

LOOP: การสร้างสรรค์ละครแนวสืบสวนสอบสวนในรูปแบบอิมเมจซีฟ เจียเตอร์¹

LOOP: The Creation of Immersive Theatre on Whodunit

ชญัญญานิษฐ์ ชัชวาลย์²

พรพิพย์ วงษ์หาแก้ว³

สัจจาวุธ สุริยะคง⁴

ธนัษพร กิตติก้อง⁵

บทคัดย่อ

บทความนี้เป็นการสะท้อนและถอดองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานละครในรูปแบบอิมเมจซีฟเรื่อง “LOOP: The Immersive Theatre” ที่มีประเด็นตั้งต้นกับการรับรู้ทางสังคมและการตัดสินคนจากภายนอก โดยอาศัยลักษณะและรูปแบบของละครแนวอิมเมจซีฟ ที่ให้ความสำคัญกับบรรยากาศ สถานที่เฉพาะ ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับเหตุการณ์รอบตัวในฐานะของเรื่องราวหรือการแสดง กระตุ้นให้ผู้ชมได้มีปฏิกริยาทางอารมณ์และความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์นั้น ๆ ให้สามารถตอบสนองต่อสถานการณ์ตามสัญชาตญาณของตนเอง และเป็นผลงานที่เอื้อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมผ่านการค้นหาด้วยตนเองด้วย โดยเล่าเรื่องผ่านสถานการณ์การฆาตกรรมในบาร์ลับแห่งหนึ่งในรูปแบบสืบสวนสอบสวนคลาสสิก (Classical Detective Story) หรือ Whodunit มีเป้าหมายเพื่อที่จะศึกษาและถอดองค์ความรู้จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานการแสดงทั้งด้านการจัดการและการอำนวยความสะดวก (Production Management) การสร้างสรรค์บทและกำกับการแสดง (Directing) และการแสดง (Acting) ในละครแนวอิมเมจซีฟ

คำสำคัญ : การแสดงและกำกับการแสดง, งานสร้างสรรค์, อิมเมจซีฟ เจียเตอร์, ศิลปะการแสดง, การอำนวยความสะดวก

¹ บทความจากงานสร้างสรรค์ ศิลปะการแสดงนิพนธ์หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาศิลปะการแสดง คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

² นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

³ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

⁴ นักศึกษาระดับปริญญาตรี หลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

⁵ อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร., อาจารย์ประจำหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิตสาขาศิลปะการแสดง แขนงวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

Abstract

The article reflects on a creative practice and lesson learned from immersive theatre - “LOOP: The Immersive Theater”. This performance’s concept originates with questions upon social perception and judgment of others in the society. Immersive theatre appears as one of many popular techniques in engaging audience with performance. It focuses on atmosphere, emphasizes on site-specific, blurs boundaries between audience and actors, offers audience experience of events around them as a story. This immersive form encourages the audience to interact, engage and immerse with the events emotionally and physically by allowing them to respond to the situations based on their own instincts and interests, letting them choose and search for answers as well as how to perceive the stories. ‘LOOP’ brings out that experiences through a murder situation in a secret bar as in the classical detective story or Whodunit. The goal of this article is to study and extract knowledge from making an immersive theatre in three areas of production management, script creation and directing, and acting in immersive theatre.

KEYWORDS : Acting and Directing, Creative Practice, Immersive theatre, Performance, Production Management

บทนำ

LOOP เป็นศิลปะการแสดงนิพนธ์ระดับปริญญาตรีทางด้านศิลปะการแสดงที่มีเรื่องราวเกี่ยวกับการฆาตกรรมในบาร์ลับ เล่าเรื่องในแนวสืบสวนคลาสสิก (Classical Detective Story) หรือ Whodunit จัดแสดงในสถานที่เฉพาะ (site-specific) และนำเสนอในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Immersive Theatre) โดยกลุ่มผู้สร้างสรรค์ ได้แก่ ชัญญานิษฐ์ ชีवाल (ผู้อำนวยการผลิต) ศัจจาวุธ สุริยะคง (ผู้เขียนบทและกำกับการแสดง) และพรพิพย์ วงษ์หาแก้ว (นักแสดง) ได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานละครขึ้นมาใหม่จากประเด็นใกล้ตัว เรื่องการตัดสินผู้อื่นและการรับรู้ทางสังคมที่เกิดขึ้นในปัจจุบัน โดยมีวัตถุประสงค์หลัก คือ การสร้างสรรค์การแสดงในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Immersive Theatre) ที่สามารถสะท้อนให้เห็นถึงการรับรู้และการตัดสินผู้อื่นของคนในสังคมได้

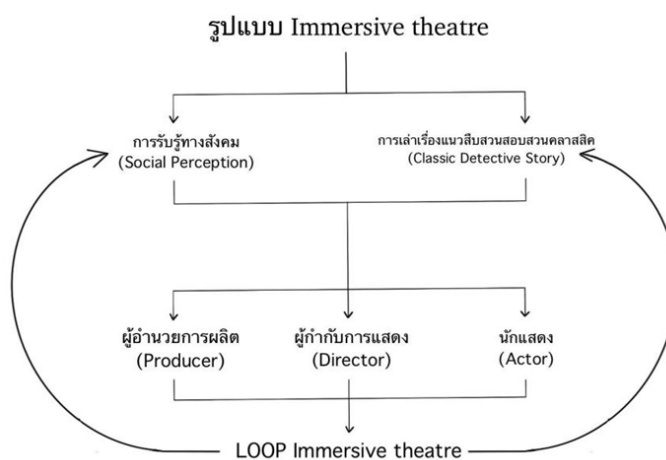
การสร้างสรรค์การแสดง LOOP จึงมีแนวคิดสำคัญเกี่ยวข้องกับการรับรู้ทางสังคม (Social Perception) ที่มักจะถูกตีความผ่านประสบการณ์และการรับรู้เฉพาะของแต่ละบุคคล อิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ จึงเป็นรูปแบบที่สำคัญและเหมาะสม เนื่องจาก อิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ มีลักษณะสำคัญ คือ ทหลายกำแพงระหว่างนักแสดงและผู้ชม ทหลายความเป็นละครให้กลายเป็นสถานการณ์ที่นักแสดง

และผู้ชมอยู่ร่วมกัน เป็นเทคนิคหนึ่งในการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม เน้นให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการแสดงด้วยตนเอง รับรู้เรื่องราวประหนึ่งอยู่ร่วมในเหตุการณ์ผ่านมุมมองของตนเอง เอื้อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ กระตุ้นการมีส่วนร่วม และเปิดรับการตอบสนองของผู้ชมต่อการแสดงในฐานะสถานการณ์ที่กำลังเกิดขึ้นตรงหน้า โดยในการแสดง LOOP นั้นผู้ชมสามารถเลือกและค้นหาคำตอบได้ตามการรับรู้ของตนเอง ใช้สัญชาตญาณของตนเองในการเลือกติดตามตัวละครที่สนใจ และสังเกตพฤติกรรมของตัวละครผ่านพื้นที่ของเหตุการณ์ ณ สถานที่จริง (บาร์ลับ) และได้ตัดสินใจตัวละครที่คาดว่าจะกระทำผิดในครั้งนี เพื่อร่วมกันค้นหาความจริงของเรื่องที่เกิดขึ้นและตัดสินใจว่าใครคือฆาตกรตัวจริง

กรอบแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

LOOP มีกรอบแนวคิดสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ อิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Immersive Theatre) และรูปแบบของงาน การรับรู้ทางสังคม (Social Perception) และการเล่าเรื่องในแนวสืบสวนสอบสวน (Detective Story) โดยแนวคิดทั้ง 3 นี้ส่งผลต่อการสร้างสรรค์การแสดงใน 3 มิติ ได้แก่

- การผลิตและการจัดการแสดงในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Producing Immersive Theatre)
- การเขียนบทและการกำกับการแสดงแนวอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Writing & Directing Immersive Theatre)
- การแสดงในรูปแบบ อิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Performing in Immersive Theatre)



ภาพที่ 1: แผนภูมิกรอบแนวคิดการสร้างสรรค LOOP Immersive theatre

การสร้างสรรค์ผลงาน LOOP ในฐานะผลงานศิลปะการแสดงนี้ดำเนินการในรูปแบบวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Practice as Research) หมายถึง การวิจัยที่ใช้การบันทึกและสังเคราะห์ องค์ความรู้ผ่านประสบการณ์ตรงของผู้สร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็นการผลิตและการจัดการแสดง การเขียนบทและการกำกับการแสดง และการแสดง มีการวิเคราะห์และสะท้อนผลในระหว่างที่พัฒนาแนวคิดและวิธีวิจัยไปพร้อม ๆ กับการปฏิบัติ (ธนพร กิตติก้อง, 2563, 189-190) โดยมีวัตถุประสงค์สำคัญ คือ การถอดองค์ความรู้เรื่องเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ ในมิติการจัดการแสดง การเขียนบท การกำกับ และการแสดง ละครในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ โดยการเรียบเรียงนำเสนอข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูลนี้เขียนขึ้นในลักษณะการบรรยายปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นร่วมไปกับการสะท้อนประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ และการวิเคราะห์กระบวนการและประสบการณ์ของผู้สร้างสรรค์ไปพร้อม ๆ กัน เพื่อเน้นย้ำให้เห็นถึงความสำคัญของการปฏิบัติทางศิลปะที่ต้องสะท้อนและสังเคราะห์อยู่เสมอในระหว่างการปฏิบัติ

Immersive Theatre

Gareth White (2012, 221-222) ได้พยายามให้ความหมายของคำว่า Immerse (แปลภาษาไทยว่า ดำดิ่ง แช่ หรือ จม) โดยความหมายของรูปแบบการแสดงที่เรียกว่า “อิมเมอร์ซีฟ” (Immersive) นี้ หมายถึง การที่ผู้ชมได้เข้าไป “ร่วมอยู่ใน” (immerse) สถานการณ์ของการแสดงด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่ง อย่างไรก็ดี รูปแบบการแสดงที่ต้องการการมีส่วนร่วมของผู้ชมนั้นไม่ถือเป็นเรื่องใหม่สักทีเดียว ละครแนวอิมเมอร์ซีฟนั้นอยู่ภายใต้แนวคิดเดียวกับกับ อินเทอร์แอคทีฟ เธียเตอร์ (Interactive Theatre) ของ Augusto Boal หรือ พาร์ทิซิพาทอรี เพอร์ฟอร์แมนซ์ (Participatory Performance) ของ Richard Schechner โดยจะมีลักษณะที่เอื้อให้เกิดการมีส่วนร่วมของผู้ชม เป็นการจัดเรียงความสัมพันธ์ระหว่างผู้แสดงและผู้ชมขึ้นใหม่ การใช้คำว่า อิมเมอร์ซีฟ (Immersive) จึงเป็นเทคนิคหนึ่งในการสร้างการมีส่วนร่วมของผู้ชม เน้นให้ผู้ชมได้รับประสบการณ์จากการแสดงด้วยตนเอง รับรู้เรื่องราวประหนึ่งอยู่ร่วมในเหตุการณ์ผ่านมุมมองของตนเอง ผ่านการเคลื่อนที่ของตนเองภายใต้โครงสร้างหลักคือ การเดินทาง การสังเกตการณ์ และการรับรู้ ยิ่งไปกว่านั้น Adam Alston (2016, 1-11) เห็นว่า อิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Immersive Theatre) มุ่งให้ความสำคัญกับความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชม กับ บรรยายกาศและเหตุการณ์รอบตัวในฐานะของเรื่องราวหรือละคร กระตุ้นให้ผู้ชมได้มีปฏิริยาทางอารมณ์และความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์นั้น ๆ ให้ตอบสนองต่อสถานการณ์ตามสัญชาตญาณของตนเอง และเป็นผลงานที่เอื้อให้ผู้ชมได้มีส่วนร่วมผ่านการค้นหาด้วยตนเองด้วย

การจัดการแสดงละครเวทีในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ (Immersive Theatre) ในประเทศไทยยังถือเป็นเรื่องใหม่ จากการสำรวจผลงานการแสดง (Theatre and Performance) ย้อนหลัง 10 ปี (2010-2020)⁶ มีผลงานที่นิยามว่าเป็น หรือมีลักษณะของอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Immersive Theatre/Performance) ดังนี้

⁶ สืบราชถึง เดือน มีนาคม 2564

1) 6 ตุลาคมปาร์ตี้ (2555) เมื่อผู้ชมเดินเข้างานจะให้ความรู้สึกเป็นเหมือนงานปาร์ตี้ศิลปะ ที่มี การจัดแสดงงานศิลปะและภาพเคลื่อนไหวอื่น ๆ ผู้ชมเป็นเพียง Observer เท่านั้นคอยสังเกตการณ์ ตัวละครที่เป็นตัวดำเนินเรื่องไปจากต้นถึงจุดจบ สร้างสรรค์โดย เบสท์ วิชย อาทมาท จัดแสดง ณ ชั้น 2 บ้านจอหงวนใจ (ปากซอยรางน้ำ) อนุสาวรีย์ชัยสมรภูมิ กรุงเทพมหานคร วันที่ 27 กันยายน - 6 ตุลาคม 2555 (คันฉัตร รัชชีกาญจน์ส่อง, 2555)

2) “Unless” Immersive Theatre (2562) ผู้ชมจะได้กลายเป็นตัวเอกในการรับชมการแสดง เดินชมการแสดงไปพร้อมกับนักแสดงที่เป็นตัวดำเนินเรื่อง ในบรรยากาศแสง สี เสียง สัมผัส และ กลิ่นไอของย่านนางเลิ้ง สร้างสรรค์โดย Bangkok 1889 และ Single Thread Theatre Co. จัดแสดง ณ ไซน่าทาวน์ กรุงเทพมหานคร วันที่ 30 พฤศจิกายน 1, 7- 8 ธันวาคม พ.ศ.2562 ภายใต้เทศกาลละครกรุงเทพ (Bangkok Theatre Festival 2018) ระยะเวลาทำการแสดง 4 ชม. 30 นาที (Bangkok 1889, 2561)

3) Zombies, Tour Guides, Korean Drama (2562) เป็นการแสดงที่ผู้ชมสามารถเดินชม การแสดงไปในแต่ละห้องและรับประสบการณ์ที่คล้ายกับสถานที่จริง ๆ การแสดงมีเนื้อหาเกี่ยวกับ Zombie เรื่องราวคล้ายกับซีรีส์ Kingdom จาก Netflix สร้างสรรค์โดย MasterClass Studio จัดแสดง ณ Exhibition Room MasterClass Studio กรุงเทพมหานคร ในเดือนกุมภาพันธ์ 2562 (Robin Schrorter, 2019)

4) Save For Later (2563) เป็นการแสดง ‘ชมเดียว’ ที่ผู้ชมต้องเดินดูปรากฏการณ์ต่าง ๆ พร้อมฟังเสียงบรรยายผ่านหูฟังเท่านั้น การแสดงเล่าเรื่องเกี่ยวกับการใช้พลังงานและสภาพแวดล้อม ในสังคม สร้างสรรค์โดย FULLFAT Theatre จัดแสดง ณ ห้องอเนกประสงค์ ชั้น 1 หอศิลป์ กรุงเทพมหานคร ในวันที่ 17-19 กรกฎาคม 2563 (FULLFAT Theatre, 2563)

5) Siam Supernatural Tour 2021 (2564) เป็นการแสดงที่ให้ผู้ชมเดินทัวร์สำรวจทุกซอก ทุกมุมของโรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศในยามวิกาล เส้นทางเดินทัวร์จะมีทั้งหมด 3 เส้นทาง ในแต่ละเส้นทางจะมีไกด์พาทัวร์ซึ่งในแต่ละเส้นทางนั้นเรื่องราวที่เกิดขึ้นจะแตกต่างกัน การแสดง เล่าเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคมที่เราใช้ชีวิตอยู่ สร้างสรรค์โดย FULLFAT Theatre จัดแสดง ณ โรงละครเคแบงก์สยามพิฆเนศ ห้างสรรพสินค้าสยามสแควร์วัน ชั้น 7 ในวันที่ 17 มีนาคม - 9 เมษายน 2564 (FULLFAT Theatre, 2564)

รูปแบบของอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ที่ผู้สร้างสรรค์เลือกใช้ จะนำเสนอเหตุการณ์ต่าง ๆ ผ่านการ เคลื่อนที่ของตัวละครภายในบาร์ลับ การสนทนาระหว่างตัวละคร โดยสถานการณ์เหล่านี้จะเกิดขึ้น ไปพร้อมกันในแต่ละมุมของบาร์ลับนั้น เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ร่วมติดตามและเดินตามตัวละครได้ เชื้ออำนาจให้ผู้ชมและนักแสดงอยู่ในพื้นที่เดียวกันโดยไม่ต้องแบ่งแยกส่วน ใช้ประสาทสัมผัสและ ประสบการณ์ของตนเองในการเลือกชมได้ รับรู้ถึงมุมมองเฉพาะของแต่ละตัวละคร รวมถึงการรับรู้ ว่ามีเหตุการณ์อื่น ๆ ที่เกิดขึ้นในเวลาเดียวกันด้วย ผู้ชมสามารถเลือกใช้เวลามากหรือน้อย ใกล้หรือ ไกล กับสถานการณ์ตรงหน้านั้น ๆ เพื่อติดตามเรื่องราวจากสิ่งที่ปรากฏขึ้นตรงหน้า

การรับรู้ทางสังคม

การรับรู้ทางสังคม (Social Perception) เป็น “กระบวนการรับรู้และเข้าใจบุคคลรอบตัว เป็นความพยายามที่จะเข้าใจผู้อื่น เพื่อที่จะมีปฏิสัมพันธ์อย่างถูกต้อง การรับรู้ทางสังคมมักจะถูกตีความผ่านประสาทสัมผัสได้ประสบการณ์ส่วนบุคคลของแต่ละคนซึ่งแตกต่างกัน การรับรู้ที่แตกต่างกันทำให้เกิดมุมมองความทุกข์และความสุขหรือพฤติกรรมที่แตกต่างกัน” (ดวงกมล ทองอยู่, 2559, 140)

ในกระบวนการสร้างสรรค์ LOOP นั้น ผู้สร้างสรรค์ได้ศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางสังคม 3 ด้าน ได้แก่ ลักษณะประจำตัวของบุคคลต่อสิ่งเร้า สถานการณ์แวดล้อมของบุคคลที่เป็นสิ่งเร้า และคุณลักษณะของผู้รับรู้ (สิทธิโชค วรานุสันติกุล, 2546, 81-88) เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างสรรค์บทละคร ตัวละคร และการแสดง โดยมีรายละเอียดดังนี้

1) ลักษณะประจำตัวของบุคคลต่อสิ่งเร้า หมายถึง ลักษณะประจำตัวของบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางสังคม แบ่งออกได้ 2 ลักษณะ คือ แฮโร เอฟเฟค (Halo Effect) และ ฮอร์น เอฟเฟค (Horns Effect) โดย แฮโร เอฟเฟค (Halo Effect) เป็นการรับรู้ในทางบวก บุคคลที่มีลักษณะเช่นนี้จะมีบุคลิกภาพภายนอกที่มีความสวย ความหล่อ ความน่ารัก รวมไปถึงความน่าเชื่อถือ ซึ่งนำไปสู่การอคติ (Bias) ให้รับรู้แต่เชิงบวกจากบุคคลที่มีลักษณะนี้ ในทางกลับกัน ฮอร์น เอฟเฟค (Horns Effect) เป็นการรับรู้ในทางลบ เป็นบุคคลที่มีลักษณะภายนอกที่แตกต่างจากปกติหรือไม่ถูกใจ ไม่เป็นที่พอใจ เกิดเป็นอคติเชิงลบต่อกลุ่มบุคคลลักษณะนี้ นำไปสู่การถูกตัดสินเชิงลบโดยที่ยังไม่ได้พิจารณาองค์ประกอบอื่นอย่างถี่ถ้วน

2) สถานการณ์แวดล้อมของบุคคลที่เป็นสิ่งเร้า หมายถึง สิ่งแวดล้อมหรือสถานการณ์แวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางสังคม เช่น บุคคลที่เป็นคนดีแต่อยู่ท่ามกลางคนไม่ดีหรือสถานที่รวมตัวของกลุ่มคนที่ถูกมองว่าไม่ดีมักจะถูกมองว่าเป็นคนไม่ดีไปด้วย หรือบุคคลที่ไม่ดีแต่ปะปนอยู่กับกลุ่มคนที่ถูกมองว่าเป็นคนดีหรือสถานที่รวมตัวของกลุ่มคนที่ถูกมองว่าดีของสังคมก็มักจะถูกมองว่าเป็นคนดี โดย จูทาร์ตน์ เอื้ออำนวย (2553, 58) ให้นิยามปัจจัยการรับรู้ทางสังคมลักษณะนี้ว่า บุคคลมักจะมีการใช้ภาพในความคิดหรือลักษณะร่วม (Stereotype) เพื่อเป็นแนวทางในการคาดเดาบุคคลว่ามีลักษณะเช่นไร ผ่านจากสิ่งที่มีลักษณะคล้ายคลึงว่าจะต้องมีเหมือนกันทุกคน ซึ่งอาจจะเป็นเช่นนั้นหรือไม่เป็นเช่นนั้นก็ได้

3) คุณลักษณะของผู้รับรู้ หมายถึง คุณลักษณะของผู้รับรู้ที่มีอิทธิพลต่อการรับรู้ทางสังคม เนื่องจากแต่ละบุคคลมี ทัศนคติ ความคิด ความสนใจ รวมไปถึงประสบการณ์ที่แตกต่างกันออกไป จึงส่งผลต่อการรับรู้ของบุคคลนั้น ๆ

จะเห็นได้ว่า ปัจจัยการรับรู้ทางสังคมนั้นส่งผลทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดี คือ การตัดสินใจโดยใช้ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นจากสิ่งเร้านั้น ๆ อาจทำให้เราไม่ประมาท หรือระมัดระวังตัวจากบุคคลที่อาจเป็นอันตรายได้ ข้อเสีย คือ การตัดสินใจโดยอาศัยสิ่งเร้าโดยเร็วนั้น อาจส่งผลต่อการตีค่าหรือให้ความเป็นมนุษย์ของผู้อื่นให้ต่ำลงได้ด้วยเช่นกัน

การเล่าเรื่องในแนวสืบสวนคลาสสิก

ผู้สร้างสรรค์เลือกนำเสนอเรื่องราวของ LOOP เล่าเรื่องในแนวสืบสวนคลาสสิก (Classical Detective Story) หรือ Whodunit ซึ่งเป็นการติดตามเรื่องราวเพื่อตามหาความจริงเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อังคณา สุขวิเศษ (2554, 9) กล่าวว่า “Whodunit เป็นการเล่าเรื่องแนวสืบสวนสอบสวนคดีฆาตกรรม เรื่องราวจะเน้นการเกิดขึ้นในสถานที่เดียว โดยในสถานที่นั้นจะรวมผู้ต้องสงสัยไว้จำนวนหนึ่งเพื่อเป็นการยากต่อการคาดเดาว่าใครคือฆาตกร โดยวิธีการค้นหาความจริงจะเกิดขึ้นผ่านการกระทำของตัวละครที่ผู้ชมจะได้รับรู้ข้อมูลไปพร้อม ๆ กันกับเรื่องราว เทียบได้ว่าผู้ชมทำหน้าที่เป็นนักสืบ”

อังคณา สุขวิเศษ (2554, 19-22) ยังอธิบายอีกว่า นวนิยายสืบสวนสอบสวน มักจะเล่าผ่านมุมมองของตัวละครตัวใดตัวหนึ่งที่ร่วมอยู่ในเหตุการณ์ มีการความเห็นของตัวละครที่จะทำการชักนำให้เข้าใจเหตุการณ์และสงสัยตัวละครอื่นในเรื่อง และขมวดปมในตอนท้าย นำไปสู่การจบที่ไม่คาดคิด (Surprise Ending) ลักษณะเด่นของนวนิยายสืบสวนสอบสวน ประกอบไปด้วย ตัวละคร โครงเรื่อง และสถานที่ และลักษณะตัวละครจะประกอบไปด้วย นักสืบ คนร้าย เพื่อนนักสืบ เหยื่อ และผู้ต้องสงสัย โดยผู้สร้างสรรค์เลือกหยิบตัวละคร 3 ลักษณะมาใช้ในการสร้างสรรค์ตัวละคร ดังนี้

คนร้าย คนร้ายมักจะมีเหตุจูงใจในการก่อคดี แต่ผู้เขียนจะไม่ชี้ให้ผู้อ่านเห็นถึงรายละเอียดความคิดและอุปนิสัยของตัวคนร้ายเท่ากับตัวละครอื่น ตัวละครของผู้ร้ายจึงเป็นตัวละครที่ซับซ้อน แต่สามารถอธิบายได้ด้วยเหตุผล

เหยื่อ เป็นตัวละครที่ได้รับผลกระทบจากการกระทำของผู้ร้ายมากที่สุด เหยื่อที่ถูกฆาตกรรมจะถูกพูดถึงน้อยมาก เนื่องจากการฆาตกรรมจะเกิดขึ้นตั้งแต่ต้นเรื่อง ดังนั้นบทบาทของเหยื่อจะมีน้อย โดยจะแนะนำความสัมพันธ์ของตัวละครผ่านตัวละครอื่น ๆ เพื่อให้เห็นภูมิหลังของตัวละคร รวมถึงสาเหตุและความน่าจะเป็นในการก่อคดี โดยเหยื่อนั้นอาจจะเสียชีวิตไปแล้ว แต่สามารถรู้จักเหยื่อจากคำให้การของตัวละครอื่น

ผู้ต้องสงสัย มักจะเป็นตัวละครที่ใกล้ชิดกับตัวเหยื่อมากที่สุด หลักฐานต่าง ๆ รวมไปถึงความคิดของตัวละครอื่น ๆ นั้นจะมุ่งประเด็นไปยังผู้ต้องสงสัย ทำให้เกิดความกดดัน โดยตัวละครนั้นไม่มีความผิดใด ๆ แต่ไม่มีข้อจำกัดบางอย่างที่ทำให้ไม่สามารถบอกความจริงหรือปรึกษากับใครได้ ทำให้ตัวละครผู้ต้องสงสัยมีลักษณะที่หวาดกลัวและถูกกดดันกว่าตัวละครอื่น ๆ

ดังนั้น การเล่าเรื่องในแนวสืบสวนคลาสสิกนี้จึงเป็นแนวทางที่เหมาะสมและสอดคล้องกับรูปแบบอิมเมจซีฟเธียเตอร์ โดยผู้ชมจะทำหน้าที่เสมือนนักสืบและเพื่อนนักสืบ โดยมีโจทย์สำคัญที่ต้องติดตามตัวละครเพื่อสืบหาความจริง ผ่านมุมมองของผู้ชมเอง

การจัดแสดง LOOP และการอำนวยความสะดวกละครอิมเมอร์ซีฟเธียเตอร์

ในฐานะผู้อำนวยการผลิตผลงานศิลปะการแสดงมีความต้องการที่จะเพิ่มพื้นที่ในการแสดงผลงานศิลปะการแสดงให้มากขึ้น โดยเฉพาะในพื้นที่จังหวัดขอนแก่น โดยยึดหลักความคิดและความสนใจของตนเองว่า ศิลปะสามารถอยู่ได้ทุกที่และละครไม่จำเป็นต้องอยู่ในโรงละคร โดยในช่วงเดือนกุมภาพันธ์ - มีนาคม 2563 กลุ่มผู้สร้างสรรค์ได้ทำการทดลองรูปแบบของผลงานละครแบบอิมเมอร์ซีฟครั้งแรก เรื่อง Talk of the town⁷ และออกจากพื้นที่ของโรงละครและสตูดิโอของมหาวิทยาลัย ไปยังพื้นที่บาร์จริงในจังหวัดขอนแก่น ถือเป็นการทดลองรูปแบบละครอิมเมอร์ซีฟครั้งแรกในครั้งนั้นได้รับเสียงตอบรับที่ดีจากผู้ชมที่สนใจและเป็นเหตุให้ผู้สร้างสรรค์ต้องการพัฒนาผลงานต่อกระทั่งกลายเป็น LOOP: The Immersive Theatre

ในกระบวนการการอำนวยความสะดวกละครในรูปแบบอิมเมอร์ซีฟนั้น จำเป็นต้องจัดการและวางแผนอย่างละเอียด และมีความแตกต่างจากการบริหารจัดการละครเวทีทั่วไป โดยมีเรื่องที่จะต้องคำนึงถึง ได้แก่ การจัดการพื้นที่และการประสานงาน การให้ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับรูปแบบงาน และการจัดประสบการณ์ของผู้ชม ดังนี้

1. เรื่องจัดการพื้นที่และประสานงาน

การแสดงรูปแบบอิมเมอร์ซีฟ เธียเตอร์ (Immersive Theatre) แตกต่างจากการแสดงที่จัดแสดงในโรงละคร โดยถือว่าเป็น “การแสดงในสถานที่เฉพาะ” (Site Specific) โดยพื้นที่ บรรยายภาคนั้นพื้นที่ เป็นองค์ประกอบสำคัญของงาน โดยเฉพาะบรรยายภาคนั้นเป็นสิ่งที่ผู้ชมจะรับรู้ได้ บรรยายภาคสามารถสร้างประสบการณ์เฉพาะและสร้างความแตกต่างให้พื้นที่นั้นหรือเหตุการณ์ ณ ตอนนั้นได้ (ธนัชร กิตติก่อ, 2563, 143) ดังนั้น ทีมผู้สร้างสรรค์จึงเลือกแสดงในสถานที่จริง พื้นที่จริง ที่ให้บรรยายภาคนั้นจริง คือ ร้านประพันธ์ บาร์



ภาพที่ 2: ลักษณะภายนอกของประพันธ์ บาร์
(ที่มา: ชัยญานินท์ ชัชวาลย์, 2564)

⁷ การแสดง เรื่อง Talk of the town @ ประพันธ์ บาร์ เป็นการแสดงภายใต้รายวิชา FA403901 การวิจัยทางศิลปะการแสดง เพื่อทดลองรูปแบบการแสดงเท่านั้น โดยเปิดให้บุคคลทั่วไปที่สนใจเข้าชมได้

ผู้สร้างสรรค์ผลงานเลือกจัดแสดงผลงานที่ ร้าน ประพนธ์ บาร์ ซึ่งตอบโจทย์กับรูปแบบงาน และเนื้อเรื่อง เนื่องจากลักษณะของร้าน ประพนธ์ บาร์ เป็นบาร์ลับที่เข้ากับแนวคิดของผลงาน เมื่อพิจารณาจากภายนอกแล้วจะเห็นว่าเป็นเพียงห้องแถวติดถนนใหญ่ธรรมดา ตัวอาคารนั้นแบ่งออกทั้งหมดเป็น 3 ชั้น การแสดงจะเกิดขึ้นในชั้นที่ 1 และชั้นที่ 2 ทั้งด้านนอกอาคารและในบรรยากาศชั้น 1 ให้ความรู้สึกความลึกกลับและไม่ได้สะอาดตาเหมือนบาร์ที่อื่น ๆ เมื่อขึ้นไปชั้นที่ 2 จึงจะเริ่มเห็นพื้นที่บาร์และที่นั่ง ทำให้เหมาะกับการสร้างประสบการณ์การชมการแสดงที่แปลกใหม่ แต่เนื่องจาก ประพนธ์ บาร์ เป็นพื้นที่บาร์จริงที่มีลูกค้าเข้าออก มีเวลาเปิด-ปิด การจัดแสดงผลงานไม่ว่าจะเป็น ตอนซ้อมหรือระหว่างการแสดงจริง จึงต้องแบ่งทีมงานต้อนรับไว้คอยแยกผู้ชมจากลูกค้าของร้าน โดยมีการจัดแบ่งพื้นที่ออกเป็น

1) พื้นที่ต้อนรับ : ใช้พื้นที่ชั้น 1 เป็นที่ต้อนรับและให้ข้อมูลต่าง ๆ กับผู้ชม และเพื่อที่จะแยกผู้ชมและลูกค้า

2) พื้นที่ใช้จัดแสดง : ใช้พื้นที่ทั้งชั้น 1 และชั้น 2 เมื่อเริ่มการแสดง ทีมงานจะปรับหน้างานให้เป็นบาร์เหมือนเดิม และรอให้ข้อมูลกับลูกค้าที่เข้ามาระหว่างการแสดง

การประสานงานและการสื่อสารถือเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้งานดำเนินไปอย่างราบรื่น ประสานเรื่องเวลาและสถานที่กับเจ้าของร้านประพนธ์ บาร์ และประสานงานกับทีมงานวันแสดง ให้สามารถต้อนรับได้ทั้งลูกค้าและผู้ชม และด้วยสถานที่ค่อนข้างจำกัดและสถานการณ์ COVID-19 ผู้สร้างสรรค์จึงจำกัดผู้ชมเพียงรอบละ 20 คนเท่านั้น เป็นจำนวนที่เหมาะสมกับพื้นที่ ทำให้การเคลื่อนที่ของนักแสดงและผู้ชมเป็นไปได้อย่างคล่องตัว

2. การให้ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของงาน

เนื่องจากละครแนวอิมเมจซิงยังคงเป็นรูปแบบใหม่ในประเทศไทย อีกทั้งไม่เคยมีการจัดแสดงละครรูปแบบนี้มาก่อนในจังหวัดขอนแก่น จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องสื่อสารและให้ความรู้เกี่ยวกับรูปแบบของผลงานกับผู้ชมในเบื้องต้น โดยเน้นการนำเสนอว่า เป็นละครที่ผู้ชมจะได้เลือกเดินตามตัวละครและร่วมเผชิญหน้าอยู่ในเหตุการณ์เดียวกันกับตัวละคร ตัวละครจะเป็นผู้นำผู้ชมไปยังสถานที่หรือสถานการณ์ต่าง ๆ และรับรู้ถึงเรื่องราวที่เกิดขึ้น ดังนั้นรูปแบบการประชาสัมพันธ์จะเน้นการสื่อสารด้วยบรรยากาศการชมในสถานที่จริงเพื่อให้เห็นถึงวิธีการชมผลงานที่แตกต่างออกไปจากละครเวที การให้ข้อมูลที่ด้านหน้างาน รวมถึงกฎกติกาสำหรับผู้ชมด้วย ดังนี้

กฎกติกาสำหรับผู้ชม LOOP

1) ผู้ชมเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ (Observer) เท่านั้น สามารถพูดคุยกับนักแสดงได้ต่อเมื่อนักแสดงพูดคุยด้วย

2) เหตุการณ์มาตรฐานของ LOOP จะทำการแสดงทั้งหมด 2 รอบ รอบละ 25 นาที พัก 10 นาที โดยในการแสดงรอบที่ 1 ผู้ชมจะต้องติดตามดูตัวละครที่ผู้ชมเลือกเท่านั้น ไม่สามารถตามตัวละครอื่นได้ (โดยสามารถเลือกได้จากการฟังเสียงคำให้การของตัวละครแต่ละตัวก่อนงานจะเริ่ม) และในการแสดงรอบที่ 2 ผู้ชมสามารถเลือกติดตามตัวละครใดก็ได้อย่างอิสระ

3) ในการแสดงรอบที่ 1 และรอบที่ 2 เหตุการณ์ที่เริ่มต้นและดำเนินไปเช่นเดิม มีเพียงช่วงท้ายของรอบ 2 ที่การดำเนินเรื่องจะขมวดปมให้ชัดเจน เพื่อให้คนดูได้ข้อมูลประกอบการตัดสินใจ



<https://1th.me/S71F7>

ภาพที่ 3: QR code คลิปและPoster ประกาศัมพันธ์การแสดง

3. การจัดการประสบการณ์ของผู้ชม

เมื่อผู้ชมมาถึงสถานที่จัดแสดง (ร้านประพนธ์ บาร์) ผู้ชมจะได้รับความรู้สึกเหมือนการมาบาร์ลับ ในวันจัดแสดงทางร้านยังคงให้บริการตามปกติ (ในชั้น 3) เมื่อผู้ชมเข้ามาที่ชั้น 1 จะพบกับทีมต้อนรับที่จะให้ข้อมูลเบื้องต้น มี QR Code ใต้รูปภาพตัวละครทั้ง 7 ให้ผู้ชมสแกนเพื่อฟังเสียงคำให้การของตัวละคร โดยผู้ชมสามารถใช้ประสบการณ์ขั้นต้นผ่านการมองภาพหรือฟังเสียงและทำการตัดสินใจตัวละครในเบื้องต้น ผู้ชมต้องเลือกตัวละครที่ตนสนใจจะติดตามเพียง 1 ตัวละคร และได้รับริสแบนด์ ที่มี QR Code ของสูจิบัตรและกฎกติกาของการชมการแสดง รวมถึงโจทย์สำคัญ คือ ผู้ชมจะต้องโหวตแสดงความคิดเห็นว่าใครเป็นฆาตรกรภายหลังจากการแสดงเสร็จสิ้น



ภาพที่ 4: บรรยากาศด้านหลังงาน
(ที่มา: ชัยพฤกษ์ วาญภัย, 2564)



<https://1th.me/ZwHjl>

ภาพที่ 5: QR code สูจิบัตร ภาพตัวละคร และคำให้การของตัวละคร

ผู้สร้างสรรค์ต้องการสร้างประสบการณ์ให้ผู้ชมในการแสดงครั้งที่สองให้ต่างออกไปจากการแสดงครั้งแรก โดยการที่ผู้ชมได้เลือกตัวละครจากคำให้การและรูปภาพของตัวละคร และติดตามเรื่องราวจากมุมมองของตัวละครตัวนั้นอาจตัดสินใจตัวละครนั้น ๆ หรือ ตัวละครอื่นไปแล้ว จึงเป็นที่มาของการแสดงครั้งที่สองโดยเป็นเหตุการณ์เดิมที่เกิดขึ้นซ้ำอีกครั้ง เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เลือกตามตัวละครอย่างอิสระและได้มองผ่านมุมมองอื่น ๆ และได้รับข้อมูลอื่น ๆ ด้วย เปิดโอกาสให้ผู้ชมได้ขยายมุมมองที่มีต่อตัวละครที่ตนเลือกไว้หรือกับตัวละครอื่น ๆ ให้ผู้ชมได้ทวนระลึกถึงสิ่งที่ได้รับรู้จากรอบแรกและเปรียบเทียบการรับรู้ในอีกครั้งในรอบที่ 2 หรือแม้แต่เก็บรายละเอียดการกระทำของตัวละครที่ตนสงสัยหรือติดตามและเนื่องจากเหตุการณ์เกิดขึ้นพร้อมกันใน 3 สถานที่ ฉะนั้นผู้ชมจะไม่สามารถติดตามตัวละครและได้รับข้อมูลของเรื่องราวได้อย่างครบถ้วน ในตอนท้ายนั้นไม่ได้มีการเฉลยตัวฆาตกร แต่จะเป็นการให้ผู้ชมรวมใจหาตัวฆาตกรจาก 7 ตัวละครที่ตกเป็นผู้ต้องสงสัยแทน จากการสัมภาษณ์ผู้ชมนั้น มีทั้งผู้ที่มีใจและกล้าตัดสินใจว่าใครเป็นฆาตกรตัวจริง ผู้ที่ยังสงสัยและยังคงสืบหาความจริงโดยการแลกเปลี่ยนข้อมูลกับผู้ชมคนอื่น ๆ และผู้ชมที่ไม่ยอมตัดสินตัวละครด้วยเหตุผลที่ว่ายังไม่ได้ติดตามครบทุกตัวละคร

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานกำกับการแสดงและการแสดง

กระบวนการสร้างสรรค์ LOOP นั้น ผ่านการทดลองหลากหลายรูปแบบโดยสามารถสรุปเป็นขั้นตอนการสร้างสรรค์ที่ประกอบเป็นผลงานสมบูรณ์ขึ้นนี้ได้ 2 ด้าน คือ ด้านการเขียนบทและกำกับการแสดงและด้านการแสดง ดังนี้

1. การสร้างบทและกำกับการกำกับการแสดง



<https://1th.me/NqJPs>

ภาพที่ 5: QR code บทละคร

ในกระบวนการสร้างสรรค์บทละคร LOOP ได้อาศัยโครงสร้างของกลวิธีการเล่าแบบนวนิยายสืบสวนสอบสวนข้างต้น โดยสามารถสรุปกระบวนการสร้างสรรค์ ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1: การสร้างสรรค์ตัวละครและโครงเรื่อง

1.1 กำหนดพื้นที่ ผู้กำกับการแสดงเริ่มต้นจากการทำงานกับ พื้นที่ คือ ร้าน ประพนธ์ บาร์ เนื่องจากเป็นร้านที่ค่อนข้างรู้เฉพาะกลุ่มคน ไม่ได้โดดเด่นสะดุดตามากนัก เป็นสถานที่โดดเดี่ยวแยกออกจากสังคมทั่วไป แต่สามารถเป็นพื้นที่รองรับกลุ่มคนจำนวนมากได้ เพราะการที่มีจำนวนคนเยอะทำให้การสืบสวนยากมากยิ่งขึ้น (อังคณา สุขวิเศษ, 2554, 21)

1.2 กำหนดโครงเรื่องคร่าว ๆ ว่ามีการฆาตกรรมอย่างปริศนาภายในบาร์ลับแห่งนี้ โดยใช้โครงสร้างของ whodunit คือ คนร้ายเหยื่อ และผู้ต้องสงสัย ซึ่งผู้ต้องสงสัย คือ กลุ่มเพื่อนที่มาเลี้ยงฉลองและสังสรรค์วันเรียนจบ ผู้กำกับเลือกช่วงอายุของตัวละครให้ใกล้เคียงกับ ช่วงอายุจริงของนักแสดง เพื่อจะช่วยให้สามารถนำเอาประสบการณ์ส่วนตัวต่าง ๆ มาใช้ได้

1.3 กำหนดบุคลิกและลักษณะของตัวละคร เริ่มต้นจากการสังเกตการแต่งกายและลักษณะของลูกค้ายี่เข้ามาใช้บริการของร้านจริง บุคลิกภาพของนักแสดงทั้งจากภายนอก เช่น รูปร่าง หน้าตา ผิวพรรณ การแต่งกาย และภายใน เช่น ความเป็นผู้นำ ความซื่อสัตย์ หรือความใจร้อน ประสบการณ์ของนักแสดงที่เคยถูกตัดสินจากภายนอก ผสมผสานกับจินตนาการของผู้กำกับ เพื่อนำมากำหนดลักษณะของตัวละคร

1.4 กำหนดภูมิหลังของตัวละคร ในการสร้างสรรค์ภูมิหลังตัวละครทั้ง 8 ตัว อาศัยการค้นหาคำสัมภาษณ์ของตัวละครที่ได้มาจากมุมมองของนักแสดงและการสัมภาษณ์ตัวละคร (Hot seat) เพื่อให้เกิดเป็นตัวละครขึ้น กลายเป็นตัวละครทั้ง 8 ตัว ได้แก่ ผู้เสียชีวิต คือ เจษฎ์ หนุ่มนักแข่งรถ ที่มาฉลองเรียนจบและฉลองวันเกิดที่บาร์แห่งนี้ และผู้ต้องสงสัย 7 คน ประกอบไปด้วย มาย เฟลีน น้ำผึ้ง เบลล์ เตโช เบส และปิ่น ซึ่งผู้ต้องสงสัยทั้งหมดนั้น คือ กลุ่มคนที่อยู่ภายในร้าน

ขั้นตอนที่ 2: การทำงานกับโครงเรื่องใหญ่และโครงเรื่องย่อย

โครงเรื่องแบ่งออกได้เป็น 2 ลักษณะ ได้แก่ โครงเรื่องใหญ่ (Main plot) คือ แนวทางที่ผู้เขียนต้องการให้เรื่องดำเนินไป มีการผูกปมเรื่องเพื่อความซับซ้อน และโครงเรื่องย่อย (Sub plot) คือ เรื่องที่แทรกอยู่ในโครงเรื่องใหญ่เพื่อสร้างความสนุกให้แก่เรื่อง (สุพรรณิ วราพร, 2519, 4)

2.1 กำหนดโครงเรื่องใหญ่ เป็นเรื่องการฆาตกรรมที่เกิดขึ้นในบาร์ลับแห่งหนึ่ง โดยปมของเรื่อง การที่หญิงสาวคนหนึ่งในกลุ่มเพื่อน (เบส) ต้องการแก้แค้นกลุ่มคน (เจษฎ์ เฟลีน เตโช) ที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับการตายของแม่ตนเมื่อ 4 ปีก่อน (เจษฎ์ขับรถชนแม่ของหญิงสาวเสียชีวิต เฟลีนและเตโชพยายามปกปิดและบิดเบือนคดีด้วยอำนาจของเงิน) โดยตลอด 4 ปีที่ผ่านมา หญิงสาวคนนี้ไม่ได้รับความเป็นธรรมและถูกกดขี่จากชนชั้นผู้มีอำนาจทำให้เบสต้องพยายามหาวิธีการแทรกซึมเข้ามาอยู่กับกลุ่มเพื่อนกลุ่มนี้เพื่อชำระแค้นด้วยตนเอง

2.2 กำหนดโครงเรื่องย่อย เรื่องย่อยประกอบไปด้วยปมปัญหาของตัวละครที่ถูกตกเป็นผู้ต้องสงสัย โดยมีทั้งคนที่ได้ผลประโยชน์โดยตรงหากเจษฎ์ตาย (เตโช มาย น้ำผึ้ง) หรือ ได้ผลประโยชน์โดยอ้อม (เฟลีน ปิ่น เบส) ปมเหล่านี้จะถูกสอดแทรกเข้าไปในความต้องการของตัวละครที่ผสมกับความต้องการเอาตัวรอดจากการเป็นผู้ต้องสงสัย เป็นสิ่งที่ทำให้ผู้ชมได้รับรู้และให้เหตุผลในการเลือกตัดสินต่างกันไป โดยมีเรื่องย่อยดังนี้

- เฟลีน พี่สาวของผู้ตาย พยายามปิดบังเรื่องการทำร้ายคนเพิ่มเพื่อบิดเบือนคดี
- เตโช แฟนหนุ่มของผู้ตาย ต้องการแต่งงานกับเฟลีน แต่ผู้ตายไม่ยินยอม
- น้ำผึ้ง คู่หมั้นของผู้ตาย แต่งงานเพื่อเงินและมรดก และมักโดนผู้ตายทำร้ายร่างกายเสมอ

- เบส เพื่อนของพี่สาวผู้ตาย ต้องการให้การแต่งงานถูกขัดขวาง และพยายามในที่เกิดเหตุ
- ปิ่น เพื่อนของผู้ตาย ร้อนเงิน และไม่มีเงินคืนเจษฎ์
- มาย เพื่อนร่วมธุรกิจของผู้ตาย ธุรกิจที่กำลังรุ่งโรจน์จะตกเป็นของเขาทั้งหมดหากเจษฎ์ตาย
- เบลล์ แฟนของมาย เพื่อนผู้ตาย เพื่อนคนใหม่ในกลุ่ม

ขั้นตอนที่ 3: การสร้างสถานการณ์และบทสนทนา

การสร้างบทสนทนาในละครนั้นได้มาจากการด้นสด (Improvisation) ภายใต้เงื่อนไขของสถานการณ์ที่กำหนด โดยระหว่างกระบวนการทดลองผู้สร้างสรรค์พบว่า นอกเหนือจากโครงสร้างแบบสืบสวนสอบสวนแล้ว สิ่งที่สำคัญในการสร้างสถานการณ์และบทสนทนาที่เกิดขึ้นในอิมเมจซีฟเธียเตอร์ คือ สถานที่ และ เวลา

3.1 กำหนดสถานที่เกิดเหตุ สถานที่ช่วยทำให้เห็นว่าเรื่องราวและการกระทำที่เกิดขึ้นได้ในเหตุการณ์นั้น ๆ ควรลดทอนหรือเพิ่มอย่างไร และรวมถึงมีผลต่อการใช้เวลาในการเคลื่อนที่ของนักแสดงไปพร้อมกับการเคลื่อนเรื่องราวอีกด้วย ในการแสดง LOOP มีสถานที่ที่ใช้ในการแสดงดังนี้

- ห้องน้ำชั้นที่ 1 เป็นพื้นที่ว่าง มีลักษณะเป็นชอก ตรอก ก่อนขึ้นบันไดไปยังพื้นที่บาร์ประดับตกแต่งไปด้วยโปสเตอร์คอนเสิร์ตต่าง ๆ ภาพนิตยสาร หรือปฏิทิน มีห้องน้ำ



ภาพที่ 6: ห้องน้ำชั้นที่ 1 (ที่มา: ชัยพฤกษ์ วาญภัย, 2564)

- ระเบียงชั้นที่ 2 เมื่อขึ้นบันไดมาจากชั้น 1 ระเบียงจะอยู่ทางด้านขวามือก่อนจะเข้าไปภายในตัวร้าน สามารถมองเห็นรถไฟวิ่งผ่านได้



ภาพที่ 7: ระเบียงชั้นที่ 2 (ที่มา: ชัยพฤกษ์ วาญภัย, 2564)

- ภายในร้านของเตโช อยู่ชั้นที่ 2 ของตึก ตรงข้ามกับพื้นที่ระเบียงชั้น 2 เป็นพื้นที่รับลูกค้าได้ประมาณ 20 คน มีโต๊ะ 7-8 โต๊ะ มีพื้นที่หน้าบาร์มีประตูทางเข้า ภายในตกแต่งด้วยไฟนีออนหลากสี มีโปสเตอร์ต่าง ภาพการ์ตูน รวมไปถึงนิตยสารต่าง ๆ



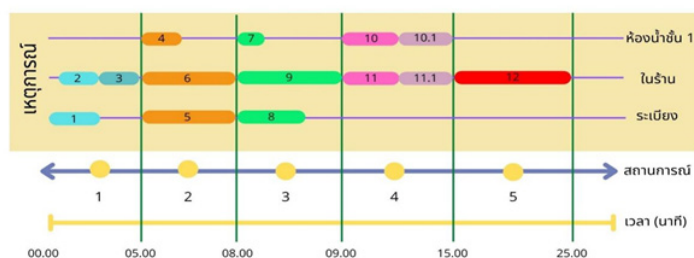
ภาพที่ 8: ภายในร้านของเตโช (ที่มา: ชัยพฤกษ์ วาญภัย, 2564)

3.2 การกำหนดเวลาในเหตุการณ์และการสร้างเงื่อนไขของบทสนทนา

เมื่อเทียบกับองค์ประกอบของบทละครนั้น ในที่นี้ องค์ หมายถึงถึง สถานการณ์ (event) และ ฉาก หมายถึงถึง เหตุการณ์ (Situations) สถานการณ์หนึ่งนั้นมีมากกว่า 1 เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นพร้อม ๆ กันแต่ต่างสถานที่ เวลาจึงเป็นสิ่งสำคัญหนึ่งในการกำหนดความเข้มข้นของเหตุการณ์ เวลา มีผลต่อการดำเนินเรื่องและสถานการณ์ที่กระชับและสนุก การใช้เวลาตามที่กำหนดนั้นทำให้เหตุการณ์ใหม่เริ่มต้นขึ้นและทำให้เหตุการณ์เก่าจบลงไปได้อย่างเป็นธรรมชาติ ซึ่งการกำหนดเงื่อนไขของบทสนทนาจะต้องสอดคล้องกับความเป็นไปในเหตุการณ์และสถานการณ์ของเรื่องรวมถึงระยะเวลาด้วย เพื่อเป็นโจทย์ให้นักแสดงในการสร้างบทสนทนาต่อไป

ก่อนการแสดงจะเริ่มขึ้น ตัวละครทั้ง 8 ตัวจะพูดคุยกับผู้ชมเพื่อทลายกำแพงระหว่างผู้ชมกับตัวละคร โดยนักแสดงจะเป็นตัวละคร และผู้ชมจะเป็นเสมือนคนรู้จักของแต่ละตัวละครนั้น ๆ ตามสีของริสแบนด์ เช่น ปิ่น จะเข้าหาผู้ชมที่แต่งตัวดูดีเพื่อเข้าไปตีสนิทและขอยืมเงิน หรือมายที่ภูมิ หลังเป็นคนอหิยาศัยดีจึงสามารถเดินทักทายผู้ชมได้ทั่วทั้งร้าน เป็นต้น

LOOP ประกอบไปด้วย 5 สถานการณ์ โดยมีเหตุการณ์ทั้งสิ้น 12 เหตุการณ์ เกิดขึ้นทั้งหมด 3 สถานที่ ใช้ระยะเวลาทั้งสิ้น ประมาณ 25 นาที โดยมีรายละเอียดดังนี้



ภาพที่ 9: แผนภาพแสดงสถานการณ์ เหตุการณ์ ระยะเวลา และสถานที่ของ LOOP

3.2.1 สถานการณ์ที่ 1: เตโชขอเพลินแต่งงาน

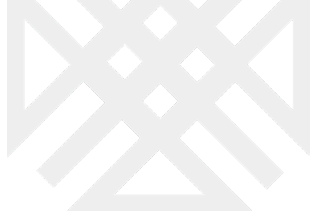
ตารางที่ 1 : ตารางแสดงเหตุการณ์ เวลา สถานที่ ตัวละคร เงื่อนไขของบทสนทนาในสถานการณ์ที่ 1

เหตุการณ์ เวลา	สถานที่	ตัวละคร	เหตุการณ์	เงื่อนไขของบทสนทนา
เหตุการณ์ที่ 1 (00:00-03:30)	ระเบียงชั้นที่ 2	เจษฎ์ เบลล์	เบลล์แยกตัวออกมาจากกลุ่มเพื่อนในร้าน เพื่อที่จะเอาเครื่องดื่มผสมยาพิษไปให้เจษฎ์	เบลล์จะต้องดูเป็นมิตรที่ดีต่อตัวเจษฎ์ให้มากที่สุด คุยกันถูกคอ เลือกสนทนาเรื่องที่เจษฎ์สนใจ
เหตุการณ์ที่ 2 (0:00-03:30)	ภายในร้าน เตโช	มาย เบส น้ำผึ้ง ปิ่น เพลิน เตโช	เตโชเริ่มการขอเพลินแต่งงาน (หลังจากเบลล์แยกออกไป)	กำหนดไว้ว่าต้องการเห็นความสัมพันธ์ของกลุ่มคนเหล่านี้
เหตุการณ์ที่ 3 (03:30-05:00)	ภายในร้าน เตโช	ทุกคน	เจษฎ์และเตโชทะเลาะกัน เจษฎ์ทำร้ายน้ำผึ้งต่อหน้าเพื่อน	เจษฎ์แฉเตโชว่าทำไมไม่ยอมให้เตโชและเพลินแต่งงานกัน และความสัมพันธ์ระหว่างเขากับน้ำผึ้ง

3.2.2 สถานการณ์ที่ 2: เผยปม

ตารางที่ 2 : ตารางแสดงเหตุการณ์ เวลา สถานที่ ตัวละคร เงื่อนไขของบทสนทนาในสถานการณ์ที่ 2

เหตุการณ์ เวลา	สถานที่	ตัวละคร	เหตุการณ์	เงื่อนไขของบทสนทนา
เหตุการณ์ที่ 4 (05:00-07:00)	ห้องน้ำชั้นที่ 1	มาย เจษฎ์	มายตามมาคุยกับเจษฎ์ และกลับขึ้นไป	มายคุยให้สติและตำหนิเจษฎ์ว่าสิ่งที่ทำไม่ดียังไง
เหตุการณ์ที่ 5 (05:00-07:30)	ระเบียงชั้นที่ 2	เตโช เพลิน เบส	เบสพาเตโชออกมาสงบสติอารมณ์และเพลินตามมาดู	เตโชและเพลินคุยเรื่องความลับบางอย่างที่ซ่อนไว้
เหตุการณ์ที่ 6 (05:00-08:00)	ภายในร้านของ เตโช	น้ำผึ้ง เบลล์ ปิ่น	ปิ่นและเบลล์ช่วยน้ำผึ้งสงบสติอารมณ์	น้ำผึ้งเล่าเรื่องที่เธอโดนเจษฎ์ทำร้าย ปิ่นพยายามยืมเงินเพื่อน



3.2.3 สถานการณ์ที่ 3: เจษฎ์เสียชีวิต

ตารางที่ 3 : ตารางแสดงเหตุการณ์ เวลา สถานที่ ตัวละคร เจื่อนไขของบทสนทนาในสถานการณ์ที่ 3

เหตุการณ์ เวลา	สถานที่	ตัวละคร	เหตุการณ์	เจื่อนไขของบทสนทนา
เหตุการณ์ที่ 7 (08:00-09:00)	ห้องน้ำชั้นที่ 1	ปิ่น เพลิน เจษฎ์	เพลินคุยกับเจษฎ์ยังไม่ทันไร เจษฎ์ก็ล้มลงน้ำลายฟูมปาก ต่อหน้าเธอ เพลินเลือกกลับขึ้นไปหาเตโช โดยไม่ปรึกษา ปิ่นแอบเห็นเธอลงมาดูเจษฎ์ และขโมยของเจษฎ์ก่อนจะวิ่ง ขึ้นไปบอกทุกคน	เพลินลงมาเพื่อบอกความจริง เรื่องที่ตนปกปิดไว้กับเจษฎ์
เหตุการณ์ที่ 8 (08:00-09:00)	ระเบียงชั้นที่ 2	เตโช เพลิน	เพลินมาบอกเตโชว่าเจษฎ์ ตาย	เตโชพยายามควบคุมอารมณ์ ของเพลิน
เหตุการณ์ที่ 9 (08:00-09:00)	ภายในร้านของ เตโช	เบลล์ น้ำผึ้ง เบลล์ มาย	เบลล์และเบลล์เฝ้าหาพิษไปใส่ ไว้ในบาร์ของเตโช ปิ่นแจ้งข่าวเจษฎ์เสียชีวิต	เบลล์กดดันเบลล์

3.2.4 สถานการณ์ที่ 4: ใครฆ่าเจษฎ์

ตารางที่ 4 : ตารางแสดงเหตุการณ์ เวลา สถานที่ ตัวละคร เจื่อนไขของบทสนทนาในสถานการณ์ที่ 4

เหตุการณ์ เวลา	สถานที่	ตัวละคร	เหตุการณ์	เจื่อนไขของบทสนทนา
เหตุการณ์ที่ 10 (09:00-12:00)	ห้องน้ำชั้นที่ 1 (ก่อนเตโช กลับขึ้นมา)	เบลล์ เพลิน เตโช มาย น้ำผึ้ง เบลล์	ทุกคนลงมาดูศพเจษฎ์ น้ำผึ้ง ร้องไห้เสียใจถอดศพและพบ บางสิ่งตกอยู่ เตโชสั่งให้เบลล์ พาเพลินออกไป เตโชขัดขวางไม่ให้เบลล์โทร แจ้งรภโรงพยาบาล มายพยายามควบคุม สถานการณ์	เบลล์แสร้งเป็นคนดี มายปกป้องเบลล์ เพลินพยายามถามหาคนฆ่า เจษฎ์ เบลล์ใส่ร้ายเตโช
เหตุการณ์ที่ 10.1 (09:00-15:00)	ห้องน้ำชั้นที่ 1 (หลังจากเต โชกลับขึ้นมา)	มาย น้ำ ผึ้ง เบลล์	น้ำผึ้งนำเอากล่องแหวนของ เตโชที่ตกอยู่ข้างศพของเจษฎ์ มาปรึกษามายและเบลล์	มายและเบลล์คุยกับน้ำผึ้งและ คาดการณ่ว่าเตโชและเพลินมี ส่วนรู้เห็นการตายครั้งนี้

เหตุการณ์ เวลา	สถานที่	ตัวละคร	เหตุการณ์	เงื่อนไของบพสนทนา
เหตุการณ์ที่ 11 (09:00-12:00)	ภายในร้านของ เดโช (ก่อนเด โชกลับขึ้นมา)	ปิ่น เบส เฟลิน	ปิ่นเข้าไปขโมยของในบาร์ของ เดโช แต่เจอของยาพิษ เบสบอกกับเฟลินเรื่องของยาพิษ	เบสใส่ร้ายเดโชเรื่องยาพิษ
เหตุการณ์ที่ 11.1 (09:00-15:00)	ภายในร้านของ เดโช (หลังจาก เดโชกลับขึ้น มา)	ปิ่น เบส เฟลิน เดโช	เดโชโมโหที่เบสกล่าวหาเขา เรื่องยาพิษ ปิ่นออกจากบาร์พร้อมของยา พิษ เดโชค้นตัวปิ่นและเจอ นาฬิกาของเจษฎ์อยู่เธอ	เดโชทะเลาะกับเบส เดโชพยายามค้นเอาความ จริงจากปิ่น

3.2.5 สถานการณ์ที่ 5: เธอฆ่าเจษฎ์

ตารางที่ 5 : ตารางแสดงเหตุการณ์ เวลา สถานที่ ตัวละคร เงื่อนไของบพสนทนาในสถานการณ์ที่ 5

เหตุการณ์ เวลา	สถานที่	ตัวละคร	เหตุการณ์	เงื่อนไของบพสนทนา
เหตุการณ์ที่ 12 (15:00-25:00)	ภายในร้าน ของเดโช	ปิ่น เบส เฟลิน เดโช มาย น้ำผึ้ง เบลล์	ทุกคนพยายามค้นความจริง จากเบสและปิ่น น้ำผึ้ง มาย เบลล์ เข้ามาถาม ถึงเรื่องกล่องแหวนกับเฟลิน เดโชชี้ให้เห็นถึงนาฬิกาของ เจษฎ์ที่ปิ่นขโมย ทุกคนเริ่มสงสัยกันและกัน	เบสยังคงยืนยันว่าเดโชเป็นคนวางยา ปิ่นยอมสารภาพว่าเธอขโมยแต่เธอไม่ ได้ฆ่าเจษฎ์ น้ำผึ้งคุมสติไม่อยู่เลยพาลมายเรื่อง ธุรกิจที่เขามีปัญหากับเจษฎ์ เบลล์กล่าวหาว่าเดโชเป็นคนทำ เฟลินสังเกตเห็นพิรุธของเบส มายช่วยพูดปกป้องเบส

ขั้นตอนที่ 4 : การฝึกซ้อมและกำกับการแสดง

การกำกับการแสดงละครในรูปแบบอิมเมซิฟแตกต่างจากการกำกับการละครเวทีทั่วไปคือ การที่มีเหตุการณ์เกิดขึ้นพร้อม ๆ กันในหลายสถานที่และในแต่ละเหตุการณ์มีผลซึ่งกันและกันด้วย ดังนั้นการซ้อมการแสดงตั้งแต่ต้นจนจบหรือรันท루 (Run-through) ผู้กำกับและทีมงานจะต้องทดลอง เป็นผู้ชมที่ติดตามตัวละครไปด้วย โดยแบ่งทีมงานติดตามออกเป็น 7 คนเพื่อติดตามตัวละคร 7 ตัว โดยการซ้อมการรันท루ในแต่ละวันนั้นประมาณ 4 - 5 รอบ เพื่อให้ผู้กำกับสามารถติดตามตัวละครได้ อย่างน้อย 4 ตัวละครต่อวัน และมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับทีมที่ติดตามทั้ง 7 คนในตอนท้าย เป็นการเก็บรายละเอียดในแต่ละฉาก และเพื่อสะท้อนให้เห็นว่าเมื่อผู้ชมเลือกติดตามตัวละครแต่ละตัว ผู้ชมจะได้รับสารจากแต่ละตัวละครที่แตกต่างกันออกไปอย่างไร

กระบวนการฝึกซ้อมนั้นแบ่งออกได้ 3 ช่วง คือ

4.1 ช่วงทดลองหาบทสนทนาและภูมิหลังตัวละคร ในช่วงแรกจะเป็นการซ้อมรวมด้วยกัน

ทุกตัวละคร เพื่อหาลักษณะบางอย่างของตัวละครจากนักแสดงเพื่อทำงานต่อ ระหว่างนั้นมีการแบ่งซ้อมทั้งแบบคู่และแบบเดี่ยว ส่วนใหญ่เป็นไปเพื่อสร้างภูมิหลังให้กับตัวละคร

4.2 ช่วงทดลองตัวละครกับโครงเรื่อง จะเป็นการทดลองกับนักแสดงร่วมกันทั้งหมด เพื่อดูว่าตัวละครทั้งหมดนั้นสามารถขับเคลื่อนเรื่องราวไปตามโครงเรื่องที่กำหนดได้หรือไม่ ในกระบวนการนี้ผู้กำกับให้นักแสดงและทีมงานมีส่วนร่วมในการออกความคิดเห็นด้วย

4.3 ช่วงฝึกซ้อมก่อนการแสดง เป็นช่วงที่นักแสดงได้ลงซ้อมกับสถานที่จริง และได้เลือกสรรสิ่งต่าง ๆ จากการทดลองในช่วงก่อนหน้านี้และกลายเป็นบทการแสดง โดยผู้กำกับได้ให้นักแสดงอ่านบทร่วมกันเพื่อสร้างความเข้าใจที่ตรงกัน เนื่องจากในระหว่างการฝึกซ้อมนักแสดงไม่ได้เห็นหรือทราบเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นกับตัวละครตัวอื่น ๆ โดยจะมีเก็บรายละเอียดในแต่ละเหตุการณ์และทดลองจับเวลา สุดท้ายเป็นการซ้อมตั้งแต่ต้นจนจบ หรือ รันท루 (Run-through)

ถึงแม้ว่าการสร้างสรรค์ผลงานอยู่บนฐานการค้นหาโดยการค้นสด แต่บทการแสดงก็ยังเป็นส่วนที่สำคัญมากซึ่งมีผลต่อทั้งนักแสดงและผู้กำกับการแสดง นอกจากบทเป็นตัวช่วยมองเห็นทิศทางแสดงให้แก่ผู้กำกับและนักแสดงแล้ว บทยังเป็นตัวช่วยให้เห็นการทำงานกับระยะเวลาในการแสดงได้อีกด้วย เนื่องจากการแสดงใช้สถานที่จริง ดังนั้น การเปลี่ยนฉากของตัวละครจึงกลายเป็นการเปลี่ยนสถานที่ในการเข้าออกเหตุการณ์ของแต่ละตัวละคร จึงมีเรื่องของเวลาเข้ามาเกี่ยวข้องการมีบทจึงทำให้นักแสดงสามารถใช้เป็นการกำหนดคิวของการเข้าออกของตนเองได้ เนื่องจากรูปแบบของการแสดงทำให้ทีมงานไม่สามารถบอกคิวการเข้าออกให้แก่นักแสดงได้ และหากคิวการเข้าออกของนักแสดงคลาดเคลื่อนจะส่งผลต่อการดำเนินเรื่องทั้งหมด

การแสดงในรูปแบบอิมเมจซีฟ เรียเตอร์ เป็นรูปแบบการแสดงที่เอื้อต่อการเปลี่ยนแปลงเนื่องจากเปิดโอกาสให้ผู้ชมมีส่วนร่วมกับการแสดง ซึ่งเป็นสิ่งที่ท้าทายอย่างมากสำหรับผู้กำกับ สิ่งสำคัญที่สุดสำหรับการกำกับแสดงในรูปแบบอิมเมจซีฟ เรียเตอร์ คือ ความมั่นคงกับแนวคิดที่ต้องการนำเสนอโดยยึดหลักความหลากหลายในการรับรู้ของผู้ชม ฝึกมองให้เห็นรอบด้านทั้งในฐานะผู้กำกับและในฐานะผู้ชม หมั่นทบทวนสิ่งที่ทดลอง พร้อมปรับเปลี่ยนและแก้ปัญหา ให้ความสำคัญกับรายละเอียดต่าง ๆ ที่อาจส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์การรับรู้ให้แก่ผู้ชม ทั้งบทสนทนา การแสดงออก การแต่งกาย อุปกรณ์ รวมไปถึงสถานที่ โดยจะต้องทลายความเป็นละครให้กลายเป็นสถานการณ์ที่นักแสดงและผู้ชมอยู่ร่วมกันและดำเนินเรื่องไปร่วมกัน

2. การแสดง

กระบวนการสร้างสรรค์ตัวละครในฐานะนักแสดงเป็นการทำงานร่วมกันกับผู้กำกับแสดงและนักแสดงร่วม ผสมผสานประสบการณ์ของนักแสดงกับโครงเรื่อง ทดลองค้นหาสิ่งที่อาจจะเกิดขึ้นในเหตุการณ์ต่าง ๆ เพื่อสร้างสรรค์ทั้งลักษณะของตัวละคร บทสนทนา และการแสดง โดยสามารถสรุปวิธีการทำงานของนักแสดงได้ดังต่อไปนี้

ขั้นตอนที่ 1: การสร้างความต้องการของตัวละคร

นักแสดงจะต้องค้นหาความต้องการของตัวละครและพัฒนาความต้องการให้ชัดเจนโดยเริ่มจากสร้างภูมิหลังของตัวละคร การเข้าใจโครงเรื่องหลัก โครงเรื่องย่อย สถานการณ์ เหตุการณ์ และโจทย์ที่ผู้กำกับกำหนดมาให้ เช่น

ตัวอย่างการทำงานที่ 1

เหตุการณ์ที่ 1: เบลล์แยกตัวออกมาจากกลุ่มเพื่อนในร้าน เพื่อที่จะเอาเครื่องดื่มผสม

ยาพิษไปให้เจษฎ์

เงื่อนไขของผู้กำกับ: เบลล์จะต้องเป็นมิตรที่ดีต่อตัวเจษฎ์ให้มากที่สุด คุณกันถูกคอ เลือก
สนทนาเรื่องที่เจษฎ์สนใจ

ความต้องการหลักตัวละคร: เบลล์ต้องการฆาตกรรมเจษฎ์

การกระทำของตัวละคร: เบลล์ใส่ยาพิษลงในเครื่องดื่มแล้วเอาไปให้เจษฎ์

เงื่อนไขของนักแสดง: ห้ามให้ตัวละครเจษฎ์และตัวละครตัวอื่นจับได้ว่าเบลล์นำ

เครื่องดื่มมาเพื่อฆาตกรรมเจษฎ์

วิธีการ: นำเครื่องดื่มออกไปให้เจษฎ์เพื่ออวยพรวันเกิด

การแสดง: เบลล์ออกไปหาเจษฎ์พร้อมกับแก้วเครื่องดื่มที่มียาพิษผสมอยู่

โดยเริ่มบทสนทนาด้วยการถามไถ่เจษฎ์ว่าทำไมออกมายืนข้างนอกคนเดียว จากนั้นชวนคุยเรื่องการแข่งรถของเจษฎ์ โยงเข้าไปถึงปมในอดีตของเบลล์ และชนแก้วพร้อมกับอวยพรวันเกิดเพื่อให้เจษฎ์ได้ดื่มเครื่องดื่มที่ผสมยาพิษ

นักแสดงต้องเข้าใจความต้องการของตัวละครให้ชัดเจนเพราะความต้องการของตัวละครหรือการกระทำของตัวละครมีเหตุผลรองรับเสมอ ซึ่งการทำงานครั้งนี้ต่างจากการแสดงละครเวทีทั่วไปเนื่องจากความต้องการของตัวละครต้องพัฒนาขึ้นให้สอดคล้องกับโครงเรื่อง รวมถึงวิธีการแสดงออกที่จะต้องค้นหาและสร้างขึ้นใหม่โดยไม่มีกระบวนการแสดงออกอย่างชัดเจน

ขั้นตอนที่ 2: การสร้างสรรค์บทสนทนาด้วยการค้นสด

ผู้กำกับให้โจทย์ในแต่ละเหตุการณ์ เพื่อให้ตัวละครได้ค้นหาพร้อมกัน และสร้างบทสนทนาขึ้นจากการค้นสด นักแสดงทำงานกับโจทย์ที่ได้รับโดยอาศัยภูมิหลัง ความสัมพันธ์ เหตุการณ์ ความต้องการ คำสำคัญ เงื่อนไข โจทย์ต่าง ๆ ที่นำมาใช้ค้นให้เกิดบทสนทนา จนกว่าบทสนทนาในเหตุการณ์นั้น ๆ จะมีเหตุและผลและสอดคล้องกับความต้องการและโครงเรื่อง และปรับรับให้บทสนทนานั้นเป็นคำพูดที่สอดคล้องกับลักษณะของตัวละคร ระหว่างการทดลองและค้นหานักแสดงต้องรู้จักยืดหยุ่นเนื่องจากการเปลี่ยนแปลงโครงเรื่อง ความต้องการ และโจทย์นั้นเกิดขึ้นเสมอในระหว่างกระบวนการ

ตัวอย่างการทำงานที่ 2.1 : การพัฒนาบทสนทนาและความชัดเจนขึ้นของความต้องการ

เหตุการณ์ที่ 10: เตโชขีดขวางไม่ให้เบลล์โทรแจ้งรถโรงพยาบาล

เงื่อนไขของผู้กำกับ: เบลล์แสร้งเป็นคนดี

(การค้นหาล่วงสัปดาห์ที่ 5)

เบลล์ เดี๋ยวเราโทรเรียกรถโรงพยาบาลเอง
(ความต้องการ: เรียกรถโรงพยาบาล)

(การค้นหาล่วงสัปดาห์ที่ 7)

เบลล์ เดี๋ยวเราโทรเรียกรถโรงพยาบาลเอง เธอไปดูก่อน
(ความต้องการ: แสดงให้ผู้อื่นเห็นว่าตนบริสุทธิ์ใจ)

(การค้นหาล่วงสัปดาห์ที่ 10)

เบลล์ เราโทรเรียกรถโรงพยาบาลกับแจ้งตำรวจเอง พวกเธอดูเจษฎ์ไปก่อนนะ
เรื่องนี้แค่เราจัดการให้ ไม่ต้องเป็นห่วง
(ความต้องการ: เพื่อที่จะปกปิดไม่ให้ผู้อื่นรู้ว่าตนเองคือฆาตรกรและเบี่ยงเบนไม่ให้
ผู้อื่นมาสนใจตน)

ตัวอย่างการทำงานที่ 2.2 : การพัฒนาการแสดงออกที่ชัดเจนขึ้นระหว่างการค้นหา

เหตุการณ์ที่ 1: เบลล์แยกตัวออกมาจากกลุ่มเพื่อนในร้าน เพื่อที่จะเอาเครื่องดื่มผสมยาพิษ
ไปให้เจษฎ์

เงื่อนไขของผู้กำกับ: เบลล์จะต้องดูเป็นมิตรที่ดีต่อตัวเจษฎ์ให้มากที่สุด คุยกันถูกคอ
เลือกสนทนาเรื่องที่เจษฎ์สนใจ

(การค้นหาล่วงสัปดาห์ที่ 11)

เบลล์ สุขสันต์วันเกิดนะ หมดแก้วนะ
(ความต้องการ: ฆาตกรรมเจษฎ์)
(การแสดงออก: อวยพรวันเกิดเจษฎ์ในฐานะคนรู้จัก)

(การค้นหาล่วงสัปดาห์ที่ 12)

เบลล์ สุขสันต์วันเกิดนะเจษฎ์ หมดแก้วนะมึง ฉลองวันเกิดกัน
(ความต้องการ: ฆาตกรรมเจษฎ์)
(การแสดงออก: พูดคุยแสดงออกถึงความจริงใจต่อกันเสมือนเพื่อน)

(การค้นหาล่วงสัปดาห์ที่ 13)

เบลล์ หมดแก้ว!
(ความต้องการ: ฆาตกรรมเจษฎ์ เพื่อแก้แค้นปมในอดีตที่ฝังใจ)
(การแสดงออก: ชวนเจษฎ์ชนแก้วเสมือนเพื่อนสนิทเพื่อให้เจษฎ์ไว้วางใจ)

จะเห็นได้ว่าตัวอย่างการทำงานทั้งสองนั้นมีความแตกต่างกัน ตัวอย่างที่ 2.1 มีการพัฒนา
บทขึ้นอยู่เสมอและมีความต้องการชัดเจนมากขึ้นระว่างการพัฒนา และตัวอย่างที่ 2.2 มีการพัฒนา
บทอยู่เสมอเช่นกันแต่ความต้องการเดิม แต่ลักษณะและวิธีการแสดงออกและความสัมพันธ์ระหว่าง
ตัวละครชัดเจนขึ้น เมื่อได้บทสนทนาจากการค้นหาแล้ว ผู้กำกับจะทำการถอดบทออกมาเป็นลายลักษณ์

และให้นักแสดงอ่านอีกครั้ง ทำให้สามารถมองเห็นทิศทางและความสอดคล้องของเรื่องในสถานการณ์ต่าง ๆ ไปในทิศทางเดียวกัน เข้าใจสถานการณ์มากขึ้น รวมถึงได้ทราบว่า เกิดเหตุการณ์ใดขึ้นในสถานการณ์อื่น ๆ ที่ตนไม่ได้รับรู้

ขั้นตอนที่ 3: การแสดงจริง

ระหว่างการแสดงจริงนักแสดงค้นพบว่าปัจจัยสำคัญที่มีผลต่อการแสดง นั้นแตกต่างจากการทำงานละครเวทีทั่วไป ได้แก่ พื้นที่ เวลา และผู้ชม โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1 พื้นที่ นักแสดงต้องสามารถจัดการตนเองในการใช้พื้นที่ให้ได้ โดยดูพื้นที่ว่างจากคู่แสดง เพื่อที่สามารถแทรกตัวจากผู้ชมเข้าไปสนทนากับคู่แสดงของตนได้ หากพื้นที่ไม่ว่างจริง ๆ ก็ต้องขอความร่วมมือกับผู้ชมให้ผู้ชมขยับเพื่อให้เกิดพื้นที่ว่างและตัวนักแสดงสามารถแทรกเข้าไปอยู่ตรงนั้นได้ นักแสดงควรรู้จักพื้นที่ใช้แสดงทั้งหมด มีความคุ้นชินในพื้นที่นั้น ๆ เพื่อให้เกิดความผิดพลาดในเวลาทำการแสดงน้อยที่สุด

3.2 เวลา บางรอบการแสดงมีการดำเนินเรื่องที่ซ้ำเร็วต่างกัน เนื่องจากบางครั้งการเข้าออกของนักแสดงไม่ได้สอดคล้องกันทั้งหมด ทำให้บางฉากดำเนินเรื่องไม่กระชับเพราะนักแสดงใช้เวลาเกินไป และต้องยืดบทสนทนาหรือด้นสดเพื่อรอให้คิวของนักแสดงคนอื่นเข้ามา ถือเป็นภาระแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้า และอาจส่งผลทำให้กลายเป็นการดึงเรื่องให้ช้าลงในเหตุการณ์นั้น หรือหากบางฉากนักแสดงมาเร็วเกินไป ก็จะทำให้ข้อมูลหรือการแสดงบางอย่างหายไปด้วยเช่นกัน

3.3 ผู้ชม การมีผู้ชมอยู่ร่วมในสถานการณ์ของผู้ชมนั้นมีผลต่อนักแสดงดังนี้

3.3.1 การที่ผู้ชมมีส่วนร่วมในละครถือเป็นเรื่องที่สำคัญในการแสดงรูปแบบอิมเมอร์ซีฟในการแสดงนั้นผู้ชมสามารถเดินตามตัวละครได้และสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับตัวละครได้ และบางสถานการณ์ผู้ชมต้องได้พูดคุยตอบโต้กับนักแสดง หากผู้ชมเข้ามาอยู่ในสถานการณ์และมีความรู้สึกร่วมไปกับเรื่องมากเกินไป ก็อาจส่งผลให้นักแสดงทำงานยากขึ้น ที่จะคงแนวทางและพัฒนาการของการแสดงไว้ตามที่ผู้กำกับต้องการ ดังนั้น นักแสดงต้องมีวิธีรับมือกับผู้ชมหลากหลายรูปแบบ เช่น ในฉากนั้นตัวละครจะลงมือฆาตกรรมและผู้ชมกำลังติดตามและสังเกตพฤติกรรมของตัวละครนี้อยู่ นักแสดงจึงต้องแก้ไขปัญหามาเฉพาะหน้าโดยการสร้างสถานการณ์อื่น เช่น พูดกับคู่แสดง หรือเปลี่ยนแปลงการกระทำไม่ให้เป็นที่โจ่งแจ้งมากเกินไป เปลี่ยนน้ำเสียงหรือท่าทีเพื่อที่จะให้ผู้ชมสงสัยน้อยที่สุด หากผู้ชมมีส่วนร่วมน้อยเกินไป นักแสดงทำงานยากเช่นกัน เพราะการแสดงและนักแสดงต้องอาศัยให้ผู้ชมได้อยู่กับสถานการณ์และเหตุการณ์ในเรื่องเพื่อนักแสดงจะได้ดำเนินเรื่องไปสู่สิ่งที่ต้องการจะนำเสนอ

3.3.2 การกระทำของผู้ชมที่เข้ามามีส่วนร่วมนั้น อาจทำให้นักแสดงไม่อยู่กับสถานการณ์ เนื่องจากต้องให้ความสำคัญกับหลายสิ่งมากเกินไป วิธีการแก้ไขปัญหาคือ นักแสดงต้องมีสติ นึกถึงสถานการณ์ที่ผู้กำกับกำหนดให้ ดึงตัวเองกลับมาในเรื่อง บางช่วงนักแสดงต้องมีปฏิสัมพันธ์กับคนดูเพื่อที่จะดึงคนดูเข้ามาอยู่ในเหตุการณ์แต่บางช่วงนักแสดงต้องปล่อยให้คนดูเป็นเพียงผู้สังเกตการณ์ เพื่อคงความตึงเครียดของสถานการณ์การแสดง

จึงอาจสรุปได้ว่า การทำงานในฐานะนักแสดงละครแนวอิมเมจซีฟเรื่อง LOOP เป็นการทำงานที่แตกต่างจากการทำงานละครเวทีทั่วไป เนื่องจาก LOOP มีปัจจัยสำคัญ ได้แก่

- เป็นการแสดงในสถานที่เฉพาะ (Site Specific)
- มีการเคลื่อนที่ของตัวละครผ่านผู้ชมเสมอ
- การแสดงดำเนินไปตลอดเวลาไม่มีเข้าฉากออกฉาก
- การเปลี่ยนฉากของตัวละครคือการเปลี่ยนสถานที่หรือเหตุการณ์
- การเข้าออกเหตุการณ์ของตัวละครมีผลต่อการดำเนินเรื่องทั้งหมด
- ผู้ชมสามารถเดินตามตัวละครได้และยังเป็นส่วนหนึ่งของเหตุการณ์อีกด้วย

เพราะฉะนั้น การแสดงละครแนวอิมเมจซีฟจึงถือเป็นการแสดงที่มีความสมจริงอย่างมาก นักแสดงต้องสามารถแสดงออกในฐานะตัวละครที่รับรู้ถึงสถานการณ์โดยรอบได้ ใช้ไหวพริบในการตัดสินใจ และต้องรักษาโครงสร้างในการดำเนินเรื่องไว้ได้เช่นกัน นักแสดงต้องมีความสัมพันธ์กับเหตุการณ์รวมถึงสถานการณ์โดยรอบเพื่อจะสามารถดำเนินเรื่องไปได้อย่างราบรื่น นักแสดงยังจะต้องรับรู้ถึงบรรยากาศและปฏิกิริยาของผู้ชมและผู้ชมเพื่อที่จะแสดงออกได้อย่างสมจริงในเหตุการณ์นั้น ๆ แก้ปัญหาได้ และรักษาวัตถุประสงค์ของผลงานด้วย คุณสมบัติของนักแสดงอิมเมจซีฟ เธียเตอร์ จึงต้องมีไหวพริบสติ สมาธิในการแสดง แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ตลอดการแสดง รู้ว่าความต้องการของตัวละครคืออะไร และดำเนินการกระทำเพื่อไปสู่ความต้องการของตัวละครได้อย่างยืดหยุ่น เนื่องจากผู้ชมไม่สามารถทราบได้ว่าผู้ชมในรอบการแสดงนั้น ๆ จะมีลักษณะการรับชมผลงานอย่างไร ดังนั้นผู้แสดงนอกจากจะเต็มที่กับบทบาทที่ตนได้รับ ในฐานะนักแสดง การสร้างตัวละครและการค้นหาความต้องการของตัวละครให้มีความน่าสนใจนั้นเป็นสิ่งที่สำคัญในการทำงานอิมเมจซีฟ เธียเตอร์ เพราะผู้ชมจะติดตามตัวละครอย่างใกล้ชิด นักแสดงจึงต้องทำงานกับตัวละครอย่างละเอียด

บทส่งท้าย

เทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะการแสดงในรูปแบบอิมเมจซีฟ เธียเตอร์ ในมิติ การเขียนบทและการกำกับการแสดงจะต้องคำนึงถึงการรับรู้ที่หลากหลายของผู้ชมและให้ความสำคัญกับรายละเอียดต่าง ๆ ที่อาจส่งผลต่อการสร้างประสบการณ์การรับรู้ที่แตกต่างให้แก่ผู้ชม ทั้ง บทสนทนา การแสดงออก การแต่งกาย อุปกรณ์ รวมไปถึงสถานที่ ในมิติของการแสดง นักแสดงอิมเมจซีฟ เธียเตอร์ จะต้องมีความไหวพริบ สติ สมาธิในการแสดง ระลึกรู้ว่ามีผู้ชมสังเกตการณ์อยู่ตลอดเวลา มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ชมประหนึ่งลูกค้าของร้าน แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าได้ ยืดความต้องการของตัวละครแต่ต้องยืดหยุ่นในการแสดงออก และในมิติของการอำนวยการผลิต ผู้อำนวยการผลิตจะต้องคำนึงถึงการจัดการพื้นที่ให้เหมาะสมกับเรื่องราวและรูปแบบที่นำเสนอโดยเน้นการสร้างบรรยากาศให้สมดุลระหว่างการแสดงและสถานการณ์ในชีวิตจริงเพื่อให้ผู้ชมได้ดื่มด่ำกับบรรยากาศและมีปฏิกิริยาตอบสนองตามสัญชาตญาณของแต่ละบุคคล



<https://1th.me/TLQis>

ภาพที่ 10: QR code บันทึกการแสดงสด LOOP

กิตติกรรมประกาศ

งานสร้างสรรค์ชิ้นนี้ได้รับการสนับสนุนจากกองทุนวิจัยคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น กลุ่มผู้สร้างสรรค์ขอขอบพระคุณอาจารย์ที่ปรึกษา ผศ.ดร.ธนัษพร กิตติกิจอง คณาจารย์แขนงวิชาการละคร มหาวิทยาลัยขอนแก่น ร้านประพนธ์ บาร์ จังหวัดขอนแก่น ร้านหมาล่าห้อยี ครอบครัวยุริยะตง ครอบครัวยุริยะตง ครอบครัวยุริยะตง ครอบครัวยุริยะตง นักแสดง ทีมงาน และผู้ชมทุกท่าน

เอกสารอ้างอิง

- คันฉัตร รัชฎาญจน์ส่อง. (2555). Immersive Theatre in Thailand. สืบค้นวันที่ 5 มีนาคม 2564, จาก <https://www.facebook.com/203076159740854/photos/a.328942443820891/428700880511713/?type=3>
- จุฑารัตน์ เชื้ออานวย. (2553). จิตวิทยาสังคม. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ดวงกมล ทองอยู่. (2559). การรับรู้ทางสังคมกับความเป็นจริงทางสังคม: ความต่างที่พึงระวัง. วารสารวไลยอลงกรณ์ปริทัศน์ (มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์), 6(1), 140.
- ธนัษพร กิตติกิจอง. (2563). การแสดง/PERFORMANCE: ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับเพอร์ฟอร์แมนซ์. ขอนแก่น : โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- สิทธิโชค วรรณสันติกุล. (2546). จิตวิทยาสังคม ทฤษฎีและการประยุกต์. กรุงเทพฯ: เม็ดทรายพริ้นติ้ง
- สุพรรณิ วรรณ. (2519). ประวัติการประพันธ์นวนิยายไทยตั้งแต่เริ่มจนถึง พ.ศ.2475. กรุงเทพฯ: มูลนิธิโครงการตำราสังคมศาสตร์และมนุษยศาสตร์.
- อังคณา สุขวิเศษ. (2554). นวนิยายสืบสวน:อิทธิพลของชุดเซอร์ลอคโฮล์มส์ที่มีต่อชุดปัวโรต์และนิทานทองอิน. วิทยานิพนธ์ปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบภาควิชาวิชาวรรณคดีเปรียบเทียบคณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Adam Alston. (2016). Beyond Immersive Theatre: Aesthetics, Politics and Productive Participation. London: Palgrave Macmillan



Bangkok 1889. (2561). Unless: An immersive theatre experience. สืบค้นวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2563,
จาก <http://bangkok1899.org/projects/curated-programs/unless-a-theatre-piece>
FULLFAT Theatre. (2563). SAVE FOR LATER (สู่จิตร์). 18 กรกฎาคม 2563,
Bacc หอศิลป์วัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร
_____. (2564). Siam Supernatural Tour 2021. สืบค้นวันที่ 31 มีนาคม 2564,
จาก <https://www.facebook.com/fullfattheatre/posts/1774065646100975>
Gareth White. (2012). On Immersive Theatre. Theatre Research International, 37(3), 221-235.
Robin Schrorter, (2019). Directing an Immersive Theatre Show in Bangkok.
สืบค้นวันที่ 23 กุมภาพันธ์ 2564, จาก <http://actors-thailand.com/2019/02/14/directing-an-immersive-theatre/>

