายในรายละเอียดปลีกย่อยได้ดังนี้

1) ความคุ้นเคย

ความซับซ้อนของความคุ้นเคยเกิดขึ้นจากการมีความเป็นทิศทางที่หลากหลาย (Gale et al., 1990) ยกตัวอย่างได้ดังนี้คือ

บางคนบอกว่าตัวเองคุ้นเคยกับสถานที่เพราะรู้ว่าสถานที่นั้นชื่ออะไร ขณะที่อีกคนอ้างว่าคุ้นเคยกับสถานที่เพราะได้สังเกต ได้ไปอยู่ที่นั่น หรือแม้แต่เดินผ่านสถานที่นั้นบ่อย ๆ บางคนกล่าวถึงขั้นว่าคุ้นเคยกับสถานที่ เพราะเห็นภาพแล้วระบุได้เลยว่าเป็นที่ไหน (Golledge, 1992, p. 201)

เกเฟนและสโตรบ (Gefen & Straub, 2004) ระบุว่า “ความคุ้นเคยคือ ความเข้าใจที่เกิดจากการได้เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ ไปสร้างประสบการณ์ และเรียนรู้จากสิ่งที่เคยเกิดขึ้นแล้ว ว่าคนอื่นและตนเองทำอะไร เพราะอะไร ที่ไหน และเมื่อไหร่” ความคุ้นเคยจึงเกี่ยวกับความเข้าใจ และการระลึกได้ถึงสิ่งที่เคยเกิดขึ้นมาแล้วที่เกี่ยวกับการกระทำในปัจจุบันของผู้อื่น และของวัตถุต่าง ๆ ในความทรงจำ เกเฟนยกตัวอย่างความคุ้นเคยในบริบทของการใช้เทคโนโลยี ซึ่งเป็นการตระหนักรู้ว่า จะต้องใช้งานอย่างไร ผ่านประสบการณ์และการเรียนรู้ที่ต้องค่อย ๆ มีปฏิสัมพันธ์กับฟังก์ชันการใช้งานและองค์ประกอบต่าง ๆ ของเทคโนโลยีนั้นซ้ำ ๆ จึงจะเรียกได้ว่าคุ้นเคยและใช้งานเทคโนโลยีนั้นได้อย่างมีความหมาย เช่น ต้องเรียนรู้ในการเหยียบเบรก เหยียบคันเร่ง เข้าเกียร์ มองกระจกหลังและกระจกข้าง ฯลฯ เพื่อประกอบกันเป็น “การขับรถ” ซึ่งเมื่อขับได้แล้วก็จะคุ้นชินจนไม่ต้องนึกถึงองค์ประกอบย่อยต่าง ๆ เหล่านั้น

การใช้งานสถานที่ก็เช่นกัน เราเรียกโรงละครเพราะเราไปดูละคร ไปมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ เรื่องเล่า และผู้แสดงซ้ำ ๆ จนเรียกได้ว่าคุ้นเคยกับมัน โรงละครจึงกลายเป็นสถานที่ที่มีความหมายในฐานะพื้นที่ที่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับละครดังที่ได้อธิบาย เป็นต้น

2) ภาวะการมีอยู่

กรอบคิดของภาวะการมีอยู่ อธิบายได้ผ่านหลากหลายแนวคิดทฤษฎี เช่นเดียวกับการอธิบายและนิยามพื้นที่ ผู้วิจัยจะขอยก 2 กระบวนทัศน์มาอธิบายคือ ภาวะการมีอยู่ทางสังคม และ ภาวะอิมเมอร์ชัน

เรานิยามการมีอยู่ทางสังคมจากการรับรู้ว่ามีมนุษย์มีความรู้สึกถึงการติดต่อสื่อสารกันอย่างเป็นส่วนตัว หรืออย่างเป็นสังคมอยู่ภายในสื่อหนึ่ง (Short et al., 1976) พูดอีก

นัยหนึ่ง การมีอยู่ทางสังคมคือการใช้สื่อช่วยให้มนุษย์ได้ติดต่อสื่อสารและปฏิสัมพันธ์กัน การพูดคุยผ่านเฟซบุ๊กแชท หรือไลฟ์ การใช้งานการประชุมผ่านซูม ล้วนแล้วแต่ช่วยให้เรามีปฏิสัมพันธ์กันผ่านสื่อคือ เฟซบุ๊กหรือซูม ในขณะที่เราได้พูดคุย หรือประชุมกันนั้น เราารู้สึกได้ว่าเรามีอยู่ใน ที่เดียวกันกับคนที่เราติดต่อด้วยผ่านสื่อ เมื่อมีการทำซ้ำสื่อนั้นก็กลายเป็นสถานที่ให้เรามีอยู่ทางสังคม

การรู้สึกว่าได้มีอยู่ร่วมกับคนอื่น และจัดจ้อยอย่างลึกซึ้งเสียจนลืมว่าเรื่อนร่างทางกายภาพของเราอยู่ที่ไหน เรียกว่าอิมเมอร์ชันดังที่ได้อธิบายไปแล้วในบทก่อนหน้านี้เรื่องนิยามและลักษณะเฉพาะของอิมเมอร์ชัน ตัวอย่างที่ชัดเจนในชีวิตประจำวันก็คือเช่น บุคคลที่เดินอยู่ในที่สาธารณะแต่ดื่มด่ำจจ้อยอยู่กับวิดีโอคอลจนลืมไปว่าตนอยู่ที่ไหน ทำอะไรอยู่ จะไปไหน จนเดินชนบุคคลอื่น หรือประสบอุบัติเหตุ เป็นต้น ในภาวะที่จจ้อยอยู่กับวิดีโอคอลนั้นอาจเรียกได้ว่าผู้ใช้งานและผู้ติดต่อด้วยเข้าไปอยู่ในพื้นที่เดียวกันทางออนไลน์ผ่านอิมเมอร์ชันนั่นเอง

จากการศึกษาแนวคิดของความเป็นสถานที่ ทำให้เห็นว่าแม้ลักษณะกายภาพที่จับต้องได้จะเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยนิยามให้พื้นที่กลายเป็นสถานที่ แต่ในมิติของพื้นที่เสมือนออนไลน์อาจกล่าวได้ว่าการแสดงผล (interface) และปุมปฏิบัติการต่าง ๆ เป็น ลักษณะทางกายภาพ ของโลกออนไลน์ และความคุ้นเคยกับการใช้งานพื้นที่เสมือน และการรู้สึกถึงการมีอยู่ทางสังคม ก็ช่วยให้พื้นที่เสมือนกลายเป็นสถานที่ได้อย่างมีความหมาย ดังนั้นจึงตอบคำถามของผู้วิจัยได้ว่าการใช้งานซุม คลาวด์ มีตตั้ง แม้ไม่ได้สร้างโลกเสมือนที่เลียนแบบโลกกายภาพขึ้นมา และมีการเคลื่อนที่ในความเป็นทิศทางต่ำก็สามารถนิยามให้ซุมเป็นพื้นที่เสมือนอย่างหนึ่งได้ ผ่านการมองพื้นที่ให้เป็นสถานที่ตามแนวคิดของเรื่อง “ความเป็นสถานที่” ของนักคิดที่อ้างอิงมาข้างต้น

การศึกษาแนวคิดทฤษฎีในหัวข้อนี้เป็นประโยชน์อย่างมากต่อการศึกษา “พื้นที่” อย่างที่รื้อสร้างความหมายของมันที่ถือผูกมัดไว้กับการอธิบายผ่านกรอบคิดของวิทยาศาสตร์ แนวคิดของคูเคลลิสและเกล ทำให้เห็นว่าเรานิยามพื้นที่ผ่านการรับรู้ และการรู้คิดเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์บนพื้นที่นั้น ๆ ได้ แนวคิดเรื่องการเคลื่อนไหวในพื้นที่ 3 มิติ และการปรับตัวเพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ ยังช่วยขยายความ “การรับรู้” เกี่ยวกับพื้นที่ของคูเคลลิสและเกล ให้เห็นเป็นรูปธรรม และเชื่อมโยงไปสู่การมองโลกเสมือนได้ชัดเจนขึ้น ท้ายที่สุดการมองพื้นที่ผ่านแนวคิดของการให้ความหมายกับพื้นที่ หรือ “ความเป็นสถานที่” ของตวน กัสตาฟสัน กับซอนเดอร์สและคณะ ยังทำให้เรานิยามพื้นที่ออนไลน์ได้ผ่านการใช้ทำกิจกรรม การทำซ้ำ และการมีอยู่ทางสังคม รวมถึงอิมเมอร์ชัน สามารถตอบปัญหาที่ผู้วิจัยได้อภิปรายไปในบทที่แล้วเกี่ยวกับความ สด ของละครเวที ว่าเราไม่จำเป็นต้องนำเรื่อนร่างกายภาพไปตั้งไว้ในตำแหน่งที่มีละครจัดแสดง เราก็สามารถ มีอยู่ ในพื้นที่แสดงได้ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ ผู้แสดง เรื่องเล่า และผู้ชมแม้จะอยู่บนพื้นที่ออนไลน์

แนวคิดสำคัญในหัวข้อนี้ซึ่งส่งผลต่องานวิจัยโดยตรง คือการที่เซนเซอร์และคณะชี้ให้เห็นว่าอิมเมอร์ชันเป็นส่วนสำคัญส่วนหนึ่งที่สร้างความหมายให้กับพื้นที่ได้ ดังนั้นในทางกลับกันกระบวนการให้ความหมายกับพื้นที่ออนไลน์ก็น่าจะนำไปสู่อิมเมอร์ชันได้ด้วย

ผู้วิจัยเห็นความเป็นไปได้ที่เป็นรูปเป็นร่างมากขึ้นจากการศึกษาข้อมูลในหัวข้อนี้ว่าจะใช้ชุมชน คลาวด์ มีติดตั้งในฐานะพื้นที่ออนไลน์เพื่อสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟได้หรือไม่ อย่างไร

3.2.2 แนวคิดของจักรวาลนฤมิต และละครความเป็นจริงเสมือน (Virtual Reality Theatre)

ในการศึกษาละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ออนไลน์ และแนวคิดของพื้นที่เสมือน หรือโลกเสมือน ผู้วิจัยคงไม่สามารถหลีกเลี่ยงการพูดถึงจักรวาลนฤมิตได้

คำว่า ‘เมตาเวิร์ส’ แม้ว่าจะมีใช้มาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1992 ในนวนิยายวิทยาศาสตร์เรื่อง *สโนว์แครช (Snow Crash)* ของนิล สตีเฟนสัน (Stephenson, 1992) แต่ทุกวันนี้ก็ยังมีนิยามมันใหม่อยู่ตลอดเวลา ซึ่งดำเนินไปพร้อมกับการพัฒนากรอบคิดต่าง ๆ เกี่ยวกับมัน เนื่องจากในปัจจุบันเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนเองก็ถูกนิยามอยู่ตลอดเช่นกัน ในฐานะที่เราเฝ้าอยู่ท่ามกลางช่วงเวลาที่เราเรียกว่า การปฏิวัติ เว็บ 3 นิยามโดยฟอร์เรสเตอร์ (Forrester, 2021) หรือ *อินเทอร์เน็ตสมานกาย (the embodied internet)* นิยามโดยมอรี (Morie, 2021) ซึ่งมีเป้าหมายที่จะนำมนุษย์ไปสู่การมีชีวิตเสมือน หรือ virtual lives (Hackl, 2020) อย่างไรก็ตามแม้จักรวาลนฤมิตยังพัฒนาไม่สิ้นสุด แต่ความสำคัญของมันก็เริ่มเพิ่มมากขึ้นเรื่อย ๆ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในปี ค.ศ. 2021 ซึ่งผู้คนออกไปใช้ชีวิตในโลกกายภาพสาธารณะไม่ได้ เว็บ 3 หรือชีวิตเสมือน และการเที่ยวเล่นไปในจักรวาลนฤมิตจึงเริ่มกลายเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมป๊อป เห็นได้จากการที่เฟสบุ๊คเปลี่ยนชื่อบริษัทเป็นเมตา (Meta) เป็นการเปลี่ยนโฉมหน้าใหม่ของแบรนด์เพื่อเริ่มปรับเปลี่ยนปรับตัวมุ่งสู่จักรวาลนฤมิต

แม้จะยังพัฒนาลักษณะการใช้งานหรือความหมายของมันอยู่ แต่หลักการโดยพื้นฐานของจักรวาลนฤมิตก็คือการเชื่อในการหลอมรวมเอาพื้นที่ในโลกเสมือนและโลกกายภาพเข้าเป็นหนึ่งเดียวกัน โดยนำมนุษย์เข้าไปสร้างประสบการณ์ในพื้นที่ออนไลน์ ผ่านการให้ผู้ใช้งานสร้างภาพแทนเสมือนหรืออวตาร (avatars) มาเป็นตัวแทนตนเองในการสนทนา หรือทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกันกับผู้อื่นโดยอาศัยเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน หรือ วีอาร์ (Virtual Reality, VR) ผ่านอุปกรณ์เฉพาะ เช่น แว่นวีอาร์ หรือโทรศัพท์สมาร์ทโฟน

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า โดยหลักการที่มุ่งเน้น “หลอมรวมเอาพื้นที่ในโลกเสมือนและโลกกายภาพรวมเข้าเป็นหนึ่งเดียวด้วยเทคโนโลยี” จักรวาลนฤมิตจึงมีส่วนคล้ายคลึงเทียบเท่าได้กับหลักการของละครอิมเมอร์ซีฟ ที่มุ่งเน้นหลอมรวมโลกสมมติ (หรือโลกของเรื่อง) และโลกกายภาพผ่านกลวิธีทางศิลปะการละครจนคล้ายจะเป็นเรื่องเดียวกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเชื่อว่าหากได้สร้างละครอิมเมอร์ซีฟบนจักรวาลนฤมิต หลักการของทั้ง 2 ศาสตร์จะทับทาบประสานกันได้อย่างลงตัว

เพื่อขยายประเด็นนี้ ผู้วิจัยจึงศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับความเป็นไปได้ที่จะสร้างละครอิมเมอร์ซีฟผ่านจักรวาลนฤมิต และพบว่าผู้ศึกษาและสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟผ่านจักรวาลนฤมิตอยู่บ้างแล้ว พิสูจน์ได้ว่าการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนโลกออนไลน์ผ่านจักรวาลนฤมิตเอื้ออำนวยต่อการเข้าสู่อิมเมอร์ชันได้ดี จนเกือบจะสร้างระดับของอิมเมอร์ชันแบบสมบูรณ์จนเกิดภาวะแยกแยะพื้นที่และเวลาไม่ได้อย่างแท้จริง เช่น ในงาน *ซั่มแวร์โอเวอร์เดอะเธียเตอร์เวิร์ล (Somewhere Over the Theatreverse)* ของอันโตนิโอ บายา-เฮซ

บายา-เฮซ เป็นศิลปิน อาจารย์ และนักวิจัยด้านสื่อดิจิทัล ซึ่งมุ่งเน้นศึกษาและสร้างสรรค์ สื่ออิมเมอร์ซีฟ และเชื่อมโยงกับการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เขาทดลองใช้จักรวาลนฤมิตสร้างละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ และนิยามละครประเภทนี้ว่า *ละครความเป็นจริงเสมือน (virtual reality theatre)* และมีชื่อเล่นให้ว่า *เธียเตอร์เวิร์ล (theatre-verse)* ในบทความวิชาการซึ่งใช้ลักษณะสนทนาถามตอบระหว่างเขาและมาร์ก แอชมอร์ บายา-เฮซกล่าวว่าไว้ว่า

ปฏิเสธไม่ได้ว่าละครมีธรรมเนียมเฉพาะ และประวัติดิยาวนาน ... เมื่อสาธารณชน และหรือสื่อพูดถึงคำว่าละคร เราจะนึกถึงภาพนักแสดงยืนอยู่บนเวที และผู้ชมนั่งดูอยู่ตรงอัฒจันทร์เพื่อชมละครทันที แต่ละครในศตวรรษที่ 21 เป็นอะไรได้มากกว่านั้น ดังนั้นใช้คำว่าละครอาจทำให้สับสนหรือเข้าใจผิด แต่ในตอนนี้ เราจะใช้คำว่าละครความเป็นจริงเสมือน²² เพื่ออนุญาตให้เรา ... สำรวจแนวคิดใหม่ ๆ เกี่ยวกับความหมายของโลกกายภาพของเราด้วย (Baía Reis & Ashmore, 2022, p. 22)

บายา-เฮซ ชี้ให้เห็นความสำคัญของการใช้จักรวาลนฤมิตในการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟ โดยอ้างอิงแนวคิดของวิตาลี-โรซาตีและลาร์รูที่ว่า “สำหรับการเล่าเรื่องใด ๆ โดยพื้นฐานโลกของเรื่อง หรือโลกสมมติ จะต้องแยกออกจากโลกที่ผู้อ่านหรือผู้ชมอยู่อย่างเห็นได้ชัด เพื่อให้ผู้อ่านหรือผู้ชมอยู่ในฐานะที่จะสามารถรับการนำเสนอเรื่องเล่าได้” (Vitali-Rosati & Larrue, 2019) และอิมเมอร์ชันคือการผสม 2 โลกนั้นเข้าด้วยกัน เพื่อให้เกิดภาวะดื่มด่ำจดจ่อ จึงจะเกิดการยินยอมระงับการไม่เชื่อจากการที่โลก 2 ใบแยกจากกันนี้ (Bouko, 2014; McConachie, 2013)

จากแนวคิดของลาร์รู และบูโก กับแมคคอนนาคี บายา-เฮซ เสนอว่าจักรวาลนฤมิตในตัวตนเองสร้างขึ้นจากการผสมรวมความเป็นมนุษย์ และสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์ พลังงาน และสสาร ในตัวตนเองจักรวาลนฤมิตทำหน้าที่ทั้งสร้างโลกสมมติขึ้นมาผ่านการเลียนแบบโลกกายภาพ และ

²² มาเรียกละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ที่สร้างผ่านเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือน, เสริมโดยผู้วิจัย

ประธานรวมทั้ง 2 โลกนั้นในขณะที่ผู้ชมใช้งาน จักรวาลอนมิติจึงมีศักยภาพอย่างยิ่งที่จะสร้างละครที่เอื้อให้เกิดอิมเมอร์ชันสมบูรณ์ตามที่ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกต

ลักษณะของละครความเป็นจริงเสมือน คือ ความเป็นเกม และอาศัยปฏิสัมพันธ์ชัดเจนอย่างมาก ละครความเป็นจริงเสมือนพัฒนามาจากเกมวอร์ และการเข้าไปอยู่ในพื้นที่เสมือนก็ต้องอาศัยการปรับตัวตามแนวคิดของเพียเกต์ ดังนั้นเพียงแค่เข้าไปในพื้นที่เสมือน ผู้ชมก็จำเป็นต้องเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับโลกใบใหม่ที่เขาไม่คุ้นเคยตั้งแต่ต้น บายา-เฮส ยังเสนออีกว่าละครประเภทนี้จะไปไกลเกินกว่าละครอิมเมอร์ซีฟโดยทั่วไป เพราะผู้ชมจะเข้าถึงอิมเมอร์ชันได้จากสิ่งที่ไม่ปรากฏทางกายภาพเพียงเท่านั้น และเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนยังสร้างประสบการณ์ทางประสาทสัมผัสผ่านสิ่งที่ไม่ได้อยู่จริง ผู้ชมจึงต้องยอมเชื่อและมีการรู้คิดผ่านจินตนาการเท่านั้นจึงจะใช้งานได้ ซึ่งถือเป็นอิมเมอร์ชันในตัวเอง ละครความเป็นจริงเสมือนจึงใกล้เคียงกับความฝันที่รู้ตัวว่าฝัน (lucid dream) ทั้งในเชิงอารมณ์ความรู้สึก การรับรู้ทางประสาทสัมผัส สัญลักษณ์ และสุนทรียศาสตร์

การเดินทางของผู้ชมผ่านละครความเป็นจริงเสมือนมีเอกลักษณ์ในตัวเองอย่างยิ่ง โดยจะเริ่มจากการใช้ภาพแทนเสมือนหรืออวตาร ผู้ชมจะกลายเป็นตัวละครในโลกของจักรวาลอนมิติในละคร ผ่านกลวิธีทางมานุษยรูปนิยม (anthropomorphic)²³ ซึ่งเป็นกลวิธีที่ใช้ผสมรวมระหว่างภาพลวงของอิมเมอร์ชัน การมีอยู่ และการออกแบบนำไปสู่การยอมรับเรือนร่างเสมือน หรือภาพแทนเสมือนแบบมานุษยรูปนิยม (Baia Reis & Ashmore, 2022, p. 23)

เมื่อประกอบสร้าง เรือนร่างเสมือน เรียบร้อยแล้ว ผู้ชมจะเข้าไปพบกับผู้แสดง ซึ่งมีเส้นแบ่งระหว่างกันที่พร่าเลือน²⁴ ทุกคนจะเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์เลียนแบบชีวิตและสร้างความหมายผ่านการสร้างสรรค์ในทางละคร กระบวนการนี้มีการปฏิบัติถึงพิธีกรรม แตกต่างจากการใช้เทคโนโลยีเพื่อการสื่อสาร และเข้าใกล้การสร้างชีวิตขึ้นผ่านเทคโนโลยีให้กลายเป็นเรื่องสนุกเพลิดเพลิน

บายา-เฮส เรียกผู้ชมละครความเป็นจริงเสมือนว่า ผู้ชม/ผู้แสดง (spect-actors) ซึ่งแสดงการกระทำทางละครผ่านการเลียนแบบชีวิต ทั้งการกระทำกายภาพ และการกระทำทางสัญลักษณ์เข้าไปเชื่อมต่อ และมีปฏิสัมพันธ์กับความไร้กฎเกณฑ์ของจักรวาลอนมิติ ในงานของเขายบายา-เฮส พยายามทดลองท้าทายกฎเกณฑ์ของฟิสิกส์ โดยทำให้ผู้ชมบินได้ หรือขยายร่างได้แล้ว กระตุ้นเราให้เกิดความรู้สึกผ่านประสาทสัมผัสผ่านเทคโนโลยี จะเห็นว่าละครความเป็นจริงเสมือน

²³ โดยทั่วไปหมายถึงการเอาลักษณะ อารมณ์ และความตั้งใจของมนุษย์ไปใช้กับสิ่งที่ไม่ใช่มนุษย์เช่น สัตว์ สิ่งไม่มีชีวิต รวมถึงวิญญาณและเทวดา เช่น การ์ตูนดิสนีย์ หรือนิทานอีสป ที่ใช้สัตว์พูดจาสื่อสารกันและรู้สึกได้อย่างมนุษย์ ส่วนในบริบทนี้คือการทำให้ชุดข้อมูลทางคอมพิวเตอร์กลายเป็นมนุษย์

²⁴ ในเมื่อเข้าไปอยู่ในพื้นที่เสมือนเดียวกัน ผู้ชมจะไม่รู้เลยว่าใครเป็นผู้ชมด้วยกัน ใครเป็นผู้แสดง และในขณะเดียวกัน “ความเป็นผู้ชม” ยังถูกท้าทาย คล้ายในละครอิมเมอร์ซีฟบนพื้นที่กายภาพ เมื่อผู้ชมต้อง เล่นกับเรื่อง หรือ มีปฏิสัมพันธ์ กับเรื่องหรือกับผู้แสดง ผู้ชมจะอยู่ในฐานะผู้เล่าเรื่อง และผู้แสดงอีกคนหนึ่งด้วย

สร้างอิมเมอร์ชันสมบูร์นได้ด้วยเทคโนโลยี และยังพาผู้ชมทะลุขีดจำกัดของโลกกายภาพได้ด้วย เรียกได้ว่าในตัวเอง ละครประเภทนี้มุ่งเน้นการเข้าถึงคน และเป็นการทดลองสร้างสรรค์ที่ไร้ขีดจำกัด

ความรู้สึกของความฉับพลัน ความใกล้ชิด และการมีปฏิสัมพันธ์ แม้ถูกสร้างขึ้นได้ผ่านเทคโนโลยีวาร์ ก็ยังสร้างให้รู้สึกโดยสมบูร์นไม่ได้หากขาดโครงสร้างของเรื่องเล่า ในความเป็นละครอิมเมอร์ซีฟของละครความเป็นจริงเสมือนจึงต้องการการใช้เรื่องเล่าผ่านพื้นที่ (ดังที่เจนกินส์เสนอ และได้อภิปรายไปแล้ว) ดังนั้นเพื่อจะเล่าเรื่องผ่านพื้นที่ได้ ผู้ชมต้องมี *ความรู้สึกถึงพื้นที่*

ความรู้สึกถึงพื้นที่ เป็นภาวะทางจิตวิทยาที่สำนึก ทางประสบการณ์ส่วนบุคคลของผู้ใช้ที่มีอยู่ทางกายภาพบนตำแหน่งของพื้นที่ที่ถูกทำให้เป็นสื่อ²⁵ โดยมีองค์ประกอบ 2 อย่างที่เกี่ยวข้องคือ (1) การสร้างสภาพแวดล้อมของพื้นที่ ให้ผู้ใช้ รู้สึก ว่าเป็นตำแหน่งที่ตัวเองตั้งอยู่ (2) จากสภาพแวดล้อมที่สร้างขึ้นผ่านสื่อ นั้น สามารถรับรู้ได้ว่ามีตัวเลือกให้กระทำการกิจกรรมบางอย่างในพื้นที่นั้น (Hameed & Perkis, 2018)

ดังนั้นเพื่อให้ผู้ชม *รับรู้ได้ว่ามีตัวเลือกให้ทำการกิจกรรม* ผู้สร้างสรรค์จึงต้องมีสื่ออิมเมอร์ซีฟ และสื่อปฏิสัมพันธ์ที่ประกอบสร้างได้ผ่านการบูรณาการข้ามสหสาขาวิชา (Davies, 1998) ซึ่งในที่นี้คือการผสมผสานรวมศาสตร์เรื่องเล่า ศิลปะการละคร วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เกมศึกษา และอีกมากมายที่จะสร้างให้ผู้ชมเล่นกับเรื่อง และมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่อง และ/หรือกับผู้แสดง และ/หรือกับผู้ชมอื่นๆ เพื่อสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟขึ้นมา เช่น การใช้เรื่องเล่าแบบหลากหลายลำดับเรื่องในพื้นที่เสมือน ที่จะทำให้ผู้ชมได้เดินสำรวจโลกเสมือน ปะติดปะต่อเรื่องเพื่อสร้างความหมายบางอย่าง ผ่านการมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่อง โดยจะทำให้เป็นเกมหรือไม่ก็ได้ เมื่อผู้ชมได้มีการกระทำและมีปฏิสัมพันธ์ในโลกเสมือน ผู้ชมจะรู้สึกถึงความเป็นพื้นที่ และในทางกลับกันสามารถประกอบสร้างเรื่องจากพื้นที่ได้ด้วย ตามแนวคิดของเจนกินส์ ที่ว่าการเล่าเรื่องผ่านสภาพแวดล้อม จะสร้างเงื่อนไขเบื้องต้นที่เอื้อให้เกิดประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟได้ 4 ประการตามที่เคยได้อธิบายไปแล้ว

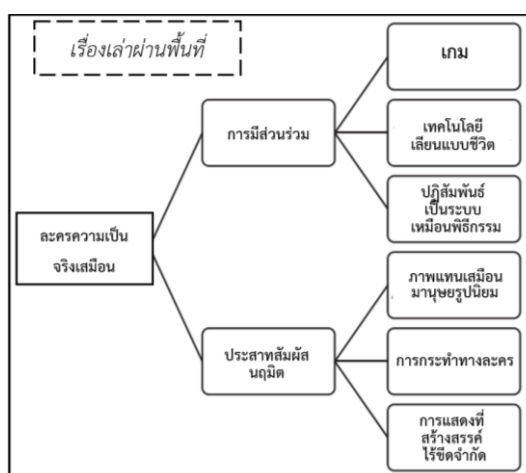
จะเห็นได้ว่าละครความเป็นจริงเสมือนจำเป็นต้องบูรณาการข้ามสหสาขาวิชา

ทั้งวิทยาศาสตร์ และมนุษยศาสตร์ดิจิทัล ที่ต้องใช้เรื่องของศิลปะ ศาสตร์เรื่องเล่า เกมศึกษา มานุษยวิทยาสังคม ปรากฏการณ์วิทยา และจิตวิทยา ... เพื่อจะเชื่อในโลกของละคร การสร้างภาพลวงของสถานที่ให้มีรูปลักษณ์เหมือนโลกกายภาพ เพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอ เพราะความ

²⁵ กล่าวโดยง่ายคือ ผู้ใช้งานจะต้อง *รู้สึก* ว่าตนตั้งอยู่บนตำแหน่งใดตำแหน่งหนึ่งในโลกความเป็นจริงเสมือนได้

มีเหตุมีผลของความเป็นจริงสร้างได้ผ่านองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วย
(Hameed & Perkis, 2018)

การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้แสดงในเวลาจริงภายในโลกความเป็นจริงเสมือน ที่ขับเคลื่อนผ่านศาสตร์เรื่องเล่า และทำให้เป็นรูปร่างผ่านศิลปะการละคร เป็นต้นกำเนิด ‘เพื่อจะเชื่อ’ ประสาทสัมผัส อารมณ์ความรู้สึก สัญลักษณ์ และสุนทรียศาสตร์ของละครความเป็นจริงเสมือน บายา-เฮซ (Baía Reis & Ashmore, 2022) สรุปเป็นแผนภาพกระบวนการของละครความเป็นจริงเสมือนได้ดังนี้



รูปภาพ 4 แผนภาพกระบวนการของละครความเป็นจริงเสมือน ของบายา-เฮซ

โลกความเป็นจริงเสมือนในจักรวาลนฤมิต คือผ้าใบเปล่าแห่งความเป็นไปได้ไม่สิ้นสุด ยังมีพื้นที่ให้นักการละครเข้าไปสำรวจเพื่อค้นพบการแสดงรูปแบบใหม่ ๆ เพื่อจะสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟบนพื้นที่เสมือนอีกมาก บายา-เฮซ (Baía Reis & Ashmore, 2022, p. 25) เสนอเอาไว้ว่า

นักการละครจะต้องเริ่มจากการแสดงในจักรวาลนฤมิต ไม่ใช่้นำการแสดงในโลกกายภาพไปจัดแสดงในพื้นที่เสมือน ผู้เขียนบทในความเป็นจริงเสมือน และผู้แสดงจะต้องคุ้นเคยกับพื้นที่เสียก่อน เพื่อจะเข้าถึงความลับของมัน เพื่อจะเข้าใจในสาขานี้มากขึ้น นักวิจัยควรศึกษาการใช้พื้นที่เสมือนในทางสังคม เพื่อหาวิธีทำให้พื้นที่นี้เป็นพื้นที่สำหรับการเล่าเรื่อง

จักรวาลนฤมิตเป็นกรอบคิดใหม่ที่แม้จะมีมานานแต่ก็กำลังถูกนิยามอยู่เสมอ และเริ่มเข้ามามีบทบาทกับมนุษย์มากขึ้นในแวดวงต่าง ๆ รวมทั้งสาขาศิลปะการละคร ในเมื่อตัวมันเองตอนนี้ยังไม่หยุดพัฒนา ผู้วิจัยจึงเห็นด้วยว่าจะต้องศึกษาการสร้างละครในจักรวาลนฤมิตต่อไป

ละครความเป็นจริงเสมือนอาจเป็นอนาคตของละครอิมเมอร์ซีฟที่ต้องวิวัฒนาการไป หรืออาจเป็นอีกตัวเลือกหนึ่งที่แตกสาขาออกไปก็ได้ อย่างไรก็ตามความเป็นจริงที่ปฏิเสธไม่ได้ก็คือการทำละครในโลกความเป็นจริงเสมือนยังเป็นเรื่องใหม่อย่างยิ่งในต่างประเทศ และเป็นเรื่องที่ยังไม่เป็นที่พูดถึงด้วยซ้ำในประเทศไทย (เราเพิ่งมีละครอิมเมอร์ซีฟเพียง 6 เรื่องใน 10 ปีที่ผ่านมา) อีกทั้งการเข้าถึงความเป็นจริงเสมือนยังต้องการงบประมาณสูง พอกับที่ต้องการความเชี่ยวชาญทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งเป็นสององค์ประกอบที่ผู้วิจัยขาดแคลน

สิ่งที่ได้รับจากการศึกษาแนวคิดของละครความเป็นจริงเสมือน จึงไม่ใช่การนำเทคโนโลยีความเป็นจริงเสมือนมาใช้โดยตรงในเรื่อง “เช่า เขา อยู่” อย่างแน่นอน แต่จะนำแนวคิดของบายา-เฮซ และนักวิชาการที่อ้างอิงมาประยุกต์ใช้กับละครวิจัย ในแง่ที่ช่วยมองมุม คลาวด์ มีตตั้งเป็นพื้นที่เสมือน และสร้างการแสดง เพื่อ พื้นที่เสมือนนั้น ไม่ใช่ ‘*นำการแสดงในโลกกายภาพไปจัดแสดงในพื้นที่เสมือน*’ ท้ายที่สุด แนวคิดของบายา-เฮซ ช่วยยืนยันกับผู้วิจัยได้ด้วยการทดลองสร้างสรรค์การแสดงรูปแบบใหม่ ๆ จากข้อจำกัด และการเปลี่ยนแปลงของบริษัทที่จัดแสดง ไม่ใช่การทนายอม *เอาตัวรอด* ในสถานการณ์ที่ต้องรักษาระยะห่างทางกายภาพเท่านั้น แต่เป็นส่วนหนึ่งของพัฒนาการไปสู่ตัวเลือกการสร้างสรรค์ละครรูปแบบใหม่ที่น่าจะมีคุณภาพการต่อศิลปะการละครอย่างยิ่ง

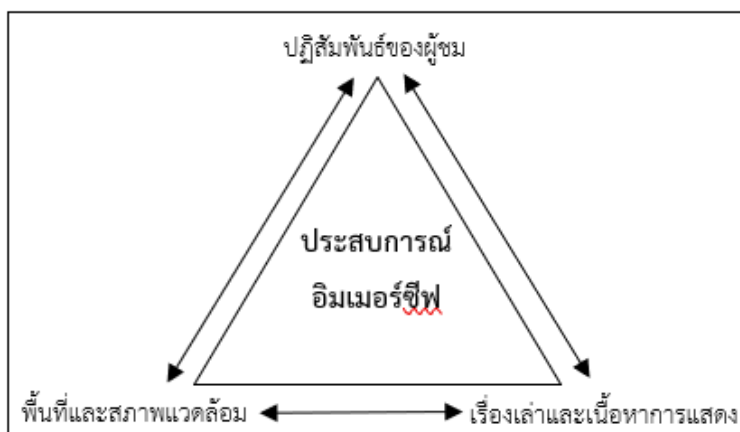
บทที่ 4

กระบวนการกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่”

จากการค้นคว้าวิจัย และศึกษาแนวคิดต่าง ๆ ที่ได้อภิปรายไปในบทที่ผ่านมาแล้ว ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดง จึงกำหนดแนวทางการกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ภายใต้แนวคิด “ประสบการณ์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ โดยใช้พื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่แสดง” กล่าวคือ ผู้วิจัยจะกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” โดยมุ่งสร้างสรรค์องค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟ 3 ประการ คือ

- 1) การสร้างพื้นที่และสภาพแวดล้อมของเรื่อง
- 2) การกำหนดเรื่องเล่า และกำกับเนื้อหาการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่”
- 3) การออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมเพื่อสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ

ในแต่ละองค์ประกอบผู้วิจัยจะคำนึงถึงการจัดแสดงสำหรับพื้นที่ออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันซูมคลาวด์ มีดตั้ง เป็นสำคัญ มุ่งเน้นออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ จากลักษณะเฉพาะของแอปพลิเคชัน และหมั่นตรวจสอบให้ทั้ง 3 องค์ประกอบเกี่ยวเนื่อง ส่งผลถึงกันและกัน เชื่อมโยงกันเป็นเอกภาพ สามารถสรุปได้เป็นแผนผังด้านล่างนี้



รูปภาพ 5 แผนผังแสดงองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟ

ในบทนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายกระบวนการกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” โดยจำแนกออกเป็น 3 หัวข้อหลักตามองค์ประกอบต่าง ๆ ดังกล่าว เพื่อให้ผู้อ่านเห็นภาพว่าผู้วิจัยมีแนวความคิดและขั้นตอนอย่างไรในการออกแบบสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ข้างต้นนี้เพื่อสร้างอิมเมอร์ชันอย่างไร แล้วจึงจะชี้ให้เห็นว่านำมาประกอบเป็นการแสดงครั้งนี้ได้อย่างไรเอาไว้เป็นหัวข้อสุดท้าย โดยผู้วิจัยจะขอแจกแจงรายละเอียดต่าง ๆ ดังนี้

4.1 การสร้างพื้นที่และสภาพแวดล้อมของเรื่อง

ในส่วนนี้ผู้วิจัยจะกล่าวถึงการเลือกพื้นที่และสภาพแวดล้อมเพื่อสร้างสรรค์ละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ทั้งสิ้น 2 ร่าง ในร่างแรกเป็นการสำรวจพื้นที่ที่มุ่งหมายจะสร้างสรรค์ผลงานในอาคารพาณิชย์ที่ถูกปล่อยทิ้งร้างแห่งหนึ่งในเยาวราช ส่วนในร่างที่ 2 จะอธิบายถึงขั้นตอนการปรับเปลี่ยนพื้นที่แสดง จากอาคารพาณิชย์แห่งนั้นให้เป็นพื้นที่ออนไลน์บนแอปพลิเคชัน ชุม คลาวด์ มีดตั้ง

ในแต่ละร่างผู้วิจัยจะอธิบายว่าได้สำรวจลักษณะของพื้นที่และสภาพแวดล้อมด้วยวิธีใด ค้นพบอะไร และนำสิ่งที่ค้นพบมาใช้กำหนดแนวคิดตั้งต้นในการนำเสนอเรื่องเล่าอย่างไร จากนั้นจึงจะสรุปว่าในงานวิจัยครั้งนี้ มีกระบวนการปรับเปลี่ยนแนวคิดเกี่ยวกับการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมอย่างไรจากร่างแรกที่มุ่งหมายจัดแสดงในพื้นที่กายภาพ เป็นร่างที่ 2 ซึ่งจะจัดแสดงในพื้นที่ออนไลน์เป็นตารางเปรียบเทียบให้เข้าใจโดยง่าย รายละเอียดของหัวข้อต่าง ๆ มีดังนี้

4.1.1 “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 1: ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนถนนเยาวราช

ภาควิชาศิลปการละครได้รับความอนุเคราะห์จากร้านไชน่า บาย ทอมมี่ แทง (Chyna by Tommy Tang) ซึ่งเป็นร้านอาหารจีนร่วมสมัย ตั้งอยู่ที่ถนนเยาวราช เจ้าของร้านมีแนวคิดให้ศิลปินแขนงต่าง ๆ ได้เข้ามานำพื้นที่อาคารพาณิชย์ที่ถูกทิ้งร้างไว้ด้านหลังร้านใช้เป็นพื้นที่สร้างสรรค์ศิลปะ ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดงจึงได้เข้าไปสำรวจสถานที่พร้อมกับ นฤทธิ ปาเจย ซึ่งได้ทาบตามมาเป็นผู้เขียนบท เพื่อหาแนวคิดตั้งต้นมาสร้างสรรค์เป็นการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” โดยมีข้อค้นพบที่น่าสนใจเกี่ยวกับพื้นที่ที่จะใช้จัดแสดง ดังนี้

4.1.1.1 อาคารพาณิชย์ที่ถูกทิ้งร้าง: การสำรวจพื้นที่แสดงและสภาพแวดล้อม

1) พื้นที่จัดแสดง

อาคารพาณิชย์ที่เก่าแก่ถึง 40 ปีนี้ ตั้งอยู่ด้านหลังของร้านไชน่า ซึ่งหากมองจากหน้าถนนเยาวราช ผู้สัญจรจะไม่มีวันรู้ว่ามีการหลังนี้ซ่อนอยู่ เมื่อผ่านประตูหลังของร้านอาหารที่ตกแต่งอย่างทันสมัย จะพบกับสวนเล็ก ๆ ในสภาพร่มรื่น มีทางเดินทอดไปจนจรดกับชุมชนด้านหลัง หากหันหลังให้ร้านอาหาร จะเห็นอาคารพาณิชย์ด้านขวามือซึ่งถูกปรับปรุงให้เป็นโรงแรมไว้สำหรับศิลปินที่มาสร้างสรรค์งานได้เข้าพัก อาคารที่มุ่งหมายจะจัดแสดงนี้อยู่ด้านซ้ายมือ และถูกทิ้งร้างเอาไว้โดยที่พื้นที่ผนังฝั่งที่มองเห็นจากร้านอาหารไว้ด้วยลวดลายกราฟฟิตีสีสันสวยงามดังภาพด้านล่าง



รูปภาพ 6 สถานที่จัดแสดง อาคารพาณิชย์ร้างหลังร้านไชน่า

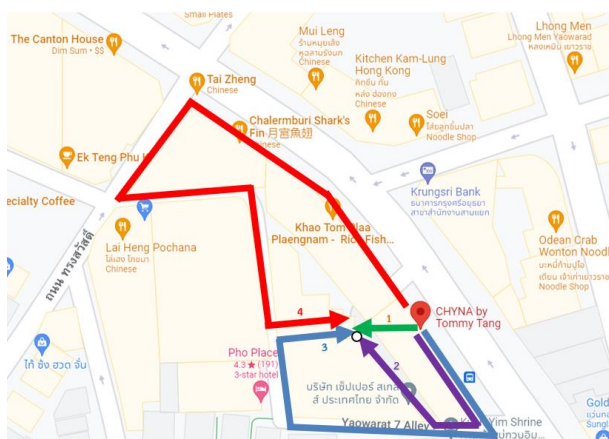
ตัวอาคาร มีพื้นที่ 4 คูหา คูหละ 3 ชั้น โดยที่บันไดทางขึ้นชั้น 2 ได้ชำรุดเสียหายไป 3 คูหา มีเพียงคูหาแรกที่อยู่ใกล้กับร้านอาหารที่สุดเท่านั้นที่บันไดสมบูรณ์พอจะขึ้นไปได้ ต่อไปผู้วิจัยจะเรียกคูหานี้ว่า “อาคารเอ” ถัดไปเป็น อาคารบี อาคารซี และสุดท้ายคืออาคารดี ซึ่งอยู่ติดชุมชนแรงงานชอยมิตรพันธ์

ชั้น 2 ของ อาคารเอ เป็นพื้นไม้ที่ค่อนข้างเก่า แต่ยังแข็งแรง ถูกแบ่งเป็น 2 ห้อง ชั้นเพิงกรอบประตู แต่บานประตูถูกถอดทิ้งไป ผนังด้านในของห้องติดกระจกหน้าต่าง มองลงไปเห็นชุมชนผู้อยู่อาศัยในถนน เยาวราช ซอย 7 เมื่อขึ้นบันไดต่อไป ด้านบนสุดของอาคาร มีห้องโล่ง พื้นปูน มีข้าวของเครื่องใช้ และเศษขยะทิ้งเอาไว้บางส่วน ด้านขวามือของบันไดทางขึ้นมีช่องที่ปิดปูนทับ ซึ่งผู้วิจัยได้รับข้อมูลว่าเป็นประตูที่จะเชื่อมไปสู่คูหาถัดไป แต่เนื่องจากห้องนี้ เคยมี ‘ผู้เช่า’ ห้องไว้อยู่อาศัย จึงปรับปรุงพื้นที่โดยปิดประตูนั้นไปด้วยการก่ออิฐฉาบปูนไว้อย่างง่าย

ลักษณะทางกายภาพของอาคารนี้ ให้ความรู้สึกลึกลับ น่าค้นหา ขณะเดียวกันก็รู้สึกถึงความทรุดโทรม การถูกปล่อยทิ้งร้าง มีบรรยากาศของโลกเมื่อ 40 ปีที่แล้วตกค้างอยู่ ด้วยเครื่องเรือนและโครงสร้างอาคาร แต่สภาพภายนอกตึกกลับถูกฉาบไว้ด้วยศิลปะสมัยใหม่ ราวกับภายนอก และภายในเป็นคนละสถานที่ ราวกับตึกนี้ถูก “ซ่อน” เอาไว้ จากโลกภายนอกโดยสิ้นเชิง

2) เส้นทางเข้าถึงพื้นที่จัดแสดง และสภาพแวดล้อมทางกายภาพ

ผู้วิจัยยังได้สำรวจนอกตัวอาคารจากรอบทิศทาง ทำให้เห็นว่าด้านที่ถูกทาสีนั้นโดยโครงสร้างเดิมแท้จริงเป็น ด้านหลังอาคาร ขณะที่ด้านหน้าซึ่งเดิมเคยใช้เป็นทางเข้าออก กลับถูกทอดทิ้งไว้ในสภาพทรุดโทรม และเต็มไปด้วยข้าวของเครื่องใช้ที่วางสุ่มทิ้งไว้ จน ‘ด้านหน้า’ กลายเป็น ‘ด้านหลัง’ ของตึกไปเมื่อเปลี่ยนผ่านผู้เช่าตึก ที่สำคัญคือ เมื่อพิจารณาแล้ว ผู้วิจัยและนฤทธิยังได้พบว่าอาคารเอสามารถเข้าถึงได้จากหลายทิศทางด้วยกัน โดยหากเริ่มที่หน้าร้านไชน่า จะมีเส้นทางเข้าถึงได้ถึง 4 เส้นทาง ดังแผนที่ที่แนบด้านล่าง



รูปภาพ 7 แผนที่ร้านไชน่า และเส้นทางเข้าถึงอาคารจัดแสดง

ผู้วิจัยและนักทริลลองเดินเท้าเพื่อเข้าถึงอาคารเอ ในแต่ละเส้นทางที่แตกต่างกัน โดยแต่ละเส้นทางจะใช้เวลาเดินทางน้อยต่างกัน ระหว่างทางยังมีสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน และก่อให้เกิดความรู้สึกที่ไม่เหมือนกันสักเส้นทางเดียวด้วย สามารถสรุปได้ตามตารางด้านล่างนี้

ตาราง 1 เส้นทางเข้าถึงอาคารที่มุ่งหมายจัดแสดง

ลำดับ	เส้นทาง	สภาพแวดล้อม	ความรู้สึกที่ได้รับ
1.	เข้าทางร้านไชน่า ทะลุออกประตูหลัง	<ul style="list-style-type: none"> - ผ่านร้านอาหารตกแต่งสไตล์ผสมผสานผนังสีเทา และอิฐดูหยาบและอบอุ่น ทันสมัย - ออกประตูด้านหลังแล้วจะพบกับสวนเล็ก ๆ ปลูกต้นไม้มีภาพเขียนตกแต่งไว้ - ผ่านเข้าทางเดินระหว่างตึกซึ่งผนังเพ้นท์ลายกราฟฟิตี้และพื้นปูลงไม้ - ต้องยกถังไม้ที่ปูพื้น และเปิดประตูที่เพ้นท์สีไวสวยงาม จึงได้เห็นว่าผนังกราฟฟิตี้ คือผนังตึกร้าง ข้างในรกร้าง มีขยะและของใช้ซุกเก็บไว้มากมาย 	<ul style="list-style-type: none"> - อบอุ่นกับบรรยากาศร้าน, เย็นสบายจากแอร์ในร้านอาหาร รู้สึกถึงความเป็นโลกตะวันตก - สภาพสวนและตึกสวยงาม เท่ อาร์ต ดูเป็น “พื้นที่สำหรับศิลปะ” ที่น่าค้นหา - เซอร์ไพรส์ ไม่รู้เลยว่ากำแพงกราฟฟิตี้นั้น ข้างในมีตึกร้างซ่อนอยู่ - เมื่อกลับจากเส้นทางนี้แล้ว รู้สึกถึงการจัดวาง การเอาสิ่งสวยงามปกปิดความเสื่อมโทรม ฯลฯ

2.	<p>เข้าทางเยวราช ซอย 7 ผ่านซอยเล็ก หลังร้านอาหาร</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จากร้านไชน่า เดินออกหน้าร้านแล้วเลี้ยวขวา ผ่านร้านขายของชำ ร้านยา ร้านอาหารเล็ก ๆ มีซอยอยู่ด้านขวา - เลี้ยวเข้าเยวราชซอย 7 เป็นทางรถพอสวนกันได้ เข้ามาไม่เกิน 200 เมตร มีทางแยกด้านขวา เข้าทางแยกจะเป็นส่วนด้านหลังของร้านของชำ ร้านยา ร้านอาหารข้างต้น - ถนนตึก 2 ข้างเป็นปูนเปลือยค่อนข้างทรุดโทรม มีประตูเหล็กใหญ่แบ่งบริเวณนี้กับบริเวณถนน - ขวามือเห็นด้านหลังของร้านที่สวยงามนั้น มีถังขยะ ครวเล็ก ๆ มีคนทำกับข้าว มีเด็กเล่น มีหมาแมวจรจัดมากมาย ผู้คนส่วนมากเป็นวัยกลางคนถึงวัยชรา - ซ้ายมือมีลานโล่งระหว่างตึกแถว 2 ตึก ปูกระเบื้อง เป็นที่จอดรถขึ้นอาหารแบบร้านริมทาง มีที่ที่สูมขยะและของใช้ของแม่ค้ารถเข็นเอาไว้ - ตรงเข้ามาประมาณ 500 เมตร จะไปบรรจบกับเส้นทางแรกได้ที่สวนหย่อม จากตรงนี้จะเห็น “ด้านหน้า” ที่แท้จริงของอาคารเอ (สังเกตจากโครงสร้างฝั่งนี้ มีบานเฟี้ยม, 	<ul style="list-style-type: none"> - สัมผัสได้ถึงความ “จีน” มากกว่าเส้นทางแรก - ร้อนแบบโดนแดดแผดเผา มากกว่าเส้นทางแรก - รู้สึกเหมือนเป็นคนเดินถนนหรือคนในชุมชนนี้ - เห็น ‘เบื้องหลัง’ วิถีชีวิตของผู้คน และสัตว์จรจัด - มีกลิ่นจากสิ่งปฏิกูลมากมาย ทำให้รู้สึกอึดอัด หายใจได้ไม่สะดวก - รู้สึกทรุดโทรม แต่สงบ การเห็นผู้สูงอายุ ทำให้รู้สึกเก่าแก่เอื่อยเฉื่อย ไม่มีชีวิตชีวาเมื่อเทียบกับเส้นทางแรก - เมื่อพบกับสวน และด้านหน้าอาคารเอ จะรู้สึกผิดแปลกไปเล็กน้อย เหมือนปลายทางอยู่แยกออกจากชุมชนรอบข้างโดยสิ้นเชิง - เมื่อได้เห็นด้านหน้าของอาคารเอก่อน แล้วค่อยเห็นด้านหลังที่ถูกเพ้นท์ ก็เกิดความรู้สึกว่าอาคารเอ นั้น ‘ถูกดัดแปลง’ และ ‘ถูกทำให้สวยงามขึ้น’ ชัดเจน ด้านหลังของอาคาร ถูกทำให้กลายเป็นด้านหน้า สำหรับร้าน ไชน่า - รู้สึกถึงความแบ่งแยกของร้านไชน่า จากชุมชนรอบข้างชัดเจนขึ้น
----	--	---	---

		ประตู่เหล็ก , และดูเป็น ‘ทางเข้า’ ตึกชัดเจน) ที่สำคัญ “ด้านหน้า” ของตึกไม่ถูกทาสี กราฟฟิตีไว้	
3.	เข้าทางเยวราชชอย 7 สุดทางแล้ว เลาะหลังอาคารเอ	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าทางเยวราชชอย 7 คล้ายกับเส้นทางที่ 2 แต่คราวนี้ไม่เลี้ยวเข้าทางแยกขวามือ แต่ตรงไปเรื่อย ๆ จนสุดทาง - ข้ามมือของชอยเป็นกำแพงสูงเกินศีรษะ ขวามือเป็นอาคารพาณิชย์ที่บางคูหาปิดประตู่เหล็กไว้ บางคูหาเปิดขายอะไหล่รถยนต์ บางคูหาเป็น “บ้าน” เห็นครอบครัวคนจีน ถอดเสื้ออยู่กันแบบง่าย ๆ - สุดทางเป็นโรงแรมขนาดเล็ก ชื่อ “โพธิ์เพลส” เป็นโรงแรมกลางเก่ากลางใหม่ บางส่วนเปิดเป็นอพาร์ทเมนต์ ของคนรุ่นใหม่ เห็นวัยรุ่น วัยทำงานมากกว่าเส้นทางที่ 2 - เลี้ยวขวาจากหน้าโพธิ์เพลส มีทางเดินตลอดทางขวาของอาคารพาณิชย์ที่ขายอะไหล่รถเดินไปสัก 500 เมตร ถึงทางแยก ด้านหน้าเป็นตรอกเล็ก ๆ (เป็นปลายทางของเส้นทางที่ 4) มุมขวามือเป็นส่วนหนึ่งของอาคารดี ที่ปัจจุบันเป็นร้านของชำ มีตรอกเล็ก ๆ ที่เลาะด้านหลังอาคารดี และทอดตัว 	<ul style="list-style-type: none"> - สัมผัสได้ถึง ‘เบื้องหน้า’ ที่ถูกร้านโซนาทำเป็นด้านหลัง - เห็นวิถีชีวิตผู้คน ได้ยินเสียงคนตะโกนคุยกัน เด็กเล่นเสียงดัง แม่ดูลูก ฯลฯ - มีชีวิตชีวาแบบชนชั้นทำงานต่างจากเส้นทางแรกที่เป็น ‘คนเมือง’ และเส้นทางที่ 2 ซึ่งดูเป็น ‘ชุมชนผู้สูงอายุ’ - อากาศร้อน ได้รับแดดตรง ๆ แต่อากาศถ่ายเทและเดินทางได้สะดวก - เมื่อถึงตรอกที่ต้องลัดเลาะหลังอาคารที่จะใช้จัดแสดง ได้พบกับความลำบาก และสกปรก - การผ่านชุมชน และสามารถมองเห็นอาคารดี และบีได้ก่อน โดยมองผ่านบานเพี้ยมเหล็กเข้าไป ทำให้รู้สึกเหมือนอาคารนี้ ยังเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนข้าง ๆ ไม่แปลกใจที่จะมีตึกแบบนี้อยู่อีก เพราะเห็นตึกที่อยู่ข้างกันมาแล้ว - สามารถจินตนาการได้ว่า หากตึกนี้ไม่ถูกปล่อยทิ้งร้าง สภาพมันจะเป็นอย่างไร จะมี

		<p>ไปสู่อาคารเอ</p> <ul style="list-style-type: none"> - ด้านหลังของอาคารจัดแสดงเป็นตรอกเล็ก ๆ ที่มีของใช้แล้ววางสุมไว้ไม่เป็นระเบียบ พื้นปูนมีตะไคร่ขึ้น ทางเดินหน้าอาคารซี และอาคารบี เป็นส่วนที่ไม่มีปูน เป็นทางดินที่แฉะแฉะ และมีสิ่งปฏิกูลมากมาย ด้านหน้าของอาคารมีบานเฟี้ยมเหล็กทำให้มองเข้าไปเห็นด้านในของอาคารที่รกร้างว่างเปล่าได้ - เมื่อเดินมาจนสุดปลายอาคารเอ จะไปบรรจบกับเส้นทางที่ 2 	<p>คนอยู่อาศัย หรือทำกิจการอะไรตรงนี้ได้ รู้สึกได้ว่าตึกนี้ “มีชีวิต” มากกว่าเดินตามเส้นทางอื่น ๆ</p>
4.	<p>เข้าทางถนนทรงสวัสดิ์ต่อเข้าซอยมิตรพันธุ์</p>	<ul style="list-style-type: none"> - จากร้านไชน่า เดินออกหน้าร้านแล้วเลี้ยวซ้าย เดินตรงไปตลอดหน้าถนนเยาวราช ผ่านร้านอาหารจีนมากมายจนถึงแยกทรงสวัสดิ์แล้วเลี้ยวซ้ายเข้าถนนทรงสวัสดิ์ เดินต่ออีกประมาณ 800 เมตร แล้วเข้าซอยมิตรพันธุ์ - ซอยมิตรพันธุ์ เป็นตรอกเล็ก ๆ ด้านขวามือเป็นตึกแถวก่อไม้คูลาเล็ก ๆ หลายคูหา ดูทรุดโทรมและแออัด เป็นที่อยู่ของชนชั้นแรงงาน โดยมากเป็นชาวอีสาน/แรงงานต่างด้าว - ตลอดทางเดินในตรอก เต็มไปด้วยป้ายหาเสียงนายก 	<ul style="list-style-type: none"> - เส้นทางนี้อากาศร้อน และไม่ถ่ายเท หายใจได้ลำบาก มีกลิ่นอาหาร กลิ่นสิ่งปฏิกูลรบกวนตลอดทางเดิน - เส้นทางแคบประมาณคนเดินสวนกันได้เท่านั้น และมีผู้คนสัญจรไปมาตลอดเวลา ต้องเดินหลบหลีก ทำให้รู้สึกอึดอัด และต้องรีบเดินราวกับกำลังหลบเร้นเข้ามาในพื้นที่ส่วนบุคคล ทั้งที่เป็นทางสาธารณะ - ให้ความรู้สึกคึกคักของผู้ใช้แรงงาน มีความกระฉับกระเฉงและติดดิน - ตลอดทางที่เดินผ่าน ผู้วิจัยและนักวิจัยถูกมองเป็นคนนอก

		<p>รัฐมนตรีจากพรรคต่าง ๆ แปะเอาไว้ แต่ละป้ายสัญญาจะให้ “ชีวิตและสวัสดิการที่ดี” กับประชาชน</p> <p>- ผู้คนในตรอกนี้ใช้ชีวิตกันตามปกติ มีทั้งเปิดร้านขายร้านอาหาร ทั้งที่พักอาศัยที่ก่อไฟทำอาหารหน้าที่พักอย่างง่าย ๆ มีอุปกรณ์ทำครัวและข้าวของเครื่องใช้อื่น ๆ วางเอาไว้ตลอดพื้นที่ทางเดิน</p> <p>- เมื่อเดินมาจนสุดทาง ด้านซ้ายมือจะเห็นทางเดินระหว่างอาคารจัดแสดง และอาคารที่ปรับปรุงเป็นโรงแรมซึ่งทาผนังเป็นลวดลายกราฟฟิตี้ แต่ถูกกันเอาไว้ด้วยรั้วเหล็กระหว่างชุมชน และส่วนที่ร้านไชน่าเป็นเจ้าของ รั้วเหล็กนี้มีประตูที่ล็อกเอาไว้</p> <p>- สุดทางกราฟฟิตี้คืออาคารเ</p>	<p>เป็นเหมือนตัวประหลาดที่ไม่เข้ากับสถานที่นี้แม้แต่น้อย</p> <p>- เมื่อทะลุถึงทางกราฟฟิตี้ รั้วเหล็กให้ความรู้สึก “แบ่งแยก” ชัดเจน ระหว่างคนในชุมชนด้านหลัง และพื้นที่ของร้านไชน่าด้านนอก</p>
--	--	--	---

จากลักษณะทางกายภาพของตัวอาคาร และสภาพแวดล้อมของเส้นทางเข้าถึงอาคารเส้นทางต่าง ๆ ผู้วิจัยและนฤทธิจึงสรุปได้ว่า พื้นที่ที่จะใช้จัดแสดงมีลักษณะเฉพาะตัวที่โดดเด่นเพียงพิจารณาจากเส้นทางที่ใช้เข้าถึงพื้นที่ ก็ให้ความรู้สึกและบรรยากาศที่ชัดเจน รวบรวมได้ขมละครเรื่องหนึ่งในตัวมันเองอยู่แล้ว ดังนั้นเราจึงเห็นว่าไม่ควรคิดแค่เขียนบทละครเรื่องใดเรื่องหนึ่งขึ้นแล้วนำมาจัดแสดงที่นี่ แต่ควรเป็นการเขียนบท เพื่อ พื้นที่นี้ต่างหาก กล่าวคือ เราจะนำเสนอละครที่เนื้อเรื่องจำเป็นต้องเกิดขึ้นที่นี่ และที่นั่นเท่านั้น เป็นการดึงเอาลักษณะเด่นของพื้นที่มาสร้างสรรค์ให้เกิดเรื่องเล่า และใช้ประโยชน์จากพื้นที่มาสร้างประสบการณ์ให้กับผู้ชมซึ่งจะได้รับจากการแสดงนี้เท่านั้น

การแสดงนี้จึงจะไม่ใช่เป็นเพียงละครอิมเมอร์ซีฟ แต่จะมีลักษณะของละครเฉพาะที่ตามนิยามของวิลคีย์ (Wilkie, 2002) ด้วยอย่างแท้จริง

3) สภาพแวดล้อมทางวัฒนธรรม

เนื่องจาก “พื้นที่” ไม่ได้หมายถึงที่ตั้งทางกายภาพเท่านั้น ตามนิยามของ ตวน (Tuan, 1977) แต่ยังหมายถึงผู้คน และเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นในสถานที่นั้น ๆ ด้วย ผู้วิจัย และนักวิจัยจึงได้เข้าไปสำรวจสถานที่จัดแสดงอีกครั้ง แต่คราวนี้ เข้าไปสำรวจเรื่องเล่าเกี่ยวกับพื้นที่นี้ ผ่านผู้คนที่อยู่ในพื้นที่เพื่อหา “เรื่อง” และ “ประเด็น” ที่ผู้วิจัยจะเลือกมานำเสนอในการแสดงครั้งนี้

ผู้วิจัยได้พูดคุยกับผู้คนที่อยู่ในชุมชนแวดล้อมอาคารพาณิชย์ล่างของร้านไชน่าอัน ประกอบไปด้วยเจ้าของร้าน หุ่นส่วนและลูกจ้างในร้าน ชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในอาคารพาณิชย์ที่ตั้งอยู่ข้างพื้นที่จัดแสดง เจ้าของร้านและลูกจ้างร้านขายของชำบริเวณสุดทางซอยมิตรพันธ์ และชาวบ้านชาวอีสานและผู้ใช้แรงงานต่างด้าวในชุมชนซอยมิตรพันธ์ พบข้อมูลและเรื่องเล่าในพื้นที่ที่น่าสนใจดังนี้



รูปภาพ 8 เยาวราชในปี พ.ศ. 2510

เจ้าของร้านไชน่าและหุ่นส่วนให้สัมภาษณ์ว่า ย้อนกลับไปประมาณปี พ.ศ. 2510 ซึ่งก็คือ 50 กว่าปีก่อนนี้ บริเวณร้านไชน่าเคยเป็นร้านขายยา และอาคารพาณิชย์ด้านหลังถูกสร้างขึ้นเพื่อเก็บหยูกยาต่าง ๆ รวมทั้งอุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับร้านขายยา ชั้น 2 และ 3 เปิดให้เป็นที่พักอาศัยของเจ้าของร้านและลูกจ้าง

ผู้วิจัยค้นคว้าข้อมูลเพิ่มเติมและพบว่าช่วงปี 2510 นั้น เยาวราชกำลังเข้าถึงจุดขยายตัวทางเศรษฐกิจ กลายเป็นศูนย์กลางของกรุงเทพฯ ไม่ต่างจากสยามสแควร์ในปัจจุบัน ทำให้มีผู้ใช้แรงงานจากต่างจังหวัดเดินทางเข้ามาพักอาศัยและค้าขายในบริเวณเยาวราชเป็นจำนวนมาก เพราะมีทั้งร้านอาหาร ภัตตาคาร โรงแรม คาสีโน และโรงภาพยนตร์มากมาย ไปจนถึงโรงน้ำชา เป็นที่มาของชุมชนชาวแรงงานอีสานในบริเวณนั้น ชวนให้จินตนาการว่าเมื่อครั้งมีโรงน้ำชา และโรงโสเภณีอยู่ในบริเวณเยาวราช อาจมีผู้ใช้แรงงานจากต่างจังหวัดประกอบอาชีพเป็นเด็กกวด และโสเภณีอยู่ด้วย แล้วพวกเขาจะต้องปรับตัวอย่างไรบ้างหรือไม่ เพื่อให้เข้ากับ *ความเป็นจีน* ในพื้นที่นี้

ต่อมาหุ้นส่วนร้านเล่าว่า เจ้าของร้านขายยาแห่งนี้ได้ขายที่ให้กับนักธุรกิจชาวมุสลิม ซึ่งปรับเปลี่ยนร้านขายยาเดิมให้กลายเป็นร้านขายสุกษณ์ท์ ช่วงปี พ.ศ. 2531 - 2533 บริเวณอาคารพาณิชย์ด้านหลังเมื่อเปลี่ยนเจ้าของที่ก็เปลี่ยนผู้เช่าที่ตามไปด้วย อาคารนั้นจึงกลายเป็นที่พักอาศัยของพ่อค้าแม่ค้าที่ทำงานในย่านเยาวราช หนึ่งในนั้นมีพี่น้องผู้หญิงที่ประกอบอาชีพขายกล้วยเตี๋ย ลูกชิ้นปลา มาเช่าที่อยู่ด้วย ในช่วงปีนั้นรัฐบาลภายใต้การนำของพลเอกชาติชาย ชุณหะวัณ ได้เปิดให้เอกชนและต่างประเทศเข้ามาลงทุนพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานของประเทศอย่างเสรีด้วยความมุ่งหมายให้ประเทศไทย กลายเป็นเสือตัวที่ 5 ของเอเชีย มีการตรึงอัตราแลกเปลี่ยนเงินดอลลาร์ไว้ที่ 25 บาท เพื่อให้เกิดการลงทุนมากมาย ถนนเยาวราชก็เลยกลายเป็นย่านธุรกิจที่เฟื่องฟู มีกิจการนานาประเภทเกิดขึ้นอย่างมากในเวลาอันสั้น จึงเริ่มทำให้เกิดปัญหาชุมชนแออัดในพื้นที่ การจราจรติดขัด เกิดปัญหาหมอกควันทางอากาศ และเสียง ทำให้พื้นที่เยาวราชเริ่มเสื่อมโทรมมากขึ้น

ต่อมาเมื่อเศรษฐกิจตกต่ำในภาวะวิกฤตการณ์ต้มยำกุ้ง ปี พ.ศ. 2541 กิจการต่าง ๆ ในเยาวราชก็เริ่มซบเซา หลายกิจการต้องปิดตัวไป จนในที่สุดเจ้าของที่ร้านขายสุกษณ์ท์ก็ได้ปิดกิจการของตนตามสภาพเศรษฐกิจไปด้วย คนที่เคยเช่าที่ในอาคารพาณิชย์ด้านหลังก็จำเป็นต้องย้ายออกไปเหลือเพียงแต่ 2 พี่น้องแม่ค้าขายกล้วยเตี๋ยซึ่งยังคงเช่าห้องอยู่ที่เดิมบริเวณชั้น 3 ของอาคารเอ



รูปภาพ 9 ปัจจุบันของเยาวราช

ต่อมาในยุคปัจจุบัน เจ้าของร้านไชน่าได้ซื้อที่ต่อ และปรับปรุงร้านให้กลายเป็นร้านอาหารไทยจีนฟิวชั่น หลังจากนั้นได้ปรับปรุงพื้นที่ว่างระหว่างอาคารพาณิชย์หลังร้าน 2 หลัง ให้กลายเป็นพื้นที่สำหรับศิลปินมาวาดลวดลายบนผนังเป็นกราฟฟิตี้ อาคารพาณิชย์ฝั่งหนึ่งถูกเปลี่ยนให้เป็นโรงแรมสำหรับให้นักธุรกิจ หรือศิลปินที่จะมาสร้างสรรค์ผลงานได้พักอาศัย ส่วนบริเวณอาคารพาณิชย์ที่ถูกทิ้งร้างก็สุดโทรมเกินการแก้ไข จึงถูกปล่อยว่างไว้เช่นนั้น

สิ่งที่น่าสนใจในเรื่องเล่าช่วงนี้คือ 2 พี่น้องที่ขายกล้วยเตี๋ยเมื่อเปลี่ยนเจ้าของที่ ก็จำเป็นต้องย้ายที่อยู่ เพราะถือว่าอาคารพาณิชย์ด้านหลังร้านไชน่ากลายเป็นสมบัติของร้านไชน่าไปแล้ว แต่เมื่อผู้วิจัยได้สอบถามเจ้าของร้านชาบบริเวณสุดซอยมิตรพันธ์ซึ่งอยู่ด้านหลังของอาคารดี กลับ

พบว่าคนในชุมชนแวดล้อมเข้าใจกันว่าเจ้าของร้านไชน่าเป็นคนไล่ที่ 2 ฟัน้องร้านก๋วยเตี๋ยว จนต้องไปขายก๋วยเตี๋ยวลดชั้นอยู่ริมทางปากซอยเยาวราชซอย 7 และต้องไปพักอาศัยอยู่ที่อื่น

นอกจากนี้ยังพบว่า ผู้คนในบริเวณนั้นไม่พอใจที่ร้านไชน่าพยายามปรับปรุงพื้นที่ให้เป็นທີ່สำหรับศิลปะ เนื่องจากมีศิลปินวัยรุ่นชนชั้นกลางเข้ามาสร้างสรรค์งานเป็นจำนวนมาก ผู้คนรอบข้างเคยชินกับภาวะที่เงียบสงบจากการที่ตึกนั้นถูกปล่อยทิ้ง ทำให้รู้สึกรบกวนกับถูกบุกรุก แม้แต่ผู้วิจัยและนักธุรกิจยังถูกมองเป็นคนอื่นที่เข้ามารุกรานในพื้นที่ส่วนตัวของพวกเขา เกิดการแบ่งแยกระหว่างอาคารพาณิชย์หลังร้านไชน่า และชุมชนรอบข้างชัดเจน เมื่อเดินผ่านจะสังเกตเห็นได้ถึงสายตาไม่พอใจที่มองจ้องมาราวกับว่าเจ้าของร้านไชน่าเป็นศัตรูกับชุมชนที่อยู่ละแวกรอบ



รูปภาพ 10 พื้นที่สำหรับศิลปะ เยาวราชกับการ ‘พัฒนา’ ไปสู่อนาคต

สำหรับอนาคตของพื้นที่นี้ เจ้าของร้านไชน่ากล่าวว่าตนมีฝันที่จะเปลี่ยนพื้นที่ตรงนี้ให้กลายเป็นพื้นที่สำหรับศิลปะอย่างแท้จริง เป็นการใช้สอยพื้นที่อย่างเป็นประโยชน์ เธอกล่าวว่าเธอมีโครงการสำหรับศิลปินมากมาย ที่ผู้วิจัยได้เข้ามาทำละครอิมเมอร์ซีฟครั้งนี้ก็เป็นหนึ่งในโครงการของเธอ ส่วนโครงการอื่น ๆ ก็เช่น ปรับปรุงพื้นที่นี้ให้เป็นสถานที่จัดแสดงภาพวาด บางครั้งมีการจัดคอนเสิร์ตเล็ก ๆ และในขณะที่ผู้วิจัยเข้าไปสำรวจพื้นที่ บริเวณชั้น 2 ของร้านไชน่าก็ถูกสร้างให้เป็นสถานที่แสดงคาบาเรต์อีกด้วย เจ้าของร้านไชน่าและลูกจ้างคาดหวังว่าการทำเช่นนั้นจะช่วยให้ร้านไชน่าเป็นจุดดึงดูดความสนใจของนักท่องเที่ยว และกลายเป็นศูนย์รวมของวัยรุ่นที่รักศิลปะ นอกจากนี้ พนักงานร้านยังตื่นตัวกับการเปิดใช้รถไฟฟ้าใต้ดินสถานีวัดมังกรเพราะเชื่อว่าจะนำนักท่องเที่ยวมาสู่พื้นที่ได้มากขึ้น หลายคนต่างก็มีความคาดหวังว่าพื้นที่ตรงนี้จะเจริญรุ่งเรืองต่อไป

แต่ในขณะเดียวกันผู้คนในชุมชนแวดล้อมกลับมีความคาดหวังต่ออนาคตที่ต่างกันไป พวกเขากลัวว่าความเป็นอยู่อันสุขสงบของตนและครอบครัวที่เคยแน่นแฟ้นจะสูญหายไปตามกาลเวลา หลายคนกลัววัฒนธรรมจีนจะสูญสลาย เช่น ต่อไปอาจไม่มีร้านก๋วยเตี๋ยวลูกชิ้นปลาร้านนั้นอีกแล้ว ต่อไปอาหารจีนดั้งเดิมจะถูกกลืนกลายเป็นอาหารฟิวชั่นเอาใจนักท่องเที่ยวไปเสียหมด

นอกจากนี้พวกเขายังกลัวว่าท้ายที่สุดจะถูกไล่ที่ พวกเขาจะไม่มีที่พักอาศัย และที่ทำกิน พวกเขากลัวแม้กระทั่งว่าชุมชนเล็ก ๆ ของพวกเขาจะถูกทุบทิ้ง สร้างเป็นศูนย์การค้า หรือที่จอดรถซึ่งหาได้ยากในเยวราช หรือแม้กระทั่งกลายเป็นที่ตั้งของสถานีรถไฟสถานีใหม่ต่อไป

ยังมีความคิดความเชื่อเกี่ยวกับสิ่งเหนือธรรมชาติที่น่าสนใจด้วย เช่น ที่ชั้นหนึ่งของอาคารเอ มีศาลตั้งอยู่เอี้ยะที่ไม่ได้รับการดูแล ไม่ได้รับการกราบไหว้ วางตั้งไว้ ซึ่งตามความคิดความเชื่อของคนจีน ตี่จูเอี้ยะเป็นเป็นบรรพชนเจ้าที่ ซึ่งจะต้องคอยคุ้มครองลูกหลานที่อาศัยอยู่ในพื้นที่นั้น ชวนให้คนฉุกคิดว่า ในเมื่อตอนนี้อาคารนี้ไม่มีผู้อยู่อาศัยแล้ว บรรพชนเจ้าที่จะปกป้องดูแลใคร และหากไม่มีใครกราบไหว้บูชา การมีอยู่ของเจ้าที่ที่ยังคงมีความหมายหรือไม่



รูปภาพ 11 ตี่จูเอี้ยะ บรรพชนเจ้าที่ที่ช่วยคุ้มครองลูกหลานในพื้นที่อาศัย

ลูกจ้างของร้านไชน่ายังคงเล่าต่อไปอีกว่า บนอาคารพาณิชย์แห่งนี้อาจมีวิญญาณสถิตอยู่ เพราะไม่ว่าใครที่เข้ามาทำกิจการใดก็ไม่เคยประสบความสำเร็จรุ่งเรืองเลย เขากล่าวว่าบางครั้งมีผู้ได้ยินเสียงคล้ายกับมีคนยังอยู่อาศัยอยู่ในอาคารนั้น ทั้งที่ก็กลายเป็นสถานที่รกร้างแล้ว บางคนเชื่อว่าเจ้าที่ที่นี่ไม่ต้องการให้เกิดการเปลี่ยนแปลง และเหตุการณ์เหนือธรรมชาติที่น่ากลัวทั้งหลายเป็นสัญญาณที่วิญญาณเจ้าที่ส่งมาให้เจ้าของร้านไชน่าไม่เข้ามายุ่งเกี่ยวกับพื้นที่นี้อีกต่อไป

วันหนึ่งที่ผู้วิจัยเข้าไปสำรวจพื้นที่ ผู้วิจัยพบว่าเจ้าของร้านได้มีการอัญเชิญพระสงฆ์มาประกอบพิธีที่ร้าน เธอเล่าอย่างตื่นเต้นว่าพระสงฆ์ได้ทำพิธีอัญเชิญดวงวิญญาณและได้พบว่าเคยมีคนยิงกันตายในพื้นที่นี้ ทำให้เขาหวงแหนที่มาก และอาจเป็นเหตุผลที่ทำให้ไม่ว่ากิจการใดที่มาทำที่นี่ก็ไม่ประสบความสำเร็จแน่นอนว่าเจ้าของร้านไชน่าได้ทำพิธีขอขมา และอุทิศส่วนกุศลให้กับสมภเวสีในบริเวณนั้น ด้วยความหวังว่าอนาคตของเธอในร้านและอนาคตของผู้วิจัยที่จะมาสร้างสรรค์งานในพื้นที่นี้จะประสบความสำเร็จต่อไป ถึงตรงนี้ผู้วิจัยได้แต่สงสัยว่าหากมีวิญญาณอยู่ที่จริง เขาและเธอจะเป็นใคร และจะมี เรื่องเล่า มุมไหนเกี่ยวกับพื้นที่มาแลกเปลี่ยนกับผู้วิจัยบ้าง

4.1.1.2 แนวคิดตั้งต้นในการนำเสนอ “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 1

ขณะที่ผู้วิจัยจะนำเรื่องเล่าของตนมาจัดแสดงที่นี่ เป็น *ผี* ที่มาสิง *เจ้าของ* ร่าง ซึ่งคืออาคารแห่งนี้ ตามแนวคิดของเพียร์สัน (Pearson, 2010) แต่ก็พบว่า *ผี* หรือเรื่องเล่าที่สิงอยู่ในสถานที่นั้นอยู่เดิมแล้วด้วย จะเห็นได้ว่าบนพื้นที่ไม่กี่ตารางเมตรนี้ มีเรื่องเล่ามากมายประกอบสร้างขึ้นผ่านประสบการณ์ ความคิดความเชื่อ และความคาดหวังของผู้คนในพื้นที่ เรื่องเล่าแต่ละเรื่องนี้อาจสืบค้นได้ว่าเป็นความจริงหรือไม่ เพราะไม่มีหลักฐานใดบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษร แต่ทุกเรื่องเล่าที่เล่าออกปากผู้ให้สัมภาษณ์ต่างก็มีความหมายเป็นเรื่องราวจริงสำหรับเขา และจะเห็นได้อีกว่าบางเรื่องมีการเล่าผ่านมุมมองที่ต่างกัน เมื่อเปลี่ยนผู้เล่าก็เปลี่ยนเหตุการณ์ เปลี่ยนช่วงเวลา และเปลี่ยนความหมายของเรื่องนั้นไปได้ราวกับเป็นคนละเรื่อง

ทั้งนี้จุดที่เรื่องเล่าแต่ละเรื่องมีร่วมกันก็คือ มีการมองพื้นที่ตึกร้างนี้ เป็นพื้นที่ที่มี *เจ้าของ* ที่ และมีผู้เช่าที่อยู่เสมอ ตั้งแต่แนวคิดที่พระบาทสมเด็จพระจุลจอมเกล้าเจ้าอยู่หัวเป็น *เจ้าของ* ที่ที่พระราชทานที่ดินทำกินให้กับชาวจีนโพ้นทะเล มาจนถึงการเปลี่ยนผ่าน *เจ้าของ* ที่และเปลี่ยนผู้เช่าที่ไปในแต่ละยุคแต่ละสมัย ทำให้ผู้วิจัยเกิดนึกเชื่อมโยงตึกร้างนี้กับประเทศไทย และมองเห็นว่าทัศนคติที่ผู้คนมีต่อตึกร้างนี้ต่างก็สะท้อนมุมมองทางการเมือง ที่ผู้คนกลุ่มต่าง ๆ มีต่อประเทศไทยเช่นกัน คือมีผู้ที่ต้องการพัฒนาพื้นที่นี้ให้ดีกว่าเดิม มีผู้ที่อยากหาผลประโยชน์กับพื้นที่นี้ มีผู้ที่มองพื้นที่นี้เป็นบ้าน แม้ว่าจะไม่ใช่ที่ของตน แม้จะทรุดโทรมเสื่อมถอยก็ยังหวงแหน ในขณะที่มีผู้ที่มองพื้นที่นี้เป็นที่สกปรกน่ารังเกียจจนอยากจะย้ายหนีไป และยังมีผู้ที่มองว่าอนาคตของพื้นที่นี้จะยังมุ่งไปสู่ความรุ่งโรจน์ แต่ก็มีผู้มองว่าพื้นที่นี้จะต้องเสื่อมสลายอัตลักษณ์ของมันไปในที่สุดหากไม่มีการพัฒนาเกิดขึ้น

ความคิดข้างต้นนี้คือสารสำคัญที่ผู้วิจัยและผู้เขียนบทได้จากการเข้ามาสำรวจในพื้นที่ เราทั้ง 2 จึงต้องการเล่าเรื่อง ของตัวละครที่ *น่าจะ* เคยอาศัยอยู่ในตึกนี้ หรือกำลังจะเข้ามาใช้ประโยชน์ในตึกนี้ ซึ่งช่วยสะท้อนมุมมองที่ตัวละครมีต่อบ้านของตนเอง แม้ว่าบ้านหลังนั้นจะมี *เจ้าของ* อยู่แล้ว และตนเป็นเพียงผู้เช่าที่ก็ตาม ซึ่งเรื่องเล่าของตัวละครเหล่านั้นก็ควรจะสะท้อนไปถึงมุมมองที่ผู้ชมอาจมีต่อประเทศไทยในฐานะ *บ้าน* ของตนเช่นกัน ความคิดนี้เป็นที่มาที่ผู้วิจัยและผู้เขียนบทตั้งชื่อเรียกโครงการละครอิมเมอร์ซิฟเฉพาะที่ครั้งนี้ว่า “เช่า เขา อยู่” และกลายเป็นชื่อเรื่องต่อมา

จากการสำรวจพื้นที่และสภาพแวดล้อมของตึกร้างในเยาวราช ทั้งลักษณะทางกายภาพของตัวตึก เส้นทาง การเข้าถึงและสภาพแวดล้อมทางกายภาพรอบตัวตึก รวมทั้งศึกษาเรื่องเล่า ตำนาน วิถีชีวิตของผู้คนในชุมชน เพื่อทำความเข้าใจสภาพแวดล้อมทางกายภาพและทางวัฒนธรรมของตึกนี้ จนเกิดเมล็ดพันธุ์ความคิดเรื่อง “เช่า เขา อยู่” แล้ว ผู้วิจัยได้นำข้อมูลมาวิเคราะห์และสังเคราะห์ออกมาเป็นแนวคิดตั้งต้นในการนำเสนอละครเรื่องนี้ เพื่อเป็นแนวทางให้พัฒนาเป็นบทละครร่างที่ 1 ต่อไป ซึ่งมีรายละเอียดแบ่งออกเป็น 5 ประเด็นได้ดังนี้

1) เล่าเรื่องราวของ “เยวราช” ในแง่มุมต่าง ๆ

จากข้อมูลและเรื่องราวที่ได้มาจากการสำรวจพื้นที่ และการสัมภาษณ์ ผู้วิจัยและผู้เขียนบทมีความเห็นว่าในเมื่อพื้นที่แสดงคือพื้นที่เยวราช เราก็ควรจะต้องนำเสนอเรื่องราวของเยวราชในแง่มุมต่าง ๆ ดังนั้นตัวละครก็จะต้องเป็นผู้ที่มีชีวิตอยู่ในอาคารพาณิชย์แห่งนี้ ไม่ว่าจะในอดีต ปัจจุบัน หรืออนาคต ผู้วิจัยอยากเล่าวิถีชีวิตของทั้งคนไทยเชื้อสายจีนในพื้นที่นี้ ชีวิตของแรงงานต่างจังหวัดที่มาทำงานในพื้นที่นี้ ชีวิตของศิลปินที่กำลังจะเข้ามาสร้างงานโดยหวังจะพัฒนาพื้นที่นี้ให้ดีกว่าเดิม รวมทั้งวิญญาณหรือบรรพชนเจ้าที่ที่อาศัยอยู่ที่นี่มานานแล้ว และอาจจะอยู่ต่อไปในอนาคต

ผู้วิจัยและผู้เขียนบทเห็นพ้องต้องกันว่านอกจากเรื่องเล่าที่ได้จากการสัมภาษณ์แล้ว เราควรค้นคว้าหาข้อมูลเกี่ยวกับเยวราชในช่วงเวลาต่าง ๆ มานำเสนอ โดยไม่จำกัดตนเองว่าจะต้องเป็นเรื่องในปัจจุบันเท่านั้น หรือจะต้องเป็นเรื่องเล่าที่สมจริงเท่านั้น เรื่องสิ่งเหนือธรรมชาติ หรือความคิดความเชื่อของคนไทยเชื้อสายจีนก็น่าจะนำมาเล่าเช่นกัน

2) การเล่าเรื่องแบบหลายเส้นเรื่อง

เนื่องจากมีประเด็นและแง่มุมต่าง ๆ เกี่ยวกับเยวราชที่น่าสนใจจะนำมาเล่ามากมาย อีกทั้งจะเห็นได้ว่าเรื่องเล่าที่ผู้คนในชุมชนเล่าให้ผู้วิจัยและผู้เขียนบทฟังนั้นยังมีหลายมุมอีกด้วย และในทางกายภาพก็ยังมีเส้นทางเข้าถึงอาคารจัดแสดงจากหลากหลายเส้นทางผ่านหลากหลายสภาพแวดล้อมซึ่งให้ความรู้สึกและบรรยากาศไม่เหมือนกันเลย ผู้วิจัยและผู้เขียนบทจึงตกลงกันว่าเรื่องที่จะเล่าต่อไปนี้อาจเป็นเรื่องที่มีหลายเส้นเรื่อง เล่าผ่านหลากหลายมุมมองที่ตัวละครมีต่อตึกร้างนี้แล้วประกอบกันขึ้นเป็นเส้นเรื่องหลักที่สะท้อนให้เห็นภาพรวมของตึกนี้ได้ ตรงตามแนวคิดการเล่าเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่องของเฮอร์แมน (Herman 1998, อ้างถึงใน Stern, 2011)

3) การออกแบบเรื่องราวให้ผู้ชมรับรู้ได้ไม่เท่ากัน

แนวคิดนี้เกิดขึ้นเมื่อผู้วิจัยและผู้เขียนบทต่างก็ได้เข้าถึงอาคารเอ ผ่านเส้นทางที่ไม่เหมือนกัน ผู้วิจัยเข้าจากตัวร้านทะลุออกหลังร้านไปพบกับตึก ในขณะที่ครึ่งแรกนักฤทธิ์เดินทางมาถึงที่นี่ผ่านทางถนนเยวราชซอยเจ็ด เมื่อนำประสบการณ์ที่ต่างฝ่ายต่างได้พบเจอมาเล่าให้กันฟังก็รู้สึกตื่นตาตื่นใจเพราะบรรยากาศที่ได้ไม่เหมือนกันแม้แต่น้อย ผู้วิจัยและผู้เขียนบทจึงต้องเดินสำรวจเส้นทางเพื่อเข้าถึงตัวอาคารในทุก ๆ เส้นทางที่เป็นไปได้ดังที่ได้อธิบายไปแล้วในหัวข้อข้างต้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยและผู้เขียนบทยังตั้งคำถามว่าหากเรารับรู้เรื่องเล่าเกี่ยวกับตึกนี้จากปากของเจ้าของตึกแต่เพียงฝ่ายเดียว โดยไม่เคยรู้เรื่องเล่าจากปากของผู้อยู่อาศัยในชุมชนซอยมิตรพันธ์ด้วยเลย พวกเราคงเข้าใจสถานการณ์ดังกล่าวนั้นเพียงด้านเดียว ซึ่งอาจไม่ใกล้เคียงกับสภาพความเป็นจริง การได้ฟังเรื่องราวจากหลายคนหลายมุมมองช่วยประกอบสร้างให้เราเห็นภาพใหญ่ของตึกนี้ได้ชัดเจน เข้าใจสถานการณ์ที่เกิดขึ้นได้อย่างรอบด้าน และมีมิติขึ้น ดังนั้นละครเรื่องนี้จึงควรออกแบบให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวไม่เท่ากัน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดและ

ความรู้สึกกัน คล้ายกับที่ผู้วิจัยและนฤฤทธิ์ได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่ต่างกันดังที่กล่าวไปแล้ว ซึ่งอาจทำให้ผู้ชมเห็นภาพรวมของเรื่องราวผิดเพี้ยนแตกต่างกันไปแล้วแต่ผู้เล่าซึ่งน่าจะสะท้อนปรากฏการณ์การรับข้อมูลข่าวสารเพียงเศษเสี้ยวของผู้คนในปัจจุบันได้ว่าอาจไม่เพียงพอต่อการทำความเข้าใจเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันของผู้ชม ความรู้ไม่เท่ากันนี้สอดคล้องกับการสร้างความสนใจใคร่รู้ตามแนวคิดของไรอัน (Ryan, 2011) และอาจกระตุ้นให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งกันได้อีกด้วย ซึ่งล้วนเป็นหนทางที่อาจช่วยให้ผู้ชมเข้าถึงอิมเมอร์ชันได้

4) การกระตุ้นให้ผู้ชมนึกเชื่อมโยง ‘ตึกร้าง’ กับ ‘ประเทศไทย’

จากที่ได้กล่าวไปแล้วว่ามุมมองของผู้คนในชุมชนที่มีต่อตึกครั้งนี้ ชวนให้ผู้วิจัยและผู้เขียนบทนึกเชื่อมโยงไปถึงมุมมองทางการเมืองที่ประชาชนกลุ่มต่าง ๆ มีต่อประเทศไทยในปัจจุบัน ดังนั้นตึกร้างในละครเรื่องนี้ จึงควรเป็นภาพแทนของประเทศไทย และเรื่องเล่าที่เลือกมานำเสนอเป็นเนื้อหาของการแสดงเส้นเรื่องต่าง ๆ ก็ควรสร้างสรรค์ขึ้นให้สามารถสะท้อนมุมมองที่ผู้ชมมีต่อประเทศไทยในแง่มุมที่ต่างกันได้ด้วย แนวคิดนี้จะช่วยทำให้ละครเรื่องนี้ไม่ได้เป็นละครเฉพาะที่กับตึกร้างนี้อย่างเดียวเท่านั้นแต่จะมีความหมายเชิงสัญลักษณ์สะท้อนไปถึงวิถีชีวิตและมุมมองของคนในสังคมต่อที่ที่ตัวเองอยู่ ก็คือประเทศไทยได้ด้วยนั่นเอง

5) การสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟให้กับผู้ชม

จากแนวคิดตั้งต้นทั้ง 4 ข้อที่ได้อภิปรายไปแล้วนั้น ผู้วิจัยและผู้เขียนบทสรุปว่าละครเรื่องนี้ควรสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่ช่วยพาผู้ชมเข้าไปยังตึกนี้โดยกำหนดให้ผู้ชมมีบทบาทบางอย่าง เพื่อเข้าไปสำรวจพื้นที่และเรื่องเล่าในตึกอย่างมีเป้าหมาย บทบาทนี้ควรกระตุ้นให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ด้วยกลวิธีการทำให้เรื่องเล่าไม่จบสมบูรณ์ในตนเอง และให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวไม่เท่ากัน จากนั้นจึงพาผู้ชมออกจากประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟนี้ โดยให้มีการกระทำบางอย่างร่วมกันผ่านเกมหรือกิจกรรมในตอนท้ายของการแสดง ที่จะช่วยให้ผู้ชมออกจากโลกสมมติที่สร้างขึ้นในตึกนี้ไปมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับโลกกายภาพที่ผู้ชมมีชีวิตอยู่ กล่าวโดยย่อคือ ผู้วิจัยและผู้เขียนบทจะออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่เป็นสัญลักษณ์สะท้อนให้ผู้ชมได้ตั้งคำถาม และตกตะกอนสารสำคัญของเรื่อง โดยเปรียบเหมือนและเทียบต่างกับโลกความเป็นจริงของผู้ชมได้นั่นเอง

ผู้วิจัยและนฤฤทธิ์ใช้แนวคิดข้างต้นมาพัฒนาร่วมกันเป็นบทการแสดงร่างที่ 1 เพื่อจัดแสดงในพื้นที่กายภาพของอาคารพาณิชย์ร้างแห่งนี้ (ซึ่งผู้วิจัยจะอภิปรายต่อไปในหัวข้อ 4.2.1) หลังจากได้บทการแสดงและฝึกซ้อมกันไประยะหนึ่งแล้ว กลับเริ่มเกิดการแพร่ระบาดของโรคโควิด-19 ขึ้นทำให้ต้องค้นหาแนวคิดตั้งต้นสำหรับการนำเสนอเสียใหม่ ผู้วิจัยจะอภิปรายในหัวข้อถัดไป

4.1.2 “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 2: การปรับเป็นละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์

ในเมื่อไม่สามารถจัดแสดงบนพื้นที่ทางกายภาพได้เพื่อหลีกเลี่ยงการรวมตัวของผู้ชม รวมทั้งการรวมตัวของผู้วิจัย ผู้แสดง และคณะสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ เพื่อให้เป็นไปตามมาตรการรักษาระยะห่างเพื่อป้องกันการแพร่ระบาดของโรค โควิด-19 ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องย้ายพื้นที่แสดงมาอยู่บนพื้นที่ออนไลน์แทน ผู้วิจัยและคณะทำงานได้ทำการสำรวจพื้นที่ออนไลน์รูปแบบต่าง ๆ เพื่อเลือกเป็นพื้นที่จัดแสดง การศึกษาแนวคิดทฤษฎีในบทที่ผ่านมา ๆ มา ทำให้ผู้วิจัยพบว่าเพื่อให้เอื้อต่อการใช้พื้นที่เชิงประสบการณ์ตามแนวคิดของคูเคลลิสและเกล (Couclelis & Gale, 1986) และเพื่อให้ผู้ชมรับรู้ถึงการมีอยู่ทางสังคมตามแนวคิดของชอร์ต (Short et al., 1976) ได้ ทำให้ผู้ชมได้อยู่ในช่วงเวลาเดียวกัน และมีปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งกันได้ ผู้วิจัยจึงเลือก แอปพลิเคชันซูม คลาวด์ มีตติ้ง เป็นพื้นที่แสดง

ผู้วิจัยเห็นว่าในการเรียนการสอน หรือการประชุมผ่านแอปพลิเคชันนี้ ผู้ร่วมประชุมหรือผู้ร่วมชั้นเรียนอยู่คนละพื้นที่กัน ในที่พักอาศัยของตนเอง แต่สามารถนำตนเองเข้ามาสู่พื้นที่ออนไลน์ได้ผ่านการล็อกอินเข้ามาใช้งาน สามารถเปิดกล้องจากอุปกรณ์สื่อสารของตนเพื่อแสดงภาพสดของผู้ใช้งานได้ สามารถเปิดไมโครโฟนเพื่อสนทนากับผู้ร่วมประชุมท่านอื่น และยังสามารถติดต่อสื่อสารกันผ่านข้อความแชทได้ ให้ประสบการณ์การประชุม หรือการเรียน การสอน ที่พอจะทดแทนประสบการณ์ทางกายภาพไปได้ไม่มากนัก

จากการศึกษาผู้วิจัยสังเกตได้ว่า อุปสรรคสำคัญอย่างหนึ่งของการจัดแสดงละครออนไลน์ในรูปแบบนี้คือผู้แสดงแม้จะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันแต่ก็มีปฏิสัมพันธ์กันจากพื้นที่พักอาศัยของตน การกระทำต่าง ๆ ที่จำเป็นต้องกระทำต่อกันทางกายภาพ ถูกเปลี่ยนมาใช้เทคนิคทางภาพเพื่อช่วยเล่าเรื่องแทน เช่นตัวละครเอียนของให้ตัวละครบี มักทำโดยให้ตัวละครเอียนของให้พันขอบเฟรมกล้องของตน แล้วจึงให้ตัวละครบีรับของอย่างเดียวกันจากนอกเฟรมภาพของตนมา โดยสมมติว่าได้รับของในพื้นที่เดียวกัน เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีความพยายามจัดการพื้นที่แสดงโดยการเปลี่ยนพื้นที่หลังให้เป็นสถานที่ต่าง ๆ แต่ก็ยังมีข้อจำกัดในแง่ของระยะเวลา และมิติของพื้นที่หลัง ทำให้เกิดระยะห่างระหว่างโลกทางกายภาพของผู้ชม และโลกสมมติในละครขึ้น กล่าวคือผู้ชมไม่เชื่อว่าผู้แสดงอยู่ในพื้นที่ตามที่ใช้ภาพพื้นหลัง ไม่เชื่อว่าผู้แสดงมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันจริง ๆ การแสดงในแต่ละครั้งให้ความรู้สึกเหมือนการอ่านบทร่วมกันเพียงเท่านั้น

จากข้อสังเกตข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถนำบทละครร่างที่ 1 ซึ่งเขียนขึ้นเพื่อให้จัดแสดงในพื้นที่เฉพาะ และให้ตัวละครมีปฏิสัมพันธ์กันทางกายภาพ เช่น แย่งของ, ตบตี, กอด, จับกันได้เลย ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องปรับบทการแสดงใหม่ให้เหมาะสมกับพื้นที่แสดง ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องทำตามขั้นตอนของการจัดแสดงละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ คือการเริ่มสำรวจพื้นที่แสดงใหม่อีกครั้ง มุ่งเน้นการดึงนำลักษณะเด่นของพื้นที่มาใช้เพื่อออกแบบเรื่องราวและ สร้างโลกสมมติใบใหม่ขึ้น ไม่ต่างจากตอนที่สร้างบทการแสดงร่างที่ 1 จากพื้นที่อาคารพาณิชย์ร้างหลังร้านไนน์ นันเอง

4.1.2.1 ชุม คลาวด์ มีตติง: การสำรวจพื้นที่แสดงและสภาพแวดล้อมออนไลน์

ผู้วิจัยจำเป็นต้องสำรวจพื้นที่แสดงบนแอปพลิเคชันชุม คลาวด์ มีตติง โดยไม่ได้มองว่าแอปพลิเคชันนี้เป็นเพียงสื่อกลางในการนำเสนอละครเพียงเท่านั้น แต่ต้องมองว่าเป็นพื้นที่พื้นที่หนึ่ง ซึ่งมีลักษณะเฉพาะตัวไม่ต่างจากพื้นที่ทางกายภาพอื่น ๆ ผู้วิจัยได้สำรวจลักษณะเฉพาะตัวและฟังก์ชันการใช้งานของแอปพลิเคชันชุม คลาวด์ มีตติง เพื่อนำลักษณะดังกล่าวมาใช้ในการประกอบสร้างความหมายของพื้นที่ ผ่านการกระทำของผู้ชม โดยมีข้อค้นพบดังนี้

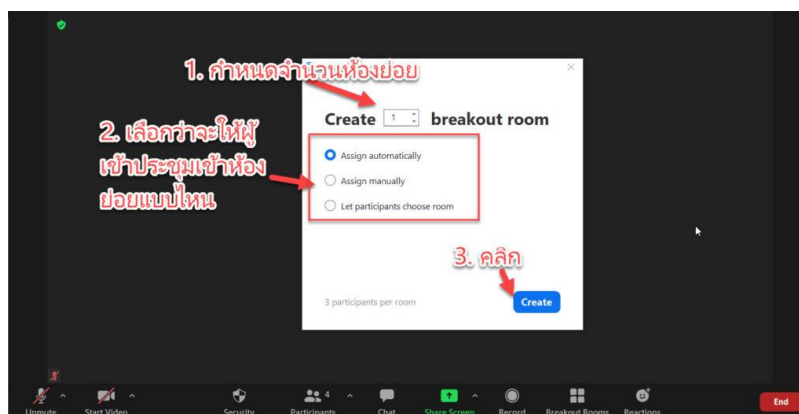
1) พื้นที่แสดง: แอปพลิเคชัน ชุม คลาวด์มีตติง

เมื่อมอง ชุม คลาวด์ มีตติง เป็นพื้นที่ จะเห็นได้ว่าแอปพลิเคชันนี้สร้างขึ้นเพื่อเป็นสื่อกลาง เป็นพื้นที่เสมือนออนไลน์สำหรับใช้ประชุม หรือสัมมนาได้ แม้ผู้ใช้จะทำงานต่างสถานที่กัน โดยเชื่อมต่อผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต และอุปกรณ์ตัวรับและส่งข้อมูล เช่น คอมพิวเตอร์ โน้ตบุ๊ก สมาร์ทโฟน หรือกระทั่งแท็บเล็ต ซึ่งสามารถช่วยให้การประชุมรู้สึกเสมือนอยู่ร่วมกันจริงได้ เพราะสามารถรับสารได้ทั้งในรูปแบบของภาพ และเสียงซึ่งเป็นที่ยอมรับมากในประเทศไทย

นอกจากการใช้ประชุม หรือสัมมนาตามจุดมุ่งหมายเดิมของแอปพลิเคชันแล้ว ยังมีผู้นำมาประยุกต์ใช้ให้เกิดการเรียนรู้การสอนและการใช้งานประเภทอื่น ๆ เช่น การชมภาพยนตร์ไปพร้อมกัน การสมมติตนเองว่าได้ไปเที่ยวดื่มเครื่องดื่มแอลกอฮอล์ในสถานที่ที่เที่ยวกว้างขวางแบบออนไลน์ เป็นต้น คล้ายกับเป็นการสร้างพื้นที่เสมือนขึ้นบนโลกออนไลน์ ซึ่งผู้ใช้งานสร้างตัวแทน (avatar) ของตนเข้าไปโลดแล่นมีชีวิตอยู่ในนั้น

การใช้งานชมนั้นทำได้โดยง่าย เพียงลงทะเบียนผ่านจดหมายอิเล็กทรอนิกส์ (e-mail) หรือใช้บัญชีจากแอปพลิเคชันเฟสบุ๊ก (Facebook) และเข้าร่วมการประชุมได้ผ่านลิงก์ หรือหมายเลขห้องประชุมที่ผู้จัดการประชุม หรือโฮสต์ (host) สร้างขึ้นและส่งไปให้ ผ่านการใช้งานที่เป็นหนึ่งในตัวช่วยในการติดต่อสื่อสารที่ถูกพัฒนาเพื่อให้สามารถจัดประชุม สัมมนา ซึ่งในแอปพลิเคชันก็สามารถเลือกได้ว่าประชุมแบบมีภาพ และวิดีโอ (Video Conference) หรือประชุมผ่านโทรศัพท์ที่มีแต่เสียงเท่านั้น (Conference call) ตามความต้องการ โดยในห้องประชุมหนึ่งสามารถมีผู้เข้าร่วมได้ถึง 100 คน สามารถเลือกให้แสดงภาพผู้ร่วมประชุมทั้งหมดก็ได้ หรือจะแสดงผลเพียงผู้ใดคนหนึ่งเป็นหลัก และให้คนอื่น ๆ แสดงเป็นภาพเล็กประกอบอยู่ก็ได้

ที่พิเศษก็คือ ในหนึ่งการประชุมสามารถแบ่งเป็นห้องประชุมย่อย (breakout rooms) ซึ่งผู้เข้าร่วมสามารถเลือกเข้าและออกห้องย่อยเมื่อใดก็ได้อีกด้วย

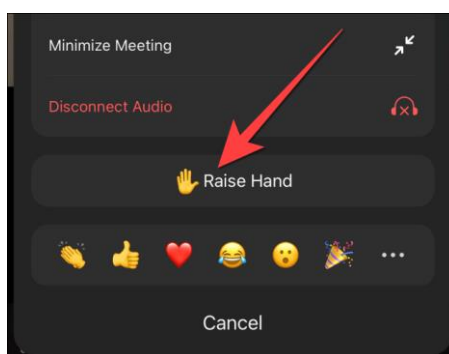


รูปภาพ 12 การสร้างห้องประชุมย่อย และกำหนดวิธีเข้าห้องย่อย

จะเห็นว่าในหนึ่งการประชุมจะสามารถแบ่งออกเป็นห้องย่อยกี่ห้องก็ได้ โดยสามารถตั้งค่ากำหนดวิธีเข้าห้องย่อยได้ 3 รูปแบบ คือ (1) ให้ระบบสุ่มเลือกและนำผู้ร่วมประชุมเข้าห้องย่อยเอง (2) ให้โฮสต์เป็นผู้เลือกนำผู้ร่วมประชุมเข้าห้องย่อย และ (3) ให้ผู้ร่วมประชุมคัดเลือกเข้าห้องย่อยได้ด้วยตนเองอย่างเป็นอิสระได้ด้วย ถือว่าเป็นรูปแบบการใช้งานที่สะดวกสบายในการจำแนกผู้ร่วมประชุม เป็นกลุ่มย่อย ๆ จัดการได้โดยง่ายในเวลาไม่กี่ยินาที สะดวกรวดเร็วกว่าการแยกผู้ร่วมประชุมเดินทางเข้าห้องย่อยบนพื้นที่กายภาพอีกด้วย

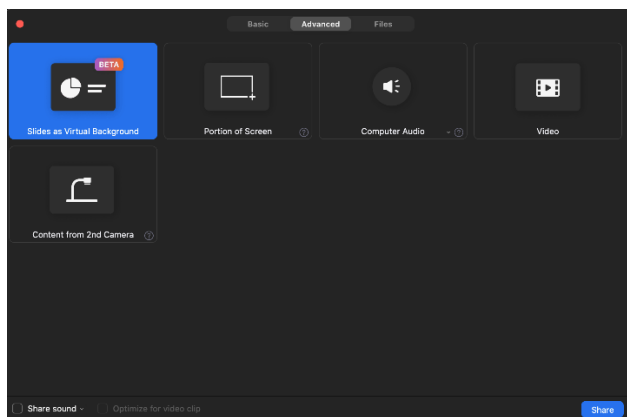
2) ลักษณะเฉพาะของแอปพลิเคชัน ชุม คลาวด์มีติดตั้ง

ลักษณะเด่นของชุมที่ต่างจากการสร้างภาพตัวแทนของแอปพลิเคชันอื่น ๆ คือ การอนุญาตให้ผู้เข้าร่วมประชุมสามารถเปิดกล้อง และเปิดไมโครโฟนจากอุปกรณ์สื่อสารที่ใช้เพื่อถ่ายทอดภาพและเสียงจากพื้นที่ส่วนตัวมาอยู่ร่วมกันในห้องประชุมเดียวกันได้ กล่าวได้ดังนี้ว่า ในขณะที่ร่างทางกายภาพของผู้ชมอยู่ในที่พักอาศัย เขาก็สามารถส่งภาพและเสียงของตนไปมีชีวิตร่วมกันในห้องประชุมชุมได้ และสามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อผู้ชมผู้อื่นได้จาก การใช้ฟังก์ชันส่งสัญลักษณ์ยกมือ (raise hand) และส่งสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ (emoticon)



รูปภาพ 13 ปุ่มยกมือ และส่งสัญลักษณ์แสดงอารมณ์

ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมไม่สะดวกเปิดกล้อง และไม่โครโฟน เขายังสามารถสื่อสารกับทุกคนได้ผ่านการใช้งานแชท ซึ่งอาจแชทให้ข้อความปรากฏบนจอของผู้เข้าร่วมทุกคน หรือส่งข้อความให้ผู้เข้าร่วมคนใดคนหนึ่งโดยตรงก็ได้ นอกจากนี้ แต่ละห้องประชุมยังสามารถถ่ายทอดภาพหน้าจอ รวมทั้งแชร์ไฟล์ภาพ วิดีโอ สไลด์การนำเสนอ หรือไฟล์เสียงจากคอมพิวเตอร์ของตนได้ด้วย



รูปภาพ 14 การแชร์ภาพ, เสียง, วิดีโอ, หรือภาพสดจากกล้องผ่านซูม

ฟังก์ชันนี้สะดวกต่อการมีประสบการณ์ร่วมกันผ่านสื่อที่เลือกจากพื้นที่ส่วนตัว เช่น สามารถชมภาพยนตร์ ฟังเสียงเพลง หรือดูและแก้ไขเอกสารต่าง ๆ ไปพร้อมกันได้ราวกับอยู่ในพื้นที่เดียวกัน ท้ายที่สุด ชุมยังสามารถสร้างแบบสำรวจ (poll) ให้ผู้เข้าร่วมลงคะแนนเสียง และสามารถแสดงผลทันทีหลังจากลงคะแนนแล้วได้ด้วย

3) ชุม คลาวด์ มีตติง กับมิติทางวัฒนธรรม

ตั้งแต่ที่ต้องลดระยะห่างทางกายภาพ การใช้งานซูมก็ได้กลายมาเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตก่อให้เกิดวัฒนธรรมใหม่ขึ้น อุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้เข้าถึงซูมและสัญญาณอินเทอร์เน็ตกลายเป็นปัจจัยสำคัญในชีวิตเพื่อเชื่อมต่อกับผู้คนภายนอก ลักษณะการใช้ซูมก่อให้เกิดสถานการณ์ใหม่ ๆ เกิดเรื่องเล่าใหม่ ๆ ขึ้นในหมู่ผู้ใช้งานแอปพลิเคชันนี้ เช่น เกิดวัฒนธรรมในการสรรหาภาพพื้นหลังมาใช้ในการเข้าร่วมประชุม หรือ สถานการณ์บังเอิญต่าง ๆ ที่มีลักษณะเป็นเรื่องเล่า เช่น มีผู้ร่วมชั้นเรียนออนไลน์ลืมนัดปิดกล้องจนผู้เข้าร่วมประชุมผู้อื่นเห็นพฤติกรรมในพื้นที่ส่วนตัวโดยที่ผู้ใช้งานไม่ได้ตั้งใจ หรือ ลืมปิดไมโครโฟนทำให้ได้ยินเสียงบุคคลอื่นในที่พักอาศัย

สถานการณ์ในซูมยังทำให้เกิดความรู้สึกร่วมได้ด้วย แม้อยู่กับคนละพื้นที่กายภาพ เช่น เกิดเรื่องราวขำขันขึ้นเมื่อ จู่ ๆ ลูกของผู้บริหารก็เดินเข้ามาในเฟรมกล้องขณะนำประชุม เผลอยืนขึ้นจนเห็นว่าไม่ได้ใส่กางเกง หรือเกิดความตึงเครียดจากการเผยความลับ เช่น มีเสียงบุคคลอื่นดังมาจากที่พักอาศัยซึ่งผู้ร่วมประชุมอ้างว่าอยู่คนเดียว เป็นต้น เกิดกลวิธีการเรียนการสอน

แบบใหม่ผ่านการใช้ฟังก์ชันต่าง ๆ ในซูม กลายเป็นปรากฏการณ์ การใช้ชีวิตบนโลกออนไลน์ที่น่าสนใจ ก่อให้เกิดสถานการณ์เฉพาะต่าง ๆ ที่น่าสนใจ น่าค้นหา มาเขียนเป็นเรื่องเล่าได้มากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ยังพบว่ากิจกรรมทางสังคมต่าง ๆ ก็ได้ถูกย้ายจากพื้นที่ทางกายภาพ มาอยู่บนพื้นที่ออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันซูมมากขึ้นด้วยเช่นกัน เช่น เมื่อสถานที่เที่ยวกลางคืนไม่เปิดให้บริการ ผู้คนต่างก็ซื้อเครื่องดื่มแอลกอฮอล์มารวมตัวกันในห้องประชุมซูม นักร้องเพลงกลางคืนหันมาร้องเพลงผ่านการไลฟ์สด ดีเจเปิดเพลงผ่านแอปพลิเคชันซูมให้ผู้คนเต้นอยู่ในพื้นที่ของตน และเห็นปฏิกิริยาของผู้เข้าร่วมคนอื่น ๆ เพื่อลดความตึงเครียดจากการกักตัว ฯลฯ นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมอื่นอีก เช่น การรวมตัวดูบอลร่วมกันโดยใช้ฟังก์ชันการแชร์ภาพวิดีโอ การเล่นเกมร่วมกันผ่านฟังก์ชันต่าง ๆ การเข้าวัดฟังเทศน์ฟังธรรมร่วมกันโดยทำได้จากพื้นที่อาศัยของตนดังภาพด้านล่าง



รูปภาพ 15 วัฒนธรรมออนไลน์ใหม่ สวดมนต์ ชมฟุตบอล เล่นเกม ปาร์ตี้ ผ่านซูม

จะเห็นได้ว่าแอปพลิเคชันซูม คลาวด์ มีตติ้ง เป็นการสร้างพื้นที่เสมือนขึ้นในโลกออนไลน์สามารถนำผู้ใช้งานมาปฏิสัมพันธ์กันผ่านฟังก์ชันต่าง ๆ และในขณะที่ใช้งานแอปพลิเคชันซูม คลาวด์ มีตติ้งก็สามารถเกิดเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้นได้ไม่ต่างจากการรวมตัวกันในพื้นที่ทางกายภาพ คล้ายกับแนวคิดจักรวาลอนฤมิตที่อนุญาตให้ผู้ใช้สร้างภาพแทนเสมือน และเข้าไปมีชีวิตใช้ประสบการณ์ร่วมกันบนพื้นที่เสมือนซึ่งสร้างขึ้นจากโปรแกรมคอมพิวเตอร์บนพื้นที่ออนไลน์ได้ดังนั้นผู้วิจัยจึงจะนำลักษณะเด่นนี้มาสร้างให้เป็นแนวคิดในการนำเสนอเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 2

4.1.2.2 แนวคิดตั้งต้นในการนำเสนอ “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 2

จากการสำรวจแอปพลิเคชันซูม คลาวด์ มีตติ้ง ในฐานะพื้นที่เสมือนออนไลน์ ศึกษาลักษณะเฉพาะ และฟังก์ชันการใช้งานต่าง ๆ ของซูม รวมทั้งศึกษามิติทางวัฒนธรรมและปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้งานซูมจนเกิดเป็นพฤติกรรมและเรื่องเล่ารูปแบบใหม่ขึ้นนี้ ผู้วิจัยก็นำข้อมูลมาวิเคราะห์ แล้วประชุมกับคณะสร้างสรรค์ และผู้เขียนบทเพื่อสังเคราะห์เป็นแนวทางพัฒนาบทร่างที่ 2 ภายใต้แนวคิดตั้งต้น อันมีรายละเอียดปลีกย่อย ดังนี้

1) การประกอบสร้างเรื่องเล่าผ่านการใช้งานซูม คลาวด์ มีตติ้ง

จากประสบการณ์การใช้งานซูม คลาวด์ มีตติ้งของผู้วิจัยและผู้เขียนบท พบว่ากระบวนการใช้งานฟังก์ชันต่าง ๆ ของซูม สามารถก่อให้เกิดเรื่องเล่า และการประกอบสร้างเรื่องเล่าขึ้นด้วยตนเองได้ ดังที่ได้อภิปรายไปในหัวข้อก่อนหน้านี้ ดังนั้นสำหรับบทละครในร่างที่ 2 หากผู้วิจัยจะไม่เลือกเล่าเรื่องที่ตัวละครเผชิญสถานการณ์ต่าง ๆ ผ่านการใช้งานซูม ก็ควรออกแบบกลวิธีการเล่าเรื่องผ่านประสบการณ์การใช้งานซูมในการเข้าถึงการแสดงของผู้ชมแทน

ผู้ชมควรสามารถเข้าถึงเรื่องราวที่อยู่ในแอปพลิเคชันซูมได้ด้วยการใช้ชุดคำสั่งต่าง ๆ เช่น ผู้กำกับจะถ่ายทอดเนื้อหาการแสดงผ่านการเปิดกล้องแพนภาพสดของตัวละคร หรือใช้ฟังก์ชันการแชร์ภาพ แชร์เสียง หรือแชร์วิดีโอ ผู้ชมจะต้องเปิดกล้องหรือเปิดไมโครโฟนเพื่อสอบถามข้อมูลจากกันและกัน หรือจากตัวละคร หรือผู้ชมจะต้องประกอบสร้างความหมายของบทละครผ่านการใช้แบบสำรวจความคิดเห็น เป็นต้น อาจกล่าวได้ว่า การชมละครเรื่องนี้ให้จบสิ้นสมบูรณ์ ผู้ชมจะต้องประกอบสร้างเรื่องราวจากการผนวกรวมเนื้อหาการแสดง และประสบการณ์ที่ผู้ชมได้รับผ่านการใช้งานซูมในครั้งนี้ให้กลายเป็นเรื่องเดียวกัน

2) การเล่าเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่องบนพื้นที่ออนไลน์

ผู้วิจัยต้องการคงการเล่าเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่องเอาไว้ เพื่อให้ผู้ชมสามารถปะติดปะต่อเรื่องราวต่าง ๆ ได้ด้วยตนเอง ผู้ชมควรได้เรียงลำดับการเล่าเรื่องด้วยตนเองจากเศษเสี้ยวของการแสดง เพื่อให้ได้มีประสบการณ์ปัจเจกต่อการรับชมแบบเฉพาะตัว ซึ่งผู้ชมจะต้องสามารถเชื่อมโยงชิ้นส่วนของเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้นเป็นภาพใหญ่ได้ด้วยตนเอง ดังนั้นการเล่าเรื่องแต่ละเส้นเรื่องควรให้ความรู้สึกทั้งจบในตัว ทั้งให้ความรู้สึกว่ายังมีเรื่องที่ยังไม่เข้าใจ และจะเข้าใจได้ก็ต่อเมื่อผู้ชมจะต้องชมเส้นเรื่องอื่นมาประกอบกันเป็นเส้นเรื่องหลักให้ได้ แนวคิดนี้อาจทำได้โดยแทรกข้อมูลบางอย่างของเรื่องหนึ่งไว้ในทุกเส้นเรื่อง เพื่อทำให้ผู้ชมรู้สึกว่าจะต้องตามเก็บข้อมูลให้ครบ คล้ายกลวิธีของการเขียนเรื่องสืบสวน กระตุ้นให้ผู้ชมอยากรู้อยากเห็นเรื่องราวมากขึ้นไปเรื่อย ๆ ดังนั้น เรื่องที่จะเล่าในร่างนี้ จึงควรออกแบบให้สามารถเล่าบนพื้นที่ออนไลน์ไปได้พร้อม ๆ กัน และผู้ชมควรเลือกเข้าไปชมเรื่องใดก็ได้ผ่านการใช้ฟังก์ชันของซูม ผู้วิจัยเห็นว่าการแยกห้องประชุมออกเป็นห้องย่อย ๆ สามารถนำเรื่องราวไปไว้ในแต่ละห้องแยกจากกันได้ และให้ผู้ชมเลือกชมทีละห้องได้อีกด้วย

3) การออกแบบเรื่องราวให้ผู้ชมรับรู้ได้ไม่เท่ากันเพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์กัน

ผู้วิจัยจะคงแนวคิดตั้งต้นจากร่างที่ 1 ที่ต้องการให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ไม่เท่ากันเอาไว้เช่นเดิม ในพื้นที่กายภาพผู้ชมอาจได้รับรู้ หรือเห็นสถานการณ์ต่าง ๆ ได้จากมุมมองใด มุมมองหนึ่ง เช่น เห็นเพียงทางเดินกราฟฟิตีก็คิดว่าตึกนี้สวยงามทันสมัย แต่หากไปเห็นด้านหน้าตึก ก็ จะรู้ว่าตึกนี้เสื่อมโทรมมากแล้ว เป็นต้น

ในพื้นที่ออนไลน์ก็เช่นกัน หลายครั้งในชีวิตประจำวันเรารับรู้เรื่องราวของ บุคคลอื่นผ่านการเห็นข้อความ เห็นภาพ หรือวิดีโอเพียงมุมเดียว ก็ด่วนตัดสินเรื่องราวต่าง ๆ ที่เรา รับรู้เป็นเพียงเศษเสี้ยวนั้นไม่ได้ในทันทีเพราะอาจยังไม่เข้าใจภาพรวมนัก ต้องมีการสนทนากับบุคคล อื่นเพื่อให้เข้าใจสถานการณ์เสียก่อน จึงจะตัดสินได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเชื่อว่าหากออกแบบการแสดงให้เห็น ผู้ชมรับรู้เรื่องราวได้ต่างกัน เช่น ให้ชมได้เพียง 3 เส้นเรื่องจากทั้งหมด 4 เส้นเรื่อง และหากออกแบบ ให้ผู้ชมรู้สึกว่าจะจะไม่เข้าใจภาพรวมของเรื่องเลยหากไม่รู้เรื่องที่ขาดไป ก็จะช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมต้อง ตามหาผู้ที่ได้ชม เรื่องที่ตนเองขาด เพื่อสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และความรู้สึกระหว่างกัน ผ่านฟังก์ชันของการใช้ชุมชน คล้ายกับประสบการณ์จริงที่ผู้ชมมีในชีวิตจริงได้

4) การกระตุ้นให้ผู้ชมนึกเชื่อมโยง ‘โลกออนไลน์’ กับ ‘โลกทางกายภาพ’

สืบเนื่องจากแนวคิดก่อนหน้านี้ หากผู้ชมสนทนากันในโลกออนไลน์ได้ไม่ว่าจะ ด้วยการเปิดไมโครโฟนคุยกัน หรือพิมพ์ข้อความหากันผ่านหน้าต่างแชท และหากผู้ชมได้ลงมือกระทำ บางอย่างผ่านเกมและกิจกรรมที่จะออกแบบเอาไว้ในท้ายการแสดงให้คล้ายกับพฤติกรรมหรือการ กระทำที่ผู้ชมสามารถทำได้บนโลกออนไลน์ในชีวิตจริง ผู้ชมก็น่าจะเชื่อมโยงประสบการณ์บนโลก ออนไลน์นี้ กับประสบการณ์บนโลกจริงได้ด้วย เช่น หากให้ผู้ชมได้ร่วมกันตัดสิน หรือประณามตัวละครใดตัวละครหนึ่งในระหว่างการแสดง หรือท้ายการแสดง ผู้ชมน่าจะเชื่อมโยงประเด็นไปสู่การ ตัดสินผู้อื่น หรือการกลั่นแกล้งกันในโลกออนไลน์ (cyber bullying) ในชีวิตจริงของผู้ชมได้

การออกแบบเนื้อหาการแสดงภายใต้แนวคิดนี้ น่าจะช่วยให้ผู้ชมได้มี ปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับโลกสมมติของตัวละคร และเทียบเคียงกับโลกกายภาพของผู้ชมได้ดี ทำให้ สารสำคัญของเรื่องยังส่งผลต่อผู้ชมแม้จะชมการแสดงไปเสร็จสิ้นแล้ว

5) การให้ผู้ชมสร้างประสบการณ์ร่วมบนพื้นที่ออนไลน์

เนื้อหาการแสดงที่จะออกแบบนี้ จะต้องเอื้อให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันด้วย ฟังก์ชันต่าง ๆ ของชุมชนและจะทำให้ผู้ชมได้มีประสบการณ์ร่วมกันไม่ต่างจากการได้พบปะสนทนากันใน โลกกายภาพ เช่น หากผู้ชมเดินสำรวจตึกร้างที่เยาวยราช และชมการแสดงที่เกิดขึ้นในห้องต่าง ๆ ผู้ชม จะได้เห็นปฏิกิริยาของผู้ชมผู้อื่นไปพร้อมกับการเห็นการแสดงที่เกิดขึ้นตรงหน้า ดังนั้น บนแอปพลิเคชันชุมชน จึงควรออกแบบการแสดงให้ผู้ชมจำเป็นต้องเปิดกล้องไว้ได้ตลอดการรับชม จึงจะสามารถเห็น ปฏิกิริยาของผู้ชมผู้อื่นเกิดขึ้นพร้อมกับการแสดงได้ แนวคิดนี้น่าจะช่วยตอบสนองมติฐานการวิจัยว่าหาก

มองพื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่ ไม่ใช่เป็นเพียงสื่อกลาง ก็น่าจะทำให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ร่วมกันได้ไม่ต่างจากการรวมตัวกันชมละครในโลกกายภาพนั่นเอง

สำหรับการวางแผนคิดตั้งต้นในการนำเสนอ เรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 2 นี้ ผู้วิจัยต่อยอดจากแนวคิดเดิมในบทละครร่างที่ 1 ไม่ได้ล้มล้างแนวคิดเดิมไปทั้งหมด เพียงแต่ปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับพื้นที่แสดงใหม่เท่านั้น ผู้วิจัยเชื่อว่าหากนำเสนอเนื้อหาการแสดงภายใต้แนวคิดเหล่านี้จะช่วยสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟให้กับผู้ชมได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยที่รวมเอาพื้นที่และสภาพแวดล้อม เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง และปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมต่อองค์ประกอบต่าง ๆ รวมกันเป็นเอกภาพ ช่วยลดระยะห่างระหว่างโลกทางกายภาพและโลกสมมติของละครได้

เมื่อสรุปแนวคิดได้ดังนี้แล้ว ผู้วิจัยจึงนำไปหารือกับผู้เขียนบทและได้ร่วมกันพัฒนาบทละครเป็นร่างที่ 2 เพื่อนำไปจัดแสดงต่อไป ผู้วิจัยจะอภิปรายต่อไปในหัวข้อ 4.2.1

4.1.3 สรุปการปรับเปลี่ยนการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อม

จากการทดลองวิจัยในขั้นตอนแรกนี้ สรุปได้ว่าผู้วิจัยได้นำเอาลักษณะเด่นของฟังก์ชันการใช้งานบนแอปพลิเคชัน ชุม คลาสต์ มีตติ้ง มาวิเคราะห์เพื่อสังเคราะห์ออกเป็นแนวคิดตั้งต้น การนำเสนอเรื่องเล่า และเป็นแรงบันดาลใจให้ใช้ออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟในละครวิจัย แทนลักษณะของพื้นที่และสภาพแวดล้อมของตึกร้างบนถนนเยาวราช โดยที่การจัดแสดงบนพื้นที่ออนไลน์ไม่ใช่อุปสรรค แต่เป็นความท้าทายให้เห็นความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ของการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมในการสร้างสรรค์ผลงานละคร สามารถสรุปเป็นตารางได้ดังนี้

ตาราง 2 สรุปการปรับเปลี่ยนพื้นที่และสภาพแวดล้อมเป็นรูปแบบออนไลน์

การใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมที่ตึกร้าง		การใช้ฟังก์ชันของชุม คลาสต์ มีตติ้ง
1	การรวมผู้ชมที่ห้องโถงร้านไชน่า สร้างบรรยากาศอบอุ่นด้วยเพลงในร้าน และเครื่องดื่มต่าง ๆ จากทางร้าน ก่อนการแสดง และหลังจบการแสดง	ใช้ห้องประชุมใหญ่ซึ่งจะเรียกว่า ‘โถงกลาง’ เปิดเพลงต้อนรับผู้ชม และมีกระบวนกรคอยพูดคุย ชักชวนให้ผู้ชมหาเครื่องดื่มมาดื่มร่วมกันรากับอยู่รวมกันที่ร้านไชน่า ใช้ฟังก์ชันยุบห้องเพื่อดึงผู้ชมกลับมารวมตัวกันโดยอัตโนมัติ
2	การแยกเส้นทางเข้าถึงพื้นที่แสดง 4 ทาง	แบ่งห้องประชุมย่อยเป็น breakout rooms ผู้ชมเลือกเข้าออกห้องได้เอง เหมือนเลือกเดินชมตึกเอง

3	การจัดแสดงในห้องต่าง ๆ 4 ห้องบนตึกร้าง	แซร์วิดีโอที่ถ่ายทำการแสดงมาเปิด ในแต่ละห้องประชุมย่อย
4	การใช้มีคคเทศก์นำผู้ชมเข้าออกห้องต่าง ๆ	ใช้ฟังก์ชันที่โฮสต์เชิญผู้ชมเข้าออกห้องต่าง ๆ และให้ผู้ชมเลือกเข้าออกห้องเองอย่างอิสระ
5	การชมการแสดงในพื้นที่เดียวกัน โดยไม่มี แผนที่นั่งเป็นแบบแผน ทำให้เห็นผู้ชมผู้อื่น	ให้ผู้ชมเปิดกล้องไว้ตลอดการแสดง เพื่อให้ เห็นปฏิกิริยาของผู้ชมท่านอื่น ๆ

จะเห็นว่าการสร้างละครอิมเมอร์ซีฟ *เฉพาะที่* จำเป็นต้องเข้าใจลักษณะ *เฉพาะ* ของพื้นที่และสภาพแวดล้อมรวมทั้งความรู้สึกและบรรยากาศของพื้นที่นั้น ๆ อย่างละเอียดเพื่อนำมากำหนดการใช้งานพื้นที่ให้เป็นแนวทางที่ชัดเจน อันจะทำให้เลือกแนวทางการกำกับเนื้อหาการแสดง และเลือกออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟผ่านเกมและกิจกรรมได้สะดวกขึ้นด้วยซึ่งผู้วิจัยจะอภิปรายอย่างละเอียดในหัวข้อถัดไป

4.2 การกำหนดเรื่องเล่า และกำกับเนื้อหาการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่”

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะอภิปรายอย่างละเอียด ถึงขั้นตอนต่าง ๆ ในการกำหนดเรื่องเล่า และการกำกับเนื้อหาการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ตั้งแต่การวิเคราะห์บทละครเพื่อกำกับการแสดง การวางกรอบแนวคิดการออกแบบของผู้กำกับ ตลอดจนการซ้อมระยะต่าง ๆ ตั้งแต่การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก (first read-through) การสร้างตัวละคร (characterization) การซ้อมเจาะรายละเอียดเพื่อกำหนดตำแหน่งและการเคลื่อนที่ (blocking) การขัดเกลา (polishing) เพื่อแก้ไขปัญหาการแสดง และการซ้อมเรียงฉาก (run through) ตลอดจนการถ่ายทำและตัดต่อ ก่อนนำไปจัดแสดงตามลำดับ

4.2.1 การพัฒนาบทละครร่วมกับผู้เขียนบท

หลังจากที่ได้พูดคุยกับผู้เขียนบทถึงแนวคิดต่าง ๆ ที่ต้องการนำเสนอในเรื่อง “เช่า เขา อยู่” แล้ว ถัดมาก็เข้าสู่ขั้นตอนของการหาเรื่องราวที่จะนำมาเล่าเป็นบทละคร ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายการพัฒนาบทละครร่วมกับผู้เขียนบทในร่างที่ 1 และการปรับเปลี่ยนมาเป็นบทละครร่างที่ 2 เพื่อจัดแสดงบนพื้นที่ออนไลน์ เพื่อให้เห็นพัฒนาการการปรับเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงให้สัมพันธ์สอดคล้องกับพื้นที่ให้เป็นเอกภาพ มีรายละเอียดการทำงานดังนี้

4.2.1.1 การกำหนดโครงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 1

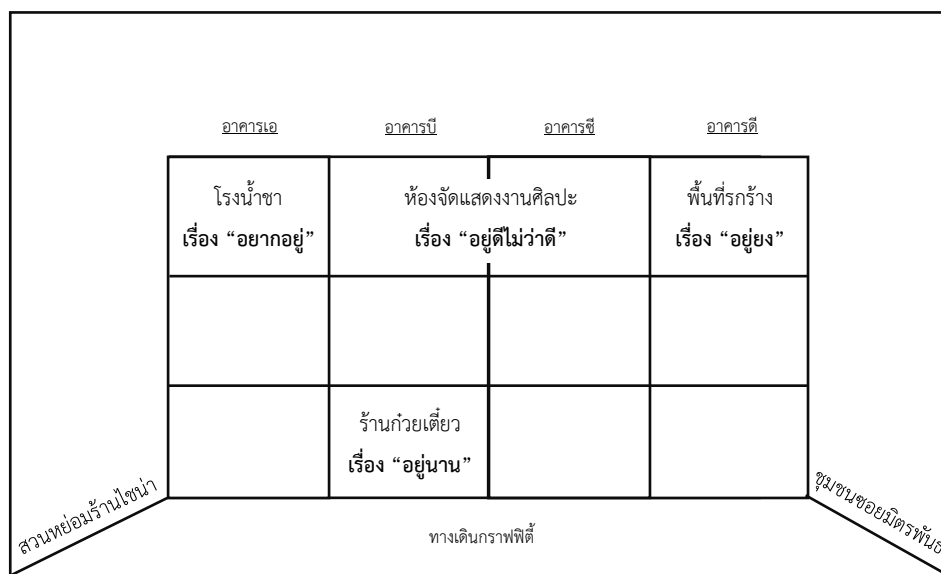
ผู้วิจัยและนักทฤษฎีเห็นว่า ในเมื่อพื้นที่แสดงและสภาพแวดล้อมนั้นอยู่บนถนนเยาวราช ซึ่งมีประวัติความเป็นมายาวนาน มีลักษณะทางวัฒนธรรมเฉพาะในแต่ละยุคสมัย เรื่องที่

น่าจะนำมาเล่าก็น่าจะต้องเกี่ยวข้องกับลักษณะเฉพาะดังกล่าว เพื่อที่จะลดช่องว่างระหว่าง ‘โลกกายภาพ’ ที่ผู้ชมรู้ตัวว่ากำลังรับชมละคร และ ‘โลกสมมติของละคร’ ที่มีเหตุการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นตรงหน้า เพราะหากผู้ชมเชื่อในเงื่อนไขต่าง ๆ ของโลกของละครแล้ว ผู้วิจัยย่อมออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่จะทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับเรื่อง ให้มีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องทั้งทางการรู้คิด และการใช้งานมากพอให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ชัดเจน คือยินยอมร่วมกิจกรรมในตอนท้ายได้อย่างเต็มที่

ผู้วิจัยและนฤทธิสรูปว่ามีบรรยากาศที่น่าสนใจเกี่ยวกับพื้นที่เยาวราชในยุคสมัยต่าง ๆ ดังนี้คือ เยาวราชในยุคอดีตราวปี พ.ศ. 2510 ซึ่งกรุงเทพมหานคร เริ่มกลายเป็นเมืองใหญ่ดึงดูดคนต่างจังหวัดเข้ามาทำงานในธุรกิจต่าง ๆ เช่น การค้าขาย การทำร้านทอง ธุรกิจโรงน้ำชา เป็นต้น, เยาวราชในยุคอดีตราวปี พ.ศ. 2540 ซึ่งชุมชนเยาวราชขยายตัวอย่างรวดเร็ว เกิดบรรยากาศที่เป็น ‘เมือง’ อย่างแท้จริง เริ่มมีปัญหาการจราจรติดขัด ปัญหามลภาวะ ฯลฯ ทำให้ความเป็นอยู่ในเยาวราชเกิดภาวะการแข่งขันกันเพื่อให้มีชีวิตที่สุขสบายที่สุด, เยาวราชในยุคปัจจุบัน ซึ่งกำลังค่อย ๆ กลายเป็นพื้นที่สำหรับศิลปะ มีมูมถ่ายภาพ มีการจัดแสดงงานศิลปะตามจุดต่าง ๆ มากมาย, เยาวราชในอนาคตซึ่งสิ่งที่เคยมีในอดีตอาจยังคงอยู่หรือไม่คงอยู่แล้ว

นอกจากบรรยากาศที่จะกลายเป็นฉากในเรื่องแล้ว ยังประเด็นที่น่าจะเล่าจากที่ฟังผู้คนในชุมชนและเจ้าของร้านพูดถึงให้ฟัง คือ เรื่องของคนในครอบครัว โดยเฉพาะครอบครัวคนจีนที่มีความคาดหวังรูปแบบต่าง ๆ ต่อกัน, เรื่องของกิจการร้านอาหารจีนซึ่งเป็นความภูมิใจของคนเชื้อสายจีน, เรื่องของคนในชุมชนดั้งเดิมที่ได้รับผลกระทบจากความเปลี่ยนแปลงของเยาวราช, เรื่องของศิลปิน นายทุน เจ้าของที่ ที่เข้ามาเปลี่ยนแปลงเยาวราช, เรื่องของความเป็นชาย ความเป็นหญิง ในวัฒนธรรมของคนไทยเชื้อสายจีน, เรื่องของความรักต้องห้ามในสังคมคนไทยเชื้อสายจีนในสมัยก่อน, เรื่องของภูตผี วิญญาณ ศาลเจ้า เจ้าที่ สิ่งเหนือธรรมชาติต่าง ๆ และภาวะของการ “เช่า เชา อยู่” คือการต้องอยู่ในพื้นที่ที่เหมือนเป็นของเรา แต่ไม่ใช่ของเรา การใช้ชีวิตที่เหมือนว่าเรามีชีวิตของเรา แต่แท้จริงแล้วชีวิตนี้ไม่ใช่ของเรา ถูกควบคุมโดยกรอบคิดหรือธรรมเนียมปฏิบัติบางอย่าง

ท้ายที่สุด ผู้วิจัยและนฤทธิได้นำบรรยากาศที่ต้องการใช้เป็นฉากหลัง และประเด็นของเรื่องที่ต้องการเล่า มาจัดเรียงและพัฒนาต่อยอดเป็นเรื่องเล่าทั้งหมด 4 เรื่อง ที่จะจัดแสดงในอาคารพาณิชย์ร้างแห่งนี้ คือ เรื่อง “อยู่นาน” เล่าถึงความคาดหวังของครอบครัวคนไทยเชื้อสายจีนในร้านก๋วยเตี๋ยวช่วงปี พ.ศ. 2540 เรื่อง “อยากอยู่” สืบหาความลับต้องห้ามของทายาทร้านทองกับเด็กนวดโรงน้ำชาช่วงปี พ.ศ. 2520 เรื่อง “อยู่ดี (ไม่ว่าดี)” นำเสนอความวุ่นวายของศิลปินที่จะเข้ามาเสนอผลงานต่อเจ้าของตึกในเยาวราชช่วงยุคปัจจุบัน และ เรื่อง “อยู่ยง” ถ่ายทอดความอ้างว้างของวิญญาณเจ้าที่ (ตี่จูเอี้ย) ที่ถูกลูกหลานปล่อยทิ้งร้างไปกับตึกนี้ในอนาคตไม่กี่ปีข้างหน้า มีแนวคิดเบื้องต้น คือผู้วิจัยจะใช้พื้นที่ห้องต่าง ๆ ของอาคารพาณิชย์ร้างหลังร้านไนน์ เป็นพื้นที่แสดงโดยกระจายแต่ละเส้นเรื่องข้างต้นเอาไว้ ในพื้นที่ต่าง ๆ กันดังแผนผังด้านล่างนี้



รูปภาพ 16 พื้นที่แสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ตามบทละครร่างที่ 1

ก่อนการแสดง ผู้วิจัยตั้งใจจะให้ผู้ชมรวมพลกันที่ร้านไชน่า ซึ่งจะมีกระบวนการ (facilitator) ทำหน้าที่เป็นมัคคุเทศก์ ชี้แจงผู้ชมว่าแต่ละคนคือหุ่นส่วนที่กำลังจะเข้ามาชมตึกร้างแห่งหนึ่ง ในท่าเลทองกลางย่านเยาวราช หุ่นส่วนทุกคนมีเวลาเพียง 60 นาที ที่จะได้สำรวจตึกร้าง และรับรู้เรื่องราวที่ ‘อาจจะ’ เคยเกิดขึ้นตามพื้นที่ต่าง ๆ ของตึกนี้ซึ่งมีอยู่ทั้งหมด 4 เรื่อง ทุก ๆ 20 นาที มัคคุเทศก์จะตีฆ้องศาลเจ้า เป็นสัญญาณให้ผู้ชมเปลี่ยนห้องไปชมเรื่องราวถัดไป ดังนั้นผู้ชมจะได้ชมเรื่องในตึกนี้เพียงแค่ 3 เรื่องเท่านั้น จะขาดไป 1 เรื่อง

โดยลำดับการเข้าชมจะถูกกำหนดขึ้นเป็นเส้นทางต่าง ๆ ทั้งหมด 4 เส้นทาง มัคคุเทศก์จะแบ่งผู้ชมออกเป็น 4 กลุ่ม แต่ละกลุ่มใช้เส้นทางที่ต่างกันเพื่อเดินทางเข้าห้องต่าง ๆ ผู้ชมจะได้ชมเรื่องราวตามลำดับที่ต่างกัน ตามตารางที่สรุปได้ด้านล่าง ดังนี้

ตาราง 3 การจำแนกกลุ่มผู้ชม และลำดับการชมเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 1

	ผู้ชมกลุ่มที่ 1	ผู้ชมกลุ่มที่ 2	ผู้ชมกลุ่มที่ 3	ผู้ชมกลุ่มที่ 4
เกริ่นนำ	ร้านอาหารไชน่า ชั้น 1			
เส้นทางที่ใช้	เยาวราชซอย 7 -> โพธิ์เพลส -> หลังตึกร้าง	หน้าถนนเยาวราช -> ถนนทรงสวัสดิ์ -> ซอยอมิตร์พันธ์	ออกหลังร้าน -> ชมทางเดิน กราฟฟิตี้แล้ว ค่อยเดินขึ้นตึก	เยาวราชซอย 7 -> ซอยเล็ก หลังร้านอาหาร
ห้องที่ 1	อยู่นาน (ฉาก1)	อยากอยู่ (ฉาก1)	อยู่ดี (ไม่ว่าดี)	อยู่ยง

ห้องที่ 2	อยากอยู่ (ฉาก2)	อยู่ดี (ไม่ว่าดี)	อยู่ยง	อยู่นาน (ฉาก2)
ห้องที่ 3	อยู่ดี (ไม่ว่าดี)	อยู่ยง	อยู่นาน (ฉาก3)	อยากอยู่ (ฉาก3)
ปิดกิจกรรม	ร้านอาหารไชน่า ชั้น 2			

เส้นทางที่เลือกให้ผู้ชมเดินทางจะให้บรรยากาศที่ต่างกันเหมาะกับการเริ่มต้นชมเรื่องราวแต่ละห้อง คือ ผู้ชมกลุ่มที่ 1 จะผ่านเยาวราชซอย 7 ทั้งซอยเห็นบรรยากาศของชุมชนค้าขายในซอย ให้ความรู้สึกคึกคัก มีชีวิตชีวา เป็นส่วนหนึ่งของคนในชุมชนที่มาเข้าร้านก๋วยเตี๋ยวในเรื่องอยู่นาน ผู้ชมกลุ่มที่ 2 จะผ่านชุมชนซอยมิตรพันธ์ที่ให้ความรู้สึกแออัด ลึกลับ หลบซ่อน เหมือนตัวละครในเรื่องอยากอยู่ ผู้ชมกลุ่มที่ 3 เดินทางสั้นที่สุด ได้เห็นสวน และกำแพงกราฟฟิตี้ที่ดูเป็น ‘ศิลปะ’ เข้ากับเรื่องอยู่ดี (ไม่ว่าดี) และ ผู้ชมกลุ่มที่ 4 จะได้เดินเข้าเยาวราชซอย 7 ลัดเข้าซอยเล็กที่เงียบเหงาอ้างว้าง เข้ากับบรรยากาศของเรื่อง อยู่ยง

เมื่อผู้ชมเข้าสู่แต่ละห้องครบแล้ว การแสดงจะเริ่มต้นขึ้นพร้อมกัน และจบลงในทุก ๆ 20 นาที เพื่อให้ผู้ชมเปลี่ยนไปชมห้องถัดไป คล้ายการเดินทัศนศึกษา ด้านล่างนี้ผู้วิจัยสรุปเรื่องราวในแต่ละเส้นเรื่องเอาไว้ โดยจะอธิบายถึง ตัวละคร โครงเรื่อง วิธีการนำเสนอ ประเด็นของเรื่อง และสิ่งที่เชื่อมโยงกับเรื่องอื่น ๆ เอาไว้เป็นตารางดังต่อไปนี้

ตาราง 4 โครงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 1

เรื่อง “อยู่นาน”		
ตัวละคร	อาหะมะ	อายุ 68 ปี ลูกครึ่งไทย-จีน เจ้าของร้านขายก๋วยเตี๋ยว เป็นหม้าย ขาไม่ดี
	‘ชมพู่’	อายุ 43 ปี ชื่อเดิม ไฉเอี้ยง เพิ่งเลิกกับสามีที่หนีตามกันไปตั้งแต่วัยรุ่น แต่งตัวทันสมัย ติดหนี้พนัน
	ต๊อชิง	อายุ 40 ปี เป็นโรคหอบหืดแต่เกิด ร่างกายไม่แข็งแรง ต้องอยู่ติดแม่มาทั้งชีวิต รักหมาจรจัด
	จิ้งลือ	อายุ 25 ปี หลานชายเพื่อนบ้าน กระจือรือร้น กระฉับกระเฉง อึดยาศัยดี
โครงเรื่อง	ฉากที่ 1 ผู้ชมจะเดินเข้าตรอกเล็ก ๆ มาเห็น ต๊อชิง ให้ข้าวหมา และบ่นถึง ‘ชมพู่’ หรือชื่อเดิมว่า ไฉเอี้ยง พี่สาวของเธออยู่ ต่อมาเมื่อผู้ชมเดินเข้ามาถึงอาคารบี ซึ่งจัดเป็นร้านก๋วยเตี๋ยวจะเห็น ไฉเอี้ยงพยายามปะเลาะ อาหะมะ ให้ถ่ายทอดสูตรทำก๋วยเตี๋ยวให้เธอ ต่อมาต๊อชิงจะตามเข้ามาในบ้าน ไฉเอี้ยงจึง	

	<p>เอาโทรศัพท์ให้ตีอิงเป็นสินบนปะเหลาะให้อึ้งยอมย้ายไปอยู่ต่างจังหวัดด้วยกัน เธออ้างว่าที่นั่นอากาศถ่ายเทสะดวกสบายเหมาะกับตีอิงซึ่งเป็นโรคหอบหืด และอ้างว่าหมะแก่แล้วจะได้พักจากทำงาน แต่หมะไม่ยอมเพราะคิดว่าเอี้ยงติดพนันและจะมาหลอกเอาเงินเพื่อไปใช้หนี้หลังจากเลิกกับผัว ทั้งที่เอี้ยงยืนยันว่าเธอเลิกพนันแล้ว และแค่อยากอยู่กับแม่และน้องในที่ที่ดีกว่านี้ เอี้ยงน้อยใจหมะและด่าว่าบ้านหลังนี้เป็นบ้าน ‘สกปรก’ หมะไล่เอี้ยงออกไปจากบ้าน ผู้ชมกลุ่มนี้จะถูกนำออกไป ถู่ว่าจบการแสดงฉากที่ 1</p>
	<p><u>ฉากที่ 2</u> ผู้ชมอีกกลุ่มจะเดินเข้าตรอกแคบ ๆ มาเจอเอี้ยงคุยโทรศัพท์กับ โด่งสามเภาอยู่ ผู้ชมจะได้ข้อมูลว่าเอี้ยงติดหนี้พนันจริง ๆ และเพิ่งเลิกกับโด่งซึ่งมีเมียน้อยและทิ้งให้เธอไม่มีเงินติดตัวเลย ผู้ชมจะเดินเข้าไปในร้านก๋วยเตี๋ยวซึ่งอาหมะกำลังบ่นเอี้ยงอยู่ ในขณะที่ตีอิงน้อยใจหมะเพราะคิดว่าที่หมะบ่นเอี้ยงเพราะแค้นเอี้ยงมากกว่า เอี้ยงโทรหาตีอิงเข้าโทรศัพท์ที่ให้ไว้เพื่อให้อิงเอาโทรศัพท์ไปคืน แต่หมะไม่ยอมเอี้ยงจึงต้องเดินกลับมาบ้านอีกครั้ง หมะทำทนายให้เอี้ยงพาอิงไปอยู่ด้วย ทุกคนทำให้อึ้งรู้สึกเป็นภาระ เธอจึงเฉลยว่าเธอแอบลักเงินของหมะเก็บไว้ หมะตีอิงที่ลักขโมยเงินของตัวเองทำให้อึ้งโวยวายด่าหมะกระแทบเอี้ยง ต่างคนต่างเสียใจกับสิ่งที่ตนทำหมะเดินหนีออกไปหน้าร้าน ขณะที่อิงเดินออกไปด้านหลัง ทิ้งเอี้ยงอยู่คนเดียวกับเงินจำนวนมาก ผู้ชมถูกนำออกไปทางหลังร้าน ถู่ว่าจบการแสดงฉากที่ 2</p>
	<p><u>ฉากที่ 3</u> ผู้ชมอีกกลุ่มจะเดินมาพบตีอิงที่หลังร้านกำลังพ่นยาโรคหอบหืดซึ่งกำลังจะหมดเกลี้ยง จากนั้นจะถูกพาไปพบกับหมะที่นั่งร้องไห้อยู่หน้าร้าน จิ้งสือเด็กแถวบ้านเข้ามาบอกหมะว่ามีเจ้าหนี้มาตามหาเอี้ยง สุดท้ายผู้ชมจะถูกพาเข้าไปในร้านก๋วยเตี๋ยว พบเอี้ยงที่นับเงินของอิงอยู่ 2 พี่น้องทะเลาะกัน ลามไปถึงประเด็นว่าหมะรักใคร่มากกว่า ท้ายที่สุดอิงคว่ำเงินหนีออกไป หมะกลับมาเจอเอี้ยง จึงทะเลาะกันเรื่องเอี้ยงติดพนันจริง ๆ เอี้ยงยอมรับว่ามีหลายเรื่องที่โกหก แต่เรื่องที่ยอมอยู่กับแม่และน้องเป็นเรื่องจริง ตอนนั้นเอง อิงกลับเข้ามาโรคหอบหืดกำเริบ อิงพยายามขอให้เอี้ยงช่วยหายาสำรองแต่เอี้ยงกลับทำตัวไม่ถูก ท้ายที่สุดหมะเฉลยว่ามียาสำรองอยู่กับตัวทำให้เอี้ยงเห็นว่าเธอไม่สามารถดูแลหมะและน้องได้จริง ๆ เอี้ยงเสียใจมากที่หมะเล่นแบบนี้ เธอเผยความจริงว่าเกลียดบ้านนี้มาก เพราะมีอดีตที่เลวร้าย เตี้ยชอบทำร้ายหมะ ไปลงที่หมะเวลาที่เอี้ยงทำอะไรไม่ได้ตั้งใจ ภาพของเอี้ยงเป็นผู้หญิงไม่ดีในสายตาทุกคน ไม่ว่าจะพูดอย่างไรก็ไม่มีใครฟัง</p>

	ตอนนั้นอิงเพิ่งนึกได้ว่าทิ้งเงินไว้ข้างนอก เอียงจึงรีบวิ่งออกไปหา อิงเผยกับแหมะว่าเธอไม่ได้ลืมแต่เอาไปซ่อนไว้ เอียงคงหาไม่เจอ และคงไม่กลับมาที่บ้านหลังนี้อีกแล้ว	
วิธีการนำเสนอ	เรียงตามลำดับเวลา ต้น-กลาง-จบ ผู้ชมเข้ามาชมได้เพียงฉากใดฉากหนึ่ง	
ประเด็นของเรื่อง	<ul style="list-style-type: none">- ผู้ชมแต่ละกลุ่มจะเจอกับตัวละครหลักที่อยู่คนเดียวนอกบ้านก่อนจะเข้ามาเจอเหตุการณ์ในบ้าน ผู้ชมแต่ละรอบจะเห็นเรื่องเกี่ยวกับตัวละครนั้น ๆ ในมุมที่ต่างกันไป- ตัวละครแต่ละตัวมองตัวเองต่างจากที่คนอื่นมอง ทุกคนมีเหตุผลในการกระทำและบุคลิกนิสัยของตัวเอง และคาดหวังให้ตัวละครอื่นเห็นตนอย่างที่ตนอยากให้เป็น- ตัวละครทั้ง 3 รักกัน แต่ไม่แสดงออกให้อีกฝ่ายรู้ นำมาซึ่งความเข้าใจผิดว่าคนนั้นคนนี้ รักอีกคนมากกว่าตน- เอียงเป็นตัวแทนของคนที่ได้ออกไปจาก ‘บ้าน’ ที่เธอมองว่าทรุดโทรมและน่ารังเกียจ เธอต้องฝืนตัวเองกลับมาบ้านนี้เพราะเหตุจำเป็น, ตี้อิงเป็นตัวแทนของคนที่คิดว่า ‘บ้าน’ ของเธอแม้ไม่ได้มีความเป็นอยู่ที่ดี แต่ก็จำเป็นต้องอยู่ด้วยความเคยชิน เพราะไม่กล้าเลือกทางที่เป็นไปได้อื่น ๆ, แหมะเป็นตัวแทนของคนที่คิดว่าบ้านของตนนั้นดีแล้ว ถึงสภาพเป็นอยู่ไม่ดีถึงเตี้ยจะชอบทำร้ายร่างกาย แต่อย่างไรบ้านก็คือ ‘บ้าน’- ผู้ชมควรรู้ว่า ปัญหานี้อาจบรรเทาได้หากเปิดใจคุยกัน ทำความเข้าใจตัวละครอื่นให้มากขึ้นจะได้เห็นภาพใหญ่ของปัญหา ไม่ได้เห็นเพียงเศษเสี้ยวจนเข้าใจผิด ประเด็นนี้พ้องไปกับกลวิธีนำเสนอประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่ผู้วิจัยตั้งใจให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวแต่ละเรื่องไม่เท่ากัน	
จุดเชื่อมโยงกับเรื่องอื่น ๆ	<ul style="list-style-type: none">- แหมะกล่าวถึง “โรงน้ำชา” ในเรื่องอยากอยู่ ว่าเคยอยู่ข้างบ้าน และเอียงเป็นผู้หญิงไม่ดีเหมือนกับโสเภณีในโรงน้ำชา	
เรื่อง “อยากอยู่”		
ตัวละคร	หญิงเฮา	อายุ 25 ปี เลือดจีนแต่จิว ทายาทลำดับท้ายของตระกูลห้างทองชื่อดัง แต่งงานแล้ว
	ดวง	หรือ ‘เสียงยี่’ อายุ 18 ปี คนไทยแท้ ภูมิลำเนาอยู่แถบอีสาน เข้ามากรุงเทพฯ เพื่อหารายได้เลี้ยงครอบครัว
โครงเรื่อง	<u>ฉากที่ 1</u> หญิงเฮา ทายาทร้านทองทำห้องไว้ให้ ดวง เด็กนวดโรงน้ำชาอยู่ และมักเข้ามาหาเธอเป็นประจำ หลังจากหายไปหลายวัน วันนี้หญิงเฮามาหาดวง	

	<p>เพื่อบอกเธอว่าพ่อของเธอตายแล้ว เธอปลอบประโลมเขา และเขียนตัวอักษรจีนแต่จื๋อบนฝ่ามือเขาอย่างที่เขาเคยสอน ไม่ทันไร หยุงเฮาก็เปิดเผยความจริงว่า เมื่อพ่อตาย พี่ชายเขากลายเป็นเจ้าของร้านทองแทน และเพื่อรักษาภาพลักษณ์ของพี่ เขาจะให้ใครรู้ไม่ได้ว่าพี่ของเขาปล่อยให้คนเช่าตึกเป็นร้านน้ำชา ดังนั้น กิจการโรงน้ำชาจะต้องปิดตัวลง หยุงเฮาโน้มน้าวให้ดวงกลับบ้านที่ต่างจังหวัด แต่ดวงไม่ยอมไปไหน เธออ้างว่ามีคนต้องดูแลหลายคน และผลอหุลุดปากว่าเธอมีลูกแล้ว หยุงเฮารับไม่ได้ เขาจ่ายเงินให้เธอแล้วจะจากไป ด้วยความเสียใจและโกรธแค้น ดวงเผยว่าตลอดเวลาที่หยุงเฮาไม่มาหา เธอไปรับแขกคนอื่น เธอไม่ยอมกลับบ้าน เธอจะป่าวประกาศให้ทุกคนรู้ว่าหยุงเฮาเลี้ยงเธอไว้ทั้งที่มีเมียแล้ว หยุงเฮาโกรธมากและผลอชกหน้าดวงเข้า ดวงยิ่งโกรธใหญ่จึงชุดเอาปมของหยุงเฮาออกมาตะโกนออกหน้าต่างทั้งเรื่องที่พ่อแม่ไม่รักเขา และเรื่องที่เขาเป็นหมั้นด้วย หยุงเฮาพยายามปิดปากดวงไม่ให้พูด แต่เพราะควบคุมตัวเองไม่ได้ เขาผลอพูดปากอูดจมูกดวงจนเธอขาดใจตาย หยุงเฮารับไม่ได้กับความจริงที่เกิดขึ้น เขาเอาเธอขึ้นเตียง นอนข้าง ๆ แล้วเอานิ้วก้อยดวงเข้าปาก ผู้ชมจะถูกพาออกไปจากห้องตอนนี้</p>
	<p><u>ฉากที่ 2</u> เมื่อผู้ชมอีกกลุ่มเข้าห้องมาก็จะเห็นว่าหยุงเฮากำลังสอนภาษาแต้จิ๋วให้ดวง ซึ่งซีเกียจเรียนเพราะไม่เห็นว่าจะเป็นประโยชน์อย่างไร หยุงเฮาเล่าให้ดวงฟังเรื่องที่เขาเป็นลูกเมียน้อยที่บ้าน เพราะพ่อของเขาต้องแต่งงานกับผู้หญิงที่เหมาะสม ดวงได้ยินเข้าก็น้อยใจว่าเขาเป็นผู้หญิงที่ไม่เหมาะสมด้วยหรือไม่ เธอเออว่าแม่ของหยุงเฮาคงเป็นโสเภณีเหมือนเธอ หยุงเฮาผลอทำร้ายดวงเข้า ด้วยความรู้สึกผิด เขาบอกดวงว่าดวงไม่ใช่ผู้หญิงไม่ดี จนดวงเริ่มตั้งคำถามว่าถ้าเป็นอย่างนั้น จะอยู่อย่างหลบ ๆ ซ่อน ๆ ไปถึงเมื่อไร หยุงเฮาเข้าใจว่าดวงจะเรียกร้องให้เขาพาเข้าบ้าน เขาตำดวงว่าที่ดวงทนอยู่กับเขาเป็นเพราะเงิน ซึ่งทำให้ดวงเสียใจมาก หยุงเฮาพยายามจ้อดวง ดวงชวนหยุงเฮาหนีไป แต่หยุงเฮาเชื่อว่าเขายังจำเป็นต้องอยู่ที่บ้าน เพราะคนที่บ้านไม่ทอดทิ้งเขา ดวงเปรยว่าอาจเป็นเพราะพ่อของหยุงเฮายังอยู่ ถ้าขาดพ่อหยุงเฮาไปสักคนหยุงเฮาอาจทนอยู่ไม่ได้ ทั้ง 2 ต่างพยายามทำความเข้าใจว่าการอยู่แบบนี้อาจจะดีที่สุดแล้ว ดวงเปิดเผยความจริงว่าเธอมีความสุขกับที่เป็นอยู่แบบนี้ เธอแค่อยากมั่นใจว่าจะเป็นแบบนี้ ‘ตลอดไป’</p> <p>ทันใดนั้น หยุงเฮาเริ่มจดจำได้ว่าเขาไม่ได้อยู่กับเธอ ‘ตลอดไป’ เขาฆ่าเธอตายไปแล้ว เหตุการณ์ที่เขาฆ่าเธอเล่นซ้ำอีกครั้ง และตอนนี้เขานอนอยู่ข้าง</p>

	<p>ศพเธอ ตลอดฉาก 2 ที่เหมือนเป็นการย้อนอดีต ที่จริงเป็นเพียงแค่การที่หยุงเฮานอนคิดถึงเรื่องที่ผ่านมาเท่านั้น ผู้ชมจะถูกเชิญให้ออกไปจากห้องในตอนนี้</p> <p><u>ฉากที่ 3</u> เมื่อผู้ชมกลุ่มใหม่เข้ามา จะพบกับเหตุการณ์ตอนที่หยุงเฮาพาดวงขึ้นมาดูห้องนี้ครั้งแรก เขากำลังประหม่า อยากให้ดวงอยู่สุขสบายที่สุด ที่ต้องทำแบบนี้ เพราะหยุงเฮาไม่อยากให้ดวงรับแขกคนอื่น ไม่อยากให้เธอต้องถูกทำร้าย เขาขอให้เธออยู่ดูแลเขาแค่คนเดียว โดยที่เขาจ่ายเงินปิดปากเจ้าแม่โรงน้ำชาไปแล้ว ขณะที่หยุงเฮาครุ่นคิด เขามีนิสัยเอนนี้เข้าปาก จนดวงต้องดู แล้วให้หยุงเฮาเอนนี้เข้าปากแทน ทันใดดวงขอให้หยุงเฮายอมให้เธอเอนเพื่อนมาอยู่ด้วย ถึงตรงนี้ หยุงเฮาขอร้องเธอว่าเขายากย้อนเวลากลับไปตอนอื่น ไม่อยากเห็นตอนที่เขาทะเลาะกับเธอเรื่องเพื่อนที่ชื่อ ‘น้อย’ หยุงเฮาพยายามแก้ไขเหตุการณ์ในอดีตให้เป็นอย่างที่เขาต้องการ ในขณะที่ดวงพยายามเตือนเขาตลอดว่าตอนนั้นไม่ได้เป็นแบบนี้ ท้ายที่สุด เรื่องก็เฉลยว่า ฉากนี้ทั้งฉากเป็นเพียงความคิดของหยุงเฮาหลังจากฆ่าดวงแล้ว</p> <p>เรื่องราวย้อนกลับไปท้ายฉากที่ 1 ซึ่งหยุงเฮายังนอนกอดศพของดวงอยู่ได้แต่คิดถึงเรื่องราวที่ผ่านมา และพยายามจะจดจำมันในแบบที่เขาต้องการ วิญญาณของดวงพยายามโน้มน้าวให้เขาออกไป แต่เขาก็ไม่ยอม จนวิญญาณดวงต้องขุดปมของหยุงเฮาขึ้นมาด่าเขาอีก ให้เขาจำได้ว่าเธอเคยด่าเขาแบบไหนที่ทำให้เขาฆ่าเธอ</p> <p>หยุงเฮาหลุดจากภวังค์ของตน แล้ววิ่งออกไปจากห้อง ดวงลงนอนเป็นศพตามท่าที่หยุงเฮาได้เคยจัดเอาไว้ ผู้ชมถูกเชิญออกไป</p>
วิธีการนำเสนอ	เรียงตามลำดับเวลา จบ-กลาง-ต้น ผู้ชมเข้ามาชมได้เพียงฉากใดฉากหนึ่ง
ประเด็นของเรื่อง	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครต่างมีภาพของความสัมพันธ์ที่อยากให้เป็น มีความคาดหวังต่ออีกฝ่าย โดยที่ไม่สามารถพูดออกมาตรง ๆ ได้ ทุกอย่างดูเป็นเรื่องต้องห้ามไปหมด เมื่อไม่พูดกัน ก็ไม่เข้าใจกัน เหมือนความสัมพันธ์ที่ดูแน่นแฟ้น จริง ๆ แล้วรู้จักกันเพียงผิวเผิน - ปัญหาที่เกิดขึ้นมาจากความ “เหมาะสม” ของสังคม และทัศนคติที่ตัวละครสมานมาปฏิบัติ ความเป็นชาย ความเป็นหญิง ที่ดีหรือไม่ดี กลายเป็นกรอบขังทั้งคู่ไว้ ทำให้ไม่ได้พบความสุขที่แท้จริง - ผู้ชมแต่ละรอบที่เข้ามาจะเห็นความสัมพันธ์ของหยุงเฮาและดวงเพียงเศษเสี้ยวในช่วงเวลาหนึ่งและไม่มีทางรู้เรื่องราว ต้น-กลาง-จบที่แท้จริงได้ ผู้ชมที่

<p>ได้ดูฉากแรกจะไม่รู้เลยว่าหลังจากดวงตายจะเกิดอะไรขึ้น, ผู้ชมที่ได้ดูฉากที่ 2 จะไม่เข้าใจว่าอะไรพาไปสู่จุดที่หญิงเหมาดวงตาย, ผู้ชมที่ได้ดูฉากสุดท้ายจะได้ข้อมูลเป็นเศษเสี้ยว และอาจปะติดปะต่อเรื่องราวไม่ได้ ถ้าไม่ได้ถามผู้ชมคนอื่น ๆ</p> <p>- ห้องนี้ถูกสร้างมาเพื่อให้เห็นชัดเจนว่าข้อมูลเท่าที่มีในฉากเดียวที่ได้ชมนั้น ไม่เพียงพอต่อความเข้าใจเรื่อง และน่าจะช่วยตั้งคำถามต่อฉากอื่น ๆ ได้ว่าที่ผู้ชมเข้าใจว่าจบในตัวและมีข้อมูลครบถ้วน ความจริงแล้วครบถ้วนหรือไม่</p> <p>- หญิงเหมาและดวง เป็นตัวแทนของคนที่ยพยายามโน้มน้าวตัวเองและผู้อื่นให้เห็นว่า ‘บ้าน’ ที่ตนอยู่ตอนนี้ดีที่สุดแล้ว และจะดีตลอดไป แม้จะเห็นว่ามีปัญหาอยู่ แต่ก็พยายามไม่ยุ่งเกี่ยวกับปัญหา ทำเป็นลืม และหลอกตัวเองว่าชีวิตแบบนี้ดีแล้ว</p> <p>- การที่หญิงเหมาที่ยึดติดกับอดีต และพยายามแก้ไขอดีต ทั้งที่ความจริงกำลังนอนกอดศพอยู่ สะท้อนให้เห็นชัดเจนว่าภาพฝันของเขาไม่มีวันเป็นจริง ความรู้สึกผิดถูกเขียนขึ้นให้เป็นวิญญานของดวงคอยย้ำเตือนให้เขายอมรับความจริง</p>		
เรื่อง “อยู่ดี (ไม่ว่าดี)”		
ตัวละคร	คุณหลี่	อายุ 45 ปี ยังสวยแข็งแรงสุขภาพดี เจ้าของกิจการร้านอาหารชื่อดังที่บังเอิญได้ตักแถวนี้แถมมากับตักข้างหน้า
	แอนดรูว์	อายุ 50 ปี “เพื่อน” คุณหลี่ เต็มเปี่ยมไปด้วยพลังสร้างสรรค์ ช่างฝัน ช่างฟุ้ง ช่างเพ้อ ช่างเพ้อ
	จู๊เป้ง	อายุ 35 ปี ผู้แสดง นักออกแบบท่าเต้น ผู้อุทิศทั้งชีวิตเพื่อศิลปะการแสดง มีพรสวรรค์ และมีรางวัล
	สุรเชษฐ์	อายุ 40 ปี จิตรกร นักปั้น นักเขียน นักเคลื่อนไหว นักกิจกรรม นักประท้วง และอื่น ๆ มีลูก 1 คน
โครงเรื่อง	<p>เมื่อผู้ชมเข้าสู่ห้องว่าง ที่ชั้น 3 ของอาคารบี จะพบกับคุณหลี่เจ้าของตึกที่กำลังคุยโทรศัพท์กับลูกน้องให้ไปชี้แจงชุมชนรอบข้างว่าจะมีการจัดแสดงที่ตึกและอาจมีเสียงรบกวน แอนดรูว์หุ้นส่วนของคุณหลี่แย่งโทรศัพท์ไปและจัดแจงให้ลูกน้องของหลี่หาของไปไหว้คนในชุมชนเป็นเชิงติดสินบนให้ยอมจัดงาน เรื่องราวเปิดเผยว่าแอนดรูว์ได้หาศิลปินมานำเสนอแนวคิดจัดแสดงงานศิลปะที่ตึกนี้ เพื่อ ‘พัฒนา’ ให้ตึกนี้มีคุณค่ามากกว่าแค่ปล่อยไว้เป็นที่รกร้างเช่นนี้ โดยมีจู๊เป้งศิลปินด้านการเต้น และสุรเชษฐ์ศิลปินศิลปะจัดวาง</p>	

	<p>เข้ามาเสนอ ‘แข่งกัน’</p> <p>จ๊อบแจงเปิดตัวเข้ามาก่อนและแสดงการร่ายรำติดต่อกับวีญญานที่อยู่ ในตึกโดยกล่าวถึงดวงที่ตายในตึกข้าง ๆ และตึกซึ่งเป็นหอหิตตายที่ชั้นล่าง คุณหลิประทับใจการแสดงของจ๊อบแจงมาก และเชื่อมั่นว่าจ๊อบแจงเป็นคน มีของจริง ๆ แอนดรูว์เองก็เชียร์จ๊อบแจงออกนอกหน้า และเสนอให้คุณหลิ ดัดแปลงตึกนี้เป็นโรงละคร โดยที่แอนดรูว์จะเป็นผู้จัดการดูแลโครงการให้ ตอนนั้นเองสุรเชษฐ์เข้ามาแย่งความสนใจของคุณหลิไป และนำเธอไปสู่ห้องที่ ติดกัน ซึ่งเขาจัดแสดงงานศิลปะจัดวางไว้ โดยมีทั้งภาพถ่าย ภาพวาด และ ข้าวของที่เล่าถึงคนในชุมชนแถวนี้ คุณหลิเห็นดีเห็นงามด้วย และพบว่าการ ทำให้ตึกนี้เป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะเธอจะได้ไม่ต้องปรับปรุงพื้นที่มากนัก รวมทั้ง ยังเป็นหนทางอันดีที่จะผูกสัมพันธ์กับคนในชุมชนรอบข้าง ซึ่งตลอดเวลาที่ นำเสนอานกันนี้ คนในชุมชนจะขว้างปาข้าวของใส่คุณหลิเป็นระยะ ๆ จ๊อบแจงกลัวว่าตนจะเสียเปรียบสุรเชษฐ์ จึงทำเป็นไถยเสียวีญญานร้องให้ จากห้องอาคารดี (จากเรื่องอยู่ยง) และทำการร่ายรำแทรกตัวไปในงานศิลปะ ของสุรเชษฐ์ แอนดรูว์ประทับใจมากจึงเสนอให้จ๊อบแจงและสุรเชษฐ์ทำงาน ด้วยกันบนพื้นที่นี้ คุณหลิเสริมว่าเห็นด้วย และทั้ง 2 จะต้องนำเสนอผลงานที่ เกี่ยวกับ ‘สำนึกในพระมหากรุณาธิคุณ’ ของในหลวงรัชกาลต่าง ๆ ที่มีต่อ ชุมชนไทยเชื้อสายจีนในเยาวราช</p> <p>จ๊อบแจงจะไม่ยอมทำงานกับสุรเชษฐ์ และจะไม่ทำงานหัวข้อนี้ จึงจะถอนตัว จากโครงการ แอนดรูว์ก็จะไปด้วยเพราะเธอยังอยากทำพื้นที่นี้เป็นโรงละคร สุรเชษฐ์และจ๊อบแจงต่างขุดบมของอีกฝ่ายขึ้นมาสาธยายมณโฑใส่กัน จน ท้ายที่สุดแอนดรูว์ต้องเข้ามาไกล่เกลี่ย โดยเสนอว่าจะให้ทุกฝ่ายทำงาน ด้วยกันต่อไป โดยเสนอว่าจะจ่าย เงินว่าจ้างรายปีให้ทั้งคู่ ทั้งจ๊อบแจงและ สุรเชษฐ์ขอเวลาอยู่ด้วยกันตามลำพังเพื่อปรึกษากัน</p> <p>เมื่อไม่มีคุณหลิและแอนดรูว์แล้ว ศิลปินทั้ง 2 ต่างเข้ากอดกันราวกับที่ผ่านมา แก่งทะเลาะกันเพื่อบีบให้นายทุนทั้ง 2 ยอมจ่ายเงิน ทั้งคู่ตกลงร่วมงานไป ก่อน แล้วค่อย ๆ หาทางแก้ไจทย์ ‘ได้ร่มพระบรมโพธิสมภาร’ ในภายหลัง</p>
วิธีการนำเสนอ	เล่นซ้ำฉากเดิม ผู้ชมในแต่ละรอบรับรู้เหตุการณ์เดียวกันโดยที่รายละเอียด ต่าง ๆ และการแสดงทั้งหมดเป็นเหมือนเดิมทุกรอบ
ประเด็นของเรื่อง	- ตัวละครแต่ละตัวมี “เป้าหมายแฝง” ในสิ่งที่ตัวเองกำลังทำ แต่ละคนพูด ความจริงไม่หมด เปิดเผยความรู้สึกไม่หมด จนนำไปสู่การพยายามโต้เถียง

	<p>เอาชนะ เปิดโปงกัน</p> <ul style="list-style-type: none">- ตัวละครแต่ละตัว โดยเฉพาะคุณหลี่ และแอนดรูว์ ไม่ได้เข้าใจความต้องการของตัวละครอื่น แต่พยายามทำเป็นเข้าใจ พยายามยกตนให้เหนือกว่า พยายามทำรู้ดี เพื่อรักษาสภาพ ‘เจ้าของ’ ของสถานที่นี้เอาไว้ให้ได้- คุณหลี่ และแอนดรูว์เป็นตัวแทนของคนนอกที่พยายามทำให้พื้นที่ที่เพิ่งได้มาเป็น ‘บ้าน’ ของตนมีสภาพดีกว่าที่เป็น โดยที่อาจไม่ได้เข้าใจคนที่อาศัยอยู่ที่นี่จริง ๆ นัก ในขณะที่จิบแจงและสุรเชษฐ์เป็นภาพแทนของคนที่เข้ามาในพื้นที่นี้ เพื่อเปลี่ยนแปลง และพัฒนาจริง ๆ แม้ว่าจะมองคนละมุม- เรื่อง อยู่ดี (ไม่ว่าดี) เป็นจุดเชื่อมโยงเส้นเรื่องอื่น ๆ เข้าด้วยกัน ผู้ชมที่ดูเรื่องของดวงมาแล้วจะรู้ว่าดวงถูกหยงเฮาฆ่าโดยไม่ตั้งใจ ขณะที่คุณหลี่บอกจิบแจงว่าวิญญาณในห้องนั้น ‘ไหลตาย’ ผู้ชมที่ดูเรื่องของตี่อิงมาแล้ว จะรู้ตอนจบในที่สุดว่าตี่อิงถูกทิ้งให้อยู่คนเดียวจนตาย และผู้ชมที่ดูเรื่องของท่านเจ้าที่ จะรู้ว่าวิญญาณในห้องนั้นไม่ได้ร้องไห้ แต่กำลังโกรธ ห้องนี้จะเป็นจุดกระตุ้นให้ผู้ชมรู้ว่าแต่ละห้องมีชุดความจริงบางอย่าง ที่ถูกพูดถึงหรือส่งผ่านมายังเรื่องอื่น ๆ ซึ่งอาจจะตรง หรือไม่ตรงกับเหตุการณ์ที่เขาได้เห็น ซึ่งจะชวนตั้งคำถามและนำไปสู่สาระสำคัญของเรื่องที่ผู้ชมไม่อาจตัดสินเรื่องราวต่าง ๆ ได้จากแค่เศษเสี้ยว แต่อาจมีชุดความจริงหลาย ๆ อย่างที่ไม่เป็นเหมือนที่ได้เห็น หรือได้ยินมา ซึ่งจะนำไปสู่กิจกรรมท้ายเรื่องให้ผู้ชมได้พยายามพูดคุยกันเพื่อตามหา ‘ความจริง’ สูงสุดหนึ่งเดียวในเรื่องเล่านี้	
จุดเชื่อมโยงกับเรื่องอื่น ๆ	<ul style="list-style-type: none">- จิบแจงกล่าวถึง “พลังงานความเศร้าของผู้หญิงอันเปี่ยมล้น” เพื่อหมายถึงวิญญาณของดวง ซึ่งคุณหลี่อธิบายว่า ‘ไหลตาย’- จิบแจงกล่าวถึง “วิญญาณข้างล่าง” เพื่อหมายถึงวิญญาณของตี่อิง ซึ่งคุณหลี่อธิบายว่าเป็น ‘หอบหืด’ ตายคนเดียวไม่มีลูกหลาน- จิบแจงกล่าวถึง “เสียงคนร้องไห้” แล้วเข้าไปสัมผัสผนังที่เชื่อมไปยังอาคารดี เพื่อหมายถึงวิญญาณของ ท่านเจ้าที่	
เรื่อง “อยู่ยง”		
ตัวละคร	เจ้าที่	หรือ ลี้จุ่น เทพตี่จูเอี้ย อายุ 70 ปี แต่งหน้าเป็นจิ้งจอกตัวจิ๋ว (พระเอกสูงวัย) สวมเครื่องทรงเก่าขาดที่ถูกปักขุน
	ฮะเปี๊ว	บรรพชนเจ้าที่ อายุ 70 ปี แต่งหน้าเป็นจิ้งจอกตัวจิ๋ว (บทตลก) มีศรัทธาต่อเทพเจ้าแรงกล้า
โครงเรื่อง	มัคคุเทศก์พาผู้ชมมาถึง “สถานที่รกร้าง” ชั้น 3 ของอาคารดี และกล่าวว่า	

	<p>กำลังจะพาไปให้ ‘เจ้าที่’ ซึ่งอาจสื่อสารกับผู้ชมได้ ต่อมาอะโปีวปรากฏกาย และเข้าไปพูดคุยกับผู้ชม เป็นการสร้างกติกาว่า ผู้ชมบางส่วนเป็นลูกหลานของอะโปีว</p> <p>ท่านเจ้าที่ เพิ่งเข้ามาคุยกับเทพเจ้าที่เจ้าเมือง (เขี้ยวฮ้างเอี้ยะ) เรื่องราวเปิดเผยว่าอาคารนี้ถูกทิ้งให้รกร้าง โดยที่ลูกหลานไม่ได้มาราบไหว ท่านเจ้าที่มอบภารกิจให้ อะโปีว คอยหลอกหลอนทุกคนที่เข้าใกล้สักนี้ เพื่อส่งสารถึงลูกหลานไม่ให้ปล่อยให้ตึกนี้ถูกทุบทิ้ง แต่อะโปีวพยายามเกลี้ยกล่อมให้ท่านเจ้าที่ออกไปจากพื้นที่นี้เพราะไม่มีใครมาราบไหว ท่านเจ้าที่ไม่ยอมไปไหน เพราะถือว่าตนถูกตั้งศาลให้เป็น ‘เจ้าที่’ ของที่ดินผืนนี้ อะโปีวจึงเฉลยว่าที่ดินนี้จะไม่มีการมาอยู่แล้วเพราะจะถูกทุบทิ้งแล้วสร้างเป็นรถไฟใต้ดิน ตอนนั้นเองท่านเจ้าที่ได้ยินเสียงใครบางคนในห้องข้าง ๆ (อาคารซี) ท่านเจ้าที่จึงใช้ให้อะโปีวไปหลอกเขา แต่อะโปีวไม่ยอม และเปิดเผยเรื่องจริงออกมาว่าท่านเจ้าที่ไม่ใช่ตึกเอี้ยะที่แท้จริง แต่คือ ลีจุ่น พี่ชายของเขา</p> <p>ทั้ง 2 ไม่ได้เป็นเทพ เป็นเพียงวิญญาณเร่ร่อนที่ดวงวิญญาณกำลังจะสลาย เพราะไม่มีใครทำบุญให้ ทั้ง 2 เป็นผู้แสดงจิ้งจอกดำ ลีจุ่นจึงแสดงบท ‘เจ้าที่’ ฝ้าคอยลูกหลานอยู่ที่นี้ไม่ยอมไปไหน จนหลงลืมว่าตัวเองเป็นใครกันแน่ ส่วนอะโปีววิญญาณน้องชาย จึงต้องคอยอยู่ดูแลท่านเจ้าที่ ไม่ต่างจากดูแลผู้ป่วยอัลไซเมอร์</p> <p>ช่วงท้ายของการแสดงลีจุ่นยังคงไม่ยอมรับความจริง และเล่นบทเป็นท่านเจ้าที่ต่อไป วนลูปกลับไปเข้ามาหาเจ้าที่เจ้าเมืองต่อ อะโปีวก็นั่งพยายามเล่นตามบทที่ลีจุ่นสั่งให้ ในขณะที่จะหาทางเกลี้ยกล่อมให้ลีจุ่นยอมไปจากที่นี่ (ไปเกิด) ให้ได้อีกครั้งหนึ่ง เป็นกติกาละโลกของตัวละครว่าลีจุ่นยังคงเล่นบทเดิม ๆ วนเวียนไปไม่รู้จักจบสิ้น</p>
วิธีการนำเสนอ	เล่นซ้ำฉากเดิมในโลกของตัวละคร ผู้ชมในแต่ละรอบรับรู้เหตุการณ์เดียวกัน แต่รายละเอียดอาจต่างกันไป
ประเด็นของเรื่อง	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ชมแต่ละกลุ่มที่เข้ามาจะเห็นเหตุการณ์เดียวกัน แต่การแสดงของอะโปีว ย่อมไม่เหมือนกันในแต่ละครั้ง เพราะยังต้องอยู่จัดการกับลีจุ่นหลายครั้งเข้า อะโปีวย่อมจะไม่สามารถจัดการกับลีจุ่นอย่างสงบได้ทุกครั้ง - การยึดติดอยู่ใน ‘บ้าน’ ที่ไม่เหลือใคร แม้จะคิดว่าตัวเองยิ่งใหญ่หรือสำคัญแค่ไหน ไม่ได้ทำให้ตนเองสำคัญขึ้น และอาจยิ่งทำให้คนที่รักและห่วงใยตน ต้องมาเดือดร้อน และทรมานไปด้วย การมองสภาพความเป็นอยู่ของตนและ

	<p>รู้ทันสถานะของตนในโลกที่เปลี่ยนไปทุกวัน จะนำไปสู่การปรับตัวอยู่กับปัจจุบันได้อย่างสุขสงบขึ้นได้</p> <ul style="list-style-type: none"> - คนที่อยู่ข้าง ๆ ร่วมทุกข์ร่วมสุขไปด้วยกัน อาจสำคัญกว่าลาภยศสรรเสริญ และสำคัญว่า ‘สถานที่’ ที่เราอยู่ เราควรมองให้เห็นเขา และไม่เห็นแก่ตัว กักขังเขาไว้ เพื่อความสบายใจของตัวเอง - ลี้จุ่นเป็นตัวแทนของคนที่ยึดติดกับลาภยศสรรเสริญ ยึดติดกับ ‘บ้าน’ ไม่ยอมไปไหน ไม่ยอมรับความเปลี่ยนแปลงใด จนต้องอยู่กับความรกร้างว่างเปล่า, ฮีโปวี เป็นตัวแทนของคนที่ต้องการออกไปจาก ‘บ้าน’ เพื่อความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น ไม่มีใครถูก ไม่มีใครผิด แต่ควรพยายามทำความเข้าใจกันและกันให้มากขึ้น - ผู้ชมที่ดูรอบหลัง ๆ อาจเห็นฮีโปวีที่เหนื่อยล้า หรือเกรี้ยวกราด จึงอาจมองว่าฮีโปวี ‘เห็นแก่ตัว’ เทียบกับผู้ชมที่ดูรอบแรกอาจเห็นฮีโปวีที่พยายามเล่นตามลี้จุ่น และหาทางจัดการกับเขาอย่างสมเหตุสมผลมากกว่า การที่ผู้ชมไม่รู้ ว่า ฮีโปวีต้องรับมือกับลี้จุ่นวนซ้ำไปเรื่อย ๆ จนอารมณ์เสีย สะท้อนภาพใหญ่ของเรื่องราว เราอาจตัดสินอะไรไม่ได้เพียงแค่ชั่ววูบ แต่จำเป็นต้องเข้าใจเรื่องราวทั้งหมดเสียก่อน
จุดเชื่อมโยงกับเรื่องอื่น ๆ	<ul style="list-style-type: none"> - ท่านเจ้าที่กล่าวถึง “คนที่มาห้องข้าง ๆ” ซึ่งก็หมายถึงสุรเชษฐ์จากเรื่อง (อยู่ดีไม่ว่าดี) ที่มาจัดแสดงงานศิลปะที่อยู่ในอาคารซี

จะเห็นได้ว่า เรื่องราวแต่ละเส้นเรื่องถูกออกแบบเอาไว้ให้มีบางส่วนเกี่ยวเนื่องกัน บางตัวละครพูดถึงกันและกัน และสถานการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นโดยสร้างจากตำแหน่ง และทิศทางของพื้นที่จัดแสดง ซึ่งอยู่ไม่ไกลกันนัก บางเรื่องถูกออกแบบให้ผู้ชมได้ชมเพียงเสี้ยวหนึ่งของเรื่องทั้งหมด ทั้งนี้ เพื่อสร้างความรู้สึกร่วมกับผู้ชมว่าพวกเขาไม่รู้เรื่องทั้งหมด ไม่สามารถเห็นภาพกว้างของทั้งเรื่องนี้ได้ ผู้ชมควรรู้สึกว่ายารู้เรื่องมากกว่านี้ และทางเดียวที่จะทำได้คือต้องสนทนากับผู้อื่น

ทั้งนี้ เพราะผู้วิจัยตั้งใจไว้ว่า หลังจากที่ผู้ชมได้ชมเรื่องราวครบ 60 นาทีแล้ว ทุกคนจะต้องไปรวมกันที่ชั้น 2 ของร้านโซน่า เพื่อที่จะทำกิจกรรมสุดท้ายร่วมกัน ในตอนต้น ผู้วิจัยเลือกมอบบทบาทให้ผู้ชมเป็น ‘หุ่นส่วน’ ที่มีส่วนได้ส่วนเสียกับอาคารพาณิชย์ที่ถูกทิ้งร้างแห่งนี้ หลังจากที่เขาได้เห็นเรื่องราวต่าง ๆ ในอาคารหลังนี้แล้วเขาจะต้องตัดสินใจว่า ‘จะอย่างไรกับอาคารนี้ดี’ ซึ่งกระบวนการจะบังคับให้ผู้ชมทุกคนต้องตกลงร่วมกันให้คะแนนเป็นเอกฉันท์เท่านั้น

การออกแบบกิจกรรมสุดท้ายเช่นนี้ ก็เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมผู้ชมจำเป็นต้องสอบถามเรื่องราวต่าง ๆ ที่ตนไม่ได้รับชมให้ครบถ้วน เพื่อทำความเข้าใจตัวละครทั้งหมดที่เกี่ยวข้อง

กับอาคารนี้ ผู้ชมอาจถกเถียงกัน แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันว่าอาคารนี้มีค่าสำหรับคนที่เคยอยู่ คนที่จะเข้ามาอยู่ และคนที่อยู่ต่อไปอย่างไร และท้ายที่สุดควรจะต้องตัดสินใจทำอะไรกับมันบ้าง

ท้ายที่สุดแล้วผลโหวตอาจไม่สำคัญเท่ากระบวนการที่ผู้ชมจะได้แลกเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อตัวละคร และต่อ ‘อาคาร’ นี้ ซึ่งตัวละครต่างให้คุณค่าเอาไว้ต่างกัน ผู้วิจัยคาดหวังว่าผู้ชมจะตกตะกอนถึงสารสำคัญของเรื่องที่ตั้งคำถามว่า ‘เราไม่สามารถตัดสินผู้อื่นได้ หากยังรู้เรื่องของเขาไม่ครบถ้วน’ และหวังว่าผู้ชมจะเชื่อมโยงไปถึงชีวิตจริงของแต่ละคนโดยเฉพาะอย่างยิ่งการตัดสินคนจากทัศนคติที่เขามีต่อ ‘บ้าน’ หรือ ‘ประเทศ’ นี้ โดยที่ไม่ได้รับรู้เรื่องราวของเขาทั้งหมดนั่นเอง

ผู้วิจัยได้นำบทร่างนี้ไปทำงานกับผู้แสดงและคณะทำงานต่าง ๆ แต่แล้วเมื่อเกิดวิกฤตการณ์โควิด-19 ผู้วิจัยก็จำเป็นต้องยุติการฝึกซ้อมและจัดแสดงเรื่องนี้ไปก่อน กระทั่งเห็นแล้วว่าโอกาสที่จะจัดแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” เป็นละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ที่เยาวราชนั้นแทบจะเป็นไปไม่ได้ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องปรับการแสดงนี้ให้เป็นในรูปแบบออนไลน์ ซึ่งนำมาสู่การปรับบทเป็นร่างที่ 2 ดังจะอภิปรายในหัวข้อถัดไป

4.2.1.2 การกำหนดโครงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 2

ผู้วิจัยเลือกจากพัฒนางานขึ้นจากบทละคร “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 1 โดยเลือกปรับให้เหมาะสมกับการแสดงบนพื้นที่ออนไลน์ โดยไม่เลือกเขียนเรื่องราวขึ้นใหม่ ทั้งนี้เพราะโจทย์วิจัยต้องการพิสูจน์สมมติฐานที่ว่าหากมองพื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่หนึ่ง ไม่ใช่สื่อกลาง แล้วใช้งานโดยบูรณาการลักษณะเฉพาะของพื้นที่ออนไลน์เข้าไปอยู่ในองค์ประกอบต่าง ๆ ของละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่จะสามารถสร้างประสบการณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้คล้ายคลึง หรือเทียบเท่ากับประสบการณ์ที่ผู้ชมได้รับหากอยู่บนพื้นที่กายภาพ การเขียนเรื่องราวขึ้นใหม่อาจไม่ช่วยพิสูจน์สมมติฐานนี้

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดที่จะคงโครงสร้างของบทละคร กลวิธีการนำเสนอ ปฏิสัมพันธ์ที่เลือกไว้ให้ผู้ชม ตลอดจนทั้งสาระสำคัญของเรื่องเอาไว้ โดยยังคงจะเล่าเรื่องเป็น 4 เส้นเรื่อง ซึ่งจะพัฒนาเรื่องเล่าขึ้นจากภูมิหลังของตัวละคร ที่ได้ทำการค้นหาร่วมกันกับผู้แสดงไว้แล้วตั้งแต่ตอนทำงานกับบทร่างที่ 1 เป็นการดึงตัวเรื่องออกมาจากโลกของเรื่อง โดยจะเล่าสถานการณ์ที่ตัวละครอยู่ในพื้นที่ส่วนตัว โดยที่ผู้ชมเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์เข้าไปแอบดูตัวละครเหล่านั้น เพื่อล่อไปกับวัฒนธรรมการใช้ซูม ซึ่งผู้เข้าร่วมจะเห็นผู้อื่นในพื้นที่ส่วนตัวของเขา นั่นเอง

ผู้วิจัยจึงกำหนดให้รูปแบบการแสดงเป็นการแสดงเดี่ยวด้วยเหตุผลข้างต้น และเพื่อช่วยลดความเสี่ยงในการรวมตัวของผู้วิจัย คณะทำงาน และผู้แสดงไม่ให้มีจำนวนมากเกินไป นักตามมาตรการรักษาระยะห่างทางกายภาพอีกด้วย จะเห็นว่าผู้วิจัยแก้ไขปัญหากับข้อจำกัดของการสร้างสรรค์ให้สอดคล้องกับการใช้พื้นที่ และการออกแบบเรื่องเล่าด้วย ละครจึงจะมีเอกภาพ

ในบทร่างที่ 2 นี้ ผู้วิจัยได้เลือกตัวละครชมพูและตี่อิงจากเรื่องอยู่นาน ตัวละครจับจางจากเรื่อง อยู่ดี (ไม่ว่าดี) และ ตัวละครดวงจากเรื่องอยากอยู่ มาพัฒนาเป็น 4 เรื่องใหม่ และตั้งชื่อเรื่องโดยใช้วลีง่าย ๆ ว่า (1) เรื่องของตี่อิง (2) เรื่องของดวง (3) เรื่องของจับจาง และ (4) เรื่องของ ‘ชมพู’²⁶ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกว่าได้จะรับชม การแสดง แต่จะไปแอบดูเรื่องราวส่วนตัวที่สุดในภาวะคับขันที่สุดในชีวิตของตัวละครเหล่านี้ ซึ่งในร่างนี้จะมี ‘ประโยคนำเรื่อง’ ซึ่งเป็นศีลธรรม หรือ คุณธรรมที่คำคอตัวละครอยู่ ทำหน้าที่คล้ายการเกริ่นนำก่อนการแสดงเริ่มอีกด้วย

ผู้วิจัยจะรวมตัวผู้ชมทั้งหมดไว้ที่ห้องประชุมใหญ่ในชุม คลาวด์ มีตี่อิง และจะเรียกห้องนี้ว่า ห้องโถง เลียนแบบการรวมผู้ชมไว้ที่ร้านกาแฟของร้านโซน่าตามบทร่างที่ 1 จากนั้นจึงจะมีกระบวนการทำหน้าที่เป็น *มัคคุเทศก์* ชี้แจงผู้ชมว่า ผู้ชมจะได้เข้าไปแอบดูเรื่องราวของตัวละครหญิง 4 คนที่มีความสัมพันธ์เกี่ยวข้องกัน และก็จะเกี่ยวข้องกับตึกร้างแห่งหนึ่งในเยาวราช โดยเรื่องราวนี้เป็นเพียงเศษเสี้ยวหนึ่งของชีวิตพวกเธอเท่านั้น จากนั้นจึงจะให้ผู้ชมแยกเข้าไปชมแต่ละเรื่อง ผ่านการกดเลือกเข้าห้องประชุมย่อย เลียนแบบการเดินเข้าไปชมเรื่องในตึกร้าง ซึ่งในแต่ละห้องประชุมย่อยจะมีโพสที่แชร์วิดีโอซึ่งผู้วิจัยได้กำกับผู้แสดง ถ่ายทำ และตัดต่อมาเป็นเรื่องราวต่าง ๆ เอาไว้แล้ว

ด้านล่างนี้ผู้วิจัยได้สรุปเรื่องราวในแต่ละเส้นเรื่องที่พัฒนาขึ้นร่วมกับผู้เขียนบท เอาไว้ โดยจะอธิบายถึง ประโยคนำเรื่อง ตัวละคร โครงเรื่อง วิธีการนำเสนอ ประเด็นของเรื่อง และสิ่งที่เชื่อมโยงกับเรื่องอื่น ๆ เอาไว้เป็นตารางดังต่อไปนี้

ตาราง 5 โครงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ร่างที่ 2

เรื่องของตี่อิง	
ประโยคนำเรื่อง	“รักว้าวให้ผูก...” - สุภาจิตไทย
โครงเรื่อง	<u>ช่วงที่ 1</u> ตี่อิง กำลังนั่งร้องไห้หลังจากทะเลาะกับ อาเหมะ แบ่งสุนัขจรจัดตัวหนึ่งวิ่งเข้าไปหาเธอ ตี่อิงพูดคุยกับแบ่งราวกับเป็นเพื่อน ผู้ชมจะรู้ว่าแบ่งกำลังตั้งท้อง และตี่อิงกำลังหาที่อยู่ใหม่ให้แบ่งเพื่อให้มันคลอดลูกอย่างปลอดภัย เพราะอาเหมะไม่ยอมให้เธอเลี้ยงแบ่งไว้ในบ้าน เจ๊จู้ คนแถวบ้านเดินเท้าผ่านมา ตี่อิงพยายามวิงวอนให้เจ๊จู้รับแบ่งไปเลี้ยง แต่เจ๊จู้ไม่ยอม เป็นห่วงเรื่องความสะอาด และความปลอดภัย ตี่อิงที่ผิดหวังและไม่มีทางออก ลูบหัวแบ่งกล่อมนอน เธอวาดฝันว่าจะ ‘หนี’ ไปให้ไกลจากที่นี่ ไปมีชีวิตดี ๆ ที่สวยงามและสะดวกสบายที่อื่น ภาพดิสนีย์แลนด์ไป

²⁶ ผู้เขียนบทเลือกให้ใช้เครื่องหมายอัฒภาค ‘...’ เมื่อพูดถึงชมพูทั้งในบท ในสื่อประชาสัมพันธ์ และทุกครั้งที่ปรากฏข้อความ เพราะนี่คือชื่อใหม่ที่เธอใช้เรียกตนเอง ในวิทยานิพนธ์นี้จึงจะใช้สัญลักษณ์ร่วมกับชื่อ ‘ชมพู’ เสมอ

	<p><u>ช่วงที่ 2</u> ผ่านเวลาไป ตีอึ้งร้องเพลงจากละคร ‘สายโลหิต’ กล่อมแบ่งหลับ เมื่อแบ่งตื่นขึ้นมา ตีอึ้งนึกได้ว่าจะไปขอให้ เอี้ยง รับแบ่งไปอยู่ด้วย เพราะในความเข้าใจของตีอึ้งเอี้ยงมีผัวรวย เธออยู่ สุขสบาย กว่าตีอึ้งมาก แต่เมื่อพิจารณาแล้ว ตีอึ้งก็นึกได้ว่าเอี้ยงเป็นคนไม่เอาไหน และเอี้ยงเป็นฝ่ายทิ้งแม่กับน้องไป เอี้ยงเองน่าจะดูแลแบ่งไม่ได้และสักวันคงทิ้งแบ่งไปด้วย ในขณะที่ตีอึ้งยังคิดหาทางพาแบ่งไปคลอดที่อื่น อาหะมะ ก็ตะโกนเรียกเธอจากในบ้าน ตีอึ้งโวยวายไม่ยอมกลับไปหาหะมะ และตัดพ้อว่าหะมะรักเอี้ยงมากกว่า อึ้งคิดว่าหะมะโง่งที่ทนทำก๊วยเตี๋ยอยู่ที่นี่ทั้งที่ถูกเตี๋ยทุบตี พอเตี๋ยตายก็มาใช้กำลังลงกับลูกต่อ ตีอึ้งได้แต่คิดถึงอดีตและปัจจุบันที่เลวร้าย จนภาพติสโซลฟ์ผ่านเวลาไป</p>
	<p><u>ช่วงที่ 3</u> ในความมืดขณะหนึ่ง เสียงเพลงมันตรา จากเรื่องของจ๊ับแจงดังขึ้น ติด ๆ ชัด ๆ แล้วเพทหายไป ผ่านเวลา ตีอึ้งตัดสินใจจะไปซื้อเงินให้แบ่ง เมื่อเปิดกระเป๋าสตางค์ก็พบว่าเงินหมด แต่มีรูปของศรธรรม ในบท ‘พ่อไกร’ อยู่ในนั้น เผยให้เห็นว่าจริง ๆ ตีอึ้งเองก็เฝ้ารอให้มีผู้ชายดี ๆ พาเธอออกไปจากตรงนี้ ตอนนั้นเองแบ่งเข้าไปคาบรูปศรธรรม เพราะอยากเล่นด้วย ตีอึ้งหวงมากโมโหจนสติหลุดทุบตีแบ่งไม่ต่างจากที่หะมะทุบตีเธอ ตีอึ้งรู้สึกผิดขอโทษแบ่ง ความเหนื่อยจากการออกแรงตีแบ่งทำให้เธอเป็นโรคหอบหืดกำเริบ อาหะมะตะโกนถามหาอย่างป่วนหวัง ตีอึ้งโวยวายตอบกลับไม่ให้หะมะมายุ่ง จากนั้นเอายาหอบหืดขึ้นมาพ่น เวลานั้นเองตีอึ้งเริ่มตัดสินใจได้ว่าเธอจะพาแบ่งหนีไปจากที่นี่จริง ๆ เธอเรียกให้แบ่งเดินตามเธอออกไป ทันใดผู้ชมจะได้ยินเสียงจ๊ับแจงดังแทรกเข้ามาพร้อมเพลงมันตรา ตีอึ้งนึกขึ้นได้ว่าต่อให้เธออยากหนีไป แต่ก็ไม่รู้จะหนีไปไหน ทำยที่สุด เธอตัดสินใจเดินออกไปจากชอยนั้น เพื่อไปเอาเงินเก็บที่ฝากไว้ที่ร้านของชำปากซอย ภาพติสโซลฟ์ไปอีกครั้ง</p>
	<p><u>ช่วงที่ 4</u> ตีอึ้งเดินมาถึงร้านของชำของโกวเกียง แต่กลับพบกับ ลูกชายโกวเกียง ซึ่งรู้จักกันตั้งแต่เด็ก ๆ เข้า ผู้ชมจะรู้ได้ผ่านการพูดจา และท่าทางของตีอึ้งว่าเธออาจจะแอบชอบผู้ชายคนนี้ตั้งแต่เด็ก คุณกันไต้ระยะหนึ่ง ตีอึ้งก็พบว่าลูกของโกวเกียงทำงานเป็นครูและมีบ้านพักครูอยู่ เธอจึงพยายามจะฝากแบ่งไปกับเขา เธอบอกว่าหะมะไม่ยอมให้เธอเลี้ยงแบ่งไว้เพราะหะมะไม่ชอบหมา แต่ลูกชายของโกวเกียงกลับคิดว่าหะมะอาจเป็นห่วงตีอึ้งที่เป็นหอบหืด ไม่ควรอยู่ใกล้สัตว์มีขน ตีอึ้งพยายามปฏิเสธ และคะยั้นคะยอ</p>

	<p>ให้ลูกโกวเกียงเอาแบ่งไปเลี้ยง ลูกชายโกวเกียงเสนอว่าหลังจากแบ่งคลอดลูกแล้วเขาจะเลี้ยงลูกไว้บางตัว แล้วปล่อยแบ่งไป ตีอึ้งค่านด้วยสันชาตญาณว่าไม่ควรมีใครไปพรางแม่จากลูกต่อให้เป็นหมาก็ตาม ขณะที่ตีอึ้งใช้ให้ลูกโกวเกียงไปเอาเงิน เธอเริ่มเชื่อมโยงเรื่องของแบ่งกับเรื่องของตนและหะมะ ตอนนั้นเองหะมะตะโกนเรียกให้เธอกลับบ้านอีกครั้ง คราวนี้ตีอึ้งตอบหะมะว่า ‘เดี๋ยวกลับ’ เธอก็ลงขอโทษแบ่งที่ยืนมองอยู่ เป็นสัญญาณว่าเธอเปลี่ยนใจ จะไม่หนีไปจากที่นี่แล้ว</p>
การแสดง	<p>เป็นการแสดงเดี่ยว ผู้ชมเห็นและได้ยินแค่ตีอึ้ง ผู้ชมจะไม่ได้ยินเสียงตัวละครอื่นที่ตีอึ้งสนทนาด้วย เพื่อสะท้อนภาวะที่ตีอึ้งรู้สึกเหมือนอยู่คนเดียวบนโลก</p>
วิธีการนำเสนอ	<p>กล้องเล่าผ่านมุมมองของ ‘แบ่ง’ สุนัขจรจัด</p>
ประเด็นของเรื่อง	<ul style="list-style-type: none"> - ตีอึ้งเป็นตัวแทนของคนที่ยอม ‘บ้าน’ ว่าเป็นที่ที่ทรุดโทรม คุณภาพชีวิตไม่ดี เธออยากหนีไปจากที่นี่ แต่ก็หนีไปไม่ได้ ด้วยมีแนวคิดของความ ‘กตัญญู’ ต้องอยู่ดูแลแม่ซึ่งถือเป็นคนในครอบครัวเดียวที่เธอเหลืออยู่ - ปัญหาของตีอึ้งคือเธอไม่เข้าใจแม่ แต่ก็เรียกร้องให้แม่เข้าใจตัวเอง ทั้ง ๆ ที่ไม่เคยปรับความเข้าใจกัน ทำได้แต่บ่นระบายกับสุนัขที่ไม่มีวันเข้าใจเธอ - ประเด็นการที่แบ่งจะต้อง ‘คลอดลูก’ ในที่ที่ไม่เหมาะสม การที่ตีอึ้งต้องการให้แบ่งและลูกมีความเป็นอยู่ที่ดี สะท้อนถึงมุมมองที่ตีอึ้งมีต่อแม่ของเธอ ว่าการที่แม่ดันทุรังอยู่ตรงนี้ ยิ่งทำให้เธอและแม่ต้องทุกข์ทรมาน คำที่ตีอึ้งพูดกับแบ่ง ‘ได้คิดบ้างไหมว่าลูกจะอยู่อย่างไร’ น่าจะสะท้อนไปถึงทัศนคติที่ตีอึ้งมีต่อแม่ของเธอ - แบ่ง เป็นภาพสะท้อนของตีอึ้งที่ต้องอยู่ในที่ที่ไม่เหมาะกับคุณภาพชีวิตที่ดี ในขณะที่ก็สะท้อนถึงอาหะมะ ที่ก็คงไร้หนทางไปเหมือนกัน - ประเด็นที่ตีอึ้งไม่อยากแยกแบ่งกับลูกของมัน สะท้อนกรอบคิดว่าครอบครัว อย่างคนไทยเชื้อสายจีนจะต้องอยู่ร่วมกันเป็นครอบครัวใหญ่ พรางจากกันไม่ได้ เอ๊ย ในมุมมองของตีอึ้งจึงเป็นคนเห็นแก่ตัวที่ละทิ้งครอบครัวไป ตอกย้ำให้ตีอึ้งคิดว่าเธอเป็นลูกที่ดี ลูกกตัญญูที่ไม่ว่าจะเกิดอะไรขึ้นก็ต้องอยู่ข้างแม่ - ประเด็นของเตี้ยที่เคยทุบตีแม่ ทำให้แม่มาทุบตีลูก แม้ตายไปแล้วก็ยังมิอิทธิพลให้ทุกคนอยู่อย่างหวาดระแวงและกักขังทุกคนไว้ตรงนี้ ตีอึ้งกลัวแม้กระทั่งถ้าตายไปแล้ว เธอจะต้องไปถูกเตี้ยทุบตีในโลกหลังความตาย สะท้อนอำนาจของปีศาจปิตาธิปไตย ที่แม้จะมองไม่เห็น ไม่มีอยู่ แต่ก็มีพลังกำกับ

	<p>ความประพฤติกและทัศนคติของผู้หญิง</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภาพ ‘ขุนไกร’ พระเอกที่รักชาติบ้านเมือง สะท้อนภาพในอุดมคติที่ดีซึ่งมีต่อผู้ชาย เธอต้องเป็นผู้หญิงที่ดี จึงจะเหมาะสมกับผู้ชายที่ดี ความประพฤติดี และหน้าตาดี - สิ่งที่ตีสองพูดถึงเอียง เป็นภาพที่เธอตัดสินเอียงไปเองโดยที่ไม่รู้ว่าเอียงเพชฌัญญอยู่กับอะไร ถ้าผู้ชมได้ดูเรื่องของ ‘ชมพู่’ ผู้ชมจะเห็นภาพของเธออีกแง่มุมหนึ่ง เช่นกัน สิ่งที่ตีสองพูดถึงเหมะ ก็เป็นภาพที่เธอตัดสินเหมะไปเองว่าเหมะใจร้ายใจดำ แต่เมื่อฟังจากมุมมองชายโกวเกียงจะเห็นว่าเหมะรักและหวังดีกับเธอ ประเด็นนี้สะท้อนภาพใหญ่ และสาระสำคัญของเรื่องที่ว่าเราไม่ควรตัดสินใครจากมุมมองตัวเองถ้ายังไม่เข้าใจเงื่อนไขของคนอื่นครบถ้วน
จุดเชื่อมโยงกับเรื่องอื่น ๆ	<ul style="list-style-type: none"> - ตีสองพูดถึงเอียง ว่า ‘มีตัวอย่างเดียวที่มีโด่งเป็นผัว’ ซึ่งผู้ชมจะเห็นในเรื่องของ ‘ชมพู่’ ว่าเอียงไม่ได้มีความเป็นอยู่ที่ตัวอย่างที่ดีซึ่งเข้าใจ - เสียงเพลง ‘มนตรา’ และเสียงพูดของจ๊อบแจจจากเรื่องของจ๊อบแจจ คือการที่จ๊อบแจจพยายามเข้าถึงวิญญาณของตีสอง
เรื่องของดวง	
ประโยคนำเรื่อง	“กาเมสุมิจณาจาร...” – ศีลข้อที่ 3
โครงเรื่อง	<p><u>ช่วงที่ 1</u> ในความมืดมีเสียงตัวละครต่าง ๆ พูดกับดวงว่าดวงทำอะไรบางอย่างผิด ดวงควรออกไปจากที่นี่ เมื่อภาพปรากฏผู้ชมจะเห็นดวงนั่งคัดตัวหนังสือจีนว่า ‘อ้าวสี่หอนี้ ฉันเป็นคนดี’ ผู้ชมเห็นดวงอยู่คนเดียว แต่เธอกำลังพูดคุยกับ น้อย เพื่อนของเธอที่โรงน้ำชา ซึ่งดวงเข้าใจไปว่าน้อยไม่พอใจดวงที่ดวงเป็นเด็กกวนตเหมือนกัน แต่ดวงกลับได้อยู่สุขสบายเพราะมี ‘เฮีย’ จัดไว้ให้ เฮียที่ว่าจะมาหาดวงเป็นระยะ ดวงมั่นใจมากกว่าอีกเดี๋ยวกะมาก็มา ดวงเปิดแผ่นเสียงเพลงจีน ‘เพลงรักลมสวาท’ ฟัง น้อยเห็นว่าดวงไม่ควรอยู่อย่างนี้ เธอคอยเตือนสติว่าดวงมีลูกอยู่ที่บ้าน ดวงไม่สามารถอยู่ที่โรงน้ำชาไปจนตายได้ ตอนนั้นเองมีเสียงสวดพระธาตุ ดังแทรกเพลงรักลมสวาทเข้ามา แต่ดวงก็ยังยืนยันว่าเธอโชคดีมาก การได้อยู่ที่นั่นดีที่สุดในชีวิต เธอมีทุกอย่างที่ต้องการที่นี่ เธอไม่อยากไปไหนเลย ทันใดมีโทรเลขเข้ามาแจ้งว่าลุงของดวงตายแล้ว น้อยตอกย้ำกับดวงว่า ลุงคนนี้เคยข่มขืนดวงและทำให้ดวงท้อง ทำให้ดวงถูกไล่จากหมู่บ้านมาอยู่ที่นี่ น้อยกล่าวว่าดวง ‘หนีไม่ได้หรอก เพราะ (ดวง) ไม่ใช่คนดี’ ทำให้ดวงตกใจทำแก้วแตก</p> <p><u>ช่วงที่ 2</u> ในความมืดเสียงเพลงมนตราจากเรื่องของจ๊อบแจจ จ๊อบแจจพยายาม</p>

	<p>สื่อสารกับใครบางคนว่า ‘คุณตายยังง’ เมื่อภาพปรากฏ ดวงกำลังทะเลาะกับน้อย น้อยมองว่าการที่ดวงแย่งฝัวคนอื่นมาแบบนี้เป็นบาป และดวงจะต้องตกรรอก ดวงเข้าใจว่าน้อยโกรธที่ดวงได้อภิสิทธิ์เหนือเธอ จึงพยายามเสนอเงิน และข้าวของให้น้อย แต่น้อยก็ยังตอกย้ำว่าดวงทำผิด เธอแค่ต้องการให้ดวงรู้ตัว และ ‘กลับไปอยู่ในที่ของ (เธอ)’ ระหว่างนั้นเสียงสวดพระธาตุดังแทรกเข้ามาเป็นระยะ ดวงพยายามแก้ต่างให้ตัวเอง ด้วยการอธิบายว่าเธอกับเฮียอยู่ด้วยกันที่นี่ด้วยใจบริสุทธิ์ เฮียเป็นคนที่น่าสงสาร เธอแค่มีความสุขที่ได้คุย ปรับทุกข์กับเขา ดวงจะขอเฮียให้น้อยมาอยู่ด้วย ถ้าเกิดเฮียมาหาในวันนี้ ทันใดน้อยจึงดวงด้วยการย้ำว่าไม่มีใครมาแล้ว ที่นี่เหลือแค่ดวง ตอนนั้นเอง เสียงจู่โจมดังเข้ามาว่า ‘คุณตายยังง’ เรื่องเปิดเผยว่า เฮีย ของดวงเป็นคนฆ่าดวง ตอนนี้ดวงตายแล้ว และมีสภาพไม่ต่างจากอยู่ในนรก ภาพตัด น้อยย้ำอีกครั้งว่า ‘ดวงไม่ใช่คนดี’</p> <p><u>ช่วงที่ 3</u> เมื่อภาพปรากฏผู้ชมจะเห็นดวงอยู่คนเดียว คัดหนังสือจื๋นอย่างมีความสุข ทันใดเจ้าแกโรงน้ำชาเข้ามา โนม่นาวให้ดวงออกไปจากตรงนี้ หรือก็คือให้ดวงไปผูกไปเกิดเสีย แต่ดวงยังต้องการจะเพียงแค่ ‘รอ’ เฮียของเธอ เจ้าแกกระแทกดวงไปว่าเฮียของดวงไม่มาแล้ว ให้ดวงดูแลสุขภาพห้องนี้ซึ่งบัดนี้กลายเป็นห้องรกร้างว่างเปล่า แต่ดวงกลับไม่เห็น เธอยังเห็นห้องที่สวยงามที่เฮียสร้างไว้ให้ เจ้าแกจึงต้องกระตุ้นดวงอีกครั้งว่าดวงทำอะไรผิด ให้ดวงรู้ตัวเพื่อไปผูกไปเกิด ดวงไม่เข้าใจว่าเธอผิดตรงไหน เธอตอบเจ้าแกไปตามความเข้าใจตัวเอง ว่าเรื่องเดียวที่เธอผิดคือเธอได้อยู่ในห้องที่สะดวกสบาย ในขณะที่น้อยเพื่อนของเธอไม่ได้อยู่ เพลงรักลมสวาทดังขึ้น ดวงยังคงคัดตัวหนังสือจื๋น ‘อ้าวสี่หนั่ง - ฉั่นเป็นคนดี’ ไปในห้องร้างแห่งนี้ไปไม่รู้จบ</p>
การแสดง	เป็นการแสดงเดี่ยวผู้ชมเห็นแค่ดวง โดยได้ยินแค่เสียงของคนอื่น ๆ ที่ดวงมีปฏิสัมพันธ์ด้วย เพื่อสื่อสารว่าดวงคือวิญญาณที่ติดอยู่ที่นี้คนเดียว และนึกจินตนาการถึงอดีต
วิธีการนำเสนอ	เล่าด้วยภาพจากหลายมุมกล้อง คล้ายผู้ชมชมภาพวงจรปิด
ประเด็นของเรื่อง	- ดวงถูกตัดสินจากตัวละครรายล้อมว่าเธอ ‘ไม่ใช่คนดี’ เพราะเป็นโสเภณีแย่งฝัวชาวบ้าน โกหกเขาว่ามีลูกแล้ว ฯลฯ หากติดตามเรื่องของดวงก็อาจกล่าวได้ว่าเธอไม่ได้ทำอะไรผิดเลย เธอต้องเป็นโสเภณีเพราะถูกที่บ้านขับไล่ที่มีลูกเกิดจากการถูกข่มขืน และเธอไม่ได้แย่งสามีใครเพียงแค่คอยอยู่เป็นเพื่อนเวลาที่เขาทุกข์เท่านั้น เรื่องของดวงชวนตั้งคำถามว่า การตัดสินคนอยู่

	<p>ที่การหยิบแว่นไต หยิบกฎเกณฑ์ใดมาใช้ และกฎเกณฑ์เหล่านั้น ใครตั้ง ใครกำหนด แล้วกำหนดขึ้นมาเพื่ออะไร</p> <ul style="list-style-type: none"> - ตลอดเวลาตวงนั่งคัดลายมือ ‘ฉันเป็นคนดี’ ตามที่เฮียสั่งไว้ สะท้อนว่า แม้แต่จะเชื่อว่าตัวเองเป็นคนดี ยังต้องเป็นสิ่งที่ผู้อื่นหยิบให้ และต้อง ‘ฝึกฝน’ สะกดจิตตัวเองเพื่อให้เชื่ออย่างนั้นได้ มาตรฐานทางศีลธรรมเป็นกรงขังให้เธอยังอยู่ตรงนี้ - เพลงรักลมสวาทเป็นตัวแทนของวัฒนธรรมจีน เป็นตัวแทนของ ‘ความรัก’ จากหญิงเฮา การที่เป็นเพลงจากภาพยนตร์สะท้อนถึง ‘ภาพลวง ความฝัน’ ว่าตวงยังมีชีวิตอยู่ในโรงน้ำชา และยังรอเฮียอยู่ ขณะที่บทสวดพระธาตุที่พูดถึงการแยกองค์ประกอบของสรรพสิ่งสะท้อนถึง ‘ความจริง’ ว่าตวงตายแล้ว เฮียฆ่าตวง ตวงมีลูกแล้ว ฯลฯ - เสียงพูดจากตัวละครอื่นโดยที่ไม่ปรากฏตัวขึ้นมาจริง ๆ อาจตีความได้ว่า คือสติสัมปชัญญะของตวงเอง ที่แม้จะอยากอยู่ในโลกความฝัน แต่ก็หนีความจริงไม่พ้น - เสียงนกกา และสุนัข เป็นตัวแทนของสังฆาตกรก นรกของผู้ผิดศีลข้อ 3 - ตวงเป็นตัวแทนของคนที่ยึดและศรัทธาใน ‘บ้าน’ ที่มี ‘เฮีย’ สร้างไว้ให้เธอพอใจในสภาพของมัน แม้เฮียไม่อยู่แล้ว และสภาพของบ้านเธอพังพินาศ ก็ยังจะเห็นว่ามันสวยงาม ดีเลิศ ไม่เปลี่ยนแปลง โดยไม่เคยมีความคิดจะหนีไปจากบ้านนี้ หรือทำอะไรให้บ้านหลังนี้ดีขึ้นมาเลย
จุดเชื่อมโยงกับเรื่องอื่น ๆ	- เสียงเพลงมันตรา และเสียงพูดของจ๊ับแจงจากเรื่องของจ๊ับแจง คือการที่จ๊ับแจงพยายามเข้าถึงวิญญาณของตวง
เรื่องของจ๊ับแจง	
ประโยคนำเรื่อง	“I have a dream” – คุณหลี่
โครงเรื่อง	<p><u>ช่วงที่ 1</u> จ๊ับแจงกำลังวิตีโอดคอลกับแอนดรูว์ ซึ่งให้แจงเข้ามาดูตึกร้างของคุณหลี่ เพื่อคิดการแสดงมาเสนอคุณหลี่เจ้าของตึก ผู้ชมจะเห็นภาพจ๊ับแจงเดินดูสถานที่ต่าง ๆ รอบ ๆ ตึก จ๊ับแจงกล่าวว่าเธอต้องการสำรวจทุกอย่าง เพราะเธอเป็นศิลปินที่ทำงานกับ ‘พลังงาน’ เรื่องราวเปิดเผยว่าจ๊ับแจงอยู่ในช่วงวิกฤตชีวิต เธออยากหนีไปให้พ้นจากเงาของ นิวัติ พ่อเธอ ซึ่งเป็นเจ้าของโรงแรมเครือศรีมันตรา เธออยากพิสูจน์ตัวเองว่าไม่ใช่ลูกนายทุนที่สุขสบาย แต่เป็นศิลปินที่ประสบความสำเร็จ แอนดรูว์รู้ว่านิวัติให้เวลาจ๊ับแจงแค่ปีเดียวเพื่อจะประสบความสำเร็จให้ได้ จึงโน้มน้าวจ๊ับแจงว่าเธอ</p>

	<p>จะต้องคิดงานมามากเพื่อให้คุณหลิเปลี่ยนตึกนี้เป็นโรงละคร โดยที่แอนดรูว์อยากให้เธอใช้ ‘ความสามารถ’ ทั้งด้านศิลปะ และด้านเหนือธรรมชาติ เพราะคุณหลิเชื่อเรื่องผีมาก จ๊ิบแจงเริ่มมีไฟ เพราะเธอจะได้พิสูจน์ตัวเองในฐานะศิลปิน และหากคุณหลิเชื่อโอเคเดียวของเธอ เธอจะได้เป็นศิลปินประจำโรงละครนี้ ได้ทำงานที่เธอรักต่อไปอีกเป็นสิบปี จ๊ิบแจงวางสายวิดีโอคอลไป</p>
	<p><u>ช่วงที่ 2</u> เมื่อภาพปรากฏอีกครั้ง ผู้ชมจะเห็นภาพนี้จากวิดีโอที่จ๊ิบแจงถ่ายจากมือถือ เธอกำลังสำรวจห้องที่อาคารบี ข้อมูลที่ได้จากแอนดรูว์ระบุว่าที่นี่เคยเป็นร้านก๋วยเตี๋ยวเมื่อ 50 กว่าปีมาแล้ว เธอสัมผัสได้ถึงพลังงานหนัก ๆ เธอเปิดเพลง ‘มนตรา’ เพื่อใช้ติดต่อกับวิญญาณ เธอรำยรำ ให้วิญญาณของคนในห้องนี้มาสื่อสารผ่านร่างกายของเธอ เธอสัมผัสได้ถึงความรักและความรักของแม่ ลูก และหมา เธอรู้สึกเหมือนวิญญาณในที่นี้อยู่ในกรงขัง และสัมผัสได้ถึงพลังงานของ ‘พ่อ’ จากบนเพดาน ทันใดดล้องลั่นลงกับพื้น เมื่อหยิบขึ้นมามองอีกครั้ง แจงเห็นวิญญาณของต๊องอยู่ด้านหลังเธอ</p>
	<p><u>ช่วงที่ 3</u> แอนดรูว์ได้ชมคลิปที่แจงอัดในช่วงที่ 2 และวิดีโอคอลมาคอมเมนต์งาน ในขณะที่จ๊ิบแจงตื่นเต้นกับพลังงานที่ได้รับ แอนดรูว์กลับคิดว่าจ๊ิบแจงเอาเรื่องของตัวเองมาเล่า เธอไม่ได้เห็นผี เธอแค่รู้เรื่องผีที่หอบหืดจากแอนดรูว์มาสร้างงานปลอม ๆ ที่ดูไม่รู้เรื่อง และทำเด่นไม่สวยงามน่าดึงดูด จ๊ิบแจงเชื่อว่างานของเธอนั้น ‘อาร์ต’ จริง ๆ แต่แอนดรูว์รู้ว่าคุณหลิจะไม่เชื่อ เขากระตุ้นจ๊ิบแจงด้วยการเปิดเผยว่านอกจากเธอแล้วยังมี <i>สุรเชษฐ์</i> ศิลปินที่คุณหลิหามาเองมาเสนองานตรงนี้ด้วย จ๊ิบแจงเริ่มเครียดหนักเมื่อรู้ว่ามีการแข่งขัน แอนดรูว์จึงได้โอกาสกำชับเธอว่า เธอจะต้องเล่าเรื่องผี โดยที่ให้เข้าไปที่อาคารเอชั้น 3 ซึ่งเคยเป็นโรงน้ำชาเก่า โดยที่เธอจะต้องคิดทำเด่นสวย ๆ แพง ๆ แบบโชว์ที่บรอดเวย์ เพื่อให้คุณหลิเชื่อว่าฝอยยากให้ที่นี่เป็นโรงละคร แอนดรูว์วางสายไปอย่างหงุดหงิด ภาพดับไป</p>
	<p><u>ช่วงที่ 4</u> จ๊ิบแจงกำลังวิดีโอคอลกับสุรเชษฐ์ ปรากฏว่าทั้ง 2 รู้จักกัน ขณะที่สุรเชษฐ์เล่าว่าเขาจะใช้ห้องไหนจัดเก็ลลอรี่ของตัวเองบ้าน จ๊ิบแจงกลับได้ยินเสียงเพลงมนตราดังมาจากเครื่องตัวเอง พร้อมเสียง ‘เพลงรักลมสวาท’ จากเรื่องของดวงดั่งแพรกมา เธอสัมผัสได้ถึงวิญญาณที่กำลังรอเจ้าของ และเริ่มให้ร่างกายได้รำยรำ จ๊ิบแจงถามดวงว่า ‘คุณตายยังงัย’ แล้วทั้งภาพและเสียงก็ดับไป</p> <p>เมื่อภาพและเสียงปรากฏขึ้นมาอีกครั้ง สุรเชษฐ์กล่าวหาจ๊ิบแจงว่าเธอแกล้ง</p>

	เห็นผี เพื่อเอาชนะเขา ทั้ง ๆ ที่จ๊ับแฉ่งยืนยันว่าเธอสัมผัสถึงพลังงานของดวงได้จริง ๆ เธอสัมผัสได้ถึงความรู้สึกไม่เป็นเจ้าของชีวิตตัวเอง เหมือนที่เธอรู้สึกกับพ่อ ท้ายที่สุดจ๊ับแฉ่งได้ข้อสรุปว่าต่อให้เธอและสุรเชษฐ์สู้กันไปอย่างไรทั้งคู่ก็ไม่มีวันได้ตึกนี้เป็นของตัวเอง พวกเขาต้องร่วมมือกันเพื่อให้เธอได้ทำสิ่งที่เธอรัก สุรเชษฐ์โหมตีจ๊ับแฉ่งว่าต่อให้ไม่ได้ทำงานศิลปะก็ยังมีรีสอร์ทของคุณนิวัติรองรับอยู่ แต่เขาเองเป็นคนจนที่ไม่มีอะไรเลย เขาต้องการสิ่งนี้มากกว่า จ๊ับแฉ่งสรุปได้ในที่สุดว่าทั้งหมดทั้งสิ้นอยู่กับเงิน เธอจะร่วมมือกับสุรเชษฐ์หลอกคุณหลีว่าไม่รู้จักกัน ทำเป็นแข่งกัน แล้วทำให้คุณหลีขาดทั้งคู่มือไม่ได้ จนต้องเอาเงินพาด ทั้งคู่จะได้งาน ได้เงิน ได้ทุกอย่างที่ต้องการ ต่อให้ต้องทำงานในหัวเรื่องที่ไม่ชอบแย้งกับอุดมการณ์แค่ไหน ก็ ‘ค่อยมาว่ากัน’ จ๊ับแฉ่งวางสายไปเท่านั้น
การแสดง	เป็นการแสดงเต็มรูปแบบที่ผู้ชมเห็นและได้ยินตัวละครที่จ๊ับแฉ่งสนทนาด้วยผ่านการวิดีโอคอล ฉากที่จ๊ับแฉ่งอยู่คนเดียวแสดงผ่านการอัดคลิปต้น
วิธีการนำเสนอ	- ถ่ายแยกแล้วนำมาประกอบกันให้ดูเป็นรูปแบบการจัดวางกรอบและปุ่มต่าง ๆ ของโปรแกรมวิดีโอคอล, ตอนแสดงเดี่ยว เล่าผ่านการจัดวางกรอบของโปรแกรมถ่ายภาพ
ประเด็นของเรื่อง	<p>- ชีวิตไม่ใช่ของเรา ต่อให้คุณหลีเปลี่ยนตึกนี้เป็นโรงละครจริง ต่อให้แฉ่งได้ทำงานที่ตึกนี้แฉ่งก็ยังไม่มันได้เป็นเจ้าของตึกนี้อย่างแท้จริง เช่นเดียวกับชีวิตแฉ่งที่ต้องทำตามฝันคุณหลี มีชีวิตได้เงาคอนนิวติ สร้างงานตามสั่งของแอนดรูว์ นั่นเอง</p> <p>- การที่แฉ่งสามารถสื่อสารกับวิญญาณของดวง และตึ้ง และรู้สึกกระตือรือร้น เชื่อมโยงกัน เข้าใจกันได้ สะท้อนให้เห็นถึงชะตากรรมของผู้หญิงที่ไม่ว่ายุคสมัยใด ต่างก็ต้องตกอยู่ใต้อำนาจปีศาจปไตย ของ ‘เตี้ย’ ‘เฮีย’ และ ‘นิวัติ’ สะท้อนแนวคิดหลักของเรื่องในประเด็นที่ชีวิตไม่ใช่ของเรา และชีวิตเราข้องเกี่ยวกับบุคคลอื่นเสมอ</p> <p>- ประเด็นที่ว่า เรามักเห็นความฝัน และความเดือดร้อนของเราใหญ่กว่าคนอื่นเสมอ สะท้อนผ่านแฉ่งที่ยังเป็นชนชั้นกลาง ลูกนายทุน ที่แม้จะดันรนทำตามฝัน แต่ก็ยังมีอย่างอื่นรองรับ เทียบกับสุรเชษฐ์ที่มีโอกาสน้อยกว่า มีทุนน้อยกว่า เสียอะไรไปก็เท่ากับเสียจริง ๆ โดยที่ไม่มีอะไรรองรับ</p> <p>- จ๊ับแฉ่งเป็นตัวแทนของคนที่ไม่ใช่เจ้าของ ‘บ้าน’ หลังนี้ แต่ต้องการเข้ามาปรับปรุงเปลี่ยนแปลงบ้านนี้ให้ดีขึ้น (ในที่นี้คือเปลี่ยนตึกร้างเป็นโรงละคร)</p>

	<p>ในแง่หนึ่งเหมือนจ๊อบแจงเข้ามาหาผลประโยชน์จากคนที่อยู่ในพื้นที่เดิม คือ เอาเรื่องความทุกข์ร้อนของวิญญาณทั้ง 2 มาสร้างสรรคงาน แต่ในอีกแง่หนึ่ง เธอก็เข้าใจและเชื่อมโยงทั้ง 2 เรื่องเป็นเรื่องของตัวเองได้ เป็นการถ่ายทอดเรื่องของเจ้าบ้านเดิมให้สืบทอดต่อไป</p> <ul style="list-style-type: none"> - เรื่องของจ๊อบแจงเป็นเหมือนจุดเชื่อมโยงเรื่องราวในเส้นเรื่องอื่น ๆ เข้าด้วยกัน มีส่วนที่แจงเข้าใจถูก และผิดเกี่ยวกับตัวละครจากเรื่องอื่น น่าจะช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมอยากดูเรื่องอื่น ๆ เพื่อตอบคำถามในจุดที่สงสัย และอาจเชื่อมโยงให้ผู้ชมเห็นภาพใหญ่ของเรื่องได้มากขึ้น จากการค่อย ๆ ปะติดปะต่อขึ้นส่วนต่าง ๆ ในแต่ละเรื่องเข้าด้วยกัน - ประเด็นการตัดสินใจ ‘ศิลปะ’ ที่แอนดรูว์เหยียดท่าเต้นของแจง ไม่เชื่อว่าแจงสัมผัสวิญญาณได้ ที่แจงเหยียดงานศิลปะของสุรเชษฐ์ ทั้ง ๆ ที่ไม่มีความเข้าใจมันมากพอ สะท้อนภาพใหญ่และสารสำคัญของเรื่องเกี่ยวกับการตัดสินใจอื่น
จุดเชื่อมโยงกับเรื่องอื่น ๆ	<ul style="list-style-type: none"> - จ๊อบแจงสัมผัสถึงพลังงานของตี่อิงได้ในร้านก๋วยเตี๋ยว ผ่านเพลงมนตรา, เธอสัมผัสได้ถึงหมาในเรื่องของตี่อิง, สัมผัสได้ถึงพลังงานของแม่คืออาหะมะ , การมองเพดานแล้วสัมผัสได้ถึงพลังงานของพ่อ หมายถึงตี่อิงเป็นคนบนฟ้า ที่แม่ตายไปแล้วก็ยังมีอิทธิพลต่อคนในบ้านเหมือนเป็นพระเจ้า - จ๊อบแจงสัมผัสถึงพลังงานของดวงได้ในโรงน้ำชาเก่า ผ่านเพลงมนตรา และเสียงเพลงรักลมสวาท, สิ่งที่จ๊อบแจงพูดกับดวงจะไปปรากฏในเรื่องของดวง - แอนดรูว์กล่าวถึงตี่อิงในฐานะ ‘ป่าหิโต’ และกล่าวถึงดวงว่า ‘ผีเด็กกวด’ - คุณนิวัติพ่อของแจง ยังเป็นตัวละครในเรื่องของ ‘ชมพู่’ ซึ่งมีข่าวซุบซิบว่า ‘ชมพู่’ ไปแย่งแฟนเขา เป็นไปได้ว่านิวัติเลิกกับแม่ของแจงเพราะ ‘ชมพู่’ ทำให้แจงมีแค่พ่อคนเดียว
เรื่องของ ‘ชมพู่’	
ประโยคนำเรื่อง	“เด็กเลี้ยงแกะ” – นิทานอีสป
โครงเรื่อง	<p><u>ช่วงที่ 1</u> ที่โรงแรมมานูตแห่งหนึ่ง เอี้ยง กำลังเก็บของไปรอสายโทรศัพท์ไปอย่างร้อนรน เมื่อได้ยินเสียงคนเดินหน้าห้องก็เกิดอาการลนลาน ทันใดมีคนรับสายโทรศัพท์ เอี้ยงเรียกแทนตัวเองว่า ‘ชมพู่’ อีกฝ่ายคือ ‘อร’ เพื่อนของโด่ง เรื่องราวเปิดเผยว่าเอี้ยงเลิกกับโด่งแล้ว และกำลังโกหกกรอต่าง ๆ นานา เช่นกลับมาอยู่บ้านที่เยาวราชกับแม่ที่ ‘ขาไม่ดี’ และน้องที่ ‘เป็นหอบหืด’ เธอกลับมาช่วยทำก๋วยเตี๋ยวที่บ้าน แต่เธอมีฝันอยากเปิดร้านเสริมสวย เธอ</p>

	<p>ขอให้อรเพื่อนของเธอช่วยให้ยืมเงินแสนเพื่อเปิดร้าน อรคิดว่าเอี้ยงติดหนี้พนันและจะต้องใช้หนี้คืน เอี้ยงโกรธจัดอ้างว่าเลิกเล่นแล้ว และที่เธอต้องเลิกกับโด่ง เพราะอรพาโด่งไปรู้จักกับ แก้ว จนทั้ง 2 ไปมีอะไรกัน อรตัดสายเอี้ยง ทั้งเอี้ยงเครียดและโกรธจัดจนปาโทรศัพท์ทิ้ง แม่บ้านมาเคาะห้อง เอี้ยงตกใจคิดว่าเป็นเจ้าหนี้ ท้ายที่สุด นั่งลงดื่มเบียร์อย่างหวาดระแวง</p>
	<p><u>ช่วงที่ 2</u> เอี้ยงพยายามนึกว่าจะติดต่อกับใครได้อีก ในที่สุดก็คิดถึง <i>คุณเจี๊ยบ</i> ซึ่งเป็นลูกค้าคนหนึ่งของโด่งและเคยไปเที่ยวฮองกงด้วยกัน เธอยอมรับกับเจี๊ยบว่าเลิกกับโด่งแล้วเพราะจับได้ว่ามีเมียคนอื่น เธอโกหกว่ากลับมาอยู่บ้านแม่ ‘ตาบอดข้างหนึ่ง’ และน้องสาวเป็นโรคหอบหืดเธอไม่ได้เงินติดตัวมาเลย ทันใดโทรศัพท์ในห้องดังขึ้น ปรากฏว่าเป็นคนของโรงแรมโทรมากดดันให้เอี้ยงเช็คเอาท์เพราะเลยเวลาแล้ว เอี้ยงโกหกคนของโรงแรมอีกว่าเธอประชุมงานกับผู้ใหญ่อยู่ แล้วกลับไปคุยกับเจี๊ยบ เธอกำลังจะขอเงินอีกฝ่าย แต่แล้วเจี๊ยบกลับขุดคุ้ยประเด็นที่ว่า ‘ชมพู’ ไปเป็นมื่อที่ 3 กับ <i>นิวัติ</i> ซึ่งเป็นเพื่อนกับเจี๊ยบ เจี๊ยบหาว่าเอี้ยงเป็นมิฉฉาซีฟี่ที่โกหกต่อแหล เธอโกรธจัดและด่าเจี๊ยบว่าที่เจี๊ยบทำเป็นคู่ดีตอนแรกก็ต่อแหลเช่นกัน เธอวางสายเอาหน้าซุกหมอนกรีด เธอพยายามหาชื่อคนโทรหารายต่อไป แต่ก็โกรธจนปาสมุดโทรศัพท์ทิ้ง</p>
	<p><u>ช่วงที่ 3</u> เอี้ยงกินข้าวเหลือจากมือที่แล้วย่างน่าอนาถ ร้องไห้คิดถึง <i>แหมะ</i> เธอพยายามกลั้นใจ แล้วตัดสินใจโทรหาเงินเพื่อมาจ่ายค่าโรงแรมเอาตัวให้รอดก่อน เอี้ยงโทรหาพี่สุ แม่บ้านเก่าของโด่งเพื่อขอเงินที่เธอเคยให้สุยืม แต่แล้ว <i>แม่โด่ง</i> กลับมาแย่งสายโทรศัพท์คุยกับเธอแทน แม่โด่งเปรียบเทียบเธอกับแก้วแสดงให้เห็นว่าฝ่ายนั้นเป็นผู้หญิงที่อยู่บ้านทำกับข้าวปรนนิบัติสามี เรื่องราวเปิดเผยว่าเอี้ยงหนีตามโด่งมาจากบ้านยาวราช โดยที่ทั้งแหมะและแม่โด่งไม่เห็นด้วย เธออ้างว่าการที่เธอติดพนันเป็นผลจากการที่โด่งชักจูงเธอไปในทางที่ผิด แล้วล่ำเลิกบุญคุณว่าเธอเป็นฝ่ายทำให้โด่งดีขึ้นจากการที่เธอคอยช่วยเหลือลูกค้า เธอเปลอพูดจาหยาบคายใส่แม่โด่ง จึงถูกเหยียดว่าเป็นลูกเจ๊ก เธอโกรธจัด ตัดสายไป แล้วจมอยู่กับความพังพินาศของตัวเอง</p>
	<p><u>ช่วงที่ 4</u> เอี้ยงรับสายจากเจ้าหนี้ เธอกลัวจนลานเพราะฝ่ายนั้นจะไปตามหาเธอที่บ้านยาวราช เธออ้างว่ากำลังจะขายบ้านมาใช้หนี้ให้ เมื่อวางสายเอี้ยงกลัวมากจนร้องไห้โฮออกมา เธอพยายามเก็บของต่อ ทันใดมีเสียงเคาะ</p>

	<p>ประตุ เธอคว่ำป็นมาป้องกันตัวเอง เดินไปที่ประตุเพราะคิดว่ากำลังจะเผชิญหน้ากับเจ้าหนี้ ปรากฏว่าเป็นแรงงานพม่าที่จะมาเก็บค่าห้อง เธอตะโกนไล่เขาไป และรีบไปเก็บของทั้งน้ำตา</p> <p>ท้ายที่สุดโด่งโทรมาเธอเปิดใจพูดทุกอย่างที่คิดและรู้สึกจริง เธอโทษว่าโด่งทำให้ชีวิตเธอตกต่ำ เธอขอเงินโด่งแต่ก็ถูกปฏิเสธเพราะกลัวห้อง ความจริงเผยว่าเธอเคยตกลงกับโด่งว่าจะไม่มีลูกกับเขา การที่เขาไปมีลูกกับคนอื่นทำให้เธอเสียใจมาก ๆ ท้ายที่สุดโด่งโน้มน้าวให้เอี้ยงปะเหลาะหะให้ขายบ้านที่เยาวราช แม้เธอจะคิดว่าหะคงไม่ยอมเพราะรักบ้านนั้นมาก และเธอก็ไม่อยากกลับไปที่บ้านนั้นซึ่งเธอเกลียดมันสุด ๆ แต่สุดท้ายเธอก็เห็นว่านี่เป็นหนทางเดียวที่จะรอดไปได้ เธอขอให้โด่งมาจ่ายค่าโรงแรมให้ แล้วขอโทรศัพท์มือถือโด่งเครื่องหนึ่งเพื่อที่จะเอาไปเข้าทางต๊อิ่ง ให้ช่วยคุยกับหะให้ขายบ้าน เธอคิดว่า ‘หะรักอึ่งที่สุดแล้ว’ เอี้ยงเก็บของ แล้วเดินออกไปจากห้องอย่างกล้า ๆ กลัว ๆ</p>
การแสดง	<p>เป็นการแสดงเดี่ยว ที่ตัวละครหลักสนทนากับตัวละครอื่นผ่านโทรศัพท์ ผู้ชมจะไม่ได้ยินสิ่งที่ตัวละครอื่นพูดแต่จะเดาได้จากคำพูด และปฏิกิริยาของตัวละครหลัก</p>
วิธีการนำเสนอ	<p>เล่าผ่านกล้องแบบมีกำแพงที่สี่ ผู้ชมจะเหมือนเข้าไปแอบดูเรื่องนี้คล้ายชมละครโทรทัศน์ หรือภาพยนตร์</p>
ประเด็นของเรื่อง	<p>- เอี้ยงดูเป็นคนไม่ดี โกหกหลอกลวงคนเพื่อผลประโยชน์ แม้แต่น้องสาวยังพูดถึงเธอว่าเป็นคนเห็นแก่ตัว (จากเรื่องของต๊อิ่ง) มีชีวิตที่ดีเพราะได้โด่งเป็นผัว แต่เธอก็มีความเดือดร้อน มีความทุกข์ทั้งกายใจไม่ต่างจากคนอื่น เธอกำลังหนีตาย อยู่ที่ย่านรูด กินข้าวค้างคืน ไม่ได้ ‘สบาย’ อย่างที่อึ่งคิด เธออาจไม่เคยแย่งสามีใคร แต่ทุกคนมองว่าเธอไม่ดีไปแล้ว และถูกเหมารวมไปหมดว่าน่าจะทำแต่เรื่องไม่ดี คล้ายกับเรื่องเด็กเลี้ยงแกะ ที่ต่อให้พูดความจริงก็ไม่มีใครเชื่อ</p> <p>- คนที่เอี้ยงโทรหาทุกคนคือคนของโด่ง ทั้งเพื่อน ลูกค้า คนใช้ แม่ เธอต้องแนะนำตัวว่าเป็น ‘เมียโด่ง’ ทุกครั้ง ราวกับเธอไม่มีชีวิตเป็นของตัวเอง เธอเป็นเพียงเมียของโด่ง ที่เมื่อโด่งเลิกกับเธอไปแล้ว ก็กลับกลายเป็นว่าเธอไม่มีอะไรเป็นของตัวเองเลย ทั้งเงิน บ้าน ชื่อเสียง หรือแม้แต่เพื่อน สะท้อนปัญหาจากระบบปิตาธิปไตยคล้ายกับเรื่องอื่น และสะท้อนสารสำคัญของเรื่องที่ว่าชีวิตของเราไม่ใช่ของเรา</p>

	<p>- แก้วและเอี้ยงถูกเปรียบเทียบกับกันอยู่เสมอ ฝ่ายแก้วเป็น ‘ผู้หญิงในอุดมคติ’ เรียบร้อย ชอบอยู่บ้านปรนนิบัติสามี ทำหน้าที่เมียและแม่ได้อย่างสมบูรณ์ ในขณะที่เอี้ยงเป็นผู้หญิงไม่ดี กินเหล้า สูบบุหรี่ ดิตพนัน ชอบเที่ยว ไม่อยู่บ้าน แต่ในเรื่องนี้แก้วกลับแย่งสามีของเธอได้โดยใช้ลักษณะของผู้หญิงในอุดมคติที่ว่า ทำให้เอี้ยงต้องตกธรรณำลำบาก ประเด็นนี้ช่วยกระตุ้นให้ตั้งคำถามกับการนิยามคำว่าผู้หญิงที่ดีใหม่</p> <p>- ไม่ว่าเอี้ยงจะโกหกเรื่องอะไรก็ตามสิ่งหนึ่งที่เธอพูดตรงกันทุกครั้งคือเธอเป็นห่วงน้องและแม่ นี่คือความจริงที่เธอหลีกเลี่ยงไม่ได้ แม้เธอจะอ้างว่าเธอเกลียดบ้านที่เยาวราช แต่เธอภูมิใจในสูตรกวยเตี๋ยของเตี้ย ภูมิใจที่เป็นลูกเจ๊ก และต่อให้เธอได้เห็นแก้วตัวอย่างไร ตอนท้ายที่โตงให้เธอไปหลอกแหมะขายบ้าน เธอก็ลังเล รู้สึกผิด และเข้าอกเข้าใจแหมะกับอิงจากใจจริง สะท้อนว่าเรตัดสินอะไรจากภาพภายนอกไม่ได้</p> <p>- เอี้ยงเป็นตัวแทนของคนที่ถูกเกลียด ‘บ้าน’ ของเธอ เธอเห็นสภาพบ้านตามความเป็นจริง ทั้งข้อดี (ทำเลดี ราคาดี เป็นที่ที่เธอภูมิใจ) และข้อเสีย (สกปรก ทรุดโทรม มีแต่อดีตที่ทำร้ายเธอ) เธอหนีมันมา คิดว่าจะมีชีวิตที่ดี แต่กลับถูกชะตาบังคับให้กลับไปที่บ้าน เพื่อหาผลประโยชน์จากบ้านของตน</p> <p>- พฤติกรรมโกหกเป็นเด็กเลิยงแะของเอี้ยงชวนให้ตีความว่าอะไรคือเรื่องจริง อะไรคือเรื่องโกหก สิ่งหนึ่งที่น่าสนใจคือ ในมุมมองของอิง แหมะรักเอี้ยงมาก พอเอี้ยงหนีไปร้องไห้เสียใจ ในขณะที่เอี้ยงมองว่าแหมะรักอิงที่สุดแล้ว ประเด็นนี้สะท้อนให้เห็นถึงการตัดสินคนอื่นจากมุมมองของตัวเอง ช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมตามหาความจริง เพื่อต่อชิ้นส่วนต่าง ๆ ให้เห็นภาพใหญ่ของเรื่องมากยิ่งขึ้น</p>
จุดเชื่อมโยงกับเรื่องอื่น ๆ	<p>- เอี้ยงกล่าวถึงอิง โดยทั้งกล่าวถึงว่าเป็น ‘น้องสาวที่เป็นหอบหืด’ และเอ่ยชื่อตรง ๆ เธอยังกล่าวถึงอาแหมะว่าไม่ดี และโกหกกว่าแหมะตาบอด</p> <p>- เอี้ยงกล่าวว่าเธอรู้สึกเหมือนเป็นโสเภณีที่เที่ยวขอเงินชาวบ้าน เหมือน ‘ผีหมอนวด’ ที่แหมะเคยกล่าวถึง เชื่อมโยงกับดวงจากเรื่องของดวง</p> <p>- เอี้ยงถูกหว่านทำให้คุณนิวติเลิกกับภรรยา คุณนิวติในที่นี้คือคนเดียวกับพ่อของจ๊อบแจ่ง เพื่อนของแอนดรูว์ จากเรื่องของจ๊อบแจ่งนั่นเอง</p>

หลังจากที่ผู้ชมได้ชมละคร 3 เส้นเรื่องจาก 4 เส้นเรื่องแล้ว ผู้วิจัยจะให้โฮสต์รวมตัวผู้ชมไว้ที่ห้องโถงอีกครั้งหนึ่ง จากนั้นจึงจะเข้าสู่กิจกรรมท้ายการแสดง ซึ่งในร่างนี้คือการให้ผู้ชมส่งตัวแทนมา 4 คน เพื่อเปิดกล่อง และเปิดไมโครโฟนเล่าเรื่องที่ตนประทับใจ หรือเข้าใจมากที่สุด ให้ผู้ชมที่ไม่ได้ดูเรื่องนั้น ๆ รับรู้เรื่องราวได้ครบถ้วนสมบูรณ์ด้วย

จากนั้นมัลคุเทศก์ จึงจะมอบโจทย์ที่เป็นกิจกรรมท้ายการแสดงให้ผู้ชมเลือกลงคะแนนว่า ‘ตัวละครใดมีการตัดสินใจในชีวิตที่ไม่เหมาะสมที่สุด’ แล้วจึงให้ผู้ชมส่งตัวแทนอีกคนขึ้นมาเล่าแต่ละเรื่องอีกครั้งเพื่อเสริมหรือแย้ง หรือบอกเล่าถึงความรู้สึกของตนต่อเรื่องนั้น ๆ เป็นข้อมูลประกอบการตัดสินใจของผู้ชมทั้งหมดในการเลือกลงคะแนนเสียงนั่นเอง

ที่เลือกกิจกรรมท้ายการแสดงเช่นนี้เพราะผู้วิจัยต้องการขับเคลื่อนความเป็นห้องประชุม ของชม คลาวด์ มีตติ้ง และเพื่อเลียนแบบประสบการณ์ออนไลน์ที่ผู้คนในปัจจุบันมักไปพบเจอ หรือได้ยินเรื่องราวในโลกออนไลน์มา แล้วนำมาแลกเปลี่ยนเล่าสู่กันฟัง และมีการตัดสินใจผู้อื่นบนโลกออนไลน์มากขึ้นด้วย รายละเอียดเรื่องกิจกรรมท้ายการแสดงนี้ ผู้วิจัยจะอธิบายเพิ่มเติม ในหัวข้อ การออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมเพื่อสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟต่อไป ผู้วิจัยสรุปขั้นตอนการปรับบทละครจากร่างที่ 1 มาเป็นร่างที่ 2 พร้อมเหตุผลประกอบเอาไว้ เป็นตารางได้ดังนี้

ตาราง 6 สรุปการปรับบทละครจากร่างที่ 1 สู่ร่างที่ 2 เพื่อจัดแสดงในพื้นที่ออนไลน์

บทร่างที่ 1	การปรับเป็นบทร่างที่ 2	เหตุผล
มีช่วงเกริ่นนำก่อนการแสดง เพื่อสร้างบรรยากาศที่ร้านไชน่า	มีช่วงเกริ่นนำก่อนการแสดงในห้องประชุมใหญ่	เพื่อสร้างบรรยากาศให้ผู้ชมรู้สึกว่ายู่ในพื้นที่เดียวกัน
สร้างบทจากลักษณะเด่นของพื้นที่ตึกร้างในเยาวราช	พัฒนาบทจากร่างเดิม แล้วใช้การแชร์ภาพวิดีโอที่ถ่ายทำการแสดงมาเปิดให้ได้ชมร่วมกันซึ่งเป็นลักษณะเด่นของชม	ผู้วิจัยต้องการแพร่ภาพสดจากตึกร้างในเยาวราช แต่กังวลว่าจะมีปัญหาด้านความเร็วอินเทอร์เน็ต
แบ่งเรื่องออกเป็น 4 เส้นเรื่อง โดยใช้แรงบันดาลใจจากเรื่องเล่าในชุมชนเยาวราช	ยังคงเล่าเรื่องเป็น 4 เส้นเรื่อง แต่นำมาจากเพียงเรื่อง อยู่นานอยากอยู่ และอยู่ดี (ไม่ว่าดี)	เรื่องอยู่ยังมีความเชื่อมโยงกับเรื่องอื่นน้อย จึงตัดตัวละครจากเรื่องนี้ไปก่อน
เล่าสถานการณ์ที่อาจเกิดขึ้นในตึกนี้ ตามช่วงเวลาของยุคสมัยต่าง ๆ ที่โดดเด่น	เล่าสถานการณ์ที่เกิดขึ้นในพื้นที่ส่วนตัวของตัวละครต่าง ๆ ซึ่งเป็นภูมิหลังของตัวละครจากบทร่างที่ 1	การแอบดูตัวละครในพื้นที่ส่วนตัว คล้ายกับที่ผู้ชมเปิดกล่องชมผู้ชมผู้อื่นในพื้นที่ส่วนตัวเช่นเดียวกัน

แต่ละเส้นเรื่องแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ผู้ชมได้ชมเพียง 3 เรื่อง และได้ชมเรื่องละช่วงเท่านั้น	แต่ละเส้นเรื่องแบ่งออกเป็น 3 ช่วง ผู้ชมได้ชมเพียง 3 เรื่องแต่จะได้รับชมแต่ละเส้นเรื่องตั้งแต่ต้นจนจบไม่มีการคั่น	เวลารวมของการแสดงไม่ควรนาน เพราะผู้ชมอยู่ในพื้นที่อาศัยของตนเอง อาจเสียสมาธิ ดังนั้นจึงจะให้การแสดงเรื่องละ 20 นาที ดังนั้นหากแบ่งแต่ละเรื่องเป็น 3 ช่วง จะได้เรื่องละ 6-7 นาที ซึ่งมีเวลาไม่พอให้ผู้ชมเข้าใจเรื่อง และรู้สึกร่วมกับเรื่อง
ผู้ชมถูกกำหนดเส้นทางการรับชมไว้แล้วเพื่อให้ง่ายต่อการจัดการ	ผู้ชมเลือกเข้าห้องประชุมย่อยได้ด้วยตนเอง จัดเรียงลำดับการเข้าชมได้เองอย่างอิสระ	การจัดการย้ายผู้ชมไปห้องต่าง ๆ ทำผ่านซูมไดโนไมก์ วินาที สะดวกกว่าที่ตึก
มีช่วงกิจกรรมท้ายการแสดง ให้ผู้ชมโหวตว่าจะทำอะไรกับตึกเพื่อสะท้อนสาร ‘เช่า เขา อยู่’	มีช่วงกิจกรรมท้ายการแสดง ให้ผู้ชมตัดสินตัวละครที่ไม่เหมาะสมที่สุด เพื่อสะท้อนสาร ‘เช่า เขา อยู่’ และพ้องไปกับการตัดสินผู้อื่นบนพื้นที่ออนไลน์	การจัดแสดงบนพื้นที่ออนไลน์ ก็ควรสื่อสารประเด็นที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ออนไลน์ ให้ผู้ชมเชื่อมโยงมาสู่โลกจริงของตนเองได้ด้วย

การปรับบทละครจากร่างที่ 1 มาเป็นร่างที่ 2 นั้นมีทั้งที่คงรูปแบบเดิมไว้ และปรับให้เหมาะสมกับพื้นที่ใหม่ ไม่มีข้อใดที่ตัดทิ้ง ไม่ได้มาแทนที่กัน ตรงตามการปรับเปลี่ยนความเป็นสื่อ ตามทัศนะของลาเวนเดอร์ (Lavender, 2017) อีกทั้งยังมีบางประเด็น บางกิจกรรมที่ทำบนพื้นที่ออนไลน์ได้สะดวกกว่าบนพื้นที่กายภาพด้วย จะเห็นว่าการย้ายมาจัดแสดงบนพื้นที่ออนไลน์ไม่ใช่ข้อเสียเปรียบต่อการจัดแสดง เพราะแม้จะมีข้อจำกัดบ้าง แต่หากเข้าใจลักษณะเฉพาะของพื้นที่ออนไลน์ได้ดี ก็จะสามารถนำข้อจำกัดต่าง ๆ เหล่านั้น มาสร้างให้เกิดประโยชน์ได้อย่างสร้างสรรค์

4.2.2 การวิเคราะห์บทละคร (play analysis) เพื่อกำกับการแสดง

เมื่อได้พัฒนาบทละคร และกระบวนการสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟโดยคร่าว มาจนถึงร่างที่ 2 แล้ว ผู้วิจัยก็ต้องทำการวิเคราะห์บทละคร เพื่อทำความเข้าใจเรื่องที่จะกำกับอย่างละเอียด สำหรับแนวคิดทฤษฎีที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้วิเคราะห์บทละครในงานวิจัยครั้งนี้ จะเป็นแนวทางการวิเคราะห์เพื่อกำกับการแสดงตามกลวิธีของแฮโรลด์ เคลอร์แมน (Clurman, 1997) แนะนำให้ผู้กำกับอ่านบทละคร “แต่ละบทแยกกันราวกับเขาจะต้องแสดงด้วยตัวเอง ซึ่งจะช่วยให้หา กระจุก

สั้นหลัง หรือ การกระทำหลักของแต่ละตัวละครให้เจอ” ในที่นี้ ผู้วิจัยจะแบ่งบทละครแต่ละช่วงเป็น
ยูนิต ตามการกระทำหลักของตัวละครหลัก และหาความต้องการ และเป้าหมายของการกระทำเอาไว้
เป็นเครื่องมือสำหรับการกำกับการแสดง

ผู้วิจัยได้สรุปรายละเอียดของการวิเคราะห์โครงสร้างบทละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่”
เป็นตารางไว้ด้านล่างนี้ โดยจะแยกออกตามแต่ละเส้นเรื่องคือ เรื่องของตี่อิง เรื่องของดวง เรื่องของ
จ๊อบแจง และเรื่องของ ‘ชมพู่’ ตามลำดับ

ตาราง 7 การวิเคราะห์โครงสร้างบทละคร “เช่า เขา อยู่”

เรื่องของตี่อิง				
ช่วง	ยูนิต	สถานการณ์ / การกระทำ	ความต้องการ	เป้าหมาย
1	A	แบ่งเข้ามาหาตี่อิงที่นั้งร้องไห้อยู่	ปลอบอิง	ให้หายเศร้า
		ตี่อิงทักทายแบ่งที่กำลังตั้งท้อง	เปลี่ยนเรื่อง	ให้หายเศร้า
	B	ตี่อิงบ่นแหมะให้แบ่งฟัง	ระบายอารมณ์	ให้รู้สึกดีขึ้น
	C	ตี่อิงเสนอให้แบ่งไปอยู่กับคนงานพม่า	หาทางออกให้ แบ่ง	ให้แบ่งคลอดลูก ในที่ที่ดีกว่านี้
	D	ตี่อิงขอให้เจ็จูรับแบ่งไปเลี้ยง	โน้มน้าวเจ็	ให้ยอมรับแบ่ง
		เจ็จูไม่ยอมเพราะแบ่งสกปรกและ อันตราย	ปฏิเสธ / อ้าง	ให้อึ้งเล็กติดต่อ
	E	ตี่อิงด่าเจ็จูว่าใจดำ	ระบายอารมณ์	ให้รู้สึกดีขึ้น
	F	ตี่อิงวาดฝันจะพาแบ่งไปอยู่ที่ดี ๆ	ตั้งความหวัง	ปลอบใจตัวเอง
2	A	ตี่อิงร้องเพลงสายโลหิต	ใช้ความคิด	หาทางออกให้ แบ่ง
	B	ตี่อิงคิดจะพาแบ่งไปอยู่กับเอี้ยง	หาทางออก	เพื่อให้แบ่ง สบาย
	C	ตี่อิงบ่นเอี้ยงที่ทิ้งแม่ทิ้งน้องไป	กล่าวหาว่าเอี้ยง เป็นคนไม่ดี	เพื่อให้รู้สึกดีกับ ตัวเองมากขึ้น
	D	ตี่อิงบ่นแบ่งที่ท้องโดยไม่รู้วิธีไหนอึไหน	กล่าวโทษแบ่ง	เพื่อระบาย อารมณ์
	E	อาแหมะตะโกนเรียกจ๊อบกลับบ้าน	จ๊อบอึ้ง	เพื่อให้จ๊อบหาย โกรธ

		อิงปฏิเสธแหมะ	เอาคืนแหมะ	ให้แหมะรู้สึกผิด
	F	ตีอิงบ่นแหมะประเด็นแหมะรักเอียงมากกว่า	ตัดพ้อ	เพื่อระบายอารมณ์
3	A	ตีอิงหาเห็บให้แป้ง	เปลี่ยนเรื่อง	เพื่อคลายเครียด
	B	ตีอิงจะไปซื้อข้าวให้แป้งแต่พบว่าเงินหมด	เปลี่ยนอิริยาบถ	เพื่อให้รู้สึกดีขึ้น
	C	ตีอิงเอารูป ‘ขุนไกร’ ให้แป้งดู	เล่นกับแป้ง	วาดฝันถึงผู้ชาย
	D	แป้งแย่งรูปขุนไกรไปจากอิง	เล่นกับอิง	ให้อิงหายซึม
		ตีอิงฟาดแป้ง	เอาชนะแป้ง	แย่งรูปคืนมา
	E	ตีอิงอาการหิดกำเร็บ พ่นยาขยายหลอดลม	แก้อาการหอบหืด	ให้อาการทุเลา จะได้ทำอย่างอื่นต่อ
	F	ตีอิงขอโทษแป้งอย่างรู้สึกผิด	ปลอบโยนแป้ง	ให้แป้งหายกลัว ตัวเองจะได้มีเพื่อน
	G	อาแหมะตะโกนตามอิงกลับบ้าน	ง้ออิง	ให้อิงรู้ว่าเป็นห่วง
		อิงปฏิเสธอีกครั้ง	ตัดใจ ทำใจแข็ง	ให้แหมะยังรู้สึกผิด
	H	ตีอิงชวนแป้งไปอยู่ที่อื่น	หาทางออก	ให้ชีวิตดีขึ้น
		แป้งไม่รู้เรื่อง	ทำความเข้าใจอิง	จะได้ทำตัวถูก
		อิงด่าแป้งลำเลิกบุญคุณที่คอยเลี้ยงดูแป้ง	ระบายอารมณ์	ตัวเองจะได้มีค่า
	I	จิบแจงเข้ามาสื่อสารกับตีอิง	ทำความเข้าใจอิง	เพื่อเอาไปสร้างผลงานการ แสดง
	J	ตีอิงไม่รู้จะไปไหน แต่ตัดสินใจไปเอาเงินก่อน	ตัดสินใจให้เด็ดขาด	เพื่อให้พ้นจาก ที่นี่
4	A	ตีอิงพบลูกชายโกวเกียง ถามสารทุกข์สุขดิบกัน	ตีสนิทลูกชายโกว	เพื่อให้เขายอมทำตามที่จะขอ
	B	ตีอิงถามลูกชายโกวเกียงเรื่องบ้านพักครู	โยนหินถามทาง	เพื่อขอให้เอาแป้งไปอยู่ด้วย

	C	ตีอิงด่าแหมะที่ไม่ให้เลี้ยงแบ่งที่บ้าน เพราะไม่ชอบหมา	โทษแหมะว่าทำ ให้เรื่องเป็นแบบนี้	ให้ตัวเองและ แบ่งดูน่าสงสาร
		ลูกชายโกวเกียงอธิบายว่าแหมะอาจจะ ห่วงอิง	แก้ตัวแทนแหมะ	ให้ออิงเข้าใจแม่ ของตัวเองมาก ขึ้น
	D	ลูกชายโกวเกียงจะยอมรับฝากแบ่ง แต่ ถ้าคลอดแล้วจะขายลูกหมาบางตัว และ ปล่อยแบ่งไป	โน้มน้าวอิงให้ยอม	ให้ตัวเองรับแบ่ง มาเลี้ยงได้แบบ ไม่ลำบากเกินไป
		ตีอิงไม่ยอมให้ลูกชายโกวเกียงพรากแม่ พรากลูก	ปฏิเสธ	ให้ตัวเองไม่รู้สึ กผิด
	E	ตีอิงให้ลูกชายโกวเกียงไปเอาเงินมาให้	สั่ง	ให้ลูกชายโก วเกียงออกไป จากตรงนี้ เพื่อ อยู่กับตัวเอง
	F	ตีอิงตกตะกอนประเด็นแม่-ลูก เริ่มเข้าใจ แหมะ	ทำความเข้าใจกับ ปัญหาที่เกิดขึ้น	เพื่อตัดสินใจให้ ได้ว่าจะเอา อย่างไรต่อ
	G	อาแหมะตะโกนตามอิงกลับบ้าน	จ้ออิงอีกครั้ง	ให้ออิงรู้ว่าเป็น ห่วง
		คราวนี้อิงบอกแหมะว่า “เดี๋ยวกลับ”	ตอบรับแหมะ	ให้แหมะรู้ว่า หายโกรธแล้ว
	H	ลูกชายโกวเกียงเอาเงินของอิงมาให้อิง	ทำตามคำสั่ง	ให้ออิงเสร็จธุระ
		ตีอิงรับเงินคืนมา	ดูว่าเงินครบไหม	เพื่อตัดสินใจจะ ไป
	I	ตีอิงขอโทษแบ่งที่พาไปคลอดที่อื่นไม่ได้	ตัดสินใจไม่ไปไหน	อยู่ดูแลอาแหมะ
เรื่องของดวง				
ช่วง	ยูนิต	สถานการณ์	ความต้องการ	เป้าหมาย
1	A	ดวงคัดตัวหนังสือจิ้นคำว่า ‘อ้าวสี่หนั่ง’	ทำงานให้เสร็จ ตามที่เฮีย มอบหมายไว้	เฮียจะได้รักและ ภูมิใจในตัวเธอ
	B	ดวงอวดน้อยที่เขียนเงินได้อย่างที่เฮียสั่ง	อวดว่าทำได้	ให้น้อยชม

		น้อยแหวะดวงว่าสิ่งที่ดวงทำนั้นไม่มีประโยชน์	ประชดประชัน	ให้รู้ว่าเธอไม่เห็นด้วยกับสิ่งที่ดวงทำ
	C	ดวงเสนอข่าวของส่วนตัวแบ่งไปให้น้อย เพราะเข้าใจว่าน้อยโกรธ	เอาใจน้อย, ง้อ	ให้น้อยหายโกรธ
	D	ดวงเดินไปเปิดเพลงรักลมสวาท และฝึกซงชา	เปลี่ยนเรื่อง	เพื่อคลายเครียด
	E	น้อยเตือนสติดวงถึงลูกและคนทางบ้าน	เตือนสติดวง	ให้ดวงตระหนักได้ว่าไม่ควรจมอยู่กับตรงนี้
		ดวงอ้างว่าเธออยู่ที่นี้มีความสุขดีแล้ว	ปฏิเสธน้อย	ให้น้อยเลิกวุ่นวายกับตัวเอง
	F	มีโทรเลขเข้ามาน้อยบอกดวงว่าลุงจ๋อมตายแล้วญาติของดวงขอค่าทำศพ	แจ้งให้ทราบ	ให้ดวงพิจารณาส่งเงินให้ลุง
		ดวงปฏิเสธไม่ยอมให้เงิน	ปฏิเสธ	ให้น้อยเลิกเข้าซื้อ
	G	ดวงเปิดเผยว่าลุงจ๋อมเคยข่มขืนดวง	อธิบายว่าทำไมจะไม่ส่งเงินให้	น้อยจะได้เข้าใจและเห็นใจเธอ
	H	น้อยย้ำกับดวงว่า ดวงหนีความจริงไม่ได้ เพราะดวงไม่ใช่คนดี	ตอกย้ำดวง	ให้ดวงเลิกหลอกตัวเองได้แล้ว
2	A	จิบแจงพยายามสื่อสารกับดวงว่าดวงตายอย่างไร	ทำความเข้าใจกับดวง	ไปสร้างงานตัวเอง
	B	ดวงเข้าไปอวดน้อยว่าเธอเขียนจีนได้แล้ว	หาเรื่องชวนคุย	น้อยจะได้เลิกบ่นปึงกับเธอเสียที
	C	น้อยพยายามให้ดวงตั้งสติว่าดวงกำลังทำบาป	เตือนสติดวง	ให้ดวงยอมรับความเป็นจริง
	D	ดวงแก้ตัวว่าเธอไม่ได้แย่งผัวใคร	อธิบายตัวเอง	ให้น้อยเข้าใจความสัมพันธ์ของเธอกับเฮีย

	E	ดวงพยายามเสนอแบ่งเงินให้น้อย	เอาใจน้อย, ง้อ	ให้น้อยหาย โกรธ
	F	น้อยสรุปว่าดวงกำลังหลอกเสียอยู่	วิจารณ์ดวง	ให้ดวงรู้ตัวว่าทำ ผิด
	G	ดวงเข้าใจว่าน้อยจะแฉจึงขอร้องน้อย ไม่ให้บอก	วิงวอน	ให้น้อยเห็นใจ
	H	น้อยชวนดวงออกไปจากที่นี่	โน้มน้าว	ให้ดวงตัดใจ
		ดวงพยายามเล่าให้น้อยฟังว่าเสียหน้า สงสารอย่างไรบ้าง ว่าเธอแค่ชอบเขา ไม่ได้ทำผิด	อธิบายตัวเอง	ให้น้อยเห็นใจ ดวงและเสีย เพื่อสุดท้ายยอม ปล่อยให้ดวงอยู่ ที่นี่ต่อ
	I	น้อยยังดูปั่นป่วน ดวงจึงจะขอเสียให้น้อย มาอยู่ด้วย ถ้าเกิดเสียมาหาวันนี้	เอาใจน้อย, ง้อ	ให้น้อยหาย โกรธ
		น้อยยืนยันกรานว่าไม่มีใครมา ที่นี่มีแค่ดวง	จีจู้ด	ให้ดวงตื่นจาก ฝัน
	J	ดวงจะสอนน้อยชงชา	เปลี่ยนเรื่อง	เพื่อหลีกหนี ความจริงว่าตน ตายแล้ว
		เสียงจิบแจงดั่งเข้ามา จิบแจงคุยกับดวง	ทำความรู้จักดวง	ไปสร้างงาน ตัวเอง
	K	น้อยจีให้ดวงรู้ตัวว่าตายแล้วและเสียเป็น คนฆ่า	เปิดโปงความจริง	ให้ดวงได้สติ
	L	ดวงยังปฏิเสธและคิดว่าเสียมาหา	หลีกหนีความจริง	เพื่อไม่ให้ตัวเอง รู้สึกเจ็บปวด
	M	มีสุนัขและฝูงกาเข้ามาในห้อง	ลงโทษดวง	ให้ดวงสำนึกผิด
		ดวงพยายามขับไล่สุนัขและกาออกไป	ป้องกันตัวเอง	ไม่ให้เจ็บปวด
		น้อยย้ำว่าดวงไม่ใช่คนดี	ตอกย้ำดวง	ให้ดวงยอมรับ แล้วไปผูกไปเกิด
3	A	ดวงคิดว่าหนังสือจีนอยู่คนเดียวอย่างมี ความสุข	หลอกตัวเองว่ายัง มีชีวิตอยู่	เพื่อให้ตัวเองมี ความสุข

	B	เจ้าแกโรงน้ำชาเข้ามาไล่ดวงไปที่อื่น	ขับไล่	ให้ดวงไปเกิด
	C	ดวงจะชงชาให้เจ้าแก	เปลี่ยนเรื่อง	ให้เจ้าแกลืมนึกไปว่ามาเพื่อไล่ดวง
		ดวงถามเจ้าแกว่าชื่อที่เสียตั้งให้แปลว่าอะไร		
		ดวงขอให้เจ้าแกสอนเขียนชื่อนั้นเป็นภาษาไทย		
	D	เจ้าแกให้ดวงพิจารณาห้องนี้ซึ่งเป็นห้องรกร้าง	เตือนสติดวง	ให้ตื่นจากภวังค์
	E	ดวงชี้แจงเจ้าแกว่าห้องนี้มีทุกอย่าง เธอต้องการเพียงเท่านั้น	หลอกตัวเองต่อไป	เพื่อจะได้ไม่เจ็บ
	F	เจ้าแกคาดคั้นดวงว่าดวงทำอะไรผิด	ใช้ไม้แข็ง	ให้ดวงไปเกิดให้ได้
		ดวงตอบแค้นว่าเพราะเธอได้อยู่ห้องนี้แต่น้อยไม่	ตอบตามความจริง ดวงไม่คิดว่าเรื่องอื่น ๆ ตัวเองผิดเลย	ให้เจ้าแกรับรู้
	G	ดวงกลับไปตัวหนังสือเงินอย่างมีความสุข	หลอกตัวเองต่อไป	เพื่อจะได้ไม่เจ็บ
เรื่องของจิบแจง				
ช่วง	ยูนิต	สถานการณ์	ความต้องการ	เป้าหมาย
1	A	แอนดรูว์ขอโทษแจงที่เข้ามาตักด้วยไม่ได้ แต่ให้จิบแจงสำรวจตักให้เต็มที่ใช้ได้ทุกส่วน	เจ้าจะแจ้จะ	ให้แจงรู้สึกอยากสร้างสรรค์งาน
	B	แจงสนใจชุมชนแรงงานด้านหลัง และชี้แจงว่าเธอทำงานกับพลังงานด้วย	สร้างเครดิตให้ตัวเอง	แอนดรูว์จะได้ประทับใจ
	C	แอนดรูว์พูดว่าไปขายแจงกับคุณหลี่ไว้เยอะมาก	อวยแจง	ให้แจงขอบคุณ
		แจงไม่พอใจ โวยวายแอนดรูว์	ด่า	ให้แอนดรูว์รู้ว่าเธอไม่ชอบให้พูดถึงในมุมอื่นที่ไม่ใช่ศิลปิน

	D	แอนดรูว์รู้ว่าแฉงผิดปกติให้แฉงระบาย	เปิดโอกาส	ให้แฉงระบาย จะได้สบายใจ
		แฉงบอกปัญหาของตนไปว่ากลัวสร้าง งานไม่ได้	ระบายอารมณ์	เพื่อให้รู้สึกดีขึ้น
	E	แอนดรูว์เสนอให้แฉงใช้ความสามารถ ด้านการสื่อสารวิญญานไปโน้มน้าวคุณหลี่ แล้วจะให้แฉงเป็นศิลปินประจำโรงละคร ที่นี่	จูงใจแฉง	ให้แฉงมี เป้าหมาย จะได้ ทำงานอย่างตรง จุด
		จับแฉงตกลงแล้วจะรีบไปคิดงานมา เสนอให้ได้	ให้ความมั่นใจ	เพื่อให้แอนดรูว์ วางใจนาง
2	A	จับแฉงอัดคลิปพูดถึงที่มาของห้อง	เกริ่นเข้าการ แสดง	ให้ดูน่าเชื่อถือ
	B	จู่ ๆ แฉงสัมผัสได้ถึงพลังงานของตี่อิง เธอร่ายรำไปรอบ ๆ เพื่อสำรวจเรื่องราว ในห้องนี้	เชื่อมโยงตัวเอง กับพลังงานใน ห้อง	ให้ได้งานที่ดี ออกมา
	C	โทรศัพท์มือถือลั่น แฉงเห็นวิญญานตี่อิง	สำรวจว่าเห็น อะไร	จะได้คอนเฟิร์ม ว่าตัวเองสัมผัส ถึงพลังงานได้ จริง
3	A	แฉงเสนอคลิปให้แอนดรูว์อย่าง กระตือรือร้น ว่านี่คือเรื่องที่เธอสัมผัส วิญญานได้	โน้มน้าวว่านี่คือ งานที่ดี	ให้แอนดรูว์ซื้อ ไอเดียนี้ จะได้ นำไปเสนอคุณ หลี่
		แอนดรูว์สวนว่า แฉงสร้างเรื่องจากเรื่อง ของตัวเอง เพราะแอนดรูว์เล่าเรื่องผีให้ ฟังเอง	เตือนสติแฉง	แฉงจะได้ไม่เพ้อ ไม่หลงทางกว่า นี้
	B	แฉงไม่พอใจตำแอนดรูว์ว่าคิดแบบ นายทุน	ข่มแอนดรูว์	ให้แอนดรูว์รู้สึก แย่ที่เข้าไม่ถึง ศิลปะ
		แอนดรูว์คอมเมนต์ตรง ๆ ว่างานแฉงไม่ สวย	เอาคืนแฉง	ให้แฉงรู้สึกแย่

	C	แอนดรูว์ย้าว่าแรงต้องทำให้ได้ ไม่งั้นต้องกลับไปทำรีสอร์ทกับพ่อ	ข่มขู่	ให้แจนรู้ว่าการนี้สำคัญแค่ไหน
	D	แจนขอโอกาสพัฒนางานนี้ต่อ	วิงวอน	ให้แอนดรูว์ยอม
		แอนดรูว์เปิดเผยว่ามีศิลปินอีกคนจะมาเสนองานในโปรเจกต์นี้ด้วย ชื่อสุรเชษฐ์	เปิดเผยความจริง	ให้แจนเดือดร้อนจะได้มีแรงฮึดสู้
	E	แจนกังวลเมื่อรู้ว่ามียักษ์	หาทางออกว่าจะชนะได้อย่างไร	เพื่อจะได้งานเป็นศิลปินที่นี่
		แอนดรูว์สั่งให้แจนไปสร้างงานจากเรื่องผีเด็กนวดในโรงน้ำชา โดยให้ทำท่าสวย ๆ แพง ๆ	บีบบังคับ	ให้แจนทำตามที่ตัวเองต้องการ
4	A	จิบแจนวิดิโอคอลบอกสุรเชษฐ์ว่าตัวเองเป็นคู่แข่งในโปรเจกต์ของคุณหลี่	เปิดโปง	ให้สุรเชษฐ์รู้ว่างานนี้ไม่โปร่งใส
	B	สุรเชษฐ์ไม่ยอมให้แจนใช้ห้องโรงน้ำชา	กีดกัน	ไม่ให้แจนแย่งงาน
		จิบแจนสัมผัสได้ถึงวิญญาณของดวง และร้ายำจนาภาพวิดิโอคอลดับไป	สื่อสารกับวิญญาณดวง	เพื่อสร้างงานที่ดีกว่า
	C	จิบแจนพยายามโน้มน้าวสุรเชษฐ์ว่าเธอสัมผัสวิญญาณของดวงได้จริง ๆ	โน้มน้าว, เอาชนะ	ให้สุรเชษฐ์เชื่อว่าตัวเองคือของจริง
		สุรเชษฐ์ด่าว่าแจนกำลังหลอกเขาเพื่อเอาชนะ	ด้อยค่า	ให้แจนรู้สึกแย่ที่ไม่มีใครเชื่อเธอ
	D	แจนชวนให้สุรเชษฐ์มาร่วมมือกับเธอ	เสนอทางออก	เพื่อรักษาผลประโยชน์ตัวเอง
		สุรเชษฐ์จึงสวนกลับว่าแจนมีทุกอย่างรองรับเวลาที่เธอพลาด แต่เขาไม่มีอะไรเลย	เตือนสติแจน	ให้แจนรู้ว่าตัวเองไม่ได้มีปัญหาอยู่คนเดียว
	E	แจนได้ข้อสรุปว่าไม่ใช่เรื่องความฝันหรือพิสูจน์ตัวเองแต่คือเรื่องเงิน	ตัดสินใจ	เพื่อให้สุรเชษฐ์ร่วมมือกับ

				ตัวเอง แล้วเอาเงินมาให้ได้
		สุรเชษฐ์เข้าใจผิดมาตลอดว่าจะได้เงินอยู่แล้ว	ระบายนารมณ	ให้รู้สึกดีขึ้น
	F	แจ่งวางแผนแก้งทำเป็นแข่งกับสุรเชษฐ์ ทำให้คุณหลีกกับแอนดรูว์อยากร่วมงานกับทั้ง 2 มาก ๆ แล้วหลอกให้เอาเงินฟาดทั้งคู่	เกลี้ยกล่อม	ให้สุรเชษฐ์มั่นใจว่าแผนนี้จะสำเร็จ
	G	สุรเชษฐ์ถามว่าถ้านายทุน 2 คนนั้นให้ทำหัวเรื่องที่ค้านต่ออุดมการณ์ของทั้งคู่ละ	ตรวจสอบว่าแจ่งจะยอมแค่ไหน	เพื่อให้รู้ว่าแจ่งเอาจริง
		จับแจ่งตอบว่า ‘เดียวกัน’	ตอบปิด แต่ไม่ปฏิเสธ	เพื่อให้สุรเชษฐ์รู้เป็นนัยว่าเธอจะยอมทำทุกอย่าง
เรื่องของ ‘ชมพู’				
ช่วง	ยูนิต	สถานการณ์	ความต้องการ	เป้าหมาย
1	A	เอียงเก็บของไป รอสายโทรศัพท์ไป	หาทางออกไปจากตรงนี้	เพื่อหลบเจ้านี้
		เอียงได้ยินเสียงเคาะประตู จึงเข้าไปดู	เชื่อกว่าใครมาเคาะ	หาทางรับมือ
	B	อรรพ์โทรศัพท์ เอียงชวนอรรค์เรื่อยเปื่อย	ตีสนิท	เพื่อให้อรรค์ตายใจ
		เอียงเข้าเรื่องว่าเลิกกับโด่งเหมือนเสียทุกอย่างไป รวมทั้งเพื่อนของเธอที่เป็นเพื่อนโด่ง	สร้างเรื่อง	ให้ตัวเองดูน่าสงสาร
		เอียงโกหกกว่ากลับมาอยู่บ้านกับแหมะ มาช่วยทำก๋วยเตี๋ยวที่บ้าน	สร้างเรื่อง	ให้ตัวเองดูลำบาก ครอบครัวน่าเห็นใจ
	C	อรรค์ไปหาเอียงที่บ้านเพื่ออุดหนุนก๋วยเตี๋ยว	พิสูจน์ว่าอยู่บ้านจริงหรือไม่	ให้เอียงเผยความจริง
		เอียงรีบปฏิเสธ	ป้องกันตัวเอง	ให้อรรค์ไม่รู้ความจริง

		อระยัยนจะยจะเจอเอียงให้ได้	จับพิรุธ	ให้เอียงหลุด
	D	เอียงเปลี่ยนเรื่องมาคุยว่าร้านเสริมสวยเป็นความฝันของเธอ เอียงขอเงินจากอ	วิงวอน	ให้อรยอมให้ยืมเงิน
		อรรู้ทันว่าเอียงจะเอาเงินไปใช้หนี้พนัน	จีเอียง	ให้เลิกโกหกเสียที
		เอียงบอกอว่าเลิกแล้ว	โกหก	ให้อรเชื่อ
		อรไม่ให้เอียงยืมเงิน	ตัดขาด	ให้เอียงเลิกยุ่ง
	E	เอียงโทษอว่าเป็นต้นเหตุให้เอียงเลิกกับโด่ง	บิ๊บคั่น	ให้อรยอมให้เงิน
		อรรถตัดสาย เอียงปามือถือทิ้ง	ระบายอารมณ์	ให้รู้สึกดีขึ้น
	F	มีเสียงเคาะประตู เอียงเอาปืนมาถือเตรียมไว้	ป้องกันตัวเอง	ให้รู้สึกปลอดภัย
		ปรากฏว่าเป็นแม่บ้าน เอียงทิ้งตัวกินเบียร์อย่างหวาดระแวง	ย้อมใจ	ให้ลืมความเครียดและหวาดกลัว
	2	A	เอียงพยายามนึกหาเหยื่อรายต่อไป	หาคนยืมเงิน
B		เอียงโทรหาคุณเจียบพูดคุยกะทะเลาะ	ตีสนิท	ให้คุณเจียบตายใจ
		เอียงเปิดใจกับเจียบว่าเลิกกับโด่งแล้ว เพราะโด่งมีคนอื่น และได้เงินติดตัวมาเลย	ทำตัวน่าสงสาร	ให้คุณเจียบเห็นใจจะได้ยอมให้เงิน
C		มีโทรศัพท์จากโรงแรมเข้าเพื่อขอให้เช็คเอาท์	บิ๊บคั่น	ให้ออกจากห้อง
		เอียงบอกปัดและอ้างว่าประชุมงานอยู่	โกหก	ให้ทางนั้นวางสาย
D		เอียงคุยกับคุณเจียบต่อ ขอเงินคุณเจียบเป็น ‘ค่าหมอลำพยาบาลแม่และน้อง’	โกหก	เพื่อให้ดูน่าสงสารจะได้ยอมเอาเงินให้
E		เจียบหาว่าเอียงเป็นมิฉฉาซีฟ และทำให้นิวัตต้องเลิกกับภรรยา ซึ่งเป็นเพื่อนเจียบ	กล่าวหา	ให้เอียงละอายใจ

		เอี้ยงปฏิเสธและด่าเจี้ยบว่าต่อแหล	เอาคีน	ให้ตัวเองไม่รู้สึกละแ
		เอี้ยงวางสาย เอาหน้าซุกหมอนกรีด	ระบายอารมณ์	ให้โกรธน้อยลง
	F	เอี้ยงพยายามหาเบอร์คนโทรหาคนต่อไป	หาคนยืมเงิน	เพื่อขอเงิน
	G	เอี้ยงโกรธจนไม่ไหว ปาสมุดโทรศัพท์ทิ้ง	ระบายอารมณ์	ให้โกรธน้อยลง
3	A	เอี้ยงร้องไห้ กินข้าวเหลือจากวันก่อน	ประทังชีวิต	ให้ท้องอืด แล้วหาทางหาเงินต่อ
		เอี้ยงพยายามคิดว่าจะโทรหาใครต่อ	หาคนยืมเงิน	เพื่อขอเงิน
	B	เอี้ยงโทรหาพี่สุ คนใช้โด่ง ขอเงินที่เคยให้ยืม โดยอ้างว่าช่วยพี่สุมาก	ล้าเลิกบุญคุณ	ให้สุคืนเงินให้ โดยที่ตัวเองไม่รู้สึกละ
		พี่สุไม่ยอมคืนเงินเพราะมีเหตุจำเป็น	อธิบายเหตุผล	เพื่อให้เอี้ยงเข้าใจ
	C	แม่โด่งแย่งมือถือไปคุย ด่าเอี้ยง อวยแก้วเมียใหม่โด่งว่าเป็นผู้หญิงที่ดีกว่า	ประชดเอี้ยง	ให้เอี้ยงรู้สึกแค้นกับตัวเอง
	D	เอี้ยงล้าเลิกบุญคุณว่าตัวเองเป็นคนที่ทำให้ชีวิตโด่งดีขึ้นเธอควรได้เงินเป็นสินสมรส	ล้าเลิกบุญคุณ	ให้แม่โด่งยอมจ่ายเงินให้
		แม่โด่งหาว่าเอี้ยงเป็นคนพาโด่งเข้าบ่อน	กล่าวโทษ	ให้เอี้ยงเลิกต่อแ
	E	เอี้ยงพูดจาหยาบคายใส่แม่โด่ง	ระบายอารมณ์	ให้ตัวเองรู้สึกดีขึ้น
		แม่โด่งด่าเอี้ยงว่าโวยวายเป็นลูกเจ๊ก	เหยียดหยาม	ให้เอี้ยงเจ็บ/อาย
		เอี้ยงด่าแม่โด่งแล้ววางสายใส่แม่	ตัดขาด	ให้ตัวเองไม่เจ็บไปกว่านี้อีกแล้ว
	F	เอี้ยงหลุดหัวเราะออกมา	ขำในโชคชะตา	ให้คลายความตึง
4	A	เจ้าหนี้โทรมาทวงหนี้จากเอี้ยง จะบุกไปหาเอี้ยงที่เยาวราช	ข่มขู่	ให้เอี้ยงยอมใช้หนี้

		เอี้ยงบอกจะขายบ้านใช้หนี้ให้	โกหก	ให้เชื่อ จะได้ไม่ บุกไปบ้านอย่าง ที่ซู
		เอี้ยงร้องไห้โฮ เก็บของ	หนีไปก่อน	เอาตัวให้รอด
	B	มีคนมาเคาะประตู เอี้ยงเอาปืนมา ป้องกันตัว	ป้องกันตัวเอง	ให้รู้สึกปลอดภัย
		ปรากฏว่าเป็นคนงานพม่ามาเก็บเงิน	บีบคั้น	ให้เอี้ยงออกไป
		เอี้ยงไล่คนงานพม่าออกไป บอกว่าจะไป จ่ายเอง	ขับไล่	เพื่อถ่วงเวลา
	C	โด่งโทรมาหาเอี้ยง เอี้ยงโทษว่าโด่งเป็น คนทำให้ชีวิตเธอตกต่ำ เธอกลัวว่าจะถูก ฆ่ามาก	กล่าวโทษ	ให้โด่งรู้สึกผิด
	D	เอี้ยงขอเงินจากโด่ง	วิงวอน	เพื่อเอาตัวรอด ไปจาก สถานการณ์นี้
		โด่งปฏิเสธเพราะกลัวต้องจ่ายเงินมาก	ตอบตรง ๆ	เพื่อให้เอี้ยง เข้าใจ
		เอี้ยงอิงไป ย้ำกับโด่งว่าโด่งเคยตกลงกับ เธอไว้แล้วว่าจะไม่มีลูก เอี้ยงรู้สึกที่ถูก หักหลัง	ขุดคุ้ยเรื่องอดีต	ให้โด่งรู้สึกแค้นที่ หักหลังเธอ
	E	เอี้ยงรู้สึกเหมือนอยู่มานานรูดมา 20 ปี ออกมาก็เอาอะไรติดตัวมาด้วยไม่ได้	คิดได้	ให้ตัวเองปลงกับ ชะตาชีวิต
	F	เอี้ยงขอให้โด่งเอาเงินมาจ่ายค่าโรงแรม ให้	ต่อรอง	ให้ผ่านวันนี้ไป ก่อน
	G	โด่งโน้มน้าวให้เอี้ยงขายบ้านที่เขาวราช จริง ๆ	โน้มน้าว	ให้เอี้ยงรอดจาก หนี้โดยไม่ต้อง ไปขอคนอื่นอีก
		เอี้ยงพยายามปฏิเสธเพราะรู้ว่าแหมะรัก บ้านนั้นมาก และตีสองน้องสาวคงไม่ยอม	อธิบาย	เพื่อให้โด่งเข้าใจ ว่าขายบ้านไม่ได้
	H	เอี้ยงรู้ว่าทางนี้เป็นหนทางเดียวที่จะเอา ตัวรอดจากปัญหาได้ เอี้ยงขอมือถือจาก	เข้าทางตีสอง	ให้ตีสองคุยกับ แหมะให้ยอม

		โด่งเครื่องหนึ่งไปให้อึ่ง		ขายบ้าน
		เอี้ยงเก็บของออกจากห้องไปในที่สุด	ไปปะเหลาะให้แม่ และน้องขายบ้าน	เพื่อเอาเงินไปใช้ หนี้

การวิเคราะห์บทละครและสรุปเป็นตารางข้างต้นนี้ จะเป็นเหมือนแผนที่ให้ผู้วิจัยได้สำรวจเส้นทางว่าจะพาละครวิจัยเรื่องนี้ไปในทิศทาง (direction) ไດ จากนั้นจึงทำงานร่วมกับผู้แสดงเพื่อหาทางเดินทางไปตามทิศทางที่วิเคราะห์ไว้ล่วงหน้าแล้วตามนี้ อย่างไรก็ตาม การวิเคราะห์ที่ดีความสามารถปรับเปลี่ยนได้เสมอ เมื่อมีข้อค้นพบใหม่ ๆ หรือมีทางเลือกใหม่ระหว่างทำงานร่วมกับผู้แสดง

4.2.3 การวิเคราะห์ตัวละคร (character analysis)

ขั้นตอนนี้ผู้วิจัยจะมุ่งวิเคราะห์ตัวละครหลัก และตัวละครปะทะในแต่ละเรื่องจากข้อมูลในบทเพื่อให้เห็นภาพตัวละครต่าง ๆ ชัดเจนขึ้น ซึ่งก็จะช่วยให้เข้าใจเรื่องราวในบทละครมากยิ่งขึ้นไปด้วย ประเด็นที่ผู้วิจัยจะใช้วิเคราะห์ตัวละครมีดังนี้ ความต้องการสูงสุด การกระทำหลัก ความขัดแย้งหลัก ลักษณะทางกายภาพ ลักษณะนิสัย ภูมิหลัง คติประจำใจ ทักษะคติต่อตัวเอง ต่อบ้าน (หรือตึกร้างแห่งนี้) ต่อตัวละครอื่น และสิ่งที่ใช้เทียบเคียงเพื่อให้เห็นภาพตัวละครแต่ละตัวชัดเจนที่สุด

ผู้วิจัยได้สรุปการวิเคราะห์ตัวละครเป็นตารางเอาไว้แล้ว โดยแยกเป็นเส้นเรื่องต่าง ๆ และจะมีการอธิบายเพิ่มเติม เพื่อสรุป “กระดุกสันหลัง” ของตัวละครนั้น ๆ ไว้ด้วย ดังนี้

ตาราง 8 การวิเคราะห์ตัวละครเรื่องของต๊อ้ง

ต๊อ้ง	
ความต้องการสูงสุด	ถูกยกย่องในฐานะคนเก่ง คนดีคนหนึ่ง เป็นที่พึ่งให้คนอื่นได้
การกระทำหลัก	หาทางพิสูจน์ตัวเองว่าเป็นที่พึ่งพิงของผู้อื่นได้
ความขัดแย้งหลัก	ทำตามใจตัวเองหาความสุขให้ตัวเอง vs เป็นลูกกตัญญูคอยอยู่ดูแลแม่
ลักษณะทางกายภาพ	อึ้งเป็นคนที่สวายน้อยกว่าเอี้ยง ทั้งทางกายภาพดั้งเดิม ทั้งการดูแลตัวเอง เธอแต่งตัวมอซอด้วยชุดเก่าของแม่ ไม่แต่งหน้าทำผมให้สะดุดต่อการค้าขายเข้าไว้ บุคลิกเธอไม่ดี เดินหลังค่อม ไหล่ห่อ หน้าตาอมทุกข์

ลักษณะนิสัย	<p>อิงเป็นคนตั้งใจขยันทำงาน ยิ่งเป็นหอบหิดยิ่งต้องทำงานให้รู้สึกกว่าตัวเองไม่ใช่ภาระของใคร เธอชอบช่วยเหลือคนที่ด้อยกว่า ให้ตัวเองรู้สึกมีค่าเป็นที่พึ่งได้ อิงไม่ชอบพูดความรู้สึกของตัวเองกับใครตรง ๆ มักมาระบายกับหมา เวลาอยู่คนเดียวจะปากจืด ชอบร้องเพลง ตีละคร ช่างฝันอยากเป็นนางเอกที่แสนดีอย่างในละคร</p>
ภูมิหลัง	<p>ติอิงเป็นลูกสาวคนสุดท้องของครอบครัวคนจีนที่เกิดและโตในอาคารพาณิชย์แห่งหนึ่งกลางเยาวราช เธอเป็นเด็กเรียบร้อยน่ารัก ว่องไว มีโรคประจำตัวเป็นหอบหิด ทำให้หายใจไม่สะดวก เหนื่อยง่าย ออกแรงไม่ค่อยได้ จึงไม่ค่อยได้เล่นกับเพื่อน ๆ ทำให้เธอกลายเป็นคนเก็บตัวและดูเหมือนอมทุกข์อยู่ตลอดเวลา</p> <p>เมื่อโตมา เทียบกับเอี้ยงแล้ว อิงดูจะเป็นที่พึ่งให้ครอบครัวได้มากกว่า เธอตั้งใจเรียน และมีความประพฤติดีมาตลอด จึงทำให้เตี้ยและแพะน่ายกย่องวิธีทำกายเตี้ยลูกขึ้นปลาอย่างละเอียด กลายเป็นลูกมือประจำของแพะ และเป็นที่หวังของครอบครัวตลอดมา แต่อิงกลับมองว่าเตี้ยและแพะต้องการกักขังตัวเองเอาไว้อยู่ใกล้ เพราะเธอเป็นโรคหอบหิดมากกว่า ทำให้ลึก ๆ อิงต้องการอิสระมาโดยตลอด</p> <p>เมื่ออายุ 20 ความจริงเปิดเผยว่าเอี้ยงโดดเรียนไปติดผู้ชาย สิบบุหรี กินเหล้าอย่างกำกั้น เตี้ยโทษว่าเป็นเพราะแพะเลี้ยงลูกไม่ดี แพะพยายามแก้ตัวแทน เตี้ยจึงทำร้ายแพะจนแพะพิการเดินไม่สะดวก เอี้ยงโกรธเตี้ยและสงสารแพะมากจนหนีตามโด่งไป อิงต้องเห็นแพะและเตี้ยใจสลาย จึงคิดเอาไว้ว่าเธอจะไม่มีวันทำตัวแบบเอี้ยง ต่อมาเตี้ยเริ่มป่วยกระเสาะกระแสะ อิงจึงไม่ยอมเรียนต่อมหาวิทยาลัย ออกมาช่วยเตี้ยกับแพะทำงานอย่างเต็มตัว ส่งผลให้หวังสังคมของเธอแคบจนเหลืออยู่แค่ไม่กี่ช่วงตึกแถวตรงนี้</p> <p>ติอิงทำงานช่วยเหลือครอบครัวมาโดยตลอด จนไม่สนใจเรื่องผู้ชาย เธอแอบชอบลูกชายโกวเกียงอยู่ พักหนึ่ง กระทั่งเขาได้งานทำไกลจากเยาวราชไม่ค่อยกลับมาเยี่ยมบ้าน ความหวังเรื่องความรักของเธอจึงแทบจะไม่มี ติอิงใช้ชีวิตอยู่แต่กับการทำกายเตี้ยเรื่อยมาโดยไม่สนใจความสุขของตัวเองนัก สุขเดียวที่มีเหลืออยู่ คือการดูละคร และวาดฝันว่าตัวเองจะมีพระเอกดี ๆ มาชอบเท่านั้น</p>

	พอเตี้ยตายไป เอียงไม่กลับมางานศพ อ็งก็ได้แต่โกรธแค้นเอียงมาก ยิ่งขึ้น เสียใจและผิดหวังที่เอียงไม่โยดีครอบครัวยิ่ง อ็งก็ยังสะกดจิตตัวเองว่าเธอจะไม่มีวันทำแบบเอียงมากยิ่งขึ้น ใช้ชีวิตซ้ำ ๆ เหมือนเดิมไปทุกวันจนเข้าเหตุการณ์ปัจจุบันในเรื่อง
คติประจำใจ	ความกตัญญูเป็นเครื่องหมายของคนดี
ทัศนคติต่อตนเอง	อ็งมองว่าตัวเองเป็นคนเก่ง เป็นคนดี เป็นที่พึ่งของคนในครอบครัวได้ เธอคิดว่าตัวเองเป็นคนอดทน ตั้งใจทำงาน ขยันขันแข็งสักวันต้องได้ดี ต้องมีคนมาเห็นค่า แต่ลึก ๆ ก็อิจฉาเอียงที่ไม่มีอิสระ ไปทำตามใจตนเองเธอหวังว่าตัวเองจะกล้าพอลุกขึ้นมาบฏบ้าง แต่ก็มองว่าจะขัดต่อความรู้สึกตัวเองที่ต้องสู้เพื่อความถูกต้อง
ทัศนคติต่อผู้อื่น	แป้ง เป็นเพื่อนที่แสนดี เป็นผู้ฟังที่ดี เธอรักและหวังดีกับแป้งมากเหมือนลูก หลายครั้งก็เห็นตัวเองในตัวแป้ง ทำให้มีความรู้สึกร่วมกับแป้งมาก
	อาหะ เธอมองว่าหะเป็นไม้เบื่อไม้เมากับตน หะชอบจู้จี้จั่วไซไม่ให้อิสระเธอ ทั้งที่ความจริงแล้วหะเป็นห่วง แต่เธอเชื่อว่าหะมองเธอเป็นภาระ มองเป็นเด็กไม่รู้จักรักโต เธอเชื่อว่าหะรักเอียงมากกว่าทำให้น้อยใจหะอยู่บ่อย ๆ ทั้งที่ความจริงแล้วเธอก็รักและเป็นห่วงหะมากเหมือนกัน
	เอียง ส่วนหนึ่งเธอมองเอียงเป็นเหมือนตัวอย่างของคนที่ถูกกฎหมายเพื่อความสุขของตัวเอง เธออยากเป็นแบบเอียง แต่พอคิดว่าเอียงทำให้หะเสียใจ ก็พานไปมองว่าเอียงเป็นคนไม่ดีที่ไม่ควรเอาอย่าง เธอคิดว่าเอียงไม่รัก ไม่แยแส ไม่สนใจเธอและหะเลย ความน้อยใจที่ถูกพี่ทั้งทำให้เธอค่อย ๆ เกลียดและหมั่นไส้เอียงขึ้นมา ทำให้มองว่าเอียงไม่เอาไหน ทำอะไรไม่เป็น ต่างจากเธอที่เป็นคนขยัน
	เจ๊จู้ มองว่าเป็นเพื่อนบ้านจอมจู้ เป็นคนหน้าใหญ่ น่าจะเป็นทางออกให้เอาแป้งไปเลี้ยงได้
ทัศนคติต่อ ‘บ้าน’	ลูกชายโกวเกียง เธอมองว่าเขาเป็นผู้ชายแสนดี เป็นคนดี เป็นคนน่ารัก พกย่อง เธออาจเคยแอบชอบเขา และหวังว่าเขาจะสนใจเธอบ้าง
	เกลียด แต่ก็รัก เธอมองว่าบ้านของเธอไม่มีอะไรดีไม่ต่างจากเอียง เธออยากหนีไปจากตรงนี้ แต่คุณธรรมที่เธอยึดถือกลับกลายเป็นหลักค้ำคอง เพราะเธอมองว่าบ้านต่อให้ไม่ดีอย่างไรก็คือบ้าน เธอจำเป็นต้องอยู่ตรงนี้ ทำหน้าที่ของตัวเองให้ดีที่สุด ทำให้ไม่กล้าไปจากตรงนี้เสียที

สิ่งที่ใช้เทียบเคียง	สุนัข เธอเหมือนสุนัขบาดเจ็บที่หอยเหงามทุกซ์ แต่ชื่อสัตย์ ยึดมั่นในความดี รักเจ้าของ แม้จะแวกัดเจ้าของบ้างเมื่อรู้สึกถูกรังแก
	สีเทา เป็นคนบุคลิกไม่หือหวาโดดเด่น อาจกลืนหายไปกับพื้นหลังได้

เมื่อวิเคราะห์ตัวละครตี้อ้างแล้ว จะเห็นได้ว่าความต้องการย่อย ๆ ในแต่ละยุคในเรื่อ่นั้น ล้วนอยู่ภายใต้ร่มของความต้อการหลักคือ “การถูกยกย่องในฐานะคนเก่ง คนดีคนหนึ่ง เป็นที่พึ่งให้คนอื่นได้” การกระทำต่าง ๆ ของต้ออิงในเรื่อง เช่น หาที่คลออดให้แป้ง, ระบายอารมณ์เมื่อทะเลาะกับแหมะ, โนมน้าวตัวละครอื่น ๆ ในเรื่อให้รับแป้งไปเลี้ยง ล้วนสรุปเป็นการกระทำหลักที่เป็นกระดูกสันหลังของเรื่อนี้คือ “การหาทางพิสูจน์ตนเองว่าเป็นที่พึ่งของผู้อื่นอย่างถูกต้องแม้ว่าตนเองจะมีความสุข” นั่นเอง การกระทำหลักของต้ออิงนี้จะทำเพื่อตอบสนองความต้องการหลัก และเป็นเหตุผลสำคัญที่ทำให้ตอนท้ายต้ออิงตัดสินใจอยู่ที่ตักแห่งนี้เพื่อยู่ดูแลเป็นที่พึ่งของแหมะนั่นเอง

ตาราง 9 การวิเคราะห์ตัวละครเรื่อของดวง

ดวง / เสียงยี่	
ความต้องการสูงสุด	เป็นที่รักและมีค่าต่อหญิงเฮาเหมือนตอนยังมีชีวิต
การกระทำหลัก	หลอกตัวเองว่ายังมีชีวิตอยู่และกำลังรอให้หญิงเฮาแอบมาหา
ความขัดแย้งหลัก	เชื่อว่าปัจจุบันยังเป็นเหมือนภาพในอดีต vs มีสติรู้ตัวว่าตัวเองตายไปแล้ว
ลักษณะทางกายภาพ	ดวงเป็นเด็กสาวอีสานใส ๆ ซื่อ ๆ หน้าตาบ้าน ๆ แต่ดูไร้เดียงสาเหมือนเด็กน้อย รูปร่างดี ผิวขาวจัด แต่งตัวด้วยชุดกิ๊พ้าที่หญิงเฮาจัดหาให้ เธอแสดงออกทางอารมณ์อย่างตรงไปตรงมาเหมือนเด็กบุคลิกเรียบร้อยซื่ออ่อน แต่ทำให้ดูเ้ายวนโดยที่เธอไม่รู้ตัว เธอไม่แต่งหน้า แต่จะแต่งเวลาต้ออิงให้หญิงเฮาประทับใจ
ลักษณะนิสัย	ดวงเป็นคนตรงไปตรงมา มักพูดจาซื่อ ๆ อย่างที่ใจคิดทำให้ดูน่าเอ็นดู น่าทะนุถนอม เป็นคนง่าย ๆ เอาใจคนอื่นเก่ง เป็นผู้ฟังที่ดี เข้าอกเข้าใจ และเห็นใจคนได้ง่าย ข้างในลึก ๆ เป็นคนคิดมาก ระแวงว่าความสุขที่มีน้อยนิดจะหมดไปสักวัน ทำให้ไม่ค่อยกล้าร้องขออะไรมาพอใจกับสิ่งที่มีอยู่อย่างพอประมาณ
ภูมิหลัง	ดวงเป็นคนอีสาน พื้นเพอยู่แถวอุดรธานี เป็นเด็กว่านอนสอนง่าย น่ารักและอ้อยาศัยดีกับคนในหมู่บ้าน ยิ่งโตยิ่งสวย เพราะผิวขาว

	<p>สะอาด ที่บ้านดวงมีอาชีพทำไร่นามีลูกเยอะแต่ฐานะยากจนมา ทำให้ดวงไม่มีโอกาสเรียนหนังสือ มีหน้าที่ช่วยแม่ทำงานบ้าน จนกระทั่งเรื่องทำครัว ทำความสะอาด ประณีตดูแลพ่อแม่ แต่อ่านไม่ออกเขียนไม่ได้มาจนปัจจุบัน</p> <p>วันหนึ่งลุงจ๋อมพี่ชายของพ่อดวง ชวนดวงเข้าไปหาของป่า โดยปกติเธอจะไปกับกลุ่มเด็กในหมู่บ้าน ลุงจ๋อมมักพาไปดูของดี ๆ แปลก ๆ เธอตามไปอย่างรู้ไม่ทัน สุดท้ายลุงจ๋อมกลับหลอกเธอไปข่มขืน ดวงตั้งท้อง และเพราะลุงจ๋อมขู่ว่าไม่ให้บอกใครในบ้าน เธอจึงไม่กล้าเปิดเผยความจริงแม้แต่กับพ่อแม่พี่น้องของตัวเอง เธอถูกขับไล่ออกจากบ้าน ดวงรอจนคลอดลูก ฝากไว้กับญาติที่ใจดีพอจะช่วยเหลือเธอ แล้วตัดสินใจเข้ากรุงเทพฯ มาหาชีวิตที่ดีและสุขสบายมากขึ้น แต่เพราะไม่รู้หนังสือ เธอจึงต้องมาทำงานโรงน้ำชา</p> <p>ดวงพบกับหยุงเฮาในวันหนึ่ง ได้ประณินบัติเขาหลายครั้ง หยุงเฮาแอบมาดักเจอเธอตามตรอกซอกซอย ทั้งคู่ยืนคุยกันจนถึงเข้าบ່อย ๆ จนเริ่มเกิดความผูกพัน วันหนึ่งดวงไปรับแขกแล้วโดนแขกข่ม หยุงเฮาหวงและหวงดวงมากจึงขอเช่าแกะเช่าห้องหนึ่งในโรงน้ำชาตกแต่งเป็นห้องให้ดวงอยู่โดยที่จ่ายเงินปิดปากแกะแกะ และมีเงินเดือนให้กับดวงเป็นการตอบแทนแลกกับการไม่ให้รับแขกอีก</p> <p>ดวงตั้งหน้าตั้งตารอหยุงเฮามาหาทุกคืน แรก ๆ ก็มาบ່อย หลัง ๆ ก็เริ่มหายไป กระทั่งอาต๋ยของหยุงเฮาตาย หยุงเฮาจำเป็นต้องให้แกะแกะเลิกกิจการร้านทอง ทำให้เขาจำใจบอกให้ดวงกลับไปอยู่บ้านเกิดด้วยความโกรธและน้อยใจ ดวงเผยความจริงว่าเธอมีลูกแล้ว และยังไม่บอกอีกว่าเธอไปรับแขกคนอื่นตลอดเวลาที่หยุงเฮาไม่มา เธอขู่จะแฉเขากับคนทั้งเยาวราช แล้วเปิดหน้าต่างตะโกนแฉออกไป ทำให้หยุงเฮาต้องปิดปากให้เธอหยุดพูด จนผลออกุดปากอุดจุมเธอจนตาย</p> <p>วิญญาณดวงไล่ให้หยุงเฮาทั้งศพเธอเอาไว้ก่อนที่ใครจะมาเห็น ส่วนเธอที่จิตใจแตกสลายไปพร้อมกับชีวิต ก็ทำได้แค่นึกถึงเหตุการณ์ในอดีต หลอกตัวเองว่าเธอยังมีชีวิต และรอให้หยุงเฮามาหาเพื่อจะมีความสุขดังเดิม กระทั่งเข้าสู่ยุคปัจจุบันที่จับแรงแสมผัสถึงวิญญาณของเธอได้</p>
คติประจำใจ	ใครดีด้วยให้ดีตอบ

ทัศนคติต่อตนเอง	ดวงมองว่าตัวเองมีมลทิน ถูกข่มขืน เป็นเด็กนวดโรงน้ำชา ไม่ได้มีเกียรติและศักดิ์ศรี แต่เธอมองว่าตัวเองพยายามทำทุกอย่างอย่างถูกต้องเหมาะสมเท่าที่ทำได้แล้ว เพื่อลูก เพื่อคนทางบ้านของเธอ การที่หญิงเฮามารักรมาสร้างห้องให้อยู่ ยังทำให้เธอมองว่าไม่คู่ควรจนรู้สึกผิดต่อน้อยและเด็กนวดคนอื่น แต่เพราะหญิงเฮาดีด้วย เธอก็ต้องทำดีตอบ ให้สมกับที่เขเอาความสุขสะดวกสบายมาให้
ทัศนคติต่อผู้อื่น	น้อย เธอมองว่าน้อยเป็นเพื่อนสนิทที่สุดในโรงน้ำชา เป็นทั้งที่ปรึกษาที่ระบาย คอยช่วยเหลือกันมาก่อน การที่เธอได้ดีกว่าน้อยจึงทำให้เธอรู้สึกผิดมาก เธอรู้ดีว่าจริง ๆ แล้วน้อยเข้าใจและรู้ใจเธอทุกอย่าง จึงกลัวว่าถ้าน้อยโกรธถึงขั้นทรยศเธอขึ้นมา ความสุขทั้งหมดที่มีตอนนี้จะต้องหายไป
	เฮีย (หญิงเฮา) เธอมองว่าเขาคือที่ยึดเหนี่ยว ที่พึ่งพิงที่ประเสริฐเกินกว่าเธอจะวาดหวังหรือร้องขอได้ แต่ในขณะเดียวกัน หญิงเฮาไม่ต่างจากลูกของเธอ ที่ต้องการความรักความอบอุ่นความเอาใจใส่จากเธอด้วย เธอจึงทั้งรัก ทั้งสงสารเขาในเวลาเดียวกัน ทำให้เธอพร้อมตอบแทนเขาทุกอย่าง แม้จะตายไปแล้ว
	ลุงจ๋อม เป็นมลทินในชีวิต เป็นปีศาจร้ายที่ทำลายเธอ เธอเกลียด โกรธ และแค้นเขามากจนถึงขั้นไม่อยากเผาผี ไม่อยากข้องเกี่ยวกับอีก
	เถ้าแก่ เธอมองว่าเขาคือคนที่มีอำนาจเหนือเธอที่นี่ อาจเป็นเจ้าของชีวิต เป็นเหมือนตัวแทนของพ่อเธอ เธอยำเกรง และกลัวเขามาก
ทัศนคติต่อ 'โรงน้ำชา'	เธอมองว่าที่แห่งนี้คือแดนสวรรค์ที่มีทุกอย่างที่เธอต้องการ มีเสื้อผ้าสวย ๆ ใส่ มีเตียงใหญ่ ๆ ให้นอน มีคนมาสอนภาษา มีคนมาคอยรักและเอาใจ เทียบกับอดีตอันโหดร้าย ดวงคิดว่าที่นี่คือที่ดีที่สุดแล้วทำให้เธอไม่อยากไปไหนเลย
สิ่งที่ใช้เทียบเคียง	กระต่าย ดูนิงใส่ชื่อ แต่ใครทำไม่ดีก็พร้อมสู้กลับ ขี้สงสัย ขี้ระแวง
	ลีขาวที่มีรอยเปื้อน เธอยังดูบริสุทธิ์ไร้เดียงสา แต่ก็มีมลทินติดตัว
อิน้อย	
ความต้องการสูงสุด	ทำในสิ่งที่ถูกต้องเพื่อความสุจริตที่แท้จริง
การกระทำหลัก	เตือนสติตัวเองให้รู้ว่าตายแล้วจะได้ไปผูกไปเกิด
ความขัดแย้งหลัก	ใจแข็งกับดวงให้ดวงทำในสิ่งที่ถูกต้อง vs โอนอ่อนใจดีกับดวงเพราะสงสาร

ลักษณะทางกายภาพ	แม้ผู้ชมจะไม่เห็นน้อย แต่ผู้วิจัยมองว่าน้อยเป็นคนสวยมาก น่าจะเป็นดาวเด่นของโรงน้ำชา หุ่นดีทะมัดทะแมงเหมือนผู้ชาย นุ่งผ้าถุงกับเสื้อคอกระเช้าแบบบ้าน ๆ ตัดดิน เสียงห้าว มีอำนาจ อายุเท่ากับดวงแต่ต้องดูเป็นผู้ใหญ่กว่า
ลักษณะนิสัย	น้อยโผงผาง พูดจาเสียงดัง ชอบประชดประชัน เหน็บแนม ดูร้านโลก และมั่นใจ มีความเป็นตัวแม่ เป็นผู้นำสูง เธอหวังดีต่อผู้อื่นจึงชอบให้คำแนะนำ เป็นที่ปรึกษาของพวกเด็กกวด ส่วนหนึ่งเธอซึ่งสารจึงชอบช่วยเหลือคน แต่ก็ทำให้เธอไม่ค่อยทำอะไรตรง ๆ เพราะพยายามรักษาน้ำใจผู้อื่น ซึ่งจะระเบิดอารมณ์อย่างเกรี้ยวกราด พูดกระทบจิตใจคนเมื่อเห็นว่าเขาหลงทางและนำส่งสารจนเกินทนได้แล้ว
ภูมิหลัง	น้อยถูกพ่อแม่ขายมาให้เป็นเด็กกวดที่โรงน้ำชา เธอกลายเป็นดาวเด่นของร้าน มีลูกค้ามาติดพันมากมาย เธอผ่านโลกมามาก ผ่านผู้คนมาเยอะ ทำให้เป็นคนจัดจ้าน กร้านโลก เข้าใจผู้คนต่าง ๆ เป็นอย่างดี วันหนึ่งดวงระหกระเหมาถึงโรงน้ำชา น้อยก็เป็นคนดูแล ฝากงานให้ดวงมาทำอยู่ด้วยกัน คอยสั่งสอนให้คำแนะนำดวงเสมอมา กระทั่งดวงพบกับหญิงเฮา เธอก็คอยเตือนสติดวงอยู่บ่อย ๆ ไม่ให้หลงกลเขา เพราะเธอเชื่อว่าเขาจะมาหลอก น้อยคอยเตือนสติให้ดวงเลิกเอาชีวิตไปฝากกับหญิงเฮาเสียที แต่ดวงก็ไม่ฟัง เวลาที่หญิงเฮาไม่มาเยี่ยม น้อยจะยอมมาอยู่เป็นเพื่อนดวงที่ห้องนี้ ในวันเกิดเหตุ น้อยอยู่ในห้องพอดีตอนที่หญิงเฮาปีนหน้าต่างขึ้นมาหา เธอจึงจำเป็นต้องซ่อนตัวในตู้เสื้อผ้า พอหญิงเฮาฆ่าดวงและหนีไปแล้ว น้อยจึงปรากฏกายและหนีไปเพราะกลัวว่าถ้าหญิงเฮารู้ว่าเธอเห็นเหตุการณ์เขาจะฆ่าเธอด้วย เมื่อกาลเวลาผ่านมาถึงยุคปัจจุบัน แม้น้อยเสียชีวิตแล้ว แต่เสียงที่น้อยเคยเตือนสติดวงตอนยังมีชีวิตก็ยังคงย้อนมาคอยเตือนดวงในปัจจุบัน
คติประจำใจ	เจ็บแต่จบ
ทัศนคติต่อตนเอง	น้อยมองว่าตัวเองผ่านโลกมาเยอะ คิดว่าเข้าใจผู้คน รู้จักคนหลายประเภท เธอยึดความถูกต้องในการใช้ชีวิตมากกว่าความพึงพอใจ จึงทำให้เป็นห่วง และสงสารดวงมากที่กำลังใช้ชีวิตอย่างทำร้ายตัวเองอยู่
ทัศนคติต่อผู้อื่น	ดวง ถึงเธอจะเห็นดวงเป็นเพื่อน แต่ก็มองว่าเด็กกว่าเธอเหมือนน้องสาวที่เธอต้องคอยดูแล คอยให้คำแนะนำ เธอคิดว่าดวงถูกหญิงเฮา

	<p>หลอกให้ใช้ชีวิตเหมือนเมียเก็บ และดวงจะไม่มีวันพบความสุขที่แท้จริง ยิ่งดวงตายไปแล้วโดยที่หยุงเฮามา เธอก็ยิ่งอยากให้ดวงหลุดพ้นออกมาให้ได้เร็วที่สุด ในแง่หนึ่งอาจดูเหมือนเธอมองว่าดวงโง่เงาอะไรเธอ แต่ทั้งหมดก็เป็นเพราะเธอรักดวงมากนั่นเอง</p>
	<p>เฮีย (หยุงเฮา) เธอมองว่าหยุงเฮาเป็นผู้ชายที่เห็นแก่ตัว และซึ่ซลาด ไม่ชัดเจนกับดวง เอาดวงมาขังไว้เป็นเมียเก็บ ไม่ได้จะเลิกกับเมียหลวง แล้วเอาดวงไปเลี้ยง เธอคิดว่าหยุงเฮาหลอกใช้ดวง ไม่ได้รักดวงจริง ทำให้เธอไม่ชอบซึ่หน้าเขา และไม่เห็นด้วยกับการกระทำของเขาสักอย่าง</p>
ทัศนคติต่อ ‘โรงน้ำชา’	<p>สำหรับน้อย ที่นี่คือที่ทำงาน เธอแค่มาหากินให้ได้เงิน ไม่จำเป็นต้องรู้สึกผูกพัน หรือมีบุญคุณต่อเธอนัก ดังนั้นจึงไม่เห็นด้วยอย่างยิ่งที่ดวงจะมายึดติดผูกมัดตัวเองกับโรงน้ำชาทำให้เป็นเหมือนบ้านอย่างที่คุณทำ เธอคือว่าโรงน้ำชาสำหรับดวงแล้ว คือนรก คือกรงที่กักขังเธอไว้ การที่ดวงไม่ไปผูกไปเกิดแห่งหนึ่งก็เหมือนดวงถูกลงโทษให้อยู่กับความสุขจอมปลอมไปวัน ๆ ซึ่งดูทุกข์ทรมานสำหรับเธอ</p>
สิ่งที่ใช้เทียบเคียง	<p>อีกา จดจ้อง ช่างสังเกต ปากจืด พร้อมจิก พร้อมลุย รักพวกพ้องมาก</p>
	<p>ส้มอิฐ ดูบ้าน ๆ ติดดิน ๆ แต่ก็มี ความจัดจ้านที่แฝงอยู่ในตัว</p>

แม้ว่าตัวละครน้อยจะไม่ปรากฏตัวให้ผู้ชมเห็นในเรื่อง แต่น้อยเป็นตัวละครปะทะหลัก ที่เข้ามาขัดขวางไม่ให้ดวงได้ตามสิ่งที่เธอต้องการ

การกระทำหลักของดวงคือ “หลอกตัวเองว่ายังมีชีวิตอยู่และกำลังรอให้หยุงเฮาแอบมาหา” ด้วยวิธีต่าง ๆ เช่น จินตนาการว่าตัวเองกำลังคัดหนังสือจีน, เปิดเพลงจีน, แต่งกั๊พเพ้า, ชงชา รอหยุงเฮา ยืนยันกับน้อยในจินตนาการว่าเดี๋ยวหยุงเฮาก็จะมา เป็นต้น เพื่อตอบสนองความต้องการหลักคือ “เป็นที่รักและมีค่าต่อหยุงเฮาเหมือนตอนยังมีชีวิต” ในขณะที่การกระทำหลักของน้อยคือ “เตือนสติดวงให้รู้ตัวว่าตายแล้วจะได้ไปผูกไปเกิด” จะเห็นว่าการกระทำหลักของ 2 ตัวละครนี้ขัดแย้ง และปะทะกันอยู่ตลอดเวลา สามารถสรุปได้ว่า กระดูกสันหลังของเรื่อง คือ “การพยายามหลอกตัวเองว่ายังเป็นที่รักและยังมีค่าอยู่ แม้ว่าจะรู้ตัวว่าไม่เป็นเช่นนั้น”

การวิเคราะห์ตัวละครน้อย แม้จะไม่ได้ปรากฏภายในเรื่องจึงทำให้ผู้วิจัยเข้าใจเรื่องมากขึ้น และเห็นภาพที่จะกำกับการแสดง และวางองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องต่อไป

ตาราง 10 การวิเคราะห์ตัวละครเรื่องของจ๊อบแจง

เรื่องของจ๊อบแจง	
จ๊อบแจง	
ความต้องการสูงสุด	พิสูจน์ตัวเองว่าเป็นศิลปินที่มีความสามารถ
การกระทำหลัก	คิดงานแสดงมานำเสนอสร้างความประทับใจให้แอนดรูว์และคุณหลี่
ความขัดแย้งหลัก	สร้างงานตามอุดมการณ์ของตน vs ทำงานตอบโจทย์นายทุนเพื่อเงิน
ลักษณะทางกายภาพ	แจงเป็นลูกครึ่ง หรือเด็กนักเรียนนอก เธอเป็นคนรูปร่างดี กระฉับกระเฉง และแข็งแรงสมกับการเป็นนักเต้นและออกแบบท่าเต้น เธอมีกล้ามเนื้อที่ดูลุย ๆ ติดดิน แต่ล้วนเป็นของแบรนด์เนมที่มีราคา เสียงต่ำทุ้มดูลึกลับ
ลักษณะนิสัย	แจงเป็นคนรักงาน รักศิลปะ และมีรสนิยมต่อการแสดงที่ดู ‘หัวสูง’ สำหรับคนอื่น เป็นคนกระตือรือร้น ตื่นเต้นกับการสร้างงานอยู่เสมอ แต่ก็ไม่มั่นใจในตัวเองว่าจะสามารถสร้างงานที่ดีเท่าเมื่อก่อนได้หรือไม่ เธออารมณ์อ่อนไหว ไวต่อความรู้สึก อินกับสิ่งที่พบเจอได้ง่าย และเชื่อมโยงสู่เรื่องของตัวเองได้ง่าย มีทักษะด้านการโน้มน้าวคนอื่น แต่ก็โกรธง่าย หรือหงุดหงิดง่ายหากงานของเธอโดนดูถูก หรือถูกพูดจาเชื่อมโยงกับธุรกิจของพ่อ ซึ่งเธออยากหลีกเลี่ยงหนีมาตลอดชีวิต แจงพร้อมชน พร้อมสู้ เพื่อสิ่งที่เธอต้องการ หลายครั้งก็ช่างคิดวางแผนแม้จะขัดต่อสิ่งที่เธอเชื่อ แต่ถ้าเธออยากได้อะไรแล้วต้องได้เสมอ
ภูมิหลัง	จ๊อบแจงเกิดมาในตระกูลที่ร่ำรวยระดับเจ้าสัว นิวัติพ่อของเธอเป็นเจ้าของเครือโรงแรมศรีมันตรา ซึ่งมีสาขามากมายทั้งในไทยและต่างประเทศ จ๊อบแจงได้เรียนโรงเรียนนานาชาติตั้งแต่ชั้นอนุบาล มีโอกาสได้เรียนเสริมในกิจกรรมที่เธอสนใจเช่น บัลเลต์ การแสดง ศิลปะ การทำอาหาร และอื่น ๆ อีกมากมาย เรียกได้ว่าเธอถูกประคบประหงม และถูยทางให้เติบโตเป็นไฮโซสาวที่เพียบพร้อมทุกด้าน แจงมีอารมณ์อ่อนไหวและละเอียดอ่อนต่อความรู้สึกของคนรอบตัว ตั้งแต่เด็ก ทำให้เธอเชื่อว่าสามารถสัมผัสถึงพลังงานเหนือธรรมชาติได้ เมื่อแจงอายุได้ 20 ปี นุ่นแม่ของเธอได้เลิกกับนิวัติ มีสามีใหม่ และย้ายไปอยู่ต่างประเทศ แจงสมัครเรียนด้านศิลปะการแสดงและการเต้นที่มหาวิทยาลัยต่างประเทศ ส่วนหนึ่งก็เพราะต้องการไปอยู่ใกล้แม่ของเธอ

	<p>ซึ่งเธอสนิทกว่าพ่อมาก นิวัติยอมโดยมีข้อแม้ว่าเมื่อเรียนจบเธอจะต้องกลับมาดูแลกิจการของครอบครัว แง่งทำตามฝันอยู่ได้ 4 ปีและพยายามกลับมาเรียนรู้งานเพื่อบริหารโรงแรมในเครือสัมนตราแต่เธอพบว่าเธอไม่มีความสุขเลย แง่งยังต้องการเป็นศิลปินและนักออกแบบท่าเต้น จึงเดินหน้าในสายงานศิลปะเต็มรูปแบบ</p> <p>เธอสร้างสรรค์งานมากมายได้รับรางวัลมาพอสมควร และคิดว่าจะเป็นใบเบิกทางเพื่อจะต้องไม่กลับไปทำงานกับพ่ออีก แต่เมื่อจูบแ่งเริ่มมีชื่อเสียง เธอได้สัมภาษณ์นิตยสาร ได้ออกรายการโทรทัศน์ เธอพบว่าไม่สามารถหนีพ้นตำแหน่ง ‘เจ้าหญิงศรีมนตรา’ ได้ สื่อทุกสำนักยังคงลงข่าวว่าเธอเป็นทายาทของนิวัติ มากกว่าสนใจความสามารถและรางวัลต่าง ๆ ที่เธอได้มา งานศิลปะของเธอถูกมองเป็นงานอดิเรก ประดับบาร์มีสาวไฮโซเท่านั้น ยิ่งนานวันเธอยิ่งสงสัยว่าเธอจะประสบความสำเร็จได้ด้วยตัวเองในสายงานที่เธอเลือกอย่างที่ตั้งใจหรือไม่</p> <p>ยิ่งแ่งไม่มั่นใจและสงสัยในความสามารถของตัวเอง ก็ยิ่งสร้างสรรค์งานได้น้อยลง เริ่มกังวลว่างานต่อไปจะไม่ประสบความสำเร็จเท่างานที่ได้รับรางวัลมา ช่วงนั้นเธอได้พบกับสุรเชษฐ์และได้พูดคุยพยายามคบหากันอยู่ช่วงหนึ่งแต่ก็พบว่าเข้ากันไม่ได้และความสัมพันธ์ก็เป็นอันต้องจบลง</p> <p>เมื่อแอนดรูว์เพื่อนคนหนึ่งของเธอติดต่อมา ให้เธอนำงานศิลปะไปเสนอคุณหลี่ เจ้าของตึกร้างแถวเยาวราช เพื่อปรับปรุงพื้นที่ให้เป็นพื้นที่สำหรับศิลปะ จูบแ่งก็รู้สึกท้อแท้กับได้พบโอเอซิสท่ามกลางทะเลทราย เธอหมั่นปั้นปั้นมือว่าจะต้องทำงานนี้ให้ได้ เพื่อพิสูจน์ตัวเองให้พ่อเห็นภายในระยะเวลา 1 ปี ไมเช่นนั้นเธอจะต้องกลับไปบริหารรีสอร์ท</p>
คติประจำใจ	ศิลปะคือเสียงกรีดร้องของอิสราเอล
ทัศนคติต่อตนเอง	แ่งมองว่าตัวเองคือนกที่ถูกกักขังอยู่ใต้เงาของพ่อ เธอต้องการปลดปล่อยตัวเองไปสู่อิสราเอล ที่จะเป็นนายตัวเองได้ เลี้ยงตัวเองได้ด้วยความสามารถทางศิลปะที่เธอมี เธอเชื่อว่าตัวเองเก่งพอ แต่ก็หวาดกลัวว่าจะทำไม่สำเร็จเพราะเวลาที่พ่อให้ไว้กำลังนับถอยหลังไปเรื่อย ๆ
ทัศนคติต่อผู้อื่น	<p>แอนดรูว์ มองว่าเป็นเพื่อนพ่อที่หาโอกาสเติบโตทางศิลปะมาให้ได้ แต่แอนดรูว์ไม่มีความลึกซึ้ง ไม่เข้าใจศิลปะชั้นสูงของเธอ</p> <p>สุรเชษฐ์ มองว่าเป็นคนเก่ง แต่ไม่มีศักดิ์ศรี ยอมลดคุณค่าตัวเองในฐานะศิลปินไปทำงานเพ้นท์กำแพงตึก เป็นคนที่ดูเหมือนเจ๋ง แต่ที่จริงดาชดื่น</p>

	<p>คุณหลี่ มองว่าเป็นนายทุนใจดีที่ให้โอกาส ไม่ได้รู้จักดีไปกว่านั้น</p> <p>นิวัติ เธอเห็นพ่อและธุรกิจของพ่อเป็นเหมือนกรงที่ขังเธอไว้ อย่างไรก็ตามเธอก็เป็นได้แค่ทนายทโรงแรมศรีมนตรา แจงไม่สนิทกับพ่อ แม้จะได้รับการดูแลมาทั้งชีวิต แต่ลึก ๆ เธอมองว่าพ่อไม่ได้เข้าใจเธอมากพอ</p>
ทัศนคติต่อ ‘ตึกร้าง’	เป็นพื้นที่รกร้าง ที่เป็นโอกาสให้เธอสร้างสรรค์ผลงาน, คือชุมทรัพย์แหล่งวัตถุดิบเรื่องเล่ามากมายที่เธอสามารถนำไปต่อยอดได้, เป็นทางรอดที่จะพาเธอหลุดพ้นไปจากการกลับไปทำงานที่รีสอร์ท
สิ่งที่ใช้เทียบเคียง	<p>นกยูง เย่อหยิ่ง ถือตัว แต่ก็สามารถสติแตกได้</p> <p>สีน้ำเงินเหลือบ เหมือนจะลึกลับ มีระดับ แต่ประกายเหลือบแสงสะท้อนความคอมเมดี้ ที่กระโตกกระตากอยู่ลึก ๆ เวลาสติแตก</p>
แอนดรูว์	
ความต้องการสูงสุด	เป็นที่เคารพยกย่องนับหน้าถือตาในสังคม
การกระทำหลัก	ควบคุมแรงให้หาเรื่องผีมาทำการแสดงให้คุณหลี่เปลี่ยนตึกเป็นโรงละคร
ความขัดแย้งหลัก	การไว้ใจให้ศิลปินสร้างงานอย่างอิสระ vs การควบคุมให้งานเป็นไปตามต้องการ
ลักษณะทางกายภาพ	แอนดรูว์เป็นเกย์วัยกลางคน หน้าตาธรรมดา รูปร่างสมส่วน แต่แต่งตัวดีและแพงทุกกระเปียดนี้ว เธอวางบุคลิกแบบผู้ดีอังกฤษ แต่พูดไทยคำอังกฤษสำเนียงอเมริกันหลาย ๆ คำ แอนดรูว์เป็นคนแสดงออกทางสีหน้าชัดเจนมากเหมือนเล่นละครใบ้ ยิ้มกว้าง ยิ้มสวย ยิ้มให้ทุกสถานการณ์ ชอบหัวเราะเสียงดัง
ลักษณะนิสัย	พูดเก่ง คือทั้งพูดมากและพูดให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ต้องการได้ด้วย อย่างไรก็ตามแอนดรูว์มักมีน้ำเสียงเหยียดหยาม ช่มเหงคนอื่นซ่อนอยู่ลึก ๆ เป็นคนช่างฝัน ช่างเพ้อ ช่างจินตนาการ เชื่อว่าตนเองเป็นเพียงขุนซื้อก็จะชนะได้ทุกศึกโดยไม่ได้ลงรบเอง
ภูมิหลัง	แอนดรูว์เป็นเด็กฉลาดบุคลิกภาพดี อัจฉริยะดี เป็นคนช่างพูด ชอบออกงานสังคมมีเพื่อนเยอะมาตั้งแต่เด็ก แอนดรูว์เป็นเหมือนหัวหน้าห้องและผู้นำในกลุ่มเพื่อนของเขา ตั้งแต่เข้าโรงเรียนจนจบมหาวิทยาลัย แอนดรูว์เรียนด้านการบริหารธุรกิจเพื่อมารับผิดชอบธุรกิจของครอบครัว แต่ด้วยความเป็นคนฟุ้งเฟ้อ ช่างฝัน ช่างจินตนาการแอนดรูว์จึงชอบเสพศิลปะอย่างมาก แม้ว่าจะไม่เข้าใจมันมากนักขอให้สวยงามและหรูหราไว้ก่อน ทำให้เขาได้พบเจอกับศิลปินมากมายหลายแขนงและจับแจງลูก

	<p>ชายของนิวัติเพื่อนในแวดวงธุรกิจของเขาก็เป็นหนึ่งในศิลปินที่เขาเฝ้าสนใจและให้กำลังใจอยู่ห่าง ๆ มาโดยตลอด</p> <p>แอนดรูว์เคยมีโอกาสดูเรียนและทำงานที่ต่างประเทศมากมาย ทั้งในยุโรป และสหรัฐอเมริกา เขาชื่นชมงานละครเวที บัลเลต์ โอเปร่า โดยเฉพาะละครเพลงบรอดเวย์และเวสต์เอนด์ ซึ่งเข้าใจง่าย และสวยงาม</p> <p>ถึงแอนดรูว์จะมีธุรกิจของตัวเอง และเป็นที่ปรึกษาด้านธุรกิจให้กับบริษัทชั้นนำต่าง ๆ มากมาย แต่เธอก็มีความฝันอยากจะเป็นเจ้าของโรงละครสักแห่งหนึ่ง ดังนั้นเมื่อคุณหลี่ได้ตักร้างแห่งนี้แถมมากับร้านอาหารที่มาเช่าที่ แอนดรูว์จึงเห็นเป็นโอกาสที่จะโน้มน้าวคุณหลี่ให้เปลี่ยนตักร้างแห่งนี้กลายเป็นโรงละคร เพื่อที่มีเธอจะได้เป็นผู้บริหารคอยดูแล</p> <p>แอนดรูว์จึงติดต่อจ๊อบแจงไปวางแผนสร้างสรรคงานมานำเสนอคุณหลี่ เพื่อที่จะยึดตักนั้นมาเป็นของตัวเองให้ได้</p>
คติประจำใจ	Mother knows best!
ทัศนคติต่อตนเอง	เชื่อว่าตัวเองผ่านร้อนผ่านหนาวมากจึงรู้ดีไปหมดทุกเรื่อง รู้ดีมากกว่าทุกคน เธอมองว่าตัวเองเก่ง มีรสนิยม อ่านคนออก และสามารถใช้จิตวิทยาตะล่อมให้ทุกคนเดินหมากตามที่ต้องการไว้ได้
ทัศนคติต่อผู้อื่น	<p>จ๊อบแจง เชื่อว่าเป็นศิลปินที่เก่ง และเป็นตัวช่วยให้เธอโน้มน้าวคุณหลี่ให้เปลี่ยนตักนี้เป็นโรงละครได้ นัยหนึ่งมองว่าแจงคือผู้ช่วยให้รอด แต่อีกมุมก็เหมือนลูกไก่ในกำมือของตน</p> <p>คุณหลี่ เป็นเพื่อนที่รักและจริงใจต่อกัน ดังนั้นจึงเชื่อว่าคุณหลี่รู้น้อย เขย หัวโบราณ ไม่เข้าใจศิลปะร่วมสมัยเท่าเธอ เธอจึงต้องคอยเป็นเมนเทอร์ให้ตลอด</p> <p>สุรเชษฐ์ มองว่าเป็นศิลปินใด ๆ คนหนึ่ง ที่ผลงานดูสกรปรกและรุนแรง ไม่ถูกรสนิยมของเธอ ที่มองว่าศิลปะต้องสวยงาม หรรษา</p> <p>นิวัติ เป็นเพื่อนห่าง ๆ ในแวดวงไฮโซ มองว่านิวัติไม่สนับสนุนลูกเท่าที่ควร ดังนั้นเธอก็จะสนับสนุนจ๊อบแจงเอง!</p>
ทัศนคติต่อ ‘ตักร้าง’	นี่คือชุมทรัพย์อันยิ่งใหญ่ ถ้าได้มันมาเธอจะปกครองเป็นราชินีเหนือมัน!
สิ่งที่ใช้เทียบเคียง	<p>อู้งอตุ้ง ฉลาด ช่างวางแผน เสียงดังเจี๊ยวจ๊าว แต่ดูเหี่ยว ๆ ตลก ๆ</p> <p>สีม่วงแปร้น คือจะดูดี ดูแพงก็ได้ แต่ก็ดูโผงผาง แสบสันได้ เสลดนิด ๆ</p>

สุรเชษฐ์	
ความต้องการสูงสุด	เป็นหัวหน้าครอบครัว พาตัวเองและลูกมีชีวิตรอดได้อย่างไม่ยากลำบาก
การกระทำหลัก	ต่อต้านแรงไม่ให้มาแย่งงานของตน
ความขัดแย้งหลัก	ยอมทำทุกอย่างให้ได้เงิน vs ทำตามอุดมการณ์ศิลปะเพื่อชีวิต
ลักษณะทางกายภาพ	สุรเชษฐ์เป็นชายวัยทำงาน ตัวสูงใหญ่ แต่ค่อนข้างผอมเพราะชีวิตยากลำบาก ดูเซอร์ ดิตดิน ผมยาว ไว้หนวด แต่งตัวง่าย ๆ เสื้อตราห่าน คู่ กางเกงขาสั้น รองเท้าข้างดาว ฯลฯ เสี่ยงดังมาก พุดจาห้วน โผงผาง
ลักษณะนิสัย	สุรเชษฐ์มั่นใจในตัวเองมาก เอาแต่ใจ ชอบพูดชมคนอื่น ช่างประชดประชัน ถ้อยคำเสียดแทง และตรงประเด็น เป็นคนตรงไปตรงมาไม่มีเล่ห์เหลี่ยม ดูไม่สนไม่แคร์ แต่ลึก ๆ เป็นคนเซนสิทีฟและเข้าใจคน
ภูมิหลัง	<p>สุรเชษฐ์เป็นลูกคนจีนชนชั้นกลาง เขาเติบโตมาในตึกแถวย่านฝั่งธน เป็นคนอ่อนโยนและอ่อนไหว รักด้านศิลปะมาตลอด เขาเป็นคนไม่ชอบเรียนหนังสือทำให้เรียนจบแค่การศึกษาชั้นพื้นฐาน หลังจากนั้นสุรเชษฐ์เข้าเรียนโรงเรียนช่างศิลป์เพื่อที่จะใช้งานศิลปะเป็นตัวหาเลี้ยงชีพ</p> <p>ตอนเด็ก ๆ สุรเชษฐ์มีปมถูกเพื่อนล้อเพราะไม่ชอบเล่นกีฬาหรือทำกิจกรรมอย่างผู้ชายคนอื่น แต่ชื่นชอบและรักในศิลปะ ทำให้ยิ่งโตมาสุรเชษฐ์ยิ่งต้องพยายามทำตัวให้เป็นชายที่แข็งแกร่ง มีความคิดแบบชาย เป็นใหญ่อย่างมากที่สุด สุรเชษฐ์ มีแฟน และเจอแฟนท้องอย่างไม่ตั้งใจทำให้ต้องรับผิดชอบเลี้ยงดูลูกมาตั้งแต่นั้น ชีวิตที่ลำบากอยู่แล้วก็ยิ่งลำบากมากขึ้น</p> <p>ด้วยความที่เป็นคนไม่มีความรู้ติดตัวนอกจากเรื่องศิลปะ สุรเชษฐ์จึงต้องยอมรับงานหลายด้านอย่าง เช่นการพิมพ์หนังสือตามสถานที่ต่าง ๆ แล้วแต่การว่าจ้าง เพื่อให้ได้งานมาเลี้ยงดูครอบครัว</p> <p>ช่วงหนึ่งสุรเชษฐ์พบกับจ๊อบแรงเขาพยายามเปิดใจพูดคุยกับเธอ เพราะเห็นว่าเธอเป็นคนสวยและเก่ง ทั้ง 2 คบหากันได้อยู่นาน สุรเชษฐ์ก็รู้สึกทุกครั้งที่เขาและแรงปรากฏตัวพร้อมกัน เขามักจะกลายเป็นพื้นหลังให้กับแรงที่มีบุคลิกโดดเด่นกว่าเขาเสมอ และยังถูกมองว่าจะมาจับผู้หญิงที่รวยกว่า ก็ยิ่งทำให้สุรเชษฐ์ไม่พอใจในความสัมพันธ์นี้ สุดท้ายก็ไปไม่รอดสุรเชษฐ์กับแรงจึงต้องเลิกคบหากันไป</p> <p>สุรเชษฐ์พยายามทำงานศิลปะของตัวเองเท่าที่มีเวลาจากการรับงานจ้าง เขาพยายามเช่าที่หรือหาสถานที่ที่ไม่เก็บค่าเช่าจัดแสดงผลงานศิลปะของ</p>

	ตน ซึ่งขายภาพวาดได้บ้างไม่ได้บ้างก็ต้องยอมไปเพื่อสร้างชื่อเสียงให้ตัวเอง จนกระทั่งได้พบกับคุณหลี่ในงานแสดงศิลปะแห่งหนึ่ง และได้รับการชักชวนให้มานำเสนอผลงานโดยที่ตอนนั้นสุรเชษฐ์ไม่รู้มาก่อนว่าจะมีจิบแจงมาเป็นคู่แข่งของตัวเอง
คติประจำใจ	ศิลปะเป็นเสมือนดอกอันแหลมคมและคมไฟอันจ้าสว่าง
ทัศนคติต่อตนเอง	เขามองว่าตัวเองเป็นคนจริงคนหนึ่ง กล้าฝัน กล้าทำ กล้าล้ม กล้าพลาด และมั่นใจในฝีมือของตัวเอง มีแอบรู้สึกน้อยใจในโชคชะตาอยู่บ้างที่ไม่ได้เรียนสูง ๆ ไม่มีทุนมาสร้างงาน แต่ไม่ได้ทำให้เป็นบม เขาใช้ความโชค ร้ายยากจนเป็นแรงขับเคลื่อนการสู้ชีวิต เขาเชื่อว่าเขาจะประสบความสำเร็จแน่ ๆ เพราะเป็นคนมีความสามารถ
ทัศนคติต่อผู้อื่น	จิบแจง หมั่นไส้ และแอบอิจฉาอยู่ลึก ๆ ที่แจงเป็นลูกนายทุน มีทุน สร้างสรรค์งานของตัวเอง เขามองว่าแจงเป็นคนเก่งแต่เป็นคนลงโลก ไม่เชื่อว่าแจงสัมผัสถึงวิญญาณได้ คิดว่าแจงเป็นคู่แข่งที่น่ารำคาญ และไม่ได้น่ายกด้วยขนาดนั้น
	แอนดรูว์ มองว่าเป็นผู้ใหญ่ที่น่านับถือคนหนึ่ง ไม่รู้ว่าแอนดรูว์ฮั้วกับแจง
	คุณหลี่ มองว่าเป็นแหล่งเงิน เป็นนายทุนใจดีที่เอาทุนมาให้
	นิวัติ รู้จักตามข่าวแวตวงไฮโซ ไม่ได้รู้จัก หรือรู้สึกอะไรด้วยขนาดนั้น
ทัศนคติต่อ ‘ตึกร้าง’	นี่คือขอนแก่นที่ลอยอยู่กลางทะเล เขาต้องคว้ามั่นไว้เพื่อให้มีชีวิตรอด และต้องเป็นเขาคนเดียวเท่านั้นที่ได้เกาะขอนแก่นนี้ลอยคอไปสู่ชายฝั่ง!
สิ่งที่ใช้เทียบเคียง	กระทิง มุทะลุ พุงชนพร้อมปะทะ ทำงานหนักตะลุยไปเรื่อย ๆ
	สีน้าตาลหม่น ติดดิน มีความเป็นชายดิบ ๆ หม่นเพราะชีวิตยากลำบาก

การวิเคราะห์ตัวละครในเรื่องของจิบแจงนั้น มีประเด็นที่ต้องให้ความสำคัญก็คือบทละครเรื่องนี้ เป็นละครประเภทคอมเมดี้ ดังนั้น รายละเอียดของตัวละครทั้ง 3 จึงต้องตีความไปในทิศทางนั้น ตัวละครจะต้องคิด รู้สึก และแสดงออกอย่างสุดโต่ง ผู้ชมจึงจะรู้สึกตกขบขันไปกับสถานการณ์ต่าง ๆ ได้ การวางภูมิหลังของตัวละครให้ชัดเจน และตอบสนองต่อความเป็นคอมเมดี้ จึงช่วยให้เห็นภาพละครเรื่องนี้ชัดเจนขึ้นทั้งในแง่ความหมาย และจังหวะการดำเนินเรื่อง

จากตารางที่สรุปไว้ข้างต้น จะเห็นว่าการกระทำของทุกตัวละครล้วนปะทะและขัดแย้งกัน คือ การที่แจงต้อง “คิดงานแสดงมานำเสนอสร้างความประทับใจให้แอนดรูว์และคุณหลี่ เพื่อพิสูจน์ตัวเองว่าเป็นศิลปินที่มีความสามารถ” นั้นขัดแย้งกับการที่แอนดรูว์พยายาม “ควบคุมแจงให้หาเรื่องผีมาทำการแสดง” และการที่สุรเชษฐ์จะต้อง “ต่อต้านแจงไม่ให้มาแย่งงานของตน”

การกระทำของแอนดรูว์ และสุรเชษฐ์ เป็นภาพสะท้อนการเอาชนะ และยอมทำตาม
 โจทย์ จึงถือเป็นความขัดแย้งหลักของจ๊อบแจง จนเกิดเหตุการณ์ที่วุ่นวาย ยุ่งเหยิงนั่นเอง สามารถสรุป
 ได้ว่า กระดูกสันหลังในเรื่องของจ๊อบแจงคือ “การหาทางสร้างงานแม้จะขัดกับอุดมการณ์ของตนเพื่อ
 เอาชนะโจทย์ของนายทุนและคู่แข่ง” นั่นเอง ในท้ายที่สุดสำหรับเรื่องนี้ ผู้ชมจะเห็นว่า ท้ายที่สุดแจง
 ไม่สามารถยึดมั่นอยู่กับการกระทำหลักของเธอได้ เธอเปลี่ยนการกระทำหลักจากการ “คิดงาน” มา
 เป็นการ “คิดแผน” เพื่อเอาชนะแอนดรูว์และคุณหลี่ เพื่อตอบสนองความต้องการของตัวเองนั่นเอง

ตาราง 11 การวิเคราะห์ตัวละครเรื่องของ ‘ชมพู่’

‘ชมพู่’	
ความต้องการสูงสุด	ได้อยู่อย่างสุขสบายไม่มีปัญหาใดในชีวิต
การกระทำหลัก	โกหกหลอกลวงทุกคนในชีวิตเพื่อขอเงินเอามาใช้หนี้
ความขัดแย้งหลัก	การเอาตัวรอดไม่สนเรื่องศักดิ์ศรี vs การรักษาศักดิ์ศรีที่เหลืออยู่น้อยนิด
ลักษณะทาง กายภาพ	‘ชมพู่’ เป็นผู้หญิงตัวเล็ก ดูบอบบาง น่าทะนุถนอม แต่ตัวตนจริง ๆ เป็น สาวมัน แแต่ตัวจัดจ้านเป็นคุณนายหัวจรดเท้า ใส่ส้นสูงในทุกสถานการณ์ แต่งหน้าจัด ไว้ผมบ๊อบดูเฉียวทันสมัย
ลักษณะนิสัย	บุคลิกของเธอดูเป็นคนทะเลาะแหยะไม่เอาไหน ดูเป็นคนรักสบาย พึ่งพาคน อื่น ทำอะไรด้วยตัวเองไม่เป็น เธอพูดเก่ง และปรับบุคลิกให้เข้ากับคู่ สนทนาได้ดี เธอพยายามหลีกเลี่ยงจากความเปิ่นอยู่แบบคนจีนชนชั้น แรงงานที่พูดจาโผงผาง เสียงดัง หยาบคาย สกปรก ฯลฯ แต่จริง ๆ เธอก็ เป็นแบบนั้น
ภูมิหลัง	เอี้ยงเป็นเด็กหน้าตาดี พูดเก่ง เป็นมิตร อธิบายดีกับทุกผู้ทุกคนในละแวก บ้านมาตั้งแต่เล็ก ๆ ช่วงที่เอี้ยงเรียนอยู่ชั้นประถม ร้านก๋วยเตี๋ยว ลูกชิ้นปลาของอาหะและเตี้ยประสบความสำเร็จมาก ทำให้พอมีเงินมี ทองใช้จ่ายกันอย่างสบาย เตี้ยและหะหมะมักพาเธอไปดูหนัง พาไปเที่ยว ต่างจังหวัด คอยซื้อเสื้อผ้าเครื่องแต่งตัวสวยสวยทำให้ ให้เอี้ยงติดใจกับวิถี ชีวิตเช่นนี้ ต่อมาเมื่อเศรษฐกิจเริ่มย่ำแย่ เอี้ยงได้แต่คิดถึงวิถีชีวิตที่สะดวกสบาย เมื่อ ขอเงินเตี้ยและหะหมะมาใช้จ่ายอย่างแต่ก่อนไม่ได้ ละแวกบ้านเริ่มแออัด สกปรกและไม่สวยอย่างแต่ก่อน เอี้ยงก็เริ่มเกลียดที่บ้านมากขึ้น ใช้เวลาอยู่ ในบ้านน้อยลง เธอเริ่มทำตัวเกร็ดิดเพื่อนขโมยเงินแม่ไปซื้อเครื่องสำอาง

	<p> ชื่ออุปกรณ์แต่งหน้าทำผมสนใจการเรียนน้อยลง ติดเที่ยวมากขึ้น ยิ่งช่วงวัยรุ่นเอี้ยงเริ่มติดเหล้าติดบุหรี่และติดผู้ชาย เธอพบกับโด่งในผับบาร์แห่งหนึ่ง เธอแอบคบกับโด่งทั้งที่ทั้งที่ยังเรียนไม่จบซึ่งเป็นสิ่งที่เธอรับไม่ได้ </p> <p> เมื่ออายุ 20 ความจริงเปิดเผยว่าเอี้ยงโตเรียนไปติดผู้ชาย สู้บุหรี กินเหล้าอย่างกำก้น เตี้ยโทษว่าเป็นเพราะหมีเลี้ยงลูกไม่ดี หมีพยายามแก้ตัวแทน เตี้ยจึงทำร้ายหมีจนหมีพิการเดินไม่สะดวก เอี้ยงโกรธเตี้ยและสงสารหมีมากจนหนีตามโด่งไปเพราะรู้สึกเหมือนว่าตนเป็นต้นเหตุเอี้ยงและโด่งตกลงคบหากันเป็นแฟน ไม่ได้จดทะเบียนสมรสและไม่ได้มีงานแต่งงานอย่างเป็นทางการ เธอคิดว่าจะอยู่กับเขาเป็นเพื่อน เป็นคู่ชีวิต โดยที่ไม่ต้องมีลูกกัน เพราะเธอไม่แน่ใจว่าการเป็นแม่ที่ดี การมีครอบครัวอบอุ่นจะต้องทำอย่างไร ด้วยบุคลิกมั่นใจและเข้าถึงคนง่ายของเธอ ทำให้เอี้ยงช่วยโด่งหาลูกค้าได้มาก เธอช่วยโด่งเข้าถึงลูกค้า พาลูกค้าไปเที่ยว ไปทานอาหาร ลูกค้าติดเธอและทำให้อาชีพการงานของโด่งดีขึ้นเรื่อย ๆ ชีวิตของเธอได้เปลี่ยนไปแล้วเธอกลายเป็นคุณนายที่สุขสบาย เธอมั่นใจว่าบั้นปลายชีวิตของเธอจะมีแต่ความสุขสงบ </p> <p> เกือบ 10 ปีต่อมาเอี้ยงใช้ชีวิตอย่างสุขสบายที่แท้จริง มีคนขับรถ มีคนรับใช้ วัน ๆ ได้แต่เที่ยวเล่น เสริมสวย ซอปปิง โด่งเริ่มชักนำเธอไปเล่นพนัน ช่วงนั้นเองเธอเดินทางไปเที่ยวต่างประเทศหลายที่ ทั้งฮ่องกง สิงคโปร์ ญี่ปุ่น และประเทศในยุโรป เธอได้รู้จักกับออร์ เพื่อนของโด่ง และได้รู้จักกับคุณเจียบลูกค้าคนหนึ่งของโด่งซึ่งได้ไปเที่ยวต่างประเทศด้วยกัน </p> <p> เมื่อเตี้ยเสียชีวิต เธอได้รับข่าวจากอิ่ง แต่ไม่สามารถทำใจกลับไปเหยียบบ้านที่เขารวราชได้ เพราะอดีตยังเลวร้ายยังคงหลอกหลอนเธอ เธอตัดสินใจไม่ไปร่วมงานศพ ทั้งที่ในใจก็เจ็บปวดและสงสารแม่มาก ช่วงนั้นเธอเริ่มไม่มีความสุขเหมือนเดิมเป็นช่วงเดียวกับที่โด่งได้พบเจอกับแก้วลูกศิษย์ของออร์จนแอบคบกัน เอี้ยงจับได้คาหนังคาเขา จึงเลิกกับโด่งด้วยความเจ็บปวดและหลบหนีไปพักกายใจที่ระยอง </p> <p> ที่ระยอง เอี้ยงได้เจอกับนิวัติ ได้ใกล้ชิดกัน ความสวยและบุคลิกที่มั่นใจของเธอทำให้นิวัติหลงรักและคอยเอาอกเอาใจเธอ จนเมียของนิวัติจับได้และเลิกกัน เป็นชาวดังกระฉ่อนไปทั่วสังคมไอโซของเธอ </p> <p> นิวัติพยายามจะขอเธอเป็นแฟน ช่วยเหลือหาที่อยู่ให้เธออาศัยที่ระยองด้วย แต่พอทั้งเสียใจจากโด่ง และยึดมั่นว่าตนจะไม่มีวันนอกใจเขา เอี้ยงจึง </p>
--	---

	<p>ไม่ยอมตกลงคบหากับนิวัติ นานวันผ่านไปนิวัติเริ่มดูแลเธอน้อยลงจนเริ่มไม่มีเงินใช้สอยอย่างเดิม</p> <p>ในที่สุดเงินติดตัวของเอี้ยงก็หมดลง หนทางเดียวที่เธอคิดจะหาเงินได้ ก็คือการไปเล่นพนันอย่างที่ได้เคยชักชวน จนเป็นหนี้ก้อนใหญ่ ไม่สามารถอยู่กับนิวัติได้อีกต่อไป เอี้ยงหลบหนีมาอยู่ที่โรงแรม่านรูดในกรุงเทพ และเริ่มคิดหาทางโทรไปขอเงินบุคคลต่าง ๆ ในชีวิตของโต่งในตอนนั้นเอง</p>
คติประจำใจ	รู้รักษาตัวรอดเป็นยอดดี
ทัศนคติต่อตนเอง	<p>‘ชมพู’ มองว่าตัวเองเป็นเหยื่อที่ถูกกระทำเสมอ เธอถูกเตี้ยตี ถูกแหมะด่าว่าเป็นกะหรี ถูกน้องอิจฉาที่มีชีวิตที่ดี ถูกโต่งนอกใจทิ้งขว้าง ฯลฯ เธอไม่ได้น้อยเนื้อต่ำใจ แต่กลับโกรธเกลียดคนเหล่านั้น เธอไม่เคยเห็นว่าตัวเองจะผิดที่ตรงไหน เธอคือผู้ถูกกระทำ ทำอะไรไม่ได้ก็เอาคืนไว้ก่อน ลึก ๆ เธอรู้ตัวดีว่าเลือกทางชีวิตผิด และดูเหมือนแหละแหละไม่เอาไหน แต่เธอเชื่อว่าเธอเป็นคนสู้ชีวิตคนหนึ่ง</p>
ทัศนคติต่อผู้อื่น	<p>โต่ง เดิมเอี้ยงมองว่าโต่งคือพระผู้ช่วยให้รอดในชีวิต ช่วยฉุดเธอขึ้นจากทมที่บ้านเกิด มาเป็นคุณนายเฉิดฉาย เธอรักเขามาก และอยู่กินกับเขาเหมือนเพื่อน เธอไม่ยอมมีลูกกับเขา ส่วนหนึ่งเพราะเธอไม่เคยมีครอบครัวอบอุ่นเลยไม่กล้าสร้างครอบครัวตัวเอง ต่อมาเอี้ยงผิดหวังเสียใจมากที่เรื่องนี้ทำให้โต่งนอกใจเธอ จึงพยายามโทษโต่งว่าทำให้ชีวิตเธอพังพินาศ แต่สุดท้ายโต่งก็ยังเป็นที่พึ่งของเธอได้อยู่ดี แม้จะเลิกกันไปแล้ว</p> <p>อาแหมะ เอี้ยงกับแม่เป็นเหมือนคู่กัดกัน เป็นไม้เบื่อไม้เมากัน แต่จริง ๆ แล้วรักกันมาก แหมะเป็นคนปากร้ายใจดี รักแต่ไม่แสดงออก แสดงออกเป็นแต่ประชดเหน็บแนม เอี้ยงได้นิสัยนี้มาจากแหมะ เธอรู้สึกผิดกับแหมะมากที่เป็นเหตุให้เตี้ยทุบตีแหมะ จนแหมะขาพิการ จึงไม่กล้าเผชิญหน้าแหมะนั่นเอง</p> <p>ตีอึ่ง เธอมองอึ่งเป็นเหมือนเป็นคู่หูที่รู้ใจกัน ตอนเด็ก ๆ พวกเธอสนิทกันแต่ยิ่งโต เพราะอึ่งเป็นโรค เธอก็ยิ่งรู้สึกว่าคุณทั้งบ้านรัก ทะนุถนอมอึ่งตามใจอึ่ง อึ่งกลายเป็นข้อเปรียบเทียบกับ ‘ลูกกตัญญู’ ที่อยู่กับพ่อกับแม่ ขณะที่เธอเป็นคนใจร้ายทิ้งคนอื่นมา ลึก ๆ เธอรักและเป็นห่วงอึ่ง มากเท่ากับที่อิจฉาที่อึ่งได้ความรักจากทุกคนไป จึงไม่ค่อยยกล้ำหน้าอึ่งนัก</p> <p>แม่โต่ง แม่โต่งมักเหยียดเธอ ทำให้เธอไม่ชอบชีหน้าตั้งแต่วันแรก แต่ก็ไม่กล้าต่อกรด้วย ทำได้แค่เก็บกด กระทั่งเลิกกับโต่งจึงกล้าอาละวาดใส่บ้าง</p>

	พี่สุ เป็นเหมือนผู้ใหญ่ใจดีที่คอยเข้าข้างและดูแลเธอตอนอยู่ที่บ้านโด่ง
	คุณเจียบ เป็นลูกค้ายคนหนึ่ง ไม่สนิท เคยเจอไม่กี่ครั้ง แต่เป็นแหล่งเงินที่ดี
	นิวัติ เป็นเพื่อนชายคนหนึ่งที่เธอไปใกล้ชิดด้วยหลังเลิกกับโด่ง เธอไม่เคยชอบนิวัติเพราะตั้งปณิธานกับโด่งว่าจะไม่นอกใจกัน แต่นิวัตินั้นแหละที่ดูชอบเธอ และคอยเอาอกเอาใจเธอ เอียงจึงรับผลประโยชน์จากนิวัติมาแบบไม่ปฏิเสธ
	อร เป็นเพื่อนโด่ง ที่น่าจะยังมองเธอเป็นเพื่อนอยู่บ้าง
ทัศนคติต่อ ‘บ้าน ’	บ้านของเธอเป็นที่สกปรก มีแต่มลภาวะทางเสียง กลิ่น ภาพ การจราจรรติดขัด ผู้คนแออัดไม่เหมาะจะใช้ชีวิต ที่สำคัญมันเป็นที่ที่ทำให้เธอนึกถึงวัยเด็กที่โหดร้าย ทำให้เธอเกลียดมันมาก และคิดแต่จะต้องหนีไปจากมัน
สิ่งที่ใช้เทียบเคียง	ไก่ คิดว่าตัวเองคือหงส์แต่จริง ๆ เป็นไก่ที่ขี้วิตก โวยวาย ชอบหนีปัญหา
	ชมพูบานเย็น ดูเหมือนสวยสดใส แต่จริง ๆ ดูบ้าน ๆ โง่ ๆ ดูกำก้น

เนื่องจากเรื่องของ ‘ชมพู’ เป็นการแสดงเดี่ยวที่มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครอื่น ผู้วิจัยจำเป็นต้องสร้างภูมิหลังของเอียง ให้สัมพันธ์กับตัวละครปะทะต่าง ๆ ที่เธอโทรศัพท์หาในเรื่อง ซึ่งจะเห็นว่า ตัวละครอื่นล้วนแต่มองว่าเอียงไม่มีศักดิ์ศรี เป็นผู้หญิงไม่ดี เป็นมิชฌาชีพ เป็นคนเหลวแหลก ฯลฯ ซึ่งเป็นชั่วหนึ่งของความขัดแย้งหลักในเรื่อง คือทุกอย่างที่ตัวละครเหล่านั้นมองเอียง ล้วนเป็นสิ่งที่เอียงไม่อยากเป็น ไม่อยากทำ แต่จำเป็นต้องเป็น และทำ เพื่อให้ได้มาซึ่งสิ่งที่ตัวเองต้องการ กล่าวโดยสรุป กระดูกสันหลังของเรื่องของ ‘ชมพู’ ก็คือ “การหลอกคนอื่นเพื่อเอาตัวรอด แม้จะดูไม่มีศักดิ์ศรีในสายตาผู้อื่นก็ตาม”

ท้ายที่สุด เมื่อวิเคราะห์บทละคร และวิเคราะห์ตัวละครได้เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยก็นำกระดูกสันหลังของแต่ละเส้นเรื่อง มาวิเคราะห์เชื่อมโยงกัน เพื่อกำหนดแก่นความคิดหลัก ที่จะครอบคลุมทั้ง 4 เส้นเรื่อง เพื่อนำไปใช้วางทิศทางของการกำกับการแสดงต่อไป

4.2.4 การกำหนดสารสำคัญของเรื่อง (message)

เมื่อได้วิเคราะห์และสรุปการกระทำของตัวละครออกมาเป็นกระดูกสันหลังของแต่ละเส้นเรื่องแล้ว ผู้กำกับจะต้องสรุปออกมาเป็นสารสำคัญ (message) ของเรื่อง หรือแก่นหลักของเรื่อง (theme) ซึ่งจะเหมือนกระดูกสันหลังของภาพใหญ่ของเรื่องนี้ เมื่อผู้ชมได้ชมครบทุกเรื่อง และผ่านประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟในครั้งนี้แล้ว จะต้องตกตะกอนเป็นสารนี้ให้ได้

สามารถสรุปโครงเรื่อง และกระดูกสันหลังของเรื่องเป็นตารางเปรียบเทียบได้ดังนี้

ตาราง 12 โครงเรื่องและกระดุกสันหลังของแต่ละเส้นเรื่องใน “เช่า เขา อยู่”

เส้นเรื่อง	โครงเรื่อง	กระดุกสันหลังของเรื่อง
เรื่องของต๊อชิง	ลูกสาวร้านก๋วยเตี๋ยวกำลังหาที่คลอดให้หมาท้องแก่ ให้มันได้มีชีวิตที่ดีกว่านี้ ในขณะที่แม่ของเธอตามกลับบ้าน	ต๊อชิงหาทางพิสูจน์ตนเองว่าเป็นที่พึ่งของผู้อื่นได้ แม้ว่าตนเองจะไม่มีความสุข
เรื่องของดวง	ดวงเด็กนวดโรงน้ำชาสร้างภาพลวงตาว่าเธอกำลังรอคนรักมาหา ขณะที่น้อยเพื่อนของเธอพยายามจี้ให้รู้ตัวว่าเธอตายแล้ว	ดวงพยายามหลอกตัวเองว่ายังเป็นที่รักและยังมีค่าแม้ว่าจะรู้ตัวว่าไม่เป็นเช่นนั้น
เรื่องของจ๊อบแจง	จ๊อบแจงศิลปินการแสดงเข้ามาที่ตึกร้างเพื่อสร้างงาน โดยที่แอนดรูว์เพื่อนเจ้าของตึกพยายามควบคุมให้ทำแต่แบบที่เขาชอบ	แจงต้องสร้างงานที่ขัดกับอุดมการณ์ของตนเพื่อเอาชนะใจของนายทุนและคู่แข่งให้ได้
เรื่องของ ‘ชมพู่’	‘ชมพู่’ คุณนายตกอับโทรขอยืมเงินคนอื่นเพื่อไปใช้หนี้ด้วยการโกหกต่าง ๆ นานา ทั้งที่ต้องโดนกล่าวหาว่าเป็นมิฉฉาซึกียอม	‘ชมพู่’ หลอกคนอื่นเพื่อเอาตัวรอดไปให้ได้ แม้จะดูไม่มีศักดิ์ศรีในสายตาผู้อื่นก็ตาม

ผู้วิจัยสรุปได้ว่าตัวละครทั้ง 4 เส้นเรื่อง ต่างก็ “ใช้ชีวิตเพื่อคนอื่นโดยที่อาจขัดแย้งกับความต้องการของตน โดยที่กลัวการถูกตัดสินเพราะตนก็ตัดสินตัวเองและผู้อื่นภายใต้กฎเกณฑ์ทางสังคมบางอย่าง” คือ ต๊อชิงอยู่ใต้ศีลธรรมของความกตัญญู ดวงอยู่ใต้ศีลข้อที่ 3 จ๊อบแจงอยู่ใต้การพิสูจน์คุณค่าตัวเอง และ ‘ชมพู่’ อยู่ใต้ลักษณะของหญิงที่ไม่ดี ทั้งหมดเป็นกรงขังที่ทำให้พวกเธอตกอยู่ในสถานการณ์กระอักกระอ่วนในตึกร้างนี้ สารสำคัญของเรื่องนี้จะเป็นแกนหลักที่ผู้วิจัยยึดไว้เพื่อสร้างองค์ประกอบต่าง ๆ ขึ้นมาแวดล้อมมัน และค้นหาวิธีสื่อสารออกมาอย่างมีประสิทธิภาพที่สุด

4.2.5 การวางกรอบความคิดการออกแบบของผู้กำกับ (director’s design concept)

ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการวิเคราะห์บทละครมาจัดทำคู่มือนำเสนอแนวคิดรวบยอดสำหรับการออกแบบ และแจกจ่ายให้ฝ่ายออกแบบฝ่ายต่าง ๆ ทำความเข้าใจก่อนจะนำเข้าไปประชุม

ผู้วิจัยได้เสนอแนวคิดหลักสำหรับการออกแบบ โดยมีคำบรรยายสถานที่และช่วงเวลาในบทละครเพื่อให้เห็นภาพตรงกัน รวมทั้งมีรายละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของ

ละครเรื่องนี้เอาไว้เพื่อให้คณะทำงานฝ่ายต่าง ๆ ได้รับทราบแนวคิด และกลวิธีการนำเสนอที่ผู้วิจัยต้องการใช้เพื่อสื่อสารสำคัญของละคร รายละเอียดของแนวคิดการออกแบบของผู้กำกับมีดังนี้

4.2.5.1 กรอบคิดของผู้กำกับการแสดง (director's concept)

แนวคิดหลักที่ผู้วิจัยเลือกนำเสนอละครเรื่องนี้ ซึ่งมาจากการตีความสารสำคัญของเรื่องให้เป็นภาพอุปลักษณ์ (visual metaphor) เพื่อใช้กำหนดกลวิธีการนำเสนอให้เข้ากับความรู้สึกและบรรยากาศโดยรวมของเรื่อง สำหรับเรื่องนี้ผู้วิจัยเลือก “การแอบดูภาพจากกล้องวงจรปิด” ให้เป็นความคิดรวบยอดหลัก



รูปภาพ 17 กรอบคิดของผู้กำกับการแสดง: การแอบดูภาพจากกล้องวงจรปิด

ผู้วิจัยกำหนดให้การนำเสนอเรื่องนี้เป็นเหมือนภาพจากกล้องวงจรปิด ที่ผู้ชมเข้าถึงได้ด้วยชุดคำสั่งในแอปพลิเคชันชม เป็นการผนวกรวมการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมแบบออนไลน์ การนำเสนอเนื้อหาการแสดงที่ใช้วิธีถ่ายทำมาแพร่ภาพ และประสบการณ์การใช้แอปพลิเคชันชมเข้าเป็นเรื่องเดียวกัน กระตุ้นความรู้สึกของการเป็นคนนอก การเลือกเข้าไปรับรู้เรื่องราวของตัวละครโดยที่ไม่รู้ตัว การแอบดูผู้อื่นในพื้นที่ที่ตนปลอดภัยโดยที่ผู้อื่นไม่รู้ ยังเอื้อให้เกิดการตัดสินคุณค่าสะท้อนการที่ตัวละครต่างตัดสินตัวละครอื่น และสะท้อนพฤติกรรมที่ผู้ชมจะถูกยั่วยุให้ตัดสินตัวละครด้วย กรอบคิดนี้จึงน่าจะช่วยให้ผู้ชมถอยตนเองออกมาตัดสินและวิจารณ์ตัวละคร ตามสารสำคัญของเรื่องที่คุณวิจัยเลือกไว้ได้

4.2.5.2 คำบรรยายสถานที่และเวลา (scenery description)

บทละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ใช้กลวิธีการเขียนอย่างบทภาพยนตร์ หรือละครโทรทัศน์ เกิดขึ้นหลายสถานที่ บางเรื่องมีการเปลี่ยนสถานที่และเวลา ซึ่งแต่ละสถานที่นั้นถูกเลือกมาอย่างมีความสำคัญต่อเรื่อง ผู้เขียนบทใช้เทคนิคตัด สลับ คัท-ชน ดิสโซลฟ์ หรือ แม้กระทั่งมีการทับซ้อนของสถานที่และเวลาด้วย การกำหนดสถานที่และเวลาให้ชัดเจน จะช่วยให้คณะทำงานโดยเฉพาะคณะออกแบบเลือกองค์ประกอบต่าง ๆ ได้เหมาะสมตรงกัน มีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 13 คำบรรยายสถานที่และเวลาในเรื่อง “เช่า เขา อยู่”

เรื่องของตี่อิง	<ul style="list-style-type: none"> - อยู่ในชอกตึกใกล้ร้านก๋วยเตี๋ยวที่เป็นบ้าน - เวลากลางวัน วันหนึ่งใน พ.ศ. 2540 - มีการผ่านเวลาระหว่างช่วงในวันเดียวกัน
เรื่องของดวง	<ul style="list-style-type: none"> - โรงน้ำชาที่ครั้งหนึ่งเคยสวยงามและดูอยู่สบาย ตอนนี้ถูกทิ้งร้าง - เวลากลางวัน หลายช่วงเวลาตั้งแต่ พ.ศ. 2510 ถึงปัจจุบัน - มีการผ่านเวลาข้ามยุคสมัยต่าง ๆ
เรื่องของจ๊อบแจง	<ul style="list-style-type: none"> - มีทั้งสิ้น 4 ฉาก แต่ละฉากมี 2 สถานที่ คือที่ที่จ๊อบแจงอยู่ และที่ตัวละครอื่นวิถีโอคอลเข้ามา - แจงจะเดินรอบตึกร้างตั้งแต่เยาวราชซอยเจ็ด ถึงทางเดินกราฟฟิตี้, ใช้ห้องชั้นหนึ่งตึก 2 ที่ถูกทิ้งร้างซึ่งเคยเป็นร้านก๋วยเตี๋ยวเก่า, ใช้บริเวณสวนหลังร้านไชน่า, ใช้ห้องชั้นสามตึก 1 ที่ถูกทิ้งร้างซึ่งเคยเป็นโรงน้ำชา สถานที่เดียวกับดวง, แอนดรูว์อยู่ที่ร้านกาแฟ หรือร้านอาหารดูหรูหรา ตัดกับสภาพตึกร้าง, สุรเชษฐ์อยู่บ้าน มีมุมทำงานเช่นมุมเลี้ยงไม้, มุมวาดภาพ ดูเก่าและโหมม - ช่วงเวลากลางวัน วันหนึ่งใน พ.ศ. 2564 - มีการผ่านเวลาในวันเดียวกัน
เรื่องของชมพู่	<ul style="list-style-type: none"> - ห้องในโรงแรม่านรูด สภาพเลอะเทอะ ดูอยู่ไม่สบาย - กลางวันจนถึงเย็น วันหนึ่งใน พ.ศ. 2540 - มีการผ่านเวลาในวันเดียวกัน

4.2.5.3 รูปแบบการแสดง (acting styles)

การกำหนดรูปแบบการแสดงที่เหมาะสมกับบทและบรรยากาศของเรื่อง เป็นการสร้างโลกสมมติของตัวละครต่าง ๆ ขึ้นมาให้เป็นรูปธรรม ส่วนใหญ่แล้วการแสดงในเรื่อง “เช่า เขา อยู่” เป็นการแสดงแบบสมจริง (realistic) เป็นการแสดงเดี่ยวในโลกของตัวละคร ที่ต้องการให้สร้างรายละเอียดขององค์ประกอบต่าง ๆ ให้ตรงกับยุคสมัย ตรงกับบุคลิกลักษณะของตัวละคร เพื่อสร้างโลกสมมติใหม่ใบนี้ให้สมจริงที่สุด ให้ผู้ชมเชื่อว่าบุคคลเหล่านั้นมีชีวิตอยู่จริง เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกร่วม และสามารถถอยห่างมาวิจารณ์ตัวละครได้ราวกับวิจารณ์บุคคลต่าง ๆ ในชีวิตจริงของผู้ชม

รายละเอียดรูปแบบการแสดงในแต่ละเส้นเรื่องมีดังนี้

ตาราง 14 รูปแบบการแสดงในเรื่อง “เช้า เขา อยู่”


1.	เรื่องของตี่อิง	เป็นการแสดงเดี่ยว ที่ผู้ชมไม่เห็นและไม่ได้ยินเสียงตัวละครอื่น, ตี่อิงคุยกับกล้องแทนสายตาแป้ง เป็นการทำลายกำแพงที่สี่เป็นระยะ
2.	เรื่องของดวง	เป็นการแสดงเดี่ยว ที่ผู้ชมไม่เห็นแต่ได้ยินเสียงตัวละครอื่น, ดวงใช้ชีวิตราวกับยังมีชีวิตในห้องนี้ แต่ผู้ชมจะเห็นว่าในห้องมีแต่ขยะ เธอจะจินตนาการถึงเครื่องเรือน และข้าวของเครื่องใช้ต่าง ๆ และใช้มันเหมือนแสดงละครใบ้ที่ไม่ใช่อุปกรณ์ประกอบฉากจริง ๆ
3.	เรื่องของจ๊อบแจง	เป็นการแสดงแบบที่สนทนาโต้ตอบกันในโลกของตัวละคร แต่แยกถ่ายเดี่ยว และนำภาพมาประกอบกันให้เห็นการวิดีโอคอล
4.	เรื่องของ ‘ชมพู่’	เป็นการแสดงแบบมีบทสนทนาในโลกของตัวละคร ซึ่งโทรศัพท์หาบุคคลต่าง ๆ ผู้ชมจึงจะไม่ได้ยินเสียงของตัวละครอื่นที่ตอบกลับเธอ

4.2.5.4 องค์ประกอบของฉาก (scenic elements)

เนื่องจากการแสดงเป็นแบบสมจริง องค์ประกอบในฉากก็ควรสมจริงด้วย ในทุก ๆ เส้นเรื่อง ผู้วิจัยกำหนดให้ใช้โครงสร้างและองค์ประกอบของสถานที่จัดแสดงจริง โดยเฉพาะเรื่องที่เกิดในตึกร้าง เพื่อเก็บสภาพแวดล้อม ความรู้สึก และบรรยากาศของสถานที่ให้มากที่สุด ทั้งนี้เพราะเรื่องเล่าและเนื้อหาของการแสดงถูกสร้างจากลักษณะเฉพาะของพื้นที่และสภาพแวดล้อมนั่นเอง การเลือกองค์ประกอบที่จะใส่เพิ่มเติมในฉากควรคำนึงถึงการขับเน้นให้การกระทำของตัวละครสมเหตุสมผลตรงตามบท โดยไม่เลือกที่จะตกแต่งให้สวยงาม หรือมีสไตล์ที่หลุดจากยุคสมัย หรือมากกว่าที่บทต้องการ องค์ประกอบของฉาก รวมทั้งความรู้สึกและบรรยากาศของแต่ละฉาก มีดังนี้

ตาราง 15 องค์ประกอบของฉากในเรื่อง “เช้า เขา อยู่”

เรื่องของตี่อิง


ความรู้สึกและบรรยากาศ		
ทรุดโทรม, ผุพัง, เกรอะกรัง, ซีดเซียวไม่มีชีวิตชีวา กิ่งภาพทรงจำ-ภาพฝัน		
ลำดับ	องค์ประกอบ	คำบรรยาย
1.	พื้นที่ว่างโล่ง	เป็นพื้นที่ระหว่างตึกร้างร้างไชน่า และอาคารพาณิชย์อีกหลังหนึ่งใกล้กัน เป็นพื้นที่ว่างใช้จอดรถเข็นขายอาหารริมทาง สภาพเขรอะ เกรอะกรัง ทรุดโทรม ใช้ตามสภาพจริง
2.	ผนังตึก	เก่าโทรม สีลอก มีตะไคร่เกาะ
3.	กองลังกระดาษเก่า	เป็นกองลังกระดาษเก่า ๆ ที่เคยใส่ขวดน้ำปลา น้ำอัดลม เครื่องดื่มแอลกอฮอล์ วางกอง ให้รู้สึกรู้ว่าเคยมีร้านค้าเคยอยู่
4.	ชอกทางไปบ้านเหมะ	ใช้ชอกที่เชื่อมระหว่างอาคาร เป็นทางดินที่เคยปูกระเบื้องแต่ชำรุดเสียหายไปแล้ว
5.	ร้านของชำในชุมชน	ใช้ร้านในชุมชนจริง ๆ เป็นร้านในห้องแถวเล็ก ๆ ขายของหลากหลายประเภท
เรื่องของดวง		
		
ความรู้สึกและบรรยากาศ		
อ้างว้าง, อึดอัด, โดดเดี่ยว, หลอนหลอก, เหมือนภาพหลอน-ภาพฝันร้าย		
ให้ความรู้สึกคล้ายภาพจากกล้องวงจรปิดถ่ายติดวิญญาณ ตัวละครอื่น ๆ เป็นเสียงในหัวดวง		
ลำดับ	องค์ประกอบ	คำบรรยาย
1.	หน้าต่างห้อง	เป็นหน้าต่างกรอบไม้ ติดกระจก มีลูกกรงเหล็กติดทับเปิดออกไม่ได้ ให้ความรู้สึกเหมือนอยู่ในกรงขัง
2.	ประตูห้อง	ส่วนโครงสร้างตึกที่เจาะเป็นช่องประตู ไม่มีบานประตูติด แสดงออกว่าไม่มีผู้อยู่อาศัยแล้ว
3.	เศษขยะที่เคยเป็นเตียง	ใช้ข้าวของหรือเศษขยะวางเรียงให้มีขนาดเท่าเตียง
4.	เศษขยะที่เคยเป็นเก้าอี้	โครงขาเก้าอี้ มีไม้พาดด้านบน ใช้นั่งได้จริง

เรื่องของจูบแฉง		
		
ความรู้สึกละเอียดและบรรยากาศ		
<p>จัดจ้าน แสบสัน บ้าคลั่ง ตลกร้ายจนถึงอื่น ๆ ขึ้นขึ้น, คอนทราสต์ความโมเดิร์น-ตึกร้าง</p> <p>มีช่วงหลอนแบบกล้องถ่ายเอง อารมณ์ Paranormal activity</p>		
สถานที่ที่จูบแฉงอยู่: ตึกร้างหลังร้านไชน่า		
ลำดับ	องค์ประกอบ	คำบรรยาย
1.	ทางเดินเข้ายังตึกร้าง	ทางเดินแยกจากเยาวราชซอย 7 ด้านหลังร้านอาหารและร้านชำ เป็นทางลาดปูนที่แตกกระแหง มีซากอูจจระเข้ และเศษขยะเกลื่อนกลาด ทางนี้จะผ่านพื้นที่ว่างโล่งในเรื่องของตึกร้าง
2.	ทางเดินกราฟฟิตี้	เป็นทางระหว่างอาคารร้างที่ใช้ถ่ายทำ และอาคารที่ปรับปรุงเป็นโรงแรมแล้ว ผนัง 2 ข้างทาสีเป็นกราฟฟิตี้ โดยศิลปินอิสระ มีสีสันสดใส สวยงาม ให้ความรู้สึกร่วมสมัย และเป็นพื้นที่ศิลปะ
3.	รู้จักกับชุมชนมิตรพันธ์	เป็นรั้วเหล็กมีประตูที่สามารถล็อกได้ เปิดออกได้ ลักษณะคล้ายลูกกรงกั้นระหว่างทางเดินกราฟฟิตี้ และชุมชนแรงงานชอยมิตรพันธ์
4.	ม้านั่งตรงทางเดิน	ม้านั่งไม้ของร้านไชน่า นำไปวางไว้ที่ทางเดินกราฟฟิตี้ จูบแฉงจะใช้นั่งระบายความอัดอั้นตันใจต่อแอนดรูว์ หันหลังฟังอาคารที่ใช้ถ่ายทำ ตั้งอยู่ระหว่างอาคารบี และอาคารซี
5.	ห้องชั้น 1 อาคารบี	เป็นห้องโล่ง เข้าจากทางเดินกราฟฟิตี้ สุดปลายห้องเป็นประตูเหล็ก ที่มีช่องระบายอากาศ แสงลอดเข้าเล็กน้อย ผนัง 2 ด้านสีลอก และผุพัง บันไดขึ้นชั้น 2 ชำรุดเสียหาย เพดานซึ่งเป็นพื้นไม้ของชั้น 2 แตกชำรุดเป็นช่องใหญ่ ทำให้เวลาฝนตกจะมีน้ำขังอยู่ที่พื้นชั้น 1
6.	ลูกกรงกรอบหน้าต่าง	เป็นลูกกรงแบบเดียวกับบนห้องชั้น 3 อาคารเอ ซึ่งหลุดพังและวางทิ้งไว้ แฉงจะนำลูกกรงนี้มาใช้ประกอบการแสดงของเธอ

7.	บริเวณสวนร้านไชน่า	เป็นสวนหย่อมที่ทางร้านจัดไว้ มีต้นไม้ใหญ่ตรงกลางลาน มุมหนึ่งมีชั้นวางบอนไซต้นเล็ก และไม้ดอกไม้กระถาง อีกมุมที่ระแนงไม้ ที่ประดับด้วยไม้เลื้อยและเฟิร์น
8.	โต๊ะ เก้าอี้ มุมสูบบุหรี่	โต๊ะไม้ เก้าอี้ไม้เข้าชุดกัน เป็นแบบที่ใช้นั่งในสวน มีที่เชียบูหรี่วางเอาไว้ใช้เป็นมุมสูบบุหรี่ของร้านไชน่า
9.	บันไดทางขึ้นชั้น 3 อาคารเอ	เป็นบันไดไม้ ที่ขึ้นบันไดทอดตัวแทบจะหลุดจากผนัง มีราวจับไม้ และหน้าบันไดมีรูปที่ผู้พัง เปะเทปกาวไว้อย่างง่าย
10.	ห้องชั้น 3 อาคารเอ	ใช้ห้องเดียวกับเรื่องของดวง องค์ประกอบฉากเดียวกันทั้งหมด
สถานที่ที่แอนดรูว์อยู่: ร้านกาแฟ		
ลำดับ	องค์ประกอบ	คำบรรยาย
1.	โต๊ะ	เป็นโต๊ะกาแฟแบบยาว ความสูงเมื่อนั่งเก้าอี้ จะอยู่ประมาณเอว เป็นโต๊ะสีขาว ตกแต่งหรือฉลุลวดลายสวยงามหรูหรา
2.	เก้าอี้โซฟา	เก้าอี้โซฟายาว บุนวมสีอ่อน เช่น ครีม หรือพาสเทล มีลวดลายน่ารักสวยงาม เข้าชุดกันกับโต๊ะกาแฟ ให้ความรู้สึกเป็นร้านกาแฟที่ทันสมัย แต่ก็มีภาพหุรราราคาแพง
3.	ชั้นวางของ	เป็นชั้นวางหลังเก้าอี้โซฟา ใช้เป็นพื้นหลังของเรื่อง วางของประเภทหนังสือภาษาต่างประเทศ รูปปั้นเซรามิคอันเล็ก เทียน และเชิงเทียน ให้ความรู้สึกอบอุ่น และดูแพง
4.	ไม้ประดับ	วางประดับบนชั้นวางของ เป็นพวกดอกไม้สีอ่อน และมีไม้ประดับกระถางใหญ่วางอยู่ข้างเก้าอี้โซฟา เน้นใบเขียว ขนาดใหญ่ช่วยเบรกสีในฉากไม่ให้ขาวโพลนจนเกินไป
5.	โคมไฟ	เป็นโคมไฟสีทองดูหรูหรา ใช้ประดับฉากไว้บนโต๊ะ หรือที่ชั้นวางของ
สถานที่ที่สุรเชษฐ์อยู่: บ้าน		
ลำดับ	องค์ประกอบ	คำบรรยาย
1.	โต๊ะ	โต๊ะหน้าขาขาวไม้ ธรรมดา ราคาถูก
2.	เก้าอี้	เก้าอี้ไม้บุที่นั่ง หรือเก้าอี้พลาสติกแบบไม่มีพนัก ใช้นั่งทำงาน
3.	ข้าวของวางเกลื่อน	เป็นข้าวของในบ้านของสุรเชษฐ์ ทุกอย่างราคาถูก เช่น พัดลมตั้งพื้น ลังกระดาช หรือลังพลาสติกที่ใช้ใส่ผลงานศิลปะ ฯลฯ
4.	พัดลมเพดาน	เปิดพัดลมติดเพดานขนาดใหญ่ 4 ใบพัด ไม่มีแอร์ แสดงให้เห็นว่าสุรเชษฐ์มีความเป็นอยู่ค่อนข้างอึดอัด

เรื่องของ ‘ชมพู่’		
		
ความรู้สึกและบรรยากาศ		
<p>อึดอัด, เคร่งเครียด, ลนลาน, ดูลำบาก น่าสงสาร, ตลกแบบขื่นขื่น, ฟิลหนังไล่ล่าเกรดบี เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับเอี้ยงจริง ๆ กล้องคือ Fourth Wall เหมือนผู้ชมแอบดูเขาอยู่</p>		
ลำดับ	องค์ประกอบ	คำบรรยาย
1.	เตียงของโรงแรมม่านรูด	เตียงเดี่ยวแบบควีนหรือคิงไซส์ไว้นอนได้ 2 คน มีหมอน 2 ใบ และมีผ้าห่มที่ติดกับผนัง เพื่อสร้างสีสันที่ขัดกันในห้อง
2.	โต๊ะเครื่องแป้งในโรงแรม	เป็นโต๊ะแบบสร้างติดโครงสร้างผนังห้อง ด้านหน้ามีหน้าต่าง หน้าโต๊ะ มีเก้าอี้เตี้ยบุวมไม่มีพนัก เอี้ยงใช้นั่งโทรศัพท์
3.	โต๊ะหัวเตียงในโรงแรม	โต๊ะแบบเดียวกับโต๊ะเครื่องแป้ง ด้านบนวางโทรศัพท์ภายใน
4.	มุมนั่งเล่นในโรงแรม	เป็นแบบในห้องโรงแรมม่านรูด มีโซฟาที่หนังขาดหรือสีลอก ด้านหน้าเป็นโต๊ะกระจกเตี้ย มีที่เขี่ยบุหรี่ กันบุหรี่ อาหารจากเมื่อคืน และเบียร์เกลื่อนกลาด
5.	ม่านหน้าต่าง	ใช้ในฉากที่เอี้ยงโทรหาแม่โด่ง ม่านควรเป็นสีที่ติดกับผนัง เปิดเอาไว้ให้เห็นแสงลอดจากด้านนอก เพื่อให้เห็นแสงธรรมชาติที่พระอาทิตย์กำลังจะตกดิน บ่งบอกว่าเอี้ยงไม่มีเวลามากแล้ว
6.	ประตูห้อง	ประตูห้องของโรงแรมซึ่งต้องเห็นได้ชัดในเฟรมภาพ ควรมีช่องตาแมว ลูกบิด และที่ล็อกกุญแจแบบมีห่วงคล้องและสายโซ่

4.2.5.5 อุปกรณ์ประกอบฉาก (properties)

เป็นข้าวของเครื่องใช้ที่วางประกอบฉาก หรือตัวละครถือเข้าฉาก และ/หรือมีปฏิสัมพันธ์ด้วย เช่น ใช้งาน พาทาง หรือหยิบจับเล่น โดยในเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ผู้วิจัยจะเลือกใช้ให้ตามยุคสมัยของเรื่อง และไปด้วยกันกับองค์ประกอบของฉาก หากเป็นอุปกรณ์ประกอบฉากที่ตัวละครเป็นเจ้าของ จะต้องเลือกใช้ให้เหมาะสมกับบุคลิกลักษณะและภูมิหลังของตัวละครด้วย ผู้วิจัยจัดทำรายการอุปกรณ์ประกอบฉากทั้งหมดในเรื่องพร้อมภาพอ้างอิงไว้ด้านล่างนี้

ตาราง 16 อุปกรณ์ประกอบฉากในเรื่อง “เช้า เขา อยู่”

เรื่องของตี๋อิง			
ลำดับ	อุปกรณ์ประกอบฉาก	คำบรรยาย	ภาพอ้างอิง
1.	ยาขยายหลอดลม	สมจริงตามยุค	
2.	ถุงใส่สตางค์	ถุงง่าย ๆ ไว้เก็บเศษเหรียญ เย็บขึ้นเอง ดูโทรม ๆ และไม่มีสีสัน	
3.	ภาพศรธรรม	เคลือบพลาสติก ขนาดเล็ก 2-3 นิ้วแบบหาซื้อตามหน้าโรงเรียน, สยาม สมัยก่อน อยู่ในกระเป๋าใส่สตางค์	
4.	ไม้กวาด	ไม้กวาดดอกหญ้าด้ามไม้ (ไม่เอาพลาสติก), วางไว้แถวนั้น, ใช้ตีแป้ง	
5.	กล่องใส่เงิน	กล่องเหล็ก, ขนาดใหญ่พอให้เก็บเงินได้ 1 แสบบาท (ส่วนใหญ่เป็นแบงค์ย่อย)	
6	เงิน 1 แสบ	แบงค์ย่อย เศษเหรียญ อาจใช้ Mock-up โปะด้านบน ผู้ชมมองเห็น / เงินเงินยุค 2538	

เรื่องของจ๊อบแจง			
ลำดับ	อุปกรณ์ประกอบฉาก	คำบรรยาย	ภาพอ้างอิง
1.	กระเป๋าถือของแจง	ดีไซน์เท่ ๆ ไม่หรูหราแต่ดูมีราคา ใบใหญ่พอให้ใส่ของทุกอย่างใน ลิสต์นี้เอาไว้ได้	
2.	สมุด	ราคาแพง เรียบหรู	
3.	ปากกา	ราคาแพง เรียบหรู	
4.	ไฟฉายขนาดใหญ่	ใช้ส่องให้แสงสว่าง ในห้องที่เป็นร้านก๋วยเตี๋ยว	
5.	ลำโพงแบบพกพา	อันเล็ก ๆ ดีไซน์เท่ ๆ ดูมีราคา	
เรื่องของ 'ชมพู่'			
ลำดับ	อุปกรณ์ประกอบฉาก	คำบรรยาย	ภาพอ้างอิง
1.	กระเป๋าใส่เสื้อผ้า	ตรงตามยุค ดูดีหน่อยเพราะเป็น ของที่เอาออกมาจากบ้านโด้ง ขนาดไม่ใหญ่ เป็นแบบกระเป๋าผ้า	
2.	โทรศัพท์มือถือ	Motorola รุ่น StarTac สีดำ มีฝาพับ ลักษณะตรงตามรุ่น	

3.	เสื้อผ้า 3-4 ตัว	ตรงยุคสมัย หล่น ๆ กอง ๆ อยู่ตามพื้นในห้อง มีเสื้อ กางเกง ฯลฯ สีไม่ฉูดฉาด	
4.	กระเป๋าถือ	ขนาดเล็ก ใส่กระเป๋าเงิน มือถือ ปิ่น ฯลฯ เป็นของดูมีราคา สีอะไรก็ได้เรียบ ๆ	
5.	ปืนพก	ตรงยุค	
6.	สมุดจดเบอร์โทรศัพท์	ตามภาพอ้างอิง สีอะไรก็ได้	
7.	ถาดใส่อาหาร	ของโรงแรม เรียบ ๆ ไม่หรุ	
8.	จานใส่อาหาร	อาหารค้างคืน แห้งกรัง เม่นู่ง่าย ๆ เช่นข้าวผัด กะเพรา ฯลฯ มีส่วนที่เสียแล้ว	
9.	ช้อน ส้อม	ของโรงแรม เรียบ ๆ	
10.	กระป๋องเบียร์ 5-6 กระป๋อง	ยี่ห้ออะไรก็ได้ ดีไซน์ตรงยุค	
11.	แปรงสีฟัน, ยาสีฟัน	ของโรงแรม ดูง่าย ๆ ราคาถูก	




12.	อุปกรณ์อาบน้ำ	สบู่ แชมพู ขวดเล็ก ของโรงแรม	
13.	โทรศัพท์ภายใน	แบบมีสาย และวางที่โต๊ะข้างเตียง สีสันไม้โดดเด่น เข้ากับยุค 2540	
14.	ที่เขี่ยบุหรี่	เป็นที่เขี่ยแบบแก้วใสที่ทาง โรงแรมจัดไว้ในห้อง ควรมีกัน บุหรีและขี้เถ้าจำนวนมาก เพราะ เอียงสูบบุหรีจัด	
15.	กล่องบุหรี	ใช้บรรจุภัณฑ์และยี่ห้อที่เข้ากับ ยุคสมัย	
16.	ไฟแช็ค	แบบธรรมดา และควรจะจุดไม่ติด แต่ยังเห็นประกายไฟ เอียงจะ คอยจุดบุหรีอยู่ตลอด	

4.2.5.6 เครื่องแต่งกาย (costume)

เครื่องแต่งกายในเรื่องนี้ เป็นชุดที่ตัวละครสวมใส่ในชีวิตประจำวัน ต้องออกแบบให้เหมาะสมกับบุคลิกของตัวละคร และยุคสมัยที่เกิดขึ้น โดยที่เน้นการเล่าเรื่อง บอกเล่าลักษณะนิสัย และสถานะของตัวละคร ไม่มีชุดที่ต้องการให้ดีไซเนอร์เป็นพิเศษ หรือสอดแทรกสัญลักษณ์ เครื่องแต่งกายควรกลืนไปเป็นส่วนหนึ่งของเรื่อง ไม่แย่งความสนใจจากเรื่อง ผู้วิจัยจำแนกรอบคิดในการออกแบบและจัดหาเครื่องแต่งกาย ไว้เป็นตารางด้านล่าง โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 17 เครื่องแต่งกายของตัวละครในเรื่อง “เช่า เขา อยู่”

เรื่องของตี่อิง			
ลำดับ	เครื่องแต่งกาย	คำบรรยาย	ภาพอ้างอิง
1.	เสื้อ	เสื้อทึบตัวยาวถึงกลางต้นขาสีครีมตุ่น ๆ ราคาถูก หาซื้อง่าย ดูไม่สนใจการแต่งตัวมากนัก	
2.	กางเกง	เป็นกางเกงรัดรูป เหมือนกางเกงออกกำลังกาย กำลังกายสีน้ำตาลเข้ม	
3.	รองเท้า	แตะหนีบคู่เก่า ไทรม สีน้ำตาล	
4.	การแต่งหน้าทำผม	ไม่แต่งหน้าทำผม ดูโทรมและเหนื่อย	
เรื่องของดวง			
ลำดับ	เครื่องแต่งกาย	คำบรรยาย	ภาพอ้างอิง
1.	กิ๊เพ้า	ดวงสวมกิ๊เพ้าสีแดง ผ้าสูงถึงสะโพก	

2.	รองเท้าส้นสูง	ดวงใส่องเท้าคัทชูสีดำ ส้นไม่สูงมาก	
3.	การแต่งหน้าทำผม	ปล่อยผมตามธรรมชาติ แต่งหน้าอ่อน ๆ ให้ดูใสซื่อบริสุทธิ์ แต่ก็เข้ายวนแบบดีกผู้หญิง เหมือนแต่งตัวสวยไว้รอหญิงเขา ไม่มีเครื่องประดับ	
เรื่องของจ๊อบแจง			
จ๊อบแจง			
ลำดับ	เครื่องแต่งกาย	คำบรรยาย	ภาพอ้างอิง
1.	เสื้อ	เชิ้ตมีดีไซน์ทันสมัยและเท่ สีกรมท่า เกือบดำ	
2.	กางเกง	สลัดดำ ขาวยาว ขาไม่บานหรือไม่แคบไป	
3.	รองเท้า	หุ้มข้อไม่มีส้น เหมาะกับการเครื่องไหว	
4.	การแต่งหน้าทำผม	ผมย้อมสีแบบทันสมัย ดัดเป็นลอนเล็กน้อย และปล่อยให้ประปร่า แต่งหน้าแต่งตา อย่างเป็นธรรมชาติ ให้ดูดีแต่ลึกลับ	

แอนดรูว์			
ลำดับ	เครื่องแต่งกาย	คำบรรยาย	ภาพอ้างอิง
1.	สูท	แอนดรูว์ สวมสูทซาฟารีสีครีม มีลวดลายแบบบาโร้ค แสดงความหรูหราฟุ้ง่า ช่างเพื่อฝัน	
2.	ผ้าพันคอ	สีครีมหรือพาสเทลเข้ากันกับสูท มีลวดลายแบบบาโร้ค (baroque) ใส่ไว้ให้ดูบุคลิกอวดรวย	
3.	หมวก	สวมหมวกปีกตื้นเป็นนิสัย สีเข้าชุดกับการแต่งกายอื่น ๆ เช่นครีม หรือพาสเทล	
4.	การแต่งหน้าทำผม	ไม่แต่งหน้า หรือแต่งให้เหมือนไม่แต่ง แต่ทำผมให้ดูเรียบหรู เหมือนจะไปออกงานสังคม	
สุรเชษฐ์			
ลำดับ	เครื่องแต่งกาย	คำบรรยาย	ภาพอ้างอิง
1.	เสื้อ	เสื้อยืดขาวตราห่านคู่บาง ๆ ราคาถูก	
2.	กางเกง	กางเกงขาสั้นหรือบ็อกเซอร์ สีออกเอิร์ธโทน	

3.	รองเท้า	รองเท้าแตะข้างดาว ง่าย ๆ ติดดิน	
4.	การแต่งหน้าทำผม	ไม่แต่งหน้าไม่ทำผม เหมือนนอนอยู่ แล้วแจ้งโทรมารบกวนจนตื่น	
เรื่องของ 'ชมพู่'			
ลำดับ	เครื่องแต่งกาย	คำบรรยาย	ภาพอ้างอิง
1.	เสื้อ	เสื้อเชิ้ตสีน้ำเงินเข้ม หรือม่วงเข้มมีลายจุด หรือลายแพทเทิร์นอื่น ๆ ลายเล็ก ๆ เป็นสาวที่ใส่ใจแฟชั่นในยุค 90	
2.	กางเกงที่สวม	กางเกงขาสั้นแบบซิปใน สีเข้ม	
3.	กางเกงขายาวที่วางทิ้งไว้ในฉาก	ตอนท้ายจะสวมกางเกงขายาวสีดำ อาจเป็นขาบานหรือขากระบอก ให้ดูเปรี้ยว	
4.	รองเท้า	ส้นสูงสีดำหรือสีเข้มอื่น ๆ อาจเป็นส้นเข็ม ดูเปรี้ยว ทันสมัย ถอดวางกระจายไม่เป็นระเบียบ ตอนท้ายจะใส่เพื่อออกไปจากห้อง	
5.	การแต่งหน้าทำผม	แต่งหน้าหนาไว้ รองพื้นเนียนเรียบ ปากแดง ตาเข้ม แต่ตอนนี้เซราะเพราะไม่ได้ลบมาหลายวัน 'ชมพู่' ผมบ๊อบตรง ตอนเปิดฉากอาจดูยุ่งเหยิงเพราะไม่ได้หวีไว้อย่างดี	

4.2.5.7 แสง (lighting)

ในละครตามชนบท แสงเป็นองค์ประกอบสำคัญที่จะช่วยเลือกกรอบการมองเห็นของผู้ชม เช่น ฉายแสงลงที่ตัวละครหลัก แล้วหรี่ลงในบริเวณที่มีตัวละครแวดล้อม ซึ่งอยู่ร่วมกันในภาพเดียวให้ผู้ชมรู้ว่าควรจะมองที่ใด ให้ความสำคัญกับการกระทำใดบนเวที เป็นต้น แสงยังเป็นองค์ประกอบที่ช่วยสร้างความรู้สึก และบรรยากาศได้ เช่น จัดแสงให้สลัวเพื่อบอกเวลากลางคืน และให้บรรยากาศสลับกลับเป็นต้น ในเรื่อง “เช้า เขา อยู่” ที่จะถ่ายทำในสถานที่จริง การใช้มุมกล้อง และการวางเฟรมภาพนั้นช่วยเลือกกรอบการมองเห็นให้ผู้ชมอยู่แล้ว และทิศทางของแสงในแต่ละช่วงเวลาก็น่าจะเล่าความรู้สึกและบรรยากาศในฉากได้เป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงจะให้ใช้แสงธรรมชาติ มีการจัดแสงเพื่อให้เห็นใบหน้าและการแสดงออกทางสีหน้าชัดเจนเท่านั้น ไม่จัดแสงสร้างบรรยากาศ

4.2.5.8 เสียงและดนตรีประกอบ (sound and music)

การออกแบบเสียงในเรื่องมีทั้งดนตรีประกอบ ซึ่งมีความสำคัญต่อเนื้อเรื่อง และทั้งเสียงประกอบประเภทซาวนด์ดีไซน์ ซึ่งใช้ประกอบการเล่าเรื่องให้มีรายละเอียดชัดเจนขึ้น โดยมีทั้งเสียงที่ตัวละครได้ยินไปพร้อมผู้ชม (diegetic sound) และเสียงประเภทที่ไม่ได้อยู่ในโลกของตัวละครแต่ผู้ชมได้ยิน (non-diegetic sound) ด้วย ผู้วิจัยได้รวบรวมรายการของเสียงประเภทต่าง ๆ เอาไว้ด้านล่าง พร้อมทั้งคำบรรยายโดยคร่าว บางรายการที่เป็นเพลง บทละครได้ระบุแล้วไว้ว่าควรใช้เพลงใด ทั้งนี้ผู้วิจัยมองว่าเป็นเพียงข้อเสนอแนะของผู้เขียนบทเท่านั้นมิใช่ข้อบังคับ หากผู้ออกแบบเสียงเห็นว่าควรปรับเปลี่ยน เพิ่ม หรือลด ก็สามารถทำได้ตามที่ผู้ออกแบบมองเห็นว่าเหมาะสม

ตาราง 18 เสียงและดนตรีประกอบในเรื่อง “เช้า เขา อยู่”

เรื่องของตี่อิง		
ลำดับ	เสียงหรือดนตรี	คำบรรยาย
1.	เสียงบรรยากาศ	เป็นเสียงรถ เสียงผู้คน เสียงสุนัขเห่าภายในเยาวราชซอย 7
2.	เสียงครางของแป้ง	เสียงครางหึงของแป้ง สุนัขเพศเมียตัวเล็ก ครางอ่อนตี่อิง
3.	เสียงเพลงมนตรา	เป็นเสียงสวดฮัมแบบธิเบต เชื่อว่าทำให้มีสมาธิ เปิดประสาทสัมผัสที่ 6 เข้าถึงได้ที่ https://www.youtube.com/watch?v=vH11undyl2o ใช้ระหว่างดิสโซลฟ์ผ่านเวลา สื่อว่าแฉงกำลังพยายามสื่อสารกับตี่อิง
4.	เสียงแป้งดมรูปศราราม	เสียงสูดจมูกฟุดฟิด
5.	เสียงแป้งร้องครวญคราง	เสียงครวญครางอย่างเจ็บปวดและหวาดกลัวตอนที่โดนฟ้าผ่า

6.	เสียงพูดของจ๊อบแจง	เป็นเสียงเสียงพูดของตัวละครจ๊อบแจง ซึ่งพยายามพูดสื่อสารกับตีอิ่ง ว่า “คุณจะไปไหนคะ?” ซึ่งมาจากบทพูดในเรื่องของจ๊อบแจง ผู้ชมที่เคยชมเรื่องของจ๊อบแจงแล้ว ควรจะจำเสียงนี้ได้
เรื่องของดวง		
ลำดับ	เสียงหรือดนตรี	คำบรรยาย
1.	เสียงหมาเห่า	เป็นเสียงสุนัขขู่มาก ร้าย อย่างเป็นตัวแทนของสุนัขจรกในสังฆาตกรก นรกสำหรับผู้ประพาศิตในกาม
2.	เสียงอึก	เป็นเสียงการร้องขู่ ซึ่งเป็นสัตว์ที่อยู่ประจำในสังฆาตกรก คอยจิกกินผู้ประพาศิตในกามเช่นกัน ควรให้ความรู้สึกน่ากลัว ขนลุกขนพอง
3.	เสียงพูดของน้อย	เป็นเสียงที่ ดังออกมาจากหลังกล้องวงจรปิด และคอยโต้ตอบกับดวงอยู่ตลอดเวลา ทำหน้าที่แทนจิตสำนึกของดวงที่คอยกระตุ้นให้รู้ตัวว่าตนตายไปแล้ว บทพูดของน้อยจะอยู่ในเครื่องหมาย [...] และใช้ตัวหนา
4.	เพลงประกอบภาพยนตร์ เพลงรักลมสวาท	เพลงรักลมสวาท หรือ The Shepherd Girl เป็นภาพยนตร์ที่เข้าฉายช่วงปี พ.ศ. 2507 ตามโรงภาพยนตร์เช่น อี โอเดียน ไกล่เยาวราช จนเป็นที่โด่งดังในประเทศไทย เข้าถึงได้ที่ https://www.youtube.com/watch?v=5Mnubg-O5qw ดวงเปิดเพลงจากเครื่องเล่นแผ่นเสียง จึงควรปรับแต่งเสียงให้เหมือนเสียงดังอยู่ในห้อง ไม่ใช่เพลงที่ใสในขั้นตอนตัดต่อ
5.	เสียงสวดพระธาตุ	หนึ่งในบทสวดอิทธิกรรม 7 คัมภีร์ มักใช้ในงานศพ เข้าถึงได้ที่ https://www.youtube.com/watch?v=q8iAFKHpjLA
6.	เสียงเครื่องเล่นแผ่นเสียง	เสียงเข็มเสียดสีแผ่นเสียงก่อนมีเสียงบรรเลงออกมาและ เสียงสะดุด ลากยาน เวลาที่ดวงเริ่มนึกได้ว่าตนตายไปแล้ว
7.	เสียงเคาะประตู	เป็นเสียงคนเคาะประตูไม้ ดัง 3 ครั้งติดกัน
8.	เสียงสอโทรเลขที่พื้น	เป็นเสียงที่ใส่เพิ่มเข้าไป เพื่อให้รู้ว่ามีคนเอาโทรเลขมาส่ง
9.	เสียงแก้วแตกแตก	ดวงทำแก้วแตกหลังนึกได้ว่าตนตายไปแล้ว เสียงเป็นแก้วเซรามิก ที่ตกกระทบพื้นปูน ใสในขั้นตอนหลังตัดต่อ
10.	เสียงเพลงมนตรา	เป็นเสียงสวดที่ จ๊อบแจงใช้เปิดสื่อสารกับดวง เข้าถึงได้ที่ https://www.youtube.com/watch?v=vH11undyl2o

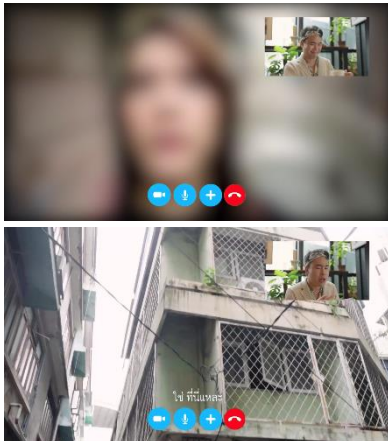

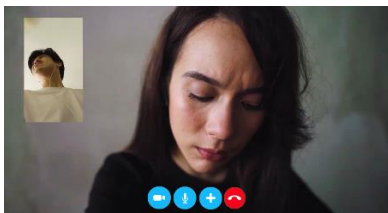


4.2.5.9 การออกแบบมุมกล้อง (camera angle)


เนื่องจากผู้วิจัยเลือกใช้วิธีถ่ายทำเนื้อหาการแสดง และนำมาเผยแพร่ให้ผู้ชมให้ความรู้สึกคล้ายกับแอบดูภาพจากกล้องวงจรปิด การออกแบบมุมกล้องและการเคลื่อนไหวของกล้องจึงจะไม่ละเอียดย่อยเหมือนการถ่ายทำภาพยนตร์หรือละคร ไม่มีการสร้างคัตติ้ง หรือเปลี่ยนมุมกล้องระหว่างเรื่องโดยไม่จำเป็น มุมกล้องและการลงสี รวมถึงการออกแบบภาพควรทำให้เป็นส่วนหนึ่งของโลกของตัวละคร ดังรายละเอียดตามที่สรุปมาให้ในตารางด้านล่างนี้

ตาราง 19 การออกแบบมุมกล้องในเรื่อง “เช่า เขา อยู่”

เรื่องของตี่อิง		
หัวข้อ	ภาพอ้างอิง	คำบรรยาย
ตำแหน่ง		POV แป้ง (หมา) ใช้ Knee Levels / Low angle / Worm's eyes / Cowboy shots
การเคลื่อนไหว		เป็นภาพเคลื่อนไหวแบบ handheld โดยที่กล้องจะเคลื่อนไปเปลี่ยนแบบวิธีการเคลื่อนที่ของสุนัข ทั้งเข้าไปดมใกล้ ๆ นอนติดพื้น หรือวิ่งรอบ ฯลฯ
ระยะกล้อง		ใช้ระยะภาพกว้างมาก ๆ ช่วงที่ไม่เน้นความรู้สึกของตี่อิงมากนัก เช่นช่วงที่แปปิ่งมาพบตี่อิง
		ใช้ระยะภาพแคบมาก ๆ ช่วงที่แปปิ่งเข้าไปใกล้ตี่อิง หรือตี่อิงเข้ามาหาเห็นหมดให้แปปิ่ง ดังนั้น ตัวละครอาจหลุดเฟรมบ้าง
		ใช้ระยะภาพแบบปานกลาง (medium) เวลาที่ตี่อิงคุยกับตัวละครอื่น หรือแปปิ่งถอยห่างออกมานั่งฟังตี่อิงบ่น ฯลฯ

เรื่องของดวง		
หัวข้อ	ภาพอ้างอิง	คำบรรยาย
ตำแหน่ง		POV กล้องวงจรปิด ใช้ High angle จากมุมห้อง 4 มุมตัดสลับกันไป เหมือนดูกล้องวงจรปิดให้ผู้ชมรู้สึกมีอำนาจมองกดลงไปหาดวง
การเคลื่อนไหว		แช่กล้องนิ่ง ไม่เคลื่อนไหว แต่ตัดสลับกัน 4 มุม
ระยะกล้อง		กล้อง 1 และ 2 จะใช้เลนส์ wide เพื่อเก็บภาพบรรยากาศห้อง ให้ความรู้สึกโดดเดี่ยว
		กล้อง 3 และ 4 จะแคบกว่าดวงจะเข้าใกล้ 2 กล้องนี้ในช่วงที่มีความขัดแย้งเข้มข้น แสดงให้เห็นความอึดอัดกดดัน
เรื่องของจูบแจง		
หัวข้อ	ภาพอ้างอิง	คำบรรยาย
ตำแหน่ง		ฉาก 1 และ 3 selfie วิดีโอคอล Dutch angle เน้นอารมณ์และเซกซ์คอมเมดี้ที่ยุ่งเหยิง
		ฉาก 2 และ 4 ตั้งกล้องถ่าย low angle

การเคลื่อนไหว		เป็นภาพเคลื่อนไหวแบบ handheld ผู้แสดงจะถือกล้องหันเข้าหาตัว หรือหันกล้องออก ตัดสลับคล้ายตอนวิดีโอคอลจริง ๆ
ระยะกล้อง		ใช้ระยะภาพกว้าง ช่วงที่จับแสงตั้งกล้อง ถ่ายการร่ายรำสำรวจห้อง
		ใช้ระยะภาพแคบ ช่วงเซลฟี่
เรื่องของ 'ชมพู'		
หัวข้อ	ภาพ	คำบรรยาย
ตำแหน่ง		Normal Shot แต่ละฉากถ่ายมาจากคนละมุม เริ่มจากด้านตรงข้ามประตูห้อง, จากปลายเตียง, จากฝั่งเดียวกับประตูห้อง และจบที่จากหัวเตียง
การเคลื่อนไหว		แช่กล้องนิ่ง ไม่เคลื่อนไหว แต่วางมุมกล้อง 4 มุม ซึ่งจะเปลี่ยนมุมไปในแต่ละฉาก ไม่มีการเปลี่ยนมุมกล้องในระหว่างการดำเนินเรื่องแต่ละฉาก

<p>ระยะกล้อง</p>		<p>ระยะเดิม ตัวละครเปลี่ยนตำแหน่งที่อยู่ ในห้องตามความต้องการ และเป้าหมาย เป็นการเอาตัวเข้าแคบและออกกว้าง ด้วยตัวเอง</p>
------------------	---	--

การวางกรอบคิดสำหรับการออกแบบของผู้กำกับควรเลือกให้เหมาะสมกับความรู้สึก และบรรยากาศของแต่ละเรื่อง เพื่อขับเน้นให้เนื้อหาการสื่อสารสำคัญของเรื่องไปสู่ผู้ชมได้อย่าง มีทิศทาง ชัดเจน และมีประสิทธิภาพ เมื่อกำหนดกรอบคิดสำหรับการออกแบบละครเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการคัดเลือกผู้แสดง และคณะสร้างสรรค์ จากนั้นจึงประชุมกับคณะทำงาน เพื่อให้ทุก ฝ่ายเห็นภาพและทิศทางที่ชัดเจนของการแสดง

ดังนั้นผู้กำกับจึงควรวิเคราะห์บทละคร วิเคราะห์ตัวละคร กำหนดสาระสำคัญของ เรื่อง และจัดทำคู่มือกรอบคิดสำหรับการออกแบบเอาไว้ ก่อนเริ่มปฏิบัติงานเพื่อวัตถุประสงค์ 2 ประการ ประการแรกคือ ผู้กำกับจะได้เข้าใจเรื่องราว เห็นภาพชัดเจน มีแนวทางว่าจะกำกับการแสดง อย่างไรเพื่อมุ่งสู่การสื่อสารสำคัญของเรื่องอย่างไร และประการที่ 2 คือผู้กำกับจะได้มีคู่มือไว้อธิบาย ความคิดของตนให้กับผู้แสดงและคณะสร้างสรรค์การแสดงต่อไปอย่างมีทิศทางชัดเจน นั่นเอง

4.2.6 การคัดเลือกผู้แสดงและคณะสร้างสรรค์ (casting)

หลังจากผู้วิจัยได้เตรียมการกำกับการในขั้นตอนต่าง ๆ ข้างต้น เอาไว้ เรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนต่อไป คือการคัดเลือกผู้แสดงและคณะสร้างสรรค์ เพื่อลงมือฝึกซ้อมการแสดง ถ่ายทอดเรื่องเล่า และสารสำคัญของเรื่องออกมาผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างเป็นรูปธรรม ดังนั้น การคัดเลือกผู้แสดงและคณะสร้างสรรค์แม้ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวว่าควรเลือกคนที่มีคุณสมบัติอย่างไร บ้าง แต่ก็จำเป็นจะต้องคำนึงถึงความเหมาะสม และความสามารถที่จะถ่ายทอด เรื่องเล่าและ สารสำคัญของละครเรื่องนั้น ๆ ออกมาให้ได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด ผู้วิจัยมีขั้นตอนและแนวทางใน การคัดเลือกผู้แสดงและการคัดเลือกคณะสร้างสรรค์ดังนี้

4.2.6.1 การคัดเลือกผู้แสดง

แม้จะมีการคัดเลือกผู้แสดงในรูปแบบที่เปิดประกาศรับสมัครบุคคลทั่วไปมาทดสอบบท หรือที่เรียกว่าการออ디션แบบเปิด (open audition) แต่ผู้วิจัยเลือกวิธีการคัดเลือกผู้แสดงโดยการทดสอบบทแบบปิด (close casting) คือ พิจารณาเลือกผู้แสดงจากคนที่ผู้วิจัยรู้จักดีอยู่แล้ว เคยเห็นผลงานและความสามารถทางการแสดงอยู่แล้ว มาทดสอบบทเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมกับบท และความเข้ากันกับผู้แสดงคนอื่น ๆ เพียงเท่านั้น

โดยปกติการทดสอบบททำได้โดยให้ผู้แสดงลองอ่านบทละคร ซึ่งอาจจะเป็นบทละครเรื่องใดก็ได้ เพื่อวัดทักษะการแสดงพื้นฐานของผู้แสดง แต่สำหรับเรื่องนี้ผู้วิจัยเลือกผู้แสดงที่ผู้วิจัยรู้อยู่แล้วว่ามีพื้นฐานการแสดงที่ดี ดังนั้นจึงให้ทดสอบผ่านการอ่านบทละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” โดยเฉพาะ ผู้วิจัยให้ผู้แสดงทดลองอ่านเป็นตัวละครที่เชื่อว่าน่าจะเหมาะสมกับเขา โดยจะต้องรักษาบรรยากาศการคัดเลือกให้อบอุ่นและเป็นมิตร เพื่อให้ผู้แสดงรู้สึกผ่อนคลายที่สุด จะได้ดึงเอาศักยภาพของตนออกมาแสดงได้อย่างไม่มีข้อจำกัด ทั้งนี้เพราะผู้วิจัยเห็นว่าการคัดเลือกผู้แสดงโดยทั่วไปมักมีบรรยากาศที่ตึงเครียดกดดัน ทำให้ผู้แสดงไม่สามารถแสดงศักยภาพของตนได้อย่างสมบูรณ์ จึงไม่อาจชี้วัดได้ว่าผู้แสดงไม่เหมาะสมกับบท ไม่เข้าใจบท ไม่สามารถแสดงได้ หรือเพียงแค่ตื่นเต้นจนทำได้ไม่ดี

สำหรับละครที่ต้องมีการขับร้อง หรือการเต้นรำ อาจทดสอบทักษะเหล่านั้นในส่วนนี้ได้ด้วย แต่เนื่องจากเรื่อง “เช่า เขา อยู่” นั้นมีรูปแบบการแสดงที่สมจริง เน้นความเข้าใจตัวละคร และถ่ายทอดเป็นประสบการณ์เหมือนชีวิตเท่านั้น ผู้วิจัยจึงเพียงให้ผู้แสดงอ่านบทเพื่อดูความเหมาะสม และอาจให้ต้นสดโดยกำหนดสถานการณ์ที่ตัวละครพบเจอให้ลองแสดงเท่านั้น

นอกจากความสามารถทางการแสดงแล้ว เกณฑ์การตัดสินที่ผู้วิจัยตั้งไว้คือ (1) ผู้แสดงจะต้องมีแนวโน้มที่จะเชื่อมโยงเงื่อนไขและความรู้สึกของตนเอง เข้ากับเงื่อนไขและความรู้สึกของตัวละครได้ หากผู้แสดงมีทัศนคติบางอย่าง หรือภูมิหลังบางอย่างที่คล้ายคลึงกับตัวละครที่จะรับบท ก็คงยิ่งมองเห็นความไปได้ในการแสดงเป็นตัวละครนั้น ๆ มากขึ้น และ (2) ทัศนคติในการทำงาน และความคิดความเชื่อที่ตรงกับแก่นความคิดหลักของเรื่อง ก็เป็นอีกเกณฑ์หนึ่งที่สำคัญ เพราะจะสามารถวัดได้ว่า ผู้แสดงคนนั้นมีแนวโน้มจะมีวินัย มีความกระตือรือร้นในการรับบทบาทเป็นตัวละครนั้น ๆ และช่วยถ่ายทอดแก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านตัวละครนั้นได้ดีด้วย ดังนั้นการอ่านบทเพียงอย่างเดียวอาจไม่เพียงพอ ผู้วิจัยจึงได้สัมภาษณ์พูดคุยเกี่ยวกับทัศนคติของผู้แสดงที่มีต่อประเทศไทย สอบถามภูมิหลังบางประการของผู้แสดงเพื่อให้เห็นความเชื่อมโยงกับตัวละครในขั้นต้นด้วย

เคมีความเข้ากันได้ระหว่างผู้แสดงที่แสดงในเรื่องเดียวกันก็เป็นสิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงถึง ดังนั้นหลังผ่านการทดสอบบทแล้ว ผู้วิจัยจึงต้องทดสอบบทอีกครั้ง โดยนำผู้แสดงที่มีศักยภาพที่จะได้รับบทต่าง ๆ มาอ่านบทร่วมกัน เพื่อให้เห็นเคมีการรับส่ง ความเหมาะสมและสมเหตุสมผลในแง่ความสัมพันธ์ของตัวละคร รวมความเหมาะสมในเชิงภาพให้สอดคล้องเหมาะสมกับ

ที่บ่ต้งการด้วย เช่น สำหรับบ่แอนดรูว์ อาจมีผู้เหมาะสมพอ ๆ กัน 2 คน ผู้แสดงเอ อาจมี ความสามารถทางการแสดงมาก เข้าใจบทละครและเชื่อมโยงเงื่อนไต่ต่าง ๆ กับตัวละครได้อย่าง สมบูรณ์แบบ แต่เมื่อมาทดสอบอ่านบทกับจ๊อบแจ่งแล้วพบว่าอายุหรือทัศนคติบางอย่าง ไม่เหมาะสมที่ จะแสดงร่วมกับผู้แสดงที่รับบทเป็นจ๊อบแจ่ง ผู้เข้าทดสอบบ่อาจยังเชื่อมโยงเงื่อนไต่ต่าง ๆ กับตัวละคร ได้ไม่สมบูรณ์เท่าผู้ทดสอบเอ แต่เมื่อแสดงกับจ๊อบแจ่งแล้วกลับรับส่งกันได้เหมาะสมกว่า เคมีเข้ากัน มากกว่า ผู้วิจัยก็จะสามารถชั่งน้ำหนักเพื่อเลือกผู้แสดงได้อีกทางหนึ่ง

ทั้งนี้กระบวนการข้างต้นเป็นเกณฑ์การพิจารณาของผู้วิจัยเอง ซึ่งผู้วิจัยคิดว่า ผู้กำกับแต่ละคนอาจมีเกณฑ์การคัดเลือกที่ไม่จำเป็นต้องตรงกัน ขึ้นกับดุลพินิจของแต่ละคน และอาจ ขึ้นอยู่กับความถูกต้องเหมาะสมกับละครแต่ละเรื่องด้วย อย่างไรก็ตามหลังจากทดสอบบททั้ง 2 ครั้ง ผู้วิจัยได้ตัดสินใจสรุปปรายนามผู้แสดงที่จะมารับบทเป็นตัวละครต่าง ๆ ได้ดังนี้

ธัญรัตน์ แสงสุวรรณ	รับบท	ตี๋อิง
ชีวารัตน์ กสิบาล	รับบท	ดวง / เสียงยี้
สริญญา ออลสัน	รับบท	จ๊อบแจ่ง
ภรินลดา อาภาภิรม	รับบท	‘ชมพู’ / เอียง
วิศรุต หอมหวาน	รับบท	แอนดรูว์
ณัฐพงศ์ รัตนเมธานนท์	รับบท	สุรเชษฐ์
ศรัณย์พร เจริญราษฎร์	รับบท	น้อย (เสียง)
สายฟ้า ต้นธนา	รับบท	เถ่าแก่ (เสียง)
ศดานนท์ ดุรงคเวโรจน์	รับบท	หยุงเฮา (เสียง)

4.2.6.2 การคัดเลือกคณะสร้างสรรค์

สำหรับการคัดเลือกคณะสร้างสรรค์ในฝ่ายต่าง ๆ อาจไม่ได้มีการทดสอบ อย่างเป็นทางการเหมือนการคัดเลือกผู้แสดง ผู้วิจัยมีเกณฑ์เพียงว่า ผู้รับผิดชอบสร้างสรรค์ องค์ประกอบของละครแต่ละฝ่าย ควรมีความสามารถที่เชี่ยวชาญในสาขาที่ตนรับผิดชอบ และมีแนว ทางการสร้างสรรค์ที่เหมาะสมกับกลวิธีการนำเสนอของแต่ละเรื่อง อีกทั้งยังควรมีใจเปิดกว้างต่อการ แลกเปลี่ยนความคิดเพื่อให้ทำงานร่วมกันได้ภายใต้แนวทางเฉพาะสำหรับละครแต่ละเรื่อง

ผู้วิจัยคัดเลือกคณะทำงานสร้างสรรค์จากบุคคลที่รู้จักความสามารถดีอยู่แล้ว รวมทั้งจากผู้ที่น่าสนใจ และอยากร่วมงานด้วย โดยผู้วิจัยเริ่มจากให้คณะสร้างสรรค์ลองอ่านบทละคร แล้วนำเสนอที่มาและความสำคัญของละคร สารสำคัญของเรื่อง รวมทั้งกรอบความคิดสำหรับการ ออกแบบของผู้กำกับ หากคณะผู้สร้างสรรค์รู้สึกสนใจในตัวเรื่อง มีความเชื่อ หรือมีแรงบันดาลใจที่

ตรงกัน หรืออย่างน้อยก็เกิดความกระตือรือร้นที่จะค้นหาทดลองนำเสนอองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ตนรับผิดชอบก็เพียงพอต่อการตกลงร่วมงานกันในแต่ละเรื่องแล้ว

ทั้งนี้ การคัดเลือกคณะผู้สร้างสรรค์ไม่จำเป็นต้องเลือกผู้ที่เห็นพ้องกับผู้วิจัยไปเสียทุกเรื่อง แต่อย่างน้อยควรมีแนวโน้มที่จะรับฟังทิศทางของผู้วิจัย มีความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นตัวของตัวเอง สามารถอธิบายแนวความคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพเพื่อจะได้ทำความเข้าใจให้ตรงกันได้ตลอดกระบวนการทำงาน สามารถปรึกษาหารือ แลกเปลี่ยนแนวความคิด เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ของละครอย่างมีประสิทธิภาพได้ โดยอาจได้แนวทางที่เหนือความคาดหมายของผู้วิจัยด้วย เพราะท้ายที่สุดแล้ว ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับเป็นเพียงผู้ตัดสินใจเลือก และกำหนดทิศทางของละครให้เป็นเอกภาพเท่านั้น ผู้กำกับจึงควรต้องเปิดกว้างต่อทัศนคติของผู้สร้างสรรค์ และเชื่อมั่นในศักยภาพของเขาย่อมมีความเชี่ยวชาญในงานของตนมากกว่าตัวผู้วิจัย จึงจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานการแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพสูงสุด

จากการพูดคุยถกเถียงและปรึกษากันแล้ว ผู้วิจัยได้คัดเลือก รวบรวมคณะผู้สร้างสรรค์โดยมีรายชื่อคณะทำงานสร้างสรรค์แต่ละฝ่ายดังต่อไปนี้

ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์	กำกับการแสดง
นฤทธิ ปาณเอย	เขียนบท
เมธาสิทธิ์ ปานทับ	อำนวยการผลิต
สกุลยา กรโกวิท	จัดการโครงการ
ภาณุสรณ์ เรืองวรรณ	กำกับภาพ
กฤษณ์วัฒน์ อรรถสิทธิ์	ช่วยกำกับภาพ
ยศวีร์ สีหาบัว	ลำดับภาพ
มนต์สุนทร สุราช	กำกับศิลป์
ศรัณย์ภัทร เอี่ยมสุโร	ทีมงาน
เรณูวัชร สุนันทวงศ์	ทีมงาน
ปฐมิกร รongภักดี	ทีมงาน
กัญญาพัชร ปานดารา	ทีมงาน
นพพรช สรรประสิทธิ์	ทีมงาน
กันต์รพี โชคไพบูลย์	ถ่ายภาพ
อัษฎางค์ สัสดี	ช่วยถ่ายภาพ
สิริจุฑา รักชาติเจริญ	ประชาสัมพันธ์
กุลสตรี ตั้งมานะกิจกำจาย	ประชาสัมพันธ์

วรเชษฐ์ มุฮัมหมัดสอิด ประชาสัมพันธ์
 ชากร ชม้าย กระบวนการผู้ดำเนินการในชุม

ผู้วิจัยมีความเชื่อว่า เมื่อผู้กำกับการแสดงได้เป็นคนคัดเลือกผู้แสดงและคณะทำงานสร้างสรรค์ด้วยตนเองผ่านการพิจารณาอย่างถี่ถ้วนด้วยตนเองแล้ว เมื่อได้ผู้แสดงและคณะทำงานมาร่วมงานกัน ผู้กำกับก็ควรมีความเชื่อมั่นในพวกเขาตลอดทั้งกระบวนการกำกับการแสดง หากพบข้อผิดพลาด หรือขัดข้อง หรือไม่เข้าใจกันประการใด ผู้กำกับการแสดงไม่ควรกล่าวโทษผู้แสดงหรือทีมงาน เพราะหากันตามตรงแล้วผู้กำกับการแสดงเป็นคนเลือกเขามาทำงานด้วยตนเอง ดังนั้นผู้กำกับจึงมีหน้าที่ต้องประทับประคอง ควบคุมทิศทางการทำงานให้เป็นไปอย่างเหมาะสมต่อการถ่ายทอดสารสำคัญของเรื่อง เพื่อช่วยลดปัญหาความขัดแย้ง และดึงเอาศักยภาพของผู้แสดงและทีมงานสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ ออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดสำหรับละครเรื่องนั้น ๆ

4.2.7 กระบวนการฝึกซ้อม (rehearsal process)

ในหัวข้อนี้ ผู้วิจัยจะอภิปรายถึงกระบวนการฝึกซ้อมเนื้อหาการแสดง โดยแบ่งหัวข้อตามลำดับการซ้อมในช่วงต่าง ๆ ด้วยกลวิธีการกำกับการแสดงของเคลอร์แมน (Clurman, 1997) คือ การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก, การสร้างตัวละคร, การซ้อมเจาะรายละเอียดเพื่อกำหนดตำแหน่งและการเคลื่อนไหว, การขัดเกลาและแก้ไขปัญหาการแสดง ตลอดจนการซ้อมเรียงฉากเพื่อเตรียมความพร้อมต่อการแสดงจริง หรือในกรณี “เซา เซา อยู่” คือ ให้พร้อมต่อการเดินหน้าถ่ายทำ

สำหรับการซ้อมแต่ละช่วง ผู้วิจัยจะระบุขั้นตอนว่ามีวิธีการอย่างไร เมื่อลงมือปฏิบัติตามวิธีการนั้น ๆ แล้ว มีข้อค้นพบอย่างไร มีปัญหาและอุปสรรคอะไร และเสนอวิธีการแก้เพื่อนำไปปรับใช้ในการซ้อมช่วงถัดไปตามประสบการณ์จริงที่ผู้วิจัยได้ลงมือปฏิบัติ อันมีรายละเอียดดังนี้

4.2.7.1 การอ่านบทร่วมกันครั้งแรก (first read-through)

ขั้นตอนนี้สำคัญมากต่อการฝึกซ้อมและสร้างสรรค์ผลงานละคร เพราะเป็นครั้งแรกที่ผู้กำกับจะได้พบกับผู้แสดง และคณะสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ พร้อมหน้ากัน ดังนั้นจึงจำเป็นต้องอย่างยิ่งที่จะสร้างความประทับใจแรกร่วมกัน ให้ทุกฝ่ายได้ทำความรู้จักกันในบรรยากาศที่เป็นมิตรแต่ก็เป็นมืออาชีพพร้อมสำหรับการเริ่มงาน

ผู้วิจัยมักจะเริ่มกระบวนการนี้ ด้วยการแนะนำตนเอง และให้แต่ละฝ่ายแนะนำตัวต่อกัน หากเป็นผู้แสดงก็ระบุารับบทเป็นตัวละครใด และหากเป็นคณะทำงานสร้างสรรค์ก็ระบุให้ชัดเจนว่าทำงานฝ่ายใด ซึ่งนอกจากจะเป็นการแนะนำให้รู้จักกันแล้ว ยังเป็นการชี้ให้เห็นถึงสำคัญของทุกผู้ทุกคนในคณะทำงานว่าละครหนึ่งเรื่องจะต้องอาศัยผู้คนจำนวนมากที่จะช่วยกัน

สร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ควรผลักดันให้เกิดความเชื่อใจ สนิทใจ และเคารพกันและกันด้วย การสร้างบรรยากาศที่อบอุ่นและเป็นมิตรจะช่วยให้คณะทำงานและผู้แสดงทุกคนรู้สึกอุ่นใจที่จะร่วมงานกับคนที่อาจจะไม่รู้จักกันมาก่อนไปอีกเป็นระยะเวลาหลายเดือน

หลังจากแนะนำให้รู้จักกันแล้ว ผู้วิจัยจึงเล่าถึงที่มาและความสำคัญของละครเรื่องนี้ เล่าถึงแนวคิดตั้งต้นที่จะนำเสนอเรื่อง “เช่า เขา อยู่” รวมถึงหลักคิดและแนวทางของละครอิมเมอร์ซีฟที่วางแผนไว้ว่าจะใช้สร้างสรรค์ละครเรื่องนี้ให้ทุกคนเห็นภาพไปพร้อมกัน และชี้ให้เห็นว่าแต่ละฝ่ายมีส่วนในการสร้างโลกสมมติใบใหม่ให้กับผู้ชมได้อย่างไร ขั้นตอนนี้เป็น การแนะนำให้ทุกคนเห็นภาพละครไปในทิศทางเดียวกันว่าทุกคนกำลังจะทำอะไร และเพื่ออะไร แต่ละคนมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างไร ผู้วิจัยพบว่า การกล่าวแนะนำละครก่อนจะเริ่มอ่านบทครั้งแรกร่วมกัน ทุกครั้งมักส่งผลให้ทุกคนรู้สึกกระตือรือร้น และตื่นตื่นที่จะลงมือทำงาน

หลังจากนั้นผู้วิจัยจึงจะชี้แจงถึงขั้นตอนของการอ่านบทร่วมกันครั้งแรก โดยอธิบายตั้งแต่ต้นว่า การอ่านบทนี้เป็นเพียงการทำความรู้จักกับบทละครเท่านั้น ดังนั้นการแสดง การตีความ หรือแม้แต่การรับส่งกันอาจจะยังไม่สมบูรณ์เสร็จสิ้น ผู้วิจัยจะแนะนำให้ผู้แสดงลดความคาดหวังของตนต่อการพยายามจะแสดงให้ได้ตั้งแต่ครั้งแรก แต่ก็ไม่ใช่เพียงอ่านออกเสียงแบบอ่านอาขยาน มุ่งเน้นให้ผู้แสดงพยายามทำความเข้าใจกับบทเท่าที่ได้ในแต่ละช่วงแต่ละขณะ และเพียงพยายามสื่อสารกับผู้แสดงที่ตนจะต้องมีปฏิสัมพันธ์ด้วย โดยมองหน้ากันจริง ๆ พูดอย่างหมายความว่าจริง ๆ และฟังกันจริง ๆ จึงจะได้ทำความรู้จักกับบทละครเรื่องนี้ราวกับกำลังชมละครพร้อมกัน

ผู้วิจัยยังแนะนำให้ผู้แสดงไม่ประหม่าโดยให้อ่านบทละครอย่างสบาย ๆ หากมีข้อผิดพลาด อ่านผิด หรือติดขัด ก็ค่อยชี้แจงไปเป็นประเด็น เช่น คำนี้อ่านอย่างไร หรือคำนี้หมายความว่าอย่างไรอย่างกระชับ แต่จะไม่ทำการจัดการอ่านบทหากไม่จำเป็น ทั้งนี้ผู้วิจัยพบว่าผู้กำกับหลายคนที่รีบร้อน และตื่นตื่น ขอจัดการอ่านบทเป็นระยะเพื่ออธิบายรายละเอียดหลายอย่างให้ผู้แสดงยังไม่เข้าใจ หรือบางครั้งอาจกำหนดทิศทางในการแสดงให้กับผู้แสดงตั้งแต่ครั้งแรกนี้เลย ผู้วิจัยพบว่า การทำเช่นนั้นจะยิ่งทำให้ผู้แสดงตื่นตื่นและกดดัน อีกทั้งยังเป็นการไม่เปิดโอกาสให้ผู้แสดงได้ทำหน้าที่ของตน และไม่สามารถวัดผลได้ว่าบทละครนั้นทำงานกับผู้แสดงได้หรือไม่ อย่างไร

ดังนั้น ผู้กำกับควรใจเย็น ปล่อยให้ผู้แสดงได้อ่านบทตั้งแต่ต้นจนจบด้วยตนเอง ราวกับกำลังเข้าไปนั่งชมละครเรื่องนี้โดยไม่มีการรบกวน หากผู้กำกับมีข้อสังเกตเกี่ยวกับปัญหาการแสดงของผู้แสดง หรือปัญหาการยังไม่เข้าใจบท หรือเข้าใจบทคาดเคลื่อนในช่วงใด ก็สามารถจดบันทึกไว้ได้ แล้วจึงพูดคุยกันภายหลังโดยไม่รบกวนการอ่านบท และผู้กำกับก็ควรแนะนำให้ผู้แสดงจดบันทึกสิ่งที่ยังไม่เข้าใจ บันทึกความคาดหวัง หรือความกังวลที่มีต่อบทเอาไว้ในระหว่างบทด้วยได้เช่นกัน และให้ยืนยันกับผู้แสดงว่า ท้ายที่สุดแล้วจะมีการพูดคุยกันในประเด็นต่าง ๆ ที่พบเจอระหว่างการอ่านบท เพื่อให้ผู้แสดงคลายกังวลให้ได้มากที่สุด

เมื่อชี้แจงเสร็จเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยจึงเริ่มให้ผู้แสดงเตรียมตัวทำสมาธิและเมื่อพร้อมก็ให้ส่งสัญญาณต่อกัน แล้วเริ่มอ่านบทครั้งแรกพร้อมกัน โดยอาจให้ผู้กำกับเวที หรือทีมงานจับเวลารวมของการแสดงไว้ด้วย เพื่อประเมินความยาวของละครเรื่องนี้เอาไว้ล่วงหน้า

ในเรื่อง “เช้า เขา อยู่” ผู้วิจัยมีข้อสังเกตเกี่ยวกับผู้แสดงและผู้แสดงก็มีความกังวลและคำถามเกี่ยวกับบทละครมากมายอันสามารถสรุปได้เป็นตารางด้านล่างนี้

ตาราง 20 ข้อสังเกตจากการอ่านบทครั้งแรก และแนวทางการพัฒนาการฝึกซ้อม

เรื่องของตี่อิง	
คำถามหรือความกังวลของผู้แสดง	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้แสดงกลัวสุนัข และไม่มีสัตว์เลี้ยง จึงยังไม่เข้าใจความรู้สึกที่อิงมีต่อแม่มากนัก - ผู้แสดงยังเข้าใจบทละครได้ไม่ละเอียด บางอย่างที่เคยถึงไม่รู้จึกมาก่อน เช่น ละครสายโลหิต ขุนไกร ทำอิฐ ฯลฯ - ผู้แสดงกังวลว่าเป็นการแสดงเดี่ยวที่ยาวถึง 20 นาที ตนจะจำบทไม่ได้ จำลำดับเรื่อง และสถานการณ์ต่าง ๆ ไม่ได้ - ผู้แสดงกังวลว่าจะจินตนาการถึงตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องไม่ได้ กลัวการสนทนาโต้ตอบจะไม่เป็นธรรมชาติ - ผู้แสดงยังไม่เข้าใจเหตุผลเบื้องหลังการกระทำของตัวละคร เช่น ทำไปอิงต้องตีแม่เมื่อแม่แย่งรูปขุนไกร ตอนท้ายเรื่องทำไมอิงเปลี่ยนใจไม่หนีไปจากแม่ ฯลฯ - ผู้แสดงรู้สึกว่าบุคลิกและภูมิหลังของตัวละครแตกต่างจากผู้แสดงเกินไป ทั้งอายุ ฐานะ ทัศนคติ และการมีโรคประจำตัวอย่างหอบหืด ฯลฯ
ข้อสังเกตจากผู้กำกับ	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้แสดงประหม่าอย่างเห็นได้ชัด มีความคาดหวังต่อตนเองและเร่งเร้าตนเองให้รู้สึกร่วมกับตัวละครให้ได้ตั้งแต่ครั้งแรก ทำให้ไม่หมายความว่า แสดงความรู้สึกออกมาอย่างท่วมท้น และบอกเล่า (indicative) มากเกินไป - ผู้แสดงยังไม่สามารถหมายความว่าตามบทได้ เพราะยังไม่ได้เข้าใจรายละเอียดต่าง ๆ ไม่เข้าใจความต้องการ การกระทำ และเหตุผลเบื้องหลังการกระทำของตัวละคร ฯลฯ

	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้แสดงยังไม่เข้าใจเงื่อนไขต่าง ๆ ของตัวละคร คือเห็นภาพว่าจะเป็นประมาณไหน ตัดสินตัวละครไปล่วงหน้า แล้วแสดงแบบใช้บุคลิกภาพจำ ทำให้ตัวละครแบน เช่น มองว่าตัวละครเป็นแม่ค้า และแก ก็ทำเสียงแหลม ทำหน้าขมึงถึง ดัดเสียงให้ฟังดูแสบเป็นต้น - ผู้แสดงแสดงแบบเดี๋ยวลดทั้งเรื่อง ไม่มีความต่างในบิตและยูนิต ไม่เกิดการพัฒนาของตัวละครจากต้นจนจบ
แนวทางพัฒนาการฝึกซ้อม	<ul style="list-style-type: none"> - ทำให้ผู้แสดงสบายใจที่จะแสดง คลายความประหม่า และความคาดหวังของผู้แสดงลง ด้วยการทำความเข้าใจกับบทอย่างละเอียด ทั้งการให้ข้อมูลรายละเอียดที่ยังไม่รู้ และการวิเคราะห์บทละครในแต่ละยูนิต แต่ละบิต - ช่วยเหลือผู้แสดงให้เชื่อมโยงเงื่อนไขของตัวละครเข้ากับบุคลิกของตนเองได้ กระตุ้นให้ผู้แสดงทำความรู้จักบุคคลในชีวิตจริงของผู้แสดงที่มีบุคลิกภาพหลากหลาย เพื่อลดการแสดงแบบภาพจำ และน่าจะช่วยให้แสดงได้ละเอียด สมจริง และกลมกล่อมหลายมิติมากขึ้น - เทียบเคียงความต้องการ การกระทำ และแรงจูงใจให้รู้สึกร่วมกับตัวละครให้ได้ - ใช้การค้นสดมาช่วยให้ผู้แสดงเห็นภาพ และได้ลองสนทนากับตัวละครปะทะอื่น ๆ แล้วจดจำนำมาใช้ - หมั่นให้กำลังใจผู้แสดง เพราะผู้แสดงผู้นี้มีความกังวล มีความคาดหวังสูง ไม่มั่นใจในตนเองสูง ซึ่งเป็นพื้นฐานที่อาจก่อให้เกิดปัญหาการแสดงอื่น ๆ ตามมา
เรื่องของดวง	
คำถามหรือความกังวลของผู้แสดง	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้แสดงไม่แน่ใจโครงสร้างและการเรียงลำดับเรื่อง ว่าเป็นการเล่าตามลำดับเหตุการณ์จริง เป็นการเล่าย้อนทวนลำดับเหตุการณ์ หรือผสมผสานกัน - ผู้แสดงมีคำถามเกี่ยวกับกติกาของเรื่องว่าการสนทนาโต้ตอบระหว่างตัวละครดวงกับน้อย กับเจ้าแก้ว และกับหยุงเฮา เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงมากน้อยเพียงใด หรือเป็นเพียงแค่จินตนาการของดวงทั้งหมด หรือผสมปนเป

	<p>กัน แต่ผู้แสดงมั่นใจว่าอย่างน้อยดวงตาไปแล้วแน่ ๆ จากการที่ผู้เขียนบทใช้เสียงสวดพระธาตุกถาเป็นสัญลักษณ์</p> <ul style="list-style-type: none"> - การไม่เข้าใจกติกาของเรื่อง นำมาสู่การไม่เข้าใจความต้องการหลักของตัวละคร แต่พอจะเข้าใจความต้องการย่อย ๆ ในแต่ละฉากว่าต้องการเตรียมตัวต้อนรับหญิงสาวให้มาหา และโน้มน้าวน้อยให้เข้าใจวิถีชีวิตของตน - ผู้แสดงยังไม่เข้าใจเหตุการณ์ที่มีสุนัขและอีกาเข้ามาทำร้ายดวง แต่รู้ว่าจะต้องเป็นภาพแทนหรือสัญลักษณ์บางอย่าง และรู้ว่าเป็นจุดวิกฤตของเรื่อง - ผู้แสดงกังวลว่าตนจะพูดสำเนียงถิ่นอีสานไม่ได้ เพราะแม้จะเป็นคนอีสาน แต่ผู้แสดงก็พูดสำเนียงไทยภาคกลางกับครอบครัว และเพื่อนฝูงมาตลอด - ผู้แสดงมั่นใจว่าจะแสดงโต้ตอบได้กับตัวละครต่าง ๆ ได้ จากการฝึกซ้อม แต่มีความกังวลว่าตนจะแสดงเดี่ยวโดยใช้อุปกรณ์ประกอบฉากในจินตนาการได้สมจริง จนผู้ชมเห็นภาพและเชื่อได้อย่างไร - ผู้แสดงตั้งคำถามต่อกระบวนการถ่ายทำว่าจะถ่ายโดยใช้กล้องเดียวแล้วต้องแสดงให้เหมือนเดิม 4 ครั้ง หรือใช้กล้อง 4 ตัวถ่ายทีเดียว เพราะกังวลว่าจะเล่นเหมือนเดิมตั้งแต่ต้นจนจบไม่ได้
ข้อสังเกตจากผู้กำกับ	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้แสดงผ่อนคลาย ไม่กังวล ไม่ประหม่า ทำให้บางช่วงของการอ่านบท ผู้แสดงสามารถรู้สึกร่วมกับตัวละครได้บ้าง ทั้งนี้เพราะผู้แสดงมีความเข้าใจตัวละครในระดับหนึ่งจากการที่เคยอ่านบทร่างที่ 1 มาแล้ว แต่เพราะยังไม่เข้าใจการลำดับเรื่องและกติกาของเรื่องผู้แสดงจึงมีการถอยห่างออกมาคิด และหลุดจากการเป็นตัวละครบ้าง - ผู้แสดงมีบุคลิกบางอย่างที่อาจจะยังต่างจากตัวละครอยู่ เช่น ผู้แสดงเป็นคนหัว ๆ ในขณะที่ดวงน่าจะอ่อนโยนอ่อนไหวกว่า แต่ผู้วิจยมองว่าสามารถผสมผสานบุคลิกของผู้แสดง ให้เห็นดวงมีมิติมากขึ้นได้ - ผู้แสดงอาจแสดงออกในบางช่วงไม่ชัดเจน เพราะส่วนตัว

	<p>เป็นคนหนึ่ง ๆ อาจทำให้ความรู้สึกของตัวละครในบางช่วงไม่ชัดเจน เช่น แยกได้ยากว่าโกรธ หรือเสียใจ หรือกังวล เป็นต้น ทั้งนี้อาจเพราะยังเป็นการอ่านบทครั้งแรก ผู้วิจัยคิดว่าเป็นเรื่องที่พัฒนาได้หากมีเวลาเข้าใจตัวละคร ก็น่าจะแสดงออกได้ชัดเจนขึ้น ไม่น่าใช้ปัญหาหรืออุปสรรคที่น่ากังวลมากนัก อย่างน้อยผู้แสดงมีทักษะการแสดงและเข้าใจเครื่องมือของตน น่าจะพัฒนาต่อไปได้</p>
แนวทางพัฒนาการฝึกซ้อม	<ul style="list-style-type: none"> - แนะนำให้ผู้แสดงทำความเข้าใจกับบทอย่างละเอียด ช่วยให้ข้อมูลรายละเอียดที่ยังไม่รู้ และวิเคราะห์บทละครในแต่ละช่วงแต่ละปีต ให้ชัดเจนในทางเดียวกัน กำหนดกติกาของเรื่องให้ชัด ช่วยตีความสัญลักษณ์ในเรื่อง ซึ่งผู้แสดงน่าจะทำการบ้านเชื่อมโยงกับตัวละครได้ด้วยตนเอง - ช่วยเหลือผู้แสดงให้เชื่อมโยงเงื่อนไขของตัวละครเข้ากับบุคลิกของตนเองได้ - ออกแบบการซ้อมให้ผู้แสดงใช้อุปกรณ์ประกอบฉากที่จับต้องได้จริงเสียก่อน แล้วค่อยนำอุปกรณ์ออก แล้วให้ผู้แสดง แสดงจากความทรงจำของประสาทสัมผัสของตน - มีที่ปรึกษาด้านสำเนียงคอยฝึกซ้อมและชี้แนะแนวทางให้กับผู้แสดง จนเป็นธรรมชาติที่ 2 และพูดอีสานได้อย่างมั่นใจ คล่องแคล่วขึ้น - ชี้แจงผู้แสดงเรื่องการถ่ายทำ โดยจะถ่ายครั้งละ 2 กล้อง แล้วกลับมามุม ให้ความมั่นใจผู้แสดงว่ารายละเอียดของการแสดงอาจไม่จำเป็นต้องเหมือนกันโดยสมบูรณ์ แต่ทิศทางและตำแหน่งการเคลื่อนไหวอาจต้องยึดให้เหมือนเดิม หากแก่นของตัวละครยังเป็นตามที่บัตต้องการ ก็จะส่งผลให้การแสดงออกอื่น ๆ ไปในทิศทางเดิมได้ การตัดต่ออาจช่วยผู้แสดงได้ พยายามให้ผู้แสดงเล่นให้ จริง ที่สุดก่อน โดยไม่ต้องกังวลเรื่องเทคนิคการถ่ายทำมากนัก
เรื่องของจูบแฉ่ง	
คำถามหรือความกังวลของผู้แสดง	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้แสดงมีคำถามต่อกระบวนการถ่ายทำว่าจะต้องถ่ายแยกกันกับแอนดรูว์ และสุรเชษฐ์หรือไม่ เพราะมั่นใจว่า

	<p>หากมีผู้แสดงคนอื่นอยู่ด้วย ตนจะรับส่งและรู้สึกร่วมได้ แต่หากต้องแยกถ่ายก็มองว่าเป็นความท้าทายที่ต้องทำการบ้านอย่างหนักและต้องจดจำการแสดงของอีกฝ่าย</p> <ul style="list-style-type: none"> - ผู้แสดงกังวลเล็กน้อยว่าอาจหลุดออกจากเงื่อนไขของตัวละคร มาตลกซ้ำขึ้นกับการแสดงของผู้แสดงคนอื่น เพราะตนไม่ถนัดเล่นละครแนวคอมเมดี้ และเป็นคนที่ไม่ได้มีสมาธิจดจ่อกับตัวละครได้อย่างแน่วแน่ - ผู้แสดงเป็นห่วงเรื่องกระบวนการซ้อม เพราะตัวละครจู้บแจงจะต้องมีการเดินเท้าอยู่รอบบริเวณอาคารร้าง และยังมีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่และสภาพแวดล้อม ผู้แสดงมีความเห็นว่าควรได้ฝึกซ้อมในสถานที่ถ่ายทำด้วยก่อนจะเริ่มลงมือถ่ายทำจริง ๆ - ผู้แสดงตั้งคำถามว่าตัวละครจู้บแจง <i>สัมผัสวิญญาณ</i> ได้จริงหรือไม่ หรือเพียงแค่ใช้เรื่องนี้มาเป็นจุดขายของตนเอง และหากสัมผัสวิญญาณได้จริง ผู้แสดงก็กังวลว่าตนอาจรู้สึกร่วมในประเด็นนี้ไม่ได้ เพราะในชีวิตจริงเธอยังไม่เคยมีประสบการณ์กับเหตุการณ์เหนือธรรมชาติ - ผู้แสดงตั้งคำถามอย่างกระตือรือร้นว่าการ <i>ร้ายร้าย</i> ของจู้บแจงจะออกมาในลักษณะใด เพราะขณะทำงานชิ้นนี้ผู้แสดงกำลังฝึกอบรมการเคลื่อนไหวร่างกายของ พิเชษฐ์ กลั่นชื่นอยู่ และมองเห็นแนวทางว่าอาจนำทฤษฎีของ พิเชษฐ์มาฝึกซ้อมและพัฒนางานนี้ได้
ข้อสังเกตจากผู้กำกับ	<ul style="list-style-type: none"> - สรินยาที่แสดงเป็นจู้บแจงมีข้อได้เปรียบตรงที่ภูมิหลังของตัวละครคล้ายคลึงกับภูมิหลังของตัวละครมาก และยังมีทักษะการเคลื่อนไหวร่างกายเหมือนกันด้วย ดังนั้นการเข้าใจและรู้สึกร่วมไปกับตัวละครไม่น่าใช่เรื่องยาก สามารถเข้าใจตัวละครได้เกือบสมบูรณ์ตั้งแต่ครั้งแรก - ข้อสังเกตก่อนหน้านี้เป็นดาบ 2 คม เพราะผลเสียก็คือผู้แสดงจะมีความคาดหวังตามมาด้วยว่าในเมื่อตัวตนของผู้แสดงใกล้เคียงกับตัวละครแล้ว ก็ควรต้องแสดงให้ได้แล้ว ผลเสียที่ตามมาคือ มีการเติมคำ ปรับเปลี่ยนรูปประโยค

	<p>ของบท มีการด้นสดเพิ่มเติมบทบ่อยครั้ง ซึ่งอาจทำให้เสียจังหวะ และประเมินได้ยากกว่าบทที่มีประสิทธิภาพเพียงใดทำงานกับผู้แสดงและผู้ชมได้อย่างไร</p> <ul style="list-style-type: none"> - ยังมีข้อมูลบางส่วนซึ่งเป็นส่วนน้อยที่ผู้แสดงยังไม่เข้าใจอย่างถ่องแท้ เช่น การด่าแอนดรูว์ว่าวิจารณ์งานอย่างสกปรก การคุยกับสุรเชษฐ์เรื่องไปสอนที่มหาวิทยาลัย ฯลฯ ซึ่งทำให้ขาดมิติของตัวละครอยู่บ้าง - ผู้แสดงเกือบจะลุกขึ้นแสดงจริง ๆ และทำท่าทางประกอบการอ่านบท ซึ่งแสดงให้เห็นว่าตื่นเต้นที่จะแสดงและเริ่มรู้สึกร่วมกับสถานการณ์ในบทมากแล้ว แต่ก็มีข้อเสียคือใจร้อน รีบกระโจนลงไปอย่างไม่เข้าใจบทละเอียดนัก อาจเป็นปัญหาให้แสดงอย่างไม่ละเอียดได้ - ผู้แสดงหลุดออกจากบทมาขำผู้แสดงผู้อื่น ในช่วงที่ตัวละครรู้สึกคับขันและเดือดร้อนตามข้อกังวลของเธอ ซึ่งเข้าใจได้เพราะเป็นการอ่านบทครั้งแรก ยังไม่ได้ทำการบ้าน หรือเตรียมตัวเข้าสู่บท (tune-in) อย่างเป็นกิจจะลักษณะ แต่ก็ใช่ว่าข้อควรระวังที่ควรตระหนักไว้
แนวทางพัฒนาการฝึกซ้อม	<ul style="list-style-type: none"> - ต้องประทับประกองให้ผู้แสดงใจเย็นลง ไม่ข้ามขั้นตอนค่อยเป็นค่อยไปกับการค้นหาและเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กับผู้แสดงผู้อื่น ค่อย ๆ ทำความเข้าใจรายละเอียดของบท เพื่อให้การแสดงมีมิติ ไม่พุ่งไปสู่ผลลัพธ์อย่างเร่งร้อน - ส่วนที่ผู้แสดงมีร่วมกับตัวละครก็ควรขบขัน และควรยืนยันกับผู้แสดงว่าสามารถเชื่อมโยงได้แล้ว แต่ไม่ควรมองข้ามส่วนที่ยังไม่สามารถเข้าใจและยังเชื่อมโยงไม่ได้ ควรใช้เวลาค่อย ๆ ประกอบจิ๊กซอว์แข็งขึ้นมาเป็นตัวละครที่กลมกล่อม มีมิติรอบด้าน - ให้ความชัดเจนเรื่องกระบวนการซ้อม และกระบวนการถ่ายทำ ให้ผู้แสดงมั่นใจในความสามารถของตน คลายความกังวลที่จะต้องแยกกันถ่ายทำลง โดยอธิบายว่าต่อไปต้องถ่ายทำแยก แต่ถ้าทำการบ้าน ฝึกซ้อมกันมาอย่างดี ผู้แสดงจะสามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

	<ul style="list-style-type: none"> - จูงใจผู้แสดงว่าทักษะการเคลื่อนไหวร้ายรำของเธอเป็นข้อได้เปรียบในการสร้างสรรค์งานแสดงชิ้นนี้ ยืนยันว่าองค์ความรู้ที่ผู้แสดงมีจะช่วยให้งานสมบูรณ์ขึ้น - ทำแบบฝึกหัดสมาธิ และเน้นความเดือดร้อน และเติมพื้นของตัวละคร เพื่อให้ผู้แสดงเชื่อให้ได้มากที่สุด ลดการถอยห่างและหลุดออกมาเข้าสถานการณ์และตัวละครอื่น - ประเด็นที่จับแรงแส้ผ้สวัญญาณได้ จะต้องกำหนดแนวทางที่ชัดเจนว่าทำได้จริง หรือเป็นเพียงการสร้างจุดขาย ซึ่งหากทำได้จริง จะต้องช่วยผู้แสดงเชื่อมโยงสถานการณ์ในชีวิตจริงของตนว่าจะเชื่อโดยบริสุทธิ์ใจว่าส้ผ้สวัญญาณได้อย่างไร เพราะยังผู้แสดงเชื่อ การกระทำของจับแรงแส้ผ้สวัญญาณจะยิ่งเข้มข้น และข้บเน้นให้ผู้ชมข้บขันได้
เรื่องของ ‘ชมพู่’	
คำถามหรือความกังวลของผู้แสดง	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้แสดงกังวลกับรูปแบบของการแสดงเดี่ยว เพราะไม่เคยแสดงเดี่ยวมาก่อน แต่ก็ตั้งข้อสังเกตว่าอาจทำได้ หากทำการบ้านเกี่ยวกับตัวละครที่สนทนาผ่านโทรศัพท์ด้วยได้อย่างชัดเจน ผู้แสดงมองเป็นความท้าทาย มากกว่าอุปสรรค ซึ่งถือเป็นข้อดีที่จะช่วยให้การทำงานมีเป้าหมายและแนวทางที่น่าทดลองเรียนรู้กับผู้แสดง - ผู้แสดงกังวลเรื่องเงื่อนไขของตัวละครที่ไกลตัวจากผู้แสดงอย่างมาก ทั้งเรื่อง อายุ ฐานะ ทักษะคนดี ผู้แสดงไม่มีประสบการณ์การติดหนี้ และถูกทวงหนี้ ไม่มีเคยต้องหลบหนีกบดานอยู่ในสถานะที่ยากลำบาก จึงกังวลว่าอาจจะเชื่อมโยงความรู้สึกกับตัวละครได้ไม่สมบูรณ์นัก - ผู้แสดงมีคำถามต่อบทละครว่า ‘ชมพู่’ พูดอะไรจริงอะไรไม่จริงบ้าง ผู้แสดงเชื่อได้เพียงใดว่าสิ่งที่ ‘ชมพู่’ พูดคิด และทำจะเป็นความจริงทั้งหมด นอกจากนี้การโกหกหลอกลวงเป็นคุณสมบัติที่ผู้แสดงไม่ชอบและตัดสินใจแล้วว่า เป็นสิ่งที่ไม่ดี ทำให้มีระยะห่างระหว่างตนและตัวละคร - จากข้อก่่อนหน้า ทำให้ในเวลานี้ผู้แสดงตัดสินใจตัวละครว่าเป็นคนไม่ดี เป็นนางร้ายหลังข่าว ผู้แสดงกังวลว่าผู้ชมจะ

	<p>เกลียดตัวละคร เหมือนที่ตนเกลียด อย่างไรก็ตามผู้แสดงเข้าใจว่าท้ายที่สุด การวิเคราะห์บทละครและค้นหาภูมิหลังของตัวละครจะทำให้เธอเข้าใจความรู้สึกของตัวละครมากขึ้น จนอาจเห็นใจ และ กลายเป็น ตัวละครนั้นได้</p>
ข้อสังเกตจากผู้กำกับ	<ul style="list-style-type: none"> - แม้ผู้แสดงยังไม่เข้าใจตัวละคร และมีการตัดสินใจตัวละคร ทำให้แสดงเป็นภาพเหมารวมอยู่บ้าง แต่โดยพื้นฐานแล้วผู้แสดงมีทักษะการแสดงและประสบการณ์การแสดงมามาก ทำให้ดูไม่น่าเป็นห่วงเท่าคนอื่น หากผ่านกระบวนการฝึกซ้อมไปแล้ว ผู้แสดงน่าจะค่อย ๆ เข้าใจตัวละคร และแสดงออกอย่างละเอียดขึ้น มีมิติขึ้นได้ - ผู้วิจัยรู้สึกว่าย่อบทละครเรื่องของ ‘ชมพู่’ เป็นเรื่องที่ใช้คำพูดมากกว่าการกระทำ ไม่มีการเปลี่ยนสถานที่ ไม่มีองค์ประกอบที่ช่วยสร้างความหือหาวให้เรื่องได้เลย อาจทำให้การกระทำของเรื่องดูราบเรียบมากกว่าเรื่องอื่น ๆ
แนวทางพัฒนาการฝึกซ้อม	<ul style="list-style-type: none"> - ช่วยเหลือผู้แสดงให้เชื่อมโยงเงื่อนไขของตัวละครเข้ากับบุคลิกของตนเองได้ สร้างภูมิหลังเหตุการณ์ในชีวิตต่าง ๆ ที่หล่อหลอมให้ ‘ชมพู่’ กลายเป็นคนเช่นนี้ รวมทั้งเทียบเคียงกับบุคคลในชีวิตจริงของผู้แสดง เพื่อทำความเข้าใจตัวละครอย่างไม่ตัดสิน - เมื่อเข้าใจเงื่อนไขของตัวละคร และภูมิหลังชีวิตของตัวละครแล้ว ผู้แสดงน่าจะหาความต้องการ เป้าหมาย และเดิมพันของตัวละครตอบได้ว่าข้อมูลส่วนใดที่พูดเป็นความจริง ส่วนใดเป็นการโกหก ส่วนใดเป็นการขยายต่อเติมจากความจริงเพื่ออะไรบางอย่าง - หาแบบฝึกหัดการแสดงที่จะช่วยให้ผู้แสดงจินตนาการถึงตัวละครปลายสายและลองค้นสตูดิโอ เพื่อนำความรู้สึกมาเทียบกับตอนที่แสดงเดี่ยว ให้สมจริงและน่าเชื่อมากขึ้นได้ - หาพฤติกรรมที่น่าสนใจของ ‘ชมพู่’ จากพฤติกรรมของผู้แสดง เพื่อไม่ให้ตัวละคร ‘ชมพู่’ อยู่นิ่งจนเกินไป อาจเป็นพฤติกรรมบางอย่างที่ทำยที่สุดแล้วประกอบสร้างความหมายเชิงสัญลักษณ์ต่อกระดุกสันหลังของเรื่องได้

จะเห็นว่า เมื่อไม่มีความคาดหวังหรือกดดันให้การอ่านบทครั้งแรกสมบูรณ์แบบที่สุด แต่มุ่งเน้นให้เห็นและได้ยินเนื้อหาการแสดงบนหน้ากระดาษตามชีวิตผ่านปากของผู้แสดง ก็จะช่วยให้องค์กรเห็นสิ่งที่ควรจับแน่น สิ่งที่ต้องพัฒนา และอาจจะมองเห็นปัญหาการแสดง หรือความกังวลบางประการของผู้แสดงได้ด้วย นอกจากนั้นการได้ยินบทถูกอ่านออกมาผ่านปากของผู้แสดงยังจะช่วยให้ผู้วิจัยตรวจสอบได้ว่าบทละครที่ได้เขียนมาในร่างนี้มีความสมบูรณ์หรือไม่ สามารถนำเสนอสาระสำคัญของเรื่องได้ตรงกับที่มุ่งหมายไว้หรือไม่ ควรปรับปรุงจุดใดบ้าง การจับเวลาการอ่านบทยังจะช่วยให้เห็นว่าผู้วิจัยสามารถพิจารณาเพิ่มเติม หรือลดทอนช่วงต่าง ๆ ของบทละครได้หากรู้สึกว่ายาวเกินไป หรือมีเนื้อหาซ้ำซ้อน ยึดเยื้ออย่างไรเพื่อให้บทละครสมบูรณ์ที่สุดก่อนการซ้อม

จากข้อสังเกตที่ได้เห็นและพูดคุยร่วมกับผู้แสดง และคณะสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ แล้ว ผู้วิจัยยังสามารถนำข้อมูลส่วนนี้มาเป็นจุดมุ่งหมายในการพัฒนาและออกแบบการซ้อมต่อไป เช่น คำถามหรือข้อกังวลของผู้แสดงทำให้รู้ว่าผู้วิจัยจะต้องช่วยเหลือผู้แสดงอย่างไรเพื่อให้ทำความเข้าใจบทของเธอได้มากที่สุด นอกจากนี้ ยังจะช่วยให้เห็นจังหวะภาพรวม และการดำเนินเรื่อง ซึ่งจะช่วยให้ผู้วิจัยนำไปกำหนดแนวทางในการกำกับการแสดงต่อไปได้ด้วย

4.2.7.2 การสร้างตัวละคร (characterization)

หลังจากอ่านบทพร้อมกันครั้งแรกจนเห็นภาพละครเรื่องนี้ชัดเจน ได้ข้อสังเกตที่จะนำมาออกแบบกระบวนการซ้อมและประเด็นที่จะมุ่งเน้นในการซ้อมแล้ว ขั้นตอนต่อไป คือการซ้อมอ่านบท (reading rehearsal) และวิเคราะห์บทละคร ขั้นตอนนี้ผู้กำกับจะให้ผู้แสดงนั่งอ่านบทเพื่อทำความเข้าใจความต้องการของตัวละครในแต่ละประโยค รวมทั้งเริ่มเชื่อมโยงเงื่อนไขของตัวละคร กับเงื่อนไขของตัวผู้แสดง เป็นการนั่งอ่านราวกับได้แสดงอยู่ โดยยังไม่ลุกขึ้นเคลื่อนไหวจึงมีผู้เรียกขั้นตอนนี้ว่า *การนั่งทำงานที่โต๊ะ* (table work) นั่นเอง

สำหรับการวิเคราะห์บทละคร ผู้วิจัยจะหลีกเลี่ยงการวิเคราะห์บทโดยการถ้อยออกมาเป็นบุคคลที่สามแล้วใช้สมองคิดวิเคราะห์สิ่งต่าง ๆ เหมือนกับที่ผู้วิจัยทำในขั้นตอนการเตรียมการกำกับการแสดง แต่ผู้วิจัยจะให้ผู้แสดงอ่านบทโดยลองเชื่อมโยงในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นกับตัวละครเป็นช่วง ๆ แล้วตั้งคำถามว่าในแต่ละช่วงผู้แสดงรู้สึกอย่างไร คิดเห็นอย่างไร ที่ได้ลองอ่านไปนั้นมีความต้องการให้ตัวละครปะทะรู้สึกอย่างไร โดยมีเป้าหมายให้อีกฝ่ายรู้สึกอย่างไร และมีการกระทำอะไรกลับมาบ้าง ซึ่งจะวิเคราะห์ออกมาจากประสบการณ์ที่ผู้แสดงได้ลองอ่านบทละคร

วิธีการนี้จะทำให้ผู้แสดงได้ทั้งวิเคราะห์บทในฐานะผู้แสดง และทำความเข้าใจบท และลองทำ ลองพูด ลองรู้สึกในฐานะตัวละครด้วย ในช่วงนี้ผู้กำกับสามารถชี้แนะแนวทางและทดลองให้ผู้แสดงตีความบทละครในรูปแบบต่าง ๆ ได้ ให้ผู้แสดงรู้สึกมั่นใจและเลือกได้ด้วยตนเองว่าการตีความแบบใดสมเหตุสมผลกับการเป็นตัวละครนั้น ๆ มากที่สุด ในขั้นตอนนี้เองผู้วิจัยจะได้ตอบ

คำถามหลายข้อ ที่ผู้แสดงกังวลหรือตั้งคำถามไว้ในตอนอ่านบทครั้งแรก โดยค่อย ๆ จัดการไปที่ละประเด็นจนเข้าใจ และเห็นภาพตรงกันได้

ขั้นตอนนี้มีความสำคัญมากและไม่ควรเร่งรัดจนเกินไป ผู้แสดงหลายคนเมื่ออ่านบทได้ 2-3 รอบ อาจเริ่มมีความต้องการจะลุกขึ้นแสดง ต้องการจะมีชีวิตอย่างตัวละครอย่างเร่งรีบ แต่จะทำเช่นนั้นได้ ผู้แสดงควรเข้าใจบท และเข้าใจตัวละครอย่างถ่องแท้เสียก่อน ผู้วิจัยจึงมักใช้เวลาซ้อมอ่านบทประมาณ 3-4 ครั้งต่อเรื่อง เพื่อตรวจสอบว่าผู้แสดงยังขาดความเข้าใจตรงจุดใดบ้าง ยังเชื่อมโยงตัวเองกับตัวละครไม่ได้ในประเด็นใด จากนั้นจึงเข้าสู่กระบวนการสร้างตัวละครร่วมกับผู้แสดงเพื่อให้เข้าใจบทละคร เข้าใจพลวัตของเรื่อง เข้าใจจังหวะและการเดินเรื่องของบทละครมากขึ้น

กระบวนการสร้างตัวละครร่วมกับผู้แสดงสามารถทำได้หลากหลายวิธี สำหรับเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ผู้วิจัยมีกลวิธีช่วยเหลือผู้แสดงให้เข้าใจตัวละครผ่านเครื่องมือสำคัญดังนี้คือ (1) การเทียบเคียง (2) การทำสัมภาษณ์ตัวละคร และ (3) การค้นสดเพื่อทำความเข้าใจภูมิหลัง และความสัมพันธ์ของตัวละคร ซึ่งมีรายละเอียดในแต่ละวิธีการดังนี้

1) การเทียบเคียง (substitution)

กลวิธีนี้จะเน้นการพูดคุยทำความเข้าใจร่วมกับผู้แสดง โดยดึงเอาตัวละครในเรื่องมาเทียบเคียงกับบุคคลในชีวิตจริงของผู้แสดง เพื่อให้ผู้แสดงเข้าใจว่าตัวละครที่ตนรับบทนั้นมีความรู้สึกอย่างไรกับตัวละครอื่น ๆ ในเรื่องบ้าง การเทียบเคียงควรยึดที่ความรู้สึกที่ตัวละครมีให้กันเป็นหลัก ไม่ควรยึดจากสถานะหรือความสัมพันธ์ที่ตัวละครมีต่อกัน เพราะบางครั้งตัวละครในเรื่องและบุคคลในชีวิตจริง แม้จะอยู่ในสถานะเดียวกันแต่อาจทำให้ผู้แสดงเกิดความรู้สึกที่ต่างกับตัวละครได้ เช่น แม่ของตัวละครอาจทำให้ตัวละครรู้สึกห่างเหิน กดดัน หรือโกรธแค้น ในขณะที่แม่ของผู้แสดงอาจทำให้ผู้แสดงรู้สึกไวใจ อบอุ่น และปลอดภัยเมื่ออยู่ด้วย หากเทียบแม่ของตัวละคร กับแม่ของตน ก็อาจทำให้ความรู้สึกคลาดเคลื่อนไปไม่ตรงกัน ดังนั้นจึงควรหลีกเลี่ยงการเทียบตรงจากสถานะหรือรูปแบบความสัมพันธ์ แต่ควรเทียบโดยใช้ความรู้สึกเป็นตัวบ่งชี้ ให้เข้าใจความสัมพันธ์ที่ตัวละครมีต่อกัน เห็นความสำคัญ และความรู้สึกบางอย่างที่ยึดโยงอยู่กับตัวละครนั้น ๆ มากขึ้น

นอกจากนี้อาจลองเทียบเคียงสถานการณ์ในเรื่องกับเหตุการณ์ในชีวิตจริง ที่ผู้แสดงเคยประสบเพื่อทำความเข้าใจสถานการณ์ในเรื่องมากยิ่งขึ้นได้ด้วย โดยสถานการณ์อาจไม่จำเป็นต้องคล้ายคลึงกันแต่ควรที่จะให้ความรู้สึกที่เทียบเท่ากันได้ หรือได้ใกล้เคียงกันมากที่สุด เช่น ผู้แสดงอาจไม่มีประสบการณ์กับเหตุเหนือธรรมชาติ ไม่เข้าใจว่าจู่โจมใช้ร่างกายของตนไปมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครที่เป็นวิญญาณได้อย่างไร ผู้วิจัยก็อาจจะลองชวนคุยว่าความรู้สึกที่ตัวละครได้รับจากการทำสิ่งนั้นคืออะไร ภาวะที่จู่โจมเข้าไปสื่อสารกับวิญญาณทำให้เธอคิดอะไรได้ แล้วรู้สึกอะไรได้ ซึ่งมันเทียบได้กับสถานการณ์หรือเหตุการณ์ใดในชีวิตจริงของผู้แสดง เป็นต้น เมื่อแนะนำแนวทางเช่นนั้น ผู้แสดงก็นึกถึงการได้รับบทเป็นตัวละครต่าง ๆ จนรู้สึกร่วมกับตัวละครเหล่านั้น เมื่อ

เสร็จสิ้นการแสดงแล้ว ก็ยังรู้สึกร่วมกับตัวละครเหล่านั้นอยู่ จะเห็นว่าตัวละครในบทไม่มีชีวิตจริง เหมือนกับวิญญาณที่ไม่สามารถมองเห็นได้ แต่หากผู้แสดงเข้าใจตัวละครจนสามารถรู้สึกร่วมได้ และส่งผลต่อร่างกายผู้แสดง เช่น สวมบทเป็นตัวละครแล้วรู้สึกสะท้อนใจเหมือนกับตัวละครจนร่างกายหลั่งน้ำตาออกมาเอง ก็สามารถเทียบเคียงได้กับที่ตัวละครจับแรงแสดงถึงวิญญาณ และร่างกายของตนมีปฏิกิริยาตอบสนองไปเองโดยอัตโนมัตินั่นเอง

ด้านล่างนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายถึงการเทียบเคียงตัวละครและสถานการณ์ในเรื่องกับบุคคลและเหตุการณ์ในชีวิตจริงของผู้แสดง โดยยกเพียงบางข้อมาเป็นตัวอย่างเท่านั้น ผู้แสดงอาจเทียบเคียงองค์ประกอบอื่น ๆ เช่น พื้นที่ หรือวัตถุที่ตัวละครครอบครอง กับสิ่งที่มีในชีวิตจริงได้เช่นกัน ในกระบวนการซ้อม “เข้า เขา อยู่” มีรายละเอียดการเทียบเคียงดังนี้

ตาราง 21 การเทียบเคียงตัวละครและสถานการณ์ในเรื่องกับบุคคลและเหตุการณ์ในชีวิตจริง

เรื่องของตี่อิง			
ตัวละคร		สถานการณ์	
ตัวละครในเรื่อง	บุคคลในชีวิตจริง	สถานการณ์ในเรื่อง	เหตุการณ์ในชีวิตจริง
แป้งสุนัขจรจัด	หลานชายอายุ 6 ขวบ ซึ่งยังช่วยเหลือตัวเองไม่ได้	เป็นห่วงแป้ง หาที่คลอดใหม่ให้กับแป้ง	ห่วงหลาน เวลาที่หลานโดนเพื่อนแกล้ง
อาหะมะ	พี่สาว ไม่เทียบเคียงกับแม่ เพราะทะเลาะกับพี่สาวบ่อยกว่าแม่ซึ่งไม่สนิทด้วย	ทะเลาะกับหะมะ	ทะเลาะกับพี่สาว ทั้ง ๆ ที่รักและเป็นห่วงแต่ปากแข็ง
เอี้ยง	เพื่อนสนิท ที่จริง ๆ รักกัน แต่มีส่วนที่อิจฉากัน	บ่นถึงเอี้ยง คิดว่าเอี้ยงมีชีวิตที่ดี	เคยเอาเพื่อนไปนินทา กับเพื่อนกลุ่มอื่น
เจ็ญ	ป้าแท้ ๆ ที่ชอบยุ่งเรื่องของผู้แสดงแต่ไม่ช่วยเหลือเวลาที่เธอต้องการ	ขอร้องให้เจ็ญยอมเลี้ยงแป้งไว้ที่บ้าน	ขอร้องให้ป้าช่วยเรื่องงาน แต่ป้ามีข้อบ่ายเบี่ยงมากมาย
โกวเกียง	คุณลุงที่บ้านข้าง ๆ ซึ่ง มักฝากของ ฝากบ้าน ฝากให้เป็นธุระเรื่องต่าง ๆ ให้	เอาเงินเก็บไปฝากโกวเกียง	ฝากบ้านไว้กับคุณลุง เวลาไปเที่ยว
ลูกชายโกวเกียง	รุ่นพี่มหาลัยที่แอบชอบ	ถามว่ามีแฟนหรือยัง	พยายามบอกรักรุ่นพี่
ขุนไกร	ไอดอลเกาหลีที่คลั่งไคล้	แป้งกดรูปขุนไกร	เวลาแอนตี้แฟนมาด่าไอดอลในทวิตเตอร์

เรื่องของดวง			
ตัวละคร		สถานการณ์	
ตัวละครในเรื่อง	บุคคลในชีวิตจริง	สถานการณ์ในเรื่อง	เหตุการณ์ในชีวิตจริง
น้อย	พี่สาว คอยช่วยเหลือดูแล แค่ปากจืดและชอบพูด กระทบจิตใจ	โน้มน้าวน้อยให้เข้าใจ ว่าทำไมต้องรอหยุ่ง เฮามาหา	โน้มน้าวพี่สาวให้เข้าใจ ตอนเปิดตัวว่ามีรสนิยม ชอบเพศเดียวกัน
หยุ่งเฮา	แฟนคนปัจจุบัน รักและห่วง หาพอกัน เคยมีช่วงเวลาที่ ต้องห่างไกลกัน	การรักมั่นคงและรอ คอยหยุ่งเฮาเสมอ	ตอนที่ต้องห่างกัน ก็ ยังคงมั่นคงเพราะไม่มี ใครเข้าใจเท่านี้แล้ว
เถ้าแก่	ครูสมัยมัธยมที่ดูมาก และไม่ มีเหตุผล ทำให้ต้องยำเกรง	เถ้าแก่มาจี๋ให้รู้สึกผิด	ครูจี๋ให้ยอมรับว่าทำผิด ทั้ง ๆ ที่เธอไม่ได้ทำผิด และคิดว่าเพื่อนอีกคน ต่างหากที่เป็นคนผิด
ลุงจ๋อม	ไม่มีคนในชีวิตที่เคยละเมิด ทางเพศ แต่เทียบเคียงจาก ความรู้สึกกับญาติคนหนึ่งที่ไม่ ชอบ ไม่อยากยุ่งเกี่ยวกับ	ลุงจ๋อมล่วงละเมิด ทางเพศในป่าจนท้อง	ถูกคนเมาแฉลวนลาม ทางสายตาจินตนาการ ต่อไปว่าถ้าถูกข่มขืนจะ เป็นอย่างไร
เรื่องของจ๊อบแจง			
ตัวละคร		สถานการณ์	
ตัวละครในเรื่อง	บุคคลในชีวิตจริง	สถานการณ์ในเรื่อง	เหตุการณ์ในชีวิตจริง
แอนดรูว์	อาจารย์ที่ปรึกษา ตอนป.ตรี เหมือนจะเข้าใจและเข้าใจข้าง แต่ก็เอาแต่ใจตัวเองบ้าง	แอนดรูว์ดูถูกว่างาน ไม่สวยเหมือนนกบ	โดนอาจารย์ที่ปรึกษาดู ถูกว่างานธีชีสจะไม่ดี เหมือนเพื่อนคนอื่น
สุรเชษฐ์	เพื่อนในคณะคนหนึ่ง ดิสต์ ๆ มีความมั่นใจในตัวเองสูง	สุรเชษฐ์มาเป็นคู่แข่ง	เพื่อนในคณะได้เกรด ดีกว่าทั้งที่ไม่ตั้งใจเรียน
คุณหลี่	ลูกค้าคนหนึ่งที่ไม่ค่อยมายุ่ง เกี่ยวกับแต่คอยเอาใจ ต้อง ทำให้เขาประทับใจเพราะมี ผลประโยชน์ร่วมกัน	การทำงานตามโจทย์ ให้คุณหลี่พอใจ	ทำตามลูกค้าสั่ง แม้จะ ไม่พอใจก็ต้องทำ
นิวัติ	แม่ของผู้แสดง มีความ คาดหวังต่อผู้แสดงเหมือนที่	พ่อบังคับให้กลับไป ทำงานรีสอร์ท	แม่บังคับให้ไปเรียน บริหาร และมาดูแล

	นิวัติมีต่อแฉง และผู้แสดง สนิทกับพ่อมากกว่าแม่		กิจการโรงแรมที่บ้าน
		การสัมผัสวิญญาณได้ จนอินกับเรื่องของ ต๊อ้งและดวง	การแสดงละครที่เข้าใจ ตัวละครมาก หลาย ครั้งแสดงเสร็จยังรู้สึก จริงอยู่กับสถานการณ์
เรื่องของ ‘ชมพู่’			
ตัวละคร		สถานการณ์	
ตัวละครในเรื่อง	บุคคลในชีวิตจริง	สถานการณ์ในเรื่อง	เหตุการณ์ในชีวิตจริง
โต่ง	แฟนคนปัจจุบัน รักมาก เท่าที่ ‘ชมพู่’ รักโต่ง ไม่เคย นอกใจกันแต่พอจินตนาการ ว่านอกใจก็ได้ผลกระทบ คล้ายกับที่ตัวละครรู้สึก	โต่งนอกใจจนต้อง เลิกกันไม่ได้เงินติดตัว	มีช่วงที่ทะเลาะกับแฟน แล้วไม่คุยกัน ใช้ ความรู้สึกช่วงนั้นมา จินตนาการขยายให้ รุนแรงขึ้น
อร	เพื่อนของแฟนเก่า รู้สึกแบบ นี้เลยคือเลิกคบกันแล้ว	ขอยืมเงินอรแล้วอร ปฏิเสธ	เคยขอให้เพื่อนร่วมงาน ช่วยงานแต่ถูกปฏิเสธ
คุณเจี๊ยบ	ลูกค้าคนหนึ่งที่มีความไฮโซ พูดจาหวาน ๆ ชัดถ้อยชัดคำ ดูมีเงินให้หลอก	ต้องไปขอยืมเงินคุณ เจี๊ยบทั้งที่ไม่สนิท	ติดต่อประสานงานกับ ลูกค้า มีความเกรงใจ กันอยู่บ้าง
นิวัติ	เพื่อนที่เคยรู้สึกดีด้วย แต่ไม่ ถึงกับชอบหรือได้เสียกัน	มีข่าวเสียหายว่าคบชู้ กันจนเขาเลิกกับแฟน	ไม่มีเรื่องเทียบเคียง แต่ จินตนาการเพิ่มว่ามีคน เข้าใจผิดว่าแอบคบกัน
ฟี่สุ	ป้าของเธอที่เลี้ยงเธอมา	ฟี่สุเก็บของเอี้ยงไว้	ป้าทำกับข้าวที่ชอบให้
แม่โต่ง	อาจารย์คนหนึ่งที่หัวโบราณ ชอบพูดจาถูกเหยียดหยาม	เก็บกดที่ต้องถูกโขก สับมาโดยตลอด	เมื่อเรียนจบแล้วกล้า เถียงกับอาจารย์
อาหะมะ	แม่จริง ๆ ของตน	รักหะมะ คิดว่าหะมะ เข้าใจอิงมากกว่า	รักแม่แต่ไม่เข้าใจแม่ และเข้ากับแม่ไม่ได้
ต๊อ้ง	ไม่มีน้องสาว แต่มีเพื่อนสนิท ที่เป็นห่วงกัน คิดเพิ่มในส่วน ที่คิดว่าหะมะรักอิงมากกว่า	กล่าวถึงอิงว่าเป็น ห่วงเรื่องหอบหิด	เป็นห่วงเพื่อนที่มี อาการโรคซึมเศร้า
เจ้าหนี้	ไม่มีคนมาใช้เทียบเคียงได้	เจ้าหนี้มาทวงหนี้	ไม่มีเรื่องเทียบเคียง ที่

	ตรงบท แต่เลือกลักษณะ ทำทาง รูปร่างของวินมอ เตอร์ไซค์แถวบ้านที่น่ากลัว ใช้ประกอบจินตนาการว่า ถ้าคนแบบนี้มาขู่ฆ่าจะรู้สึก อย่างไร ซึ่งช่วยให้รู้สึกได้	ขู่ฆ่า และขู่ว่าจะไป ตามล่าถึงที่บ้าน	ตรงกัน แต่จินตนาการ ว่าถ้าที่บ้านมีอันตราย จะเป็นอย่างไร
		การมาอยู่โมเต็ลอย่าง ยากลำบาก	ประสบการณ์ที่ต้องไป ลำบากตอนเรียนเมือง นอก ถึงเทียบเท่าไม่ได้ ก็นำมาจินตนาการต่อ ยอดไปได้
		ประเด็นที่ตกลงว่าจะ ไม่มีลูกกับโด่ง	ไม่อาจเป็นไปตาม ความคาดหวังของ ครอบครัวได้ ทำให้เขา ผิดหวังทั้งที่ควรเข้าใจ

จากตารางจะเห็นว่า มีตัวละครบางตัวหรือสถานการณ์บางอย่างที่ผู้แสดงไม่เคยมีประสบการณ์ร่วมมาก่อน ไม่สามารถเทียบเคียงกับบุคคลที่รู้จักในชีวิตจริง หรือเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นกับตนเองได้ แต่หากหาภาพแทนที่พอจะให้ความรู้สึกใกล้เคียงกันแล้วใช้ *จินตนาการ* เพิ่มเติม ด้วยเงื่อนไขของตัวละครก็สามารถช่วยให้ผู้แสดงรู้สึกใกล้เคียงหรือเทียบเท่ากับที่ตัวละครรู้สึกในบทละครได้ สรุปว่าการเทียบเคียงกับสิ่งที่มีอยู่จริงบางครั้งอาจไม่เพียงพอต่อการสร้างตัวละคร การใช้จินตนาการช่วย หรือการสมมุติว่าสถานการณ์ต่าง ๆ เกิดขึ้นจริงกับผู้แสดง ก็สามารถช่วยให้ผู้แสดงเชื่อมโยงตนเองเข้ากับตัวละคร และรู้สึกตามไปด้วยได้เช่นกัน

เมื่อลองพยายามเทียบเคียงองค์ประกอบต่าง ๆ ดังที่กล่าวมาแล้วข้างต้นผ่านการพูดคุยเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยก็จะลองใช้เครื่องมือทางการแสดงต่าง ๆ เช่น การดึงความทรงจำจากประสาทสัมผัส (sense memory) มาใช้การจินตนาการถึงบุคคลหรือเหตุการณ์ที่เคยเกิดขึ้นจริง เพื่อให้ผู้แสดงเข้าไปสัมผัสถึงและดึงเอาสิ่งที่เคยรู้สึกในชีวิตกลับมาให้รู้สึกในปัจจุบันขณะอีกครั้งเพื่อเชื่อมโยงสิ่งที่ใช้เทียบเคียงนั้นให้ส่งผลต่อความรู้สึก แล้วจึงให้ลองอ่านบทละครอีกครั้ง

ผู้วิจัยพบว่าเมื่อเห็นตัวละครต่าง ๆ เป็นบุคคลในชีวิตจริงแล้ว ผู้แสดงมักมีมิติทางความรู้สึกและการรับรู้ที่ลึกซึ้งขึ้นต่อตัวละครต่าง ๆ ในเรื่อง และหากบุคคลที่นำมาใช้เทียบเคียงสามารถส่งผลต่อผู้แสดงได้มากเทียบเท่ากับที่ส่งผลกับตัวละคร ก็จะพบว่าผู้แสดงมีความเชื่อใน

สถานการณ์ต่าง ๆ มากยิ่งขึ้นไปอีกขึ้น สามารถรู้สึกร่วมกับสถานการณ์ที่ตัวละครเผชิญได้ ไปจนถึงสามารถแสดงออกได้เทียบเท่ากับที่ตัวละครรู้สึกได้

อย่างไรก็ตาม ในกรณีที่บุคคลหรือเหตุการณ์ที่เลือกมานั้นส่งผลไม่ตรงกับที่ควรจะเป็นตามบท หรือส่งผลได้น้อย ก็อาจทดลองเทียบเคียงกับบุคคลอื่น หรือสถานการณ์อื่นต่อไป ถือเป็นการค้นหาเครื่องมือและกลวิธีที่จะเหมาะสมต่อผู้แสดงให้มากที่สุด ดังนั้นกระบวนการนี้จึงอาจทำได้ไม่มีจุดสิ้นสุด ทำได้แม้ในวันถ่ายทำ หรือไม่จำเป็นจะต้องได้ผลในทุก ๆ ครั้งที่ทำ ดังนั้นทั้งตัวผู้กำกับและผู้แสดงก็ไม่ควรคาดหวังและกดดันกันมากเกินไปเพราะจะทำให้สมาธิผิดจุด และยังไม่รู้สึกร่วมกับบทละครมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้วิธีการเทียบเคียงและจินตนาการอาจไม่เหมาะสมกับผู้แสดงทุกคน ยังมีเครื่องมืออื่น มีกลวิธีอื่นอีกมากที่สามารถนำมาสร้างตัวละครได้ ดังจะอภิปรายต่อไป

2) การทำสัมภาษณ์ตัวละคร (character's interview)

การสัมภาษณ์ตัวละครเป็นเครื่องมือที่จะช่วยวัดความเข้าใจที่ผู้แสดงมีต่อตัวละคร ดังนั้นจึงมักจะทำหลังจากที่ได้ลองเทียบเคียงตัวละครและสถานการณ์ต่าง ๆ ดังที่ได้กล่าวไปแล้วข้างต้น และควรจะทำหลังจากที่ผู้แสดงได้มีเวลาทำการบ้านกับบทมากพอแล้ว เข้าใจตัวละครและสถานการณ์ต่าง ๆ ในระดับหนึ่งแล้วจึงค่อยเข้าสู่การสัมภาษณ์

จากประสบการณ์ของผู้วิจัยการทำสัมภาษณ์ตัวละครสามารถทำได้หลายวิธี จะขอสรุปเป็นแนวทางไว้ที่นี่ เพียง 2 ลักษณะคือ

การกำหนดให้ผู้สัมภาษณ์เป็นพระเจ้า

วิธีนี้ตัวละครจำเป็นต้องตอบทุกคำถามที่ผู้สัมภาษณ์โดยไม่ปิดบัง ซึ่งจะทำให้วัดได้อย่างชัดเจนที่สุดว่าผู้แสดงเข้าใจตัวละครของตนมากน้อยเพียงใด ผู้กำกับอาจเห็นบุคลิกลักษณะของตัวละคร รวมทั้งความรู้สึกที่ตัวละครมีต่อคำถามบางคำถามได้อยู่บ้าง แต่อาจไม่เห็นทัศนคติที่มีต่อประเด็นบางประเด็น หรือต่อตัวละครบางคน อาจวัดไม่ได้ว่าคำถามใดกระทบใจตัวละครบ้าง ไม่รู้ว่าตัวละครจะโกหก หรืออยากปิดบังประเด็นอะไร เพราะกติกาบังคับให้ตอบทุกคำถามนั่นเอง

การกำหนดให้ผู้สัมภาษณ์เป็นตัวละครใดตัวละครหนึ่งในเรื่อง

เช่น ให้เอียงสัมภาษณ์ต๊อง แอนดรูว์สัมภาษณ์จูบแจง เป็นต้น วิธีนี้จะสามารถช่วยวัดข้อมูลที่ผู้แสดงเข้าใจเกี่ยวกับตัวละครของตนได้ และยังจะช่วยวัดทัศนคติที่มีต่อประเด็นต่าง ๆ หรือมีต่อตัวละครอื่นในเรื่องได้ด้วย บางคำถามผู้แสดงอาจเลือกที่จะไม่ตอบขึ้นอยู่กับเงื่อนไขของตัวละคร แต่ก็ก็จะแสดงให้เห็นถึงความรู้สึกและทัศนคติที่มีต่อคำถาม หรือต่อตัวละครผู้สัมภาษณ์ได้ วิธีนี้อาจช่วยให้เห็นบุคลิกของตัวละคร และเห็นความสมเหตุสมผลในการเป็นตัวละครได้มีมากขึ้น

ขั้นตอนการสัมภาษณ์มักเริ่มโดยให้ผู้แสดงได้มีเวลาทำสมาธิ ผ่อนคลาย ร่างกายและจิตใจ จากนั้นจึงจูนอินให้กลายเป็นตัวละครด้วยวิธีการต่าง ๆ และเมื่อพร้อมแล้วก็ส่งสัญญาณให้ผู้สัมภาษณ์ แล้วจึงเริ่มการสัมภาษณ์ต่อไป

ผู้วิจัยมักสัมภาษณ์ตัวละครโดยถามคำถามพื้นฐานเกี่ยวกับตัวละครก่อน เช่น ชื่ออะไร อายุเท่าไร มีการศึกษาในระดับใด รู้สึกอย่างไรต่อคนในครอบครัว รู้สึกอย่างไรต่อเพื่อน เติบโตมาในสภาวะแวดล้อมแบบใด มีความฝันหรือความตั้งใจจะใช้ชีวิตต่อไปอย่างไรในอนาคต หลังจากนั้นจึงถามคำถามที่ลึกซึ้งขึ้น เช่น คิดเห็นอย่างไรต่อประเด็นที่มีอยู่ในบท คิดเห็นอย่างไรกับตัวละครอื่นในเรื่อง หรือให้ลองเล่าความสัมพันธ์ที่มีต่อตัวละครอื่น ๆ ลองเล่าถึงสถานการณ์ที่ถูกกล่าวถึงในเรื่อง ซึ่งเป็นภูมิหลังของตัวละคร ซึ่งคำถามเหล่านี้นอกจากจะช่วยวัดความเข้าใจแล้ว ยังกระตุ้นให้ผู้แสดงลองจินตนาการถึงสถานการณ์ต่าง ๆ ซึ่งอาจส่งผลให้เกิดความรู้สึก และความเข้าใจ ต่อตัวละครและเรื่องราวได้ละเอียดลึกซึ้งยิ่งขึ้น

ข้อควรตระหนักที่สำคัญในขั้นตอนการทำสัมภาษณ์ตัวละครก็คือ ผู้กำกับหรือผู้สัมภาษณ์จะต้องระบุให้ชัดเจนตั้งแต่ต้นว่า การสัมภาษณ์นี้จะเกิดขึ้นในช่วงเวลาใดในชีวิตของตัวละคร สำหรับการสัมภาษณ์เพื่อสร้างตัวละคร ผู้วิจัยมักเลือกช่วงเวลาก่อนจะเกิดเรื่องราวตามบท เพื่อให้ผู้แสดงเข้าใจชีวิตความเป็นอยู่โดยปกติของตัวละคร เข้าใจภูมิหลังของตัวละครเสียก่อน แล้วหลังจากได้ซ้อมจนเสร็จสิ้นแล้ว ก่อนถึงวันแสดงผู้วิจัยอาจทำการสัมภาษณ์ตัวละครอีกครั้งก็ได้ โดยเลือกช่วงเวลาให้เป็นตอนจบของบทเรื่อง เพื่อตรวจสอบทัศนคติและความรู้สึกที่มีต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ ในบทละครว่าเป็นไปตามแนวทางที่วางไว้หรือไม่ ถือเป็นการทบทวนเส้นต่อเนื่องของการกระทำ และการเดินทางของตัวละครในเรื่องได้อย่างดีอีกด้วย

ในการสัมภาษณ์ตัวละคร ผู้วิจัยมักพบว่าจะมีบางคำถามที่ผู้แสดงสามารถตอบได้อย่างมั่นใจทันที แสดงให้เห็นว่าผู้แสดงเข้าใจมิตินั้น ๆ ของตัวละครเรียบร้อยแล้ว อาจมีบางคำถามที่ผู้แสดงต้องใช้ความคิดหรือจินตนาการเพิ่ม ก็อาจจะเป็นประเด็นที่ยังไม่เคยทำความเข้าใจเกี่ยวกับบทละคร และตัวละครมาก่อน แต่สามารถต่อยอดจินตนาการได้โดยใช้แกนของตัวละคร พัฒนาส่วนที่ขาดหายไประหว่างที่ตอบสัมภาษณ์ และแน่นอนว่าจะมีบางคำถามที่ผู้แสดงตอบไม่ได้เลย ผู้วิจัยจำเป็นต้องชี้แจงก่อนการสัมภาษณ์เสมอว่า หากมีคำถามที่ตอบไม่ได้ ให้ลองคิดหรือจินตนาการไปก่อน หลังสัมภาษณ์เสร็จผู้วิจัยจึงมาประเมินว่าคำตอบที่ได้รับนั้นเหมาะสมสอดคล้องกับสิ่งที่ต้องการหรือไม่ หากไม่สอดคล้องก็จะใช้วิธีการพูดคุยเพื่อหาคำตอบร่วมกันให้ชัดเจน

นอกจากนี้ ผู้กำกับจะต้องแจ้งผู้แสดงเสมอว่าการตอบไม่ได้ไม่ได้หมายถึงว่าผู้แสดงไม่มีความสามารถ เพียงแต่ยังไม่เข้าใจตัวละครในแง่มุมนั้น ๆ เท่านั้น และในขั้นตอนนี้ก็เป็นช่วงเวลาที่ดีที่จะได้สำรวจว่ามีแง่มุมหรือมิติใดของตัวละครที่ยังไม่เข้าใจ หรือไม่เห็นภาพ เพื่อทำการบ้านและพัฒนาต่อไปให้ได้ทั้งหมดที่ตนเอง

3) การด้นสด (improvisation) เพื่อทำความเข้าใจภูมิหลังตัวละคร

คือการที่ผู้กำกับให้สถานการณ์ไปกับผู้แสดง ว่าตัวละครกำลังเผชิญอะไรอยู่ มีความต้องการอะไร เพื่อเป้าหมายอะไรในสถานการณ์นั้น ๆ แล้วให้ผู้แสดงลองเข้าถึงบทบาทและ

แสดงออกมาเท่าที่ตนเข้าใจและรู้สึก โดยเชื่อว่าอยู่ในสถานการณ์นั้นจริง ๆ ไม่ได้มีบทพูด หรือทิศทางที่แน่ชัดกำกับไว้ คล้ายกับการให้เด็กเล่นสมมติ หรือลองแสดงบทบาทต่าง ๆ

การด้นสดจะเข้าไปเพื่อให้ผู้แสดงได้ลองเข้าไปมีประสบการณ์กับสถานการณ์ที่ถูกกล่าวถึงในบทละครเพื่อเข้าไปรู้สึกร่วมและสำรวจปฏิบัติการต่าง ๆ ที่ตัวละครน่าจะมีต่อเหตุการณ์นั้น ๆ หรือ อาจด้นสดสถานการณ์ที่ไม่ถูกกล่าวถึงในบทละครเพื่อลองเป็นตัวละครในสถานการณ์ที่นอกเหนือจากบท จะได้เห็นแง่มุมอื่นของตัวละครได้ชัดเจนครบถ้วน ไม่ใช่เห็นภาพเท่าที่บทละครให้มาเท่านั้นก็ได้ กระบวนการนี้ผู้แสดงสามารถสร้างสรรค์และนำพาทิศทางของการด้นสดไปทิศทางใดก็ได้บนพื้นฐานความเข้าใจแก่นตัวละครที่ได้ทำการวิเคราะห์และค้นหากันมาในขั้นตอนก่อนหน้านี้แล้ว

จากประสบการณ์การกำกับการแสดงของผู้วิจัย ผู้วิจัยพบว่า การด้นสดสามารถทำได้อย่างน้อย 3 กรณี ที่แตกต่างกันดังนี้

การด้นสดภูมิหลังของเรื่อง

สถานการณ์ที่หยิบยกมาด้นสดอาจเป็นสิ่งที่ตัวละครกล่าวถึงในเรื่องแต่ไม่ได้ปรากฏเป็นในสถานการณ์ในเรื่อง เช่น เหตุการณ์ตอนที่เอียงหนีตามโด่งไปแล้วแหมะเสียใจมาก ซึ่งทำให้ตีอึ้งเข้าใจว่าแหมะรักเอียงมากกว่า, เหตุการณ์ที่นิติประกาศกับจ๊อบแจ้งว่าหากไม่ประสบความสำเร็จในหนึ่งปีจะต้องกลับมาบริหารรีสอร์ทให้ที่บ้าน, เหตุการณ์ตอนที่ดวงยังมีชีวิตอยู่ และใช้ชีวิตในโรงน้ำชาไปกับหยุงเฮา ให้เขาสอนเขียนตัวหนังสือจีน และตั้งชื่อว่าเสียงยี้ให้ครั้งแรก หรือเหตุการณ์ที่ ‘ชมพู’ เคยไปเที่ยวเล่นกับเพื่อน ๆ ของโด่งและได้รับการต้อนรับอย่างดี เป็นต้น

นอกจากนี้ยังอาจใช้สถานการณ์ที่ผู้กำกับคิดขึ้นเอง ต่อยอดจากสิ่งที่บทให้มาก็ได้ เช่น สมมติว่าตอนเด็ก ๆ เอียงโดนแหมะด่า เธอจะระบายให้อิงฟังอย่างไร อิงจะปลอบพี่หรือไม่อย่างไร, สมมติว่าจ๊อบแจ้งเคยเจอสุรเชษฐ์จะเจอกันในสถานการณ์ใดและมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันอย่างไร, ตอนที่เอียงได้เป็นคุณนาย เธอใช้ชีวิตอย่างไร และสะดวกสบายอย่างไร หรือ สมมติว่าวันนั้นเป็นวันที่หยุงเฮาไม่มา และน้อยก็ไม่อยู่ ดวงจะใช้ชีวิตในโรงน้ำชาอย่างไร เป็นต้น การด้นสดรูปแบบนี้จะช่วยให้ผู้แสดงเข้าใจภูมิหลังของตัวละคร ได้ค้นหาและเข้าใจความสัมพันธ์ที่ตัวละครมีต่อกัน นอกเหนือไปจากสถานการณ์ในบท เพื่อสร้างชีวิตของตัวละครให้มีมิติมากขึ้นนั่นเอง

การด้นสดสถานการณ์ที่เกิดขึ้นระหว่างฉากต่าง ๆ

บางครั้งบทละครอาจเล่าเรื่องโดยข้ามผ่านเวลาไป ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างการกระทำสุดท้ายในฉากก่อนหน้า และการกระทำแรกของฉากถัดมา ดังนั้น ผู้แสดงจึงควรได้ลองด้นสด เพื่อสำรวจดูว่าหลังจากจบฉากก่อนหน้าไปแล้วตัวละครทำอะไรต่อ มีความรู้สึกอย่างไร จึงนำไปสู่การกระทำแรกของฉากถัดไปได้อย่างไร วิธีนี้จะทำให้ผู้แสดงเข้าใจที่มาที่ไปของความรู้สึกแรกในแต่ละฉากที่ผ่านเวลา เชื่อมความรู้สึกจากเหตุการณ์ก่อนหน้ามายังเหตุการณ์ถัดไปได้ เพื่ออุดรอยรั่วและช่องว่างของเวลาตรงนั้น เช่น ลองด้นสดสถานการณ์ที่ตีอึ้งทะเลาะกับอาแหมะก่อนที่จะเดินออกมา

เจอแป้ง หรือคันสัดเชื่อมเหตุการณ์หลังจากที่จ๊อบแฉงทำมือถือคว้าและเห็นวิญญาณของตี่อิงก่อนที่จะส่งคลิปการแสดงไปให้แอนดรูว์ดู จ๊อบแฉงทำอะไรบ้าง ออกมาจากห้องนั้นด้วยความรู้สึกอะไร แล้วไปถึงจุดที่นั่นวีดีโอคอลอยู่กับแอนดรูว์ด้วยความรู้สึกอะไร วิธีนี้จะทำให้อารมณ์ความรู้สึกของตัวละครไม่กระโดดข้ามตามกาลเวลา แต่จะเชื่อมโยงมาได้อย่างสมเหตุสมผลและมีมิติมากขึ้น

การคันสัดสถานการณ์ที่มีอยู่แล้วในบทช่วงต่าง ๆ

มักทำหลังจากที่ฝึกซ้อมไปได้ระยะเวลานานแล้ว จนผู้แสดงเริ่มชินกับสิ่งที่พูดและทำในแต่ละฉาก จนทำให้การแสดงไม่สดใหม่ ไม่มีชีวิต ผู้กำกับก็อาจลองให้คันสัดจากสถานการณ์ที่มีในบทได้ โดยให้ผู้แสดงยึดแค่ความต้องการ การกระทำ และเป้าหมายในแต่ละฉาก แล้วลองแสดงโดยไม่ยึดติดอยู่กับตำแหน่งการเคลื่อนที่ที่กำหนดไว้ หรือกับบทสนทนาที่เขียนไว้ให้ วิธีนี้จะทำให้ผู้แสดงได้ค้นหาความเป็นไปได้อื่น ๆ ในขณะที่มีชีวิตอยู่ในฉาก ได้ลองหาการเชื่อมโยงจากขณะหนึ่งไปอีกขณะหนึ่ง (moment-to-moment) โดยที่ไม่ยึดติดกับสิ่งที่ฝึกซ้อมมาจนคุ้นชินแล้วนั่นเอง

สำหรับการคันสัดที่ผู้วิจัยใช้ในขั้นตอนนี้ จะเป็นการคันสัดสถานการณ์ที่ไม่อยู่ในบท เป็นเหตุการณ์ในอดีตที่เป็นภูมิหลังของตัวละคร บางเหตุการณ์มีการกล่าวถึง บางเหตุการณ์ผู้วิจัยคิดขึ้นเองเพื่อเชื่อมโยงให้ผู้แสดงเข้าใจภูมิหลังของตัวละคร และเห็นที่มาความสัมพันธ์ที่ตัวละครมีต่อตัวละครอื่น ซึ่งผู้แสดงแต่ละคนจะได้ลองคันสัดสถานการณ์เล็กน้อยต่างกัน ขึ้นอยู่กับว่าเข้าใจสถานการณ์และภูมิหลังของตัวละครมากน้อยเพียงใดแล้ว ตลอดกระบวนการฝึกซ้อมผู้วิจัยได้ทำการคันสัดกับผู้แสดงหลายครั้ง หลายสถานการณ์แต่ในตารางด้านล่าง ผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการคันสัดเพียงเส้นเรื่องละหนึ่งสถานการณ์ พร้อมบันทึกข้อค้นพบระหว่างการฝึกซ้อมเอาไว้ด้วยดังนี้

ตาราง 22 การคันสัดเพื่อทำความเข้าใจภูมิหลังตัวละคร

เรื่องของตี่อิง	
สถานการณ์	ข้อค้นพบ
สมมติว่าตี่อิงเคยรักสุนัขตัวหนึ่งมาก ๆ วันหนึ่งมันเคยท้องเหมือนแป้ง และเมื่อคลอดลูกออกมาแล้ว ลูกมันกลับหายไป ตี่อิงจะต้องตามหาลูกของมันให้พบ สุดท้ายจึงกลับไปเจอว่าลูกมันโดนรถทับตายไปหมด สุนัขตัวนั้นหงอยไป	เมื่อลองกำหนดว่าอิงเคยเห็นสุนัขที่ลูกตายไปแล้ว จะช่วยให้ความรู้สึกห่วงใยที่อิงมีต่อแป้งนั้นเพิ่มมากขึ้นอย่างยิ่ง เพราะกลัวว่าจะซ้ารอยกลัวว่าแป้งจะเสียใจเหมือนสุนัขตัวนั้น เมื่อกลับไปอ่านบท พบว่าอิงห่วงแป้งมากขึ้นจริง

เรื่องของดวง	
สถานการณ์	ข้อค้นพบ
ลองสมมติว่าก่อนที่จะดวงจะพบหยุงเฮา ดวงเคยต้องรับแขกที่เมาและ และมีรสนิยมติดเช็กส์แบบรุนแรง ดวงเคยถูกกระทำย่ำยีจนเจ็บปวดทั้งการใจ ดวงพยายามไปขอร้องเฝ้าแก้วว่าจะไม่รับแขกคนนี้อีก แต่เฝ้าแก้วก็ไม่ยอม ดวงถูกทำร้ายซ้ำไปซ้ำมาจนจับไข้ เดินเหินไม่ได้	ผู้แสดงระบุว่าเมื่อลองแสดงแล้ว ดวงเชื่อมโยงเหตุการณ์รุนแรงเช่นนี้กับการถูกล่วงละเมิดขึ้น เธอคุ้นชินกับการถูกผู้ชายในชีวิตทำร้าย ผู้แสดงจินตนาการต่อว่าพ่อของเธอคงตีเธอและไล่ออกจากบ้านเมื่อรู้ว่าท้องด้วย การดันสัดครั้งนี้ทำให้รู้ว่าหยุงเฮาต่างจากผู้ชายคนอื่น เขาเป็นคนแรกที่อ่อนโยน และหวังดีกับเธอ เธอจึงรักเขา และรักที่จะรอเขา แม้เขาจะฆ่าเธอตายดวงก็พร้อมเข้าใจเขาเพราะถือว่าถูกทำร้ายมาทั้งชีวิต
เรื่องของจ๊อบแจง	
สถานการณ์	ข้อค้นพบ
สมมติว่าจ๊อบแจงและสุรเชษฐ์เคยแอบคบกัน ทั้ง 2 ต่างก็รู้สึกรู้พุงกันเป็นอย่างดี แจงและเชษฐ์เคยเปิดใจพูดถึงชีวิตของกันและกัน จนรู้สึกว่าการฝายนั้นพึงพาได้ แต่มีครั้งหนึ่งแจงและเชษฐ์ไปออกงานร่วมกัน มีงานของทั้งคู่จัดแสดง แจงต้องการฟรีเซนต์งานของตัวเองออกนอกหน้า จนสุรเชษฐ์รู้สึกว่าคุณโมยชิน	การสมมติว่าแจงและเชษฐ์แอบคบกัน ไม่ใช่แค่รู้จักกัน ทำให้ผู้แสดงเป็นแจงรู้สึกผูกพันกับสุรเชษฐ์ มากขึ้น กลัวว่าเขาจะรู้ทันอะไรหลายอย่าง แต่ก็รู้สึกว่าคุณก็รู้ทันสุรเชษฐ์ด้วย การให้ทั้ง 2 เคยเปิดใจกัน ทำให้ฉากที่แจงถามเชษฐ์เรื่องลูก มีความหมายลึกซึ้งกว่าเดิม ผู้แสดงเจอว่าถ้าจ๊อบแจงคบกับเชษฐ์ต่อไปตอนนี้ ‘ลูก’ ที่พูดถึงอาจเป็นลูกของเธอ ทำให้เป็นห่วงเขามากขึ้น ฉากนั้นจึงลึกซึ้งกว่าการอ่านบทช่วงแรก การให้แจงฟรีเซนต์งานตัวเองจนสุรเชษฐ์รู้สึกถูกแย่งซีน ช่วยเพิ่มปมในใจตอนแจงไปชวนสุรเชษฐ์ร่วมมือกัน และเป็นที่มาที่คิดได้ว่าทำไมสุรเชษฐ์ไม่ยอมรับร่วมงานด้วย
เรื่องของ ‘ชมพู’	
สถานการณ์	ข้อค้นพบ
สมมติว่าก่อนเอี้ยงหนีตามโด่ง หมะทำกับข้าวดี ๆ ให้กิน เธอจึงพยายามขอเงินหมะไปเที่ยวกับเพื่อน หมะไม่เชื่อเพราะคิดว่าเอี้ยงจะเอา	การดันสัดฉากนี้ทำให้เอี้ยงเข้าใจว่าเวลาอยู่กับหมะแล้วมีความสุขเป็นอย่างไร จริงอยู่ว่าไม่มีช่วงเวลาหวานซึ่งอบอุ่น แต่การทะเลาะกับ

<p>เงินไปเที่ยวกับผู้ชาย จนทะเลาะกัน อิงห้ามให้เธอกับแหมะหายตีกันจนเป็นหอบหืดกำเริบ ให้เอียงได้เห็นภาวะที่แหมะเป็นห่วงอิงมาก ตลอดการค้นสด ผู้วิจัยเปิดเสียงคนตีกัน และเสียงรบบีบแตรเข้าไปซ้ำมาดัง ๆ ประกอบไปด้วย</p>	<p>แหมะเล็ก ๆ น้อย ๆ แหย่กัน ต่อกัน ก็คือความสุขของเอียง ฉากนี้ยังพาเอียงไปเจอความรู้สึกของการที่พูดอะไรไม่มีใครเชื่อ เห็นการผิดหวังเสียใจที่แหมะไม่เชื่อตนเอง ซึ่งนำไปใช้เป็นการขัดแย้งในใจในฉากที่เอียงต้องโทรศัพท์หาคนต่าง ๆ เพื่อยืมเงินได้ ฉากที่อิงเป็นหอบหืดเอียงเป็นห่วงอิง แต่ขณะเดียวกันก็ได้ประเด็นที่คิดว่าแหมะรักอิงมากกว่าด้วย</p> <p>สุดท้ายการที่ผู้วิจัยเปิดเสียงคนตีกันและเสียงบีบแตร ก็ช่วยสร้างภาวะซับซ้อน ประสาทตกให้กับตัวละคร และทำให้ผู้แสดงเข้าใจเอียงว่าสภาพแวดล้อมของบ้านก็วุ่นวาย บรรยากาศในครอบครัวก็ลุกเป็นไฟ เป็นเหตุผลที่เมื่อเอียงเจอโด่งเอียงจะหนีไปมีชีวิตที่ดีกว่า</p>
--	--

เมื่อได้พยายามสร้างตัวละครร่วมกับผู้แสดงด้วยกลวิธีต่าง ๆ ข้างต้นนี้แล้ว ผู้วิจัยพบว่า ผู้แสดงเริ่มเข้าใจตัวละครมากขึ้น เห็นที่มาที่ไปผ่านภูมิหลังของตัวละคร เห็นรูปแบบความสัมพันธ์และความรู้สึกที่มีต่อตัวละครต่าง ๆ ในเรื่องชัดเจนขึ้น ซึ่งจะทำให้เข้าใจสถานการณ์ในบทละครตามไปด้วย จนสามารถเกิดความรู้สึกร่วมกับสถานการณ์ในบทละครมากยิ่งขึ้น ดังนั้นการซ้อมอ่านบทละครก็จะยิ่งมีมิติมากขึ้น รู้สึกจริงและเชื่อว่าตัวละครต่าง ๆ มีชีวิตอยู่ เป็นบุคคลที่จับต้องได้มิใช่เพียงตัวละครที่เขียนขึ้นในหน้ากระดาษเท่านั้นด้วย ผู้วิจัยให้ความสำคัญกับขั้นตอนนี้มาก และมักทำแบบฝึกหัดเพื่อสร้างตัวละคร แล้วกลับไปซ้อมอ่านบทกลับไปกลับมาคณะ 5-6 ครั้ง

เมื่อเสร็จสิ้นขั้นตอนนี้ โดยมากแล้วทั้งผู้กำกับและผู้แสดงจะเห็นพ้องต้องกันว่า การนั่งอ่านบทละครอยู่กับที่ไม่เพียงพออีกต่อไป ตัวละครจะรู้สึกในสถานการณ์ต่าง ๆ มากจนไม่อาจอยู่เฉยได้ การนั่งอ่านบทอยู่กับที่จะกลายเป็นอุปสรรคแทนพื้นที่ปลอดภัย ซึ่งแสดงให้เห็นได้ว่าผู้แสดงพร้อมลุกขึ้นจากโต๊ะมาสร้างชีวิตที่จับต้องได้ให้กับตัวละครแล้ว เมื่อเป็นเช่นนี้ ผู้วิจัยก็จะเริ่มฝึกซ้อมเจาะรายละเอียดเพื่อกำหนดตำแหน่งและการเคลื่อนไหวในการฝึกซ้อมครั้งถัดไป

4.2.7.3 การขอมเจาะรายละเอียดเพื่อกำหนดตำแหน่งและการเคลื่อนที่ (blocking)

การหาตำแหน่งและการเคลื่อนที่หรือที่เรียกว่าบล็อกกิ้ง (blocking) สามารถทำได้หลายวิธีขึ้นอยู่กับความถนัดของผู้กำกับแต่ละคน และความเหมาะสมของละครแต่ละเรื่อง เช่น ละครที่มีรูปแบบการนำเสนอแบบสไตลิสต์ อาจจะต้องจัดบล็อกกิ้งให้มีการออกแบบให้เป็นระเบียบเป็นท่วงท่า ที่เหมาะสมกับแนวทางการนำเสนอเรื่องนั้น ๆ ละครเพลงที่มีจำนวนผู้แสดงบนเวทีเยอะ อาจจำเป็นต้องจัดวางผู้แสดงตามตำแหน่งต่าง ๆ กำหนดทิศทาง การเคลื่อนไหวอย่างละเอียด เพื่อให้เกิดความสวยงามของภาพบนเวที แล้วจึงค่อยให้ผู้แสดงค้นหาแรงจูงใจให้กระทำและเคลื่อนไหวตามที่ผู้กำกับออกแบบไว้อย่างสมเหตุสมผลและเป็นธรรมชาติตามมา

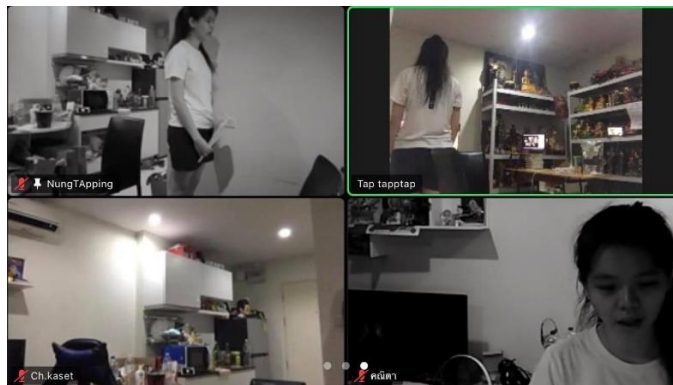
สำหรับเรื่องที่น่าเสนออย่างสมจริง ผู้วิจัยมักเริ่มจากการจัดพื้นที่แสดงและสภาพแวดล้อมให้ตรงกับที่ฉากจะเป็นในวันแสดง หรือในกรณีที่เป็นละครอิมเมจซีฟเฉพาะที่ผู้วิจัจึงขอให้ผู้แสดงจัดที่พักของตนให้มีตำแหน่งขององค์ประกอบฉาก ใกล้เคียงกับพื้นที่ที่จะไปถ่ายทำให้มากที่สุด ระบุตำแหน่งให้ชัดเจนว่าตัวละครอื่น ๆ อยู่ทิศทางใด องค์ประกอบฉากอะไรอยู่ที่ตำแหน่งใด จากนั้นจึงค้นหาล็อกกิ้งภายในพื้นที่ โดยยึดจากแรงจูงใจ ความต้องการ และการกระทำของตัวละครเป็นหลัก ผู้แสดงที่เข้าใจตัวละครอยู่แล้ว ก็จะเคลื่อนไหวไปอยู่ตามตำแหน่งนั้นได้เองอย่างเป็นธรรมชาติโดยที่ผู้วิจัไม่จำเป็นต้องกำหนดตำแหน่งใดให้ยุ่งยากเลย เพียงแต่คอยตรวจสอบความเหมาะสมและความสวยงามของภาพในเฟรมเท่านั้น จะเห็นได้ว่าสำหรับเรื่องนี้ผู้วิจัจึงใช้เวลากับการขอมอ่านบทและสร้างตัวละครร่วมกับผู้แสดงอย่างละเอียด เมื่อถึงขั้นตอนของการขอมเจาะเพื่อกำหนดบล็อกกิ้งก็จะขอมได้อย่างง่ายดายและรวดเร็ว เพราะผู้แสดงเข้าใจตัวละครมากพอแล้วนั่นเอง

นอกจากนี้ ในท้ายที่สุดผู้แสดงจะต้องแสดงกับกล้อง เพราะแนวทางการเสนอเนื้อหาการแสดงเรื่องนี้เป็นการถ่ายทำเพื่อนำวิดีโอการแสดงมาเผยแพร่บนพื้นที่ซุ่มดั่งนั้น ผู้แสดงจึงจะต้องขอมผ่านซุ่ม โดยใช้กล้องจากอุปกรณ์สื่อสารที่ตนเลือกแพร่ภาพจากที่พักอาศัยให้ผู้แสดงได้เห็น และได้มีการขอมเคลื่อนที่กล้องตามแนวทางการนำเสนอแต่ละเรื่อง ให้ผู้แสดงคุ้นชินกับกล้องมากที่สุด เพื่อในวันถ่ายทำผู้แสดงจะได้ไม่ต้องกังวลกับเทคนิคการถ่ายทำ และใช้สมาธิทั้งหมดไปกับการรู้สึกให้จริงกับสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครเผชิญได้อย่างสมบูรณ์

สามารถจำแนกกลวิธีการขอมให้เหมาะสมกับแต่ละเส้นเรื่องได้ดังนี้

เรื่องของต๊อ้ง มีกลวิธีการนำเสนอที่กล้องจะต้องเคลื่อนไปตามการเคลื่อนไหวของตัวละครแบ่ง ดังนั้นผู้วิจัจึงให้ผู้แสดงเลือกขอมผ่านคอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊กที่จะสามารถตั้งนิ่งไว้ได้เมื่อแบ่งไม่ได้เคลื่อนไหว และสามารถเคลื่อนย้ายไปมาได้ด้วยตนเอง เลียนแบบการที่ต๊อ้งอ้อมแบ่งมาไว้ใกล้ตัว หรือเลียนแบบการที่แบ่งเคลื่อนที่ไปรอบต๊อ้ง โดยกำหนดให้การเคลื่อนที่กล้องนั้นเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงที่ผู้แสดงจะต้องจดจำ และทำด้วยตนเองอย่างมีแรงจูงใจที่สมเหตุสมผล เมื่อถึงวันถ่ายทำจริงจะได้ไม่ตื่นตกใจกับการที่ช่างกล้องจะเคลื่อนที่ไปมารอบผู้แสดงนั่นเอง

สำหรับ *เรื่องของดวง* ผู้วิจัยให้ผู้แสดงติดตั้งกล้องไว้สี่มุมห้อง เลียนแบบการที่จะตั้งกล้องถ่ายสี่มุมโรงน้ำชาให้ภาพเหมือนกำลังแอบดูผ่านกล้องวงจรปิด โชคดีที่ผู้แสดงมีอุปกรณ์ที่สามารถแพร่ภาพได้มากกว่า 4 เครื่อง จึงฝึกซ้อมด้วยวิธีนี้ได้อย่างสะดวก



รูปภาพ 18 การซ้อมผ่านซูมโดยตั้งกล้อง 4 มุม เลียนแบบกล้องวงจรปิด

กลวิธีการนำเสนอของเรื่องนี้ เรียกร้องให้ตัวละครดวงเคลื่อนที่ไปตามมุมต่าง ๆ ของห้อง ผู้ชมจึงจะสามารถมองเห็นเธอได้ตลอด 360 องศา ดังนั้นการตั้งกล้องผ่านซูมด้วยวิธีนี้จึงอนุญาตให้ผู้วิจัยมองเห็นผู้แสดงได้รอบด้านตลอดการฝึกซ้อม ช่วยเลือกบล็อกกิ้งของตัวละครอย่างที่กระเจายน้าหนักไปทั่วทั้งพื้นที่ได้ โดยวางตำแหน่งขององค์ประกอบฉากเอาไว้ตามจุดต่าง ๆ รอบห้อง เมื่อตัวละครเคลื่อนที่ไปตามตำแหน่งขององค์ประกอบเหล่านั้นเพื่อทำสิ่งต่าง ๆ ตามบท กล้องก็จะรับหน้าเห็นตัวละครได้ในทุกมุม โดยที่ผู้แสดงยังสามารถสมมติอยู่กับสถานการณ์ในเรื่องได้อย่างไม่ต้องแบ่งสมาธิมาคิดถึงเรื่องการหันไปรับกล้องตามมุมต่าง ๆ นั้นเอง

ส่วน *เรื่องของจู๊แจง* ผู้กำกับภาพใช้กล้องทั้งแบบถือมือเลียนแบบการวิดีโอคอล และทั้งแบบตั้งนิ่ง โดยสอดคล้องกับการกระทำในโลกของตัวละครซึ่งก็เป็นการวิดีโอคอลหาตัวละครอื่น และเป็นการตั้งนิ่งเพื่อถ่ายตัวเองอยู่แล้ว ดังนั้นการซ้อมผ่านซูมจึงยิ่งเอื้ออำนวยให้ผู้แสดงรู้สึกสมจริงมากยิ่งขึ้น และทำให้เทคนิคการถ่ายทำไม่ขัดกับการกระทำในโลกของตัวละคร ผู้วิจัยแนะนำให้ผู้แสดงใช้โทรศัพท์มือถือถือเข้าสู่โปรแกรมซูม ตั้งค่าให้มองเห็นตัวละครอื่นได้เพียงคนเดียว ในช่วงที่ตัวละครอื่นไม่ได้ปรากฏในฉากก็เพียงแต่ใช้ฟังก์ชันปิดกล้องและปิดไมโครโฟนของตนเอง ก็จะสามารถเลียนแบบการวิดีโอคอลได้ ช่วยให้ผู้แสดงเชื่อในสถานการณ์ได้มากยิ่งขึ้น

สำหรับตำแหน่งขององค์ประกอบในฉากต่าง ๆ ผู้วิจัยให้ผู้แสดงเลือกมุมในห้องของตนโดยกำหนดทิศทางให้คล้ายกับสภาพแวดล้อมของพื้นที่แสดงมากที่สุด ตัวละครควรเดินไปอยู่จุดใดในพื้นที่แสดง ผู้แสดงก็สามารถเดินไปตามที่เรื่องกำหนดได้ในพื้นที่พักอาศัยของตน วิธีนี้ผู้แสดงจะได้จดจำทิศทางการเคลื่อนที่ของตนได้โดยคร่าว เมื่อถึงวันถ่ายทำจะได้ไม่ต้องใช้เวลากับการ

จดจำการเคลื่อนไหวที่บนพื้นที่จริงมากนัก เพียงแค่ให้ผู้แสดงทำความคุ้นเคยกับพื้นที่ใหม่เท่านั้นก็เพียงพอสำหรับการถ่ายทำแล้ว สำหรับฉากที่แรงต้องตั้งกล้องนิ่งเพื่อบันทึกภาพตนเองเด่น ผู้วิจัยก็ให้ผู้แสดงจัดหาขาตั้งกล้องมือถือสำหรับใช้วางมือถือในฉากนั้น ๆ ด้วย

เรื่องของ ‘ชมพู่’ มีแนวทางการนำเสนอที่เหมือนชีวิตมากที่สุด ดังนั้นตำแหน่งขององค์ประกอบฉากจึงต้องเหมือนพื้นที่แสดงเพราะต้องใช้ประโยชน์จากมันในทุกขณะ และต้องมีอุปกรณ์ประกอบฉากให้ครบถ้วน ใกล้เคียงกับของจริงให้มากที่สุด เพื่อให้ผู้แสดงฝึกใช้ให้คุ้นชินตั้งแต่ขั้นตอนการซ้อมในชุม ดังนั้นผู้วิจัยจึงให้ผู้แสดงหาข้าวของในที่พักอาศัยของตนมาใช้เป็นอุปกรณ์ประกอบฉากแล้ววางตำแหน่งของอุปกรณ์ประกอบฉากเหล่านั้นไว้ในที่ที่เหมาะสม เมื่อถึงเวลาที่ตัวละครจะต้องหยิบมาใช้ ก็จะมีการเคลื่อนไหวที่เปลี่ยนจากตำแหน่งหนึ่งไปอีกตำแหน่งหนึ่งตามธรรมชาติเพื่อใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ เหล่านั้นอย่างสมเหตุสมผล และช่วยสร้างภาพในเฟรมให้มีการเปลี่ยนแปลงซับซ้อนอยู่เสมอไม่ราบเรียบแข็งจนเกินไปนัก

ผู้วิจัยค่อย ๆ ซ้อมการค้นหาล็อกกิ้งไปที่ละบิต ทีละยูนิต เน้นการเชื่อมโยงความรู้สึก และความต้องการของตัวละครไปในแต่ละขณะ ร้อยเรียงกันจากการกระทำหนึ่งส่งผลไปสู่อีกการกระทำหนึ่ง เชื่อมต่อกันไปตั้งแต่ต้นจนครบตลอดทั้งเรื่อง โดยไม่มีการข้ามช่วงใดช่วงหนึ่งไปหรือเข้าไปจัดแจงผู้แสดงมากมายนัก ผู้วิจัยปล่อยให้ผู้แสดงค้นหาการเคลื่อนไหวที่ได้อย่างเป็นอิสระ นอกจากนี้ยังให้หากิจกรรมที่ตัวละครทำในแต่ละขณะด้วยตนเองด้วย เพื่อให้การใช้ชีวิตของตัวละครในพื้นที่นั้นเป็นธรรมชาติและสมเหตุสมผลมากที่สุด หน้าที่ของผู้วิจัยจึงมีเพียงเลือกและชี้แนะแนวทางให้กับผู้แสดงเพื่อให้ทุกเรื่องสอดคล้องเชื่อมโยงกันอย่างเป็นเอกภาพเท่านั้น

การไม่เข้าไปกะเกณฑ์จัดวางผู้แสดงให้เป็นไปตามภาพที่ผู้กำกับคิดเอาไว้เอง อยู่แล้วจะทำให้ผู้แสดงจำเป็นต้องค้นหาการกระทำ และบล็อกกิ้งต่าง ๆ จากความเข้าใจตัวละคร จึงส่งผลดีให้ผู้แสดงจดจำรายละเอียดของบล็อกกิ้งได้ด้วยตนเองทั้งหมด ผู้วิจัยพบว่าวิธีนี้สะดวกสำหรับผู้แสดงในการทำความเข้าใจและจดจำรายละเอียดของการแสดง เพราะทุกสิ่งจะเป็นเหตุเป็นผลเชื่อมโยงกันในแต่ละขณะเชื่อมโยงไปขณะต่อไปได้อย่างเป็นธรรมชาติ

เมื่อจำบทได้ จำตำแหน่งการเคลื่อนไหวที่ต่าง ๆ ได้ และยังจดจำการเคลื่อนไหวที่ตำแหน่งของกล้องได้จากการจัดการด้วยตนเอง ก็จะทำให้ลดอุปสรรคของการแสดงลงไปทีละองค์ประกอบ ท้ายที่สุดก็จะช่วยคลายความกังวลให้กับผู้แสดงได้ เพราะไม่จำเป็นต้องมุ่งสมาธิไปในหลายส่วนมากนักในวันถ่ายทำ ผู้แสดงก็จะสามารถมุ่งสมาธิไปแต่กับการแสดงให้สมจริงและรู้สึกตามที่ตัวละครควรจะรู้สึกได้อย่างสมบูรณ์นั่นเอง

4.2.7.4 การขัดเกลา (polishing) และแก้ไขปัญหาการแสดง

เมื่อกำหนดตำแหน่งและการเคลื่อนไหวของตัวละครได้แล้ว ผู้วิจัยก็ให้ผู้แสดงฝึกซ้อมการแสดงซ้ำหลายครั้ง เพื่อตรวจสอบว่าบล็อกกิ่งแต่ละอย่างที่ค้นหามาร่วมกันนั้น สมเหตุสมผล สามารถเชื่อมต่อกันไปตลอดทั้งฉากได้ นอกจากนี้ยังจะต้องซ้อมรายละเอียดการแสดงให้ละเอียดขึ้น สมจริงมากขึ้น มุ่งเน้นการค้นหาดำเนินการเลือกทางการแสดง (acting choices) ที่เหมาะสมกับแต่ละช่วงให้มากที่สุดเพื่อสื่อสารสาระสำคัญของเรื่องออกมาให้ชัดเจนและแม่นยำ

การซ้อมในระยะนี้เรียกว่าการซ้อมเพื่อขัดเกลาให้การแสดงมีประสิทธิภาพสูงสุดและรักษามาตรฐานการแสดงโดยยึดแก่นของตัวละครไว้ให้ได้ใกล้เคียงกันในแต่ละรอบที่ฝึกซ้อมมากที่สุด ซึ่งจะช่วยรับประกันคุณภาพของการแสดงในวันถ่ายทำได้อีกด้วย ข้อควรระวังก็คือทั้งผู้กำกับและผู้แสดงไม่ควรมีความคาดหวังต่อผลลัพธ์ของการแสดงว่าจะต้องใช้น้ำเสียง สีหน้า หรือท่าทางเหมือนกันในทุกรอบ เพราะนั่นไม่ใช่จุดมุ่งหมายในการฝึกซ้อมการแสดง แต่ควรมุ่งเน้นที่กลวิธีในการเข้าถึงการแสดงที่จะช่วยรักษามาตรฐานของการแสดงให้เป็นไปตามที่กล่าวถึงข้างต้นให้ได้

แน่นอนว่าการซ้อมหลายครั้งย่อมนำมาซึ่งปัญหาของการแสดงบางอย่าง เช่น ผู้แสดงคุ้นชินกับบทและการกระทำจนไม่หมายความว่าตามทีบละครต้องการแสดงแล้ว ไม่รู้สึกสดใหม่เหมือนเป็นครั้งแรกที่ได้พบเจอสถานการณ์ในบทละคร พูดหรือกระทำท่าทางบางอย่างไปโดยอัตโนมัติเป็นหุ่นยนต์ที่ไร้ชีวิต หรือในบางกรณีก็คาดหวังต่อผลลัพธ์มากเกินไปจึงแสดงเพียงอารมณ์ที่ท่วมท้น และท่าทางที่ใหญ่เกินจริง (overact) บางคนหันไปแสดงแบบภาพเหมารวม หรือแบบ کلیشه แทน ดังนั้นในช่วงขัดเกลาการแสดงนี้ จึงเท่ากับว่าผู้วิจัยจำเป็นต้องแก้ไขปัญหาการแสดงเป็นหลัก

ตารางด้านล่างได้สรุปปัญหาการแสดงที่พบเจอในแต่ละเส้นเรื่อง ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ปัญหา และทดลองใช้แบบฝึกหัดการแสดงต่าง ๆ เพื่อแก้ปัญหาไว้ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 23 ปัญหาการแสดงและวิธีการแก้ไข

เรื่องของตี่อิง	
ปัญหา	วิธีแก้และผลลัพธ์
พูดไม่มีความหมาย ไม่เข้าใจสิ่งที่พูด	ใช้แบบฝึกหัดการทำซ้ำ (repetition) ของ แชนเพิร์ต ไมส์เนอร์ (Meisner et al., 2012) โดยให้ผู้แสดงทวนประโยคที่ไม่มีความหมายซ้ำ ๆ จนกว่าจะเข้าใจสิ่งที่พูด และหาเจอบทพูดทำไม เพื่อเป้าหมายอะไร มุ่งเน้นให้ผู้แสดงอยู่กับความต้องการของตัวละคร มากกว่าอยู่ที่ผลลัพธ์ว่าต้องใช้น้ำเสียงอย่างไร วรรคตอนตรงไหน –

	<p>พบว่าผู้แสดงเข้าใจสิ่งที่สื่อสารมากขึ้น หมายความว่าหลายครั้งธรรมชาติของผู้แสดงจะเร่งเร้าให้มุ่งไปสู่ผลลัพธ์ ผู้วิจัยก็ต้องประคับประคองให้ค่อย ๆ อยู่กับแต่ละคำ แต่ละการกระทำ และความต้องการให้ได้</p> <p>ให้ผู้แสดงพูดโดยไม่เป็นภาษามนุษย์ (gibberish) โดยเปล่งเสียงที่ไม่มีความหมายแทนบทสนทนาในช่วงต่าง ๆ ของบท อาจเป็นเสียงที่สร้างขึ้นมา หรือพูดเป็นตัวเลข 1 2 3 4 เป็นต้น วิธีนี้จะช่วยให้ผู้แสดงสมาธิอยู่กับความหมายของสิ่งที่พูด มากกว่าวิธีที่พูด และยังทำให้ความต้องการในการสื่อสารชัดเจนเข้มข้นขึ้นด้วย</p> <p>ให้ผู้แสดงหาท่าทางที่สื่อความหมายต่อคำนั้น ๆ มาแสดง ประกอบคำพูด โดยต้องมี 1 ท่า ประกอบ 1 คำ ตั้งแต่ต้นจนจบเรื่อง วิธีนี้ต้องคอยประคองให้ผู้แสดงนึกถึงท่าทางที่สื่อความหมายและความรู้สึกของตัวละครต่อคำนั้น ๆ ไม่ใช่การเล่นเกมส์ไปคำ ให้จินตนาการว่าผู้วิจัย ไม่ได้ยินเสียงพูด จึงต้องใช้ท่าทางมาช่วยขยายคำพูด วิธีนี้จะทำให้ผู้แสดงสำรวจความเข้าใจต่อคำต่าง ๆ ในบท ว่าแท้จริงแล้วตัวละครจะสื่ออะไร มีทัศนคติ หรือความรู้สึกอะไรแฝงอยู่กับคำนั้น และมุ่งเน้นที่ความต้องการในการสื่อสาร</p>
ไม่สามารถรู้สึกจริงกับวิธีการซ้อมได้	<p>การใช้คอมพิวเตอร์เป็นอุปกรณ์สำหรับผู้แสดงคนนี้ เพราะไม่สามารถเชื่อได้ว่าคอมพิวเตอร์คือแป้ง ยังคงรู้สึกตัวอยู่เสมอว่ากำลังเล่นกับกล้อง ผู้วิจัยใช้วิธีให้ผู้แสดงเลือกการแสดงภาพหน้าจอเป็นภาพจากกล้องของผู้วิจัย และปิดการมองเห็นผู้แสดงเอง แล้วพยายามสื่อสารกับผู้วิจัย โดยสมมติว่าผู้วิจัยคือแป้ง เมื่อจำความรู้สึกได้แล้ว ค่อยปิดภาพจากกล้องของผู้วิจัย นอกจากนี้ยังใช้วิธีเทียบเคียงให้รู้สึกเทียบเท่าตัวละคร เช่น นึกถึงหลาน ที่เลือกมาแทนแป้ง เป็นต้น พบว่าพอจะช่วยให้ผู้แสดงผ่อนคลาย สนใจตัวเองน้อยลง และมีเป้าหมายในการสื่อสารมากขึ้น</p>
ไม่สามารถรู้สึกอย่างที่ตัวละครรู้สึกในสถานการณ์ต่าง ๆ ได้	<p>เนื่องจากการแสดงเดี่ยวในพื้นที่อาศัย และผู้แสดงยังไม่เชี่ยวชาญในเครื่องมือของตน จึงอาจจะไม่สามารถ</p>

	จินตนาการและเชื่อตามสถานการณ์ต่าง ๆ ที่ตัวละครเผชิญ ตอนเริ่มเรื่องผู้แสดงไม่สามารถเข้าถึงภาวะทางอารมณ์ของตัวละครที่พึงทะเลาะกับแหมะได้ จึงให้ผู้แสดงทำแบบฝึกหัดความทรงจำของประสาทสัมผัส (sense memory) โดยค่อย ๆ นึกทบทวนถึงสถานการณ์ที่เคยทะเลาะกับพี่สาวอย่างละเอียด จากประสาทสัมผัสต่าง ๆ ทั้งรูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส จากนั้นลองพูดและกระทำสิ่งที่เคยทำกับพี่สาว จนรู้สึกโกรธและเคียดแค้นได้เท่าตัวละครเสียก่อน จากนั้นจึงเริ่มเล่นฉากแรก
ใช้บุคลิกตัวละครแบบภาพเหมารวมซ้ำซาก ที่เรียกว่าคliche (cliché)	ผู้แสดงเลียนแบบพฤติกรรมและบุคลิกของตัวละคร แม่ค้าที่เคยพบเห็นในโทรทัศน์ จึงแสดงออกเป็นภาพเหมารวมที่คliche คือเสียงแหลม พูดห้วน ถลึงตา เบ้าปาก นั่งติดพื้นอย่างไม่เรียบร้อย เพราะผู้แสดงรู้สึกตัวตัวเองเรียบร้อยกว่าต๊อจ ผู้วิจัยจึงให้ไปสังเกตแม่ค้าจริง ๆ ในตลาดแถวที่พักอาศัยของผู้แสดงมาอย่างน้อย 5 คน และพบว่าบุคลิกต่างกัน ไม่มีใครเป็นภาพเหมารวมอย่างที่เห็นในโทรทัศน์ จากนั้นจึงค่อย ๆ ให้สร้างบุคลิกตัวละครผ่านพฤติกรรม โดยให้ใช้ชีวิตแบบเดียวกับตัวละครวันละ 1 ชั่วโมง ทำงานบ้าน ทำกับข้าว ล้างจาน เล่นกับสุนัขแถวบ้าน ฯลฯ เพื่อให้ใช้ร่างกายและบุคลิกได้เป็น ธรรมชาติที่ 2 (second nature) แล้วจดจำมาใช้ในการแสดง
เรื่องของดวง	
สถานการณ์	วิธีแก้และผลลัพธ์
พูดไม่หมายความในภาษาอีสาน	เนื่องจากไม่ใช่ธรรมชาติของผู้แสดง เมื่อพูดภาษาอีสานไประยะหนึ่งแล้วก็คุ้นชินจนไม่หมายความตามสิ่งที่พูด เพียงแต่ท่องภาษาอีสานออกมา เป็นช่วง ๆ ดังนั้นจึงให้ทำแบบฝึกหัดเดียวกับที่ให้ผู้แสดงเรื่องของต๊อจทำ คือ ใช้การพูดซ้ำทำซ้ำ, ให้พูดด้วยภาษาที่ไม่มีความหมาย และให้ทำท่าทางประกอบการพูด เพื่อกลับไปสมาธิกับความหมายของคำ บางครั้งให้พูดด้วยไทยกลางเพื่อจำความรู้สึกมาใช้ พบว่าผู้แสดงสามารถหมายความมากขึ้น

ไม่ได้ทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างแท้จริง จึงใช้เพียงการทำท่าทาง	ดวงจะใช้อุปกรณ์ประกอบฉากในจินตนาการ เช่น คัด ตัวหนังสือจีน เปิดเครื่องเล่นแผ่นเสียง ชงชา ฯลฯ บางอย่างผู้แสดงสามารถจินตนาการแล้วเชื่อตามได้ เช่น การเขียนตัวหนังสือจีน แต่อย่างอื่นไม่เคยทำจึงไม่รู้ว่าควร แสดงออกอย่างไร ก็ใช้เพียงท่าทางจนไม่สามารถเชื่อได้ว่า มองเห็นอุปกรณ์เหล่านั้นจริง ๆ จึงให้ผู้แสดงไปทำ กิจกรรมเหล่านั้นจริง ๆ วันละครึ่งชั่วโมง แล้วจดจำความ ทรงจำทางประสาทสัมผัสมาใช้แสดง พบว่าเมื่อการทำ กิจกรรมต่าง ๆ กลายเป็นธรรมชาติที่ 2 ผู้แสดงสามารถ ดึงความทรงจำมาใช้จินตนาการแล้วแสดงได้สมจริงขึ้น
ไม่เชื่อ หรือไม่สามารถให้เหตุการณ์ที่ ดวงถูกสุนัขและอีกาทำร้าย ส่งผลต่อ ความรู้สึกของตนได้	เพราะเป็นเหตุการณ์เหนือธรรมชาติจึงไม่อาจจินตนาการ ไปถึงได้ ดังนั้นจึงต้องวิเคราะห์ว่าการถูกสุนัขและอีกาทำ ร้าย ทำให้ดวงรู้สึกอย่างไร แล้วจึงให้ผู้แสดงใช้ความทรง จำของประสาทสัมผัสมาเทียบเคียง เช่น ผู้แสดงไม่กลัว สุนัข ก็ให้เทียบเคียงกับอย่างอื่นเช่น งู ตุ๊กแก ฯลฯ การถูก หนามแหลมแทงก็เทียบเคียงจากตอนโดนมีดบาด แล้ว จินตนาการต่อเติมว่าโดนแทงหลายต่อหลายครั้ง การถูก เพลิงนรกแผดเผา ก็ให้ลองทำแบบฝึกหัดความร้อน (heat exercise) แล้วจินตนาการต่อเติมเพิ่มไป
เรื่องของจิบแจง	
สถานการณ์	วิธีแก้และผลลัพธ์
บทละครมีการผ่านเวลา บางครั้งเมื่อ ขึ้นฉากใหม่ต้องเข้ามาด้วยความรู้สึก ใหม่ โดยที่มีเวลาเตรียมตัวน้อย เวลา ที่ซ่อมเรียงฉาก	บางครั้งใช้ความทรงจำประสาทสัมผัสของตนเองจนคุ้นชิน จิตใจเริ่มบอบช้ำและไม่อนุญาตให้รู้สึกได้ในเวลาอันสั้น ดังนั้นอาจใช้ตัวช่วยอื่น ๆ เช่น ใช้เพลงช่วยสร้างความรู้สึก ใช้สี ภาพ หรือกลิ่นเพื่อกระตุ้นความรู้สึกได้อย่างรวดเร็ว พบว่าสามารถช่วยให้เข้าถึงความรู้สึกต่าง ๆ ได้รวดเร็ว และได้ผลมากขึ้น ซึ่งอาจไม่ได้ผลทุกรอบ แต่ก็เปลี่ยนตัว ช่วยไปในแต่ละรอบเพื่อค้นหาเครื่องมือใหม่ ๆ
ไม่สามารถเชื่อสถานการณ์ช่วงที่ จิบแจงเต้นเพื่อสัมผัสพลังงาน และ สื่อสารกับต๊อึง และดวงได้	ใช้แบบฝึกหัดการแสดงของพิเชษฐ์ กลั่นชื่น ที่ผู้แสดงกำลัง เรียนรู้และฝึกฝนอยู่ โดยค่อย ๆ ใช้ร่างกายทำซ้ำไปที่ละ คำในบทเช่น ‘รัก’ ‘ห่วง’ ‘หวง’ ขณะที่ทำก็ทบทวน

	<p>ประสาทสัมผัสและความรู้สึกต่าง ๆ ที่ร่างกายจดจำเกี่ยวกับท่านั้น ๆ เช่น การกอดทำให้นึกย้อนถึงการกอดคนรัก แล้วจึงรู้สึกถึงความรัก การนอนพลิกไปมาทำให้นึกถึงตอนที่ห่วงครอบครัวทุกครั้งทีหลับตานอน เป็นต้น พบว่าแม้ไม่สามารถเชื่อเรื่องพลังงานและวิญญาณของดีอิง กับดวงได้ แต่สามารถใช้ร่างกายและการร่ายรำดึงเอาความทรงจำของประสาทสัมผัส และความรับรู้ต่าง ๆ มาใช้ผ่านแบบฝึกหัดการแสดงของพิเชษฐกุลั่นขึ้นได้</p>
<p>หลุดหัวเราะผู้แสดงคนอื่น ในสถานการณ์ที่ตัวละครควรตึงเครียด</p>	<p>ให้ทำแบบฝึกหัดการอยู่คนเดียวในที่สาธารณะ (public solitude) ซึ่งจะมุ่งเน้นให้ผู้แสดงสมาธิอยู่แต่กับกิจกรรมที่ทำ เช่น ล้างจาน ต่อกาแฟ โดยลืมนึกไปว่ากำลังอยู่กับบุคคลอื่น และมีคนจับจ้องอยู่ เมื่อทำแบบฝึกหัดนี้ ผู้วิจัยก็ชี้แนะให้ผู้แสดงจดจำความจดจ่อและตึงเครียดกับการทำกิจกรรมนั้น ๆ มาใช้เวลาที่จับจ้องสมาธิกับการร่ายรำหรือการสำรวจตีความมาก โดยให้บุคลิกที่ตลกขบขันของตัวละครอื่น ๆ เป็นอุปสรรคที่ทำให้ยิ่งตึงเครียด และทบทวนว่าจับจ้องมีเดิมพันสูงเพียงใดในเรื่อง ก็ทำให้ผู้แสดงหลุดหัวเราะผู้อื่นน้อยลง สมาธิกับสถานการณ์ตรงหน้าได้ดีขึ้น</p>
วิธีแก้และผลลัพธ์	
สถานการณ์	สิ่งที่ได้เรียนรู้
<p>ไม่สามารถรู้สึกสดใหม่ทุกครั้งทีแสดงได้ บางครั้งได้ยืนปลายสายไม่ชัด</p>	<p>ใช้แบบฝึกหัดโทรศัพท์ 3 สาย (three phone calls) ของ ฮาเกน (Hagen, 1991, p. 160) โดยให้ผู้แสดงจินตนาการว่าอยู่ในสถานที่หนึ่ง แล้วต้องโทรศัพท์หาคน 3 คน (หรืออาจได้รับสายจากคนอื่นขณะโทรศัพท์ค้างอยู่) แต่ละคนที่ได้คุยด้วยมีสถานภาพและรูปแบบความสัมพันธ์ต่างกันโดยใช้บุคคลจากชีวิตจริงของผู้แสดง วิธีนี้ทำให้ผู้แสดงสมาธิกับการเชื่อว่ามีอีกตัวละครหนึ่งอยู่ปลายสาย เมื่อเชื่อและเห็นภาพชัดว่าเป็นใคร ก็ส่งผลให้แสดงออก หรือวางตัวต่างกันสำหรับแต่ละคน เมื่อจำประสบการณ์มาใช้แสดงแล้ว ผู้แสดงสามารถเชื่อมากขึ้น และรู้สึกสดใหม่ ได้ยืนเสียงปลายสายตอบกลับมาชัดขึ้น</p>

<p>ไม่รู้สึกลับชั้นเท่าที่ตัวละครรู้สึก</p>	<p>นอกจากการสมาธิกับความต้องการ การกระทำ เป้าหมาย และความขัดแย้งแล้ว สถานการณ์ที่บทกำหนด (given circumstance) ก็เป็นอีกปัจจัยหนึ่งที่จะทำให้การแสดง สมเหตุสมผล และเหมาะสมกับเรื่อง ในกรณีนี้เอียนต้อง คาดหวังว่าจะได้เงินไปใช้หนี้ให้เร็วที่สุด ทุกสายต้องสำคัญ และคืบชั้น เพราะถ้าไม่มีเงินเจ้าหนี้จะตามไปถึงบ้านที่ เยวราช นอกจากนี้ยังมีภาวะบีบคั้นจากการที่ต้องรีบออก จากโรงแรมให้เร็วที่สุด เพราะเจ้าของโรงแรมกำลังเร่งให้ ไปจ่ายค่าห้อง บางครั้งผู้แสดงลืมความคืบชั้นตรงนี้ จึงให้ ทำแบบฝึกหัดหาของ โดยเอาของที่สำคัญมากไปซ่อน และจะต้องเข้ามาหาของชิ้นนั้นให้ทันในอีกไม่กี่นาที ถ้าไม่ ทัน เดิมพันจะต้องสูงมากพอที่ผู้แสดงจะเดือดร้อนอย่าง มาก เช่น จะต้องหาตัวเครื่องบินเพื่อไปขึ้นเครื่องกลับไป เยี่ยมแม่ที่ต่างจังหวัดซึ่งป่วยหนัก จะฟรีเซนต์งานในอีก 5 นาที แต่หาแฟลชไดรฟ์ไม่เจอ ถ้าไม่ได้ฟรีเซนต์จะเสียงาน ไป แบบฝึกหัดนี้ช่วงพาผู้แสดงเข้าไปสู่ภาวะคืบชั้น ชับแน่น ให้เห็นถึงความเดือดร้อนของเดิมพันที่มี ทำให้การกระทำ ของผู้แสดงเข้มข้นขึ้น ความรู้สึกตึงเครียด เร่งเร้าขึ้นด้วย</p>
<p>ไม่รู้สึกละร้อนกับสถานการณ์ที่ ไกลตัว เช่น ช่วงที่ถูกเจ้าหนี้ตาม</p>	<p>ใจความสำคัญไม่ใช่การหาคนมาเทียบกับเจ้าหนี้ เพราะ เมื่อลองเทียบแล้วก็ยังไม่เชื่อ เนื่องจากในชีวิตจริงไม่เคย เจอเหตุการณ์เช่นนี้ และก็ไม่สามารถจินตนาการถึงภาวะ ที่ถูกตามหนี้ได้ ผู้วิจัยจึงชี้แนะให้สมาธิที่เดิมพันของการใช้ หนี้ครั้งนี้ ถ้าไม่สำเร็จ คนในครอบครัวจะต้องถูกทำร้าย ผู้วิจัยให้ผู้แสดงใช้ความทรงจำของประสาธน์ผู้สมานึกถึง หน้าของคนในครอบครัว จากนั้นก็จินตนาการเพิ่มถึง ภาวะที่คนในครอบครัวบาดเจ็บ ทรมาณ เสียงร้องที่ เจ็บปวด ใบหน้าที่บิดเบี้ยว กลืนเลือดและดินปืน และ ชี้แนะว่าถ้าใช้หนี้ไม่ทัน สิ่งเหล่านี้จะเกิดขึ้น ซึ่งช่วย กระตุ้นให้ผู้แสดงรู้สึกหวาดกลัว และเดือดร้อนได้ดีมาก</p>

จะเห็นว่าผู้แสดงแต่ละคนมีปัญหาการแสดงที่ไม่เหมือนกัน การที่ผู้กำกับมีเครื่องมือที่จะช่วยแก้ไข และแนะแนวทางให้ผู้แสดงไปเจอภาวะที่ *ใช่* เหมาะสมกับสถานการณ์ต่าง ๆ ในบท จะทำให้ผู้แสดงเข้าใจ และเชื่อมโยงความรู้สึกให้เกิดขึ้นได้ และจดจำนำมาใช้ในการแสดง ดังนั้นผู้กำกับจึงควรมีเครื่องมือทางการแสดงติดตัวไว้ให้มากและหลากหลายวิธี เพื่อนำมาใช้ให้เหมาะสมกับผู้แสดงแต่ละคน ใช้แก้ปัญหาแต่ละอย่าง ซึ่งในละครแต่ละเรื่องอาจมีปัญหาไม่เหมือนกัน

เมื่อได้ซ้อมขัดเกลาจนพึงพอใจในผลงานแล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการซ้อมเรียงฉากตั้งแต่ต้นจนจบโดยไม่มีการขัดจังหวะรบกวนผู้แสดงขณะที่แสดง เพื่อดูให้เห็นเส้นต่อเนื่องของการกระทำตั้งแต่ต้นจนจบว่าการแสดงและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ซ้อมมานั้นเหมาะสมกับแนวทางการนำเสนอของเรื่องหรือไม่ จังหวะของการเดินเรื่องเหมาะสมกับประเภทของบทละครหรือยัง และสามารถสื่อให้เห็นถึงสาระสำคัญของเรื่องได้หรือไม่อย่างไร เพื่อหาวิธีพัฒนาผลงานการแสดงต่อไป

4.2.7.5 การซ้อมเรียงฉาก (run-through)

การซ้อมเรียงฉากในเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ยังคงต้องทำผ่านซุ่ม ดังนั้นจึงมีการซ้อมคิวต่าง ๆ เพื่อให้คล้ายกับภาพการแสดงที่เสร็จสิ้นแล้วให้มากที่สุด จะได้ตรวจสอบได้ว่าเนื้อหาการแสดงมีประสิทธิภาพที่จะไปรวมกับองค์ประกอบอื่นของละครอิมเมอร์ซีฟหรือยัง และจะได้แก้ไขให้ทันช่วงที่ก่อนลงมือถ่ายทำ ดังนั้นจึงจะต้องมีทีมงานที่คอยเข้ามาเป็นโฮสต์ของห้องซุ่ม เปิดเพลงประกอบโดยใช้ฟังก์ชันการแชร์เสียงบนแอปพลิเคชัน ทั้งเพลงที่ตัวละครเปิดในเรื่องให้ตรงกับกรกระทำของตัวละคร เช่น ดวงเปิดแผ่นเสียงเล่นเพลงรักลมสวาท และแจงเปิดเพลงมันตราเพื่อสื่อสารกับวิญญาณของตี่อิง และยังคงเปิดเพลงที่ทำที่สุดจะเป็นเพลงหรือเสียงประกอบที่แม้ตัวละครไม่ได้ยินแต่ผู้ชมจะได้ยินหลังการตัดต่อแล้วด้วย เช่น การเปิดเสียงของจ๊อบแจงระหว่างเรื่องของตี่อิงเพื่อให้เข้าใจจังหวะ ความรู้สึกและบรรยากาศของแต่ละฉากให้มากที่สุด

นอกจากเสียงแล้วยังมีการกำหนดให้โฮสต์คอยปิดกล้องของผู้แสดง เลียนแบบการตัดต่อสู่ภาพดำ (cut to black) เมื่อจบฉากต่าง ๆ ซึ่งทำได้ผ่านฟังก์ชันการเปิด-ปิดกล้อง ดังนั้นผู้วิจัยจึงจะเห็นภาพรวมของเรื่องใกล้เคียงกับตอนถ่ายทำและตัดต่อเสร็จมากที่สุด

ในขั้นตอนของการซ้อมเรียงฉากนี้ ผู้วิจัยได้เชิญ ผศ. ดร. พันพิสสา รูปเทียน อาจารย์ที่ปรึกษามาชมการแสดง ผู้วิจัยได้สอบถามความเข้าใจเส้นเรื่อง ความรู้สึกและสาระสำคัญที่ได้รับ รวมทั้งได้ขอข้อเสนอแนะเพื่อนำไปพัฒนาผลงานด้วย นอกจากนี้ ผู้วิจัยเองยังได้นำข้อสังเกตที่พบเขียนขึ้นเป็นข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดง (acting notes) และองค์ประกอบต่าง ๆ เอาไว้เพื่อพูดคุยกับผู้แสดง และคณะสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ แล้วหาทางแก้ไข พัฒนานี้อุหาการแสดงให้สมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ก่อนการถ่ายทำจริง ประเด็นหลักที่อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้วิจัยมองเห็นว่า จะต้องนำไปพัฒนาผลงานต่อมีดังนี้

เรื่องของตี่อิง ผู้แสดงประหม่าเมื่อรู้ว่าต้องแสดงต่อหน้าอาจารย์ที่ปรึกษา ทำให้การแสดงยังไม่ละเอียดและสมจริงเป็นธรรมชาติเท่าที่ควร ผู้แสดงเค้นอารมณ์ พยายามแสดงสีหน้าท่าทางต่าง ๆ ที่เกินจริงเพราะสมาธิอยู่แต่กับการทำให้ผู้ชมพอใจ องค์กรประกอบอื่น ๆ ที่ปรึกษามองว่า มุมกล้องและการเคลื่อนที่ของกล้องช่วยเล่าเรื่องได้อย่างมาก แต่ยังติดที่เสียงพูดของจ๊อบแจงที่ดังแทรกเข้ามาตอนที่ตี่อิงชนแป้งหนีไปจากที่นี่ ที่ปรึกษาฟังไม่ทัน และจำไม่ได้ว่าเป็นบทพูดที่จ๊อบแจงพูดในเรื่องของตนเอง จึงเสนอว่าให้ปรับที่การแสดงในเรื่องของจ๊อบแจงเมื่อนำมาใช้ในเรื่องนี้ก็จะชัดเจนขึ้น นอกจากนี้ เรื่องของตี่อิงยังเป็นเรื่องเดียวที่อาจารย์ไม่เข้าใจการตัดสินใจของตัวละครในตอนจบ เพราะการแสดงที่ฟุ่มเฟือย เน้นแต่อารมณ์ และยังไม่ละเอียดสมจริงนั่นเอง

เรื่องของดวง อาจารย์ที่ปรึกษามองว่าเป็นเรื่องที่น่าจะเป็นที่น่าสนใจที่สุดสำหรับผู้ชมทั่วไป เพราะมีแนวทางการนำเสนอที่แตกต่าง และลึกลับ ต้องอาศัยการวิเคราะห์ที่ความติดตามเรื่องอยู่ตลอดเวลา อาจารย์ที่ปรึกษายังประหลาดใจกับการแสดงของผู้แสดงเป็นดวงซึ่งพัฒนาอย่างก้าวกระโดดจากที่เคยเห็น และมีข้อคิดเห็นเพื่อการพัฒนา คือสถานที่ที่ฝึกซ้อมมีบรรยากาศที่เงียบสงบจนเกินไป ทำให้เรื่องดูเงียบและนิ่ง ไม่มีบรรยากาศประกอบ อาจารย์ที่ปรึกษาเสนอว่าหากในสถานที่จริงที่ไปถ่ายทำเงียบเช่นนี้ก็อาจไม่เข้าใจว่าเหตุการณ์นี้เป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในจินตนาการของดวงผ่านยุคผ่านสมัย จึงแนะนำให้เพิ่มเติมเสียงประกอบต่าง ๆ เพื่อสื่อถึงการผ่านยุคเข้าไปด้วย

นอกจากนี้อาจารย์ที่ปรึกษายังไม่แน่ใจว่า ตอนที่ดวงมีชีวิตอยู่คือยุคสมัยใดกันแน่ ผู้วิจัยได้ชี้แจงว่าจะขึ้นเป็นตัวเลขวันที่และปี พ.ศ. บนกรอบของกล้องวงจรปิด แต่อาจารย์ที่ปรึกษาก็เสนอให้เติมบางอย่างเข้าไปในบท เพื่อช่วยบอกเล่าเรื่องวันเวลาบุคสมัยมากขึ้น ผู้วิจัยจึงได้ปรึกษากับผู้เขียนบทแล้วตัดสินใจเพิ่มเติมเนื้อหาให้ดวงชวนน้อยไปชมภาพยนตร์เรื่องเพลงรักลมสวาทที่โรงภาพยนตร์โอเดียน ซึ่งยังเปิดให้บริการอยู่ในช่วงปีพุทธศักราช 2510 ทั้งเป็นรายละเอียดเล็ก ๆ ให้ผู้ชมสามารถระบุได้ว่าเหตุการณ์นี้เกิดขึ้นช่วงปี พ.ศ. ไດนั้นเอง

สำหรับ เรื่องของจ๊อบแจง อาจารย์ที่ปรึกษามีทัศนะว่า มีแนวทางของละครตกที่ดี ออกแบบบุคลิกและทัศนคติของตัวละครได้น่าสนใจ เอื้อให้เกิดความขัดแย้งและเกิดความตลกขบขันจากการกระทำของตัวละคร อาจารย์ยังมองว่าด้วยแนวทางการนำเสนอผ่านวิดีโอคอล และเวลาที่เกิดเรื่องเป็นยุคปัจจุบัน น่าจะทำให้เรื่องนี้ใกล้ตัวผู้ชมมากที่สุด ผู้ชมน่าจะเข้าใจตัวละครและสถานการณ์พร้อมทั้งรู้สึกซาบซึ้งไปตามที่บทละครต้องการเสียสละได้ดี อาจารย์ที่ปรึกษามีข้อเสนอแนะเรื่องช่วงที่จ๊อบแจงร้ายราเพื่อติดต่อกับดวงและอิงว่า ถ้าสามารถใช้เวลากับฉากนี้และละเอียดกับสถานการณ์นี้ได้มากขึ้น ทำให้แจ่งรู้สึกร่วมกับตัวละครวิญญูณทั้ง 2 นี้ได้มากขึ้น ก็จะช่วยขับเน้นสารสำคัญของเรื่องและช่วยให้เห็นความเชื่อมโยงระหว่างเรื่องราวต่าง ๆ ได้ชัดเจนมากขึ้นอีก

เรื่องของ ‘ชมพู’ เป็นเรื่องที่ตรงรสนิยมของอาจารย์ที่ปรึกษาที่สุด เพราะอาจารย์ชอบเรื่องสมจริงนึ่ง ๆ เน้นความรู้สึกภายในของตัวละคร แต่ในขณะเดียวกันก็เป็นห่วงว่าแม้

ผู้วิจัยจะหาการเคลื่อนที่และตำแหน่งของตัวละครมาได้อย่างมีพลวัตแล้ว แต่เรื่องนี้เมื่อเทียบกับเรื่องอื่นก็ยังราบเรียบที่สุด และมีแนวทางการนำเสนอที่เป็นปกติธรรมดาที่สุด เสียงที่จะทำให้ผู้ชมทั่วไปถอยห่างจากเรื่อง เพราะจะมองว่าน่าเบื่อไม่หวือหวาเท่าเรื่องอื่น ดังนั้นจึงเสนอว่าหากตัวละครมีกิจกรรมหรือพฤติกรรมใดที่ทำเวลาเครียด ซึ่งเป็นเอกลักษณ์ของตัวละครและยังอาจเป็นสัญลักษณ์ที่หมายความว่าถึงสารสำคัญของเรื่องนี้ได้ด้วย ก็อาจทำให้เรื่องน่าสนใจขึ้นและมีมิติมากขึ้นด้วย

ผู้วิจัยได้กลับไปฝึกซ้อมกับผู้แสดง และได้เลือกพฤติกรรมให้เอียงเป็นผู้สับสนหรือจืด และทุกครั้งที่เผชิญปัญหา เธอจะหลีกเลี่ยงปัญหาด้วยการจุดบุหรี่สูบ แต่ไฟแช็กของเธอกลับเปิกเปียร์ที่เธอทำหก ทำให้ไม่สามารถจุดติดได้ ภาวะอยากบุหรี่แต่จุดไม่ติดนี้จะเกิดขึ้นตลอดทั้งเรื่อง ทุกครั้งที่เอียงเครียด หรือโมโห และยิ่งเวลาผ่านไปก็จะยิ่งส่งผลให้ตัวละครยิ่งหงุดหงิดและตึงเครียดเหมือนหายใจไม่ทั่วท้องได้มากขึ้นกว่าเดิม ท้ายที่สุดเมื่อเอียงกล้าเผชิญหน้ากับความเป็นจริงและตัดสินใจจะกลับบ้านไปคุยกับแม่ให้ขายบ้านมาใช้หนี้เธอก็กลับจุดบุหรี่ติด ได้หายใจเข้าลึกและหายใจออกยาวเป็นครั้งแรกของเรื่อง ช่วยให้ความหมายเชิงสัญลักษณ์ได้อีกด้วยว่า การกล้าเผชิญหน้ากับปัญหาแม้ว่าจะยังแก้ปัญหาไม่ได้ แต่ก็สามารถทำให้หายใจได้ทั่วท้องอีกครั้ง

ผู้วิจัยนำข้อคิดเห็นของอาจารย์ที่ปรึกษาและข้อสังเกตของตนเองมาพัฒนาปรับปรุงการแสดงในช่วงเวลาหนึ่งสัปดาห์ก่อนการถ่ายทำ พบว่าแต่ละเส้นเรื่องมีการแสดงที่สมเหตุสมผล และสมจริงมากขึ้น องค์ประกอบต่าง ๆ เมื่อมีการปรับปรุงแก้ไขก็ช่วยเหลือเรื่องและสื่อสารสำคัญของเรื่องได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ผู้วิจัยจึงจะตั้งข้อเสนอเช่นนี้ว่า ในกระบวนการฝึกซ้อมหากมีผู้ชมกลุ่มแรก ๆ มาชมและให้ข้อเสนอแนะ และหากเผื่อเวลาไว้สำหรับการพัฒนาการแสดงระหว่างการซ้อมเรียงฉาก และก่อนวันแสดงมากพอ ก็จะทำให้มีโอกาสปรับปรุงเนื้อหาการแสดงได้ดียิ่งขึ้น ก่อนวันแสดงจริง หลีกเลี่ยงการไปแก้ไขในวันแสดงจริงมากเกินไปซึ่งอาจทำให้ผู้แสดงกดดันได้

เมื่อซ้อมเรียงฉากและพัฒนาการแสดงจนมั่นใจแล้ว ผู้วิจัยก็เชิญอาจารย์ที่ปรึกษา ผู้เขียนบท และคณะทำงานฝ่ายอื่น ๆ มาชมการซ้อมครั้งสุดท้ายอีกครั้งก่อนถ่ายทำ โดยตั้งคำถามถึงความเข้าใจเรื่อง ความรู้สึกที่ได้รับชมเรื่อง และสาระสำคัญที่ได้ตกตะกอนจากการรับชมเรื่อง พบว่าเป็นไปในทิศทางที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอตั้งแต่แรก ยังคงมีข้อคิดเห็นจากหลายฝ่ายที่สามารถนำมาเลือกรับปรับใช้ พัฒนางานแสดงต่อไปก่อนวันถ่ายทำจริงได้อีกครั้งหรือ 2 ครั้ง จนเกิดความพึงพอใจร่วมกันระหว่างผู้วิจัย และผู้แสดงพร้อมต่อการไปถ่ายทำในสถานที่จริงตามกำหนดเวลา

4.2.8 การถ่ายทำ

เนื่องจากผู้วิจัยและคณะทำงานเรื่อง “เช่า เขา อยู่” มีประสบการณ์ออกกองถ่ายทำน้อย บางคนไม่เคยออกกองถ่ายทำกันมาก่อน ผู้จัดการโครงการจึงเผื่อระยะเวลาช่วงของการถ่ายทำเอาไว้ไม่ให้เร่งรัดจนเกินไปนัก มีเวลาสำหรับการเลือกสถานที่ถ่ายทำ ได้เข้าไปสำรวจสถานที่ และ

ฝึกซ้อมการทำงานของกล้องก่อน จากนั้นมีเวลาให้ฝึกซ้อมกับผู้แสดงอีกเรื่องละ 1 ครั้งเพื่อปรับตำแหน่งและการเคลื่อนที่ให้สอดคล้องกับสถานที่ถ่ายทำมากที่สุด หลังจากนั้นจึงกำหนดวันถ่ายทำ และจัดตารางเวลาให้ถ่ายทำเรื่องละ 1 วันเต็ม เพื่อป้องกันการเกิดปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่อาจเกิดระหว่างถ่ายทำ และยังมีเวลาให้มีช่วงถ่ายทำแก้ไขได้อีกหลังจากวันถ่ายทำวันสุดท้าย ในกรณีที่เกิดปัญหาจะได้เร่งแก้ไขได้ทันท่วงที

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะอธิบายการถ่ายทำเป็น 2 ประเด็นใหญ่ ประเด็นแรก คือ การสำรวจสถานที่ถ่ายทำ และฝึกซ้อมการทำงานของกล้อง ประเด็นที่ 2 คือ การออกกองถ่ายทำจริง ในแต่ละประเด็นมีรายละเอียดดังนี้

4.2.8.1 การสำรวจสถานที่ถ่ายทำ และฝึกซ้อมการทำงานของกล้อง

สำหรับการถ่ายทำภาพยนตร์หรือซีรีส์เรื่องอื่น ๆ คณะผู้สร้างจะต้องมีฝ่ายค้นหาและคัดเลือกสถานที่ถ่ายทำให้เหมาะสมกับบทละคร สอดคล้องกับองค์ประกอบฉากที่บทละครกำหนดไว้ เพื่อเอื้อให้ตัวละครมีตำแหน่งและการเคลื่อนที่ใกล้เคียงกับบทมากที่สุด สถานที่ที่เลือกจะต้องสร้างความรู้สึกละเอียดและบรรยากาศให้เหมาะสมกับแนวทางการนำเสนอ และสารสำคัญในแต่ละเรื่อง เพราะสถานที่ส่งผลอย่างยิ่งต่อพฤติกรรมและบุคลิกของตัวละคร และยังส่งผลต่อการรับรู้เรื่องราวและบรรยากาศต่าง ๆ สำหรับผู้ชมด้วย

เรื่อง “เช่า เขา อยู่” ใช้แนวคิดแบบละครอิมเมอร์ซิฟเฉพาะที่ ซึ่งพื้นที่และสภาพแวดล้อมมีผลต่อการเลือกนำเสนอเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง ดังนั้นผู้วิจัยและผู้เขียนบทจึงได้เลือกพื้นที่และสภาพแวดล้อมของแต่ละเรื่องแต่ละฉากเอาไว้แล้ว โดยเลือกจากพื้นที่ในอาคารพาณิชย์ร้างที่ได้สำรวจลักษณะเด่นไว้ก่อนเขียนบทละคร ดังนั้นขั้นตอนการหาสถานที่ถ่ายทำสำหรับ เรื่องของตี่อิง และ เรื่องของดวง ที่จะใช้อาคารพาณิชย์ร้างเป็นพื้นที่และสภาพแวดล้อม จึงไม่จำเป็นต้องค้นหาสถานที่อีก แต่เพียงให้ผู้กำกับภาพได้เข้าไปสำรวจสถานที่ และหามุม หาดำแหน่งจัดวางกล้อง รวมทั้งออกแบบและฝึกซ้อมการเคลื่อนที่ของกล้องเอาไว้เท่านั้น

ส่วนเรื่องที่ต้องหาสถานที่ถ่ายทำเพิ่มเติมมี 2 เรื่อง คือ เรื่องของจ๊อบแจง ฉากที่ 1 และฉากที่ 3 เป็นสถานที่ที่แอนดรูว์ใช้วีดีโอคอลกับจ๊อบแจง และฉากที่ 4 เป็นที่พักอาศัยของสุรเชษฐ์และที่สำคัญคือ เรื่องของ ‘ชมพู่’ ซึ่งเรื่องราวเกิดขึ้นในโรงแรมมานูรูตแห่งหนึ่ง การเลือกสถานที่ถ่ายทำและการฝึกซ้อมการทำงานของกล้องแยกตามแต่ละเส้นเรื่องมีรายละเอียดดังนี้

1) เรื่องของตี่อิง

เลือกใช้ลานโล่งระหว่างด้านหน้าอาคารพาณิชย์ร้าง กับด้านหลังของอาคารพาณิชย์อีกหลังหนึ่งซึ่งอยู่ใกล้กัน เป็นที่รกร้างว่างเปล่าใช้จอดรถขึ้นสำหรับขายอาหารริมทาง การกระทำหลักของตี่อิงซึ่งพยายามหาที่คลอดใหม่ให้กับแป้งจะเกิดขึ้นบริเวณนี้

ส่วนตอนท้ายของเรื่องก็ต้องไปขอรับเงินที่ฝากไว้กับโกวเกียงซึ่งเป็นเจ้าของร้านชำ สถานที่ถ่ายทำจึงจำเป็นต้องเป็นด้านหน้าร้านของของชำ แต่เมื่อไปสำรวจสถานที่ที่กลับพบว่าร้านชำที่อยู่สุดทางซอยมิตรพันธ์ เล็กและแคบจนเกินไปสำหรับระยะกล้อง อีกทั้งยังมีผู้สัญจรเข้าออกตลอดเวลา และทางคณะสร้างสรรค์ก็ไม่มีงบประมาณที่จะเช่าปิดร้านได้ จึงจำเป็นต้องหาสถานที่ใหม่ที่จะไม่มีเสียงรบกวนจากรถยนต์ หรือจากผู้คนในพื้นที่ ดังนั้นจึงเลือกใช้ชอกตึกในเยาวราชซอยเจ็ดที่เงียบสงบ และอาศัยการตั้งกล้องช่วยหลบมุมให้ถ่ายติดเพียงตึกซึ่งที่คุยกับลูกชายเจ้าของร้านเท่านั้น ไม่ยืนยันสถานที่ว่าเป็นร้านขายของชำเพราะไม่ได้มีความจำเป็นกับเรื่องมากนัก

สำหรับการเคลื่อนไหวของกล้อง ผู้กำกับภาพจะต้องฝึกซ้อมการเคลื่อนไหวของกล้องแทนการเคลื่อนที่ของนักแสดงจริง ซึ่งต้องสนทนาด้วย ผู้วิจัยได้ฝึกซ้อมการเคลื่อนไหวในสถานที่จริงในวันที่ไปสำรวจสถานที่ถ่ายทำโดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ของอุปกรณ์และวิธีการถ่ายทำเป็นหลัก พบว่าสามารถเคลื่อนที่กล้องได้ตามที่ฝึกซ้อมมาบ้าง คือ ตำแหน่งของกล้องจะอยู่ติดพื้นและแหงนมองขึ้นเมื่อแบงนอนราบลงกับพื้น และยกขึ้นสูงระดับเข่าเมื่อตัวละครแบงนั่ง มีช่วงที่ตึกยิ่งยกแบงขึ้นไปนอนตก มีช่วงที่สายกล้องเพื่อให้ความรู้สึกคล้ายสุนัขสายหางขวนเล่น มีช่วงที่แบงวิ่งไปรอบตึก และช่วงที่ของถูกตี จึงวิ่งสายไปมาเพื่อหลบหนี มีเพียงช่วงเดียวที่ผู้วิจัยต้องการให้กล้องกลับหัวเลียนแบบการที่แบงนอนหงายท้องให้ตึกอยู่ลู่ท้องที่ไม่สามารถทำได้ ด้วยข้อจำกัดของอุปกรณ์กันสั่นจึงเปลี่ยนเป็นตั้งกล้องระดับเข่า ให้ตัวละครตึกอ้อมมือเข้าไปลูบท้องในขณะที่แบงนั่งอยู่แทน

2) เรื่องของดวง

ผู้เขียนบทและผู้วิจัยได้เลือกสถานที่ที่เป็นห้องชั้น 3 ของอาคารเอ ตั้งแต่ก่อนพัฒนาบท ดังนั้นจึงเลือกใช้สถานที่ในห้องนั้นได้ตามที่ตั้งใจไว้ไม่จำเป็นต้องหาสถานที่ใหม่ และใช้ตำแหน่งและทิศทางการเคลื่อนที่ของตัวละครตามที่ได้อัดไว้กับผู้แสดงได้เช่นเดิมไม่มีการปรับเปลี่ยน



รูปภาพ 19 ห้องชั้น 3 อาคารเอ สถานที่ถ่ายทำเรื่องของดวง

อย่างไรก็ตามข้อจำกัดของพื้นที่นี้ คือ จะมีทางเข้าของแสงเพียงด้านเดียว คือ จากหน้าต่างบนผนังเพียงฝั่งเดียว เพราะหน้าต่างบนผนังอีกฝั่งหนึ่งถูกปิดไว้ด้วยลังกะสีตามภาพด้านบน และผู้วิจัยก็ไม่ต้องการให้มีการจัดแสงเพิ่มเติมเพื่อรักษาสภาพแวดล้อมของพื้นที่นั้นเอาไว้คง

ตามเดิมมากที่สุด ดังนั้นจึงจะต้องถ่ายทำในช่วงเวลาบ่ายที่แสงส่องเข้าทางนั้นเท่านั้น เพราะในเวลาเช้าแสงจะส่องเข้าฝั่งที่ปิดสักรีส ทำให้ปริมาณของแสงไม่พอมองไม่เห็นสีหน้าของผู้แสดง

สำหรับการตั้งกล้องสามารถตั้งไว้ได้สี่มุมเลียนแบบกล้องวงจรปิดตามที่ได้กำหนดเอาไว้ในคู่มือกรอบความคิดการออกแบบของผู้กำกับ แต่เมื่อเห็นสถานที่แล้วผู้กำกับภาพเสนอว่าไม่ควรจะตั้งกล้องมุมสูงจนเกินไปเพราะบล็อกกิ้งส่วนใหญ่ของตัวละครดวงเป็นการนั่งเก้าอี้หรือนั่งบนเศษขยะที่จะเอาไว้เป็นเตียง หากตั้งกล้องสูงและกดลงมามากเกินไปจะมองไม่เห็นใบหน้าของผู้แสดง ฉะนั้นผู้กำกับภาพจึงเสนอให้ตั้งกล้องสูงเพียงเหนือหัวของผู้แสดงเล็กน้อยโดยมีระยะไม่เกิน 2 เมตรและกดกล้องลงบ้างบางตัว ตั้งกล้องมุมปกติบ้างเหมือนว่ากล้องวงจรปิดบางตัวยึดไว้ในตำแหน่งไม่ตรงกัน เพื่อให้เห็นภาพของตัวละครจากหลากหลายมุมมากขึ้น ไม่ใช่เพียงแต่มุมกดอย่างเดียว สำหรับเรื่องของดวงนั้นไม่ต้องซ่อมการเคลื่อนที่ของกล้องเพราะจะใช้วิธีการถ่ายแบบตั้งนั่ง

3) เรื่องของจ๊อบแจง

จะใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมของอาคารพาณิชย์ร้างหลากหลายสถานที่ด้วยกันคือ ฉากที่ 1 ตั้งแต่ทางเข้าเยาวราชซอยเจ็ด เดินผ่านพื้นที่ที่รกร้างที่ตึ๊งนั่งอยู่ มาจนถึงสวนหย่อม เดินผ่านทางเดินกราฟฟิตี้ไปจนถึงรั้วที่กั้นระหว่างพื้นที่แสดงและซอยมิตรพันธ์ ฉากที่ 2 ใช้บริเวณชั้นหนึ่งของอาคารบีซึ่งปิดตายไว้ด้วยสังกะสี ทำให้ต้องถอดสังกะสีออกก่อนซึ่งผู้อำนวยการผลิตก็ได้ติดต่อกับเจ้าของร้านไชน่าให้ดำเนินการเอาไว้แล้วล่วงหน้าก่อนเข้าไปสำรวจพื้นที่ ฉากที่ 3 ใช้บริเวณม้านั่งตรงสวนหย่อมร้านไชน่า และฉากที่ 4 เริ่มตั้งแต่บันไดไม้ที่เชื่อมชั้น 2 ของอาคารเอไปสู่ชั้น 3 ของอาคารเอและใช้พื้นที่เดียวกันกับพื้นที่ถ่ายทำเรื่องของดวง

ข้อจำกัดของพื้นที่มีอยู่บ้าง ดังนี้ สำหรับฉากที่ 1 จำเป็นจะต้องถ่ายทำตอนบ่ายเพื่อให้ทิศทางของแสงทะลุผ่านทางเดินกราฟฟิตี้ได้ หากถ่ายเช้าหรือเย็นจนเกินไปปริมาณแสงจะไม่พอ และทำให้ใบหน้าของผู้แสดงมืดจนมองไม่เห็นรายละเอียด สำหรับพื้นที่ที่จะใช้ในฉากที่ 2 จะต้องมีการจัดแสงเพิ่ม เพราะในห้องนั้นไม่มีทางเข้าของแสงเลย นอกจากทางกรอบประตูที่อยู่ระหว่างทางเดินกราฟฟิตี้ซึ่งก็เป็นจุดอับแสงด้วย ผู้วิจัยและผู้กำกับภาพจึงตกลงร่วมกันว่าจะให้เปิดแสงจากไฟฉาย เพื่อให้สอดคล้องกับการที่จ๊อบแจงนำไฟฉายเข้ามาสำรวจพื้นที่ ดังนั้นฉากนี้จะเป็นแสงสลัวเป็นวง เข้ากับความรู้สึกและบรรยากาศที่จ๊อบแจงร้ายรำเพื่อติดต่อกับวิญญาณดวงนั้นเอง

นอกจากการใช้พื้นที่ที่อาคารพาณิชย์ร้างแล้ว สำหรับเรื่องของจ๊อบแจงยังจะมีสถานที่ที่ตัวละครอื่น ๆ อยู่ ดังที่กล่าวไปแล้ว สำหรับพื้นที่ที่แอนดรูว์อยู่ เดิมผู้วิจัยวางแผนไว้ว่าจะไปถ่ายทำที่ที่พักอาศัยของผู้แสดง แต่เนื่องจากครอบครัวของผู้แสดงมีทั้งเด็กเล็กและคนชรา คณะผู้ทำงานจะต้องเข้าไปพื้นที่มากกว่า 5 คน เสี่ยงต่อการแพร่ของโรคโควิด-19 ทำให้ต้องเปลี่ยนมาเลือกใช้ร้านกาแฟชั้น 2 ของร้านไชน่า ซึ่งมีบรรยากาศสวยงามทันสมัยเหมือนอยู่ต่างประเทศแทน เพื่อให้สะดวกต่อการเข้าถึงพื้นที่ถ่ายทำ ไม่ต้องถ่ายแยกที่อื่น

ส่วนพื้นที่ของสุรเชษฐ์ผู้วิจัยเลือกที่อยู่อาศัยของผู้แสดงซึ่งเป็นอาคารพาณิชย์ บริเวณถนนเจริญราษฎร์ มีบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมกับความเป็นอยู่ของตัวละคร คือ มีพื้นที่ใช้ทำงานเป็นห้องโล่งตลอดความกว้างและยาวของอาคารพาณิชย์คูหาหนึ่งมีข้าวของเครื่องใช้ วางสุมไว้ สามารถตกแต่งฉากให้ดูเป็นพื้นที่ที่ใช้ทำงานศิลปะได้

สำหรับการซ้อมการเคลื่อนที่กลิ้งนั้น ผู้กำกับภาพเลือกใช้วิธีให้ผู้แสดงเดินไปตามทิศทางต่าง ๆ ตามที่ฝึกซ้อมมา ผู้กำกับภาพจะถือกล้องในระยะใกล้ใบหน้าของผู้แสดงและผู้แสดงเอื้อมมือมาแตะที่หน้าเลนส์ เพื่อเลียนแบบการถ่ายวิดีโอเซลฟี่ สาเหตุที่ไม่เลือกให้ผู้แสดงถ่ายวิดีโอจากมือถือของตนเองก็เพื่อควบคุมคุณภาพของวิดีโอที่ถ่ายให้ใกล้เคียงกับการแสดงเรื่องอื่น ผู้กำกับภาพจึงจะต้องข้อมเดินถอยหลังในขณะที่ผู้แสดงเดิน หน้าซอมพลิกเปลี่ยนมุมหากผู้แสดงมีการเลี้ยวเปลี่ยนทิศทางซึ่งจะต้องมีผู้ช่วยผู้กำกับภาพคอยเดินประกบเพื่อรักษาความปลอดภัยด้วย

นอกจากนี้ตัวละครจ๊อบแฉ่งยังมีการพลิกกลิ้งจากกล้องหน้าเป็นกล้องหลัง เพื่อถ่ายให้แอนดรูว์เห็นสภาพตึกและสภาพของชุมชนซอยมิตรพันธ์ ผู้กำกับภาพเลือกให้แยกถ่ายเป็นภาพแทรก หรืออินเสิร์ท (insert) ไม่ใช้การพลิกกล้องเพราะจะสะดวกกว่า สามารถไปทำในขั้นตอนตัดต่อเพื่อให้ดูเป็นการพลิกด้านกล้องได้ ส่วนฉากที่ตัวละครจะต้องตั้งกล้องนั่งผู้กำกับภาพก็เลือกใช้ขาตั้งกล้องวางไว้ในระดับที่จะเชื่อได้ว่าเป็นขาตั้งโทรศัพท์มือถือให้เหมาะสมกับเรื่องด้วย

4) เรื่องของ ‘ชมพู่’

เป็นเรื่องเดียวที่ต้องหาสถานที่ถ่ายทำใหม่ เพราะพื้นที่ในเรื่องจะเกิดขึ้นในโรงแรมม่านรูด ไม่สามารถใช้พื้นที่ของอาคารพาณิชย์ร้าง หรือพื้นที่ใด ๆ ของร้านเช่าได้และยังไม่สามารถใช้ที่พักอาศัยของผู้แสดงได้ด้วย เพราะเวลาที่เกิดเรื่องอยู่ในปีพ.ศ. 2540 จึงต้องหาสถานที่ที่ก่อสร้างในยุคนั้นให้สภาพแวดล้อมและสถาปัตยกรรมของสถานที่ใกล้เคียงกับยุคสมัยที่สุด จากการค้นหาสถานที่ถ่ายทำที่เหมาะสมกับเรื่อง ท้ายที่สุดผู้วิจัยและผู้อำนวยการผลิตเลือกสถานที่ถ่ายทำเป็นโรงแรม เวสต์ อินน์ โฮเต็ล (West Inn Hotel) ที่ถนนเจริญสนิทวงศ์ ซอย 12



รูปภาพ 20 เวสต์ อินน์ โฮเต็ล (West Inn Hotel) จรัญสนิทวงศ์ สถานที่ถ่ายทำเรื่องของ ‘ชมพู่’

โรงแรมนี้สร้างขึ้นมากกว่า 30 ปี มีสถาปัตยกรรมและการตกแต่งภายในที่ตรงกับยุคสมัย มีห้องหลายขนาด หลากหลายวิธีตกแต่งให้เลือกใช้สอย ผู้วิจัยจึงเลือกห้องในตึกเก่าซึ่งจะไม่มีผู้อื่นมาใช้งาน ห่างไกลจากถนนใหญ่ มีสภาพเงียบสงบ สีของเครื่องเรือนและผนังห้องยังตัดกันให้ความรู้สึกเป็นห้องเก่า และให้ภาพโรงแรมม่านรูดในยุคนี้ได้ดี เหมาะแก่การถ่ายทำอย่างยิ่ง ซึ่งในวันถ่ายทำจะต้องมีการตกแต่งพื้นที่ให้ดูรกเหมือนว่า ‘ชมพู่’ อยู่ที่นี่มาหลายวัน มีขวดเปียร์ เสื้อผ้า กระเป๋าเดินทาง และอุปกรณ์ประกอบฉากอื่น ๆ ตามที่กำหนดไว้ในกรอบคิดการออกแบบของผู้กำกับ

สำหรับเรื่องนี้ออกแบบไว้ว่าจะถ่ายทำโดยการใช้กล้องตั้งนิ่งและถ่ายทำจากผนัง 4 ด้านของห้องโรงแรม อย่างไรก็ตามด้วยมิติของภาพและขนาดของห้อง ผู้กำกับภาพจึงเสนอให้บางมุมตั้งกล้องโดยไม่ต้องเห็นสภาพของห้องทั้งหมด บางมุมอาจตั้งกล้องเฉียงบ้าง เพื่อให้เกิดมิติตื้นลึกของภาพที่สวยงามมากกว่าการถ่ายจากผนังประจันหน้าหาผู้แสดงโดยตรง และมีการใช้กระดาดไขปิดครอบดวงไฟในห้อง เพื่อลดความแรงของแสงให้ภาพดูนุ่มนวลขึ้น ไม่แข็งกระด้างจนเกินไปอีกด้วย

จากประสบการณ์การทำงานในกองถ่ายของผู้วิจัย ทำให้เห็นว่าบางกองไม่มีการเลือกจุดถ่ายทำ หรือข้อแมการใช้งานกล้องในวันสำรวจสถานที่ถ่ายทำ ทำให้ต้องฝึกซ้อมในวันถ่ายทำจริง ทำให้การถ่ายทำล่าช้า ทำให้ผู้แสดงปรับตัวไม่ทัน เกิดเป็นอุปสรรคอย่างหนึ่งต่อการถ่ายทำ ทั้งที่ปัญหาและอุปสรรคอื่น ๆ ที่ควบคุมไม่ได้อาจเกิดขึ้นได้ตลอดเวลาอยู่แล้ว ดังนั้นหากจะต้องทำงานที่ต้องใช้กล้องถ่าย ผู้วิจัยมีข้อคิดเห็นว่าควรได้มีการสำรวจพื้นที่ก่อนและจะต้องมีการกำหนดจุดตั้งกล้อง และฝึกซ้อมการเคลื่อนที่ของกล้องให้เรียบร้อยเพื่อลดปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ในวันถ่ายทำมากที่สุด สำหรับการทำงานในเรื่อง “เซ้า เซา อยู่” นี้ ผู้วิจัยพบว่าการได้ซ้อมตำแหน่ง และการเคลื่อนที่กล้อง ก่อนช่วยให้การทำงานในวันถ่ายทำจริงราบรื่นมากขึ้น

4.2.8.2 การออกกองถ่ายทำ

สำหรับการออกกองถ่ายทำนั้นทำตามขั้นตอนและกลวิธีออกกองถ่ายทำอย่าง ที่ผู้วิจัยและผู้กำกับภาพมีประสบการณ์มาบ้าง โดยจะแยกถ่ายทำเส้นเรื่องละ 1 วัน สำหรับเรื่องของ จี๊บบางที่จะต้องถ่ายแยกแต่ละตัวละครนั้นก็แยกไปถ่ายต่างหากเพื่อให้ได้มีเวลาในการทำงานมากที่สุด หากว่าเกิดปัญหาและอุปสรรคจะได้มีเวลาจัดการแก้ไขได้โดยไม่รีบเร่งเกินไปนัก

ผู้จัดการโครงการนัดเวลาผู้แสดงและคณะทำงานทั้งหมดให้มาก่อนเริ่มถ่ายทำเป็นเวลา 2 ชั่วโมง เพื่อให้ผู้แสดงได้มีเวลาแต่งหน้า ทำผม แต่งตัว และทำสมาธิ อย่างไม่เร่งรีบนัก ส่วนผู้วิจัยและผู้กำกับภาพก็ได้ซ้อมตำแหน่งและการเคลื่อนที่ของกล้องอีกครั้งก่อนถ่ายทำจริง



รูปภาพ 21 การฝึกซ้อมก่อนถ่ายทำเรื่องของต๋องโดยใช้กล้องถือนมือ แทนสายตาสุนัข

การถ่ายทำดำเนินไปได้อย่างราบรื่น แม้จะมีปัญหาอยู่บ้างในบางพื้นที่ เช่น ที่บ้านของสุรเชษฐ์หรือที่ร้านกาแฟที่แอนดรูว์อยู่ ผู้วิจัยจะต้องแยกตัวเองออกมาจากพื้นที่ถ่ายทำ เพราะพื้นที่มีเสียงก้อง จึงอาจเกิดการรบกวนเข้าไปในไมโครโฟนของผู้แสดงได้ โดยผู้วิจัยจะต้องใช้วิธีกำกับการแสดงผ่านชุม โดยให้มีทีมงานตั้งกล้องเอาไว้แพร่ภาพเข้ามายังอุปกรณ์สื่อสารของผู้วิจัยซึ่งเข้าใช้งานชุมเอาไว้และสั่งการผ่านการเปิดไมโครโฟน ชุมจึงมีประโยชน์อยู่แทบทุกขั้นตอนการวิจัย

เมื่อพร้อมสำหรับการถ่ายทำผู้วิจัยจะให้ผู้แสดงได้ฝึกซ้อมในพื้นที่ก่อน ให้กำลังใจ และทบทวนแก่นของตัวละครร่วมกับผู้แสดง จากนั้นจึงให้ทำสมาธิและจูนอินเข้าถึงบทบาท เมื่อเห็นว่าผู้แสดงพร้อมแล้วก็ให้ทีมกล้องและทีมเสียงรายงานความพร้อม ให้ทีมงานขานแอ็คชั่น และเริ่มการถ่ายทำ ทั้งนี้เนื่องจากการแสดงไม่มีการติดต่อเปลี่ยนมุมกล้องในแต่ละฉาก ผู้วิจัยจึงจะให้ผู้แสดงได้แสดงตั้งแต่ต้นจนจบฉาก หากมีข้อคิดเห็นเกี่ยวกับการแสดงก็จะเข้าไปโค้ชหลังการคัดแต่ละเทค ไม่ขัดและไม่สื่อสารเข้าไปขณะกำลังแสดง เพื่อให้ผู้แสดงยังมีสมาธิอยู่กับตัวละครได้ตลอดทั้งฉาก ไม่ต้องกังวลว่าจะมีการขัดระหว่างถ่ายทำ ต่างจากการถ่ายทำละครโทรทัศน์หรือภาพยนตร์โดยทั่วไป

ตลอดการถ่ายทำเกิดปัญหาและอุปสรรคจากปัจจัยที่ควบคุมไม่ได้ เช่น ในวันที่ถ่ายแอนดรูว์ เกิดอุบัติเหตุเพลิงไหม้ในพื้นที่เยาวราช ทำให้มีเสียงรถดับเพลิงและเสียงรถตำรวจรบกวนเข้าไมโครโฟนของผู้แสดง ดังนั้นจึงต้องพักกองถ่าย ทำให้การถ่ายทำล่าช้าเพราะต้องรอเสียงรบกวนเหล่านั้นให้เงียบสงบลงก่อน ในช่วงเวลาที่ต้องรอผู้วิจัยก็ให้ผู้แสดงได้ฝึกซ้อมกับสถานที่จริง และทำสมาธิเตรียมตัวก่อนทำการแสดง หรือพักผ่อนเพื่อให้ผู้แสดงรู้สึกผ่อนคลายและเคยชินกับพื้นที่ให้มากที่สุด เมื่อถึงเวลาที่เจียบพอจะถ่ายได้ จะได้พร้อมถ่ายทันที หรือในวันที่ถ่ายทำตัวละครดวงเกิดฝนตกซึ่งในพื้นที่ถ่ายทำใช้หลังคาสังกะสี เมื่อฝนตกก็จะเกิดเสียงกระทบรบกวนมากจำเป็นต้องหยุดถ่ายทำไปเช่นกัน แล้วมาถ่ายทำซ่อมในวันที่ผู้จัดการโครงการได้เผื่อเอาไว้สำหรับการแก้ปัญหาอยู่แล้ว

ผู้วิจัยพบว่าการเผื่อเวลารับมือกับปัญหาต่าง ๆ ทำให้การทำงานไม่เร่งรีบจนเกินไปนัก มีเวลาชดเชยการแสดงให้เป็นไปตามที่ควรจะเป็นโดยไม่ต้องอยู่ในภาวะกดดันตึงเครียดและรีบร้อนเหมือนการถ่ายทำภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์เรื่องอื่น ๆ นอกจากนี้การซ้อม

อย่างละเอียดและแม่นยำ ทำความเข้าใจชีวิตของตัวละครเป็นอย่างดี ก็ทำให้ผู้แสดงสามารถเป็นตัวละครนั้น ๆ ได้อย่างสมจริง เป็นธรรมชาติ และไม่ต้องใช้เวลาเตรียมตัวนาน เมื่อเกิดปัญหาระหว่างถ่ายทำ ก็แก้ไขปัญหาคได้ในเงื่อนไขของตัวละคร จนคิดว่าหากไม่เคยซ้อมอย่างละเอียดถี่ถ้วน หรือไม่เข้าใจตัวละครมากเท่านี้ ก็อาจเกิดปัญหาทางการแสดงระหว่างถ่ายทำได้

จากการได้ไปถ่ายทำในสถานที่จริง ผู้วิจัยได้รับการยืนยันว่า พื้นที่แสดงและสภาพแวดล้อมนั้นมีผลต่อการแสดงอย่างยิ่ง เมื่อมีสิ่งเร้าจากพื้นที่แสดงมากระทบประสาทสัมผัสของผู้แสดง ทั้งรูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส ก็สามารถทำให้ผู้แสดงรู้สึกเชื่อในสถานการณ์ต่าง ๆ เชื่อมโลกสมมติของตัวละครเข้ากับโลกกายภาพของสถานที่ได้อย่างแนบเนียน ทำให้การแสดงละเอียด และสมจริงยิ่งไปกว่าขั้นตอนของการฝึกซ้อมเสียอีก

ผู้วิจัยมีข้อสังเกตดังนี้ว่า ผู้วิจัยมักพบเจอผู้กำกับที่มักปรับเปลี่ยนการแสดงในวันถ่ายทำ เพิ่มบท หรือเพิ่มการกระทำให้ตัวละครอย่างไม่จำเป็นเพียงเพราะคิดขึ้นมาได้ในขณะนั้น ไม่ได้ใช้เวลาเตรียมการมาก่อน ซึ่งมักทำให้ผู้แสดงเสียสมาธิ เกิดความกังวลขึ้นได้ขณะถ่ายทำ และสิ่งที่เพิ่มเติมเข้าอย่างขาดการพิจารณามาก่อน ก็อาจจะหลุดจากกระดูกสันหลังของเรื่อง ไม่ช่วยให้เกิดการสะท้อนสารสำคัญของเรื่อง แต่กลายเป็นส่วนเกินที่สร้างความมึนงงให้กับผู้ชมได้

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความเชื่อว่า ถ้าต้องการให้เนื้อหาการแสดงเป็นอย่างไรในท้ายที่สุด ก็จำเป็นต้องวางแผนการทำงานในระยะต่าง ๆ มาเพื่อบูม่งไปสู่เป้าหมายนั้นตั้งแต่ต้น การฝึกซ้อมละครในระยะต่าง ๆ เป็นการค่อย ๆ ประกอบภาพของตัวละครขึ้นจากหลากหลายมิติ เป็นการใช้เวลาพัฒนางานสร้างสรรค์ขึ้นร่วมกันระหว่างผู้วิจัยและผู้แสดงมาอย่างถี่ถ้วนดีแล้ว ดังนั้นในวันถ่ายทำ หรือในวันแสดงจริงก็จำเป็นต้องแสดงอย่างที่ซ้อมไว้ ไม่ควรเพิ่มเติมอะไรในวันถ่ายทำจริงตามใจผู้กำกับ การเพิ่มเติมหรือปรับปรุงแก้ไขการแสดงจำเป็นต้องตระหนักว่าผู้แสดงสามารถนำไปปรับใช้ได้ทันทีในเวลาที่ยากัดหรือไม่ ต้องพิจารณาว่ามีประโยชน์กับงานมากกว่าที่จะสร้างภาระสร้างความตึงเครียดให้ผู้แสดง ซึ่งหากไม่จำเป็น หรือไม่ช่วยขับเคลื่อนสารสำคัญของเรื่อง เป็นเพียงการเพิ่มเติมตามรสนิยมของผู้กำกับ ก็สะท้อนออกมาในงานที่อาจไม่สมบูรณ์ยิ่งกว่าเดิม

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังมีข้อสังเกตว่า การออกกองถ่ายทำมีปัญหาและอุปสรรคที่จะขัดขวางการเตรียมตัวและการผ่อนคลายของผู้แสดงมากมายอยู่แล้ว ทั้งเสียงดังรบกวน การเคลื่อนไหวชักไหวของทีมงาน หรือแม้แต่สภาพแวดล้อม เช่น อากาศอาเจร้อนจนหายใจไม่ออก หรือมีข้อจำกัดในการใช้พื้นที่อื่น ๆ ทุกสิ่งทุกอย่างล้วนทำให้ผู้แสดงเสียสมาธิ กัดดัน และตึงเครียดได้ง่าย ดังนั้นผู้กำกับจำเป็นต้องรักษาบรรยากาศการถ่ายทำให้เป็นไปอย่างมีอาชีพ ต้องคอยกำกับดูแลให้คณะทำงานทุกฝ่ายรู้หน้าที่และรับผิดชอบหน้าที่ของตนเองอย่างเต็มศักยภาพ ต้องคอยควบคุมอารมณ์ความรู้สึกของตนเองเพื่อสร้างบรรยากาศที่เป็นมิตรที่สุดในการทำงาน เนื่องจากผู้กำกับเป็นผู้ที่ผู้แสดงและคณะทำงานสร้างสรรค์ทุกคนยึดเป็นหัวเรือในการทำงาน หากผู้กำกับไม่มั่นใจในการ

ทำงาน หรืออารมณ์เสียจากปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ก็ส่งผลต่อบรรยากาศการทำงานและทำให้การแสดงออกมาไม่มีประสิทธิภาพด้วย ในเรื่อง “เช่า เขา อยู่” แม้จะมีอุปสรรคจากปัจจัยที่ควบคุมไม่ได้หลายอย่าง แต่ผู้วิจัยก็พยายามอย่างยิ่งที่จะรักษาบรรยากาศการทำงานให้เปี่ยมด้วยพลังบวก และเป็นมิตร ให้ผู้แสดงรู้สึกปลอดภัยและมั่นใจที่จะกระโจนเข้าไปเป็นตัวละครภายใต้สถานการณ์ของบท โดยลดข้อกังวลของผู้แสดงไปให้ได้มากที่สุด ทำให้ท้ายที่สุดก็ได้ผลงานการแสดงที่เป็นที่พอใจของทุกฝ่ายในโปรดักชั่น แม้จะต้องทำงานภายใต้ข้อจำกัดต่าง ๆ ก็ตาม

4.2.9 การลำดับภาพหรือการตัดต่อ (film editing)

การลำดับภาพเป็นขั้นตอนสุดท้ายในกระบวนการกำกับเนื้อหาการแสดง เป็นการนำองค์ประกอบทั้งหมดที่ได้วางแผนและสร้างสรรค์ร่วมกันมาตั้งแต่แรก มาร้อยเรียงเล่าผ่านการลำดับภาพ ดังนั้น จึงเป็นขั้นตอนที่ต้องใช้ความละเอียด และใช้เวลาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานให้สมบูรณ์แบบที่สุด ผู้กำกับการแสดงต้องทำให้ผู้ลำดับภาพเข้าใจบท เข้าใจกลวิธีการนำเสนอ และเข้าใจกลวิธีการเล่าเรื่องอย่างยิ่ง เพื่อจะได้ช่วยถ่ายทอดสารสำคัญของเรื่องออกมาผ่านการตัดต่อให้ได้

การลำดับภาพในเรื่องนี้ประกอบไปด้วย การเรียงเหตุการณ์เพื่อสร้างจังหวะและวิธีเดินเรื่อง การลงสี และการใส่องค์ประกอบอื่น ๆ ซึ่งผู้วิจัยจะอภิปรายรายละเอียดต่อไปดังนี้

4.2.9.1 การเรียงเหตุการณ์เพื่อสร้างจังหวะและวิธีเดินเรื่อง (rhythm and pacing)

ผู้ลำดับภาพจะต้องนำวีดิทัศน์การแสดงมาเรียงลำดับตามเหตุการณ์ในบทละคร ในกรณีของเรื่อง “เช่า เขา อยู่” นั้นถ่ายทำเรียงลำดับเวลาจริงตามบทอยู่แล้ว จึงไม่ใช่เรื่องยุ่งยากสำหรับผู้ลำดับภาพนัก เพียงแต่จะต้องร้อยเรียงให้เกิดความต่อเนื่อง (continuity) ของการกระทำและต้องคอยควบคุมจังหวะและวิธีเดินเรื่องว่าจุดใดจะแช่ภาพไว้หนึ่ง จุดใดจะตัดอย่างรวดเร็ว

เรื่องของดีอิง บทละครเล่าเรื่อง เรียงลำดับตามการถ่ายทำอยู่แล้ว เพียงแต่จะต้องมีการเชื่อมฉากจากภาพหนึ่งไปอีกภาพหนึ่งด้วยเทคนิคต่างกัน คือ จากฉากที่ 1 ไปฉากที่ 2 ตัวละครอิงลูบหัวแป้งและกล่อมนอนดังนั้นจึงใช้วิธีดิสโซลฟ์ (dissolve) ค่อย ๆ ทำให้ภาพหนึ่งจางลงแล้วนำเข้าสู่ภาพใหม่เชื่อมขึ้นมา ส่วนการเปลี่ยนฉากนี้ฉากอื่น ๆ ใช้วิธีตัดเข้าภาพดำเพื่อกำกับจังหวะให้คมชัดไปสู่สถานการณ์ถัดไป ตามความคับขันของเรื่อง

เรื่องของดวง เป็นเรื่องที่ลำดับภาพยากที่สุด เพราะจะต้องตัดสลับระหว่างกล้องทั้ง 4 กล้องผู้วิจัยและผู้ลำดับภาพปรึกษาหารือกันตลอดอย่างใกล้ชิด โดยเน้นการเลือกมุมกล้องที่ช่วยขับเน้นบรรยากาศ และความรู้สึกของเรื่อง บางครั้งเลือกมุมภาพกว้างเพื่อแสดงให้เห็นถึงความอ้างว้างโดดเดี่ยวของดวง บางครั้งเลือกมุมแคบเพื่อขับเน้นความอัดอั้นตันตันของสถานการณ์ ข้อที่ต้องระวังในการลำดับภาพเรื่องดวงก็คือความต่อเนื่องของการกระทำ จากข้อหนึ่งไปอีกข้อหนึ่ง

อาจมีการตัดเปลี่ยนกล้องระหว่างการกระทำบางอย่าง ก็จะต้องดูความต่อเนื่องให้เป็นธรรมชาติมากที่สุดไม่ให้กระโดดไปมาจนผู้ชมรู้สึกอึดอัด

เรื่องของจ๊อบแจง มีความท้าทายของการลำดับภาพ ตรงที่ต้องนำภาพที่ถ่ายแยกกระหว่างจ๊อบแจงกับตัวละครอื่นมาซ้อนเป็นภาพเดียวกันให้คล้ายกับการวิดีโอคอล จะต้องคอยกำกับจังหวะการรับส่งให้เชื่อมโยงต่อเนื่องกันคล้ายการสนทนากันอยู่จริง ๆ ให้ได้มากที่สุด

เรื่องของ ‘ชมพู’ เป็นการถ่ายทำเรียงตามลำดับเวลา และนำเสนออย่างเรียงลำดับเวลาไปแบบลองเทค (long take) คือเรียงตั้งแต่ต้นจนจบฉาก โดยไม่มีการเปลี่ยนคัตติง การลำดับภาพจึงทำได้โดยง่ายแต่ต้องกำกับจังหวะเริ่มและจบฉากเช่นกันว่าจะเริ่มฉากที่การกระทำใดของตัวละครซึ่งผู้วิจัยมักให้ตัดเข้าฉากขณะที่ตัวละครกำลังอยู่ในความตึงเครียดของสถานการณ์ ไม่เริ่มที่ภาพแข็งอย่างเรื่องอื่น สำหรับการจบฉากจะตัดเข้าสู่ภาพดำ และขึ้นฉากใหม่ด้วยการปรากฏช็อตนั้น ๆ ขึ้นมาอย่างรวดเร็ว เพื่อแสดงให้เห็นถึงสภาวะที่คับขัน ฉับไว ของ ‘ชมพู’ นั่นเอง

ในขั้นตอนนี้ยังจะต้องมีการลงเสียงและดนตรีประกอบตามที่ได้กำหนดไว้ในคู่มือกรอบความคิดการออกแบบของผู้กำกับด้วย โดยที่ผู้ลำดับภาพจะต้องเลือกช่วงเวลาที่ลงเสียงให้สอดคล้องกับการกระทำของตัวละคร เช่น เสียงฝีเท้าคนเดินทำให้ ‘ชมพู’ หันไปมอง เสียงโทรศัพท์ทำให้เดินไปรับโทรศัพท์ โดยจะต้องเลือกให้เสียงนั้นดังขึ้นก่อนที่ตัวละครจะมีปฏิกิริยาตอบสนองอย่างเป็นธรรมชาติ ไม่ช้า ไม่เร็วเกินไป ผู้ลำดับภาพจึงจะต้องเป็นผู้ที่แม่นยำและเชี่ยวชาญในการเล่าเรื่องอย่างมาก ต้องเลือกจังหวะที่เหมาะสมที่จะกระตุ้นเร้าผู้ชมให้เชื่อในเนื้อหาการแสดงมากที่สุด

4.2.9.2 การลงสี (color grading)

เป็นขั้นตอนในการปรับแต่งสีของภาพที่ถ่ายมา ซึ่งทำได้ 2 ลักษณะ คือการแก้ไขสีให้มีความต่อเนื่องกันตลอดในแต่ละช็อต เพราะบางครั้งแม้ถ่ายทำด้วยกล้องเดียวกัน ในสถานที่เดียวกัน แต่ต่างช่วงเวลาเพียงเล็กน้อยก็อาจทำให้สีภาพอุ่นหรือเย็นเปลี่ยนไป ภาพสว่างเกินไป หรือมืดเกินไปได้ จำเป็นต้องมีการเกลี่ยสีเพื่อให้เกิดความต่อเนื่องของแสงและเงา นอกจากนี้ยังมีการเกลี่ยสีเพื่อสร้างความสวยงามเหมาะสมกับแนวทางการนำเสนอของแต่ละเรื่อง อาจมีการคุมโทนสีเพื่อสร้างความรู้สึกละมุนและบรรยากาศของภาพยนตร์ให้ตรงกับที่ผู้กำกับและบทต้องการ เช่น เรื่องสืบสวนระทึกขวัญก็ควบคุมภาพให้มืด หรือสีซีดให้เกิดบรรยากาศที่อึดอัด หนักหน่วง ในขณะที่ละครหรือภาพยนตร์แนวตลกขบขันก็อาจทำให้มีสีสันที่จัดจ้านขึ้น โดยปรับแต่งในขั้นตอนของการตัดต่อได้

สำหรับเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ผู้วิจัยเลือกให้มีการลงสีในแต่ละเส้นเรื่องที่แตกต่างกันเพื่อสร้างความรู้สึกละมุนและบรรยากาศที่เป็นเอกลักษณ์ในแต่ละเรื่อง โดยเลือกให้เหมาะสมกับแนวทางการนำเสนอและบรรยากาศโดยรวมของเรื่องนั้น ๆ ผู้วิจัยได้สนทนากับผู้ลำดับภาพ และกำหนดการลงสีในเรื่องต่าง ๆ พร้อมแนบภาพอ้างอิงดังนี้

ตาราง 24 ภาพอ้างอิงเพื่อการลงสี

ภาพอ้างอิงเพื่อการลงสี		
เรื่อง	ภาพอ้างอิง	คำบรรยาย
เรื่องของต๊อชิง		<p>แต่งสีภาพให้ชัดลง แทนสายตาแป้ง (สุนัข) ซึ่งเห็นสีแดง เขียว และเหลือง เป็นสีเหลืองส้เดียว, เห็นสีน้ำเงินและม่วงเป็นอีกสีน้ำเงินส้เดียว, เห็นสีฟ้าอ่อนและบานเย็นเป็นสีเทา</p>
เรื่องของดวง		<p>แต่งสีภาพให้เป็นขาวดำ, ใส่ข้อความคล้ายภาพจากกล้องวงจรปิด เติมขีดบนภาพให้ดูว่าสัญญาณภาพไม่ชัดเจน</p>
เรื่องของจ๊อบแจง		<p>ใช้โทนสีสดใส สีผิวออกขาวสว่างไม่เหลือง และเติมสัญลักษณ์ของการวิดีโอคอล เช่น ปุ่มโทร ปุ่มวาง ปุ่มเปิด/ปิดไมค์ ฯลฯ</p>
เรื่องของ 'ชมพู่'		<p>แต่งภาพให้รู้สึกเก่า เน้นคอนทราสต์ของสีให้เข้ม ดูภาพแข็งเหมือนละครทีวี ช่วงปี 2538-2540 ตรงกับยุคสมัยของเอื้อง</p>

จะเห็นว่าในแต่ละเรื่องนอกจากจะทำให้ต่างกันตามแนวทางการนำเสนอแล้ว ยังสร้างความรู้สึกและบรรยากาศเฉพาะเรื่องขึ้นมาด้วย เช่น ในเรื่องของตีอิงแม้เป็นการเลียนแบบการมองเห็นของสุนัขที่เห็นเพียง 2 สีคือสีเหลืองและสีน้ำเงิน แต่เมื่อแต่งภาพออกมาแล้วกลับดูเหมือนภาพถ่ายเก่า หรือกระดาษที่เหลืองกรอบ ให้ความรู้สึกคล้ายกับการดูภาพความทรงจำ สีซีดและพื้นผิวของพื้นที่ที่แตกกระแหง ช่วยทำให้รู้สึกถึงความทรุดโทรม อ้างว้าง และเน้นย้ำความไร้สีสันของพื้นที่เยวราชสำหรับตีอิงด้วย ส่วนในเรื่องของดวงเมื่อเป็นภาพขาวดำก็ไม่เพียงแต่เลียนแบบการแสดงภาพของกล้องวงจรปิดเท่านั้น แต่ยังให้ความรู้สึกกลับ อึมครึม และสยองขวัญตามแนวทางการนำเสนอของเรื่อง เรื่องของจูปแจงให้สีสันสวยงามจัดจ้านลือไปกับประเภทของละครที่เป็นแนวตลก ส่วนเรื่องของ ‘ชมพู่’ เมื่อลงสีให้คอนทราสต์ชัดเจนก็ให้ความรู้สึกคล้ายละครโทรทัศน์ ในช่วงปีพ.ศ. 2540 ซึ่งช่วยบ่งบอกยุคสมัย และขับเน้นประเด็นความจริงความหลง ขยายความเป็นละครที่เอียงกำลังแสดงเพื่อตบตาคนอื่น สีที่ชัดเจนช่วยเน้นอารมณ์ความรู้สึกที่รุนแรงของเอียงด้วย นอกจากนี้ยังมีการแต่งสีแต่งแสงและเงาเพื่อให้เกิดความสอดคล้องต่อเนื่องกันเพื่อแก้ไขจากจุดที่หายไปถ่ายทำมา ซึ่งแม้จะมีระมัดระวังอย่างละเอียดแล้วแต่ก็อาจจะผิดเพี้ยนไปจากที่ต้องการได้

4.2.9.3 การใส่องค์ประกอบอื่น ๆ

หลังจากการตัดต่อเสร็จเรียบร้อยแล้ว อาจมีการใส่องค์ประกอบพิเศษอื่น ๆ อย่างเช่นการขึ้นภาพกราฟฟิก หรือการแต่งภาพให้เป็นสไตล์ต่าง ๆ ในเรื่อง “เช้า เขา อยู่” มีองค์ประกอบพิเศษที่เพิ่มเข้าไปในแต่ละเรื่องก็คือ ตอนเริ่มเรื่องของทุกเส้นเรื่องจะต้องมีข้อความนำเรื่องปรากฏขึ้นดังที่ได้กล่าวไว้ในหัวข้อ 4.2.1.2 ซึ่งผู้วิจัยเลือกให้ข้อความนำเรื่องปรากฏขึ้นทับอยู่บนตัวละครเพื่อสื่อถึงการที่ตัวละครเหล่านี้ถูกความคิดความเชื่อ อุดมคติบางอย่าง กดทับกักขังเอาไว้ในสถานที่ในเรื่อง นอกจากนี้ยังมีการเพิ่มองค์ประกอบพิเศษที่ต่างกันไปในแต่ละเรื่องด้วยดังนี้ คือ

เรื่องของตีอิง เพิ่มขอบเฟรมสีดำเข้มตรงขอบและจางตรงกลางเฟรม เลียนแบบเปลือกตาของแป้ง ที่จะเปิดและปิดรวมกับการเฟดเข้าออกของภาพเพื่อให้ดูว่าแป้งมีการหลับตาและลืมตาที่เป็นธรรมชาติ

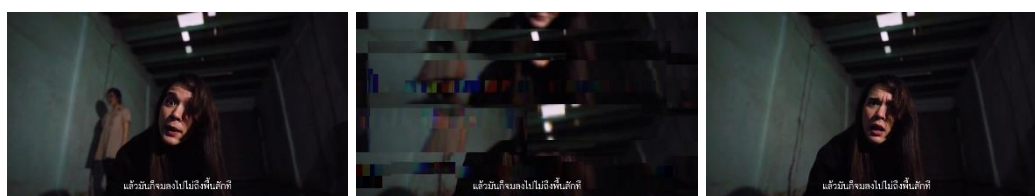
เรื่องของดวง มีการใส่ข้อความเลียนแบบกล้องวงจรปิด โดยกำหนดเลขระบุ เวลา เลขระบุ วัน เดือน และปี พ.ศ. กำหนดหมายเลขประจำกล้องเป็นกล้อง 1 กล้อง 2 กล้อง 3 กล้อง 4 ใส่แถบคลื่นรบกวนบนจอภาพ เพื่อให้คล้ายกับการนำเข้าสู่สัญญาณกล้องวงจรปิด โดยที่องค์ประกอบนี้ผู้วิจัยและผู้ลำดับภาพเลือกให้มีในตอนต้นและตอนท้ายของการแสดงเพื่อระบุกลวิธีการเล่าเรื่องเท่านั้น ไม่ให้ปรากฏเช่นนี้อยู่ตลอดเวลาเพราะเป็นการรบกวนการสังเกตมากจนเกินไป นอกจากนี้ทุกครั้งที่กล้องดับก่อนตัดเข้าภาพดำยังจะซ้อนภาพสัญญาณติดขัดปรากฏขึ้นคล้ายเวลาจอโทรทัศน์ขาดสัญญาณเพื่อเน้นย้ำว่าภาพที่ผู้ชมกำลังชมอยู่ในหน้าจากกล้องวงจรปิดอีกด้วย

สุดท้ายในเรื่องของดวงยังมีการซ้อนภาพทับการแสดง เช่น การแทรกภาพนกกา สุนัข นามตันจิว และเปลวไฟ เข้าไปช่วงที่ดวงจำได้ว่าตนตกนรก หรือการแทรกภาพห้องรอน้ำชาที่ดวงเคยอยู่ แทรกเข้าไปกับภาพการแสดงในสถานที่จริง เพื่อขบขันให้ผู้ชมเห็นว่าดวงจดจำห้องนี้ในสภาพอย่างไร เทียบต่างกับปัจจุบันที่กลายเป็นห้องรกร้างดังภาพ



รูปภาพ 22 การแทรกภาพห้องรอน้ำชาในความทรงจำของดวง

เรื่องของจ๊อบแจง มีการเพิ่มปมปฏิบัติการต่าง ๆ ของโปรแกรมวิดีโอคอลลงไปในเฟรมภาพ เพื่อให้เชื่อมากขึ้นว่าเธอกำลังวิดีโอคอลอยู่กับตัวละครอื่น และตอนที่แจงสัมผัสได้ถึงวิญญาณของดวงก็ให้ภาพขึ้นแถบสัญญาณรบกวนเช่นกัน นอกจากนี้ ยังตัดช่วงที่ดีอิงเดินด้านหลังแจงและใส่เอฟเฟกพิเศษ ให้เหมือนว่าวิญญาณดีอิงหายตัวไปมาได้ด้วย



รูปภาพ 23 การใช้การตัดต่อช่วยเล่าเรื่องการปรากฏตัวของวิญญาณดีอิง

เรื่องของ ‘ชมพู’ เป็นการนำเสนอแบบสมจริงที่สุด ดังนั้นจึงไม่ได้มีการเพิ่มองค์ประกอบพิเศษอย่างไรเข้าไปในเรื่องนี้ นอกจากข้อความนำเรื่อง

เมื่อผ่านกระบวนการลำดับภาพทั้งหมดแล้ว ผู้วิจัยก็ได้วิธีทัศนบันเทิงเนื้อหาการแสดงที่สมบูรณ์ และนำมาทดลองฉายให้ผู้แสดง และคณะทำงานสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ ชม พบว่าการตัดต่อ การลงสี และการใส่องค์ประกอบพิเศษ ช่วยขบขันแนวทางการนำเสนอให้แต่ละเรื่องมีเอกลักษณ์และช่วยสื่อสารสาระสำคัญของเรื่องผ่านองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดงได้

ท้ายที่สุด ผู้วิจัยอัปโหลดวิดีโอบนทิกเนื้อหาการแสดงทั้งหมด ลงบนระบบออนไลน์ และจะนำไปแพร่ภาพให้ผู้ชมได้ชมในห้องประชุมย่อยของชม ผ่านฟังก์ชันการใช้งานการแชร์วิดีโอในวันที่จะจัดแสดงต่อไป

4.3 การออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมเพื่อสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ

แนวทางการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ กำหนดให้ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมเป็นองค์ประกอบหลักที่สำคัญของเรื่อง ในหัวข้อที่ผ่านมาผู้วิจัยได้อภิปรายแล้วว่าเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงจะถูกกำหนดจากลักษณะเฉพาะของพื้นที่และสภาพแวดล้อม ในทางกลับกันพื้นที่และสภาพแวดล้อมก็จะมีชีวิตขึ้นได้โดยถูกขับเคลื่อนจากเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง

อย่างไรก็ตามองค์ประกอบทั้ง 2 ข้างต้น จะไม่สามารถสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟขึ้นได้เลยหากขาดปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม ซึ่งจะต้องเข้าไปทำหน้าที่ประสานองค์ประกอบทั้ง 2 เข้าด้วยกัน การออกแบบปฏิสัมพันธ์จึงต้องมุ่งเน้นการเพิ่มโอกาสให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ และปฏิสัมพันธ์ขัดแย้ง ซึ่งควรกระตุ้นให้ผู้ชมเข้าไปรับรู้ และปะติดปะต่อเนื้อหาการแสดงผ่านประสาทสัมผัสต่าง ๆ ในพื้นที่เฉพาะ มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมด้วยกัน มีปฏิสัมพันธ์กับผู้แสดง และการใช้งานชุมชน เพื่อสร้างขึ้นเป็นประสบการณ์เฉพาะอันเป็นปัจเจกต่อผู้ชมแต่ละคน

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายขั้นตอนการออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมโดยจำแนกออกเป็น 2 ระยะดังนี้ ระยะแรก คือการทำงานกับบทละครร่างที่ 1 เพื่อจัดแสดงในอาคารพาณิชย์ร้างที่เยาวราชซอย 7 และระยะที่ 2 คือการทำงานกับบทละครร่างที่ 2 เพื่อจัดแสดงบนพื้นที่ออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันซูมคลาวด์ มีตติ้ง โดยจะอภิปรายแนวทางการออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมต่อพื้นที่ ต่อเนื้อหาการแสดง ต่อผู้ชมด้วยกันเอง และต่อตัวละครสำหรับการทำงานแต่ละระยะ จากนั้นจึงจะสรุปรวมแนวทางการปรับเปลี่ยนการออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมจากพื้นที่กายภาพในเยาวราช มาเป็นพื้นที่ออนไลน์บนแอปพลิเคชันซูม เพื่อชี้ให้เห็นถึงการพัฒนาปรับปรุงผลงานตั้งแต่ร่างที่หนึ่งจนออกสู่สายตาของผู้ชมสาธารณะอย่างชัดเจน

4.3.1 เดินสำรวจตึก: รูปแบบปฏิสัมพันธ์บนพื้นที่เยาวราช

ในระยะแรกนี้ ผู้วิจัยออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม โดยได้แรงบันดาลใจจากประสบการณ์ที่ผู้วิจัยและผู้เขียนบทได้เข้าไปสำรวจพื้นที่และสภาพแวดล้อมของอาคารพาณิชย์ร้างในเยาวราชซอย 7 ตามเส้นทางที่ต่างกัน ได้รับรู้เรื่องราวเกี่ยวกับอาคารนี้จากมุมมองที่แตกต่างกัน ซึ่งท้ายที่สุดตกตะกอนสะท้อนถึงสภาพของประเทศไทยในปัจจุบัน และการรับรู้เรื่องราวของคนในสังคมอย่างเป็นเศษเสี้ยว ไม่ครบถ้วน และมองจากมุมมองที่แตกต่างกัน

ผู้วิจัยจึงออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟไว้ดังนี้คือ ผู้วิจัยจะแบ่งผู้ชมออกเป็น 4 กลุ่ม เดินทางเข้าสู่อาคารที่จัดแสดงผ่านเส้นทางที่แตกต่างกัน 4 เส้นทาง ในพื้นที่จัดแสดงจะมีเนื้อหาการแสดงอยู่ตามห้องต่าง ๆ ซึ่งได้พัฒนาขึ้นจากลักษณะเฉพาะของพื้นที่ โดยจะได้รับรู้เรื่องราวต่าง ๆ ไม่ครบถ้วนและไม่เหมือนกัน ตลอดกระบวนการจะกระตุ้นให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องเล่าในรูปแบบของเกม โดยกำหนดบทบาทให้ผู้ชมเป็นส่วนหนึ่งของเจ้าของตึก ที่เข้ามาเดินเท้าสำรวจสภาพ

อาคาร และเรื่องราวที่เคยเกิดขึ้นในอาคารนี้ เพื่อสุดท้ายผู้ชมจะลงคะแนนเสียงเลือกชะตากรรมของอาคารนี้ว่าจะปรับเปลี่ยนมันไปอย่างไร

ที่ออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟเช่นนี้ ก็เพื่อสะท้อนสารสำคัญของเรื่องซึ่งเป็นการตั้งคำถามว่า หากผู้ชมได้รับรู้เรื่องราวของอาคารนี้เป็นเพียงเศษเสี้ยวอย่างไม่เห็นภาพรวม ผู้ชมจะสามารถตัดสินใจความเป็นไปของอาคารนี้ได้จริงหรือไม่? เพื่อหวังจะกระตุ้นให้ผู้ชม นึกเชื่อมโยงไปถึงสภาพความเป็นอยู่ของประเทศไทยในปัจจุบัน ที่อยู่ในสภาพถูกปล่อยทิ้งรกร้างการพัฒนา และตั้งคำถามต่อตนเองว่าประเทศไทยมีความหมายอย่างไรต่อตน และตนจะสามารถเลือกกำหนดทิศทางของประเทศไทยต่อไปได้อย่างไรหากไม่ได้รับรู้เรื่องราวของคนในประเทศนี้ได้รับด้านครบทุกมิติ

จากประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่ออกแบบมาข้างต้นนี้ ผู้ชมจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องผ่านการเล่าเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่อง และการ เล่น กับเรื่องดังนี้

4.3.1.1 ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการของผู้ชมกับพื้นที่

ผู้ชมจะถูกหลอมรวมทางกายภาพเข้าไปกับพื้นที่และสภาพแวดล้อมของอาคารที่ใช้จัดแสดง โดยที่โลกสมมติของละครเรื่องนี้ กับโลกทางกายภาพที่ผู้ชมอยู่ ถูกสร้างให้เป็นสิ่งเดียวกัน กล่าวโดยง่ายว่ามีเรื่องราวเกิดขึ้นในอาคารร้างแห่งนี้ และผู้ชมก็เข้าไปสังเกตและรับชมเรื่องราวในพื้นที่ดังกล่าว ดังนั้นผู้ชมจะเห็นตัวละครอยู่ตรงหน้าอย่างใกล้ชิด ไม่ถูกแยกออกมานั่งชมอยู่ห่าง ๆ อย่างละครที่จัดแสดงในโรงละครตามชนบท ผู้ชมจะหลอมละลายเส้นแบ่งระหว่างโลกสมมติของตัวละคร และโลกทางกายภาพของตัวเองจากการที่ตัวละครใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางผู้ชม อาจเดินผ่านผู้ชม นั่งบนเก้าอี้ตัวเดียวกับผู้ชม หายใจร่วมกับผู้ชมในห้องเดียวกัน จนอาจแยกไม่ได้ว่าพื้นที่ใดเป็นพื้นที่ของผู้ชม และพื้นที่ใดเป็นพื้นที่ของตัวละคร

นอกจากนี้ผู้ชมยังจะได้ใช้ประสาทสัมผัสทั้งหมดรับรู้บรรยากาศของสภาพแวดล้อมในพื้นที่จัดแสดงด้วย ด้านการมองเห็น ผู้ชมจะเห็นโครงสร้างทางสถาปัตยกรรมของอาคาร เห็นรายละเอียดของพื้นที่แสดงในระยะใกล้มาก ด้านการรับรส ผู้ชมจะได้ลิ้มรสเครื่องดื่มของร้านโซน่าไปพร้อมกับกระบวนการซึ่งรับบทเป็นมัคคุเทศก์ ในเรื่อง *อยู่นาน* ผู้ชมจะได้กินก๋วยเตี๋ยวฝีมืออาหมะ ด้านการรับกลิ่น ผู้ชมจะได้กลิ่นบรรยากาศของอาคารจัดแสดง กลิ่นความเก่าของอาคาร กลิ่นสิ่งปฏิกูลของสัตว์จรจัดรอบอาคาร ด้านการได้ยิน ผู้ชมจะได้ยินเสียงรถที่วิ่งผ่าน เสียงผู้คนที่สัญจรอยู่โดยรอบ ด้านการสัมผัส ก็จะสัมผัสถึงอากาศร้อน ถึงฝุ่น ได้หยิบจับข้าวของเครื่องใช้ที่ตัวละครใช้ ได้พาตัวเองเดินผ่านบันไดที่ตัวละครเดิน ผ่านทางเดินที่ตัวละครหลบหนีมาพบกัน เป็นต้น ประสาทสัมผัสของผู้ชมจะทำงานอย่างเดียวกับตัวละคร เพราะได้เข้าไปอยู่ในโลกเดียวกันกับตัวละคร ผู้ชมจึงน่าจะรู้สึกร่วมไปกับตัวละครได้เป็นอย่างดี เปิดโอกาสให้เข้าถึงอิมเมอร์ชันได้ง่ายขึ้น

4.3.1.2 ปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดของผู้ชมกับเนื้อหาการแสดง

ผู้ชมจะมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับเนื้อหาการแสดง หรือเรื่องราวในละครตลอดเวลา เพราะบทละครเขียนขึ้นเป็นเศษเสี้ยวแบบเรื่องเล่าหลากหลายลำดับเรื่อง ที่ไม่จบสมบูรณ์ในตัวมันเอง ต้องให้ผู้ชมนำมาประกอบกันโดยการเดินเข้าชมตามเส้นทางต่าง ๆ มีรายละเอียดบางอย่างในแต่ละเส้นเรื่องที่เชื่อมโยงไปถึงเส้นเรื่องอื่น ซึ่งจะเข้าใจได้ก็ต่อเมื่อไปเข้าชมเรื่องนั้น ๆ ทำให้ผู้ชมจะต้องคิดเชื่อมโยงข้อมูล ตีความ และคาดเดาสืบต่อต่าง ๆ อยู่ตลอดเวลาที่รับชมละคร

นอกจากนี้ผู้ชมยังเป็นผู้เรียงลำดับเรื่องราวต่าง ๆ ด้วยตนเอง ผ่านการเดินเข้าไปชมตามลำดับที่ต่างกัน การที่ผู้ชมได้รับรู้เรื่องเล่าใดก่อนอีกเรื่อง ย่อมส่งผลถึงความเข้าใจต่อเรื่องถัดไป เช่น หากได้ชมเรื่อง *อยุ่ดี (ไม่ว่าดี)* ก่อน ผู้ชมย่อมรู้ว่าดวงตตายจากการที่ถูกหุ่ยเฮาฆาตกรรม เมื่อไปชมเรื่อง *อยุ่ดี (ไม่ว่าดี)* แล้วได้ยินว่าคุณหลิปพูดว่าดวงตตาย ผู้ชมจะคิดได้ในทันทีว่าคุณหลิปพูดไม่จริง หรือรู้มาไม่จริง ผู้ชมจะไม่เชื่อคุณหลิปตั้งแต่วันที่ที่ได้ยินคุณหลิปพูดไปโดยปริยาย ในทางกลับกัน ถ้าผู้ชมได้ชมเรื่อง *อยุ่ดี (ไม่ว่าดี)* ก่อน ผู้ชมจะเชื่อคุณหลิปในตอนแรก แต่เมื่อไปชมเรื่องของดวงตในภายหลังจึงจะค่อยตกตะกอนได้ว่าคุณหลิปไม่รู้อะไรเกี่ยวกับอาครที่ตนจะเข้ามาสร้างสรรค์งานเลย

ดังนั้นผู้ชมก็จะเกิดการเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อตัวละครต่าง ๆ จากการค่อย ๆ ปะติดปะต่อเชื่อมโยงเรื่องราวเข้าด้วยกันไปที่ละน้อย นอกจากนี้การลำดับเรื่องราวที่ต่างกัน ย่อมส่งผลต่อภาพรวมของละครที่ต่างกันด้วย หากขาดเรื่องใดเรื่องหนึ่งไป อาจเข้าใจตัวละครได้ไม่รอบ เข้าถึงสารสำคัญของเรื่องไม่ครบทุกประเด็น ผู้ชมที่ได้ชมเรื่องเดียวกัน ตามลำดับเดียวกัน ก็อาจจะปะติดปะต่อเรื่องราวได้มากขึ้นต่างกับขึ้นกับประสบการณ์ของแต่ละคน แน่แน่นอนว่าก็จะย่อมได้ประสบการณ์ที่ต่างกันออกไปอีกจากเรื่องเล่านี้ด้วย

นอกจากนี้ กิจกรรมสุดท้ายที่ออกแบบไว้ จะช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมทบทวนถึงเรื่องราวที่ตนเป็นคนเรียงลำดับมา และตัดสินเรื่องราวเหล่านั้น พวกเขาจะตัดสินคุณค่าตัวละครในเรื่องที่ได้รับชมและประเมินค่าตัวละครแต่ละคนอย่างเข้าข้างเพราะได้เห็นมาด้วยตนเอง แต่ผู้ชมจะไม่เข้าใจตัวละครที่ตนไม่ได้รับชม และไม่ได้เข้าไปสัมผัสด้วยเลย ซึ่งจะเกิดปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดต่อเรื่องราวได้แตกต่างกันออกไป ซึ่งกลวิธีนี้จะแตกต่างจากการเข้าไปรับชมละครในโรงละครที่เดินเรื่องเป็นเส้นเรื่องเดียว และผู้ชมได้รับรู้เรื่องราวเท่ากันหมด ผู้ชมจะมีเพียงแค่ความรู้สึกร่วม และเป็นฝ่ายรับข้อมูลจากผู้แสดงเพียงฝ่ายเดียว อาจไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด จินตนาการ ตีความให้ความหมายต่าง ๆ กับเรื่องที่ได้รับชม เหมือนการออกแบบเรื่องเล่าให้เป็นแบบหลากหลายลำดับเรื่อง

4.3.1.3 ปฏิสัมพันธ์จัดแจ้งของผู้ชมกับผู้ชมด้วยกัน

จากการออกแบบการใช้พื้นที่แสดง ผู้ชมจะไม่ได้ถูกจัดให้นั่งอยู่ฝั่งเดียวกันแต่จะสามารถนั่งหรือยืน หรือเดินไปมาในพื้นที่แสดงได้อย่างอิสระ นั้นหมายความว่านอกจากจะได้รับชม

เนื้อหาการแสดงแล้ว ผู้ชมยังจะได้เห็นผู้ชมคนอื่น ๆ ในระหว่างที่รับชมด้วย เขาอาจได้เห็นปฏิกิริยาที่ผู้ชมผู้อื่นมีต่อเนื้อหาการแสดง เช่น รู้สึกคล้อยตามหรือรู้สึกไม่เชื่อ ดังนั้นปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ชมมีต่อผู้ชมด้วยกันผ่านการมองเห็นขณะชมเนื้อหาการแสดงก็จะมีผลต่อการรับรู้เรื่องราวของผู้ชมด้วย

นอกจากนี้ การออกแบบให้ผู้ชมต้องเดินออกจากพื้นที่แสดงหนึ่งไปสู่อีกพื้นที่แสดงหนึ่งก็จะเกิดช่องว่างระหว่างการเปลี่ยนพื้นที่การรับชม ทำให้ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ สามารถพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น หรือความรู้สึกต่อกันได้ ผู้ชมกลุ่มหนึ่งอาจจะเดินสวนผู้ชมอีกกลุ่มหนึ่ง หรือถูกนำไปรวมกับผู้ชมอีกกลุ่มหนึ่ง การเห็นสีหน้าท่าทางของผู้ชมกลุ่มอื่นอาจกระตุ้นให้เกิดการคาดเดาว่าผู้ชมกลุ่มนั้นไปดูเรื่องอะไรมา และมีความรู้สึกต่อเรื่องนั้น ๆ อย่างไร ก่อนเข้าสู่พื้นที่แสดงก็สามารถแลกเปลี่ยนประสบการณ์กับผู้ชมกลุ่มนั้นจนได้มุมมองหรือรับรู้ประสบการณ์ที่แตกต่างกันในเวลาสั้น ๆ นี้ได้

ท้ายที่สุดแล้วในกิจกรรมสุดท้าย ที่ให้ผู้ชมร่วมลงคะแนนตัดสินชะตากรรมของอาคารร้างแห่งนี้ น่าจะช่วยกระตุ้นให้ผู้ชมจำเป็นต้องสอบถามเรื่องราวที่ตนไม่ได้รับชมจากผู้ชมกลุ่มอื่นเพื่อหาเกณฑ์การตัดสินใจ ทำให้ผู้ชมต้องมีปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งต่อกันโดยตรงผ่านการสนทนา จำเป็นจะต้องแลกเปลี่ยนข้อมูลแลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน ซึ่งน่าจะเป็นตัวกระตุ้นให้ผู้ชมตระหนักได้ว่า ประสบการณ์ที่แต่ละคนได้รับชมมานั้นแตกต่างกัน เรื่องราวจากปากของผู้ชมคนหนึ่งอาจแตกต่างไปจากผู้ชมอีกคนหนึ่ง และแน่นอนว่าอาจจะต้องแตกต่างจากการรับรู้ของตนเองด้วย

ด้วยกลวิธีนี้ผู้วิจัยคาดหวังว่าผู้ชมก็จะกลับไปมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงอีกครั้ง ทบทวนการรับรู้ และการตัดสินค่าของตนว่า สรุปแล้วสามารถเชื่อในประสาทสัมผัสของตนได้มากน้อยเพียงใด เรื่องราวที่ถูกเล่าแท้จริงแล้วเกิดขึ้นอย่างไร ซึ่งน่าจะช่วยให้มุ่งไปสู่การตั้งคำถามหลักซึ่งเป็นสาระสำคัญของเรื่อง เกี่ยวกับการรับรู้เรื่องราวเพียงเศษเสี้ยว ว่าอาจไม่เพียงพอต่อการมองเห็นภาพรวม และไม่เพียงพอต่อการตัดสินคุณค่าของตัวละคร รวมทั้งไม่เพียงพอต่อการตัดสินชะตากรรมความเป็นไปของอาคารนี้ด้วย จนท้ายที่สุดคิดเชื่อมโยงไปถึงสถานการณ์การตัดสินค่าคนที่มิได้มองต่อประเทศไทยในแง่มุมที่ต่างกันได้อีกด้วย

4.3.1.4 ปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งของผู้ชมกับตัวละคร

ตัวละครแรกและผู้ชมจะได้พบเจอซึ่งเป็นตัวเชื่อมประสานระหว่างโลกสมมติในละครและโลกความเป็นจริงของผู้ชม ก็คือกระบวนกรที่จะรับบทบาทเป็นมัคคุเทศก์ เขาจะพูดคุยต้อนรับผู้ชม ขวนผู้ชมกินดื่มอยู่ในพื้นที่ร้านอาหารไชน่า ผู้ชมจะมีปฏิสัมพันธ์กับเขา โดยสามารถพูดคุยกับเขาได้ตั้งแต่ตอนเริ่มกระบวนกร ซึ่งจะช่วยกำหนดบทบาทให้ผู้ชมได้เป็นส่วนหนึ่งของอาคาร ทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับเรื่องราวที่กำลังจะเกิดขึ้นได้บ้าง ซึ่งผู้ชมจะเชื่อในบทบาทนี้นาน้อยต่างกัน

เพียงไร อย่างน้อยผู้ชมก็จะรู้ว่าตนต้องเข้าไปในอาคารเพื่อทำอะไร ผู้ชมจึงจะไม่ได้เข้าไปชมละครเท่านั้น แต่เข้าไปมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด ทางความรู้สึก และทางกายภาพกับองค์ประกอบต่าง ๆ

นอกจากนี้ มัคคุเทศก์ยังจะเป็นผู้นำทางผู้ชม เข้าไปยังห้องต่าง ๆ ของอาคาร นี่ ดังนั้นผู้ชมก็จะสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับมัคคุเทศก์ได้ตลอดทาง มัคคุเทศก์จะแนะนำผู้ชมได้ว่า จะต้องไปชมเรื่องใดต่อ หรือจะสามารถอยู่ชมเรื่องเดิมจนจบเวลาแสดงก็ได้

การมีปฏิสัมพันธ์กับมัคคุเทศก์นี้อยู่ในกติกาที่คลุมเครือ เพราะมัคคุเทศก์จะทำหน้าที่เป็นทั้งตัวละครในเรื่อง และยังเป็นทีมงานที่คอยดูแลจัดระเบียบให้ผู้ชมในโลกความจริงของผู้ชมด้วย มัคคุเทศก์จึงน่าจะช่วยให้ผู้ชมทลายเส้นแบ่งระหว่าง 2 โลกและเชื่อในกติกาของโลกสมมติจนน่าจะลืมไปได้บางขณะว่ากำลังชมละครอยู่ แต่การแสดงที่เกิดขึ้นตรงหน้านั้นอาจเป็นเรื่องจริง หรืออย่างน้อยก็เป็นเรื่องที่ทำให้รู้สึกร่วมได้อย่างสมจริงนั่นเอง

บางเส้นเรื่อง เช่น เรื่อง *อยู่ยง* มัคคุเทศก์จะเป็นผู้นำให้ผู้ชมได้มีการกระทำร่วมกับตัวละคร คือจุดธูปเพื่อเคารพบรรพบุรุษ ผู้วิจัยยังได้ออกแบบให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครในเรื่องด้วย ตัวละครวิญญาณบรรพชนจะเข้าไปพูดคุยกับผู้ชมราวกับว่าผู้ชมเป็นลูกหลานของตน เป็น การกำหนดบทบาทให้กับผู้ชมว่าตนจะต้องมีส่วนร่วมกับความเป็นไปของอาคารนี้

ผู้ชมที่สามารถเชื่อในสถานการณ์สมมตินี้ได้จากการมีปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการกับพื้นที่และปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับเนื้อหาการแสดงมาตลอดกระบวนการ ก็น่าจะเกิดความรู้สึกร่วมกับตัวละคร และรู้สึกร่วมกับสถานที่นั้นมากยิ่งขึ้น หรืออย่างน้อยที่สุด ในเรื่อง *อยู่นาน* จะมีฉากที่ตัวละครอาหะเมะปาซามก้วยเดี่ยวใส่เอียงซึ่งผู้ชมที่อาจจะอยู่ใกล้กับตัวละครเอียงก็จะต้องมีการหลบซามก้วยเดี่ยว หลบเส้น และน้ำก้วยเดี่ยวที่จะกระเด็นออกมา ซึ่งน่าจะช่วยให้ผู้ชมรู้สึกเชื่อว่าตนอยู่ในโลกเดียวกันกับตัวละครมากยิ่งขึ้น รู้สึกร่วมไปกับตัวละครเอียงมากยิ่งขึ้น

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังออกแบบให้ผู้ชมได้พบกับตัวละครต่าง ๆ หลังจากที่ลงคะแนนเสียงเลือกชะตากรรมให้กับอาคารนี้เสร็จสิ้นแล้ว ตัวละครทั้งหมดในเรื่องจะเข้ามาหาผู้ชมที่ชั้น 2 ของร้านไชน่าและน่าจะแสดงความรู้สึกของตนหลังจากที่ได้รับรู้แล้วว่าผู้ชมตัดสินใจกระทำอย่างไรต่อไปกับอาคารนี้ ดังนั้นผู้ชมอาจจะเกิดปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด ในแง่ความรู้สึกกับตัวละคร อาจรู้สึกผิดต่อสิ่งที่ได้ตัดสินใจลงไป อาจมีโอกาสดูอธิบายตนเอง หรืออาจเพิกเฉยต่อตัวละครก็ได้ ซึ่งย่อมส่งความรู้สึกสุดท้ายต่อการชมละครเรื่องนี้ให้ติดตัวผู้ชมต่อไปแม้จะออกจากพื้นที่แสดงแล้ว

ในการแสดงระยะนี้ผู้วิจัยออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องได้อย่างเป็นอิสระ เพราะในตัวมันเองเป็นละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่โดยสมบูรณ์ คือ เมื่อนำผู้ชมเข้าไปอยู่ในพื้นที่เดียวกับโลกในละครแล้ว ผู้ชมย่อมเกิดปฏิสัมพันธ์ทางกายภาพกับองค์ประกอบต่าง ๆ ได้อย่างจับต้องได้ น่าจะช่วยสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่มีระยะห่างระหว่างโลกกายภาพกับโลกสมมติน้อยที่สุด เปิดโอกาสที่เอื้ออำนวยต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชันได้โดยง่าย

แต่สำหรับการแสดงระยะที่ 2 ที่ย้ายพื้นที่ไปอยู่ในโลกออนไลน์นั้น ถือว่าท้าทายมากกว่า จะต้องขบคิดอย่างถี่ถ้วน และใช้ลักษณะเด่นของพื้นที่คือแอปพลิเคชัน ชุม อย่างมีกลยุทธ์แบบเนียนกว่า จึงจะสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟให้กับผู้ชมได้ ซึ่งจะอธิบายในหัวข้อถัดไป

4.3.2. แอบดูเรื่องราวผ่านจอ: รูปแบบของปฏิสัมพันธ์ต่าง ๆ บนแอปพลิเคชันชุม

ในการแสดงระยะที่ 2 ผู้วิจัยสร้างสรรค์การแสดงโดยต่อยอดมาจากบทการแสดงร่างที่ 1 ซึ่งยังคงแนวคิดตั้งต้นที่ต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้เรื่องราวไม่ครบถ้วน เพื่อกระตุ้นให้เกิดการสนทนากันถึงการตัดสินใจคุณค่าตัวละครในแต่ละเส้นเรื่อง โดยจะต้องสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟขึ้นบนพื้นที่ออนไลน์ แล้วออกแบบเรื่องเล่าให้เหมาะสมกับการรับชมในชุม เพื่อให้ผู้ชมเชื่อมโยงประสบการณ์ในโลกออนไลน์ กับโลกทางกายภาพของผู้ชมเอง

ผู้วิจัยออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟในระยะที่ 2 ไว้ดังนี้คือ ผู้วิจัยจะนำผู้ชมเข้าสู่ระบบออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันชุม ผู้ชมจะสร้างภาพตัวแทนเสมือนของตนผ่านการเปิดกล้องและการเปิดไมโครโฟน จากนั้นผู้วิจัยจะให้กระบวนการกล่าวต้อนรับผู้ชม มอบหมายบทบาทให้ผู้ชมเป็นผู้ที่เข้ามาแอบดูเศษเสี้ยวหนึ่งในชีวิตของตัวละครหญิง 4 คน ที่ถูกกักขังโดยระบบความคิด ความเชื่อบางอย่างเอาไว้ในพื้นที่ตึกร้างของเขาวราช และชี้แจงว่าผู้ชมจะมีสิทธิ์เลือกชมได้เพียงแค่ 3 เรื่อง

กระบวนการจะกระตุ้นให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์กับเรื่อง โดยเล่าเรื่องย่อกระตุ้นความสนใจของผู้ชม และให้ผู้ชมเลือกเข้าชมเนื้อหาการแสดงโดยแบ่งแต่ละเส้นเรื่องเอาไว้เป็นห้องประชุมย่อย จากนั้นจึงให้ผู้ชมกดเลือกห้องประชุมย่อยด้วยตนเองเพื่อย้ายผู้ชมเข้าไปในห้องประชุมย่อยต่าง ๆ แล้วรับชมการแสดงซึ่งทีมงานจะเปิดวิดีโอที่ถ่ายทำและตัดต่อมาแล้วให้ชม โดยที่เชิญชวนให้ผู้ชมเปิดกล้องอยู่ตลอดเวลา จากนั้นจึงให้ผู้ชมกลับออกมารวมตัวกันที่ห้องประชุมใหญ่หรือที่จะเรียกว่าห้องโถงกลางแล้วจึงให้ผู้ชมเลือกเข้าชมเนื้อหาการแสดงลำดับที่ 2 และลำดับที่สามต่อไป ทั้งนี้ผู้ชมจะเลือกชมเรื่องใดก่อนหลังตามลำดับก็ได้ แล้วแต่ผู้ชมจะออกแบบประสบการณ์ปัจเจกของตน

หลังจากชมการแสดงครบ 3 เส้นเรื่อง กระบวนการจะให้ผู้ชมส่งตัวแทนออกมาเล่าเรื่องที่รับชมมาเรื่องละ 1 คน เพื่อให้ผู้ชมท่านอื่นที่พลาดเรื่องนั้นไปได้รับรู้เรื่องราวผ่านปากของตัวแทนเหล่านั้น หลังจากเล่าจบในรอบแรกแล้วผู้วิจัยกำหนดให้กระบวนการมอบกิจกรรมท้าทายการแสดงให้เห็นว่า ผู้ชมจะต้องลงคะแนนเสียงเลือกตัวละครที่มีการตัดสินใจในชีวิตอย่างไม่เหมาะสมที่สุด ผ่านฟังก์ชันการใช้แบบสำรวจความคิดเห็นของแอปพลิเคชันชุม หลังจากนั้นจึงให้ผู้ชมส่งตัวแทนมาเล่าเรื่องอีกครั้งเพื่อเสริม หรือแย้งกับผู้เล่าเรื่องครั้งแรก แล้วจึงให้ผู้ชมลงคะแนนและประกาศผลการลงคะแนนในแต่ละรอบ ท้ายที่สุด กระบวนการจะแจ้งผู้ชมว่าเมื่อจบการแสดงรอบสุดท้ายจะมีการประกาศผลคะแนนในแต่ละรอบลงสื่อสังคมออนไลน์ในหน้าเพจเฟซบุ๊กของภาควิชา

การออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ให้ผู้ชมทบทวนการรับรู้เรื่องราวของตนเอง ว่าอาจไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ นำไปสู่ข้อสรุปว่าการตัดสินใจคบคนในโลกออนไลน์ผ่านเรื่องราวที่ได้พบเห็นหรือเพียงแต่ได้ยินจากปากของบุคคลที่สามเพียงเศษเสี้ยว ย่อมไม่เพียงพอต่อการตัดสินใจคุณค่าทางศีลธรรมบางอย่างของผู้คนเหล่านั้น ผู้วิจัยหวังว่า ผู้ชมจะเชื่อมโยงประสบการณ์ในโลกออนไลน์ครั้งนี้ กับประสบการณ์การตัดสินใจคบคนต่างบนโลกกายภาพ ในชีวิตประจำวันของผู้ชมได้ ซึ่งเป็นสาระสำคัญของเรื่องที่ต้องการนำเสนอในการแสดงระยะที่ 2 นี้

ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่ได้ออกแบบเอาไว้ สามารถแจกแจงรายละเอียดของปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ชมมีกับองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องได้ดังนี้

4.3.2.1 ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการของผู้ชมกับพื้นที่

การหลอมรวมทางกายภาพของผู้ชม จะทำได้โดยการลงทะเบียนใช้บัญชีชมเข้ามาสร้างตัวตนเสมือนในพื้นที่ออนไลน์บนแอปพลิเคชันชม การให้ผู้ชมได้เปิดกล้องแล้วเปิดไมโครโฟนพูดคุยกับกระบวนกร และพูดคุยกันเองในขั้นตอนนี้ จะทำให้ผู้ชมเชื่อว่าอยู่ในพื้นที่เดียวกันกับผู้ชมท่านอื่นผ่านการมีอยู่ทางไกล และการมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมต่อกัน ทำให้ผู้ชมเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับลักษณะเด่นของพื้นที่ได้ด้วยหลักการเดียวกันกับการจัดแสดงบนพื้นที่กายภาพ

เมื่อผู้ชมเข้าสู่ระบบชมเรียบร้อยแล้วกระบวนกรจะกล่าวต้อนรับผู้ชม และกำหนดบทบาทให้ผู้ชมเป็นผู้ที่เข้าไปแอบดูเรื่องราวเศษเสี้ยวหนึ่งในชีวิตของผู้หญิงที่มีความเกี่ยวข้องกับอาคารร้างในเยาวราช กระบวนกรจะกระตุ้นให้ผู้ชมได้ใช้ฟังก์ชันกดยกมือ หรือกดสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีปฏิสัมพันธ์กับแอปพลิเคชันชมและได้มองเห็นสีหน้ากันและกัน นอกจากนี้กระบวนกรยังจะชักชวนให้ผู้ชมได้รับประทานอาหารหรือดื่มเครื่องดื่มในพื้นที่อาศัยของตนเอง เพื่อเชื่อมโยงให้ผู้ชมรู้สึกรวมกลุ่มกับผู้ชมท่านอื่น ๆ ซึ่งแม้ร่างกายทางกายภาพของผู้ชมจะอยู่ในสถานที่ที่ต่างกันแต่จะมีการกระทำบางอย่างร่วมกันผ่านพื้นที่ออนไลน์

กระบวนกรจะเล่าเรื่องย่อของเนื้อหาการแสดงในแต่ละเรื่อง แล้วให้ผู้ชมกดยกมือว่าผู้ใดจะไปชมการแสดงที่ห้องใดก่อนบ้าง ฟังก์ชันการกดยกมือบนแอปพลิเคชันชมนี้ จะทำให้ผู้ที่ยกมืออยู่ถูกจัดเรียงปรากฏภาพใบหน้าบนกรอบการแสดงภาพที่หน้าแรกของแอปพลิเคชันเสมอ ในกรณีที่ใช้เครื่องคอมพิวเตอร์ผู้ชมที่กดยกมือจะถูกจัดเรียงขึ้นไว้ด้านบนของจอภาพ ดังนั้นก็จะเกิดการจัดกลุ่มให้ผู้ชมโดยปริยาย ผู้ชมที่กดยกมือพร้อมกันจะเห็นสีหน้ากันและกันผ่านจอ ซึ่งถูกจัดเรียงเอาไว้อยู่ด้วยกัน หลังจากที่น่าปุ้มยกมือออกผู้ชมก็จะถูกเรียงกลับไปด้านล่าง หรือไปอยู่ที่หน้าท้ายของจอแสดงภาพ ดังนั้นผู้ชมก็จะรู้สึกว่าย้ายพื้นที่ของตนเองไปมา แม้ว่าจะยังนั่งอยู่กับที่ในที่พักอาศัยของตนก็ตาม เป็นการกำหนดตำแหน่งของผู้ชมเพื่อให้เกิด *ความรู้สึกถึงพื้นที่* ตามแนวคิดของ ฮามิดและเปอร์กีส (Hameed & Perkis, 2018)

จากนั้นเมื่อผู้ชมกดเข้าห้องประชุมย่อย ผู้ชมก็จะถูกย้ายเข้าไปอยู่ในพื้นที่ใหม่ ซึ่งมีสภาพแวดล้อมใหม่เป็นวิทัศน์การแสดงในแต่ละเรื่อง ดังนั้นผู้ชมก็อาจจะเชื่อได้ว่าจนถูกเปลี่ยนพื้นที่เข้ามาอยู่ในพื้นที่ใหม่แล้ว และจะกลับไปสู่อีกพื้นที่หนึ่งได้ผ่านฟังก์ชันการกดออกจากห้อง สามารถเทียบเคียงประสบการณ์ได้คล้ายคลึงกับการเดินเข้าออกห้องต่าง ๆ ที่อาคารร้างนั่นเอง

ดังนั้นแม้ร่างกายทางกายภาพของผู้ชมจะยังอยู่ในที่พักอาศัยของตนเช่นเดิม แต่การแสดงออกทางความรู้สึก การกระทำ และคำพูดต่าง ๆ จะทำได้ผ่านฟังก์ชันของชม จึงอาจกล่าวได้ว่าผู้ชมได้ทั้งโลกกายภาพเข้ามาใช้ชีวิตเสมือนอยู่ในโลกสมมติใบใหม่เดียวกัน ระหว่างที่ผู้ชมมีสมาธิอยู่กับเกมและกิจกรรมที่กระบวนกรให้ทำ การรับรู้ทั้งหมดของผู้ชมก็จะอยู่ที่ปฏิสัมพันธ์ที่เขาอยู่บนพื้นที่ออนไลน์จนเกิดภาวะสั่นไหวทางจิตวิทยา จนอาจลืมนไปได้ในบางขณะว่าตนกำลังอยู่ในที่พักอาศัยของตนเอง ตามทัศนะของซิกเซนมิฮาย (Csikszentmihalyi, 2009) นั่นเอง

4.3.2.2 ปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดของผู้ชมกับเนื้อหาการแสดง

ในการแสดงระยะนี้ ผู้วิจัยกำหนดให้ผู้ชมเลือกลำดับการเข้าชมเนื้อหาการแสดงด้วยตนเองเพื่อเสริมอำนาจให้ผู้ชมรู้สึกถึงภาวะของการเป็นผู้กระทำ และให้ผู้ชมได้มีอิสระในการเลือกอย่างเป็นระบบ ต่างจากครั้งแรกที่จะให้มัคคุเทศก์แบ่งกลุ่มและพาไปตามห้องต่าง ๆ เพื่อความปลอดภัยและความเป็นระเบียบเรียบร้อยในการสัญจรไปมาในอาคาร ดังนั้นปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดของผู้ชมต่อเรื่องเล่า และเนื้อหาการแสดงก็จะเกิดขึ้นตั้งแต่ขั้นตอนการเลือกรับชมเรื่องเล่า

เมื่อกระบวนกรเกริ่นนำเรื่องย่อของแต่ละเรื่องแล้ว ผู้ชมน่าจะต้องมีความคาดหวังบางอย่างต่อเรื่องราวเหล่านั้น มีการตัดสินใจคุณค่าตัวละครตั้งแต่คำที่กระบวนกรเลือกใช้บรรยายในเรื่องย่อ และจะต้องเกิดกระบวนการทางการรู้คิด วิเคราะห์ และประเมินว่าจะเข้าชมเรื่องใดก่อนหลัง ซึ่งน่าจะสะท้อนทัศนคติบางอย่างที่ผู้ชมมีต่อบุคคลประเภทต่าง ๆ เช่น ผู้ชมที่รักสุนัขอาจเข้าไปดูตีสี่เพราะรู้สึกว่าเป็นบุคคลแบบเดียวกัน หรือผู้ชมที่เลือกเข้าไปดูเรื่องของจับแฉงซึ่งเป็นศิลปินที่ต้องสร้างสรรค์งานในอาคารร้าง อาจเลือกเพราะว่าตนมีลักษณะนิสัยหรืออยู่ในสายงานที่ใกล้เคียงกันก็ได้ นอกจากนี้ผู้ชมอาจได้ประเมินตนเองได้ด้วย ว่าผู้ชมชอบหรือไม่ชอบ สนใจหรือไม่สนใจบุคคลประเภทใด และเข้าไปชมเรื่องราวเหล่านั้นด้วยเหตุผลใด แต่ไม่ว่าผู้ชมจะใช้เกณฑ์ใดตัดสินใจเลือกลำดับเรื่องราว ผู้ชมจะได้ทำงานกับความคิดตนเองกับเรื่องเล่าตั้งแต่ยังไม่ได้รับชม

รูปแบบการนำเสนอแต่ละเรื่อง ก็สร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมต่อเนื้อหาการแสดงได้เช่นเดียวกัน เช่น ในเรื่องของตีสี่การใช้ภาพมุกกล้องที่เลียนแบบมุมมองของตัวละครแฉง จะทำให้ผู้ชมรู้สึกว่ามีตีสี่สนทนาและโต้ตอบกับผู้ชมโดยตรงอยู่ตลอดเวลา เรื่องของดวงที่ผู้ชมแอบมองอยู่ไกล ๆ ผ่านกล้องวงจรปิดในมุกกด ก็อาจทำให้รู้สึกว่าคุณภาพของดวงน่าสงสัยหรือความเป็นจริง หรือรู้สึกว่าคุณภาพของดวงน่าสงสัยหรือความเป็นจริง และมีความน่าเชื่อถือสำหรับเรื่องของคุณภาพดวงผู้ชมจะรู้สึกว่าคุณภาพดวงน่าเชื่อถือ

เพื่อนของจ๊อบแจ่งเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์เดียวกันกับจ๊อบแจ่งอย่างใกล้ชิด เพราะเป็นการเล่าเรื่องผ่านวิธีโอคอคอล ส่วนรูปแบบการนำเสนอเรื่องของ ‘ชมพู่’ อาจทำให้ผู้ชมถอยห่างออกมามองในฐานะบุคคลที่สามคล้ายกับการชมภาพยนตร์หรือละครโดยทั่วไป ปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ชมมีต่อ ‘ชมพู่’ จะเกิดขึ้นทางความคิดและความรู้สึก เช่น เห็นใจ หรือถอยห่างออกมาเกลียด หรือหมั่นไส้ ‘ชมพู่’ ได้ด้วย เป็นต้น

หลังจากที่ผู้ชมได้ชมเนื้อหาการแสดงลำดับแรกแล้ว ผู้ชมจะกลับมารวมตัวกันที่ห้องโถงกลาง จากนั้นกระบวนการจะถามว่าผู้ชมรู้สึกอย่างไร และอยากชมเรื่องใดต่อ เพื่อกระตุ้นให้ผู้ชมเชื่อมโยงและปะติดปะต่อเรื่อง จากการที่ตัวละครในเส้นเรื่องอื่น ๆ ถูกกล่าวถึง หรือถูกพาดพิงในเรื่องที่ตนเพิ่งได้รับชมมา จากนั้นผู้ชมจะลำดับความสำคัญว่าจะเข้าไปชมเรื่องของตัวละครใดต่อ เกิดการให้เหตุผลหรือตั้งเกณฑ์บางอย่างมาตัดสินค่าตัวละครเช่นกัน

การชมเรื่องลำดับที่ 2 และลำดับที่ 3 จะเป็นการเก็บชิ้นส่วนต่าง ๆ ในแต่ละเส้นเรื่องมาประกอบเป็นภาพใหญ่สำหรับผู้ชมเอง ผู้ชมอาจได้รับรู้เรื่องราวของตัวละครหนึ่ง จากอคติหรือฉันทาคติของอีกตัวละครหนึ่ง ซึ่งเมื่อไปชมชีวิตของเธอจริง ๆ แล้วอาจเปลี่ยนมุมมองที่มีต่อตัวละครนั้นไปจากเดิม หรืออาจประเมินสถานการณ์ที่ตัวละครพบเจอผ่านอคติหรือฉันทาคติของตัวละครแรก ที่กล่าวถึงตัวละครนั้นจากเรื่องลำดับก่อนหน้า เช่น หากดูเรื่องของตี่อิงก่อน จะรู้เรื่องของเอี้ยง ผ่านความเกลียดชังของอิง ซึ่งเมื่อไปชม *เรื่องของ ‘ชมพู่’* ก็อาจทำให้ผู้ชมเกลียดเอี้ยงมาตั้งแต่แรก ไม่ว่าเอี้ยงจะทำอะไรก็ไม่สามารถเห็นใจเอี้ยงได้ หรือผู้ชมอาจเห็นว่าอิงพูดถึงเอี้ยงในแง่ร้ายเกินไป ที่จริงแล้วเอี้ยงน่าสงสาร ทำให้ไปพาลเกลียดอิงแทนก็เป็นไปได้

การออกแบบปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับเรื่องเล่าเช่นนี้ น่าจะทำให้ผู้ชมมีกรอบคิดของการประเมินและตัดสินคุณค่าตัวละครต่าง ๆ เสมอ ขึ้นกับลำดับการรับรู้เรื่อง และขึ้นกับวิจาร์ณญาณและรสนิยมของผู้ชมเอง ซึ่งจะก่อให้เกิดความเข้าใจและความรู้สึกต่อแต่ละเรื่องอย่างที่มีความเป็นไปไม่ได้ไม่รู้จัก แต่ละคนจะได้ประสบการณ์การชมละครเรื่องนี้ไม่เหมือนกันอย่างที่ตั้งใจไว้

ท้ายที่สุดแล้ว เมื่อผู้ชมเลือกรับชมเนื้อหาการแสดงได้ครบทั้งสามเส้นเรื่อง ผู้ชมจะต้องประกอบเรื่องราวต่าง ๆ ขึ้นเป็นเส้นเรื่องเดียว โดยที่ขาดไปอีกเรื่องหนึ่ง ถึงตรงนี้น่าจะกระตุ้นให้ผู้ชมอยากรู้เรื่องราวลำดับถัดไป ซึ่งจะต้องไปฟังจากปากผู้ชมที่ออกมาเล่าเรื่อง ผู้ชมอาจมีความคาดหวังอย่างหนึ่งต่อเส้นเรื่องที่ขาดไปก็ได้ ซึ่งเมื่อได้ฟังแล้วอาจได้รับรู้เรื่องราวที่ต่างไปจากความคาดหวังของตน หรือเสริมความคาดหวังของตนขึ้นไปอีก ยิ่งสร้างให้เกิดเส้นเรื่องแบบปจเจกที่ผู้ชมเป็นคนสร้างขึ้นเองชัดเจนขึ้น และเมื่อผู้ชมจะต้องตัดสินใจเลือกลงคะแนนเสียงตัดสินตัวละครที่เลือกทางเดินชีวิตไม่เหมาะสมที่สุด ผู้ชมจะเกิดการทบทวนประสบการณ์ของตนที่ได้รับรู้มา ได้ประเมินและประกอบสร้างความหมายกลวิธีการเลือกรับชมเรื่องและมุมมองที่ตนมีต่อเรื่องต่าง ๆ กลายเป็นอีกเส้นเรื่องหนึ่ง คือเส้นเรื่องประสบการณ์ของผู้ชมในขณะชมละครเรื่องนี้ซ้อนอยู่ด้วย

ถึงตอนนั้นละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” จึงจะไม่ใช่เรื่องของตัวละครหญิงที่เกี่ยวข้องเกี่ยวกับอาคารพาณิชย์ร้างย่านเยาวราชอีกต่อไป แต่เป็นเรื่องที่ผู้ชมเองกลายเป็นตัวละครหลักเข้าไปสืบทอดปะติดปะต่อเรื่องราวต่าง ๆ มีตัวละครปะทะเป็นตัวละครในแต่ละเส้นเรื่อง หรือเป็นผู้ชมท่านอื่นที่คิดเห็นไม่เหมือนกัน ผู้ชมแต่ละคนจะมีความต้องการ มีการกระทำ มีเป้าหมาย และมีความขัดแย้งอยู่ตลอดทั้งกระบวนการ และเมื่อถึงจุดที่ผู้ชมจะต้องตัดสินใจลงคะแนน และรับรู้ผลของการตัดสินใจนั้น ๆ ก็น่าจะสร้างความลำบากใจให้ผู้ชมอย่างยิ่ง เทียบได้กับจุดวิกฤตของเรื่อง (crisis) ที่ผู้ชมจะต้องลงมือตัดสินใจและเรียนรู้อะไรบางอย่างไม่ต่างจากตัวละครในบทละครอีกด้วย

4.3.2.3 ปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งของผู้ชมกับผู้ชมด้วยกันเอง

กลวิธีที่ผู้วิจัยให้ผู้ชมเปิดกล่องตลอดการรับชมเป็นการสร้างปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมต่อผู้ชมด้วยกันเองอย่างแนบเนียน เพราะผู้ชมจะเห็นปฏิริยาของกันและกันตลอดเวลา สร้างความรู้สึกร่วมว่าได้อยู่ในพื้นที่เดียวกัน อาจกริรต่องอย่างตกใจไปพร้อมกัน ขำขันกับสถานการณ์ของตัวละครไปพร้อมกัน หรือรู้สึกสะเทือนใจในจุดต่าง ๆ ของละครไปพร้อมกัน เป็นต้น

นอกจากนี้การเห็นปฏิริยาของผู้ชมผู้อื่นก็จะมีผลต่อการรับรู้เรื่องราวและความรู้สึกของผู้ชมด้วย เช่น แท้จริงแล้วผู้ชมอาจไม่ได้รู้สึกหวาดกลัวมากนัก แต่เมื่อเห็นปฏิริยาของผู้ชมผู้อื่นที่ค่อย ๆ กลัวสถานการณ์ในเรื่อง ก็อาจส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกกลัวตามไปด้วยทั้งที่หากชมเนื้อหาการแสดงเพียงอย่างเดียว ไม่เห็นสีหน้าของผู้ชมท่านอื่น ก็อาจไม่ทำให้รู้สึกเท่านั้น การได้รู้สึกร่วมกันนี้ไม่ต่างจากการได้ชมละครอยู่ในพื้นที่เดียวกัน ซึ่งการชมละคร หรือภาพยนตร์จากที่พักอาศัยของผู้ชมเองโดยไม่ได้มีการมีอยู่ทางสังคมร่วมกับผู้อื่นนั้น ไม่อาจให้ประสบการณ์เดียวกันได้

หลังจากชมเนื้อหาการแสดงแต่ละเส้นเรื่องจบแล้ว ผู้ชมจะกลับมารวมกันที่ห้องโถงใหญ่ ดังนั้นปฏิริยาของผู้ชมแต่ละกลุ่มที่กลับเข้ามาก็จะไม่เหมือนกัน ขึ้นอยู่กับว่าชมเรื่องใดมาก่อนหน้า ผู้ชมก็จะเริ่มประกอบสร้างความหมายบางอย่างขึ้น มีความคาดหวังต่อบางเรื่อง เช่น ผู้ชมที่ชมเรื่องจับแจ่งกลับออกมาแล้วหัวเราะยิ้มแย้มกันดี ผู้ชมท่านอื่นอาจจะพอคาดหวังได้ว่าในเรื่องนั้นอาจเป็นละครตลกที่ทำให้รู้สึกดี และอาจมีผลต่อการเลือกลำดับการรับชมเรื่องต่อไปได้

นอกจากนี้กระบวนการนี้จะคอยกระตุ้นผู้ชมแต่ละกลุ่มว่าจะไปชมเรื่องใดต่อไป อาจมีการซักถามความรู้สึกของผู้ชมต่อเรื่องที่เพิ่งได้ชมมา ระหว่างนี้ผู้ชมอาจมีการถามไถ่รายละเอียดกัน ผ่านการเปิดไมโครโฟนหรือผ่านการส่งข้อความสนทนากันในหน้าต่างแชท การมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันในลักษณะนี้จะยังทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกของการรวมกลุ่มมากขึ้น ซึ่งในวันจัดแสดงหรือในรอบทดลองฉาย ผู้วิจัยพบว่าผู้ชมที่ไม่รู้จักกันมาก่อนสามารถพูดคุยและมีปฏิสัมพันธ์กันได้ โดยไม่มีความเขินอายหรือระแวงระวังตัวอีกด้วย

เมื่อเข้าสู่ช่วงกิจกรรมท้ายการแสดง ที่ให้ผู้ชมส่งตัวแทนออกมาเล่าเรื่อง ผู้ชมจะได้มีปฏิสัมพันธ์ชัดเจนกันโดยตรง ผ่านการสนทนากัน รับฟังเรื่องที่ขาดไปจากปากของผู้ชมผู้อื่น ผู้ชมที่ออกมาเล่านั้นก็จะเป็นเสมือนผู้แสดงอีกคนหนึ่งซึ่งถ่ายทอดความรู้สึกและเรื่องราวต่าง ๆ ให้ผู้ชมที่เหลือได้รับรู้ นอกจากนี้ผู้ชมยังสามารถรับรู้รายละเอียด หรือมุมมองต่าง ๆ ของเรื่องที่ได้ชมมา ในรูปแบบที่ไม่เหมือนกับที่ตนรับรู้จากปากของผู้ชมที่เล่าเรื่องนั้น ๆ ได้อีกด้วย เช่น อาจมีบางช่วงของการแสดงที่ไม่เข้าใจ หรือเข้าใจไปอย่างหนึ่ง ก็จะทำให้เกิดความเข้าใจใหม่ หรือเข้าใจละเอียดลึกซึ้งมากขึ้น ได้ด้วย ซึ่งก็จะย้อนกลับไปทำให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับเนื้อหาการแสดงอีกว่า ตนยังรับรู้อะไรไม่ชัดเจนอีกบ้าง ส่วนที่เคยมั่นใจว่าเข้าใจถูกต้องแท้จริงเป็นอย่างไร

เมื่อกระบวนการแจ้งว่าตอนท้ายของการแสดงผู้ชมจะต้องลงคะแนนเลือกตัวละครที่ไม่เหมาะสมที่สุด ผู้ชมต่างก็มีปฏิกิริยาทางสีหน้าที่ชัดเจนว่าได้เกิดความลำบากใจขึ้น บางคนอาจแสดงออกผ่านคำพูดหรือข้อความแซ่บ อาจมีผู้เห็นด้วยเข้าไปสนทนากันได้

ผู้ชมที่ออกมาเล่าเรื่องครั้งที่ 2 น่าจะส่งเสริม ได้ยิ่ง ผู้เล่าเรื่องคนที่หนึ่ง หรือแม้แต่เล่าเรื่องผ่านการตีความที่ตนเข้าใจ จนแทบจะเหมือนแต่งเรื่องใหม่ขึ้นมาอีกด้วย อาจส่งผลให้ผู้ชมคนอื่น ๆ ที่ไม่ใช่ตัวแทนเล่าเรื่องได้ซักถามหรือเสนอความคิดเห็นที่แตกต่างออกไปได้อีกหลายมุมมอง เกิดเป็นปฏิสัมพันธ์แบบประสานร่วม นอกจากนี้ในบางรอบยังเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมโน้มน้าวผู้ชมท่านอื่น ๆ ให้เลือกลงคะแนนเหมือนตนเอง บางรอบการแสดงเกิดการแบ่งผู้ชมเป็น 2 กลุ่มที่มีการขัดแย้งกันเพราะมีความคิดเห็นที่ไม่ตรงกัน ซึ่งเป็นข้อค้นพบที่น่าสนใจและจะอภิปรายต่อไป

4.3.2.4 ปฏิสัมพันธ์ชัดเจนของผู้ชมกับตัวละคร

จากข้อจำกัดด้านความเร็วในการเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ผู้วิจัยไม่กล้าเสี่ยงให้มีการแพร่ภาพเนื้อหาการแสดงสด จึงตัดสินใจใช้การถ่ายทำเนื้อหาการแสดงมาเผยแพร่แทน ดังนั้นปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ชมมีต่อตัวละครจึงไม่สามารถจัดการให้เหมือนกับปฏิสัมพันธ์ที่ได้ออกแบบไว้สำหรับพื้นที่ทางกายภาพที่อาคารร้างตามบทการแสดงระยะที่หนึ่งได้ คือไม่ได้มีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครในขณะที่รับชมเนื้อหาการแสดง ปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ชมมีต่อตัวละครได้จะผ่านช่องทางการพิมพ์ข้อความแซ่บ

ผู้วิจัยกำหนดให้ผู้แสดงเข้ามาอยู่ในกระบวนการทูลรอบการแสดง โดยลงทะเบียนและเลือกใช้ชื่อบัญชีของตนให้เป็นชื่อตัวละคร ดังนั้นในช่องทางแซ่บ ผู้ชมจะเห็นตัวละครส่งข้อความหากัน และบางครั้งก็ส่งข้อความหาผู้ชมด้วย เช่น ในกรณีที่ไม่มีผู้ชมส่งตัวแทนมาเล่าเรื่อง ผู้แสดงก็จะส่งข้อความหาผู้ชมในฐานะตัวละคร ให้ช่วยออกมาเล่าเรื่องของตน หรือในกรณีที่เกิดการประณาม ตีตราตัวละครใด ตัวละครนั้นก็จะออกมาเรียกร้องขอความเป็นธรรมจากผู้ชม

กลวิธีนี้ทำให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ชัดเจนกับตัวละครได้โดยตรง เกิดความรู้สึกมีส่วนร่วม เกิดความรู้สึกเห็นใจ หรือรู้สึกผิดเมื่อได้ตัดสินตัวละครไปแล้วด้วย ในรอบทดลองและรอบแสดง

จริง ยังมีผู้ชมส่งข้อความไปหาตัวละครเพื่อสนทนากันโดยตรง ทั้งส่งข้อความที่ผู้ชมจะเห็นได้ทั่วกัน และส่งข้อความไปหาตัวละครโดยเฉพาะ พิสูจน์ว่าผู้ชมเชื่อว่าตัวละครเป็นบุคคลที่มีชีวิตอยู่จริง จนเชื่อในสถานการณ์ที่ตัวละครพบเจอจนรู้สึกร่วมได้ เห็นได้จากการที่ผู้ชมเชื่อในโลกสมมุติของละครมาก ถึงกับพูดคุยกับตัวละครอย่างเห็นอกเห็นใจ หรือมีความรู้สึกร่วมบางอย่างหลังการแสดงจบไปแล้ว บางคนไม่ยอมออกจากแอปพลิเคชันชม แต่ยังสนทนากับผู้ชมต่อไปอีกหลายนาทีด้วย

4.3.3 สรุปการปรับเปลี่ยนการออกแบบปฏิสัมพันธ์จากพื้นที่กายภาพสู่พื้นที่ออนไลน์

จากการออกแบบปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ชมจะมีต่อองค์ประกอบต่าง ๆ ของการแสดงข้างต้นนี้ จะเห็นว่าผู้วิจัยได้ออกแบบปฏิสัมพันธ์ทุกประการโดยคิดต่อยอดจากลักษณะเฉพาะของพื้นที่แสดง ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่ทางกายภาพ หรือพื้นที่ออนไลน์ และออกแบบให้เชื่อมโยงกับเนื้อหาการแสดงด้วย ทำให้ทุกองค์ประกอบของละคร สอดคล้องเกี่ยวเนื่องกันไป สร้างเป็นประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่มีเอกภาพให้กับผู้ชม ไม่ว่าจะเป็นพื้นที่แสดงนั้นจะเป็นพื้นที่ใดก็ตาม

ในตารางเปรียบเทียบด้านล่างนี้ ผู้วิจัยสรุปการปรับเปลี่ยนการออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมจากที่มุ่งหมายจัดแสดงบนพื้นที่กายภาพ ให้กลายมาเป็นพื้นที่ออนไลน์ดังนี้

ตาราง 25 สรุปการปรับเปลี่ยนการออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมเป็นรูปแบบออนไลน์

การออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมที่ตึกร้าง		การใช้ฟังก์ชันของชม คลาวด์ มีตติง
1	กำหนดให้ผู้ชมเป็นหุ้นส่วนตึก	กำหนดให้ผู้ชม แอบดู ภาพจากกล้องวงจรปิด
2	การให้ผู้ชมแบ่งเป็น 4 กลุ่ม แล้วนำเดินเข้าไปตามเส้นทางที่กำหนดไว้	ให้ผู้ชมกดยกมือ หรือแสดงสัญลักษณ์แทนอารมณ์เพื่อสำรวจว่าใครจะเข้าชมห้องใดก่อน
3	พาผู้ชมเข้าชมห้องตามลำดับที่จัดไว้ให้	ให้ผู้ชมกดเลือกเข้าออกห้องประชุมย่อยได้ด้วยตนเองอย่างเป็นอิสระ
4	ผู้ชมอาจได้พูดคุยกับมัคคุเทศก์ระหว่างการเดินชมอาคาร	ให้ผู้ชมกลับมารวมที่ห้องโถงกลาง พร้อมเปิดกล้องและไมโครโฟนพูดคุยกับกระบวนกร
5	ผู้ชมมองเห็นกันและกันในห้องที่เลือกชม	ให้ผู้ชมเปิดกล้องตลอดรับชมการแสดงเพื่อให้เห็นปฏิกิริยาของกันและกัน
6	ให้ผู้ชมพูดคุยกันขณะเดินเปลี่ยนห้อง	เปิดโอกาสให้ผู้ชมเปิดไมโครโฟนระหว่างรอเข้าห้องถัดไป และใช้ฟังก์ชันแชทแสดงความเห็นระหว่างกันได้ตลอดการแสดง

7	ให้ผู้ชมสนทนากันหลังชมการแสดงจบผ่านกิจกรรมที่ออกแบบให้ลงคะแนนเลือกชะตากรรมของตึกร้าง	ให้ผู้ชมเปิดกล้องเปิดไมโครโฟนเล่าเรื่องที่ได้ออกมา เพื่อให้ผู้ชมที่เหลือรับรู้เรื่องที่ขาดไปจากปากผู้ชมผู้อื่น
8	ให้ผู้ชมลงคะแนนว่าควรทำอย่างไรกับตึกร้าง โดยกาบัตรลงคะแนนเลียนแบบการใช้บัตรเลือกตั้ง	ใช้ฟังก์ชันแบบสำรวจให้ผู้ชมลงคะแนนว่าตัวละครใดมีการตัดสินใจที่ไม่เหมาะสมที่สุดเพื่อกระตุ้นให้พูดคุยกัน
9	การให้ผู้ชมได้พบตัวละครก่อนกลับบ้าน	ใช้ฟังก์ชันแชทให้ตัวละครสื่อสารกับผู้ชมโดยตรง

จะเห็นได้ว่า การออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมบนแอปพลิเคชันชม สามารถเกิดขึ้นได้โดยพื้นที่ออนไลน์ไม่ได้เป็นอุปสรรค เพียงแต่มีลักษณะเฉพาะตัวซึ่งอาจเป็นข้อจำกัดให้ไม่สามารถออกแบบปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมได้ในลักษณะเดียวกันกับการจัดแสดงในพื้นที่กายภาพโดยสมบูรณ์ แต่หากมองแอปพลิเคชันชมเป็นพื้นที่พื้นที่หนึ่ง ไม่ใช่เป็นเพียงสื่อกลาง ก็จะสามารถออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟของผู้ชมได้ โดยกำหนดให้เป็นประสบการณ์ออนไลน์ ซึ่งผู้ชมยังคงเป็นส่วนสำคัญของเรื่องในพื้นที่ลักษณะนี้ได้ด้วย สรุปแล้วการสร้างปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมในรูปแบบออนไลน์สามารถทำได้ เพียงแต่ต้องวิเคราะห์จากลักษณะเฉพาะของพื้นที่ที่ใช้ และออกแบบให้สอดคล้องกับพื้นที่และเนื้อหาการแสดงให้เป็นเอกภาพกันนั่นเอง

4.4 การผนวกองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟและชุดเงลาเพื่อจัดแสดง

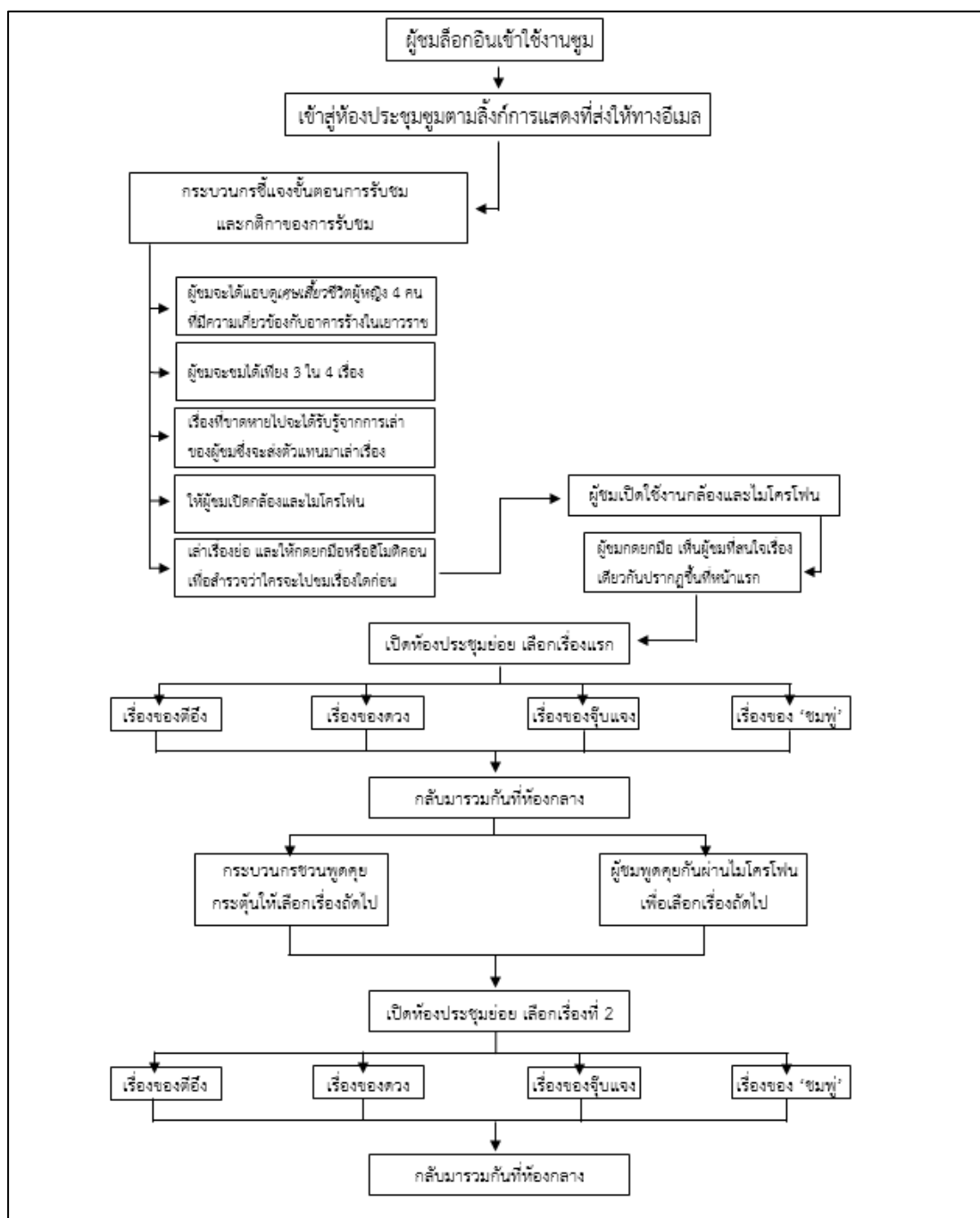
เมื่อสร้างสรรค์องค์ประกอบต่าง ๆ ของละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ โดยกำหนดให้พื้นที่จัดแสดงเป็นพื้นที่ออนไลน์แล้ว จะเห็นว่าทุกองค์ประกอบเชื่อมโยงกันอยู่อย่างไม่สามารถถูกแยกออกจากกันเป็นเอกเทศได้ ขั้นตอนสุดท้ายของผู้วิจัย จึงคือการนำองค์ประกอบทั้ง 3 มาผนวกรวมกัน สร้างขึ้นเป็นกระบวนการรับชมเรื่อง “เช่า เขา อยู่” กำหนดลำดับการรับชมให้เป็นประสบการณ์, จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์, จัดให้มีรอบทดลองฉายและชุดเงลา จากนั้นจึงจัดแสดงจริงต่อสาธารณชน

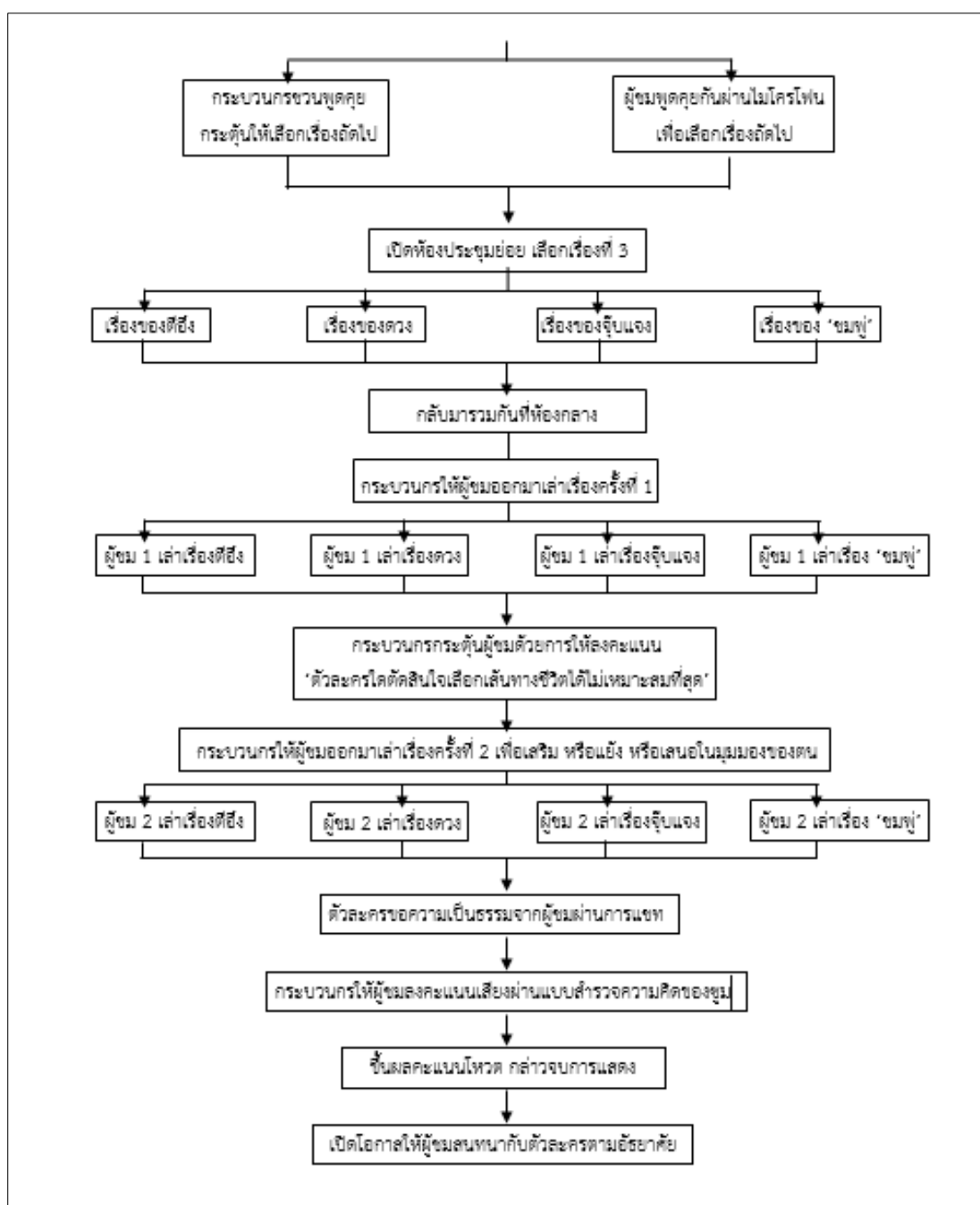
ผู้วิจัยมีขั้นตอนการทำงานและสิ่งที่ได้ค้นพบก่อนจัดแสดงดังนี้

4.4.1 การกำหนดขั้นตอนการรับชมเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ให้เป็นระบบ

ผู้วิจัยได้กำหนดลำดับการรับชม เป็นขั้นตอนต่าง ๆ ในภาพรวมให้สอดคล้องกับลักษณะการใช้พื้นที่ คือให้มีบรรยากาศของการสัมมนา หรือการประชุมออนไลน์ มีเมธาสิทธิ์ และสกุณยา ในฐานะผู้อำนวยการผลิต และผู้จัดการโครงการ คอยควบคุมระบบปฏิบัติการชม และดำเนินการโดย ชากร ชะม้าย ในฐานะกระบวนการ คอยชี้แจงขั้นตอนการรับชม สนทนากับผู้ชมเพื่อ

สร้างบรรยากาศที่เป็นกันเอง ชี้แนะ และช่วยเหลือเมื่อผู้ชมประสบปัญหา คอยกระตุ้นให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่อง ตามที่ผู้วิจัยวางแนวทางไว้ ผ่านการเชื้อเชิญ และสนใจ สามารถสรุปลำดับการเข้าชมเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ได้ตามแผนผังด้านล่างนี้





รูปภาพ 24 ขั้นตอนการรับชมเรื่อง “เข้า เขา อยู่”

จะเห็นว่าประสบการณ์ของผู้ชมต่อการรับชมละครเรื่องนี้ มีขั้นตอนและองค์ประกอบต่าง ๆ ที่สามารถเขียนขึ้นเป็นโครงเรื่องของบทละครอีกเรื่องหนึ่งได้ คือผู้ชมมีความต้องการ มีการกระทำที่เข้าไปปะติดปะต่อเรื่องราวต่าง ๆ มีเป้าหมายเพื่อทำกิจกรรมท่ายการแสดง มีอุปสรรคและความขัดแย้งคือการที่ได้รับความเรื่องราวไม่ครบถ้วน และมีจุดวิกฤตที่ต้องตัดสินใจครั้งใหญ่ตอนที่จะต้องเลือกลงคะแนนตัดสินตัวละครผู้อื่น และยังคงเรียนรู้อะไรบางอย่างไม่ต่างจากตัวละครในเรื่อง

เมื่อผู้ชมตอบแบบสอบถามหลังการแสดง ผู้ชมจะได้ชมละครเรื่องที่ตัวเองเป็นผู้แสดงนำในความทรงจำของตนอีกครั้ง และท้ายที่สุดก็น่าจะตกตะกอนสารสำคัญของเรื่องออกมาได้ผ่านประสบการณ์ของผู้ชมเอง ซึ่งประกอบสร้างโดยตัวผู้ชมเอง ผ่านพื้นที่ เนื้อหาการแสดง และปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมที่มีต่อองค์ประกอบต่าง ๆ ตลอดเรื่อง ทั้งหมดนี้คือประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟที่เฉพาะตัวเป็นปัจเจกต่อผู้ชมแต่ละคน

เมื่อผนวกรวมองค์ประกอบต่าง ๆ แล้วผู้วิจัยได้จัดทำสื่อประชาสัมพันธ์ และจัดให้มีรอบทดลองฉายทั้งสิ้น 2 รอบ เพื่อตรวจสอบความต่อเนื่องสื่อนៃของกระบวนการ นำข้อคิดเห็นต่าง ๆ มาเลือกรับปรับใช้ พัฒนาเป็นกระบวนการจัดการแสดงที่สมบูรณ์ต่อไป

4.4.2 การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ให้เป็นส่วนหนึ่งของการแสดง

ในภาพสื่อประชาสัมพันธ์แรก ผู้วิจัยเสนอแนวทางการออกแบบให้ปรากฏในรูปของจอภาพกล้องวงจรปิด ที่เห็นภาพตัวละครไม่เต็มใบหน้า และเห็นรูปลักษณะของพื้นที่แสดงในตึกร้าง เพื่อสะท้อนความเป็นเศษเสี้ยวของเรื่องเล่าที่ผู้ชมจะต้องปะติดปะต่อเรื่องราวเอง และให้ความรู้สึกของการแอบดูภาพจากกล้องวงจรปิดซึ่งเป็นกรอบความคิดของผู้กำกับที่จะใช้สื่อสารในประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ คำโปรยเพื่อการโฆษณาใช้ว่า “ละครที่คุณไม่ใช่แค่ผู้ชม แต่อาจได้เป็นผู้เล่าเรื่อง” เพื่อปลูกตึกาของกิจกรรมท้ายเรื่องเป็นเรื่องเล่าแบบเกมให้ผู้ชมรับทราบตั้งแต่ยังไม่ได้รับชมการแสดง



รูปภาพ 25 สื่อประชาสัมพันธ์หลักบนกรอบคิดการแอบดูผ่านกล้องวงจรปิด

นอกจากนี้ยังมีสื่อประชาสัมพันธ์ที่แนะนำตัวละครแต่ละเส้นเรื่อง โดยข้อความที่ใช้อธิบายตัวละครไม่ได้เป็นลักษณะการบอกเล่าโดยทั่วไป เช่น เอียงคุณนายตักอับที่ต้องโกหกหลอกลวงผู้อื่นเพื่อการเอาตัวรอด แต่ออกแบบให้แสดงถึงบุคลิกลักษณะและความเป็นตัวละครผ่านบทสนทนา

เรื่องของต๊อ: “หมามันรู้ มันเอาตัวรอดได้ กรรมใครกรรมมันนะอิง กลับไปหาอาแม่เหอะเขารอกินข้าวแยแล้วมั้ง อย่าไปขลุกกับมันเลยเดี๋ยวเห็บหมัดเข้าหู” - เจ็ญ

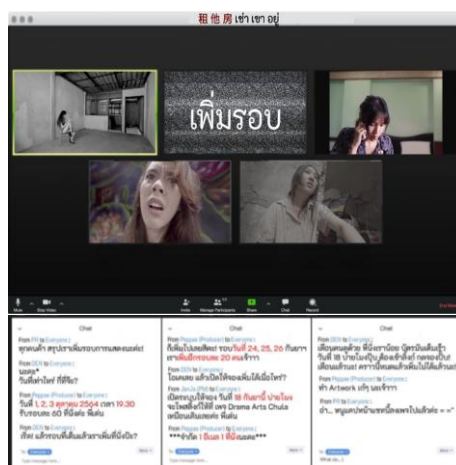
เรื่องของดวง: “มึงจะอยู่ที่นี้ไปจนตายเลยเหวอะดวง? แล้วถ้าเขาไม่มาล่ะ? ถ้าเขาไม่อยากให้มึงอยู่ที่นี้แล้วล่ะ? ถ้าเขาไล่มึง มึงจะยังอยู่อีกหรือ?” - น้อย

เรื่องของจ๊อบแจง: “ยูจะโยงเรื่องคนตายให้กลายเป็นเรื่องของยูไม่ด้าย ถ้าอยากปลดปล่อยความแค้นก็โทรไปด่าพ่อตัวเอง เรากำลังทำละครขายคุณหลีกกันอยู่นะคุณแจง!” - แอนดรูว์

เรื่องของ ‘ชมพู่’ : “ฉันให้เธอไปหมดแล้วเอียง แต่เธอไม่พอเอง ยี่สิบปีที่อยู่ด้วยกันเธอเอาของฉันไปหมด แล้ววันนี้เธอจะมากบอกว่าไม่ได้อะไรติดมือไปจากบ้านฉันได้ไง?” - โด่ง

จะเห็นว่าผู้วิจัยและนฤทธิ์เลือกแนะนำตัวละครผ่านปากของตัวละครอื่น เพื่อสะท้อนเกมและกิจกรรมหลักของเรื่องคือการให้ผู้ชมออกมาเล่าเรื่อง บทสนทนาข้างต้นสะท้อนมุมมองของผู้พูดว่าตัวละครหลักเป็นคนแบบไหน กำลังมีปัญหาอะไร และตั้งคำถามว่าเขาจะอย่างไรต่อไป ซึ่งคำพูดของตัวละครสมทบหรือตัวละครปะทะที่เลือกมานี้ น่าจะทำให้ผู้ชมมีมุมมองต่อตัวละครอย่างใดอย่างหนึ่งมาก่อน แล้วอาจมาพบว่าเขาไม่ใช่อย่างนั้นเมื่อมาชมละครก็ได้ กลวิธีนี้สร้างขึ้นเพื่อให้สอดคล้องกับสารสำคัญเรื่องการตัดสินคุณค่าผู้อื่นโดยที่ยังไม่รู้เรื่องราวของเขาครบถ้วนทั้งหมด

นอกจากนี้ เมื่อมีประกาศเพิ่มรอบ ผู้วิจัยยังกำหนดให้การประชาสัมพันธ์เพิ่มรอบนั้นออกแบบผ่านภาพการใช้งานซูม ทั้งมีกรอบของผู้พูดที่เปิดกล้อง ทั้งหน้าต่างแชท เพื่อบ่งชี้และชี้ให้ผู้ชมเห็นตั้งแต่ก่อนมาชมการแสดงว่าละครเรื่องนี้จะใช้ซูมเป็นพื้นที่หลัก และสร้างประสบการณ์ร่วมกันระหว่างผู้ชมกับผู้ชมเอง และผู้ชมกับเรื่องเล่าผ่านการใช้งานแอปพลิเคชันซูม ดังภาพ



รูปภาพ 26 สื่อประชาสัมพันธ์การเพิ่มรอบ โดยใช้ภาพหน้าจอของซูม คลาวด์ มีต๊อตั้ง

การออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์ให้สอดคล้องไปกับองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้งในแง่ของพื้นที่แสดง เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง และการมีปฏิสัมพันธ์ในเรื่องนั้น ก็เพื่อประกอบสร้างโลกของเรื่องขึ้นมาให้ผู้ชมทำความรู้จักตั้งแต่แรก ใช้กลวิธีการเล่าเรื่องที่ต่างออกไปจากการประชาสัมพันธ์เรื่องอื่น ๆ ให้ เฉพาะ กับ “เช่า เขา อยู่” มากที่สุด และค่อย ๆ ช่วยประกอบสร้างมุมมองเกี่ยวกับตัวละครให้ผู้ชมเริ่มรู้จักผ่านถ้อยคำที่มีอคติ และมีน้ำเสียงชัดเจน ไม่ใช่การบรรยายจากผู้เขียนบท หรือผู้กำกับ ก็เพื่อกรอบให้ผู้ชมเกิดการตีค่าตัวละคร ตามการเล่าของตัวละครสมทบอื่น ๆ ในเรื่องนั่นเอง

4.4.3 การขัดเกลาในรอบทดลองฉาย

ผู้วิจัยจัดให้มีรอบทดลองฉายในวันที่ 21 กันยายน พ.ศ. 2564 มีนักศึกษาวิชาการจัดการมหาวิทยาลัยกรุงเทพเป็นผู้ชมถึง และในวันที่ 22 กันยายน พ.ศ. 2564 มีนักศึกษาวิชาเขียนบทจากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรจน์ประสานมิตร และนักศึกษาวิชาการกำกับการแสดงและการแสดงจากมหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทาเป็นผู้ชม ผู้วิจัยดำเนินการทดลองระบบปฏิบัติการ และกระบวนการรับชมละคร “เช่า เขา อยู่” เพื่อสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟตามขั้นตอนการดำเนินการจริงทุกประการ ทำให้มีข้อค้นพบ ปัญหาและอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน ที่จะต้องปรับปรุงแก้ไข และขัดเกลาหลายประเด็น สามารถสรุปได้เป็นตารางด้านล่าง

ตาราง 26 ข้อค้นพบ ปัญหาและอุปสรรค และการขัดเกลาในรอบทดลองฉาย

การจัดการการใช้พื้นที่ชม	
ปัญหาและอุปสรรค	แนวทางการขัดเกลา
ความเร็วและประสิทธิภาพอินเทอร์เน็ต	เมธาสิทธิ์ ใช้อินเทอร์เน็ตบ้าน และสัญญาณโทรศัพท์มือถือที่เร็วที่สุด แต่ก็ยังทำให้การฉายภาพเนื้อหาการแสดงมีปัญหา ภาพแตก สะดุด เสียงฟังไม่ชัด จึงแก้ไขให้ใช้งบประมาณส่วนการจัดการซื้อแพคเกจอินเทอร์เน็ตความเร็วสูงสุด ซึ่งแม้ต้องมียกจ่ายเพิ่ม แต่ช่วยแก้ปัญหาและลดอุปสรรคต่ออิมเมอร์ชันได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้พื้นที่ที่ถ่ายทอดชมยังเป็นตัวแปรสำคัญ ในสถานที่อับสัญญาณหรือมีฝนตก ต่อให้ใช้อินเทอร์เน็ตความเร็วสูงก็ยังเป็นปัญหา ดังนั้นจึงหาทางป้องกันปัญหาโดยเตรียมทีมงานเอาไว้เป็นตัวสำรองสลับกันเป็นผู้เผยแพร่เนื้อหาการแสดงด้วย

<p>การบริหารจัดการคนเกี่ยวกับประเด็น ความคุ้นเคยการใช้งานซูม</p>	<p>มีผู้ชมจำนวนมากที่ใช้งานซูมไม่คล่อง ทำให้เมธาสิทธิ์ต้องช่วยเหลือ ใช้เวลาในการจัดการผู้ชมยาวนาน ส่งผลให้กระบวนการจัดแสดงยาวนานไปด้วย แก้ปัญหาด้วยการส่งวิธีใช้ซูมไปให้ผู้ชมทางอีเมล และเพื่อทีมงานเป็นโคโฮสต์ ช่วยเมธาสิทธิ์จัดการในกรณีที่ยังมีผู้ใช้งานขัดข้องด้วย นอกจากนี้ยังเพิ่มขึ้นตอนให้ชาครณาผู้ชม ทดลอง ใช้งานฟังก์ชันต่าง ๆ เช่นลองเข้าออกห้องประชุมย่อย ลองกดยกมือและกดสัญลักษณ์แสดงอารมณ์ต่าง ๆ ด้วย</p>
<p>ความยาวนานของกระบวนการจัดแสดง</p>	<p>การที่ผู้ชมเข้าชมการแสดงสาย และยังต้องทดลองการใช้งานฟังก์ชันต่าง ๆ ทำให้เวลาในการแสดงยาวนานเกินไป และส่งผลกระทบต่อกิจกรรมท้าย คือเมื่อผู้ชมเหนื่อยล้าก็ทำให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมท้ายน้อยลง จึงแก้ไขด้วยการให้เมธาสิทธิ์แจ้งให้ผู้ชมเข้าแอปพลิเคชันก่อนการแสดงเริ่มอย่างน้อย 10 นาที แล้วให้ชาครบริหารเวลาการเกริ่นนำในตอนต้น และทดลองสิ่งต่าง ๆ ไปขณะที่รอผู้ชมที่มาสายภายใน 10 นาทีนั้น ในกรณีที่ถึงเวลาที่ควรเริ่มแสดงแล้ว เมธาสิทธิ์จะประเมินจำนวนผู้ชม หากมีผู้ชมเข้ามาในแอปพลิเคชันแล้วมากกว่า 80% จะให้เริ่มการแสดงทันที และแก้ปัญหาที่อาจเกิดขึ้นจากการใช้งานซูมไม่คล่อง โดยเพิ่มโคโฮสต์ช่วยเหลือผู้ชม กรณีที่มีผู้ชมมีปัญหามาก ก็ให้ทีมงานคนอื่น ๆ ส่งข้อความเข้าไปแนะนำผู้ชมทางแชท</p>
เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง	
ปัญหาและอุปสรรค	แนวทางการขจัดเกลา
<p>ได้ยินเสียงไม่ถนัด จับใจความได้ยาก เนื่องมาจากปัญหาของอุปกรณ์ถ่ายทำ</p>	<p>เพื่อไม่ให้เกิดอุปสรรคในแง่ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ ผู้วิจัยให้ผู้ลำดับภาพเพิ่มบทบรรยายใต้ภาพ (subtitle) เพื่อช่วยเหลือกรณีที่ฟังเสียงไม่ถนัด อันเกิดมาจากปัญหาของอุปกรณ์ถ่ายทำ และพื้นที่มีเสียงก้องด้วย พบว่าแก้ปัญหาได้ทันทีในรอบถัดมา และยังเป็นประโยชน์ต่อผู้ชมที่มีข้อจำกัดทางการได้ยิน และผู้ชมที่อุปกรณ์นำออกเสียงส่วนตัวเช่นลำโพง และหูฟังไม่เสถียร รับชมการแสดงได้อย่างสะดวกสบาย ลดอุปสรรคต่อการเกิดอิมเมอร์ชัน</p>

<p>ความยาวของเนื้อหาการแสดงไม่เท่ากัน ทำให้ผู้ชมบางส่วนต้องมารอผู้ชมอีกส่วน</p>	<p>เนื้อหาการแสดงบางเรื่องมีความยาวนานกว่าเรื่องอื่น ทำให้ผู้ชมเรื่องที่เหลือต้องมารอเรื่องที่ยังไม่จบ ปัญหาหลักเลยไม่ได้ แต่บรรเทาปัญหาได้ด้วยการใช้ความช่วยเหลือนอกจากชาคร ที่คอยชวนผู้ชมสนทนาระหว่างเปลี่ยนเรื่อง ซึ่งเดิมไม่อยู่ในแผนการทำงาน (เพราะเกรงว่าจะเป็นการรบกวนผู้ชมที่ยังอยู่ในภาวะอิมเมอร์ชันต็มตัวอยู่กับเรื่องก่อนหน้า) แต่การขัดเกลานี้ส่งผลดีมากกว่าเดิม คือผู้ชมเกิดอิมเมอร์ชันผ่านปฏิสัมพันธ์กับกระบวนการ และกับผู้ชมด้วยกัน ซึ่งช่วยให้บรรยากาศเป็นกันเองและมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกิดขึ้นระหว่างรอชมแต่ละเรื่อง ทำให้ต่อให้ต้องรอ ก็เป็นการรออย่างมีความหมาย</p>
ปฏิสัมพันธ์	
ปัญหาและอุปสรรค	แนวทางการขัดเกลา
<p>ผู้ชมบางส่วนไม่สมัครใจเปิดกล้อง</p>	<p>แรกทีเดียวผู้วิจัยและอาจารย์ที่ปรึกษาอยากให้ผู้ชมเปิดกล้องทุกคน ตลอดระยะเวลาการแสดง เพื่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งระหว่างผู้ชม ให้เห็นกันเองตลอดเรื่อง เมื่อพบว่าผู้ชมบางส่วนไม่เปิดกล้อง ก็พยายามคิดหาวิธีจูงใจให้ทุกคนทำตามกติกา แต่อย่างไรก็ตามเมื่อพิจารณาแล้ว ผู้วิจัยพบว่าเป็นการ บังคับ ผู้ชม และอาจละเมิดความเป็นส่วนตัวมากเกินไป อาจทำให้เกิดอุปสรรคต่ออิมเมอร์ชันมากกว่าเอื้ออำนวยให้เข้าถึงอิมเมอร์ชัน ดังนั้นจึงให้ชาครเพียงแต่ จูงใจผู้ชมว่าการเปิดกล้องจะเพิ่มอรรถรสอย่างไร แต่ไม่ประณาม หรือลงโทษ หรือบีบบังคับผู้ที่ไม่สะดวกใจ</p>
<p>ผู้ชมไม่สมัครใจออกมาเล่าเรื่อง ทำให้กิจกรรมท้ายการแสดงมีปัญหา</p>	<p>ปัญหานี้วิเคราะห์ได้ว่าอาจเกิดขึ้นจาก 2 ปัจจัย คือผู้ชมไม่รู้สึกร่วมกับเรื่อง จนไม่สามารถจูงใจให้เขาออกมาเล่าเรื่องได้ หรือผู้ชมอาจเขินอายไม่สะดวกใจที่จะแสดงความคิดเห็นเพราะกลัวผิด กลัวตีความไม่ตรงกับที่ผู้เขียนบทและผู้กำกับต้องการ ผู้วิจัยขัดเกลากิจกรรมร่วมกับชาครอยู่ทุกรอบการแสดง (ปัญหานี้แก้ได้ในช่วงทดลองฉาย แต่ก็ยังเกิดขึ้นบ้างในการแสดงจริงบางรอบ) และมี</p>

	<p>การจัดการปัญหานี้ดังนี้</p> <ul style="list-style-type: none"> - เสริมอำนาจและให้อิสระกับผู้ชมอย่างชัดเจน กล่าวอย่างชัดเจนว่าเมื่อเรื่องเล่านี้ออกไปสู่การรับรู้ของผู้ชมแล้ว มันก็กลายเป็นเรื่องของผู้ชมแล้ว ดังนั้นจึงไม่มีวิธีการตีความที่ผิดและถูก ให้อิสระผู้ชมเล่าเรื่องได้เต็มที่ - จูงใจผู้ชมผ่านการให้ <i>เดิมพัน</i> กับผู้ชมประเภทเน้นจุดสิ้นสุด คือกล่าวว่าตัวละครที่คุณได้ชมหรือเอาใจช่วยอาจถูกประณาม ถูกเข้าใจผิด ดังนั้นในเมื่อคุณสามารถแก้ต่างให้เขาได้ทางผู้จัดการแสดงก็ขอ <i>เชื่อเชิญ</i> ให้ผู้ชมช่วยเหลือตัวละครด้วย - เน้นย้ำให้ผู้แสดงออกมาขอความเป็นธรรมและจูงใจผู้ชมด้วยกลวิธีต่าง ๆ โดยการส่งข้อความผ่านช่องทางแซท <p>ผู้วิจัยค้นพบในขั้นตอนนี้ว่า การวางแผนที่ดีไม่ได้รับประกันให้เกิดอิมเมอร์ชัน แต่ต้องทดสอบและขัดเกลาไปตลอดกระบวนการ ซึ่งพิสูจน์ทฤษฎีของบีกิน</p>
--	--

จะเห็นได้จากการขัดเกลาข้างต้นว่า การกำกับการแสดงละครอิมเมอร์ซีฟ เป็นการออกแบบประสบการณ์ของผู้ชม และต้องมีการจัดการกับผู้ชม (audience management) มากกว่าละครตามชนบ การกำกับเนื้อหาการแสดงอย่างถี่ถ้วนและวางแผนทางการนำเสนออย่างรัดกุม ไม่เพียงพอต่อการรับประกันอิมเมอร์ชัน การทดลองและขัดเกลาจึงเป็นส่วนที่สำคัญมากอีกส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์ละครประเภทนี้ ผู้วิจัยจึงต้องทำงานกับชาคร และเมธาสิทธิ์อย่างใกล้ชิดเพื่อพัฒนางานอยู่เสมอ แม้จะจัดแสดงไปแล้วก็ตาม

นอกจากนี้ ผู้วิจัยมาค้นพบภายหลังทดลองฉาย และจัดแสดงไปแล้ว ถึง 3 รอบว่า การใช้คำว่า *ตัวแทน* เป็นคำที่กีดกันมากกว่าเชื่อเชิญ สำหรับผู้ชมทั่วไป ในรอบที่ผู้ชมส่วนใหญ่เป็นนักศึกษาหรือวัยรุ่น จะมีผู้ชมเสนอตัวเป็น *ตัวแทน* ทันทีทันใดกว่ารอบที่มีผู้ใหญ่และผู้ทรงคุณวุฒิเป็นหลัก อาจวิเคราะห์ได้ว่าคำว่า *ตัวแทน* มีนัยยะของการพูดแทนผู้ชมทั้งหมดเป็นภาระที่มากเกินไป เป็นคำที่มีการตัดสินคุณค่า (ว่าดี เก่ง มีอำนาจ) อยู่ในตัว ดังนั้นเพื่อหลีกเลี่ยงภาระที่ใหญ่ยิ่ง และการครอบงำทางความคิดผู้อื่น ผู้ชมจึงไม่สะดวกใจจะมีส่วนร่วมในกิจกรรมนี้

ผู้วิจัยจึงปรับคำพูดเป็นการ *ขอความร่วมมือ* แทนคำว่า *ส่ง* ตัวแทน และใช้คำว่า *อย่างน้อย 1 คน* แทนคำว่า *ตัวแทน* เน้นย้ำว่าให้ช่วยเสริมกันได้ และอนุญาตให้ผู้ที่มาเล่าเรื่องไม่จำเป็นต้องเปิดกล้องหากไม่สะดวกใจ เพราะบางคนอาจจะอยากมีส่วนร่วมมาก ๆ แต่เขินอาย หรือมีความจำเป็นต้องปกปิดตัวตน กล่าวโดยสรุปคือ อะไรก็ตามที่เป็นกฎเกณฑ์ และข้อจำกัดอย่างเป็นรูปธรรมมากเกินไป จะเป็นอุปสรรคต่ออิมเมอร์ชัน การเสริมอำนาจ ให้อิสระ และสนใจอย่างสร้างสรรค์แบบเนียน เอื้อให้เกิดอิมเมอร์ชันได้มากกว่า

อย่างไรก็ตามแม้มีการพัฒนา และขัดเกลาระบบการชมละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ตลอดเวลา แต่ละครก็เป็นรูปแบบของศิลปะที่เกิดขึ้นเฉพาะในช่วงเวลาเฉพาะ มีการกำหนดวันแสดง และประชาสัมพันธ์ไปแล้ว ดังนั้นผู้สร้างสรรค์จึงต้องตระหนักว่าจะขัดเกลาไปได้จนถึงเมื่อไร ผู้วิจัยค้นพบในขั้นตอนที่ว่า ก่อนการจัดแสดง ผู้สร้างสรรค์จึงควรตรวจสอบว่าได้มี *ตัวเลือก* ให้เกิดอิมเมอร์ชันที่หลากหลายมากพอหรือยัง และป้องกัน *อุปสรรค* เท่าที่ทำได้หรือยัง ส่วนที่ยังทำไม่ได้ในช่วงเวลาที่จำกัดนี้อาจเก็บไว้เป็นข้อควรตระหนักในงานถัดไป

4.4.4 การจัดแสดงต่อสาธารณชน

เมื่อขัดเกลาระบบการรับชมละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” อย่างพึงพอใจโดยทั่วกัน ทุกฝ่าย และตามกำหนดเวลาแล้ว ผู้แสดงได้จัดแสดงละครเรื่องนี้ต่อผู้ชมสาธารณะ นิสิตนักศึกษาด้านศิลปการละคร และผู้ทรงคุณวุฒิด้านศิลปการละครจำนวนทั้งสิ้น 8 รอบการแสดงในวันที่ 24 กันยายน ถึง 3 ตุลาคม พ.ศ. 2564 และยังจัดให้มีการเสวนาเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดและเก็บข้อมูลมาใช้อภิปรายผลการวิจัยในวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2564 เวลา 14.00 น. ด้วย จากนั้นจึงประกาศผลการลงคะแนนเสียงของผู้ชมแต่ละรอบลงในเพจเฟซบุ๊กของภาควิชาฯ ซึ่งเกิดการพูดคุยถกเถียงวิจารณ์กัน จนสามารถนำมาสะท้อนเป็นผลการวิจัยได้อีก ดังจะอภิปรายรายละเอียดในบทถัดไป

บทที่ 5

อภิปรายผลการวิจัย

ผู้วิจัยนำแนวคิดทฤษฎีที่ได้ค้นคว้าวิจัยในบทที่ 2 และ 3 มาเป็นแนวทางทดลองกำกับการแสดงละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์เรื่อง “เช่า เขา อยู่” ตามกระบวนการที่ได้อภิปรายอย่างละเอียดในแต่ละขั้นตอนในบทที่ 4 และจัดแสดงในวันที่ 24 กันยายน ถึง 3 ตุลาคม พ.ศ. 2564 ทั้งสิ้น 8 รอบการแสดง เพื่อสังเกตปฏิกิริยาผู้ชมที่ตอบสนองกับละครวิจัย และประเมินผลการวิจัย

อย่างไรก็ตามในฐานะวิจัยสร้างสรรค์ผ่านการปฏิบัติ การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ของตัวศิลปิน หรือผู้สร้างสรรค์ ก็สามารถสกัดออกมาเป็นองค์ความรู้ได้เช่นกัน การวัดผลวิจัยในครั้งนี้ จึงไม่ได้อ้างอิงจากคำวิจารณ์ของผู้ชม และผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อตอบสนองมาตรฐานงานวิจัยเพียงอย่างเดียว ตามธรรมชาติของการวิจัยสร้างสรรค์ และตามหลักการของละครอิมเมอร์ซีฟที่ไม่อาจวัดผลได้เป็นข้อตรงข้ามของรู้สึกกับไม่รู้สึกรู้ แต่วัดจากการสร้างประสบการณ์ที่เข้าถึงได้แบบไร้ระดับ ผู้วิจัยจึงจะชี้ให้เห็นว่า แนวคิดที่วางไว้เพื่อกำกับการแสดง และการลงมือสร้างสรรค์ตามแนวคิดเหล่านั้น สะท้อนส่งผลมาสู่ผู้ชมอย่างไรผ่านผลตอบรับที่ได้จากผู้ชมจากการเสวนา แบบสอบถาม และการสนทนาเป็นส่วนตัว

ผู้วิจัยจะนำข้อค้นพบที่ได้รับผ่านการลงมือปฏิบัติในขั้นตอนต่าง ๆ มาอภิปรายควบคู่กันกับแนวคิดทฤษฎีที่ได้ศึกษา และการนำมาใช้ปฏิบัติการจริง เพื่อตอบสนองมาตรฐานงานวิจัยตามวัตถุประสงค์ข้อต่าง ๆ โดยจะจำแนกการอภิปรายเป็น 3 หัวข้อใหญ่ดังนี้

- 1) การสร้างสรรค์องค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟให้มีเอกภาพ ผู้วิจัยจะอภิปรายข้อค้นพบระหว่างกระบวนการนำแนวคิดทฤษฎีของละครอิมเมอร์ซีฟ ละครออนไลน์ และพื้นที่ออนไลน์ และจักรวาลนามิต มาวิเคราะห์และสังเคราะห์ออกมาเป็นแนวทางการกำกับการแสดงของผู้วิจัยในช่วงการเตรียมตัวของผู้กำกับ
- 2) การทดลองกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ผู้วิจัยจะอภิปรายถึงข้อค้นพบในฐานะผู้กำกับการแสดงระหว่างลงมือกำกับเนื้อหาการแสดง ผ่านการทำงานกับพื้นที่และชุมชนการทำงานร่วมกับคณะสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ และการทำงานร่วมกับผู้แสดง
- 3) ผลงานการแสดงละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ผ่านแอปพลิเคชันชม ผู้วิจัยจะสรุปเพื่อวัดผลงานวิจัย จากผลตอบรับที่ผู้ชมมีต่อผลงานการแสดงเพื่อประเมินว่า แนวคิดวิธีสร้างสรรค์ และการลงมือปฏิบัติที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในงานนี้ มีประสิทธิภาพต่อการเกิดอิมเมอร์ชัน และการรับรู้สารสำคัญของเรื่องหรือไม่ อย่างไรบ้าง

5.1 อภิปรายแนวคิดการสร้างสรรคองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟให้มีเอกภาพ

จากการศึกษานิยาม ลักษณะเฉพาะ และองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟ ผู้วิจัยสังเคราะห์หลักการการสร้างสรรคละครอิมเมอร์ซีฟได้ดังนี้คือ การนำผู้ชม (1) เข้าไปในพื้นที่แสดงเฉพาะ ในช่วงเวลาเฉพาะ (2) กลับออกมา และ (3) เปลี่ยนไป ความเปลี่ยนแปลงของผู้ชมในขั้นตอนที่ (3) วัดได้จากการรู้สึก จินตนาการ การตีความ และการเกิดความรู้สึกร่วม ระหว่างที่ผู้ชมเข้าไปในพื้นที่และสภาพแวดล้อมของโลกสมมติ ซึ่งสร้างจากลักษณะเฉพาะของพื้นที่กายภาพ เพื่อปะติดปะต่อเรื่องเล่า และเนื้อหาการแสดงอย่างมีความเป็นผู้กระทำ ซึ่งได้รับการเสริมอำนาจให้มีอิสระที่จะสร้างปฏิสัมพันธ์ทางการรู้สึก ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ และปฏิสัมพันธ์ขัดแย้ง กับองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่อง ดังนั้นหากออกแบบให้องค์ประกอบทั้ง 3 ของละครอิมเมอร์ซีฟมีความสอดคล้อง เกียวเนื่องกันอย่างเป็นเอกภาพ ก็จะส่งผลให้ผู้ชมเข้าสู่ภาวะอิมเมอร์ชัน ซึ่งเป็นภาวะลื่นไหลทางจิตวิทยาที่หลอมรวมโลกสมมติและโลกกายภาพเข้าเป็นหนึ่งเดียวได้ และได้เรียนรู้อะไรบางอย่างจากภาวะนั้น

ผู้วิจัยคำนึงถึงหลักการของละครอิมเมอร์ซีฟที่ได้ศึกษาข้างต้น และพิจารณาร่วมกับหลักการของละครออนไลน์ โดยเฉพาะประเด็นความเป็นสื่อของพื้นที่ออนไลน์ และการมีอยู่ทางไกลร่วมกันผ่านปฏิสัมพันธ์ทางสังคมและการร่วมกิจกรรมในโลกเสมือน และนำไปใช้วางแผนทางการออกแบบและจัดการสร้างสรรคองค์ประกอบต่าง ๆ ทั้ง 3 ประการ คือการกำหนดพื้นที่และสภาพแวดล้อมให้เป็นพื้นที่ออนไลน์, การสร้างสรรคเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงแบบหลากหลายลำดับเรื่อง, และการกำหนดปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมผ่านการใช้งานแอปพลิเคชันชุมชน โดยวางกลยุทธ์ให้ทั้ง 3 องค์ประกอบสอดคล้องสัมพันธ์กันเป็นเอกภาพ สามารถสรุปกระบวนการวางแผนทางการกำกับแสดงได้ดังนี้

5.1.1 การกำหนดพื้นที่และสภาพแวดล้อมให้เป็นพื้นที่ออนไลน์

ผู้วิจัยใช้แนวคิดการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมในละครอิมเมอร์ซีฟ 2 แนวทางเป็นหลักการตั้งต้น คือเรื่องอารมณ์สมานกายของแมคคอนนาคิ (McConachie, 2013) และคุณลักษณะของละครเฉพาะที่ของวิลคิ (Wilkie, 2002) คือการนำเอาลักษณะเฉพาะของพื้นที่กายภาพมาสร้างให้กลายเป็นโลกสมมติผ่านการกระตุ้นร่ำทางประสาทสัมผัส เพื่อให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกร่วม ทำให้การแสดงมีลักษณะเฉพาะต่อพื้นที่ โดยที่หากนำการแสดงเฉพาะที่ออกจากสถานที่ที่ตั้งใจจัดแสดง ความหมายของมันก็จะสูญหายไปโดยสิ้นเชิง หรือถูกลดประสิทธิภาพในการสื่อสารทางละครลง

หลักการนี้ทำให้ผู้วิจัยมุ่งหมายสร้างพื้นที่ในโลกสมมติให้อยู่บนแอปพลิเคชันชุมชน และการเข้าถึงเนื้อหาการแสดงจะต้องยึดโยงกับการใช้งานชุมชน เพื่อที่หากนำละครเรื่องนี้ออกจากชุมชนความหมายของมันจะสูญหายไปโดยสิ้นเชิง ไม่ใช่การสร้างงานบนโลกกายภาพอื่นแล้วมาจัดแสดงในชุมชน

ในละครวิทยานี้ ไม่มีพื้นที่กายภาพเพราะจัดแสดงออนไลน์ ดังนั้นเพื่อให้เป็นไปตามหลักการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมในละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ ผู้วิจัยจึงต้องพึงพาหลักการของละคร

ออนไลน์ โดยเฉพาะความเป็นสื่อของละครที่ไม่ได้หมายถึงการรวมผู้ชมมาอยู่ในพื้นที่จัดแสดง แต่เชื่อมโยงผู้ชมมาอยู่ในเวลาเดียวกัน เป็นการจัดพื้นที่ให้อยู่ในช่วงเวลา เพื่อการมีอยู่ร่วมกันทางไกล ตามแนวคิดของเรย์เนอร์ (Rayner, 1999) จากนั้นจึงใช้แนวคิดการนิยามพื้นที่เชิงประสบการณ์ของ คลูเคลลิสและเกล (Couclélis & Gale, 1986) เพื่อนิยามพื้นที่เสมือนจากปฏิสัมพันธ์และประสบการณ์การใช้พื้นที่ ผนวกกับแนวคิดการให้ความหมายกับสถานที่ผ่านการกระทำกิจกรรมซ้ำ จนเกิดความคุ้นเคยตามแนวคิดเกเฟน (Gefen & Straub, 2004) และสร้างภาวะการมีอยู่ทางสังคม ตามแนวคิดของชอร์ต (Short et al., 1976) มาบูรณาการเพื่อกออกแบบการมองให้ชุมเป็นพื้นที่

ชุมเป็นพื้นที่ได้ เพราะเป็นตัวช่วยเชื่อมโยงผู้ใช้งานให้มาอยู่ในช่วงเวลาเดียวกันผ่านการล็อกอินเข้ามาใช้งาน สามารถตั้งชื่อ เปิดกล้อง เปิดไมโครโฟนเพื่อสร้างตัวตนอยู่ในพื้นที่เสมือน คล้ายการสร้างภาพแทนเสมือนในจักรวาลอนิเมิต จากนั้นผู้ใช้งานก็ใช้ฟังก์ชันต่าง ๆ ของชุม เพื่อให้ทำกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การประชุม การเรียนการสอน การสังสรรค์ การสวดมนต์ข้ามปี ฯลฯ ดังที่เสนอไว้ในบทที่ 4 และมีปฏิสัมพันธ์กับตัวแอปพลิเคชัน กับกิจกรรมที่ทำ และกับผู้อื่น เมื่อชุมเข้ามา มีบทบาทในชีวิตประจำวันของผู้ใช้งานมากขึ้นจนต้องเข้าไปใช้งานชุมซ้ำ ๆ หลายคนก็ใช้ชีวิตอยู่ในชุมมากกว่าในพื้นที่กายภาพในช่วงรักษาระยะห่างทางกายภาพจนเกิดความคุ้นเคย และสร้างภาวะการมีอยู่ทางสังคม แม้จะอยู่ไกลกันแต่เชื่อมโยงถึงกันในช่วงเวลาเดียว

การวิเคราะห์ชุมเป็นพื้นที่เสมือนจากแนวคิดต่าง ๆ ข้างต้น พาผู้วิจัยย้อนกลับไปสู่หลักการตั้งต้นที่สร้างเอาไว้ คือ “เช่า เขา อยู่” จะเป็นละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ได้ก็ต่อเมื่อ มันกระตุ้นให้ผู้ชมรู้คิดผ่านประสาทสัมผัสเพื่อให้เกิดความรู้สึกร่วมตามแนวคิดอารมณ์สมานกาย และมันใช้ลักษณะเฉพาะของชุมเพื่อสร้างสรรค์เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงจากลักษณะเฉพาะเชิงพื้นที่เสมือนของมัน ผู้วิจัยจึงศึกษาค้นคว้าลักษณะเฉพาะของการใช้งานชุม วัฒนธรรมที่เกิดขึ้นจากการใช้งานชุมอย่างคุ้นเคย และฟังก์ชันต่าง ๆ ที่เอื้อให้เกิดภาวะการมีอยู่ทางสังคม จากนั้นก็กำหนดเป็นกติกาการชมละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” เพื่อให้เกิดประโยชน์ในการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมเป็นตารางดังนี้

ตาราง 27 อภิปรายการใช้ฟังก์ชันของชุมในฐานะพื้นที่เสมือนเชิงประสบการณ์

ลักษณะการใช้พื้นที่เชิงประสบการณ์	การใช้ฟังก์ชันของชุม คลาวด์ มีตั่ง
การนำผู้ชมมาอยู่ในพื้นที่เสมือนเดียวกัน ในช่วงเวลาเดียวกัน กระตุ้นเสริมให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ เพื่อสร้างภาวะการมีอยู่ทางสังคม การให้ผู้ชมเข้าถึงอาหารและเครื่องดื่มเพื่อเปิดประสาทสัมผัสต่าง ๆ เลียนแบบการใช้ชุมในชีวิตจริง	ใช้ห้องประชุมใหญ่ซึ่งจะเรียกว่า ‘โถงกลาง’ เปิดเพลงต้อนรับผู้ชม และมีกระบวนกรคอยพูดคุย ชักชวนให้ผู้ชมหาเครื่องดื่มมาดื่มร่วมกัน ราวกับอยู่รวมกันที่ร้านโซฟา

แนวคิดการค่อย ๆ ให้ผู้ชม <i>ปรับตัว</i> ใช้ประสาทสัมผัสบนการใช้งานฟังก์ชันต่าง ๆ ของชุม ให้เกิดปฏิสัมพันธ์กับวัตถุ (ปุ่มใช้งานต่าง ๆ) เพื่อให้คุ้นเคยกับพื้นที่เสมือน	ให้ผู้ชมกดยกมือ หรือแสดงสัญลักษณ์แทนอารมณ์เพื่อสำรวจว่าใครจะเข้าชมห้องใดก่อน
การสร้างความรู้สึกของภาวะการมีอยู่ทางสังคม ผ่านการใช้ภาพแทนเสมือน (เปิดกล้อง ตั้งชื่อเปิดไมโครโฟน) และกำหนดตำแหน่งให้ผู้ชมอยู่ในกรอบจอ เพื่อสร้างความรู้สึกถึงพื้นที่	ให้ผู้ชมเปิดกล้องไว้ตลอดการแสดง เพื่อให้เห็นปฏิกิริยาของผู้ชมท่านอื่น ๆ
การสร้างการเคลื่อนไหวเป็นมิติในพื้นที่ ให้ผู้ชมเกิดความสัมพันธ์กับพื้นที่เสมือน เสริมอำนาจให้ผู้ชมรู้สึกเป็น <i>ผู้กระทำ</i> ในพื้นที่นั้น ๆ	แบ่งห้องประชุมย่อยเป็น breakout rooms ผู้ชมเลือกเข้าออกห้องได้เอง เหมือนเลือกเดินชมตึกเอง
การให้ผู้ชมเข้าถึงการแสดงผ่านประสาทสัมผัสตามแนวคิดอารมณ์สมานกาย และให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็นพื้นที่	แชร์วิดีโอที่ถ่ายทำการแสดงมาเปิดในแต่ละห้อง ให้ผู้ชมใช้ประสาทสัมผัสการมองเห็น และการได้ยิน รับชมเนื้อหาการแสดง ซึ่งออกแบบมูมกล้องไว้ให้ผู้ชมรู้สึกถึงความเป็นพื้นที่ เช่น มองจากมุมต่ำอย่างสุนัข มองกดจากมุมสูงเหมือนเป็นกล้องวงจรปิด ฯลฯ
ความเป็นละครเฉพาะสถานที่ ที่หากนำเรื่องนี้ไปจัดแสดงที่อื่น ความหมายและการกระทำทางละครจะมีประสิทธิภาพลดน้อยลง	เนื่องจากการแสดงใช้การใช้งานทุกอย่างผ่านชุม ผู้ชมจำเป็นต้องพูดคุยแลกเปลี่ยนกันคล้ายการประชุม หรือเสวนา ทำให้เกิดความหมายเฉพาะต่อพื้นที่ชุมนั้น

จะเห็นว่าการสร้างละครอิมเมอร์ซีฟ *เฉพาะที่* จำเป็นต้องเข้าใจพื้นที่ การศึกษาการใช้พื้นที่และสภาพแวดล้อมตามแนวคิดของการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟ ทฤษฎีความเป็นสื่อของละครออนไลน์ และการใช้พื้นที่เชิงประสบการณ์ผ่านแนวคิดของพื้นที่ในความเป็นจริงเสมือน มีคุณูปการต่อความเข้าใจ *ความเป็นพื้นที่* ในมิติอื่น ๆ นอกเหนือจากความหมายที่ดูเหมือนเป็นธรรมชาติของพื้นที่ตามแนวคิดวิทยาศาสตร์ และคณิตศาสตร์ เมื่อรื้อสร้างนิยามของพื้นที่ในฐานะสิ่งประกอบสร้างทางสังคมอย่างหนึ่งได้ ก็ทำให้ผู้วิจัยมองการใช้ชุม คลาวด์ มีตตั้ง เป็นพื้นที่เสมือนรูปแบบหนึ่งได้ ไม่ใช่เป็นเพียงสื่อกลาง และไม่ใช่ออนไลน์การแสดงแบบโลกกายภาพมานำเสนอผ่านชุมอย่างตรงไปตรงมา

การออกแบบให้ผู้ชมใช้ฟังก์ชันของชม ในฐานการใช้พื้นที่เชิงประสบการณ์ อาจเปิดโอกาสให้ผู้ชมเข้าถึงอิมเมอร์ชันได้สะดวกขึ้น น่าจะเอื้ออำนวยให้ผู้ชมมีโอกาสหลอมรวมโลกกายภาพของการนั่งอยู่หน้าจอคอมพิวเตอร์ หรือโทรศัพท์มือถือ เข้ากับโลกสมมติที่เป็นการนำตัวเองเข้าไปใช้ชีวิตในพื้นที่เสมือนออนไลน์ได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าการใช้งานชมสะดวกกว่าการใช้งานพื้นที่ทางกายภาพ และเอื้ออำนวยให้ผู้ชมเข้าถึงการแสดงได้ไม่ว่าจะอยู่ที่ใด เช่น ผู้ชมต่างจังหวัด หรือผู้ชมที่ติดเชื้อโควิด-19 และกักตัวอยู่ที่โรงพยาบาลก็ยังมีโอกาสชมเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ได้ด้วย ซึ่งหากจัดแสดงบนพื้นที่กายภาพก็อาจจะมีย่อจำกัดกว่าในแง่จำนวนคนดู และความสะดวกในงานเข้าถึงงาน

อย่างไรก็ตาม การใช้ชมเป็นพื้นที่เสมือนออนไลน์ยังคงมีข้อจำกัดอยู่บ้างในประเด็นการสร้างอารมณ์สมานกาย เนื่องจากพื้นที่ชมอนุญาตให้มีความเป็นทิศทางต่ำ ผู้ชมถูกจำกัดให้ใช้ประสาทสัมผัสได้เพียงใช้ตา รับชม ใช้หู ฟังเสียง และใช้สัมผัสกดควบคุมระบบปฏิบัติการเท่านั้น จึงอาจเป็นอุปสรรคหนึ่งต่อความรู้สึกถึงสถานที่ และเป็นผลต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน ผู้วิจัยพบว่าการใช้พื้นที่ชม ไม่สามารถทดแทนการจัดแสดงบนพื้นที่กายภาพได้ในแง่นี้ แม้จะสร้างผลลัพธ์ในแง่ความรู้สึกร่วม ความรู้สึกถึงการรวมกลุ่ม และการมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันได้ก็ตาม

5.1.2 การสร้างสรรค์เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงแบบหลากหลายลำดับเรื่อง

การศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงในละครอิมเมอร์ซีฟสามารถสรุปได้ว่ามีกลวิธีสร้างสรรค์ 3 รูปแบบ คือ

1) แบบ *ตามเรื่อง* คือตามในมิติกายภาพของคำว่า *เดินทาง* ให้ผู้ชมเดินสำรวจเรื่องเล่าที่อยู่ในพื้นที่และ *ติดตาม* ในมิติการรับรู้ คือ ประกอบสร้างความหมายของเรื่องเล่าขึ้นมาเอง วิธีนี้ใช้ลักษณะสำคัญของศาสตร์เรื่องเล่า คือ เรื่อง โลกของเรื่อง การจัดวางตัวเนื้อเรื่อง ให้เป็นโครงเรื่องผ่านกลวิธีการนำเสนอหรือสัมพันธ์สารเรื่องเล่า ผู้ชมที่ชมเรื่องเล่ารูปแบบนี้ จะเข้าไปอยู่ในโลกของเรื่อง (พื้นที่แสดง) เข้าไปสำรวจเนื้อเรื่อง (การแสดงในตำแหน่งต่าง ๆ ของพื้นที่แสดง) จัดเรียงเป็นโครงเรื่อง (ตามลำดับที่ได้เข้าไปชม) และสร้างสัมพันธ์สารเรื่องเล่าในแบบที่เป็นปัจเจกต่อตัวผู้ชมแต่ละคน โดยอาศัยความเป็นเหตุเป็นผลของเรื่องเล่า เชื่อมโยงความหมายเพื่อเข้าใจภาพใหญ่ของเรื่อง

2) แบบ *ปะติดปะต่อเรื่อง* บนเรื่องเล่าแบบหลากหลายลำดับเรื่อง ซึ่งคือการวางโครงเรื่องตามตำแหน่งต่าง ๆ ให้สามารถเรียงลำดับอย่างไรก็ได้ตามลำดับที่ผู้ชมเข้าไปพบในพื้นที่ และจะต้องสามารถหรือสร้างความหมายได้ต่างกันเมื่อเรียงลำดับเรื่องต่างกัน ผ่านแนวคิดทฤษฎีศาสตร์เรื่องเล่า และองค์ประกอบต่าง ๆ ของเรื่องเล่าที่เกี่ยวกับเวลาของ เฌอแน็ตต์ (Genette, 1970) ซึ่งผู้ชมใช้ประกอบสร้างความหมายของเรื่องเล่าขึ้นมาเป็นอีก 1 โครงเรื่อง คือเรื่อง que ผู้ชมเป็นตัวละครหลัก มีการกระทำหลักคือการร้อยเรียงเศษเสี้ยวของเรื่อง จนผู้ชมไปถึงจุดวิกฤต และจุดสูงสุดของเรื่อง เมื่อ

เขาประกอบเส้นเรื่องย่อยที่เป็นเนื้อหาการแสดง เข้ากับเส้นเรื่องหลักที่เขาเป็นตัวละครหลักเข้าด้วยกัน แล้วสะท้อนออกมาเป็นสารสำคัญของเรื่อง จน *เปลี่ยนไป* เมื่อออกจากโลกของเรื่อง

3) แบบ *เล่นกับเรื่อง* เป็นการมองศาสตร์เรื่องเล่าที่สัมพันธ์กับเกมศึกษา โดยออกแบบให้การกระทำของผู้ชมในเรื่องเล่านั้นเป็นเกมอย่างหนึ่ง เช่น ปะติดปะต่อเรื่องแบบการสืบสวนคดีฆาตกรรม ปะติดปะต่อแบบวิพากษ์วิจารณ์ตัดสินค่าเปรียบเทียบตัวละคร หรือปะติดปะต่อเรื่องแบบเกมล่าสมบัติจากหลักฐานและสถานการณ์ต่าง ๆ และใช้แนวคิดของบาร์เทิล (Bartle, 1996) ที่แบ่งประเภทผู้ชมเป็นแบบเน้นจุดสิ้นสุด และไม่เน้นจุดสิ้นสุด และแนวคิดของเฟอร์นันเดซ (Fernandez, 2008 อ้างถึงใน Leino et al., 2008) ที่ระบุว่าผู้ชมมีบุคลิกแตกต่างกันระหว่างที่เล่นกับเรื่องเล่าจำแนกเป็น นักฆ่า นักไฝผลสำเร็จ นักเข้าสังคม และนักสำรวจ โดยกำหนดให้เกมนั้นมี *เป้าหมาย* เช่น เพื่อระบุมัจฉาคนร้าย เพื่อลงคะแนน หรือเพื่อค้นพบฉากสุดท้ายของเรื่อง การกำหนดเรื่องเล่าให้เป็นเกม กระตุ้นให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์รูปแบบต่าง ๆ ในประสบการณ์ละคร ซึ่งเปิดโอกาสให้ผู้ชมที่มีบุคลิกลักษณะต่างกัน เข้าถึงอิมเมอร์ชันได้หลากหลายวิธี

จากทฤษฎีเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงในละครอิมเมอร์ซีฟข้างต้น ผู้วิจัยนำมาบูรณาการกับแนวคิดความเป็นสื่อของละครออนไลน์ ที่เสนอให้ใช้คุณลักษณะความเป็นสื่อของอินเทอร์เน็ตมาสร้างงานละครที่บูรณาการใช้สหวิทยาการสื่อมาออกแบบเรื่องเล่า เช่น การใช้สื่อผสมและการใช้งานอินเทอร์เน็ต นอกจากนี้ยังใช้ศาสตร์ของการเล่าเรื่องผ่านพื้นที่ที่เสนอโดยแนวคิดของละครความเป็นจริงเสมือน ในประเด็นว่าเรื่องเล่าควรเกิดจาก และมีขึ้นเพื่อการจัดแสดงในสื่อออนไลน์นั้น ๆ มาออกแบบเป็นเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงในเรื่อง “เช้า เขา อยู่” ดังนี้

ตาราง 28 อภิปรายการออกแบบเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงตามแนวคิดต่าง ๆ

แนวคิดทฤษฎีที่นำมาใช้เล่าเรื่อง	การกำหนดแนวคิดตั้งต้นของเรื่องเล่า
แนวคิดการสร้างเรื่องจากพื้นที่เสมือน และเพื่อจัดแสดงใน พื้นที่เสมือน ตามแนวคิดที่ บาเยา-เฮส (Baía Reis & Ashmore, 2022) เสนอ	การประกอบสร้างเรื่องเล่าผ่านการใช้งานชุมชนคลาวด์ มีตติง เป็นเส้นเรื่องหลัก คือให้ผู้ชมเข้าไปชมเรื่องผ่านฟังก์ชันการใช้ชุมชน
การเล่าเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่อง ให้ผู้ชมปะติดปะต่อเรื่องเอง ผ่านความเป็นเหตุเป็นผลเชื่อมโยงกัน โดยที่ในเรื่องหนึ่งจะมีการกล่าวถึงตัวละครหรือเหตุการณ์จากอีกเรื่อง	ออกแบบให้ “เช้า เขา อยู่” เล่าเรื่องของผู้หญิง 4 คนที่เกี่ยวข้องกับตึกร้างที่เขาวราช ให้ผู้ชมเลือกชมเรื่องใดก็ได้ ตามลำดับใดก็ได้ ผ่านการเข้าไปชมเรื่องราวในห้องประชุมย่อย

การกำหนดกติกาเพื่อให้ผู้ชมเชื่อมโยงเรื่อง ผู้ชมไม่ใช่แค่ปะติดปะต่อเรื่องเพื่อให้เข้าใจเส้นเรื่องหลัก แต่ผู้ชมตามดูเรื่องเพื่อนำมาเล่าต่อ	การออกแบบเรื่องราวให้ผู้ชมรับรู้ได้ไม่เท่ากัน เพื่อให้มีปฏิสัมพันธ์กันในกิจกรรมท้าย
ใช้กลวิธีสร้างเรื่องเล่าจากประโยชน์ของความ เป็นสื่ออินเทอร์เน็ต ผ่านสหวิทยาการสื่อต่าง ๆ บูรณาการศิลปะการละคร การร่ายรำ ศาสตร์ ชงชา ภาพยนตร์ เทคโนโลยีการใช้ชุม การใช้ ฟังก์ชันแชท มาเป็นรูปแบบการนำเสนอเนื้อหา การแสดงที่หลากหลาย	การใช้เนื้อหาการแสดงที่ถ่ายทำมาตัดต่อและ แพร่ภาพ โดยกำหนดรูปแบบการนำเสนอในแต่ละเรื่องให้ต่างกัน เช่น การถ่ายแทนสายตาสุนัข ถ่ายโดยเลียนแบบกล้องวงจรปิด การใช้สื่อการ วิดีโอคอล การร่ายรำ การชงชา การให้ผู้ชม แชทถึงกัน และตัวละครแชทกับผู้ชม ฯลฯ
การทำให้เรื่องเล่ากลายเป็นเกมผ่านหลักคิด ของเกมศึกษา โดยที่ไม่บังคับว่าผู้ชมจะต้องเล่า ทุกคน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้ชมประเภทต่าง ๆ เข้าถึงอิมเมอร์ชันได้อย่างเสรี	การกำหนดให้มีกิจกรรมท้ายการแสดง คือให้ ผู้ชมออกมาเล่าเรื่องในมุมมองของตน และให้มีการลงคะแนนเสียงเพื่อตัดสินว่าตัวละครใดมีการตัดสินใจที่ไม่เหมาะสมที่สุด
ใช้ความเป็นอุปลักษณ์ของละคร คือละครเป็น สัญลักษณ์ที่ใช้อธิบาย หรือให้ความหมายโลก ความเป็นจริง ตามแนวคิดของรีเบลลาโต (Rebellato, 2009)	การกระตุ้นให้ผู้ชมนึกเชื่อมโยง ‘โลกออนไลน์’ กับ ‘โลกทางกายภาพ’ ในประเด็นสารหลักของ เรื่อง คือการตัดสินใจและประณามคนบนโลก ออนไลน์ เชื่อมโยงไปสู่ชีวิตจริงที่ก็เป็นเช่นนั้น

ผู้วิจัยเลือกการเล่าเรื่อง แบบหลากหลายลำดับเรื่อง ที่ผู้ชมเข้าถึงการแสดงลำดับใดก่อนก็ได้ แต่ละลำดับเกี่ยวเนื่องกัน และการเรียงลำดับเรื่องส่งผลต่อความเข้าใจความหมายในภาพรวมของเรื่องเล่าหลัก โดยเนื้อหาการแสดงที่ผู้ชมเข้าไปชมนั้น มีความเป็นสหสื่อ คือ ใช้ภาพบันทึกการแสดง ประกอบกับการใช้งานชุม และการให้ตัวละครสนทนากับผู้ชมผ่านการใช้งานแชท

นอกจากนี้ ผู้วิจัยยังออกแบบให้มีกิจกรรมท้ายการแสดงเพื่อทำให้การเล่าเรื่องแบบ หลากหลายลำดับเรื่อง มีลักษณะของเกม คือให้ผู้ชมผลิตเรื่องเล่าในมุมมองของตนเองมาเล่าทั้งหมด 2 รอบ เพื่อท้ายที่สุดจะต้องลงคะแนนผ่านการใช้งานแบบสำรวจความคิดเห็นของชุมว่าตัวละครใดมีการตัดสินใจในชีวิตที่ไม่เหมาะสมที่สุด เมื่อผู้ชมลงคะแนน ซึ่งเป็นสุดวิฤตของประสบการณ์นี้ ผู้ชมจะได้เรียนรู้สารสำคัญของเรื่องผ่านการกระทำ และออกไปจากประสบการณ์นี้อย่างที่มีความเปลี่ยนแปลงทางความรู้สึก และความรู้สึกด้วย แบบสอบถามหลังการแสดงไม่ใช่ตัวชี้วัดผลการวิจัยแต่อย่างใด แต่ออกแบบให้เป็นส่วนหนึ่งของการแสดง ที่ทำให้ผู้ชมทบทวนประสบการณ์ของตนกลายเป็นการชมเรื่องเล่าโครงเรื่องใหญ่ที่ผู้ชมเป็นตัวละครหลักซ้ำในความทรงจำของผู้ชมอีกครั้ง

กิจกรรมสุดท้ายสร้างขึ้นจากประสบการณ์การใช้ชุมชน ซึ่งมีลักษณะการใช้งานแบบการประชุม เสนวนา หรือจัดการเรียนการสอน ผู้ชมจะต้องเปิดไมโครโฟน และเปิดกล้องเพื่อสนทนา แลกเปลี่ยนความคิดเห็น การออกแบบกิจกรรมท้ายของเรื่องเล่าเป็นคุณูปการจากการศึกษาเรื่องเล่าในละครความเป็นจริงเสมือน ซึ่งเสนอให้เขียนประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟในละคร ให้สัมพันธ์กับการใช้งานพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งเกิดจาก และมีขึ้นเพื่อการใช้งานชุมชนนั่นเอง

ข้อค้นพบสำคัญในการวางแผนคิดเกี่ยวกับเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง คือแม้ละครจะมีขอบของการเล่าเรื่องอย่างเป็นเอกลักษณ์ในตัวเอง แต่การบูรณาการข้ามสหวิทยาการในการสร้างเรื่องเล่าผ่านแนวคิดทางปรัชญาและจิตวิทยาของพื้นที่เสมือนเชิงประสบการณ์ การใช้งานทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีผ่านการถ่ายทำเนื้อหาการแสดง การตัดต่อ และการฉายผ่านชุมชน บนการขับเคลื่อนของทฤษฎีทางศิลปะการละคร สามารถสร้างประสบการณ์ใหม่ให้ผู้ชมได้แบบเนียนแทบจะสนิทกันกับวิถีชีวิตใหม่ในบริบทของยุคปัจจุบัน ที่ผู้ชมมีประสบการณ์เกี่ยวข้องกับหลากหลายสาขาวิชามากขึ้น ผู้ชมได้ชมภาพยนตร์ ได้ใช้งานชุมชน ได้สร้างประสบการณ์ร่วมแบบเป็นหมู่คณะ ผ่านการชมละครเรื่องนี้ ซึ่งได้พัฒนาทักษะต่าง ๆ ของผู้วิจัยในฐานะนักการละครอย่างก้าวกระโดด และยังเปิดโอกาสให้ได้สำรวจแนวทางใหม่ในการประกอบสร้างเรื่องเล่า ซึ่งผู้วิจัยเชื่อเหลือเกินว่าเป็นคุณูปการที่สำคัญยิ่งต่อแวดวงศิลปะการละคร

การสร้างเรื่องเล่าแบบหลากหลายลำดับเรื่อง จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องเชื่อมโยงให้แต่ละเศษเสี้ยว แต่ละฉาก แต่ละเส้นเรื่องมีจุดที่สะท้อนถึงกัน หรือสัมพันธ์กันอย่างเป็นเหตุเป็นผล การประกอบสร้างแต่ละเศษเสี้ยวเข้าด้วยกัน ควรช่วยยืนยันความเข้าใจของผู้ชมต่อภาพรวมของเรื่อง ในขณะที่ก็สร้างความท้าทายให้สนใจใคร่รู้มากขึ้น ร้อยเรียงต่อกันไปเพื่อชี้ทางให้ผู้ชมเห็นอย่างชัดเจนว่าเขาจะปะติดปะต่อเรื่องไป *เพื่ออะไร* ผู้ชมจึงจะออกแบบวิธีปะติดปะต่อเรื่อง *อย่างไร* ได้อย่างเป็นอิสระ บนแนวทางที่ชัดเจน ไม่ใช่หลงทางสะเปะสะปะไปอย่างไร้ทิศทาง วิธีนี้เอื้ออำนวยให้ผู้ชมเข้าสู่อิมเมอร์ชันได้สะดวกขึ้น เพราะมีความพลัดเปลี่ยนที่ท้าทายตรงกับแนวคิดภาวะลื่นไหล

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ค้นพบผ่านการสร้างเรื่องเล่าให้ผู้ชม *เล่นกับเรื่อง* โดยยึดแนวคิดของเกมศึกษามาสร้างสรรค์เนื้อหาการแสดงว่า การทำให้เรื่องเล่าเป็นเกม ควรให้ ‘บทบาท’ กับผู้ชม ไม่ใช่ในแง่ของชื่อตัวละครหรือสถานะของตัวละคร แต่ในแง่ว่าผู้ชม *ทำอะไรได้บ้าง* ผ่านการให้ความต้องการ การกระทำ และเป้าหมาย วิธีนี้จะทำให้ผู้ชมมีความตื่นตัว ได้รับการเสริมอำนาจให้ ‘เป็นผู้กระทำ’ ที่มีอิสระแต่มีทิศทาง ทำให้ผู้ชมไม่เบื่อหน่าย หรือรู้สึกวิตกกังวล

จากการทำงานเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ผู้วิจัยพบว่าในช่วงที่ผู้ชมเฉื่อยชา และขาดความเป็นผู้กระทำในช่วงที่ต้องชมเนื้อหาการแสดงทั้ง 3 รอบ ในตอนนั้นผู้ชมเพียงรับข้อมูล และความรู้สึกจากเรื่องเล่า ไม่ได้เป็นผู้กระทำและไม่มีส่วนสร้างอิทธิพลที่จะปรับเปลี่ยนองค์ประกอบและทิศทางของเรื่อง ในแง่หนึ่งผู้ชมยังจะมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับเรื่องอยู่ แต่จะไม่มีปฏิสัมพันธ์รูปแบบอื่นๆ

ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าช่วงเวลาที่ใช้ชมเนื้อหาการแสดง สำหรับละครเรื่องนี้ยังยาวนานเกินไปอยู่ ทำให้ผู้ชมขาดภาวะความเป็นผู้กระทำเป็นช่วงเวลาเกินกว่าครึ่งของการสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ พบว่าผู้ชมที่มุ่งเน้นจุดสิ้นสุดจะมีความเหนื่อยล้าและเบื่อหน่ายจนอาจทำให้ตื่นตัวน้อยลง ลดความสนใจที่จะมีส่วนร่วมกับกิจกรรมท้ายการแสดงลงไป แม้ว่าสำหรับผู้ชมที่ไม่เน้นจุดสิ้นสุด ที่ชมละครอย่างเพลิดเพลิน และยินดีที่จะเฉื่อยชาอาจจะรู้สึกสนุกและผ่อนคลายในช่วงนี้ แต่ผู้วิจัยขอตั้งข้อเสนอมว่า หากกระชับเวลาที่ผู้ชมสูญเสียภาวะการเป็นผู้กระทำได้อีก อาจช่วยให้ละครมีความใกล้เคียงกับความเป็นเกมมากขึ้น กระตุ้นให้ผู้ชมรู้สึกมีส่วนร่วม และสนับสนุนให้สร้างปฏิสัมพันธ์ชัดเจน จนเป็นหนทางที่ช่วยลดอุปสรรคต่ออิมเมอร์ชันได้มากขึ้นอีก

5.1.3 การกำหนดปฏิสัมพันธ์ของผู้ชมผ่านการใช้งานชม คลาวด์ มีตติ้ง

มีนักคิดนักวิชาการหลากหลายสาขาวิชาพัฒนาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์เอาไว้มากมาย ทั้งทฤษฎีที่นิยามปฏิสัมพันธ์จากความหมายเฉพาะตัวและแยกประเภทปฏิสัมพันธ์เป็นระดับชั้น ซึ่งมีการตัดสินเชิงคุณค่าผ่านความเป็นผู้กระทำของผู้ชม และผลลัพธ์ที่ผู้ชมจะสร้างต่อตัวงาน เช่น แนวคิดของดิกซอน ที่แบ่งปฏิสัมพันธ์เป็น การสำรวจ การมีส่วนร่วม การสนทนาด้วย และการประสานร่วม แนวคิดของไรอัน (Ryan, 1999) ที่จำแนกองค์ประกอบของความสัมพันธ์เป็น ความสัมพันธ์ภายนอกหรือภายในโลกสมมติ และความเป็นผู้กระทำของผู้ชม คือ การสำรวจ และการเป็นพระเจ้า จากนั้นจับคู่ไขว้เป็นเป็น การสำรวจนอกโลกสมมติ การสำรวจในโลกสมมติ การเป็นพระเจ้านอกโลกสมมติ และการเป็นพระเจ้าในโลกสมมติ ปฏิสัมพันธ์ของดิกซอน และไรอันวัดผลจากอิทธิพลที่ผู้ชมมีต่อตัวงาน ดังนั้นจึงมีการให้คุณค่ากับปฏิสัมพันธ์แบบท้ายสุดของแต่ละแนวคิดว่ามีค่าต่อละครสูงสุด สำหรับดิกซอนคือการประสานร่วม และสำหรับไรอันคือการเป็นพระเจ้าในโลกสมมติ

ต่อมาผู้วิจัยได้ศึกษาว่าบิกกิน (Biggin, 2017) ปฏิเสธแนวคิดทั้ง 2 ประเภท เพราะอิทธิพลของผู้ชมต่อละครไม่ควรถูกตัดสินว่ามีค่ากว่าปฏิสัมพันธ์รูปแบบอื่น เนื่องจากมันไม่ได้มีส่วนร่วมรับประกันการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน ดังนั้นจึงใช้นิยามของสมิต ที่ขบขันเรื่องปฏิสัมพันธ์ว่าผู้ที่สัมพันธ์กันต้องมีอิสระและไม่ถูกควบคุมจากอีกฝ่าย จึงจะมีปฏิสัมพันธ์ต่อกันได้ แนวคิดของการไม่บังคับควบคุมจึงถูกต่อยอดให้เป็นรูปแบบปฏิสัมพันธ์ 4 รูปแบบ ตามแนวคิดของเซเลนและซิมเมอร์แมน (Salen & Zimmerman, 2004) ซึ่งนิยามปฏิสัมพันธ์ตามคุณลักษณะการเกิดปฏิสัมพันธ์อย่างกว้าง ดังนี้

1) *ปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด* คือการวางองค์ประกอบต่าง ๆ ของละคร ให้ผู้ชมสามารถเข้าไปรับรู้ข้อมูลความรู้สึก จินตนาการต่อยอด ตีความประกอบสร้างความหมาย เพื่อจะรู้สึกร่วมกับองค์ประกอบเหล่านั้น ดังนั้นการเลือกและจัดวางเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงจึงสัมพันธ์กับปฏิสัมพันธ์ประเภทนี้อย่างเกื้อหนุนอิงอาศัยกัน

2) **ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ** คือความสัมพันธ์ของผู้ชมกับองค์ประกอบทางกายภาพ ซึ่งผู้ชมจะต้องเข้าถึงได้อย่างสะดวกสบาย และใช้งานได้อย่างคุ้นชิน และปลอดภัย สบายใจ เป็นไบเบิกทางแรกที่จะนำไปสู่ปฏิสัมพันธ์อื่น ๆ ปฏิสัมพันธ์รูปแบบนี้เกี่ยวข้องกับการใช้พื้นที่ทางกายภาพในละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ทั่วไป และการใช้พื้นที่เสมือนสำหรับละครออนไลน์

3) **ปฏิสัมพันธ์ขัดแย้ง** คือปฏิสัมพันธ์ที่เป็นรูปธรรม เป็นสิ่งที่ผู้ชมกระทำกับองค์ประกอบต่าง ๆ ในละคร อีกนัยหนึ่งคือเกมและกิจกรรมที่ผู้สร้างสรรค์ออกแบบให้ผู้ชมกระทำอย่างขัดแย้งในเรื่อง เช่น เกมการเดินสำรวจ การสนทนากับนักแสดง และการตัดสินใจเลือกตามตัวเลือกที่ผู้สร้างสรรค์จัดวางไว้ให้ อย่างเป็นอิสระ

4) **ปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม** คือ ปฏิสัมพันธ์ที่อยู่นอกพ้นตัวเรื่อง เป็นปฏิสัมพันธ์ที่ผู้ชมมีต่อกันหลังการแสดง และ/หรือมีต่อผู้สร้างสรรค์ในเชิงวิพากษ์ เช่น การรวมกลุ่มพูดคุยกันหลังการแสดงจบ การถามตอบและเชื่อมโยงกับคณะละครบนสื่อสังคมออนไลน์ ฯลฯ จนเกิดเป็นชุมชนย่อย ๆ มีความสัมพันธ์ทางวัฒนธรรมเกิดขึ้นในกลุ่มนั้น ปฏิสัมพันธ์รูปแบบนี้เกี่ยวข้องโดยตรงกับผลตอบรับของผู้ชมที่มีต่อเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยจะอภิปรายในหัวข้อผลงานการแสดงผ่านการตอบรับของผู้ชม

การศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่หลากหลายเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ในละครอิมเมอร์ซีฟอย่างละเอียดลึกซึ้ง ทำให้ผู้วิจัยมีเครื่องมือมาออกแบบปฏิสัมพันธ์ในเรื่องได้ และมีกรอบคิดในการประเมินผลการวางองค์ประกอบต่าง ๆ ในเรื่องว่าเอื้อให้เกิดปฏิสัมพันธ์รูปแบบใดหรือไม่ และเอื้ออำนวยให้นำไปสู่อิมเมอร์ชันหรือไม่ โดยปฏิสัมพันธ์ที่ผู้วิจัยออกแบบไว้ และอภิปรายแยกส่วนในบทที่ 4 สามารถจัดกลุ่มวิเคราะห์เป็นประเภทต่าง ๆ ตามแนวคิดของเซเลนและซิมเมอร์แมนดังนี้

ตาราง 29 อภิปรายการออกแบบปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดของเซเลนและซิมเมอร์แมน

รูปแบบของปฏิสัมพันธ์	การออกแบบปฏิสัมพันธ์ในเรื่อง
ปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด	<ul style="list-style-type: none"> - การเล่าเรื่องแบบมีหลายเส้นเรื่อง ทำให้ต้องใช้ปฏิสัมพันธ์ผ่านการตีความ และการใช้วิธีเล่าเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่อง ทำให้ผู้ชมต้องคิดปะติดปะต่อเรื่องตลอดเวลา - การใส่รายละเอียดของตัวละครเส้นเรื่องอื่น ๆ ไว้ในแต่ละเส้นเรื่อง ทำให้ผู้ชมจินตนาการถึงตัวละครเหล่านั้น และตีความตัดสินใจตัวละครที่ยังไม่ได้ชมก่อนจะรู้จักพวกเขา - การเลือกว่าจะชมเรื่องใดบ้าง และตามลำดับใดบ้าง เป็นปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด เชื่อมโยงหาเหตุผลมาเลือกตัดสินใจ - การใช้การแสดงรูปแบบสมจริง และเทคนิคการถ่ายทำ

	<p>รวมทั้งการติดต่อ สร้างปฏิสัมพันธ์ทางความรู้สึก</p> <ul style="list-style-type: none"> - การให้ลงคะแนนเลือกคนที่ตัดสินใจไม่เหมาะสมที่สุดทำให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดผ่านการตีความตัวละคร - การให้ผู้ชมออกมาเป็นตัวแทนเล่าเรื่อง และให้เล่า 2 รอบ ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด การตีความว่าสิ่งใดจริงสิ่งใดไม่จริง การจินตนาการสำหรับเรื่องที่ไม่ได้เข้าชม และความรู้สึกตัดสินใจชอบ หรือไม่ชอบการเล่าเรื่องของตัวแทนคนใดบ้าง - แบบสอบถามช่วยให้ผู้ชมมีความสัมพันธ์ทางการรู้คิด กับการทบทวนประสบการณ์ปัจเจกของตนเองตลอดกระบวนการ
ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ	<ul style="list-style-type: none"> - การเข้าใช้งานชม ตั้งแต่การเข้าถึงการแสดง การตั้งชื่อตัวแทนเสมือน การเปิดปิดกล้องและเปิดไมโครโฟน การใช้งานหน้าต่างแชท ผ่านการใช้งานปุ่มต่าง ๆ บนหน้าจอชม - การเข้าถึงเนื้อหาการแสดง ผ่านการกดเข้าห้องประชุมย่อย (breakout room) และการกดออกจากห้อง - การแพร่ภาพเนื้อหาการแสดง ความละเอียดของภาพ ความคมชัดของเสียง ความเร็วการส่งออกภาพตามเวลาจริง ภาพตระตกหรือไม่ มีการรบกวนสัญญาณอย่างใดหรือไม่ - การใช้งานแบบสำรวจความคิดเห็น - การเข้าถึงแบบสอบถามผ่านคิวอาร์โค้ด และการส่งลิงก์ - ความเร็วและประสิทธิภาพของอินเทอร์เน็ตเพื่อที่จะจัดแสดง
ปฏิสัมพันธ์ชัดแจ้ง	<ul style="list-style-type: none"> - การพูดคุยโต้ตอบกับกระบวนการ หรือมีคฤเทศ์ผ่านการใช้เสียงและภาพใบหน้าของผู้ชม และผ่านการสื่อสารทางแชท - การให้ผู้ชมออกมาเล่าเรื่องทั้งสิ้น 2 รอบ - การเปิดโอกาสและให้อิสระผู้ชมในงานถามตอบ ถกเถียง สนทนากันก่อนลงคะแนนเสียง - การให้ผู้ชมได้ออกเสียงผ่านการลงคะแนน - การให้ผู้ชมได้สนทนากับตัวละครผ่านหน้าต่างแชท
ปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม	<ul style="list-style-type: none"> - การให้ผู้ชมประเมินผลการแสดงผ่านแบบสอบถาม - การประกาศผลการลงคะแนนในสื่อสังคมออนไลน์เพื่อให้เกิดการสนทนาระหว่างผู้ชมต่อไปอีกหลังจบการแสดง - การจัดแสดงภาพ 3 มิติเพื่อเสนอนำเสนอภาพโลกของเรื่องใน

	<p>พื้นที่อาคารร้าง ที่เตรียมการจะจัดแสดงที่เยาวราช</p> <ul style="list-style-type: none"> - การจัดเสวนาให้ผู้ชมได้สนทนากับคณะสร้างสรรค์และผู้แสดง - การสร้างกลุ่มผู้ชมให้ได้ทบทวนประสบการณ์ ลงบทวิจารณ์ และสนทนาแลกเปลี่ยนกันผ่านการใช้แฮชแทก #เข้าหาอยู่
--	--

การศึกษาแนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ ขยายความเข้าใจของผู้วิจัยว่าละครอิมเมอร์ซีฟไม่ได้ต้องการให้เกิดเพียงปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งเท่านั้น การจำแนกนิยามและประเภทของปฏิสัมพันธ์ตามแนวคิดของเซเลนและซิมเมอร์แมน แสดงให้เห็นชัดว่าในละครอิมเมอร์ซีฟผู้ชมไม่จำเป็นต้องมีการกระทำอย่างขัดแย้งผ่านเกมและกิจกรรมเท่านั้น แต่สามารถมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดได้แม้ไม่ได้ลงมือทำอะไรเลย สามารถตอบคำถามได้ว่าทำไมละครอิมเมอร์ซีฟบางประเภทที่ให้ผู้ชม *เล่นกับคนดู* หรือ *ร่วมแสดงด้วย* จึงไม่เอื้ออำนวยให้เกิดอิมเมอร์ชัน กลับกัน ละครอิมเมอร์ซีฟบางเรื่องที่ไม่ปฏิสัมพันธ์รู้แจ้งเลยก็สามารถสร้างอิมเมอร์ชันให้ผู้ชมรู้สึก *มีส่วนร่วม* ด้วยได้

แนวคิดของเซเลนและซิมเมอร์แมน เป็นกรอบคิดสำคัญให้ผู้วิจัยตรวจสอบได้ว่าปฏิสัมพันธ์ในเรื่องประการใดเอื้อให้เกิดอิมเมอร์ชันอย่างไรบ้าง และเป็นอุปสรรคต่อการเกิดอิมเมอร์ชันอย่างไร เช่น ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการชี้ชัดว่าผู้ชมต้องสะดวกสบาย ปลอดภัย และคุ้นชินต่อองค์ประกอบทางกายภาพเสียก่อนจึงจะเกิดปฏิสัมพันธ์อื่น ๆ ตามมาได้ ทำให้ผู้วิจัยต้องตรวจสอบกับผู้อำนวยการผลิต ให้จัดการใช้งานอินเทอร์เน็ตที่มีความเร็วและประสิทธิภาพเพียงพอเสียก่อน ให้ผู้ชมเข้าถึงการใช้งานฟังก์ชันต่าง ๆ ของชมอย่างสะดวกสบายละลื่นไหล ก็จะนำผู้ชมไปสู่อิมเมอร์ชันได้

ข้อค้นพบสำคัญที่สุดจากการศึกษาเรื่องปฏิสัมพันธ์ คือการให้อิสระต่อผู้ชม เสนอทางเลือกที่จะเอื้ออำนวยให้เกิดอิมเมอร์ชัน ไม่ใช่ *บีบบังคับ ควบคุม* หรือ *ยัดเยียด* ให้ผู้ชมต้องมีปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งกับละครทุกเรื่อง เพราะหลักคิดสำคัญของปฏิสัมพันธ์ คือการเสริมอำนาจให้ผู้ชมเป็นผู้กระทำอย่างอิสระ จึงจะทำให้ผู้ชมรู้สึกสบายใจ และกระตุ้น จูงใจ ให้อยากมีปฏิสัมพันธ์ด้วยได้ อย่างไม่รู้สึกรีดอัด หรือวิตกกังวล ประเด็นนี้ตอบคำถามว่าเหตุใดเมื่อเราเข้าไปสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟกับละครอิมเมอร์ซีฟที่เคยจัดแสดงมาแล้วกลับรู้สึกว่าคุณบังคับ บงการ และจัดการเสียจนไม่สามารถเพลิดเพลินมีส่วนร่วมกับเรื่องได้ การพบทัศนคติว่าอิมเมอร์ชันไม่อาจรับประกันได้จากการวางองค์ประกอบต่าง ๆ และไม่อาจบังคับยัดเยียดให้เกิดได้ ในแทบจะทุกแนวคิดทฤษฎี ทำให้ผู้วิจัยมีแนวทางการกำกับการแสดงที่เปิดกว้างมากขึ้น และตระหนักได้มากขึ้นว่าควรออกแบบองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างไรและควรหลีกเลี่ยงประเด็นใดบ้าง

จะเห็นได้ว่า การอภิปรายถึงองค์ประกอบหนึ่งจะต้องอาศัยการยกตัวอย่าง หรือระบุความสัมพันธ์ที่มันมีต่อองค์ประกอบอื่นอยู่เสมอ ผู้วิจัยกล่าวถึงพื้นที่และอิทธิพลที่มีต่อเรื่องเล่า และการออกแบบปฏิสัมพันธ์ ในขณะที่เรื่องเล่าก็ต้องคิดผ่านลักษณะเฉพาะของพื้นที่ และเรื่องเล่าในตัว

มันเองก็ต้องการปฏิสัมพันธ์เพื่อให้มีความหมาย ฯลฯ พิสูจน์ข้อเสนอของบีกินได้อย่างชัดเจนว่า การศึกษาองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟทั้ง 3 องค์ประกอบอาจทำได้โดยพิจารณาแยกส่วนที่ละ องค์ประกอบ แต่ก็ต้องนำมาผนวกกันอย่างมีความสอดคล้องเชื่อมโยงกัน และเป็นเอกภาพเสมอ เพราะในตัวเอง ต้องการองค์ประกอบอื่นมาช่วยสร้างความหมายและความสำคัญ

การศึกษาแนวคิดนี้ช่วยให้ผู้วิจัยมีเครื่องมือและกรอบคิดที่จะดำเนินการกำกับ การแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ได้อย่างมีทิศทางชัดเจน ตรวจสอบวิธีคิดของตน และตรวจสอบความเป็น เอกภาพของทุกองค์ประกอบ ให้นำไปสู่อิมเมอร์ชันได้อย่างละเอียดลึกซึ้งและรอบคอบมากขึ้น ทำให้ ไม่ได้ให้ความสำคัญกับองค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งเพียงอย่างเดียว ทำให้เข้าใจได้ว่า เหตุใด ละครอิมเมอร์ซีฟที่โดยทั่วไปมักให้ความสำคัญกับปฏิสัมพันธ์โดยเฉพาะปฏิสัมพันธ์ชัดแจ้งเพียงอย่าง เดียว จึงไม่เอื้ออำนวยให้เกิดอิมเมอร์ชันนั่นเอง

5.2 อภิปรายกระบวนการทดลองกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ในฐานะผู้กำกับการแสดง

การจัดแสดงละครอิมเมอร์ซีฟ โดยแนวคิดทฤษฎีแล้วอาศัย 3 องค์ประกอบสำคัญในการ ประกอบสร้างร่วมกัน การวางกลยุทธ์และออกแบบองค์ประกอบทั้ง 3 ให้สอดคล้อง เป็นเอกภาพกัน อย่างเดียว เป็นเพียงแนวคิดในหน้ากระดาษ และเป็นกลวิธีในความคิดและจินตนาการของผู้วิจัย องค์ประกอบเหล่านั้นจะไม่สามารถประกอบขึ้นเป็นรูปธรรม เป็นการแสดงที่สมบูรณ์ได้เลยหากไม่มี กระบวนการกำกับการแสดง ที่อาศัยการทำงานกับคณะทำงานฝ่ายต่าง ๆ โดยที่ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการ แสดงเป็นเพียงผู้กำหนดทิศทางของเรื่องเท่านั้น

คณะทำงานสร้างสรรค์ทุกฝ่าย รวมทั้งผู้แสดงมีส่วนสำคัญอย่างยิ่ง ที่จะใช้ความเชี่ยวชาญใน ตำแหน่งของตน รวมทั้งทัศนคติ มุมมองทางสุนทรียศาสตร์ และเครื่องมือต่าง ๆ ในสาขาที่ตน รับผิดชอบ ประกอบสร้างให้ละครเรื่องนี้เสร็จสมบูรณ์ไปสู่ผู้ชมสาธารณะ

ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายกระบวนการทดลองกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” โดยเน้น ความสำคัญของการประสานร่วมงานกับฝ่ายต่าง ๆ เพื่อจัดแสดงละครเรื่องนี้ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

5.2.1 การทำงานกับผู้เขียนบท

ผู้วิจัยทำงานกับนฤทธิ ปาเฉย ผู้เขียนบทอย่างใกล้ชิดตั้งแต่วันแรกที่เดินทาง สํารวจสถานที่จัดแสดง จนถึงวันสุดท้ายที่ได้จัดแสดงบนพื้นที่ออนไลน์ หน้าที่หนึ่งของผู้กำกับการ แสดง ก็คือการรับใช้บท ในที่นี้บทของนฤทธิจึงเปรียบเสมือนพิมพ์เขียวสำหรับก่อสร้าง “เช่า เขา อยู่” ให้ประกอบขึ้นมามีชีวิต การทำงานกับนฤทธิในขั้นตอนต่าง ๆ ผู้วิจัยเสริมอำนาจ ให้อิสรชนฤทธิ ใช้ความเชี่ยวชาญของตน ต่อการสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ ในส่วนแนวคิดตั้งต้นเพื่อนำเสนอเรื่อง ก็เป็น การทำงานแบบประสานร่วม เสนอแนวคิด คัดเลือกความเป็นไป แล้ววางสารสำคัญของเรื่อง

อยากจะสื่อเอาไว้โดยคร่าว ในขั้นตอนนี้ ผู้วิจัยเป็นเพียงผู้สะท้อนความคิดกลับไปเพื่อร่วมพิจารณาแนวทางที่อยากนำเสนอต่าง ๆ โดยมุ่งเน้นการสร้างเรื่องเล่าจากพื้นที่ และการเลือกกลวิธีเล่าเรื่องที่เอื้อต่อการเปิดปฏิสัมพันธ์รูปแบบต่าง ๆ และคำนึงถึงการจัดการและกำกับการแสดงให้น้อยที่สุด เพื่อลดข้อจำกัดทางจินตนาการของผู้เขียนบท ผู้วิจัยพบว่าการเสริมอำนาจให้ผู้เขียนบทมีอิสระ ส่งผลให้ได้เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงที่เกินความคาดหมายของผู้กำกับเสมอ การตีกรอบ และสร้างข้อจำกัดรังแต่จะส่งผลให้เกิดการสร้างสรรค้อย่างระแວดระวัง *เรียบร้อย* และไม่ทำท่ายต่อการสร้างสรรค์

หลังจากที่ตกลงร่วมกันเรื่องแนวคิดตั้งต้น กลวิธีการนำเสนอ และกำหนดสารสำคัญของเรื่องแล้ว ต่อมาคือการลงมือเขียนบท หลังจากนั้นผู้วิจัยจะทำหน้าที่เป็นเพียงผู้กำกับทิศทาง และทิศทางที่ว่าคือการมุ่งไปสู่การสร้างอิมเมจชั่น และให้ผู้ชมตกตะกอนสารสำคัญของเรื่อง ดังนั้นการสร้างโครงเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่อง และการสร้างตัวละครจึงจะมุ่งไปสู่สารสำคัญของเรื่องเสมอ กติกาการให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวไม่เท่ากันเพื่อให้เกิดการสนทนากัน เป็นแนวคิดของนฤฤทธิ์ที่กำหนดไว้ในบท ผู้วิจัยต่อยอดและพัฒนาไปสู่การกำหนดกิจกรรมท้ายเรื่องให้ผู้ชมออกมาเล่าเรื่อง 2 ครั้ง เพื่อเสนอมุมมองที่ต่างกันต่อการรับรู้เรื่องเล่า กลวิธีการนำเสนอผ่านกล้องก็เป็นคุณูปการจากการกำหนดของนฤฤทธิ์เช่นกัน ผู้วิจัยเพียงนำไปต่อยอดในการสร้างองค์ประกอบต่าง ๆ มาเสริม *พิมพ์เขียว* ของนฤฤทธิ์ ข้อค้นพบสำคัญในขั้นตอนนี้ก็คือเมื่อ ผู้วิจัยในฐานะผู้กำกับการแสดง และนฤฤทธิ์ในฐานะผู้เขียนบท เริ่มการทำงานมาด้วยกัน บนกรอบคิดแบบเดียวกัน การทำงานก็จะง่ายตาย เพราะมุ่งไปสู่เป้าหมายเดียวกัน นฤฤทธิ์ยอมรับหลักการของละครอิมเมจชั่นที่ผู้วิจัยศึกษามา และผู้วิจัยก็น้อมรับและเชื่อมั่นในความสามารถของนฤฤทธิ์ รสนิยม ความต้องการส่วนตัว ไม่ควรเข้ามามีบทบาทในการสร้างสรรค์งาน *ผู้กำกับมีหน้าที่รับใช้บท* ไม่ใช่บีบบังคับให้บทเป็นไปในแบบที่ตนต้องการ

เมื่อนฤฤทธิ์เขียนบทสั้นเสร็จในแต่ละเส้นเรื่อง ผู้วิจัยก็จะอ่านและสะท้อนความรู้สึก ความรู้สึกกลับไป *ในฐานะผู้ชมคนแรก* ไม่ใช่ผู้กำกับที่จะชี้นำบอกว่าชอบอะไร หรือไม่ชอบอะไร อยากเพิ่มหรือลดอะไร การสะท้อนประสิทธิภาพของบท ควรมุ่งกลับสู่การวิเคราะห์ว่าจะเอื้ออำนวยหรือเป็นอุปสรรคของอิมเมจชั่น และสามารถสื่อสารสำคัญของเรื่องได้หรือไม่เท่านั้น ในการทำงานร่วมกันกับผู้เขียนบทผู้กำกับการแสดงพึงตระหนักอยู่เสมอว่าเป็นผู้ร่วมงานกัน ไม่ใช่หัวหน้าและลูกน้องอย่างที่คุณคนทั่วไปเข้าใจ และผู้กำกับยังควรต้องเปิดกว้างรับฟังคำอธิบาย และความคิดของผู้เขียนบทด้วย จึงจะทำงานร่วมกันได้อย่างที่เสริมแรงต่อกัน และเอื้ออำนวยให้เกิดบรรยากาศการทำงานที่สร้างสรรค์ ไม่ตึงเครียดหรืออึดอัดเกินไป

หลังจากที่ผู้วิจัยเริ่มนำบทละครของนฤฤทธิ์ไปฝึกซ้อมเพื่อถ่ายทำเนื้อหาการแสดง ในช่วงต้นนฤฤทธิ์จะเข้ามาช่วยสะท้อนประสิทธิภาพของบท และนำข้อค้นพบจากผู้แสดง และผู้วิจัยไปพัฒนาปรับแก้บทอยู่เสมอ และในทางกลับกัน นฤฤทธิ์ก็จะคอยตรวจสอบกลวิธีการกำกับการแสดงของผู้วิจัยในฐานะผู้ร่วมงานว่าสามารถสื่อสารอย่างที่ต้องการได้แล้วหรือไม่ จนกระทั่งวัน

สุดท้ายของการจัดแสดง ผู้วิจัยพบว่าการทำงานควบคู่กันไป ต่างฝ่ายต่างตรวจสอบผลงานกัน และสะท้อน เสริมแรงเสริมอำนาจกันและกันอย่างเป็นประจำเป็นประโยชน์นำมาซึ่งผลงานที่สมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ และสามารถมองผลงานได้รอบด้าน และพัฒนาปรับปรุงได้ทันท่วงทีเสมอ

ข้อค้นพบสำคัญคือ การสร้างสรรค์งานละคร แม้จะเป็นละครวิจัย แต่ก็เป็นการทำงานที่สื่อสารปัญหาและความสัมพันธ์ของมนุษย์ ดังนั้นตลอดกระบวนการผู้กำกับการแสดงควรทำงานร่วมกับผู้เขียนบท ในฐานะมนุษย์คนหนึ่ง พูดคุยกันในระดับสนทนาเพื่อสร้างสรรค์งานไม่ใช่เพื่อแค่วัดผลการวิจัย แต่เพื่อให้เป็นงานศิลปะอย่างหนึ่งซึ่งสื่อสารกับผู้ชม ผู้วิจัยจึงควรวางบทบาทของผู้วิจัยลง หลีกเลี่ยงการใช้ศัพท์ทางวิชาการ หรือนำกรอบคิดต่าง ๆ มาเป็นข้อจำกัด ทั้งนี้ เพราะสารสำคัญของเรื่อง และกลวิธีเข้าถึงอิมเมจชั่นของละครเรื่องนี้ ถูกวางให้สอดคล้องกับสมมติฐานงานวิจัยอยู่แล้ว การวางหลักการลง และใช้แรงกระตุ้นของความเป็นศิลปินในตัวบ้าง จะทำให้งานเป็นงานของมนุษย์ เพื่อให้มนุษย์ชม ไม่ใช่งานวิจัยทางวิทยาศาสตร์ที่ตรงไปตรงมาและควบคุมทุกตัวแปร

5.2.2 การทำงานกับคณะสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ

การทดลองสร้างสรรค์ละครวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยไม่ได้ทำงานในฐานะนักวิชาการการละครเพียงอย่างเดียว แต่ทำงานในฐานะผู้กำกับการแสดง ในฐานะ ศิลปิน คนหนึ่งด้วย ผู้วิจัยจึงตระหนักดีว่าแนวคิดทฤษฎีที่ศึกษามาเป็นเพียงเครื่องมือที่สามารถหยิบมาใช้เมื่อไรก็ได้ และจัดเก็บเข้าลิ้นชักไปเมื่อไรก็ได้ด้วย การกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” แม้เป็นงานวิจัย แต่ก็เป็น ละคร เรื่องหนึ่ง ที่ต้องอาศัยการร่วมมือประสานงานกันกับฝ่ายต่าง ๆ ต้องใช้มุมมองทางสุนทรียศาสตร์ และความเชี่ยวชาญในการบริหารทรัพยากรมนุษย์ด้วย การขับเคลื่อนงานสร้างสรรค์ในฐานะผู้กำกับจึงต้องอาศัยความเป็นผู้นำ ให้ทิศทาง ให้อิสระและเสริมอำนาจให้ผู้สร้างสรรค์ใช้ความสามารถของตนได้เต็มประสิทธิภาพผ่านการจูงใจ ไม่ใช่การบีบบังคับ หรือยึดเยียดทุกอย่างให้เข้ากรอบของการวิจัย

ดังนั้นข้อค้นพบเกี่ยวกับการทำงานกับคณะสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ อาจไม่ได้เป็นไปตามแนวคิดทฤษฎี หรือทำเพื่อตอบสนองสมมติฐานการวิจัย แต่ผู้วิจัยมองว่ามีคุณค่าต่อการอภิปรายไว้ในที่นี้ เพราะเป็นส่วนสำคัญที่ทำให้งานชิ้นนี้สมบูรณ์ และทำงานในฐานะละคร ได้ผล หรือ ไม่ได้ผล ก็เพราะได้ทำงานกับคณะสร้างสรรค์เหล่านี้ด้วย รายละเอียดที่จะอภิปรายมีดังนี้

5.2.2.1 การทำงานกับผู้อำนวยการผลิต และผู้จัดการโครงการ

เมธาสิทธิ์ ปานทับ ผู้อำนวยการผลิต และสกุลยา กรโกวิท ผู้จัดการโครงการ มีบทบาทอย่างมากต่อการกำกับการแสดงในครั้งนี้ ประการแรก เมธาสิทธิ์ เป็นผู้ติดต่อกับทางร้านโซน่าเกี่ยวกับการเข้าใช้สถานที่ ตั้งแต่วันที่สำรวจสถานที่ จนถึงวันถ่ายทำ คอยประสานงานกับคณะทำงานฝ่ายต่าง ๆ จัดการเรื่องงบประมาณและสวัสดิการในวันถ่ายทำอีกด้วย ส่วนสกุลยา

จะต้องนัดเวลาฝึกซ้อมกับผู้แสดง ช่วยอำนวยความสะดวกในการซ้อมแต่ละครั้ง และอำนวยความสะดวกในวันถ่ายทำ นอกจากนี้ ที่สำคัญอย่างยิ่ง เมธาสิทธิ์ และสกุลยา ยังจะทำงานประสานร่วมผลัดกันเป็นผู้ดำเนินการควบคุมระบบของซุม คลาวด์ มีติดตั้งในวันที่ยัดแสดงอีกด้วย

กล่าวได้ว่าทั้งเมธาสิทธิ์ และสกุลยา เป็นผู้จัดการกับปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการผ่านการสร้าง ห้องประชุมย่อย และช่วยเหลือผู้ชมที่ไม่เชี่ยวชาญกับการกดเข้าออกห้อง ทั้งสองเป็นผู้การแพร่ภาพเนื้อหาการแสดง สร้างและส่งออกแบบสำรวจความคิดเห็น และควบคุมการแสดงผลการลงคะแนน รวมทั้งมอบแบบสอบถามให้ผ่านการแสดงภาพคิวอาร์โค้ดบนหน้าจอ และการส่งลิงก์ให้ผู้ชมในช่องทางแชท ที่สำคัญที่สุด คือการจัดการเรื่องความเร็วและประสิทธิภาพของอินเทอร์เน็ต เพื่อที่จะจัดแสดงตลอดการรับชม ทั้งสองเป็นด้านหน้าที่จะช่วยอำนวยความสะดวกให้แก่ผู้ชม ช่วยแก้ปัญหา และป้องกันปัญหาต่าง ๆ มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างอิมเมอร์ชันกับผู้ชม

ผู้วิจัยเป็นเพียงผู้คอยสะท้อนปัญหาและตรวจสอบว่าเกิดปัญหาขึ้นหรือไม่ และชี้แนะแนวทางว่าละครอิมเมอร์ซีฟควรเป็นอย่างไร แต่การจัดการบริหารโครงการ การดำเนินการควบคุมระบบซุม และการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้น มาจากความเชี่ยวชาญของทั้งสองฝ่าย อย่างแท้จริง นอกจากนี้ ยังจำเป็นต้องกล่าวว่า เมธาสิทธิ์และสกุลยาเป็นผู้ให้แนวคิดผู้วิจัยเกี่ยวกับฟังก์ชันต่าง ๆ ของซุม ว่าทำอะไรได้บ้าง ทำอะไรไม่ได้บ้าง และต้องจัดการอย่างไรเพื่อให้ได้ผลลัพธ์อย่างที่คุณวิจัยและบทเรื่องนี้ควรจะต้องเป็น แนวคิดการใช้ห้องประชุมย่อยเป็นสิ่งที่ทั้ง 2 เสนอซึ่งผู้วิจัยไม่รู้มาก่อน

ข้อค้นพบจากการทำงานกับเมธาสิทธิ์และสกุลยา คือการทำงานแบบพึ่งพากันและกัน ถ้อยทีถ้อยอาศัยกัน วางใจและเชื่อมั่นว่าผู้ร่วมงานจะแก้ปัญหาได้ตามหน้าที่ ตามความเชี่ยวชาญของเขา เพราะผู้วิจัยเป็นคนเลือกเขามาเอง ผู้กำกับการแสดงส่วนมากเข้าใจว่าการบริหารคน และเป็น ผู้นำ จะต้องมีความคลุกที่ดุดัน และเข้มงวด เมธาสิทธิ์และสกุลยาเป็นตัวอย่างที่ดีของการมีภาวะผู้นำที่มองโลกในแง่ดี มีความเป็นมิตรและมีจิตวิทยาในการเข้าถึงคน ซึ่งทำให้การดำเนินงานในครั้งนี้ไม่เพียงแต่ผ่านพ้นอุปสรรคไปได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่านั้น แต่ผ่านไปได้ในบรรยากาศที่ดีด้วย และเมื่อบรรยากาศดี สุขภาพจิตของผู้ร่วมงานทุกคนดี ก็จะช่วยอำนวยความสะดวกต่อการสร้างสรรค์งานที่ดีได้

5.2.2.2 การทำงานกับผู้กำกับศิลป์

มนต์สุนทร สุราช เป็นผู้กำกับศิลป์ที่ดูแลรับผิดชอบทั้งเรื่องฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เครื่องแต่งกาย และภาพประกอบการแสดงซึ่งได้นำไปใช้ในขั้นตอนการลำดับภาพ ผู้วิจัยทำงานกับมนต์สุนทร โดยสร้างคู่มือ *กรอบคิดการออกแบบของผู้กำกับการแสดง* พร้อมทั้งนำเสนอแนวคิดต่าง ๆ ให้กับเขาอย่างมีทิศทาง แต่ไม่สร้างข้อบังคับที่จำกัดจินตนาการของเขา มนต์สุนทรจึงทำงานภายใต้บรรยากาศที่เอื้อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์มากมาย มนต์สุนทรช่วยเสนอความคิดเห็นและจัดการองค์ประกอบทางศิลปะที่ช่วยให้งานของผู้วิจัยสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

มนต์สุนทรมีส่วนร่วมในการตกแต่งฉาก ที่แม้จะคงโครงสร้างและรูปลักษณะเดิมของพื้นที่ไว้ แต่ก็ช่วยเสริมให้เล่าเรื่องชัดเจน เช่นการเพิ่มการตกแต่งห้องโรงน้ำชาในเรื่องของดวงการใช้อุปกรณ์ในการก่อสร้างเช่น รถเข็นอิฐ เศษไม้ รวมทั้งเครื่องเรือนที่เก่าและฝุ่นมาประกอบในฉาก สร้างความหมายให้พื้นที่ได้เพิ่มเติมว่าอาจเคยมีแนวคิดปรับปรุงการก่อสร้างในพื้นที่นี้แต่ท้ายที่สุดก็ปล่อยให้ทิ้งร้างไว้ และให้ความหมายเชิงสัญลักษณ์ของการ *สร้าง* โลกสมมติในจินตนาการของดวงด้วย เศษขยะที่ฝุ่นยังสร้างความรู้สึกและบรรยากาศที่น่ากลัว และสยงของขวัญเพิ่มขึ้น

นอกจากนี้ เขายังเป็นผู้ร่างภาพของห้องในสภาพสวยงามตอนที่ดวงยังมีชีวิต เพื่อนำมาซ้อนภาพให้ผู้ชมเข้าใจว่าดวงเห็นห้องนี้เป็นอย่างไร และทำไมจึงไม่ไปจากห้องนี้ นอกจากนี้เขายังเป็นผู้เสนอแนวคิดแทรกภาพเปลวเพลิง ภาพนกกา และเขียวของสุนัขประกอบเสียงในช่วงที่เป็นตัวแทนของสังฆาตกรก ซึ่งได้อภิปรายไปในหัวข้อ 4.2.9.3 โดยเสนอให้แสดงภาพเหล่านั้นเป็นภาพแคบอย่างมาก (extreme close-up) ให้ดูออกว่าเป็นอะไรบ้าง ดูไม่ออกบ้าง แต่ทับซ้อนแบบภาพฝันที่เป็นเศษเสี้ยว สะท้อนภาวะเหมือนฝันว่าดวงจำได้ว่าเธอตายแล้ว

นอกจากนี้เขายังได้ออกแบบภาพ 3 มิติของสถานที่จัดแสดงในช่วงเวลาของละคร เช่นบ้านก่ายเตี้ยของตี่อิงในปี พ.ศ. 2540 โรงน้ำชาของดวงในปี พ.ศ. 2510 เป็นต้น และจัดแสดงลงไปในสื่อสังคมออนไลน์ของภาควิชาศิลปการละคร เพื่อให้ผู้ชมเข้าใจโลกกายภาพที่ตัวละครเห็นและคุ้นชินในเรื่อง กระตุ้นให้ผู้ชมอยากรู้ว่าถ้าได้จัดแสดงในพื้นที่กายภาพจะเป็นอย่างไร

ข้อค้นพบของการร่วมงานกับผู้กำกับศิลป์ คือการกำหนดกรอบแนวคิดในองค์ประกอบศิลป์ต่าง ๆ ของเรื่องอย่างชัดเจน มีทิศทาง และสามารถอธิบายได้ว่าการกำหนดกรอบคิดเหล่านั้นเพื่อสื่อสารอะไร ไม่ว่าจะเป็นการจัดทำเป็นคู่มืออย่างที่คุณวิจัยทำ หรือนำเสนอด้วยโปรแกรมพาวเวอร์พอยต์ระหว่างประชุมกับฝ่ายต่าง ๆ หรือเพียงแต่นำภาพอุปลักษณมาเสนอและปรึกษากันก็ล้วนแต่จะทำให้ผู้กำกับศิลป์มีทิศทางในการสร้างงานที่ชัดเจน แต่ไม่ได้จำกัดความเป็นไปได้ หรือระบุวิธีสร้างสรรค์อย่างตายตัว ทำให้ผู้สร้างสรรค์สามารถใช้จินตนาการ และความเชี่ยวชาญของตนเองได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ นอกจากนี้ผู้วิจัยยังพบว่าการพูดคุยเกี่ยวกับเรื่องเล่า และเนื้อหาการแสดงอย่างง่าย เป็นภาษาสนทนา ไม่ใช่การวิเคราะห์ และใช้ศัพท์ทางวิชาการ ยังทำให้ผู้ร่วมงานเข้าใจเรื่อง เข้าใจความรู้สึกและบรรยากาศของเรื่องจนบันดาลใจให้เกิดการออกแบบที่เหมาะสมกับเรื่อง และเหมาะกับตัวละครในเรื่องได้อย่างยิ่งอีกด้วย

5.2.2.3 การทำงานกับผู้กำกับภาพ

ผู้วิจัยมีความรู้ ความเชี่ยวชาญด้านการถ่ายทำภาพยนตร์น้อยมาก ดังนั้นการทำงานกับ ภาณุสรณ์ เรื่องวราชนันท์ ในฐานะผู้กำกับภาพ ผู้วิจัยจึงต้องเชื่อมั่นในฝีมือ และวิสัยทัศน์ของเขาเป็นอย่างมาก สอบถามและสนทนาแลกเปลี่ยนความคิด และความรู้ข้ามศาสตร์กันอยู่เสมอ

ภานุสรณ์ ช่วยนำเสนอแนวทางที่ผู้วิจัยไม่ได้วางเอาไว้แต่แรกหลายประการ แต่ละอย่างเป็นความรู้ที่เขาชำนาญ เช่นการวางตำแหน่งกล้อง การออกแบบการเคลื่อนไหวกล้อง ดังที่ได้อภิปรายไปแล้วในบทที่ 4 หัวข้อ 4.2.8 ทั้งนี้สิ่งที่แนะนำและเสนอมา ล้วนตั้งอยู่บนความตั้งใจที่จะช่วยผู้วิจัยถ่ายทอดสารสำคัญของเรื่องผ่านภาพและเทคนิคการถ่ายทำ เพื่อสร้างอิมเมจชันมากที่สุด เป็นการเสริมจุดเด่น และปกปิดจุดด้อยจากข้อจำกัดทางความรู้ความเข้าใจในศาสตร์นี้ของผู้วิจัย

ข้อค้นพบระหว่างการทำงานกับภานุสรณ์ในฐานะผู้กำกับ คือการที่ผู้กำกับการแสดงไม่มีความจำเป็นต้องเชี่ยวชาญในทุกศาสตร์ทุกองค์ประกอบของงาน การวางใจ และเชื่อใจผู้ร่วมงานที่เชี่ยวชาญกว่าจะส่งผลให้เนื้องานออกมาดี มากกว่าการกลัวเสียหน้า และเสียอำนาจจนเอาแต่ความชอบใจของตนเป็นที่ตั้งและส่งผลให้งานประสบข้อจำกัดที่อาจสื่อสารได้เต็มประสิทธิภาพ

ข้อค้นพบนี้สะท้อนแนวความคิดการทำงานแบบบูรณาการข้ามสหสื่อ ซึ่งต่างต้องพึ่งพาความเชี่ยวชาญของแต่ละฝ่าย เพื่อแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกันและกัน โดยที่ไม่มีภูมิรู้ของศาสตร์ใดถูกให้คุณค่ามากกว่ากัน ในการทำงานครั้งนี้ ผู้วิจัยเรียนรู้เรื่องการเล่าเรื่องจากภาพ ตำแหน่งของกล้อง การเคลื่อนที่ของกล้อง และการออกแบบภาพในเฟรมจากภานุสรณ์อย่างเต็มที่ ในขณะที่เขาเองก็เข้าใจโครงสร้างของเรื่องเล่า แนวคิดการกำกับการแสดงเพื่อให้ได้การแสดงในรูปแบบที่สมจริงจากผู้วิจัย จนกระตุ้นแรงบันดาลใจให้เขากลับพัฒนางานของตนเองต่อ และเมื่อผู้วิจัยได้มีโอกาสเข้าไปมีส่วนทำงานในโลกของภาพยนตร์หลังจากกำกับการแสดงเรื่องนี้เสร็จสิ้นแล้ว ผู้วิจัยก็ใช้ภูมิรู้จากภานุสรณ์ไปปรับใช้กับงานนั้นได้ด้วย การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และบูรณาการภูมิรู้มาใช้ประกอบกัน จึงทำให้องค์ประกอบทุกอย่างในเรื่องสอดคล้องกันเป็นเอกภาพ เกิดการแสดงสหสื่อที่ซับซ้อนและแยบยล ตามแนวคิดที่ลาเวนเดอร์เสนอ (Lavender, 2017)

5.2.2.4 การทำงานกับผู้ลำดับภาพ

เช่นเดียวกันกับการถ่ายทำ ผู้วิจัยมีความรู้เกี่ยวกับการลำดับภาพน้อยเช่นกัน ดังนั้นผู้วิจัยจึงเพียงแต่ต้องคอยตรวจสอบว่าการลำดับภาพนั้นเล่าเรื่องหรือไม่ ส่วนที่ควรเชื่อมโยงกันระหว่างเส้นเรื่องต่าง ๆ เพื่อให้ผู้ชมปะติดปะต่อเรื่องได้ถูกขบขันหรือยัง จึงหะการเล่าเรื่องเป็นไปอย่างไร ตามที่ควรจะเป็นหรือไม่ ซึ่งมีรายละเอียดในการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ดังที่อภิปรายไปแล้วในบทที่ 4 หัวข้อ 4.2.9 อย่างไรก็ตามการทำงานกับ ยศวีร์ สีหาบัว ก็ส่งผลให้ค้นพบความสำคัญของการลำดับภาพ เช่น การวางจังหวะเรื่อง การลงเสียง การลงสี และการใส่องค์ประกอบอื่น ๆ ล้วนช่วยประกอบสร้างความหมายของเรื่องเล่าได้อย่างดี และอาจแก้ไขจุดบกพร่องหลายประการที่เกิดขึ้นระหว่างการถ่ายทำได้ด้วย ทั้งหมดทั้งนี้สืบเนื่องจากการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับยศวีร์ และทำให้ผู้วิจัยสามารถนำไปปรับใช้กับการทำงานอื่น ๆ ต่อไปได้อีกในอนาคต

5.2.2.5 การทำงานกับฝ่ายประชาสัมพันธ์

ผู้วิจัยออกแบบสื่อประชาสัมพันธ์โดยการร่วมมือกันระหว่างกันตร์พี โชคไพบุลย์ ช่างภาพ และอัสฎางค์ สัสดี ผู้ช่วย ระหว่างการถ่ายภาพเพื่อใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์ ผู้วิจัยคอยวางทิศทางการถ่ายเพื่อนำไปใช้ออกแบบสื่อ และดูแลผู้แสดงให้เข้าถึงบทบาทและความรู้สึกของตัวละครเพื่อให้ไพบุลย์เก็บช่วงขณะของความรู้สึกตัวละครไปใช้ได้ จากนั้นจึงออกแบบสื่อ และให้มีการประชาสัมพันธ์ในการดูแลของ สิริจุฑา รักชาติเจริญ กุลสตรี ตั้งมานะกิจกำจาย และ วรเชษฐ์ มุฮัมหมัดฮิด โดยออกแบบการประชาสัมพันธ์ให้เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟดังที่ได้อภิปรายไปแล้วในบทที่ 4 หัวข้อ 4.4.2

ผู้วิจัยออกแบบการประชาสัมพันธ์ร่วมกับคณะทำงานในสื่อหลักให้ใช้ข้อความระบุดิการนำเสนอเรื่องเล่าแบบเกมว่าผู้ชม “อาจจะได้เป็นผู้เล่าเรื่อง” ผู้วิจัยใช้คำโปรยแนะนำตัวละครสำหรับสื่อที่แนะนำตัวละคร โดยกำหนดให้ใช้บทสนทนาที่ตัวละครปะทะใช้พูดกับตัวละครอย่างมือคิตี เพื่อสร้างมุมมองของการตัดสินใจตัวละคร พบว่าผู้ชมเกิดปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับเรื่องทันทีที่ได้ยินคำอธิบายเรื่องย่อ ซึ่งขัดจากคำโปรยที่ใช้ในสื่อประชาสัมพันธ์ นอกจากนี้การประกาศเพิ่มรอบที่ออกแบบให้มีรูปลักษณ์ของหน้าจอการใช้งานชุม ยังเป็นการเน้นย้ำต่อผู้ชมว่าละครเรื่องนี้จะจัดขึ้นบนพื้นที่ออนไลน์ของแอปพลิเคชันชุม และผู้ชมจะต้องใช้งานชุมเพื่อชมละครเรื่องนี้

การประชาสัมพันธ์เป็นด่านแรกที่ผู้ชมจะได้รับรู้ถึงการมีอยู่ของละครแต่ละเรื่อง ดังนั้นควรกระตุ้นเร้าให้ผู้ชมอยากซื้อบัตรมาชมละคร และควรออกแบบให้มีการสะท้อนกรอบคิดหลักของผู้กำกับ และหากสอดคล้องไปกับรูปแบบการนำเสนอได้ ก็จะทำให้ผู้ชมมีมุมมองต่อเรื่องเล่า และตัวละครบางอย่างมาตั้งแต่ก่อนชมละครซึ่งอาจนำมาใช้ประโยชน์ได้ดังกล่าวข้างต้นอีกด้วย

5.2.2.6 การทำงานกับกระบวนกร

ผู้วิจัยเลือกให้ ชากร ชะม้าย เป็นกระบวนกรผู้นำกระบวนกรสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ ภายใต้เหตุผลสำคัญ 2 ประการ ประการแรกคือ ชากรเป็นผู้กำกับการแสดง และเป็นนักวิจัยด้วย ผู้วิจัยอยู่ในกระบวนกรสร้างสรรค์ละครวิจัย แนวคิดการแสดงข้ามวัฒนธรรมในการสร้างสรรค์ละครชาตรีร่วมสมัย : กรณีศึกษาการกำกับการ แสดงเรื่อง พายุพิโรธ ของเขาในฐานะผู้แสดง และได้ร่วมงานกันหลายครั้งหลายโอกาส ผู้วิจัยเล็งเห็นความสามารถในการเล่าเรื่อง ความแม่นยำของการเลือกสรรองค์ประกอบเพื่อมุ่งไปสู่แก่นของเรื่อง และความสามารถในการจูงใจคน ซึ่งเป็นคุณสมบัติของ ผู้นำ ที่ดี น่าจะช่วยควบคุมความเป็นไปของกระบวนกรชมเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ให้เป็นไปตามกติกา ช่วยเหลือผู้ชมได้อย่างเด็ดขาด เป็นจุดศูนย์กลางความสนใจของผู้ชมเพื่อเอื้ออำนวยให้เกิดอิมเมอร์ชันได้ และประการที่ 2 ที่สำคัญ ชากรเป็นผู้มีบุคลิกประสานไมตรีโดยธรรมชาติ น่าจะช่วยทำให้ละคร “เช่า เขา อยู่” ดำเนินไปได้ด้วยบรรยากาศที่เป็นมิตรอีกด้วย

โดยหน้าที่แล้ว ชาครเป็นปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการอย่างหนึ่ง เขาจะต้องคอยชี้แจงกระบวนการและอำนวยความสะดวกให้ผู้ชม หากกระบวนการไม่เป็นมิตร แนะนำกระบวนการไม่รู้เรื่อง ไม่สามารถจูงใจให้ผู้ชมร่วมเล่นเกมและกิจกรรมในตอนท้ายได้ การจัดแสดงละครเรื่องนี้ก็ไม่เป็นผล คุณสมบัติทั้ง 2 ข้อข้างต้นของชาครทำให้กระบวนการสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟสำหรับผู้ชมเป็นไปอย่างราบรื่น และมีพลังสร้างสรรค์ จนได้รับคำชื่นชมจากผู้ชมแทบทุกรอบการแสดง

กระบวนการมีความสำคัญดังที่กล่าวไปแล้ว ผู้กำกับการแสดงจึงควรคัดเลือกและทำงานร่วมกับกระบวนการอย่างละเอียด เพื่อร้อยเรียงทุกอย่างในละครให้เป็นหนึ่งเดียว และเชื่อเชิญ จูงใจให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ในรูปแบบต่าง ๆ กับละครให้ได้ ผู้วิจัยและชาครทำงานร่วมกันอย่างละเอียด และเกิดการสะท้อนผลให้กันทุกรอบการแสดงดังที่อภิปรายไปแล้วในบทที่ 4 หัวข้อ 4.4.3

ชาครเป็นผู้เดียวที่ได้มีปฏิสัมพันธ์ชัดแจ้งกับผู้ชมโดยตรงตลอดระยะเวลาการแสดง จึงเข้าใจปัญหา รู้สึกร่วมกับผู้ชม และคอยเสนอแนะทางแก้ในฐานะผู้ที่มีส่วนร่วมในงานอย่างยิ่ง เขาจึงไม่ต่างจากเป็นผู้ชมคนแรกของงาน เป็นผู้แสดงที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชม และทำหน้าที่คล้ายเป็นผู้ช่วยผู้กำกับไปในตัว ดังนั้นการเลือกกระบวนการ จึงควรเลือกคนที่มีคุณสมบัติเข้าใจมนุษย์ เข้าใจงาน เข้าใจและเชี่ยวชาญการเล่าเรื่อง สามารถจูงใจคนได้ คิดวิพากษ์สะท้อนผลการทำงานได้ และที่สำคัญที่สุดคือเปิดกว้าง มองโลกในแง่บวก และเป็นมิตร ผู้กำกับการแสดงควรทำงานร่วมกันอย่างใกล้ชิด ให้ข้อคิดเห็นเพื่อปรับแก้พัฒนา และรับฟังปัญหาและอุปสรรคของกระบวนการ กล่าวคือผู้กำกับการแสดงต้องกำกับกระบวนการด้วยในฐานะที่เป็นส่วนหนึ่งและส่วนสำคัญของการแสดงประเพณี

นอกจากนี้ชาครยังเป็นผู้ยืนยันสมมติฐานของผู้วิจัยได้อย่างชัดเจนผ่านการปฏิบัติ ว่าระหว่างกระบวนการ เขารู้สึกถึงภาวะอิมเมอร์ซีฟที่ล้นไหลอย่างยิ่ง การได้จ้องตาผู้ชม การได้สนทนาตอบโต้กัน มีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด ตีความคำพูดและความรู้สึกของผู้ชม ตรึงสมาธิของเขา จนรู้สึกร่วมได้ทุกครั้ง แต่จะไม่ได้ *มีอยู่* สดต่อหน้าผู้ชมในพื้นที่กายภาพ แต่ชาครรู้สึกถึงการมีอยู่ทางสังคมกับผู้ชมได้ผ่านการกระทำ การมีปฏิสัมพันธ์ชัดแจ้งต่อกัน และเชื่อมต่อกันได้บนพื้นที่เสมือนออนไลน์อีกด้วย พิสูจน์ได้ว่าพื้นที่คือการรับรู้เชิงประสบการณ์ และเป็นกรอบคิดที่ประกอบสร้างขึ้นจากการให้ความหมาย ความ *พื้นที่* ไม่ควรถูกผูกขาดยึดโยงอยู่แต่กับลักษณะทางกายภาพ

ผู้วิจัยเห็นว่าการที่ผู้กำกับการแสดงจะให้อิสระและเปิดโอกาสให้คณะสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ ทำงานอย่างเป็นอิสระ เพื่อให้ผลงานออกมามีประสิทธิภาพสูงที่สุดนั้น เป็นความเข้าใจพื้นฐาน และเป็นกติกากการทำงานที่เป็นสากลและใช้ปฏิบัติกันอยู่แล้ว ไม่ใช่ข้อค้นพบใหม่แต่อย่างใด แต่เมื่อเทียบกับการศึกษาหลักการของละครอิมเมอร์ซีฟ จะพบว่าเพื่อเข้าสู่ภาวะล้นไหล หรือประสบการณ์สูงสุดเพื่อการเรียนรู้ และเข้าสู่อิมเมอร์ชันที่สมบูรณ์ตามแนวคิดของซิกเซนมิฮาย (Csikszentmihalyi, 2009) ผู้ชมจะต้องรู้สึกเพลิดเพลินเพราะกิจกรรมนั้นท้าทาย โดยที่รับรู้

ความสามารถของเรามีประสิทธิภาพพอที่จะทำกิจกรรมนั้นได้ โดยที่ตัวกิจกรรมต้องมีเป้าหมาย และมีขั้นตอนที่เป็นรูปธรรมชัดเจน ความสามารถของผู้เล่น หรือผู้ชม จะต้องถูกเสริมอำนาจให้มีภาวะของการเป็นผู้กระทำที่อิสระ อิสระที่ไม่ได้หมายความว่าทำอะไรก็ได้ แต่มีอิสระที่จะเลือกตามตัวเลือกที่มีให้ โดยไม่ถูกบังคับ หรือควบคุม ผู้วิจัยมองเห็นว่ากระบวนการกำกับกับการแสดง โดยเฉพาะการทำงานกับผู้สร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ ที่มีบุคลิกภาพ รสนิยม และความคิดความเชื่อต่างกัน ก็ใช้หลักการเดียวกัน

ผู้กำกับการแสดงทุกคนคงคาดหวังว่าคณะทำงานสร้างสรรค์จะจดจ่อกับงานของตนอย่างสร้างสรรค์ ผู้กำกับจึงควรสร้างบรรยากาศการทำงานที่เอื้อให้เกิดภาวะสั่นไหวทางจิตวิทยา ในแง่หนึ่งการทำงานสร้างสรรค์แข่งกับเวลานั้นซับซ้อนและท้าทายในตัวเอง ผู้กำกับควรเสริมอำนาจให้ผู้สร้างสรรค์มีภาวะเป็นผู้กระทำ ไม่ใช่บังคับหรือควบคุมให้เป็นไปตามแนวทางของตน แต่ควรชี้ให้เห็นว่าเรามีความสามารถพอจะกระทำการสิ่งที่ท้าทายได้ และการให้อิสระ ไม่ใช่การปล่อยให้คณะสร้างสรรค์ทำงานไปโดยไร้ทิศทาง แต่ควรกำหนดแนวคิดให้ชัดเจน เป็นการเสนอทางเลือกให้ผู้สร้างสรรค์เลือกได้อย่างอิสระ ในแง่นี้ผู้สร้างสรรค์จะเข้าสู่ภาวะอิมเมอร์ชันในกระบวนการทำงาน ก็จะมีประสบการณ์สูงสุด เอื้ออำนวยให้เรียนรู้และทำงานได้อย่างสร้างสรรค์ด้วย ข้อค้นพบนี้ยืนยันว่าการจัดทำคู่มือกรอบความคิดการออกแบบของผู้กำกับมีความสำคัญมาก แต่การใช้งานกรอบความคิดการออกแบบผ่านกระบวนการที่เปิดกว้างแต่มีแนวทางที่ชัดเจน ก็สำคัญมากพอๆกัน

นอกจากนี้ การทำงานสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟโดยเฉพาะบนพื้นที่ออนไลน์ ยังเรียกร้องให้ทำงานแบบบูรณาการข้ามสหวิทยาการ คือการผลิตงานผ่านความเป็นสื่อที่หลากหลาย ในเรื่อง “เช่า เขา อยู่” นี้ร่วมการสร้างสรรค์ในขอบเขตของศาสตร์เรื่องเล่า เกมศึกษา การทำงานถ่ายทำภาพยนตร์ การลำดับภาพ การเต้นรำ ประวัติศาสตร์ ทัศนศิลป์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ สื่อดิจิทัล และการใช้เทคโนโลยี บนกรอบคิดของศิลปะการละคร เพื่อสร้างสรรค์ละครที่ซับซ้อนมีมิติ ดังนั้นการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ข้ามสาขาวิชาจึงควรมุ่งเน้นให้เกิดขึ้นอย่างเปิดใจ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีประสิทธิภาพ งานกำกับการแสดงจึงไม่ได้ต้องการความเชี่ยวชาญด้านศิลปะการละครเท่านั้น แต่เรียกร้องประสิทธิภาพในการสื่อสาร การบริหารทรัพยากรมนุษย์ และการจูงใจคนด้วย

5.2.3 การทำงานกับผู้แสดง

ผู้แสดงโดยแท้จริงแล้วเป็นองค์ประกอบสำคัญของการจัดแสดงละครอิมเมอร์ซีฟ (แม้ว่าจะถูกกล่าวถึงน้อยมากในตำรา และบทความวิชาการของสาขานี้) และรูปแบบการแสดง ความสมจริง และน่าเชื่อในกติกาของโลกสมมติแต่ละเรื่อง ก็เป็นส่วนสำคัญในการร้อยเรียงทุกอย่างองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟเข้าด้วยกันด้วยในฐานะที่ “ตัวละครทำให้เกิดเรื่องเล่า” ดังนั้นเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงย่อมถูกถ่ายทอดออกมาผ่านผู้แสดง ผู้แสดงและการแสดงจึงเป็นองค์ประกอบที่เป็นรูปธรรมของเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดงนั่นเอง

ผู้วิจัยอภิปรายเกี่ยวกับขั้นตอนการทำงานกับผู้แสดงอย่างละเอียดในบทที่ 4 แล้ว ในที่นี้จึงจะอภิปรายเฉพาะข้อค้นพบ และข้อเสนอแนะที่ได้ระหว่างการดำเนินงานขั้นตอนต่าง ๆ ดังนี้

5.2.3.1 การทำงานระหว่างกระบวนการฝึกซ้อม

การฝึกซ้อมผ่านซুমอาจดูเป็นอุปสรรคของการแสดง เพราะไม่มีปฏิสัมพันธ์ ระหว่างผู้แสดงและผู้กำกับ แต่อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยมองว่าเมื่อพื้นที่แสดงคือพื้นที่ออนไลน์ในซุม ผู้ชมเข้าถึงการแสดงผ่านซุม และผ่านกล้อง ดังนั้นการซ้อมผ่านซุมจึงเป็นวิธีการที่สมเหตุสมผล และทำให้ผู้กำกับมองภาพได้ด้วยวิธีเดียวกันกับผู้ชมจะเข้าถึงการแสดงได้ การจัดการกระบวนการซ้อมกับผู้แสดงให้คล้ายขั้นตอนการถ่ายทำจริง เช่น จัดกล้องที่ถ่ายทอดภาพจากพื้นที่ซ้อมของผู้แสดงผ่านซุม ให้เป็น 4 ด้านคล้ายการถ่ายทำจริง การจัดตำแหน่งและการเคลื่อนที่กล้องด้วยตัวผู้แสดงเองยังทำให้ผู้แสดงคุ้นเคย และลดอุปสรรคในวันถ่ายทำจริงได้

อย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยขอตั้งข้อสังเกตว่า อุปกรณ์การใช้งานซุมของผู้แสดงแต่ละคนมีประสิทธิภาพไม่เท่ากัน อาจเกิดปัญหาและอุปสรรคที่ต่างกัน เช่น สัญญาณไม่ชัด ภาพกระตุก เสียงกระตุก สัญญาณดีเลย์ และส่งผลกระทบต่อสมาธิ จินตนาการและการแสดงออกของผู้แสดง ซึ่งเรียกร้องให้ผู้แสดงต้องแก้ปัญหาด้วยตนเอง ต้องใช้สมาธิและสติในการฝึกซ้อมมากกว่าปกติ ในแง่หนึ่งเป็นข้อดีที่ทำให้ผู้แสดงจดจ่อได้มากขึ้น ในอีกแง่ก็ทำให้ผู้แสดงต้องพะวงกับปัจจัยอื่นซึ่งควบคุมและหลีกเลี่ยงไม่ได้ ปัญหานี้มีผลโดยตรงจากประสิทธิภาพของการเข้าถึงสวัสดิการต่าง ๆ ในสังคมไทย ซึ่งยังไม่เสมอภาคกัน สะท้อนปัญหาเชิงโครงสร้างที่อาจเป็นอุปสรรคต่อการสร้างสรรค์งานละคร หรือศิลปะใดใดบนพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งจะต้องมีการศึกษาและแก้ไขต่อไป

5.2.3.2 การทำงานระหว่างกระบวนการถ่ายทำ

กระบวนการถ่ายทำเป็นขั้นตอนที่ต้องประสานร่วมกันหลายฝ่าย ไม่ต่างจากการจัดแสดงละครในพื้นที่กายภาพ ดังนั้นจะต้องมีปัญหาและอุปสรรคมากมายเกิดขึ้นได้ตลอดเวลา โดยเฉพาะการถ่ายทำในพื้นที่และสภาพแวดล้อมเปิดที่อาจมีเสียงดังรบกวนอาจมีฝนตก หรือการควบคุมผู้คนที่อยู่ในสภาพแวดล้อมไม่ได้ซึ่งจะส่งผลกระทบต่องาน และต่อพลังการแสดงได้อย่างแน่นอน ผู้แสดงสะท้อนความคิดกับผู้วิจัยในวันถ่ายทำว่า “ถ้าไม่เคยซ้อมมาก่อน สมาธิคงแตกกระเจิง” ผู้วิจัยค้นพบจากการปฏิบัติจริงว่าการซ้อมให้เหมือนกับที่ตั้งใจจะถ่ายทำ และการถ่ายทำให้เหมือนกับที่ได้ฝึกซ้อมมา เป็นการลดอุปสรรคหนึ่งของผู้แสดง การฝึกซ้อมทำให้ผู้แสดงมั่นใจ เสริมอำนาจให้เป็นอิสระและพร้อมทดลองค้นหาสิ่งใหม่ในระหว่างการถ่ายทำ ในการกลับกัน หากผู้แสดงพะวงกับบท กับการไม่คุ้นเคยการเคลื่อนที่และตำแหน่งในการแสดง ผู้แสดงก็จะเสียสมาธิ ไม่ผ่อนคลาย และคงเข้าถึงการแสดงได้อย่างไม่มีประสิทธิภาพเต็มศักยภาพของตนนัก

5.2.3.3 การทำงานระหว่างกระบวนการจัดแสดง

ระหว่างกระบวนการจัดแสดง ผู้แสดงจะกระจายตนอยู่ในห้องประชุมย่อยต่าง ๆ และในห้องโถงกลางเพื่อสนทนากับผู้ชมผ่านการใช้ช่องทางแซท นอกจากนี้จะค้นพบว่าการมีปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งกับตัวละคร จะทำให้ผู้ชมเข้าถึงอิมเมอร์ชันได้ง่าย และลึกซึ้งขึ้นแล้ว ผู้วิจัยยังพบว่า การที่ผู้ชมไม่เปิดเผยตัวตน คือสนทนาผ่านข้อความนั้น ทำให้ผู้ชมที่อาจจะอาย หรือเป็นคนที่เก็บตัว สื่อสารสนทนากับผู้แสดงได้ดีขึ้น คล้ายหลักการทำงานของภาพแทนเสมือนที่เสริมอำนาจให้ผู้ชมกล้าจะแสดงตัวตน และความคิดของตน ในขณะที่ก็ปกปิดตัวตนบนโลกกายภาพได้ด้วย

นอกจากนี้ผู้แสดงก็ได้มองเห็นตัวละครของตนในมิติที่ลึกซึ้งและรอบด้านมากขึ้นจากการสนทนากับผู้ชม ซึ่งให้เห็นมุมที่ไม่เคยนึกถึงมาก่อน หรือผู้ชมบางคนก็สะท้อนถึงความเหมือน ความต่างของตนกับผู้แสดง ทำให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมที่เชื่อมต่อกันผ่านประสบการณ์ผ่านความเข้าใจกัน และความรู้สึกร่วมที่มีต่อกันมากขึ้น ผู้ชมที่พบว่าตนต่างจากตัวละคร ก็ได้เรียนรู้จากความขัดแย้ง และสะท้อนว่าเข้าใจคนที่ต่างจากตนได้ดีมากขึ้นด้วย

การทำงานกับผู้แสดงทำให้ผู้วิจัยได้มีข้อค้นพบที่สำคัญมาก ๆ คือความสำคัญของการแสดง ในตำราและบทความวิชาการเกี่ยวกับละครอิมเมอร์ซีฟ มักกล่าวถึงหลักการ และองค์ประกอบทางศิลปะมากกว่าการแสดง แม้จะมีการระบุว่า “การมีความรู้สึกร่วมกับเรื่องราวของตัวละคร สามารถทำให้ผู้ชมจดจ่อติดต่อกับโลกสมมติได้ ไม่ ... การเกิดอารมณ์ความรู้สึกร่วมกับเรื่องจึงอาจช่วยประกอบสร้างภาวะอิมเมอร์ชันได้อย่างชัดเจน” (Biggin, 2017) ก็ตาม แต่ตำราละครอิมเมอร์ซีฟ ก็ให้ความสนใจกับการแสดงน้อยกว่ากลวิธีสร้างอิมเมอร์ชันอื่น ๆ

อย่างไรก็ตาม จากการสนทนาและสำรวจคำตอบในแบบสอบถาม รูปแบบการแสดงที่สมจริง และการให้ความสนใจรายละเอียดของการแสดงที่เป็นธรรมชาติและเป็นมนุษย์ ในการกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ส่งผลต่อความรู้สึกร่วมที่ผู้ชมมีต่ออิมเมอร์ชันอย่างชัดเจน ผู้ชมที่รู้สึกร่วมกับการแสดงมาก ก็จะแสดงความคิดเห็น เล่าเรื่องและ มีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องและกับผู้ชมด้วยกันมาก บางรอบการแสดง (และหลายรอบ) มีการถกเถียงเพื่อประณาม และปกป้องตัวละครราวกับเป็นบุคคลที่มีชีวิตอยู่จริง ดังนั้นการทำงานกับผู้แสดงอย่างละเอียด เพื่อการแสดงที่ละเอียดสมจริง และเป็นธรรมชาติ พิสูจน์ข้อความข้างต้นของบิกกินได้ดีด้วย

ผู้วิจัยจึงขอตั้งข้อเสนอมว่า เมื่อพิจารณาเรื่องเล่า และเนื้อหาการแสดง ผู้สร้างสรรค์ต้องพิจารณาการแสดงและรูปแบบการแสดงให้สอดคล้องกับองค์ประกอบอื่น ๆ ด้วย การแสดงที่สมจริงมีเหตุมีผล (ในโลกของเรื่อง ไม่ใช่สมจริงในความหมายของละครแบบเหมือนชีวิต หรือสำนียมเท่านั้น) จะถ่ายทอดเรื่องเล่า และเนื้อหาของเรื่องได้อย่างเป็นรูปธรรม และทำให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องเล่าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ในทางกลับกันต่อให้ใช้เรื่องเล่าและวิธีการนำเสนอแบบสำนียม แต่ถ้า

การแสดงไม่ละเอียด ไม่สมจริง ไม่มีเหตุมีผลสอดคล้องกับโลกของเรื่อง ก็อาจเป็นอุปสรรคต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน เพราะเมื่อผู้ชมไม่เชื่อเรื่องเล่า องค์ประกอบอื่น ๆ ก็อาจไม่มีความหมาย

5.3 อภิปรายผลงานการแสดงละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์เรื่อง “เช่า เขา อยู่”

ผู้วิจัยจัดแสดงละครเรื่อง “เช่า เขา อยู่” เป็นรอบทดลองฉาย 2 รอบการแสดง ระหว่างวันที่ 21 ถึง 22 กันยายน พ.ศ. 2564 และรอบการแสดงสำหรับสาธารณชนจำนวนทั้งสิ้น 8 รอบการแสดง ในวันที่ 24 กันยายน ถึง 3 ตุลาคม พ.ศ. 2564 และยังจัดให้มีการเสวนาเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดและเก็บข้อมูลในวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2564 เวลา 14.00 น. ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูล คำวิจารณ์ และข้อเสนอแนะจากผู้ชมและผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 10 รอบการแสดง และในรอบเสวนา โดยใช้วิธีเก็บข้อมูลจากการสนทนา จากการอ่านคำวิจารณ์ในสื่อสังคมออนไลน์ และจากการอ่านคำตอบในรูปแบบสอบถาม มาวิเคราะห์เพื่ออภิปรายผลการวิจัยและตอบสมมติฐาน

ด้านล่างนี้ ผู้วิจัยรวบรวมความคิดเห็นที่จะช่วยให้วิเคราะห์และสังเคราะห์ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟของผู้ชม อันเกิดจากการวางแผนความคิดการสร้างสรรค์ในองค์ประกอบต่าง ๆ และ การลงมือทดลองกำกับการแสดง ซึ่งได้อภิปรายไปในข้อค้นพบ ทั้ง 2 หัวข้อข้างต้น ว่ามีส่วนสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟให้ผู้ชมเข้าสู่ภาวะอิมเมอร์ชันในเรื่องได้บ้างหรือไม่ และอย่างไร โดยมีรายละเอียดของการอภิปรายผลการวิจัยผ่านผลงานการแสดงดังนี้

5.3.1 ผลตอบรับต่อองค์ประกอบต่าง ๆ ของละครอิมเมอร์ซีฟ

ด้านการใช้พื้นที่แสดง ผู้ชมส่วนใหญ่ระบุว่าผู้วิจัยใช้ฟังก์ชันของซুম คลาวด์มีตติ้งได้เป็นประโยชน์ทำให้ผู้ชมได้มีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน ต่อเรื่องเล่า และต่อผู้แสดงได้ใกล้เคียงกับการชมละครในพื้นที่เดียวกัน ปราปต์ (2564) นักเขียนผู้เข้าร่วมชอร์ตลิสต์การประกวดรางวัลซีไรต์ ปี 2564 กล่าวถึงประเด็นนี้ไว้ได้ตรงกับที่ผู้วิจัยวางแผนทางไว้ดังแนบด้านล่าง

เราชอบในจุดที่ผู้สร้างดึงประโยชน์จากพื้นที่หรือ Space ของสื่อสองแบบ มารวมกันได้อย่างน่าสนใจ คือบรรยากาศในดึกเก่าต้นเรื่อง (ส่วนตัวชอบ พาร์ทศิลปินสาวจู้บแจ่มมาก เพราะมันมีการเดินทางด้านนอกตัวมาก่อน ด้วย ทำให้เราเห็นสิ่งแวดล้อมต่างๆ) กับความสามารถเฉพาะของซুম ซึ่งทำให้เกิดการทำงานและประสบการณ์เฉพาะร่วมกันระหว่างคนทำและคนดู

ผู้ชมส่วนมากยังกล่าวว่า การใช้พื้นที่ลักษณะนี้ทำให้เกิดเป็นประสบการณ์ชมละครออนไลน์ที่แปลกใหม่ ตลอดการแสดงจะเห็นว่าผู้ชมมีการสนทนากันผ่านช่องแชท ชักชวนกันเข้าห้อง

ต่างๆ แสดงความคิดเห็นถึงเรื่องราวและตัวละครกันอยู่เสมอ ราวกับไปชมละครในพื้นที่เดียวกัน มีผู้ชมบางส่วนที่ *เล่น* กับเรื่อง โดยส่งข้อความไปในเชิงว่าอยู่ร่วมกันในพื้นที่กายภาพด้วยดังภาพแนบนี้



รูปภาพ 27 การสนทนาระหว่างผู้ชมในผ่านช่องทางแชท

นอกจากนี้ยังพบการเปิดไมโครโฟนเพื่อถามตอบข้อสงสัย แลกเปลี่ยนข้อมูลกันอย่างออกรส การได้เห็นผู้ชมผู้อื่นเปิดกล้องและมีปฏิกริยากับเรื่องยังทำให้ผู้ชมเชื่อว่กำลังอยู่ในโลกสมมติใบใหม่ใบเดียวกันอีกด้วย ซึ่งผู้ชมส่วนใหญ่ระบุว่าเป็นประสบการณ์ใหม่ที่ไม่เคยได้รับมาก่อน

อย่างไรก็ดี การรับชมผ่านพื้นที่ออนไลน์ก็ยังมีอุปสรรคอยู่บ้าง โดยเฉพาะในพื้นที่ห่างไกลเมือง หรือในสถานการณ์ที่มีพายุฝน มีผู้ชมระบุว่า “อินเทอร์เน็ต” คือ อุปสรรคของการทำแพลตฟอร์มรูปแบบนี้มากๆ ถ้ามันแรง มันเป็นตัวที่ผลักดันดูออกได้เลย” (Wonder Juey, 2564)

ในส่วนเนื้อหาการแสดง ด้วยกลวิธีการนำเสนอ ผู้ชมรู้สึกราวกับได้เข้าไปแอบดูเรื่องราวของตัวละครต่างๆ อย่างแท้จริง เกิดความรู้สึกร่วม และเกิดการวิพากษ์วิจารณ์พฤติกรรมและแนวคิดของตัวละครต่างๆ ผู้ชมที่ปิดไฟในที่พักอาศัยยังรู้สึกหวาดกลัวและหวาดระแวงกับเรื่องของดวง และเรื่องของจับแจงซึ่งเป็นเรื่องสยองขวัญ หัวเราะไปกับพฤติกรรมและสถานการณ์วุ่นวายของจับแจงและ ‘ชมพู่’ รู้สึกร่วมกับตัวละครต่าง ๆ อย่างมาก ถึงขั้นส่งข้อความไปหาตัวละครเหล่านั้นโดยตรงทางช่องทางแชทส่วนตัว และส่งไว้ในช่องทางสาธารณะด้วยดังภาพแนบด้านล่าง



รูปภาพ 28 ข้อความที่ผู้ชมส่งให้ผู้แสดงในฐานะตัวละคร

ผู้วิจัยค้นพบจากปรากฏการณ์ที่ผู้ชมส่วนใหญ่ยินยอมและกระตือรือร้นกับการมีปฏิสัมพันธ์ขัดแย้งกับการสนทนาร่วมกับตัวละครผ่านทั้งการเปิดไมโครโฟนเพื่อพูดคุยด้วย และผ่านการติดต่อสื่อสารกันทางช่องทางแชทว่า เป็นเครื่องมือสำคัญมากที่ทำให้ผู้ชมเข้าสู่อิมเมอร์ชัน การปรากฏตัวของตัวละครในช่องทางแชท เชื่อมโยงโลกสมมติในเรื่องกับโลกกายภาพของผู้ชมอย่างทาบทัບสนิทกัน และเชื่อมโยงกันผ่านพื้นที่และการใช้งานพื้นที่ที่ชมด้วย ปฏิกริยาของผู้ชมแทบทุกท่านเปลี่ยนแปลงไป ตั้งแต่ กระตือรือร้นมากขึ้นทันทีที่เห็นชื่อตัวละครในช่องทางแชท และเมื่อผู้ชมได้ชิมชาประสบการณ์ดื่มด่ำกับเรื่องราวของตัวละครจนรู้สึกร่วมด้วยอย่างมากแล้ว ก็ยอมกระตุ้นให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละคร โดยที่ต้องเชื่อโดยปริยายว่าตัวละครอยู่ในโลกเดียวกับตน

ผู้ชมส่วนใหญ่และอาจารย์ที่ปรึกษาสะท้อนว่า การให้ผู้แสดงเข้ามาสนทนาผ่านช่องทางแชทกับผู้ชม เป็นเครื่องมือสำคัญที่ช่วยเชื่อมโยงโลกกายภาพและโลกสมมติเข้ากันได้อย่างทาบทัບสนิทกัน ผู้ชมเชื่อทันทีว่าตัวละครที่เพิ่งได้ชมมามีชีวิตอยู่จริง มีเสียงของตัวเอง และสามารถปฏิสัมพันธ์โต้ตอบกันได้ ผู้วิจัยมองว่า หากสามารถผสานร่วมตัวละครและผู้ชมให้เชื่อมโยง สนทนากันได้มากกว่านี้ หรือจะให้ดีคือตลอดทั้งประสบการณ์ก็น่าจะเอื้ออำนวยต่อการเข้าถึงอิมเมอร์ชันได้อีก

นอกจากนี้การใช้เรื่องเล่าแบบหลากหลายลำดับเรื่อง ซึ่งกระจายวางข้อมูลของเรื่องราวอื่นซ้อนเอาไว้ในแต่ละเรื่อง ผ่านการใช้งานห้องประชุมย่อยของแอปพลิเคชันซูม ยังกระตุ้นให้ผู้ชมอยากรู้เรื่องอื่นๆ มากขึ้น เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์การเลือกลำดับห้องตลอดเวลา ประเด็นนี้ ผ.ศ. หัตถก กาญจน์ อารีศิลป์ (2564) อาจารย์ภาควิชาภาษาไทย คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อภิปรายปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับเรื่องไว้โดยเชื่อมกับการใช้พื้นที่ ดังนี้

เราชอบลูกเล่นของการประยุกต์ใช้ breakout room เพื่อพาเราเข้าไปในพื้นที่ชีวิตของตัวละครเอกทั้ง 4 ที่เกี่ยวโยงกันกับพื้นที่อาคารเก่าแก่แบบยาวราชมากๆ การออกแบบประสบการณ์แบบให้คนดูเลือกเข้าห้องแต่ละห้องด้วยตนเองเป็นวิธีที่ฉลาด เพราะผู้ชมจะต้องลำดับเรื่องเอาเองเพื่อเชื่อมต่อชีวิตของจ๊อบแจจ ดวง อีตัง และชมพู่ออกมาเป็นเรื่องเดียวกัน เราสร้างโครงข่ายของตัวละครขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติเลย

กระบวนการนี้มีผู้กล่าวในวันเสนาว่า เป็นส่วนที่สนุกมากของเรื่องคล้ายกับผู้ชมได้เข้ามาแสดงอีกเส้นเรื่องหนึ่ง คือเส้นเรื่องการสร้างประสบการณ์และปะติดปะต่อเรื่องราวต่างๆ ทำให้ต้องพูดคุยกับผู้ชมผู้อื่นว่าเลือกห้องใดบ้าง เพราะอะไร รู้สึกอย่างไรขณะรับชม ได้รู้หรือเห็นอะไรที่ต่างจากตนบ้าง เป็นประสบการณ์แบบปัจเจกที่ไม่ซ้ำกันตรงกับความตั้งใจของผู้วิจัย

การให้ผู้ชมรับรู้เรื่องราวไม่ครบทุกเรื่อง ที่ตั้งใจสะท้อนสารสำคัญที่ผู้วิจัยต้องการ
เสนอนั้น ผู้ชมรับรู้และแสดงความคิดเห็นไว้อย่างแพร่หลาย ร.ศ. ดร. สุรเดช โชติอุดมพันธ์ คณบดี
คณะอักษรศาสตร์ (2564) เป็นตัวอย่างที่สะท้อนประเด็นนี้ไว้ในสื่อสังคมออนไลน์ส่วนตัวว่า

... ทางเดินที่น่าเศร้าของตัวละครทั้ง 4 ต่างยิ่งทำให้น่ารันทดมากขึ้นเมื่อ
เงื่อนไขสำคัญคือพื้นที่ที่ตนเองดำรงอยู่นั้นกลับไม่ได้เป็นของเขาอย่าง
แท้จริง คนดูเองก็ถูกบังคับไม่ให้รับรู้เรื่องทั้งหมด ยิ่งตอกย้ำการไร้ซึ่ง
สมรรถภาพในการเป็นเจ้าของเรื่องเล่า เนื่องจากไม่ได้เห็นภาพที่สมบูรณ์
ทั้งหมด แต่ก็ถูกบังคับให้พิพากษาในความไม่สมบูรณ์พร้อมดังกล่าวในตอน
จบ เป็นความรู้สึกที่แปลกแต่กลับจริงและร่วมสมัยอย่างเหลือเชื่อ ...

ข้อความข้างต้นสะท้อนว่า สุรเดช จะต้องมີปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด และเข้าสู่ภาวะ
อิมเมอร์ชันได้บ้าง เพื่อสรุปความเห็น และประกอบสร้างความหมายให้กับเรื่องได้ นอกจากการวาง
เรื่องเล่าแบบหลากหลายลำดับเรื่องแล้ว องค์ประกอบสำคัญที่ทำให้ผู้ชมมีความรู้สึกร่วมกับเรื่องเล่า และตัว
ละครได้อย่างมาก ก็คือการแสดงของผู้แสดง ผู้ชมท่านหนึ่ง (Nutnaree Natethip, 2564) กล่าวว่า

... นักแสดงก็สามารถสื่อสารอารมณ์นั้นผ่านเลนส์ได้ละเอียดอ่อนมาก ทั้ง
รายละเอียดเล็ก ๆ อย่างการเคาะปากกาขณะคุยโทรศัพท์ การกัดเล็บ
แกะเล็บ การไต่ระดับของอารมณ์โกรธ การพยายามเรียกสติ การสติแตก
ร้องไห้คลุกข้าวแทนน้ำปลา นักแสดงเก็บรายละเอียดได้ดีมาก ทุกอย่างดู
เรียล ดูน่าหมั่นไส้แต่น่าสงสาร ...

จากข้อความข้างต้นสะท้อนสอดคล้องกันไปกับข้อค้นพบของผู้วิจัยว่าปัจจัยที่สำคัญ
และจะมองข้ามไม่ได้ในละครก็คือการแสดง ซึ่งในเนื้อแท้แล้ว เป็นหัวใจหลักของละครทุกประเภท ทุก
รูปแบบ และทุกแพลตฟอร์ม การแสดงที่ดีโดยพื้นฐานจะทำให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับเรื่องและตัวละครอยู่
แล้ว ดังนั้นก็จำเป็นจะต้องใส่ใจ ให้ความสำคัญและฝึกซ้อมกันอย่างละเอียด อย่างไรก็ตามผู้แสดงที่
เลือกมาแสดงนั้นไม่ได้มีความสามารถและประสบการณ์เท่ากันทุกคน บางคนรู้จักเครื่องมือและใช้
เครื่องมือทางการแสดงของตนได้อย่างชำนาญแล้ว แต่บางคนกำลังฝึกฝนและพัฒนาอยู่ ผู้วิจัยพบจาก
การสนทนากับผู้ชมว่ารู้สึกร่วมและเข้าใจเรื่องบางเรื่องได้น้อยกว่าเรื่องอื่น ๆ โดยมีปัจจัยสำคัญอยู่ที่
ความละเอียด และชัดเจนของการแสดง และบางคนถึงกับถอยห่าง บางคนเปลี่ยนเรื่องระหว่างทางก็มี

ท้ายที่สุด การออกแบบปฏิสัมพันธ์ให้ผู้ชมได้รับบทบาทเป็นผู้แอบดูที่ต้องวิพากษ์ และตัดสินตัวละครอื่น รวมทั้งที่ต้องออกมาเล่าเรื่องที่ได้ชม ฟังเรื่องที่ขาดไป และตัดสินใจลงคะแนน เลือกตัวละครที่มีการกระทำไม่เหมาะสมที่สุดในตอนท้าย ยังทำให้ผู้ชมได้สำรวจการรับรู้เรื่องราวของตนเองว่ามีมุมมองคล้ายหรือต่างจากผู้ชมผู้อื่นอย่างไร เปิดโอกาสให้ผู้ชมเห็นพ้อง เห็นต่าง และเสนอความคิดของตนตามหลักประชาธิปไตย ผู้ชมได้สำรวจตนเองว่าการที่มองตัวละครคนใดเหมาะสมหรือไม่เหมาะสมนั้น เกิดขึ้นเพราะผู้ชมใช้มาตรฐานศีลธรรมแบบใด และได้ประเมินว่าเกณฑ์หรือมาตรฐานศีลธรรมของตนนั้นยุติธรรมหรือไม่ ผู้ชมท่านหนึ่งกล่าวถึงประเด็นการตัดสินผู้อื่นไว้ดังนี้

... มันยากมากที่จะบอกว่าใครเลือกเส้นทางชีวิตตัวเองผิด เรารู้สึกแบบ ฉันเป็นใครหรือถึงมีหน้าไปตัดสินอื่น แล้วคนอื่นที่ว่ายยังเป็นคนที่เรามองเห็นแค่เสี้ยวของชีวิตทั้งชีวิตของเขา หรือของบางคนแค่ผ่านคำบอกเล่าเอง แต่พอถึงเวลาต้องเลือกเราก็เลือกไปโดยที่ไม่ลังเลเลย ... เราเลือกคนที่เราไม่ได้ดูเพราะเราไม่ได้เห็นการติด การโดนบีบบังคับของเขากับตา การไม่ได้เห็นแค่ทำให้เรามีความเข้าใจเขาน้อยกว่าคนอื่นแค่นั้นเอง ...

ผู้ชมส่วนมากแทบจะทั้งหมดระบุว่าตนพบว่าการตัดสินผู้อื่นโดยที่รับรู้เรื่องราวของเขาเป็นเศษเสี้ยว ไม่ได้เห็นทุกมุมทุกด้านอย่างสมบูรณ์เป็นการกระทำที่ไม่มีน้ำหนัก และยอมเจือจกตีมาด้วยทุกครั้ง ผู้ชมหลายคนยังเชื่อมโยงไปได้ดีกว่าในชีวิตประจำวันตนก็ทำเช่นนั้น และได้เห็นแล้วว่า การตัดสินผู้อื่นที่มีมุมมองไม่เหมือนตนนั้น ไม่ควรกระทำ ผู้วิจัยขอยกตัวอย่างเสียงสะท้อนในประเด็นนี้จาก ศาตราจารย์ พรรัตน์ ดำรุง (2564) ที่ผู้วิจัยเชิญมาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิผู้กล่าวว่า

ผู้ชมก็ได้ perform หน้าตาของตน ในฐานะผู้ชม และมีเงื่อนไขให้ยอมเป็นผู้ถูกที่ทีมงานจับจ้องติดตามเช่นกัน เงื่อนไขเหล่านี้คนทำคิดเก่ง ... ละครมี 4 เรื่อง ให้ดู 3 เรื่อง ... ที่โหดสำหรับฉันคือ แม้จะรู้ไม่หมด ชีวิตยังไม่กระจ่าง ก็ยังต้องมาตัดสินตัวละครว่าใครทำได้ไม่ดี ใครตัดสินใจไม่เข้าท่า โหวตไปกะเขาด้วย แต่แอบฉุนในใจว่า มันให้เราตัดสินในความคลุมเครือเหล่านี้ได้ไงวะ แต่ก็นึกได้ว่าในชีวิตจริงทำอยู่ ทำประจำ 55555

ข้อความข้างต้นสะท้อนสาระสำคัญของเรื่องที่ได้จากการกระทำของตัวละครทุกตัว และจากกิจกรรมสุดท้ายที่ผู้ชมต้องทำร่วมกัน ซึ่งการมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับเรื่อง จนสามารถตกตะกอนสาระสำคัญของเรื่องนี้ คือการที่ผู้ชม “เปลี่ยนไป” จากตอนก่อนเข้ามาในโลกสมมติของ

เรื่องนี้ นอกจากนี้ผู้ชมยังได้สะท้อนว่าแบบสอบถามถูกออกแบบให้ผู้ชมสำรวจประสบการณ์ของตน ตั้งแต่เริ่มจนจบ ทำให้เข้าใจปรากฏการณ์นี้ในมิติที่ลึกซึ้ง ประกอบสร้างความหมายของละครเรื่องนี้ แม้จะกลับออกไปจากโลกของเรื่องแล้วก็ตาม ดังคำวิจารณ์ของ ผศ. หัตถกาญจน์ (2564) ความว่า

*แบบสอบถามท้ายเรื่องที่ทำให้เกิดกระบวนการ reflection หลังละครจบ
แบบเป็นบทสนทนาที่ต่อเนื่องจากการดู การฟังเพื่อนคุย จนถึงมาคุยกับ
ตัวเอง (ใครไม่ได้ทำ รีบเข้าไปทำเลยคะ คือสนุกมาก ได้สะท้อนย้อนคิด
หลายอย่างมาก พลิกโฉมจากแบบประเมินทั่วไปท้ายกิจกรรมแน่นอน)*

การที่ผู้วิจัยอ้างอิงคำวิจารณ์ของผู้ชมจากสื่อสังคมออนไลน์นี้ เป็นข้อพิสูจน์ว่า “เช่า เขา อยู่” กระตุ้นเราให้เกิดการสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันบนโลกออนไลน์ต่อเนื่องไปหลังจาก การแสดงจบด้วย มีผู้ชมแสดงความคิดเห็นกันบนเฟซบุ๊ก และทวิตเตอร์ ฯลฯ มีผู้ชมที่ติดต่อมาเพื่อ สนทนากับผู้วิจัยในช่องทางส่วนตัว และในการเสวนายังมีผู้ชมที่ชมการแสดงไปแล้วจากแทบทุกรอบ กลับมารวมตัวกันในชม เพื่อสนทนากับผู้วิจัย ผู้แสดง และคณะสร้างสรรค์อีก พิสูจน์ให้เห็นว่าผู้ชม เหล่านั้นน่าจะเข้าถึงอิมเมอร์ชัน และรู้สึกร่วมกับ “เช่า เขา อยู่” ไม่มากนักน้อย ปรากฏการณ์ดังกล่าว สามารถอธิบายได้ว่าเป็น *ปฏิสัมพันธ์ทางวัฒนธรรม* ที่ผู้ชมมีต่อผู้ชมด้วยกัน และมีต่อผู้สร้างสรรค์ ตามแนวคิดของเซเลนและซิมเมอร์แมน (Salen & Zimmerman, 2004)

5.3.2 ผลตอบรับต่อการสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ

ผู้วิจัยออกแบบแบบสอบถามขึ้นไม่ใช่เพียงเพื่อวัดผลความพึงพอใจของผู้ชมต่อละคร แต่เพียงเท่านั้น แต่จัดทำขึ้นด้วยวัตถุประสงค์ 2 ประการ คือ

(1) เพื่อให้ผู้ชมได้ทบทวนประสบการณ์ที่ได้รับ ในแง่ปฏิสัมพันธ์การรู้คิด ปฏิสัมพันธ์ เชิงปฏิบัติการ และปฏิสัมพันธ์รู้แจ้งตลอดการรับชมละคร และสร้างเส้นเรื่องที่ตนเองเป็นตัวละคร หลัก ที่มีความต้องการ การกระทำ และเป้าหมายขึ้นมา ผนวกร่วมกับกระดูกล้นหลังของเนื้อหาการ แสดง เพื่อให้ได้ตกตะกอนสารสำคัญของเรื่องที่เกิดจากการประกอบสร้างความหมายเชิงอุปลักษณ์ ของเนื้อหาการแสดง สารสำคัญนี้ควรสะท้อนเพื่อเปรียบเหมือนและเทียบต่างกับประเด็นการตัดสินใจอื่นโดยรับรู้ข้อมูลของพวกเขาไม่ครบถ้วนในชีวิตจริงของผู้ชม

(2) เพื่อนำคำตอบของผู้ชมมาสะท้อนวัดผลการวิจัยในมิติของการสร้างประสบการณ์ อิมเมอร์ซีฟ และตรวจสอบว่าองค์ประกอบต่าง ๆ ในเรื่องนั้น ช่วยให้ผู้ชมเข้าสู่อิมเมอร์ชันได้อย่างไรบ้าง พร้อมทั้งสำรวจว่าการเข้าสู่อิมเมอร์ชันนั้นทำให้ผู้ชม *เปลี่ยนไป* หลังจากชมละครอย่างไร

ผู้วิจัยออกแบบแบบสอบถามโดยจำแนกเป็น 3 ส่วนดังนี้

5.3.2.1 กระบวนการเลือกชมเนื้อหาการแสดงและการลำดับเรื่อง

ผู้วิจัยตั้งคำถามในแบบสอบถามส่วนแรก ถึงความคาดหวังต่อเส้นเรื่องต่าง ๆ จากการรับรู้ข้อมูลในขั้นตอนของการประชาสัมพันธ์ ประกอบกับเมื่อได้ยินเรื่องย่อจากคำบอกเล่าของกระบวนการ จากนั้นจึงถามหาเหตุผลที่ผู้ชมใช้เลือกรับชมเส้นเรื่องลำดับแรก ผู้วิจัยได้เกณฑ์การตัดสินใจของผู้ชมที่น่าสนใจ 3 ประการคือ การเลือกจากการคาดเดาแนวทางการนำเสนอ เช่น เรื่องนี้น่าจะโศกสลด เรื่องนี้น่าจะสยองขวัญ เรื่องนี้น่าจะตลกขบขัน เป็นต้น ผู้ชมที่เลือกเรื่องโดยใช้เกณฑ์นี้ ยังไม่มีการตัดสินใจคุณค่าตัวละครหลัก เพียงแต่คาดเดาแนวทางของเรื่องด้วยสายตาของบุคคลที่ 3 และตัดสินใจเลือกจากอารมณ์ความชอบหรือไม่ชอบของตน

เกณฑ์ประการที่ 2 คือ การที่ผู้ชมมีความคาดหวังต่อตัวละครหลักของแต่ละเส้นเรื่องโดยเจืออคติ หรือฉันทาคติมาตั้งแต่แรก ดังนั้นจึงเลือกชมเส้นเรื่องลำดับแรกจากการตีความคุณค่าตัวละคร จากการกระทำของเขา เช่น เลือกชมเรื่องของดวงก่อน เพราะ “การรอคอยใครสักคน” ดูเป็นคุณสมบัติที่โรแมนติกและซื่อสัตย์ เลือกชมเรื่องของชมพูก่อนเพราะอยากรู้ว่าคนที่ “มีแต่คำโกหกเป็นสมบัติชิ้นสุดท้าย” จะแก้ไขปัญหาชีวิตอย่างไร

ประการสุดท้าย คือ การเทียบเคียงตัวละครกับตัวผู้ชมเอง และใช้ความเหมือนกันของทั้งคู่เพื่อเข้าไปเรียนรู้ชีวิตที่น่าจะใกล้เคียงกับตัวเอง เช่น ตี้องเป็นคนรักสุนัขเหมือนตน จีบแจเป็นศิลปินเหมือนตน ชมพูกำลังตกอับเหมือนตน ในกรณีนี้ผู้ชมมาด้วยฉันทาคติ และเข้าไปเรียนรู้เส้นเรื่องของตัวละครเหล่านี้เพื่อ ‘เอาใจช่วย’

ในขณะที่มีผู้ชมบางคนเลือกตัวละครที่ต่างจากตัวผู้ชม เพื่อเข้าไปชมชีวิตที่อาจจะไกลตัว และคาดหวังจะได้รับข้อมูล หรือความบันเทิงที่ห่างไกลจากชีวิตจริงของตน เช่น เลือกชมเรื่องของดวงก่อนเพราะเป็นเด็กนวดโรงน้ำชา ซึ่งเป็นอาชีพและวิถีชีวิตที่ไกลตัวผู้ชม เลือกชมเรื่องของชมพูก่อนเพราะเป็นคนช่างโกหกในขณะที่ผู้ชมเชื่อว่าตัวเองเป็นคนซื่อสัตย์ การเข้าไปชมความต่าง ที่ว่าสะท้อนว่าผู้ชม “อยากเข้าใจคนที่ไม่เหมือนเรา” ในขณะที่บางคนก็เข้าไปเพื่อตัดสินค่าอย่างมีอคติ “คนที่โกหกไปเรื่อย ๆ สุดท้ายก็ต้องรับกรรมจากการกระทำของตัวเอง อยากรู้ว่าชมพูจะเอาตัวรอดไปได้ยังไง” เกณฑ์การเลือกชมเรื่องลำดับแรกด้วยแนวทางนี้ สะท้อนว่าผู้ชมตัดสินค่าของตัวละครว่าดีหรือเลว เหมือนหรือต่างจากตน ตั้งแต่เพียงได้เห็นคำโปรยในการประชาสัมพันธ์และเพียงได้ยินคำที่กระบวนการเลือกใช้นั้น ตรงกับสาระสำคัญของเรื่องที่พยายามจะสื่อสาร ผู้ชมกลุ่มนี้จะได้รับการยืนยัน หรือปฏิเสธฉันทาคติและอคติของตนตั้งแต่เข้ารับชมเรื่องแรก

เกณฑ์การเลือกเข้าชมเนื้อหาการแสดงลำดับแรก ทั้ง 3 ประการ สะท้อนว่าการประชาสัมพันธ์ และการที่ให้กระบวนการเอ่ยถึงเรื่องย่อของแต่ละเรื่อง โดยใช้คำที่มีการตัดสินคุณค่าตัวละครก็จะกระตุ้นให้ผู้ชมตัดสินคุณค่าของตัวละครนั้น ๆ ตามไปด้วยอย่างไม่รู้ตัว พ้องไปกับสาระสำคัญของเรื่องที่ต้องการนำเสนอ และผลลัพธ์ที่เห็นได้ชัดคือ อย่างน้อยที่สุดกระตุ้นให้ผู้ชมมี

เป้าหมาย สร้าง “เรื่องที่ยากดูเป็นลำดับแรก” เอาไว้ได้ตั้งแต่ต้น กระบวนการเลือกเข้าไปชมเนื้อหาการแสดงลำดับแรกนั้น ไม่ได้ใช้เวลายาวนานเลยเพียงสักกรอบการแสดงเดียว ผู้ชมสามารถคัดเลือกชมได้อย่างฉับพลันทุกรอบการแสดง และผู้ชมตอบคำถามในแบบสอบถามข้อนี้ครบทุกคน

คำถามข้อต่อมาเป็นเรื่องของการเลือกชมเรื่องราวลำดับถัดไป มีผู้ชมเป็นจำนวนน้อยมากที่ใช้เกณฑ์เดียวกับการเลือกชมเนื้อหาการแสดงลำดับแรก คือเลือกจากการเดาแนวทางการนำเสนอ เลือกจากการตัดสินใจคุณค่าตัวละคร และเลือกจากความเหมือนหรือต่างระหว่างตัวละครและตัวผู้ชมเอง ในการเลือกเรื่องลำดับที่ 2 และ 3 ผู้ชมแทบทั้งหมดเลือกจากการที่ “มีการกล่าวถึงตัวละครอื่นในเรื่องที่ได้รับชมมาแล้ว” เช่น ได้ยินชื่อขมุพูในเรื่องของต๊อชิง ได้ยินเรื่องวิญญานเด็กกวดในเรื่องของจ๊อบแจง เป็นต้น จึงอยากรู้ว่าคนเหล่านั้นที่ถูกกล่าวถึงจะมีชีวิตของตนเองอย่างไร หรืออยากพิสูจน์ว่าตัวละครนั้น ดีหรือไม่ดีอย่างที่ตัวละครอื่นกล่าวถึงหรือไม่ และยังมีเกณฑ์ที่เลือกจากการพยายามปะติดปะต่อเรื่องราวตัวละครหญิงทั้ง 4 นี้เกี่ยวข้องกันอย่างไรด้วย

คำตอบของผู้ชมในแบบสอบถามข้อนี้ ช่วยสะท้อนว่าการเลือกเล่าเรื่องแบบหลากลำดับเรื่อง และกำหนดให้มีจุดเชื่อมโยงที่เป็นเหตุเป็นผลกันและเห็นได้ชัดนี้ ช่วยกระตุ้นกระบวนการทางความคิดให้ผู้ชมเลือกเรียงลำดับเรื่องอย่างมีเป้าหมาย นอกจากนี้ภาวะความเป็นเกมของเรื่องที่กำหนดเป้าหมายว่าผู้ชมต้องปะติดปะต่อเรื่อง เพื่อผสานร่วมกันทำกิจกรรมท้ายการแสดง ยังเป็นการกระตุ้นให้ผู้ชมที่มุ่งเน้นจุดสิ้นสุด กระโจนเข้าไปเล่นอย่างตื่นตัวและมีภาวะของการเป็นผู้กระทำมากอีกด้วย ผู้วิจัยพบว่าผู้ชมส่วนใหญ่สะท้อนว่าปะติดปะต่อเรื่องไปเพื่อ “หาความเชื่อมโยง” “ทำความเข้าใจภาพรวม” และ “คิดว่าต้องมีประโยชน์ต่อกิจกรรมท้าย” มีผู้ชมเพียงน้อยคนเท่านั้นที่ชมเรื่องราวไปเพียงเพราะแค่อยากชม ดังนั้นจะเห็นว่าการกำหนดเรื่องเล่าให้เป็นเกม ช่วยเสริมอำนาจให้ผู้ชมเป็นผู้กระทำอย่างมีอิสระบนทิศทางที่ชัดเจนว่า *ทำไปทำไม* ด้วย

5.3.2.2 กระบวนการตัดสินใจมีส่วนร่วมหรือไม่มีส่วนร่วมกับการกิจกรรมท้ายการแสดง

ส่วนที่ 2 ของแบบสอบถามคือคำถามที่ว่าผู้ชมคนนั้น ๆ ได้เป็นตัวแทนเล่าเรื่องที่ตนประทับใจ เพื่อให้ผู้ชมผู้อื่นรับรู้เรื่องราวที่ขาดหายไปหรือไม่ ถ้าได้เล่า เป็นตัวแทนเล่าเรื่องครั้งแรก หรือเป็นตัวแทนเล่าเรื่องครั้งที่ 2 และตัดสินใจมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมท้ายการแสดงนี้เพราะเหตุใด สำหรับผู้ชมที่ไม่ได้เป็นตัวแทนเล่าเรื่องเลย มีเหตุผลอะไรที่เลือกจะไม่มีส่วนร่วมกับการกิจกรรม

ผู้ชมที่ได้เป็นตัวแทนเล่าเรื่องครั้งแรก ให้เหตุผลไว้แตกต่างกัน ส่วนที่พอจะใกล้เคียงกันและเป็นส่วนใหญ่ของผู้ที่ตอบคำถามนี้ คือตัดสินใจมีส่วนร่วมกับการกิจกรรมท้ายการแสดง เพราะเตรียมตัวมา *เล่นสนุก* กับกิจกรรมอยู่แล้ว ตามที่ได้มีคำโปรยไว้ในการประชาสัมพันธ์ว่าผู้ชม ‘*มีสิทธิ์เป็นผู้เล่าเรื่อง*’ หลายคนเข้าร่วมเพราะมีส่วนร่วมด้วยตัวละครจนเข้าใจ และอยากให้ผู้ที่ไม่รู้เรื่องของตัวละครนี้ได้รับรู้ด้วย บางคนเข้าร่วมเพราะ ‘*ไม่มีใครเสนอออกมาเล่า*’ ก็มี

ผู้ชมที่ได้เป็นตัวแทนเล่าเรื่องครั้งที่ 2 ตอบแบบสอบถามตรงกันหมดว่า ‘มีส่วนที่ต้องการเล่าเสริม หรือเห็นต่างจากผู้ชมที่เล่าครั้งแรก เพราะไม่อยากให้ผู้ชมท่านอื่น ๆ เข้าใจตัวละครนี้ผิด’ ผู้ชมทุกคนที่เล่าครั้งที่ 2 สะท้อนว่าการที่กระบวนการให้โจทย์กิจกรรมลงคะแนนเพื่อตัดสินค่าตัวละคร เป็นแรงจูงใจและการกระตุ้นที่ได้ผลมาก ทำให้ตนไม่สามารถนิ่งเฉยได้ และจำเป็นต้องให้ความเป็นธรรมกับตัวละคร ที่ไม่ได้มีสิทธิพูดเพื่ออธิบายตัวเอง

นอกจากนี้ยังมีผู้ชมที่ได้เปิดไมโครโฟนเพื่อกล่าวเสริม หรือพิมพ์ข้อความมาเสริม มาสนับสนุน หรือมาโต้แย้งกับผู้เล่าเรื่อง สาเหตุที่ไม่ออกมาเป็นผู้เล่าเองมักเป็น ‘ไม่มั่นใจว่าเข้าใจถูกหรือไม่’ และ ‘กลัวสื่อสารให้ผู้อื่นได้ไม่เข้าใจเพียงพอ’ จึงเลือกเพียงกล่าวเสริมด้วยวิธีต่าง ๆ เท่านั้น ส่วนสาเหตุที่ได้ออกมาเสริมเรื่องเล่าก็เพราะ ผู้ชมกลุ่มนี้เข้าใจว่ามีบางส่วนที่ตกหล่นไป และจะมีผลอย่างยิ่งต่อการลงคะแนนเสียง

สำหรับผู้ชมที่ไม่ได้มีส่วนร่วมกับการกิจกรรมเลย มักเป็นผู้ชมแบบไม่มุ่งจุดสิ้นสุด คือเข้ามาเพลิดเพลินกับการ ‘ชม’ ละคร ไม่ได้ต้องการจะมีส่วนร่วมด้วยเหตุผลเช่น ไม่มั่นใจความสามารถของตนเอง ไม่มั่นใจว่าเข้าใจเรื่องถูกหรือไม่ กลัวการตัดสิน หรือแม้แต่เกรงเครียดและเหนื่อยล้าจากการชมการแสดงเพียงพอแล้ว จึงอยากเพียงชมผู้ชมท่านอื่น ๆ อยู่เท่านั้น

ผู้วิจัยค้นพบว่าหากการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟ มุ่งหมายสร้างประสบการณ์ที่เป็นปัจเจกให้แก่ผู้ชมแต่ละคน ผู้วิจัยก็ต้องเคารพเอกลักษณ์ที่แตกต่างของผู้ชมแต่ละคนด้วย ผู้วิจัยมักให้กระบวนการขอบคุณผู้ชมที่มีส่วนร่วมกับการกิจกรรมท้ายการแสดงทุกคน เสริมอำนาจให้เขารู้สึกมั่นใจ รู้สึกว่ามีความสามารถมากพอที่จะออกมาพูด และเน้นย้ำว่าเมื่อการแสดงถูกถ่ายทอดไปสู่ผู้ชมแล้ว ผู้ชมทั้งหลายก็ต่างเป็นเจ้าของงานนี้ มีส่วนดีความ หรือจินตนาการต่อยอดไปได้โดยที่ไม่จำเป็นต้องตรงกับที่ผู้เขียนบทและผู้กำกับต้องการ นอกจากนี้ยังขอบคุณผู้ชมท่านอื่น ๆ ที่แม้ไม่มีส่วนร่วม แต่ก็อยู่ชมการแสดงจนเสร็จสิ้นกระบวนการ ไม่มีผู้ชมท่านใดออกจากการแสดงก่อนจบกระบวนการเลย ซึ่งในแง่หนึ่งนับว่าเป็นการ ‘มีส่วนร่วม’ ในฐานะผู้ชมที่ยังมีปฏิสัมพันธ์รู้สึกกับเรื่องและกับกระบวนการสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟนี้อยู่

ข้อค้นพบสำคัญคือ การไม่มีส่วนร่วม หรือการมีส่วนร่วมอย่างที่ไม่ได้ตอบโต้ นับพลัน หรือกระตือรือร้นมากนัก ไม่ใช่ความล้มเหลวของการแสดง แต่เป็นการสะท้อนคุณลักษณะและบุคลิกภาพของผู้ชม หาก *‘ไม่มีผู้ใดให้ความร่วมมือเลย’* อย่างนั้นผู้วิจัยก็ต้องพิจารณาตัวเนื้อหาการแสดง และการออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ ว่าอาจไม่มีประสิทธิภาพเพียงพอให้ผู้ชมสนใจมีส่วนร่วมอย่างกระตือรือร้น แต่ไม่ว่าอย่างไร ก็ไม่ควรให้เกิดการบังคับกะเกณฑ์ผู้ชมจนเกินไป กระบวนการจะมีหน้าที่ต่อรอง กระตุ้น สร้างแรงจูงใจให้ผู้ชม ในบางรอบการแสดงที่ไม่มีคนออกมาเล่าเรื่องของ ‘ชมพู่’ กระบวนการกระตุ้นด้วยการกล่าวว่า ‘ขอสรุปว่าผู้ชมรอบนี้ ไม่มีใครอยากเล่าเรื่องของชมพู่ ไม่มีใครสนใจเป็นตัวแทนของตัวละครนี้นะครับ’ พบว่าสามารถกระตุ้นให้ผู้ชมเสนอตัวเป็น

ตัวแทนออกมาได้ และที่ผู้ชมคนนั้นไม่เสนอตัวก่อนหน้านั้นก็เพียงเพราะยังเขินอาย กลัวถูกผู้ชมคนอื่นตัดสินเท่านั้น ไม่ใช่ว่าเขาเข้าถึงอิมเมอร์ชันไม่ได้นั่นเอง

5.3.2.3 กระบวนการตัดสินใจเลือกลงคะแนนเสียงเพื่อตัดสินค่าตัวละคร

ส่วนสุดท้ายของแบบสอบถาม ผู้วิจัยได้ถามถึงส่วนสุดท้ายของการแสดง ว่าคือการตัดสินใจลงคะแนนเสียง ผู้วิจัยถามว่าผู้ชมลงคะแนนเลือกให้ตัวละครใดมีการตัดสินใจในชีวิตไม่เหมาะสมที่สุด เพราะเหตุใด และผู้ชมรู้สึกอย่างไร ทั้งนี้ผลการลงคะแนนไม่ใช่ส่วนสำคัญที่จะนำมาวัดผล แต่เหตุผลและปฏิกิริยาของผู้ชมต่างหากที่ช่วยสะท้อนการเข้าถึงสาระสำคัญของเรื่องได้อย่างยิ่ง จากคำตอบของผู้ชมทั้งหมด ผู้วิจัยสามารถสรุปเป็นกลุ่มที่ต่างกันได้ 3 กลุ่ม และจะ อ่าวน ปฏิกิริยาของผู้ชมทั้ง 3 กลุ่มเพื่ออภิปรายการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน ตามตารางด้านล่างนี้

ตาราง 30 อภิปรายปฏิกิริยาของผู้ชมต่อการลงคะแนนเสียงเพื่อตัดสินค่าตัวละคร

ปฏิกิริยาของผู้ชม	อภิปรายผลอันเชื่อมโยงกับอิมเมอร์ชัน
ปฏิเสธที่จะลงคะแนน เพราะมองว่าการตัดสินคุณค่าตัวละครที่ตนไม่ได้รู้เรื่องของเขาทั้งหมดเป็นการกระทำที่ไม่มีน้ำหนัก ไม่สมเหตุสมผลพอ แต่ก็จำเป็นต้องทำเพราะกระบวนการกระตุ้น	ผู้ชมในกลุ่มนี้น่าจะมีจิตสำนึกต่อสังคมมากที่สุด เข้าใจสาระสำคัญของเรื่องอย่างถ่องแท้จน ปฏิเสธ ที่จะลงคะแนน ผู้ชมยังต้องเชื่ออย่างยิ่งว่าตัวละครเหล่านี้มีความคิดความรู้สึกจริง จึงไม่ต้องการตัดสินพวกเขา การทำตามที่กระบวนการกระตุ้นจึงเป็นความขัดแย้งหลักของผู้ชมเหล่านี้ และน่าจะตกตะกอนได้ว่า การตัดสินผู้อื่นไม่ควรทำ แต่ในสังคมอาจมีธรรมเนียมปฏิบัติบางอย่างที่ทำให้เราตัดสินผู้อื่น ตามผู้มีอำนาจ
ยอมรับที่จะลงคะแนนเสียง อย่างลำบากใจ แม้จะเข้าใจว่าการตัดสินคุณค่าตัวละครที่ตนไม่ได้รู้เรื่องของเขาทั้งหมดเป็นการกระทำที่ไม่มีน้ำหนัก ไม่สมเหตุสมผลพอ แต่ก็จำเป็นต้องทำตามกติกา ของเรื่อง	ผู้ชมในกลุ่มนี้น่าจะเข้าใจสาระสำคัญของเรื่องได้อย่างยิ่ง ระดับการรู้สึกร่วมกับตัวละคร และโลกของเรื่องอาจน้อยกว่าผู้ชมกลุ่มแรก จึงไม่ได้คิดถึงทางเลือกที่จะปฏิเสธ การลงคะแนนเสียง หรืออาจยังไม่ได้เชื่อมโยงโลกกายภาพและโลกสมมติได้ทาบทัບสนิทกันเพียงนั้น จึงยังมองว่านี่คือเกม และยังไม่เห็นอำนาจที่ตนจะสามารถเลือกได้ จึงต้องทำตามกติกาของเรื่อง แม้จะรู้ตัวว่ากติกาการนี้ไม่ชอบธรรม ผู้ชมกลุ่มนี้น่าจะตกตะกอนสาระสำคัญของเรื่องได้ดีเช่นกัน

<p>ยอมรับที่จะลงคะแนนเสียง และลงคะแนนเสียงได้อย่างไม่ลำบาคใจนัก เพราะคิดว่าตัวละครเหล่านี้เป็นเพียงบุคคลสมมติ แต่หากเป็นการกระทำในชีวิตจริง อาจต้องใช้เวลาดัดสินใจมากขึ้น</p>	<p>ผู้วิจัยไม่สามารถระบุได้ว่า ผู้ชมกลุ่มนี้เข้าไม่ถึงสารสำคัญของเรื่อง หรือไม่ให้ความสำคัญกับสารสำคัญดังกล่าว แต่อาจพอจะสะท้อนได้ว่า ผู้ชมกลุ่มนี้ยังเชื่อโลกสมมติน้อย ยังเห็นอยู่ว่า <i>ละครคือละคร</i> ตัวละครเหล่านั้นไม่ได้มีชีวิตอยู่จริง ผู้ชมกลุ่มนี้อาจเข้าไม่ถึงอิมเมอร์ชัน ซึ่งอาจมาจากบุคลิกของผู้ชมเอง หรือตามที่คุณสะท้อน คือกระบวนการในละครใช้เวลานาน รู้สึกเหนื่อยล้าและเฉื่อยชา จึงลงคะแนนได้โดยไม่ใช้เวลามากนัก ดังนั้นจึงหาข้อสรุปได้ยาก</p>
---	---

ผลการสะท้อนจากผู้ชมในคำถามนี้ อาจตอบได้ว่าผู้ชมเข้าถึงอิมเมอร์ชันได้มากน้อยต่างกัน มีความรู้สึกร่วมกับโลกของตัวละครมากน้อยต่างกัน แต่ไม่ได้หมายความว่าผู้ชมที่ *ไม่ได้เข้าถึงอิมเมอร์ชันเลย* และไม่ได้หมายความว่าละครเรื่องนี้ประสบความสำเร็จหรือล้มเหลว เพียงแต่ได้ผลการทดลองที่หลากหลาย ซึ่งอาจตีความและสะท้อนได้ชัดเจนกว่านี้ หากผู้วิจัยสามารถสนทนากับผู้ชมกลุ่มหลังได้อย่างเป็นทางการ เพื่อหาเหตุผลที่ละเอียดขึ้น

อย่างไรก็ตาม ในเมื่อละครอิมเมอร์ซีฟไม่สามารถวัดผลได้เป็นข้อตรงข้ามของการ *รู้สึก/ไม่รู้สึก* การอภิปรายผลการวิจัยในครั้งนี้จึงไม่ควรประเมินว่า *ตอบ/ไม่ตอบ* สมมติฐานการวิจัยอย่างชัดชัดเป็นข้อตรงข้าม ในฐานะการวิจัยสร้างสรรค์ ผู้วิจัยเห็นว่ามีทั้งส่วนที่ตอบ และมีส่วนที่ยังไม่ตอบเป็นสเกลไกระดับความเข้มข้นมากน้อยต่างกันไปแล้วแต่ประสบการณ์ หรือบุคลิกลักษณะ และรสนิยมของผู้ชม เช่น ผู้ชมบางกลุ่มสะท้อนว่าการใช้พื้นที่ชมก็ยังไม่รู้สึกละเลยบรรยากาศของการชมละครอยู่ดี บางกลุ่มมีปัญหาเชิงปฏิบัติกับอินเทอร์เน็ต บางกลุ่มสะท้อนว่า “นี่คือการเปิดหนังสือให้ดู” หรือแม้กระทั่งว่าการเล่าเรื่องแบบหลากหลายลำดับเรื่องสับสนงุนงง หรือพอชมอยู่ที่หน้าจอก็เสียสมาธิได้ง่ายกว่าการไปชมในพื้นที่กายภาพ ฯลฯ องค์ประกอบต่าง ๆ แม้จัดวางอย่างรอบคอบและป้องกันอุปสรรคอย่างรัดกุม ก็ยังไม่สามารถรับประกันได้ว่าจะเอื้ออำนวยให้เกิดอิมเมอร์ชัน การตอบสมมติฐานของการวิจัยครั้งนี้ จึงมีความหลากหลายไประดับ และมีคุณูปการในการยืนยันสมมติฐานบางส่วน แต่ล้วนส่งผลต่อการศึกษาเรียนรู้ เพื่อพัฒนาปรับปรุงผลงานต่อไปในอนาคตอย่างยิ่ง

บทที่ 6

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผลการวิจัย

ก่อนเริ่มกระบวนการวิจัย ผู้วิจัยแทบมองไม่เห็นแนวทางการจัดแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” บนพื้นที่ออนไลน์ได้เลย เพราะผู้วิจัยมีทัศนะว่าการจัดแสดงละครบนพื้นที่ออนไลน์นั้น เป็นข้อจำกัดและอุปสรรคต่อการสร้างสรรค์ เป็นการ *เอาตัวรอด* ในสถานการณ์โควิด โดยที่ละครออนไลน์ไม่ได้มีคุณค่าในตัวเองนักเมื่อเทียบกับละครแสดงสด ทัศนะดังกล่าวเหมือนกับที่ผู้ร่วมงาน ผู้ชมทั่วไป และนักวิชาการการละครสายฟีแลน (Phelan, 1993) มี คือละครเวทีควรเกิดขึ้น *สด* พร้อมกับช่วงเวลาและผู้ชมรับชมการแสดง โดยผู้ชมต้องอยู่ในพื้นที่แสดงเดียวกันกับผู้แสดงเท่านั้น ละครออนไลน์ที่ไม่ได้รวมให้ผู้ชมมาอยู่ร่วมพื้นที่เดียวกันจะทำให้ละครสูญเสียอัตลักษณ์และคุณสมบัติเฉพาะของมันไป

อย่างไรก็ดี ความนิยมของศิลปินและนักการละครที่ปรับตัวจากละครเวทีแสดงสด มาเป็นการจัดแสดงผ่านทางออนไลน์โดยเฉพาะบนชุมชน คลาวด์ มีตติ้ง ในช่วงรักษาระยะห่างทางกายภาพ กลับพิสูจน์ให้เห็นในทางตรงกันข้ามว่าทำได้ แม้ต้องอยู่ภายใต้ข้อจำกัดต่าง ๆ แต่ก็ยังเน้นย้ำความสำคัญของละครว่าต่อให้อยู่ในโรงละคร หรืออยู่ในแอปพลิเคชันชุมชน หรือพื้นที่ออนไลน์อื่น ๆ ผู้คนก็ยังจะโหยหาการมีประสบการณ์ร่วมกันเพื่อชมเรื่องราวของมนุษย์ผ่านศิลปะการละครอยู่ดี

ปรากฏการณ์ข้างต้น ทำให้ผู้วิจัยเริ่มตั้งคำถามถึงทิศทางการจัดแสดงละครออนไลน์ว่าสามารถทำให้ผู้ชมเกิดประสบการณ์ร่วมกันได้จริงหรือ แล้วละครรูปแบบอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ซึ่งต้องอาศัยลักษณะเฉพาะทางกายภาพของพื้นที่มาสร้างสรรค์เพื่อให้ผู้ชมสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟอย่างมีส่วนร่วมกันนั้น จะเกิดขึ้นบนพื้นที่ออนไลน์ได้อย่างไร โดยเฉพาะในเมื่อพื้นที่ออนไลน์ *ไม่มี* ลักษณะทางกายภาพ ด้วยซ้ำ ดังนั้นจะมีวิธีการใดบ้างที่จะสร้างประสบการณ์ร่วมให้กับผู้ชมได้

ผู้วิจัยจึงได้ตั้งสมมติฐานเอาไว้ว่า หากมองพื้นที่ออนไลน์ ซึ่งในที่นี้คือชุมชน คลาวด์ มีตติ้ง ในฐานะ *พื้นที่เสมือน* และนำลักษณะเฉพาะ ฟังก์ชันการใช้งาน รวมทั้งข้อจำกัดของแอปพลิเคชันดังกล่าว มาออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟผ่านองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการ คือ (1) พื้นที่และสภาพแวดล้อม (2) เรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง และ (3) ปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม ให้สอดคล้องกันอย่างเป็นเอกภาพ จะสามารถทำให้ผู้ชมร่วมสร้างประสบการณ์เสมือนร่วมกันได้ ช่วยให้ผู้ชมตั้งคำถามถึงการตัดสินใจบนพื้นที่ออนไลน์ และสะท้อนถึงการตัดสินใจอื่นในชีวิตจริงของผู้ชมได้ ใกล้เคียงกับจุดมุ่งหมายที่ตั้งใจไว้สำหรับการจัดแสดงบนพื้นที่กายภาพที่มีมาแต่เดิม

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดทฤษฎีต่าง ๆ เกี่ยวกับนิยาม ลักษณะเฉพาะ และองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟ ข้อถกเถียงเกี่ยวกับ *ความสด* และ *ความเป็นสื่อ* ของละครออนไลน์ รวมทั้ง แนวคิดเกี่ยวกับพื้นที่ออนไลน์ จักรวาลนฤมิต และละครความเป็นจริงเสมือน เพื่อมองมาแนวทางการ

สร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ จากการศึกษาผู้วิจัยพบว่าการมองพื้นที่ออนไลน์ให้เป็นพื้นที่เสมือน คือการนิยามพื้นที่เชิงประสบการณ์ ซึ่งมุ่งเน้นการสร้างความหมายให้พื้นที่ผ่านการกระทำ และการมีอยู่ทางสังคมของมนุษย์ ทำให้ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์ลักษณะของชุม คลาวด์ มีตติง ในแง่มุมนี้ และสังเคราะห์ออกมาเป็นแนวทางการกำกับการแสดงละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์เรื่อง “เช่า เขา อยู่” ได้อย่างเป็นรูปธรรม และมีทิศทางชัดเจน

ผู้วิจัยได้ดำเนินการกำกับการแสดงโดยยึดแนวทางที่ได้วางเอาไว้จากการศึกษาแนวคิดทฤษฎี แล้วทำให้เป็นที่ประจักษ์ผ่านการปฏิบัติ โดยสร้างสรรค์องค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟร่วมกับผู้เขียนบท ผู้แสดง และคณะสร้างสรรค์ฝ่ายต่าง ๆ อย่างแยกส่วนกันไว้ จากนั้นจึงนำมาผนวกรวมกันให้เป็นกระบวนการสร้างประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟร่วมกับกระบวนการ ให้มีขั้นตอนชัดเจนและจัดให้มีการทดลองฉาย 2 รอบ ระหว่างวันที่ 21 ถึง 22 กันยายน พ.ศ. 2564 เพื่อนำข้อค้นพบ ปัญหา และอุปสรรคต่าง ๆ มาขัดเกลาพัฒนาผลงาน และจัดแสดงสำหรับสาธารณชนจำนวนทั้งสิ้น 8 รอบการแสดง ในวันที่ 24 กันยายน ถึง 3 ตุลาคม พ.ศ. 2564 อีกทั้งยังจัดให้มีการเสวนาเพื่อแลกเปลี่ยนความคิดและเก็บข้อมูลในวันที่ 3 ตุลาคม พ.ศ. 2564 เวลา 14.00 น. ด้วย

เสียงสะท้อนของผู้ชมจากการสนทนา จากคำวิจารณ์ในสื่อสังคมออนไลน์ และจากคำตอบในแบบสอบถาม ช่วยยืนยันแนวคิดการกำกับการแสดงที่วางไว้จากการได้ศึกษาทฤษฎีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง และช่วยประเมินประสิทธิภาพขององค์ประกอบต่าง ๆ ที่ผู้วิจัยสร้างสรรค์ร่วมกับคณะทำงาน

ผลตอบรับของผู้ชม ตอบสมมติฐานการวิจัยทั้งประเด็นการมีประสบการณ์ร่วมกันของผู้ชม ซึ่งสะท้อนผ่านการออกแบบประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟและการมีปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการกับองค์ประกอบต่าง ๆ บนพื้นที่ชุม และตอบประเด็นสารสำคัญของเรื่องซึ่งได้จากการที่ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดกับเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง จนเข้าใจ และรู้สึกร่วมกับการแสดง ส่งผลให้มีปฏิสัมพันธ์ชัดเจน คือการร่วมเล่าเรื่อง ร่วมสนทนาถกเถียงกันในกิจกรรมท้ายการแสดง และลงคะแนนตัดสินว่าตัวละครใดมีการตัดสินใจในชีวิตได้ไม่เหมาะสมที่สุดนั่นเอง

ประสบการณ์ที่ได้รับระหว่างชมละคร และสารสำคัญที่ตกตะกอนในจิตวิญญูตของกิจกรรมท้ายเรื่อง ทำให้ผู้ชมสร้างเส้นเรื่องใหม่ของตนขึ้นมาอีก 1 เส้นเรื่อง สะท้อนให้เห็นถึงความเปลี่ยนไปที่ผู้ชมได้รับหลังร่วมประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ ตอบรับกับหลักการของกระบวนการอิมเมอร์ซีฟที่มุ่งเน้นการนำผู้ชม (1) เข้าไปในพื้นที่แสดงเฉพาะ ในช่วงเวลาเฉพาะ (2) กลับออกมา และ (3) เปลี่ยนไป

การเปลี่ยนแปลงไปในตัวผู้ชม เกิดขึ้นมากน้อยต่างกัน และก็ไม่ได้เกิดขึ้นกับทุกคน ตรงตามวิสัยทัศน์ของละครประเภทนี้ว่าอิมเมอร์ชันไม่สามารถประเมินผลได้บนมาตรวัดแบบชั่วตรงข้ามของการ *รู้สึก* หรือ *ไม่รู้สึกรู้สา* แต่เป็นการวัดระดับแบบไล่ระดับเป็นสเกล ผู้วิจัยคิดว่าปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นกับผู้ชม สามารถตอบ และไม่ตอบสมมติฐานของผู้วิจัยได้มากน้อยไล่ระดับกันไป ทั้งนี้เป็นผลมาจากความหลากหลายของผู้ชม ในมิติของรสนิยม ประสบการณ์ส่วนตัว และมุมมองต่าง ๆ ด้วย

บางรอบการแสดงได้มีผู้ชมที่มีบุคลิกแบบเก็บตัวสะท้อนว่าสามารถมีส่วนร่วมทั้งเรื่องและกับผู้อื่นได้ เพราะการจัดแสดงบนพื้นที่ออนไลน์เปิดโอกาสให้สนทนากับผู้อื่นได้ผ่านข้อความ และเสียงโดยไม่จำเป็นต้องแสดงตัวตน ทำให้ไม่ต้องกลัวว่าจะถูกใครตัดสิน ซึ่งหากจัดแสดงในพื้นที่ทางกายภาพ ผู้ชมประเภทหลังนี้จะได้ไม่สนทนากับใคร ไม่กล้าแสดงความคิดเห็นของตนเอง เพราะประหม่ากลัวการเข้าสังคม ประเด็นนี้พิสูจน์ได้ 2 ประการ เกี่ยวกับคุณค่า ความสำคัญ และที่ทางของละครอิมเมอร์ซีฟออนไลน์ หรือละครออนไลน์ประเภทอื่น คือ

1) แม้ว่าละครออนไลน์จะไม่ได้เป็นการรวมเอาผู้คนมาอยู่ร่วมกันในสถานที่เดียว เพื่อชมการแสดงที่เกิดขึ้น *สด* แต่ละครออนไลน์เชื่อมต่อผู้คนให้มาอยู่ในช่วงเวลาเดียวกันได้ ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ออนไลน์ เอื้ออำนวยให้ผู้ชมสามารถมีปฏิสัมพันธ์กันได้ เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่น เกิดการทบทวนประสบการณ์ของตนเอง เกิดอารมณ์ความรู้สึกได้แม้จะมีทั้งบวก และลบ แต่ก็นับได้ว่าเกิดความรู้สึกร่วมกันไม่มากก็น้อย ความรู้สึกร่วมดังกล่าวเทียบเท่า หรือทดแทนความรู้สึกของการเป็นกลุ่ม เมื่อชมละครแสดงสดได้ ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ด้วยการพิจารณาพื้นที่ออนไลน์ และวางแผนสร้างละครจากลักษณะเฉพาะของพื้นที่ สามารถสร้างประสบการณ์ร่วมระหว่างผู้ชมได้ใกล้เคียงกับการจัดในพื้นที่แสดง ในแง่นี้พิสูจน์ได้ว่าละครออนไลน์มีความหมายในตัวเอง

2) การที่ละครออนไลน์สร้างพื้นที่ให้ผู้ชมได้แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยนเรียนรู้ และมีปฏิสัมพันธ์ต่อกัน โดยไม่ต้องเปิดเผยใบหน้าหรือแสดงตัวตนในชีวิตจริง แม้จัดผ่านซูมแต่ก็มีลักษณะคล้ายการใช้ภาพแทนเสมือนในจักรวาลนฤมิต คือทำให้ผู้ชมรู้สึกปลอดภัย และกล้าแสดง *ตัวตน* ได้มากกว่าการอยู่ในพื้นที่กายภาพ เห็นได้จากความกล้าปะทะสังสรรค์กันของผู้ชมที่ไม่รู้จักกันมาก่อน และเปิดโอกาสให้ผู้ชมที่ชอบเก็บตัว ได้ *เข้าสังคม* ในแบบที่รู้สึกสะดวกใจ ประเด็นนี้อาจสรุปได้ว่า ในบางแง่มุม ละครออนไลน์อาจมีคุณค่ามากกว่าละครแสดงสดบนพื้นที่กายภาพก็เป็นไปได้

ผู้วิจัยเห็นว่า การสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ออนไลน์ในครั้งนี้ เป็นการก้าวข้ามเขตแดนของความปลอดภัยสบายใจของผู้วิจัย เพราะจะต้องกำกับการแสดงในรูปแบบที่ไม่เคยทำมาก่อน ผลที่ได้รับนอกจากจะได้ขยายขอบเขตสาขาความรู้ของตนเองในฐานะนักวิชาการศิลปะการละครแล้ว ยังได้พัฒนาความสามารถในฐานะผู้กำกับการแสดงได้มากมายหลายมิติ นอกจากนี้ที่สำคัญที่สุด การทำสิ่งที่ไม่คุ้นเคย และแปลกใหม่ยังทำให้เปลี่ยนโลกทัศน์ในฐานะศิลปิน และในฐานะมนุษย์ด้วย เช่น การได้เข้าใจพื้นที่ในมิติที่ต่างไปจากการถูกผูกขาดให้เข้าใจผ่านกรอบคิดของวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

ในขณะที่ก้าวออกจากขอบเขตที่คุ้นเคย เมื่อมองกลับมาผู้วิจัยกลับได้รับการยืนยันหลักคิดและอุดมการณ์ที่มีอยู่แต่เดิมของตนเกี่ยวกับศิลปะการละคร แต่เห็นมันละเอียดลึกซึ้งและชัดเจนขึ้นผ่านโลกทัศน์ใหม่ดังกล่าวว่า ศิลปะการละครไม่ควรถูกผูกขาดอยู่แค่ในโรงละครซึ่งเป็นพื้นที่กายภาพ อัตลักษณ์ของศิลปะการละครไม่ใช่การมีอยู่ในพื้นที่เดียวกันระหว่างผู้ชม และผู้แสดง ไม่ได้อยู่ที่การชมเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น *สด* แต่อยู่ที่การเข้าไปสังเกตการณ์ *แอบดู* มนุษย์ และความสัมพันธ์ของมนุษย์

อยู่กับการเชื่อมต่อกับมนุษย์คนอื่น อยู่กับการเรียนรู้ตัวเอง และเรียนรู้ผู้อื่น ผ่านโลกสมมติที่ถูกสร้างขึ้น ให้เป็นอุปลักษณ์ของโลกจริง เพื่อกลับมาทำความเข้าใจ และเรียนรู้ที่จะอยู่กับโลกจริงของตนต่างหาก

การทำละครผ่านเทคโนโลยี ทำให้ผู้วิจัยกลับมามองเห็นและให้ความสำคัญกับมนุษย์มากขึ้น กว่าเดิม และยืนยันอุดมการณ์ได้อย่างชัดเจนว่าการทำละครคือการเชื่อมโยงมนุษย์เข้าหากัน ไม่ว่าจะ เชื่อมด้วยวิธีใด หรือในพื้นที่ใดก็ตาม ไม่ว่าจะในโรงละคร ช่างถนน หรือในแอปพลิเคชันซูม หรือต่อไป อาจเป็นในจักรวาลอนิเมิต หรือแม้แต่ในอวกาศ ละครก็จะเป็นเรื่องของมนุษย์ และก็ควรทำหน้าที่ ช่วยเชื่อมต่อกับมนุษย์เข้าด้วยกันอีกต่อไป ผู้วิจัยมองว่าควรระบุลงไปตรงๆ อย่างมีนัยยะสำคัญด้วยว่า สมาชิกในครอบครัวของผู้วิจัยซึ่งโดยปกติไม่ค่อยได้ชมละครในโลกกายภาพ และอยู่ห่างไกลกัน ก็สามารถชมเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ไปร่วมกันได้ ผู้วิจัยยังเห็นผู้ชมที่เป็นเพื่อนกัน ผู้ชมที่เป็นศิษย์อาจารย์ ไม่ได้พบเจอกันมานาน ผู้แสดงกับญาติ คณะสร้างสรรค์กับคนรัก เข้ามาชม “เช่า เขา อยู่” ร่วมกันได้ ผ่านพื้นที่ออนไลน์ ได้สนทนา ได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ได้ *รู้สึก* ได้ *เชื่อมต่อกัน* อย่างที่ละครพึงทำอีกด้วย

ในท้ายที่สุดนี้ ผู้วิจัยขอสรุปข้อค้นพบสำคัญตลอดกระบวนการวิจัยสร้างสรรค์ในครั้งนี้ เป็น ข้อเสนอ 2 ประการ ด้วยความคาดหวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะมีประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจสร้างสรรค์ละคร อิมเมอร์ซีฟ โดยเฉพาะอย่างยิ่งละครอิมเมอร์ซีฟออนไลน์ไม่มากนักน้อย ข้อเสนอดังกล่าวประกอบด้วย

ข้อเสนอประการแรก หลักการของละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ จะต้องคำนึงถึงองค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบ ให้สอดคล้องสัมพันธ์กันเป็นเอกภาพ

จากการกำกับการแสดงเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ผู้วิจัยได้รับการยืนยันว่า เพื่อให้เกิดอิมเมอร์ชัน เพื่อให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับเรื่องให้ได้มากที่สุด การสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟจะต้องคำนึงถึง องค์ประกอบทั้ง 3 อย่างของบิกกิน ให้สอดคล้องสัมพันธ์กัน คือพื้นที่และสภาพแวดล้อม, เรื่องเล่า และเนื้อหาการแสดง และปฏิสัมพันธ์ของผู้ชม ไม่ควรให้ความสำคัญกับองค์ประกอบใดมากกว่าอีก องค์ประกอบ และหากปรับเปลี่ยนองค์ประกอบใด ก็ต้องปรับเปลี่ยนองค์ประกอบที่เหลือให้คล้อยตาม สอดคล้องกันด้วยเพื่อสร้างเอกภาพของการแสดง

ในกรณีเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ผู้วิจัยไม่สามารถนำบทการแสดงร่างที่ 1 ที่เขียนเพื่อจัดแสดงใน อาคารร้างบนถนนเยาวราชมาถ่ายทอดผ่านซูมโดยตรงไปตรงมาโดยไม่ปรับเปลี่ยนอะไรเลยได้ เพราะพื้นที่แสดงถูกปรับเปลี่ยนมาเป็นออนไลน์ ดังนั้นก็ต้องปรับเรื่องเล่าและเนื้อหาการแสดง รวมทั้ง ปรับเปลี่ยนปฏิสัมพันธ์ที่เคยกำหนดไว้ให้สอดคล้องกันด้วย ผู้วิจัยขอตั้งข้อเสนอจากการตกตะกอน ผ่านกระบวนการวิจัยนี้ว่า ผู้กำกับควรตรวจสอบเอกภาพขององค์ประกอบต่าง ๆ ด้วยคำถามเหล่านี้:

ในมิติของพื้นที่และสภาพแวดล้อม พื้นที่แสดงบันดาลใจให้เกิดเรื่องเล่าอย่างไรบ้าง ทั้ง ลักษณะเฉพาะทางกายภาพของมัน และความหมายเชิงวัฒนธรรมที่ฝังอยู่ในตัวมัน ในกรณีเป็นพื้นที่

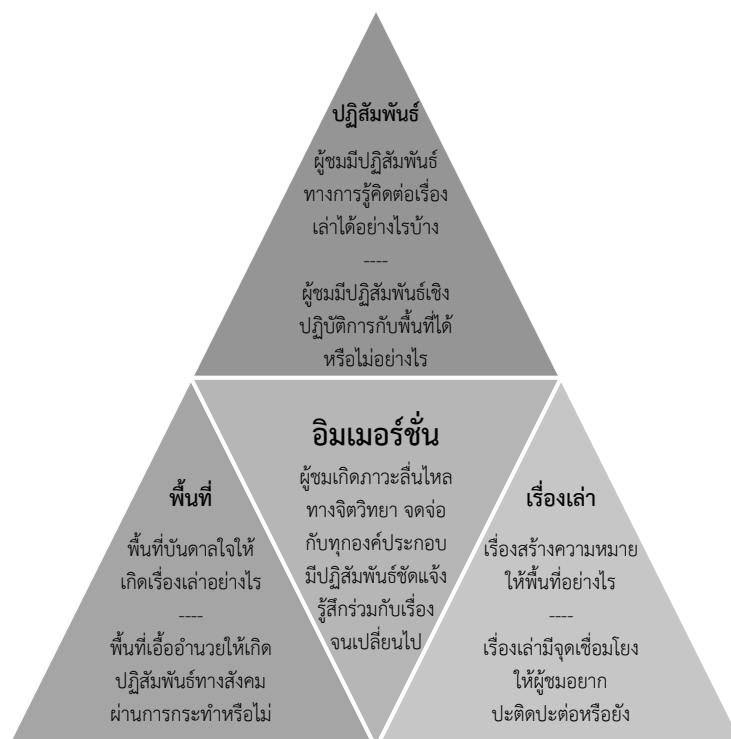
ออนไลน์ พื้นที่นั้นมีลักษณะการใช้งานอย่างไร และมีเรื่องเล่า หรือความหมายเชิงวัฒนธรรมอย่างไร
ต่อผู้ใช้งาน พื้นที่แสดงเนื้อหาอันก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ทางสังคมผ่านการกระทำหรือไม่อย่างไร

ในมิติของเรื่องเล่า เรื่องที่จะเล่านี้เกิดขึ้นจากลักษณะเฉพาะของพื้นที่หรือไม่และเรื่องที่จะเล่า
จะสร้างความหมายให้พื้นที่อย่างไร ผู้สร้างสรรค์จะเลือกให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องเล่าอย่างไร ให้ ตาม เรื่อง,
ปะติดปะต่อ เรื่อง หรือ เล่น กับเรื่อง ถ้าเลือกแล้วรูปแบบที่เลือกนั้นเนื้อหาอันก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์
กับเรื่องหรือไม่ และไม่ว่าจะเลือกเรื่องเล่ารูปแบบใดก็ตาม เรื่องเล่ามีจุดเชื่อมโยงให้ผู้ชมอยากปะ
ติดปะต่อเรื่องหรือยัง ถ้ายังควรจะต้องสร้างโครงเรื่องช่วงต่าง ๆ ให้สอดคล้องกันอย่างเป็นเหตุเป็นผล

ในมิติของปฏิสัมพันธ์ ผู้ชมจะมีปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิดต่อเรื่องเล่าอย่างไรบ้าง เช่น
ปะติดปะต่อเรื่องเอง หรือทำให้เป็นเกมสืบสวนสอบสวน ลำสมบัติ ติดสินคุณค่า ฯลฯ ผู้ชมมี
ปฏิสัมพันธ์เชิงกับปฏิบัติการกับพื้นที่หรือไม่อย่างไรบ้าง เช่น พื้นที่อันตรายหรือไม่ องค์ประกอบ
ต่าง ๆ ที่ผู้ชมต้องใช้งานผ่านกติกาของเรื่องเข้าใจง่ายหรือไม่ ใช้การได้อย่างมีประสิทธิภาพหรือไม่

คำตอบของคำถามข้างต้นจะต้องมุ่งไปสู่ อิมเมอร์ชัน จากนั้นจึงทดลองจัดแสดงกับผู้ชมกลุ่ม
ทดลอง แล้วสำรวจว่ามีอุปสรรคในองค์ประกอบใดที่ขัดขวางการเข้าถึงอิมเมอร์ชัน ผู้ชมเกิดภาวะสั่น
ไหวทางจิตวิทยา จดจ่อกับองค์ประกอบต่าง ๆ จนมีปฏิสัมพันธ์ชัดเจน รู้สึกร่วมกับเรื่องหรือยัง ผู้ชม
จะได้สาระสำคัญจากเรื่องจนเปลี่ยนไปหลังจบการแสดงอย่างไร

สามารถสรุปความสอดคล้องกันเป็นเอกภาพขององค์ประกอบต่าง ๆ ดังแผนภาพด้านล่าง



รูปภาพ 29 สรุปแผนผังสามเหลี่ยมเอกภาพของละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์

จะเห็นได้ว่า หากจะสร้างละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ ก็จำเป็นต้องมองพื้นที่ออนไลน์ในฐานะองค์ประกอบสำคัญของการแสดงไม่ใช่เป็นเพียงสื่อกลางเท่านั้น ผู้กำกับจะต้องดึงเอาลักษณะเฉพาะของพื้นที่ออนไลน์ที่ตนเลือก มาใช้งานในทุกองค์ประกอบของละครเพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด ไม่ควรมีองค์ประกอบใดอยู่ลอยตัวแยกจากกัน หรือมีองค์ประกอบใดโดดเด่นกว่ากันจนแย่งความสนใจไปจากกัน จึงจะส่งผลให้ผู้ชมรู้สึกร่วมกับเรื่อง เชื่อว่าตนเป็นส่วนหนึ่งที่สำคัญอยู่ในใจกลางของโลกสมมติใบใหม่ และมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องตรงตามที่คุณกำกับต้องการได้

2) ข้อเสนอประการที่ 2 ละครเป็นเรื่องของมนุษย์และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ การให้ความสำคัญกับผู้ร่วมงานในฐานะมนุษย์ และการให้ความสำคัญกับการแสดงเป็นเรื่องที่ละเอียดไม่ได้

ละครอิมเมอร์ซีฟเรียกร้องให้ใช้ความรู้แบบบูรณาการข้ามสหวิทยาการ ในเรื่อง “เช่า เขา อยู่” ผู้วิจัยใช้กรอบคิดของศาสตร์เรื่องเล่า เกมศึกษา การถ่ายทำภาพยนตร์ การลำดับภาพ การเดินรำ ประวัติศาสตร์ ทศนศิลป์ สถาปัตยกรรมศาสตร์ สื่อดิจิทัล และการใช้เทคโนโลยี บนกรอบคิดของศิลปะการละคร เน้นอนว่าผู้สร้างสรรค์จะต้องตระหนักถึงองค์ประกอบของละครทั้งหลายผ่านสหสาขาวิชาต่าง ๆ แต่อย่างไรก็ตามศิลปะการละครในตัวเองเป็นเรื่องของมนุษย์และความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์ ดังนั้นจึงควรให้ความสำคัญกับผู้ร่วมงานในฐานะมนุษย์ และควรให้ความสำคัญกับการแสดงซึ่งคือประสบการณ์ของมนุษย์ อย่างที่ละเอียดไปไม่ได้

ในแง่การทำงานกับคณะผู้สร้างสรรค์ ผู้วิจัยเสนอว่าควรมีการเสริมอำนาจให้คณะทำงานฝ่ายต่าง ๆ ตระหนักถึงศักยภาพของตนเองในสาขาที่เขารับผิดชอบ ควรให้อิสระต่อผู้สร้างสรรค์ ได้ เลือกสร้างสรรค์งานผ่านตัวเลือกที่คุณกำกับวางเป็นแนวทางไว้อย่างชัดเจน และมีทิศทาง แต่ก็เปิดกว้างต่อการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน อ้างอิงจากการสร้างภาวะสั่นไหวทางจิตวิทยาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ในประสบการณ์สูงสุด ผู้สร้างสรรค์จะต้องรู้สึกถึงอิสรภาพในการสร้างงาน บนแนวทางที่คุณกำกับกำหนดไว้ให้เลือก ไม่อยู่ภายใต้ภาวะกดดันของการถูกบังคับ หรือควบคุม จึงจะได้งานที่มีประสิทธิภาพ

และเมื่อการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเรียกร้องให้ทำงานกับสหวิทยาการต่าง ๆ ผู้กำกับจึงจะต้องทำงานกับผู้สร้างสรรค์ที่เชี่ยวชาญในสาขาวิชานั้น ๆ ของตน ซึ่งบางครั้งตัวผู้กำกับเองอาจขาดความเชี่ยวชาญในสาขานั้น ดังนั้นผู้กำกับจึงควรกระตุ้นให้เกิดการแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากกันและกัน การขาดความเชี่ยวชาญของผู้กำกับในขอบเขตของสาขาวิชาใด ไม่ควรทำให้ผู้กำกับเกิดความรู้สึกไร้สมรรถภาพ และไม่ควรปล่อยให้คณะทำงานสร้างสรรค์ผลิตผลงานออกมาอย่างไร้ทิศทาง เพียงเพราะผู้กำกับ *ไม่รู้* แต่ควรชี้แนะและกำหนดทิศทางอย่างมั่นใจและชัดเจนบนภูมิรู้ด้านศิลปะการละครของตน ในขณะที่ก็ต้องเปิดกว้างที่จะรับฟัง และเรียนรู้แนวทางที่ตนไม่สันทัด เพื่อให้เกิดการประสานร่วมงานแบบบูรณาการข้ามศาสตร์ ให้ได้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

ผู้วิจัยค้นพบจากการทำงานครั้งนี้ และขอเสนอไว้ตรงนี้ด้วยว่า การจัดทำ *คู่มือของผู้กำกับ (director's work script)* อันประกอบไปด้วยการตีความบทละคร และตีความตัวละครอย่างละเอียดลึกซึ้ง และกำหนดสารสำคัญของเรื่องออกมาให้ชัดเจน จะส่งผลให้ผู้กำกับสร้าง *คู่มือกรอบความคิดการออกแบบของผู้กำกับ (director's design concept)* ที่มีทิศทาง และสามารถช่วยให้มองเห็นความเป็นเอกภาพขององค์ประกอบต่าง ๆ ในการทำงานชัดเจนตามไปด้วยได้ คู่มือกรอบความคิดการออกแบบของผู้กำกับนี้เองจะเป็นเข็มทิศที่จะพาผู้สร้างสรรค์อื่น ๆ เดินทางไปพร้อมกับผู้กำกับ และนำละครเรื่องนั้น ๆ ไปสู่จุดมุ่งหมายได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้ เป็นความจริงที่ว่า การสร้างองค์ประกอบทางศิลปะต่าง ๆ ให้หือหาว แปลกใหม่ อาจดึงดูดความสนใจผู้ชมได้อย่างเห็นได้ชัด แต่ *การแสดงที่ดี* จะตรึงความรู้สึก ความเข้าใจ การรู้คิด และจินตนาการของผู้ชม เอาไว้กับเรื่องได้ตลอด ทั้งนี้เพราะผู้ชมมาชมละครเพื่อชม *เรื่องราวของมนุษย์* เพื่อจะได้ *รู้สึก* เพื่อจะได้ *รู้คิด* เพื่อจะได้ *เปลี่ยนไป* และแม้องค์ประกอบต่าง ๆ ของละคร อิมเมจซีฟตามการจำแนกของบีกิน ควรต้องเกิดเอกภาพเชื่อมโยงกันผ่านการวางแผนทางกำกับการแสดง และถามคำถามสำคัญต่าง ๆ ดังแผนผังที่เสนอไปแล้ว แต่การแสดงจะเป็นเครื่องมือสำคัญที่จะผนวกองค์ประกอบต่าง ๆ เหล่านั้นให้มีเอกภาพอย่างเป็นรูปธรรมในฐานะการจำลองประสบการณ์มนุษย์ การกำกับการแสดงจึงควรให้ความสำคัญกับ *การแสดง* อย่างละเอียดลึกซึ้ง

การแสดงที่ดี และละเอียดสมจริงน่าเชื่อถือในกติกาของโลกของเรื่อง จะเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ของละครอิมเมจซีฟให้มีเอกภาพ และมีความหมาย และท้ายที่สุดก็จะทำให้ผู้ชมเชื่อมโยงองค์ประกอบเหล่านั้นได้ จนเกิดความรู้สึกร่วม และอาจส่งผลให้เกิดปฏิสัมพันธ์เชิงวัฒนธรรมคือการผู้คุย เชื่อมต่อกันระหว่างผู้ชมและผู้สร้างสรรค์หลังการแสดงได้ ในทางกลับกัน การแสดงที่ไม่ละเอียด ไม่มีเหตุมีผล และไม่สมจริงในกติกาของโลกของเรื่อง จะทำให้ผู้ชมถอยห่างได้ในทุกขณะ

กลวิธีที่ผู้วิจัยใช้กำกับ *การแสดง* ในเรื่อง “เช่า เขา อยู่” มีขั้นตอนแบบเดียวกับการกำกับการแสดงโดยทั่วไป คือการวิเคราะห์ตีความร่วมกับผู้แสดง การซ้อมอ่านบท การสร้างรายละเอียดให้ตัวละคร ผ่านการเทียบเคียง การทำสัมภาษณ์ตัวละคร การค้นสด การกำหนดตำแหน่งและการเคลื่อนที่ผ่านการมองแรงจูงใจ ความต้องการ และเป้าหมายของตัวละคร ไม่ใช่ทำ *เพื่อภาพ* เพียงอย่างเดียว การซ้อมเรียงฉาก และการขัดเกลา โดยเฉพาะอย่างยิ่งการขัดเกลาในขั้นตอนการทดลองฉาย

ผ่านกระบวนการเหล่านั้น ผู้กำกับควรตรวจสอบว่าการแสดงของผู้แสดงนั้น *สมจริง* ในกติกาของโลกของเรื่อง และรูปแบบการแสดงหรือยัง มีเหตุผลในแต่ละช่วงขณะต่อเนื่องไปยังอีกช่วงขณะหรือยัง อยู่กับความต้องการหรือไม่ หรือแสดงอารมณ์ หมายความว่าตามทีพูดหรือไม่ หรือเพียงประดิษฐ์ท่าทางและน้ำเสียง มีสมาธิอยู่กับเรื่องหรือไม่ หรือเพียงแสดงเพื่อเอาใจผู้ชม และพิสูจน์ความสามารถของตนเอง การตรวจสอบการแสดงในขั้นต้นนี้เป็นกระบวนการกำกับการแสดงโดยทั่วไป แต่สำหรับ

ละครอิมเมอร์ซีฟ อาจต้องตรวจสอบเพิ่มเติมผ่านความสัมพันธ์ระหว่างการแสดงและองค์ประกอบของละครอิมเมอร์ซีฟ ผู้วิจัยเสนอให้ถามคำถามดังต่อไปนี้เพื่อตรวจสอบความสัมพันธ์ดังกล่าว

ในแง่พื้นที่ การใช้งานพื้นที่ทางกายภาพผ่านตำแหน่งและการเคลื่อนที่ช่วยให้ประกอบสร้างความหมายของพื้นที่หรือยัง ถ้าพื้นที่นั้นมีความหมายเชิงวัฒนธรรมและเรื่องเล่าในตัวเอง ผู้แสดงมีทัศนคติ และมุมมองต่อความหมายเหล่านั้นหรือยัง และแสดงออกผ่านการแสดงอย่างไร

ในแง่ของเรื่องเล่า การแสดงของผู้แสดงช่วยให้เข้าใจเรื่องเล่าอย่างไร ตามโครงสร้างของแก่นตัวละคร (ความต้องการ การกระทำ เป้าหมาย ฯลฯ) รูปแบบการแสดงเป็นไปตามกติกาของโลกของเรื่องนี้อย่างไร สำหรับเรื่องเล่าแบบหลากหลายลำดับเรื่องที่ต้องมีจุดเชื่อมโยงระหว่างเศษเสี้ยวของโครงเรื่อง ควรตรวจสอบว่าการแสดงของผู้แสดงในจุดเหล่านั้น ถูกขบขันให้มีความหมาย และกระตุ้นให้ผู้ชมเกิดความสงสัยใคร่รู้ที่จะปะติดปะต่อเรื่องหรือไม่ และอย่างไร

ในแง่ของปฏิสัมพันธ์ จะต้องตรวจสอบว่าการแสดงจะเชื่อมโยงให้ผู้ชมมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องได้หรือไม่ทั้งปฏิสัมพันธ์ทางการรู้คิด (ผู้ชมเข้าใจตัวละครหรือไม่ ผู้ชมรู้สึกร่วมกับตัวละครได้อย่างไรบ้าง) ปฏิสัมพันธ์เชิงปฏิบัติการ (ผู้ชมมองเห็น และได้ยินตัวละครอย่างสะดวกหรือไม่) และปฏิสัมพันธ์ชัดแจ้ง ในกรณีนี้ที่เรื่องนั้น ๆ ใช้ปฏิกิริยาชัดแจ้ง (การแสดงของผู้แสดง สมจริง พอที่จะกระตุ้นให้ผู้ชมอยากสนทนากับตัวละคร หรือกระทำอะไรร่วมกับตัวละคร ในฐานะมนุษย์คนหนึ่งหรือไม่)

อนึ่ง ข้อเสนอข้างต้นคือกระบวนการที่ผู้วิจัยใช้ในงานวิจัยครั้งนี้ และได้รับผลตอบรับที่ดีจากผู้ชม จึงขอเสนอไว้ ณ. ที่นี้ ไม่ใช่ในฐานะคู่มือ หรือทฤษฎีที่ตายตัว แต่เป็นข้อเสนอที่ต้องการการพิสูจน์ เพื่อตอบรับ และหรือโต้แย้งต่อไปได้ในอนาคต

6.2 ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้นำเสนอเนื้อหาการแสดงด้วยการแพร่ภาพที่บันทึกไว้ เพื่อป้องกันปัญหาจากข้อจำกัดด้านอุปกรณ์และความเร็วอินเทอร์เน็ต จึงอาจมีผู้กล่าวได้ว่ายังไม่ใช่การแสดง *สด* อย่างที่ควรจะเป็น ดังนั้นหากมีผู้ได้ทดลองสร้างสรรค์การแสดงอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่ออนไลน์ที่สามารถแพร่ภาพการแสดงสดผ่านชมได้ ก็น่าจะเอื้ออำนวยให้เกิดปฏิสัมพันธ์รูปแบบอื่น ๆ จากผู้ชม ที่จะสร้างโอกาสให้เข้าถึงอิมเมอร์ชันได้หลากหลาย และมีประสิทธิภาพขึ้น น่าจะอุดรอยรั่วของงานวิจัยครั้งนี้ได้ดี

จะเห็นจากการวิจัยนี้ว่า ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์สามารถช่วยเปลี่ยนโลกทัศน์เกี่ยวกับการมองเห็นพื้นที่ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการละคร ในมิติปรัชญา และจิตวิทยาได้ใหม่ โดยไม่ผูกมัดยึดโยงเฉพาะความหมายของพื้นที่กายภาพ ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะว่าควรผลักดันให้มีการสร้างสรรค์ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์แบบอื่น นอกจากชม คลาวด์ มีติดต่อกันต่อไปอีก เพื่อค้นหารูปแบบการแสดงออนไลน์ใหม่ ๆ ที่อาจช่วยให้เข้าใจประสบการณ์ และความสัมพันธ์ของมนุษย์ในรูปแบบที่แตกต่างไปจากเดิมได้อีกในหลายมิติหลายประเด็น

ในต่างประเทศมีผู้ทดลองสร้างสรรค์ละครความเป็นจริงเสมือนอยู่ในประเทศไทยเองเมื่อมีความพร้อมทางด้านวิทยาศาสตร์ และเทคโนโลยีเพื่อเข้าถึงทรัพยากรอินเทอร์เน็ต และเทคโนโลยีเสมือนได้มีประสิทธิภาพอย่างเท่าเทียมและเสมอภาคกันแล้วก็ควรผลักดันให้มีการศึกษาต่อไปด้วย ซึ่งน่าจะช่วยเพิ่มทางเลือกให้เกิดการสร้างสรรคผลงานได้หลากหลายขึ้น ไม่หยุดอยู่แค่การจัดแสดงในโรงละครหรือพื้นที่ทางกายภาพอื่น เพื่อเพิ่มขับเคลื่อนให้แวดวงศิลปะการละครก้าวไปสู่จักรวาลนิมิต ซึ่งเข้ามามีบทบาทสำคัญกับวิถีชีวิตมนุษย์มากขึ้นเรื่อย ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

นอกจากนี้ ปรากฏการณ์หนึ่งที่เกิดขึ้นระหว่างจัดแสดง ซึ่งผู้วิจัยมองว่าน่าสนใจมากเกี่ยวกับประเด็น *การตัดสินคุณค่าทางจริยธรรมของผู้อื่น* คือ ในบางรอบการแสดง เกิดการแบ่ง ‘ฝ่าย’ ขึ้นระหว่างการถกเถียงเพื่อลงคะแนนเลือกตัวละครที่ตัดสินใจไม่เหมาะสมที่สุด คือฝ่ายที่ต้องการตัดสินให้ตัวละคร ‘ชมพู’ เป็นผู้ที่ไม่เหมาะสมที่สุด กับฝ่ายที่เข้าใจและต้องการปกป้องตัวละคร ‘ชมพู’ ทั้ง 2 ฝ่ายโต้เถียงกันเพื่อตัดสินว่าตัวละคร ‘ชมพู’ เป็นคนทำไม่ถูกต้องทางศีลธรรมหรือไม่ และควรใช้เกณฑ์ใดเป็นมาตรวัด สิ่งที่น่าสนใจคือ ฝ่ายที่เข้าใจและต้องการปกป้องตัวละคร ‘ชมพู’ จะยินยอมให้อีกฝ่ายทันที เมื่ออีกฝ่ายมีจำนวนมากกว่า หรือไม่ก็เป็นผู้ใหญ่กว่า หรือมีสถานะทางสังคมที่ยอมรับกัน ว่าน่าเชื่อถือกว่า จนมีผู้ชมบางกลุ่มเลือกตามที่เขาเห็นว่า ควร เลือกลงคะแนนให้คนนี้ แม้ว่าแท้จริงแล้วตนเองอยากตัดสินใจอีกอย่างหนึ่ง ในขณะที่บางรอบที่คู่ขัดแย้งอยู่ในสถานะใกล้เคียงกัน และมีจำนวนมากพอกัน การถกเถียงจะมีอารมณ์รุนแรงขึ้น กระทั่งกระบวนการต้องเข้าไปใกล้ชิด เพื่อหลีกเลี่ยงการปะทะ และรักษาความสงบเรียบร้อยในการร่วมกระบวนการ

อาจสรุปได้จากสถานการณ์ข้างต้นว่าเมื่อกลุ่มบุคคลมีเกณฑ์การตัดสินค่าทางจริยธรรมสวนทางกัน ย่อมเอื้อให้เกิดการแบ่งฝ่ายและนำไปสู่ความขัดแย้ง และหากมีการครอบงำทางความคิดเกิดขึ้นไม่ว่าจะด้วยจำนวน หรือด้วยอำนาจ คู่ขัดแย้งจะสามารถเปลี่ยนเกณฑ์ตัดสินทางจริยธรรมของตนได้เพื่อหลีกเลี่ยงการปะทะ ผู้วิจัยมีทัศนะว่าสถานการณ์ดังกล่าว แม้จะเกิดขึ้นแค่บางรอบ และจำนวนผู้ชมก็น้อยเกินกว่าจะเป็นตัวแทนของประชากรทั้งหมด แต่ก็ชวนให้เทียบเคียงกับสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงในประเทศไทยได้ ไม่ว่าจะเป็นบริบทของชีวิตส่วนตัว หรือในบริบททางการเมืองและสังคม

ในเมื่อละครอิมเมอร์ซีฟ โดยหลักการแล้วคือการ *สร้างประสบการณ์* ในภาวะที่หลอมรวมโลกเสมือนกับโลกความเป็นจริง จนผู้ชมมีความรู้สึกร่วมสะท้อนออกมาผ่านการขัดแย้งกันข้างต้นนี้ ส่งผลให้สามารถใช้ประสบการณ์อิมเมอร์ซีฟ เป็นอุปลักษณะสะท้อนให้เห็นถึงประสบการณ์ในชีวิตจริงของผู้ชมได้ ก็เป็นที่น่าสนใจว่า ผู้สร้างสรรค์อาจสร้างละครอิมเมอร์ซีฟบนประเด็นการเมืองและสังคม โดยเฉพาะ เพื่อสำรวจประเด็นต่าง ๆ (ซึ่งในที่นี้คือการตัดสินคุณค่าทางจริยธรรม) บนโลกความเป็นจริง และในทางกลับกัน ผู้สร้างสรรค์อาจสามารถสำรวจประเด็นนี้ในโลกความเป็นจริง ผ่านเครื่องมือของละครอิมเมอร์ซีฟ เป็นการทดลองทางสังคม (social experiment) อย่างหนึ่งได้อีกด้วย

บรรณานุกรม

6 ตุลา 2554. (2555, 11 กันยายน). 6ตุลาปาร์ตี้

<https://www.facebook.com/6oct2011/photos/a.420902507951075/435132859861373/>

Abbott, H. P. (2002). *The Cambridge Introduction to Narrative*. Cambridge University Press.

Alston, A. (2016). *Beyond immersive theatre: Aesthetics, politics and productive participation*.

Aristotle. (1996). *Poetics* (M. Heath, Trans.). Penguin Publishing Group.

Auslander, P. (2008). *Liveness: Performance in a mediatized culture*. Routledge.

Baía 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.

Barker, M. (2013). Live at a cinema near you: How audiences respond to digital streaming of the arts. *The audience experience: A critical analysis of audiences in the performing arts*, 15-34.

Barry, P. (2002). *Beginning Theory: An Introduction to Literary and Cultural Theory*. Manchester University Press.

Barthes, R. (1975). An Introduction to the Structural Analysis of Narrative. *New Literary History*, 6(2), 237-272.

Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs.

Bartley, S. (2013). Punchdrunk: Performance, Permission, Paradox *Borrowers and Lenders, Athens*, VII(2).

Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and simulation*. University of Michigan press.

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.

Brooks, P. (1992). *Reading for the Plot: Design and Intention in Narrative*. Harvard

University Press.

Bruhn, J. (2016). *The Intermediality of Narrative Literature: Medialities Matter*. Palgrave Macmillan UK.

Carlson, M. (2003). *The Haunted Stage: The Theatre as Memory Machine*. University of Michigan Press.

Clurman, H. (1997). *On Directing*. Simon & Schuster.

Cobley, P. (2001). *Narrative*. Routledge.

Couclelis, H., & Gale, N. (1986). Space and spaces. *Geografiska Annaler: Series B, Human Geography*, 68(1), 1-12.

Csikszentmihalyi, M. (2009). *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. HarperCollins.

Davies, C. (1998). Osmose: Notes on being in immersive virtual space.

Di Benedetto, S. (2011). The Provocation of the Senses in Contemporary Theatre. *The Provocation of the Senses in Contemporary Theatre*, 1-238.

Dixon, S. (2001). *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. MIT Press.

Elleström, L. (2014). *Media Transformation: The Transfer of Media Characteristics among Media*. Palgrave Macmillan UK.

Elleström, L., & Bruhn, J. (2010). *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Palgrave Macmillan.

Erikson, J. (2012). Tension/Release and the Production of Time in Performance. In G. Giannachi, N. Kaye, & M. Shanks (Eds.), *Archaeologies of Presence*. Taylor & Francis.

Finckel, E. W. (2014). *Navigating Shared Space: Audience Agency and Passivity in Environmental and Immersive Theater* [Wesleyan University].

Forrester, I. (2021). *Immersive Arts Lab 10* <https://youtu.be/BgclQBhlqNk>

Forster, E. M. (2022). *Aspects of the Novel*. Dover Publications.

Gale, N., Golledge, R. G., Halperin, W. C., & Couclelis, H. (1990). Exploring spatial familiarity. *The Professional Geographer*, 42(3), 299-313.

Gefen, D., & Straub, D. W. (2004). Consumer trust in B2C e-Commerce and the importance of social presence: experiments in e-Products and e-Services. *Omega*, 32(6), 407-424.

- Genesee, F. (1985). Second Language Learning through Immersion: A Review of U.S. Programs. *Review of Educational Research*, 55(4), 541-561.
- Genette, G. (1970). Time and Narrative in *A la Recherche du temps perdu*, trans. Paul de Man. In J. H. Miller (Ed.), *Aspects of Narrative* (pp. 93–118). Columbia University Press.
- Golledge, R. G. (1992). Place recognition and wayfinding: Making sense of space. *Geoforum*, 23(2), 199-214.
- Gustafson, P. (2001). Meanings of place: Everyday experience and theoretical conceptualizations. *Journal of environmental psychology*, 21(1), 5-16.
- Hackl, C. (2020). The metaverse is coming and it's a very big deal. *Forbes*.
<https://www.forbes.com/sites/cathyhackl/2020/07/05/the-metaverse-is-coming-its-a-very-big-deal>
- Hagen, U. (1991). *Challenge For The Actor*. Scribner.
- Halford, S., & Leonard, P. (2006). Place, space and time: Contextualizing workplace subjectivities. *Organization Studies*, 27(5), 657-676.
- Hameed, A., & Perkis, A. (2018). Spatial storytelling: Finding interdisciplinary immersion. International Conference on Interactive Digital Storytelling,
- Harrison, S., & Dourish, P. (1996). Re-place-ing space: the roles of place and space in collaborative systems. Proceedings of the 1996 ACM conference on Computer supported cooperative work,
- Hawking, S. (1988). A Brief History of Time: from the Big Bang to black Holes/SW
 Hawking. *New York [etc.]*: Bantam Books.
- Herman, D. (2011). *Basic Elements of Narrative*. Wiley.
- Hogan, P. C. (2012). *Cognitive Science, Literature, and the Arts: A Guide for Humanists*. Taylor & Francis.
- Jenkins, H. (2007). Narrative Spaces. In F. von Borries, D. Davidson, & M. Böttger (Eds.), *Space Time Play: Computer Games, Architecture and Urbanism: The Next Level*. Birkhäuser
- Jennett, C., Cox, A. L., Cairns, P., Dhoparee, S., Epps, A., Tijs, T., & Walton, A. (2008). Measuring and defining the experience of immersion in games [Article]. *International Journal of Human Computer Studies*, 66(9), 641-661.

- Jong, E. d., & Howard, E. (2009). Integration in two-way immersion education: equalising linguistic benefits for all students. *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 12(1), 81-99.
- Juul, J. (2001). Games Telling stories? - A brief note on games and narratives. *Game Studies*, 1.
- Karyn, S. (2018). *Our Favorite Ways to Watch Theatre Online – Updated!*. Theatretrip. Retrieved May, 21st from
- Klaver, M. (2011). From Sprinkling to Immersion: Conversion and Baptism in Dutch Evangelicalism. *Ethnos*, 76, 469-488.
- Lakoff, G., Johnson, M., & Sowa, J. F. (1999). Review of Philosophy in the Flesh: The embodied mind and its challenge to Western thought. *Computational Linguistics*, 25(4), 631-634.
- Lang, H. S. (1998). *The Order of Nature in Aristotle's Physics: Place and the Elements*. Cambridge University Press.
- Laurel, B. (2014). *Computers as Theatre*. Addison-Wesley.
- Lavender, A. (2017). The Internet, Theatre, and Time: Transmediating the Theatron. *Contemporary Theatre Review*, 27(3), 340-352.
- Lee, K. M. (2004). Presence, explicated. *Communication theory*, 14(1), 27-50.
- Lehmann, H. T. (2016). *Tragedy and Dramatic Theatre*. Routledge.
- Leino, O. T., Wirman, H., & Fernandez, A. (2008). Extending experiences : structure, analysis and design of computer game player experience.
- Machon, J. (2013). *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Palgrave Macmillan.
- Mazur, J. (2007). *The Motion Paradox: The 2,500-year-old Puzzle Behind All the Mysteries of Time and Space*. Penguin.
- McConachie, B. (2013). *Theatre and Mind*. Macmillan Education UK.
- McLuhan, M. (1969). *The Playboy Interview: Marshall McLuhan* [Interview]. Playboy Magazine.
- Meisner, S., Longwell, D., & Pollack, S. (2012). *Sanford Meisner on Acting*. Knopf Doubleday Publishing Group.
- Mind Da Hed. (2564). *Siam Supernatural Tour : ละครเวทีที่ไม่ได้แสดงบนเวที และมีคนดูกับ*

- ความมืดเป็นนักแสดง. Retrieved 14 มิถุนายน from
- Morie, F. (2021). *Immersive Arts Lab 10*. <https://youtu.be/ATa5YyeKDqs>
- Morison, B. (2002). *On location: Aristotle's concept of place*. Clarendon Press.
- Murray, J. H. (2017). *Hamlet on the Holodeck, updated edition: The Future of Narrative in Cyberspace*. MIT Press.
- Nield, S. (2008). The Rise of the Character named Spectator. *Contemporary Theatre Review*, 18(4).
- Norberg-Schulz, C. (1971). *Existence, space & architecture*. New York: Praeger.
- Nutnaree Natethip. (2564). #เข้าเขาอยู่ เป็นละครเวที "ออนไลน์" เรื่องแรกในชีวิต <https://www.facebook.com/nutnaree.natethip.7/posts/pfbid02Bt6ACLn2js3JVmrkUdHjY5xY2VD1pYYKSnJZ9R8a35CLVuSnFuCDPiG8j4StCcNcl>
- Pearson, M. (2010). *Site-Specific Performance*. Bloomsbury Publishing.
- Phelan, P. (1993). *Unmarked: The Politics of Performance*. Routledge.
- Piaget, J. (1954). The child's construction of reality (p. xiii, 386 p.). In: Routledge & Kegan Paul (London).
- Rayner, A. (1999). Everywhere and Nowhere. In M. Kobiałka (Ed.), *Of Borders and Thresholds: Theatre History, Practice, and Theory*. University of Minnesota Press.
- Rebellato, D. (2009). When We Talk of Horses: Or, what do we see when we see a play? *Performance Research*, 14(1), 17-28.
- Relph, E. (1976). Place and Placelessness. london: Pion limited. *Pickles, John 1985 Phenomenology, Science and Geography, Cambridge.. The University Press.(eds.),„Philosophy in Geography, London.. D. Reidel Publishing Company*.
- Ricoeur, P. (2000). Narrative Time. In M. McQuillan (Ed.), *The Narrative Reader*. Routledge.
- Ryan, M.-L. (1999). Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory. *SubStance*, 28(2), 110-137.
- Ryan, M.-L. (2002). Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media. *Poetics Today*, 23, 581-609.
- Ryan, M.-L. (2011). Toward a Definition of Narrative. In D. Herman (Ed.), *The Cambridge Companion to Narrative*. Cambridge University Press.
- Ryan, M. L. (2001). *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature*

- and Electronic Media*. Johns Hopkins University Press.
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2004). *Rules of play : game design fundamentals*. Cambridge.
- Saunders, C., Rutkowski, A. F., Genuchten van, M., Vogel, D., & Orrego, J. M. (2011). Virtual space and place: Theory and test. *Mis Quarterly*, 1079-1098.
- Schultze, U., & Boland Jr, R. J. (2000). Place, space and knowledge work: a study of outsourced computer systems administrators. *Accounting, Management and Information Technologies*, 10(3), 187-219.
- Short, J., Williams, E., & Christie, B. (1976). *The social psychology of telecommunications*. Toronto; London; New York: Wiley.
- Single Thread. (2019). *Unless: An immersive theatre experience in Bangkok*. Retrieved June, 14th from <https://www.singlethread.ca/happenings/unless-an-immersive-theatre-experience-in-bangkok>
- Smuts, A. (2009). What Is Interactivity? *The Journal of Aesthetic Education*, 43(4), 53-73.
- Stephenson, N. (1992). *Snow Crash*. Bantam Books.
- Stern, N. (2011). The Implicit Body as Performance: Analyzing Interactive Art. *Leonardo*, 44, 233-238.
- Stevenson, A. (2010). *Oxford Dictionary of English*. OUP Oxford.
- Swain, M., & Lapkin, S. (1998). Interaction and Second Language Learning: Two Adolescent French Immersion Students Working Together. *The Modern Language Journal*, 82(3), 320-337.
- The Cloud. (2019, November, 19th). *Unless : An immersive theatre experience*Facebook. Retrieved June, 14th 2022 from
- The Showhopper. (2564). ‘ละครออนไลน์’ ช่วงโควิด-19 ...ทางรอดชั่วคราวของคนทำละครเวที. Retrieved 16 มิถุนายน from <https://plus.thairath.co.th/topic/subculture/100163>
- Timplalex, E. (2020). Theatre and Performance Go Massively Online During the COVID-19 Pandemic: Implications and Side Effects. *Homo Virtualis*, 3(2), 43-54.
- Tuan, Y.-f. (1977). *Space and place : the perspective of experience*. Minneapolis : University of Minnesota Press.
- Vitali-Rosati, M., & Larrue, J. M. (2019). *Media Do Not Exist: Performativity and Mediating Conjunctions*. Institute of Network Cultures.

Wiles, D. (2014). *Theatre and Time*. Palgrave Macmillan.

Wilkie, F. (2002). Mapping the Terrain: a Survey of Site-Specific Performance in Britain. *New Theatre Quarterly*, 18, 140-160.

Wonder Juey. (2564). สำหรับ #เข้าเขาอยู่ รอบเมื่อวาน

<https://www.facebook.com/jueystory/posts/pfbid0ms1JaM1zJ3hUukpAT956nVLXsi5VxdtNCtjKM1r4YFfocJNBgsjWELnRe7OUxbnXl>

คันฉัตร รัชชีกาญจน์ส่อง. (2555). 6 ตุลาปาร์ตี้ : ความสิ้นโหลและไร้ตัวตนของ 6 ตุลา. Retrieved 14 มิถุนายน from

<https://www.bloggang.com/m/viewdiary.php?id=merveillesxx&month=10-2012&date=09&group=1&gblog=316>

คันฉัตร รัชชีกาญจน์ส่อง. (2563). บทบันทึกถึงละครเวทีไทยท่ามกลางวิกฤตโควิด-19. Retrieved 7 มิถุนายน from <https://themomentum.co/stage-play-covid-19>

ชัยภูณินท์ ชัชวาลย์, พรทิพย์ วงศ์หาแก้ว, สัจจายุธ สุริยะดง, & ธนัษพร กิตติก้อง. (2565). Loop: การสร้างสรรค์ละครแนวสืบสวนสอบสวนในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ เรียเตอร์. วารสารศิลปกรรมบูรพา, 26(1), 9-32.

ปรাপต์. (2564). เข้าเขาอยู่ ละครเวทีรูปแบบออนไลน์ผ่านซูม ต้นกำเนิดจากการเล่นกับพื้นที่อาคารเก่าแถบเยาวราช

<https://www.facebook.com/prapt.writer/posts/pfbid034uFGfq5KqghHvYrbi3d8eKv412YLmv82F6J2gnhJa57h71vTHHSa3pFqouuKY6AOL>

พรรัตน์ ดำรุ่ง. (2564). ในความวุ่นวาย ไปขอแทรกดู ละคร " เข้า เขา อยู่" มาเมื่อคืนนี้

<https://www.facebook.com/pornrat.damrhung/posts/pfbid0v6FhS1D7GZpxSnKxvqkSVRxiHc2vJ4x2PpWFSNK9NaGRZXbzU9JqC7FeGP7Zct54l>

ศรีสิทธิ์ วงศ์วรจรรย์. (2564). 'Siam Supernatural Tour 2021' ละครเวทีที่ 'คนดู' ได้เป็นส่วนหนึ่งในการแสดง. Retrieved 14 มิถุนายน from

<https://www.bangkokbiznews.com/lifestyle/927851>

สาริศา เลิศวัฒนาภิกกุล. (2563). SAVE FOR LATER ละครเวทีสำหรับดูคนเดียวที่บอกว่าพลังงานไม่ใช่ของเราคนเดียวต้องแบ่งกัน. Retrieved 7 มิถุนายน from

<https://adaymagazine.com/save-for-later>

สุรเดช โชติอุดมพันธ์. (2564). ละครออนไลน์ของภาควิชาศิลปการละคร ซึ่งผลงานไม่เคยทำให้ผิดหวัง

<https://www.facebook.com/suradehc/posts/pfbid0BMHyiOqkNTXJooy4DA3fiWVVEEqLYiCjWszAut7XhAQFAKK35HThvgXCF79nb6ODGL>

หัตถกาญจน์ อารีศิลป์. (2564). #เข้าเขาอยู่ ละครเวที่ผ่าน ZOOM ของภาคละครฯ อักษรฯ จุฬาฯ

<https://www.facebook.com/namhattakarn/posts/pfbid02sYP9eNQ6praxfPn7WyOfQHWDo1sHPqRwJLGcCx2PyBz4JpgebqbuH7bOum51vBdZl>

อารียา สุขโต. (2565). รู้จัก *Metaverse* จักรวาลนฤมิต : โลกเสมือนที่เป็นจริง. Retrieved 7 มิถุนายน

from <https://library.parliament.go.th/th/radioscript/rr2565-mar5>

ภาคผนวก

โปรดสแกนคิวอาร์โค้ดด้วยโทรศัพท์มือถือของท่าน เพื่อเข้าถึงข้อมูลด้านล่างนี้ ได้แก่ไฟล์บทการแสดงร่างที่ 1 เรื่อง อยู่นาน อยากอยู่ อยู่ดี (ไม่ว่าดี) และอยู่ยง ไฟล์บทการแสดงร่างที่ 1 เรื่อง ของดีอิง เรื่องของดวง เรื่องของจวบแจง และเรื่องของ ‘ชมพู’ ไฟล์บันทึกการแสดงละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์ เรื่อง “เช่า เขา อยู่” เฉพาะส่วนเนื้อหาการแสดง²⁷

เมื่อสแกนเข้าได้แล้ว กรุณาลงชื่อเข้าใช้บัญชีการใช้งานของกูเกิ้ลไดรฟ์ เพื่อเข้าถึงข้อมูล

1. บทการแสดงร่างที่ 1: ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนถนนเยาวราช



รูปภาพ 30 คิวอาร์โค้ดเชื่อมต่อกับไฟล์บทการแสดงร่างที่ 1

2. บทการแสดงร่างที่ 2: ละครอิมเมอร์ซีฟเฉพาะที่บนพื้นที่ออนไลน์



รูปภาพ 31 คิวอาร์โค้ดเชื่อมต่อกับไฟล์บทการแสดงร่างที่ 2

²⁷ ผู้วิจัยไม่ได้แนบบันทึกการแสดงในส่วนกระบวนการจัดแสดง เพื่อมิให้ละเมิดความเป็นส่วนตัวของผู้ชมที่เปิดกล้อง

3. บันทึกการแสดง



รูปภาพ 32 คิวอาร์โค้ดเชื่อมต่อกับไฟล์บันทึกการแสดง

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	ภาณุวัฒน์ อินทวัฒน์
วัน เดือน ปี เกิด	12 มิถุนายน 2534
สถานที่เกิด	กรุงเทพฯ
วุฒิการศึกษา	อ.บ. (หลักสูตรเกียรตินิยม) ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	1/131 หมู่บ้าน ลดาวัลย์เลคโคโลเนียล ถ. กาญจนภิเษก เขต บางบอน แขวง บางบอน กรุงเทพฯ 10150