วารสารธรรมศาสตร์ ปีที่ 44 ฉบับที่ 1 พ.ศ. 2568 (178-199)

กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงร่วมกับดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีในโครงการละครแนวทดลอง เล่นเป็นเล่นตาย (DEATH STUDIES)

ณวดี เศรษฐเมธีกุล*
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

วันที่รับบทความ 10 มกราคม พ.ศ. 2567
วันที่แก้ไขบทความ 20 พฤษภาคม พ.ศ. 2567
วันที่ตอบรับบทความ 23 พฤษภาคม พ.ศ. 2567

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มุ่งวิเคราะห์กระบวนการการสร้างสรรค์ละครเวทีซึ่งนำดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีมาใช้กับระบบภาพ และผสมผสานกับการแสดงละครเวทีโดยไม่ลดทอนความสำคัญของการแสดง โดยมีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษากระบวนการทำงานของผู้กำกับ และนักแสดงในการแสดงที่นำดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีมาใช้ในระบบภาพ เช่น การเตรียมความพร้อมและการซ้อมการแสดง การทดลองใช้เทคนิคการแสดงในรูปแบบต่าง ๆ และการแสดงโต้ตอบกับงานโมชั่นกราฟิก (motion graphic) ที่มีระบบการทำงานในรูปแบบแอนิเมชั่น (animation) ซึ่งเคลื่อนไหว และลวงสายตาได้ เป็นต้น อีกทั้งยังศึกษาการทำงานของผู้กำกับ และทีมสร้างสรรค์ละครเวทีในฝ่ายต่าง ๆ อาทิ ผู้ออกแบบโมชั่นกราฟิก (motion graphic designer) ผู้ออกแบบแสงสำหรับละครเวที (lighting designer) ผู้ออกแบบเสียง (sound designer) ผู้ออกแบบฉาก (scene designer) และผู้ออกแบบเสื้อผ้า (costume design) เป็นต้น ในส่วนของรูปแบบการศึกษาวิจัยใช้รูปแบบการทำงานสร้างสรรค์โดยให้การปฏิบัติ และผลลัพธ์ของการปฏิบัติเป็นเครื่องมือนำไปสู่ความรู้ใหม่ (practice-based research) ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 4 เรื่องที่ได้เข้าร่วมโครงการละครแนวทดลองเล่นเป็นเล่นตาย (Death Studies) ประกอบด้วยละครเวทีเรื่อง “As Above So Below”, “Trip”, “Loops” ซึ่งออกแบบสร้างสรรค์โดยอาสาสมัคร และละครเวทีเรื่อง “Doppelgänger (2023)” ที่ออกแบบสร้างสรรค์ ประพันธ์บทละคร และกำกับการแสดงโดยผู้วิจัย ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บข้อมูลผ่านการสัมภาษณ์ผู้กำกับการแสดงและนักแสดงที่ได้เข้าร่วมเป็นอาสาสมัครในโครงการละครแนวทดลองจำนวน 15 คน ผลการวิจัยพบว่า ผู้กำกับการแสดง และนักแสดงจำเป็นต้องมีความเข้าใจที่ดีเกี่ยวกับบทบาท และความหมายของเนื้อหาของภาพ (visual) โดยการจัดการความสมดุลของการใช้ดิจิทัลมีเดียกับทุก ๆ องค์ประกอบในการทำงานเป็นสิ่งสำคัญเพื่อให้การแสดง และการเคลื่อนไหวร่างกายบนเวทีไม่ถูกลดทอนด้วยภาพ (visual) แต่ในทางกลับกันภาพ (visual) ที่ใช้ดิจิทัลเทคโนโลยีทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสนับสนุน และขับเน้นแก่นสารของการแสดง ผู้กำกับการแสดง และนักแสดงจำเป็นต้องตีความความหมายของทุกองค์ประกอบเช่น ภาพ (visual) ซึ่งช่วยขยายภาวะของตัวละคร แสง เสียงที่ปรากฏในการแสดง และสร้างความเชื่อมโยง การตื่นรู้ และปฏิกิริยาโต้ตอบ

คำสำคัญ: ผู้กำกับการแสดงละครเวทีกับดิจิทัลเทคโนโลยี; การแสดงละครเวทีที่ใช้ดิจิทัลเทคโนโลยี; การแสดงในยุคดิจิทัล

* **ผู้รับผิดชอบบทความ: Happydif@hotmail.com** **DOI: 10.14456/tujournal.2025.9**

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 178 23/4/2568 BE 13:21

Thammasat Journal, Volume 44. No. 1, 2025 (178-199)

The Working Process of Performance Making with Digital Media Technology in An Experimental Performance (DEATH STUDIES)

Navadee Sethamateekul*
Faculty of Fine and Applied Arts, Thammasat University

Received 10 January 2024
Received in revised 20 May 2024
Accepted 23 May 2024

Abstract

This research aims to analyze the creative process of integrating digital media technology with stage performance, ensuring the integrity of the performance while enhancing expressive possibilities. The objective is to investigate the methodologies of directors and actors involved in performances utilizing digital media technology, including preparation, rehearsal, experimentation with acting techniques, and interaction with motion graphics, which operate as animated visual effects that create movement and optical animated visual effects. The study also examines the contributions of various creative teams, such as Motion Graphic Designers, Lighting Designers, Sound Designers, Scene Designers, and Costume Designers. This study employs a practice-based research model through the creation of four stage plays as part of the *Death Studies* experimental drama project. These include "As Above So Below", "Trip", "Loops" which were designed and created by volunteers, as well as "Doppelgänger (2023)" which was designed, written, and directed by the researcher. Following each performance, data was collected through interviews with 15 directors and actors who participated in the project as volunteers. The research findings highlight the importance of directors and actors having a thorough understanding of the role and significance of visual content. Balancing the use of digital media with other elements of the performance is crucial to ensure that physical movement on stage remains uninhibited. Digital visuals serve as supportive tools, enhancing the essence of the performance without overshadowing it. The director plays a key role in determining the overall concept and overseeing the integration of visual elements, timing, spatial utilization, and performer movements. Performers must interpret the meaning of visual elements which can enhance the emotional impact of each character, auditory, and lighting cues, forging connections and eliciting responses.

Keywords: theatre director with digital technology; digital performance; acting in digital age

* **Corresponding author: Happydif@hotmail.com** **DOI: 10.14456/tujournal.2025.9**

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 179 23/4/2568 BE 13:21

บทนำ

ปัจจุบันการใช้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีเป็นอีกหนึ่งสื่อที่เป็นที่นิยมนำมาใช้ในระบบภาพของการแสดงในรูปแบบต่าง ๆ ทั้งระดับประเทศและระดับนานาชาติ โดย Dixon (2007) ได้นิยาม การแสดงที่ใช้ดิจิทัลเทคโนโลยี (digital performance) ว่า “เป็นการต่อยอดประวัติศาสตร์อันยาวนานของเทคโนโลยี โดยเทคโนโลยีถูกนำมาประยุกต์ใช้ และดัดแปลงเพื่อเพิ่มศักยภาพของการแสดง และเสริมสร้างสุนทรียศาสตร์ในเชิงทัศนศิลป์ การแสดงที่ใช้สื่อดิจิทัลนี้มีอิทธิพลทางอารมณ์ และความรู้สึก และก่อให้เกิดความหมายเชิงสัญญะ รวมทั้งส่งเสริมความลุ่มลึกทางปัญญา” (Dixon, 2007, p. 40) จะเห็นได้ว่าการใช้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีในการแสดงนำมาซึ่งความสอดคล้องกับไลฟ์สไตล์ของผู้ชมในศตวรรษที่ 21 ที่แวดล้อมไปด้วยสื่อดิจิทัล อาทิ ศิลปะดิจิทัล (Digital Arts) การออกแบบกราฟิก (graphic design) แอนิเมชั่น (animation) ประสบการณ์เสมือนจริง (virtual reality experiences) และการนำเสนอมัลติมีเดีย (multimedia presentation)

ในต่างประเทศดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีถูกนำมาใช้ในการแสดงหลายรูปแบบ เช่น การแสดง 4D box / SH4D0W : An AI Performance in 3D กำกับการแสดงโดย Mikael Fock ซึ่งจัดแสดงในเทศกาล ARS ELECTRONICA 2022 Festival for Art, Technology & Society ณ ประเทศออสเตรีย การแสดงนี้ปัญญาประดิษฐ์ (AI) ถูกสร้างให้เป็นหนึ่งในตัวละครโดยใช้เทคนิค 4D ซึ่งนักแสดงที่เป็นมนุษย์สามารถพูดคุยโต้ตอบและสร้างปฏิกริยาตอบสนอง “การที่นักแสดงแสดงสดบนเวทีกับปัญญาประดิษฐ์ (AI) ส่งผลให้การแสดงทั้งหมดเป็นเหตุการณ์ที่คาดเดาไม่ได้มุ่งเน้นไปที่การเผชิญหน้าของมนุษย์ที่เปรียบเสมือนเงา ซึ่งแสดงโดยปัญญาประดิษฐ์ที่ขับเคลื่อนด้วยข้อมูลที่อยู่รอบตัวเรา การแสดงนี้เป็นประสบการณ์ 3 มิติที่ขับเคลื่อนโดยปัญญาประดิษฐ์ (AI) สร้างจักรวาล 3 มิติของเสียงแสง และการนำเสนอภาพของปัญญาประดิษฐ์ที่มีการโต้ตอบกับสภาพแวดล้อม และนักแสดงสด” (ARS ELECTRONICA, 2024)

ในประเทศไทยดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีได้ถูกนำมาใช้อย่างกว้างขวางในการสร้างเนื้อหาของภาพ (visual) ที่ใช้ประกอบการแสดงละครเวทีโดยมีทั้งการนำมาใช้เพื่อระบุสถานที่ (setting) เช่น ฉายภาพสถานที่ที่ต้องการขึ้นจอภาพ เพื่อสร้างสัญญะ (symbolic) ที่สำคัญของละครเวทีโดยขึ้นภาพวัตถุหรือสิ่งของที่ต้องการเน้นย้ำในการแสดงบนจอรับภาพ นอกจากนี้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยียังถูกนำมาใช้สื่อสารห้วงอารมณ์ของตัวละครที่เป็นนามธรรม (abstract) โดยนำสีสันและภาพนามธรรมขึ้นจอภาพในระหว่างที่ตัวละครกำลังแสดงอารมณ์ความรู้สึกในรูปแบบต่าง ๆ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Dixon Steve ซึ่งค้นพบว่า “การแสดงที่ใช้ดิจิทัลเทคโนโลยี (digital performance) มักเจาะลึกการพรรณนาถึงจิตใต้สำนึก ความฝัน และดินแดนมหัศจรรย์ ซึ่งสะท้อนแก่นสำคัญจากศิลปะแนวเหนือจริง ภาพยนตร์และละครในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ที่มีการใช้เทคนิคการปะติดปะต่อภาพที่มีความหมาย ซึ่งมีความคล้ายกับศิลปะดาด้าที่เกิดขึ้นในฝรั่งเศส (French Dada) และภาพเหนือจริงที่ต่อมาเปลี่ยนชื่อเป็นภาพเสมือนจริง โดยมีคอมพิวเตอร์ทำหน้าที่เป็นเครื่องมือสำคัญในการจัดการภาพ รวมไปถึงการสร้างภาพ ตัดต่อและจัดวาง” (Dixon, 2007, p.67)

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 180 23/4/2568 BE 13:21

อย่างไรก็ตามในประเทศไทยยังขาดแคลนองค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการทำงานในการสร้างสรรค์การแสดงที่ใช้เทคนิคมัลติมีเดียเพื่อสนับสนุนและส่งเสริมการแสดงละครเวที งานวิจัยชิ้นนี้จึงต้องการรวบรวมองค์ความรู้ทั้งทางทฤษฎีและปฏิบัติ เพื่อวิเคราะห์กระบวนการสำคัญในการทำงานละครเวทีที่ใช้สื่อมัลติมีเดียอย่างสร้างสรรค์โดยเน้นหนักประโยชน์สำหรับนักแสดงและผู้กำกับที่สนใจสร้างสรรค์งานที่ใช้เทคนิคมัลติมีเดีย ได้แสดงความเห็นเกี่ยวกับประเด็นสำคัญในการสร้างสรรค์งานแสดงที่ใช้ดิจิทัลมีเดียไว้ว่า “แม้ว่าการใช้เทคโนโลยีที่ก้าวหน้าจะก่อให้เกิดงานละครแนวใหม่ที่กว้างขวางขึ้น มีศักยภาพ และน่าทึ่ง แต่มันก็นำมาซึ่งโจทย์ปัญหาใหม่สำหรับผู้สร้างสรรค์ละครเวทีนั่นคือทำอย่างไรที่จะทำให้ทุกองค์ประกอบทำงานอย่างสอดประสานและกลมกลืนกัน” (Peter Hall as cited in Palmer, 2006, p.105) การใช้ดิจิทัลมีเดียในการแสดงได้ถูกหยิบยกมาวิเคราะห์กันอย่างกว้างขวางโดยเฉพาะอย่างยิ่งงานคอมพิวเตอร์กราฟิกที่มีระบบการทำงานในรูปแบบแอนนิเมชั่น (animation) ซึ่งเคลื่อนไหวและลวงสายตาได้ กล่าวได้ว่าผู้ออกแบบโมชั่นกราฟิก (motion graphic) จำเป็นต้องใช้โมชั่นกราฟิก (motion graphic) เป็นตัวแทนของการสื่อสารอารมณ์ ความรู้สึก สามารถบอกสถานที่เวลา หรือเป็นตัวแทนของสัญญะ (symbolic) บางอย่างในการแสดง เกี่ยวกับประเด็นนี้ Malone (2006) กล่าวว่า “การใช้โมชั่นกราฟิก (motion graphic) ในละครเวทีเปิดโอกาสให้ผู้ชมได้เข้าสู่โลกแห่งจินตนาการที่มีมิติและเคลื่อนไหวได้ แต่สิ่งที่ผู้สร้างสรรค์ละครเวทีต้องตระหนักคือความสมดุลโดยต้องแน่ใจว่าการแสดงจะไม่ถูกบดบังโดยโมชั่นกราฟิก (motion graphic)” (Malone & Scott, 2006, p.12)

การนำเทคโนโลยีมาใช้ในการสื่อความหมายในการแสดงทำให้การทำงานของทีมงานละครเวทีในแขนงต่าง ๆ จำเป็นต้องปรับตัวและปรับเปลี่ยนรูปแบบการทำงาน เกี่ยวกับประเด็นนี้ สมพร ฟูราจ ได้อธิบายถึงการแสดงที่เกี่ยวข้องกับการทำงานร่วมกับเทคโนโลยีไว้ว่า

> การใช้คอมพิวเตอร์เป็นฐานในการสร้างงานการแสดง ทำให้ขบวนการคิด วิธีการผลิต ก็ย่อมต้องผิดแผกไปจากวิธีการเดิมๆ ฉากบรรยากาศ setting การดำเนินเรื่อง การนำเสนอ สามารถพึ่งพาเทคนิคและโปรแกรมต่าง ๆ ได้ รวมไปถึงการใช้กราฟิก หรือ แม้แต่ระบบเครือข่าย ประสิทธิภาพของเครื่องมือดิจิทัลเหล่านี้ ช่วยให้การสร้างงานแสดงขยายขอบเขตออกไปอย่างไม่มีขีดจำกัด การแสดง การกำกับ ก็เปลี่ยนไปเช่นกัน เกิดเป็นการผสมและประสานระหว่างการแสดงที่มีคนจริง ๆ กับการใช้คอมพิวเตอร์เทคนิค กลายเป็นสิ่งท้าทายใหม่และเป็นหนทางใหม่ (สมพร ฟูราจ, 2552)

จะเห็นได้ว่าผู้สร้างสรรค์ละครเวทีที่ใช้ดิจิทัลมีเดียจำเป็นต้องปรับการทำงาน เช่น นักแสดงต้องปรับตัวที่จะแสดงร่วมกับดิจิทัลมีเดีย ผู้เขียนบทจะต้องคิดภาพที่มีการแสดงสดผสมผสานไปกับดิจิทัลเทคโนโลยี ผู้ออกแบบฉากต้องปรับให้ฉากสามารถรองรับการฉายภาพจากเครื่องฉายหรือ

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 181 23/4/2568 BE 13:21

แม้กระทั่งต้องออกแบบให้มีจอรับภาพเสริมในการแสดง ผู้กำกับละครเวทีต้องปรับการทำงานให้เกิดงานสร้างสรรค์ที่ลงตัวระหว่างการแสดงและดิจิทัลมีเดีย ในส่วนของทักษะที่เห็นได้ชัดสำหรับการทำงานที่ผู้กำกับต้องนำมาใช้ในการแสดงที่มีดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีคือ “การทำงานที่เน้นการตอบสนองอย่างทันทีทันใด” (Darley, 2004, p.40) นอกจากนี้จะเห็นได้ว่าในส่วนของการทำงาน ผู้สร้างสรรค์งานละครเวทีต้องพิจารณาถึงความสมดุลของการใช้ดิจิทัลมีเดียกับทุก ๆ องค์ประกอบในการทำงานไม่ว่าจะเป็นบทละคร การกำกับการแสดง นักแสดง ผู้ออกแบบแสง ผู้ออกแบบเสียง ผู้ออกแบบฉาก และ เสื้อผ้า

จากประเด็นข้างต้นในเรื่องของการทำงานของผู้สร้างสรรค์การแสดงที่ใช้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีทำให้ผู้วิจัยเกิดคำถามในการวิจัย 3 ประเด็นคือ

1. ผู้กำกับการแสดงใช้กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงอย่างไรเพื่อออกแบบและสร้างสรรค์ให้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีทำงานได้กลมกลืนกับองค์ประกอบอื่น ๆ ของการแสดง

2. นักแสดงจะต้องเตรียมการซ้อมแสดงและการสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกอย่างไร และ ต้องปรับตัวอย่างไรในการแสดงร่วมกับดิจิทัลมีเดียโดยเฉพาะอย่างยิ่งการมีปฏิสัมพันธ์ (interaction) กับภาพจากดิจิทัลมีเดีย เช่น โมชั่นกราฟิก (motion graphic)

3. การแสดงที่ใช้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีส่งเสริมและบอกเล่าแก่นของเรื่องอย่างไรที่ยังคงก่อให้เกิดสุนทรียะในการแสดงศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์สื่อผสมเฉพาะการแสดงที่ออกแบบให้นักแสดงได้มีการโต้ตอบหรือเคลื่อนไหวไปกับสื่อผสมโดยจะศึกษาเฉพาะระบบภาพ 4 ประเภท คือ โมชั่นกราฟิก (motion graphic) วิดีโอ (VDO) พาวเวอร์พอยท์ (power point) และการถ่ายทอดสด

วัตถุประสงค์ในการวิจัย

1. ทดลองการออกแบบและสร้างสรรค์เทคนิคมัลติมีเดียอย่างสร้างสรรค์ในการแสดงสดและศึกษากระบวนการสร้างสรรค์และกำกับการแสดงละครเวทีที่ใช้สื่อดิจิทัลเทคโนโลยีในระบบภาพ

2. ศึกษากระบวนการทำงานของผู้กำกับและนักแสดงในการแสดงที่นำดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีมาใช้ในระบบภาพ

3. ศึกษาการทำงานของผู้กำกับและทีมสร้างสรรค์ละครเวทีในฝ่ายต่าง ๆ

ขอบเขตของการวิจัย

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นการศึกษาและวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์การแสดงของละครเวทีแนวทดลองเรื่อง “Doppelgänger (2023)” ซึ่งกำกับ สร้างสรรค์ และเขียนบทโดยผู้วิจัย โดยจะมุ่งเน้นในการศึกษากระบวนการสร้างละครเวทีที่ผู้กำกับและนักแสดงต้องทำงานร่วมกับดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีโดยจะอ้างอิงกรอบการทำงานของผู้กำกับตามทฤษฎีของ Harold Clurman (Clurman, 1995, p.13-14) โดยสามารถเรียบเรียงการทำงานของผู้กำกับการทำงานได้เป็น 3 ส่วนคือ 1) การวิเคราะห์ ตีความและศึกษาบทละครอย่างละเอียด รวมทั้งการออกแบบแก่นและความคิดรวบยอดของเรื่อง (production concept) อย่างชัดเจน 2) การทำงานของผู้กำกับกับนักแสดง 3) การทำงานของผู้กำกับกับทีมงานผลิตละครเวที นอกจากนี้ผู้วิจัยได้วิเคราะห์วิธีการกำกับการแสดงและการใช้เทคนิคการแสดงผ่านการ

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 182 23/4/2568 BE 13:21

สังเกตแบบไม่มีส่วนร่วมและการสัมภาษณ์กลุ่มผู้กำกับและนักแสดงที่เข้าร่วมโครงการละครแนวทดลองเล่นเป็นเล่นตาย (death studies) ซึ่งประกอบด้วยการแสดงทั้งหมด 4 เรื่อง ประกอบด้วยละครเวทีเรื่อง Doppelgänger (2023), As Above So Below, Trip และ Loop

ระเบียบวิธีวิจัย

งานวิจัยใช้ทฤษฎีระเบียบวิธีวิจัยทางด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ โดยเป็นการวิจัยแบบการทำงานสร้างสรรค์โดยให้การปฏิบัติและผลลัพธ์ของการปฏิบัติเป็นเครื่องมือนำไปสู่ความรู้ใหม่ (practice-based research)[1] ผู้วิจัยใช้วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูลผ่านการสังเกตแบบมีส่วนร่วม (participant observation) และการสังเกตแบบไม่มีส่วนร่วม (non-participant observation)

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ในกระบวนการสร้างสรรค์ละครเวที 4 เรื่องที่ได้เข้าร่วมโครงการละครแนวทดลองเล่นเป็นเล่นตาย (death studies) ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มอาสาสมัครจำนวน 15 คน ซึ่งเป็น นักศึกษาสาขาวิชาการละคอนชั้นปีที่ 3 และ ชั้นปีที่ 4 คณะศิลปกรรมศาสตร์ที่สมัครใจเข้าร่วมโครงการ โดยเน้นหนักที่นักศึกษาที่รับหน้าที่เป็นนักแสดง และผู้กำกับการแสดงในโครงการละครแนวทดลองเล่นเป็นเล่นตาย (death studies) การเลือกกลุ่มอาสาสมัครจะเลือกนักศึกษาที่สมัครใจและรับหน้าที่เป็นนักแสดงหรือผู้กำกับ โดยอาสาสมัครจะเป็น 2 กลุ่ม ดังนี้

1. อาสาสมัครกลุ่มที่ 1 เป็นนักศึกษาสาขาวิชาการละคอน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่รับหน้าที่เป็นนักแสดงในละครเวที เรื่อง “Doppelganger (2023)” ที่ออกแบบสร้างสรรค์ละครเวที เขียนบท และกำกับการแสดงโดยผู้วิจัย

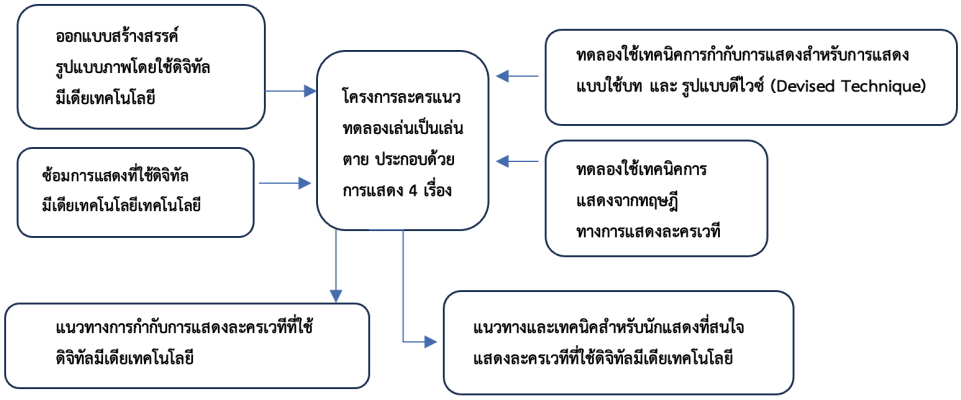
2. อาสาสมัครกลุ่มที่ 2 เป็นนักศึกษาสาขาวิชาการละคอน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ที่ได้รับหน้าที่เป็นนักแสดง หรือผู้กำกับการแสดงที่สร้างสรรค์ละครเวทีที่ใช้สื่อผสมที่สร้างสรรค์จำนวน 3 เรื่อง ประกอบด้วย As Above So Below, Trip และ Loop โดยการแสดงนี้เป็นการแสดงที่นักศึกษาจัดขึ้นเพื่อการสอบปลายภาคของ รายวิชา DM349 สื่อผสมสำหรับงานออกแบบทางการละคอน และรวมอยู่ในการแสดงในโครงละครแนวทดลอง เล่นเป็นเล่นตาย (death studies)

การเก็บข้อมูลจากอาสาสมัครทุกท่านโดยใช้การสัมภาษณ์ และการเข้าร่วมสังเกตการณ์การซ้อมละครแบบไม่มีส่วนร่วม ได้ผ่านการรับรองจริยธรรมการวิจัยในคน และได้รับการยินยอมจากอาสาสมัครเป็นที่เรียบร้อย กระบวนการนี้เป็นการยืนยันว่างานวิจัยนี้ดำเนินการอย่างมีความรับผิดชอบอยู่บนพื้นฐานของจริยธรรม ไม่ขัดต่อกฎหมายและจรรยาบรรณของสังคม

---

[1] “Practice-based Research เป็นการค้นคว้า สร้างสรรค์เพื่อให้ได้ความรู้ใหม่โดยการปฏิบัติและผลลัพธ์ของการปฏิบัติ โดยผลงานวิจัยจะต้องแสดง ผ่านผลของการสร้างสรรค์ในลักษณะของการออกแบบในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บทเพลง สื่อดิจิทัล การแสดง และ การแสดงผลงานนิทรรศการ เป็นต้น” Candy (2006, p.1).

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 183 23/4/2568 BE 13:21



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

ที่มา: ผู้วิจัย

การวิเคราะห์กระบวนการการทำงานและสร้างสรรค์ละครเวทีแนวทดลองเรื่อง Doppelgänger (2023)

ผู้กำกับการแสดงจำเป็นอย่างยิ่งที่ต้องมีวิสัยทัศน์ในการสร้างสรรค์ละครเวทีผ่านการตีความบทละคร ผู้กำกับการแสดงต้องทำงานอย่างใกล้ชิดกับฝ่ายออกแบบ ฝ่ายเทคนิค และนักแสดงเพื่อทำให้ความคิดออกมาเป็นการแสดงซึ่งเป็นรูปธรรม สดใส พันธุมโกมล กล่าวถึงนิยามของผู้กำกับการแสดงว่า ผู้กำกับการแสดง คือ “ผู้ที่รับผิดชอบสูงสุดในสายงานฝ่ายศิลปะ เป็นจุดเริ่มต้นและศูนย์รวมที่ให้เอกภาพในการแสดงออกทางศิลปะ นับตั้งแต่ การแสดง การออกแบบ และการนำศิลปะแขนงต่าง ๆ อาทิ การเต้นระบำและดนตรีมารวมกันเข้าอย่างได้สัดส่วน ทำให้เกิดผลรวมคือ ละครที่มีความสมบูรณ์และมีคุณค่าเหมาะสมที่จะเสนอต่อผู้ชม” (สดใส พันธุมโกมล, 2531, น.20) นอกจากนี้ มัทนี รัตนิน ได้ระบุขอบเขตของบทบาทสำคัญของผู้กำกับไว้ว่า “ผู้กำกับการแสดงจะถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และอารมณ์ที่ปรากฏในบทละคร เรื่องราว แก่นของเรื่อง ซึ่งผู้ประพันธ์บทได้เขียนไว้ในวรรณกรรม 2 มิติออกมาเป็นภาพเคลื่อนไหว 3 มิติ มีเสียง ชีวิตชีวา และวิญญาณ ให้ผู้ชมได้รับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทั้งห้า” (มัทนี รัตนิน, 2546, น.33)

งานวิจัยชิ้นนี้ได้นำเอาทฤษฎีการกำกับการแสดงของ Harold Clurman ผู้กำกับที่มีอิทธิพลต่อผลงานละครเวทีของอเมริกาตั้งแต่ช่วง (1935-1980) ซึ่งทฤษฎีและแนวทางการกำกับการแสดงของ Clurman ยังคงนำมาปรับใช้ในการแสดงทางด้านการแสดงและการฝึกฝนนักแสดง จะมีการนำเอาทฤษฎีของ Lee Strasberg (1901-1982) นักแสดง ผู้กำกับภาพยนตร์ และครูสอนการแสดงชาวอเมริกันมาใช้ ซึ่งทฤษฎีนี้ได้ประยุกต์ใช้เทคนิคทางการแสดง Stanislavski’s system ซึ่งเน้นหนักในเรื่องของการเป็นตัวละครจากภายใน (inner) สู่ภายนอก (outer) โดยทฤษฎีของ Strasberg (Strasberg, อ้างถึงใน Clurman et al., 1976, p. 549) ที่เรียกว่า “Substitution” ซึ่งเป็นเทคนิคการเป็นตัวละครโดยเน้นการสร้างประสบการณ์จริงให้เกิดขึ้น ทฤษฎีข้างต้นจะเป็นประโยชน์ต่องานวิจัยชิ้นนี้เนื่องจากผู้วิจัยจะนำเอาแกนหลักของทั้งสองทฤษฎีเป็นฐานในการดำเนินงานไม่ว่าจะเป็นการกำกับการแสดงและการเตรียมความพร้อมนักแสดงสำหรับการแสดงที่จะใช้ในการแสดงที่ใช้ดิจิทัลเทคโนโลยีในระบบภาพ

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 184 23/4/2568 BE 13:21

นอกจากนี้โครงการละครแนวทดลองได้มีการใช้แนวคิดละครดีไวซ์ (devised/devising theatre) มาเป็นเครื่องมือหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน ทั้งในการสร้างโครงเรื่อง บทการแสดง ลักษณะของตัวละคร และองค์ประกอบอื่น ๆ เนื่องจากงานสร้างสรรค์ชิ้นนี้มีจุดตั้งต้นมาจาก ประเด็นทางสังคมและไม่ได้มุ่งเน้นการใช้บทละครที่มีอยู่เป็นฐานในการแสดงแบบสัจนิยม (realism) ละครดีไวซ์ (devised/devising theatre) เป็นรูปแบบหนึ่งของการสร้างสรรค์ละคร เป็นการสร้างสรรค์งานละครเวทีแบบมีส่วนร่วม (collaborative creation) ของสมาชิกในกลุ่มเป็นหลักและไม่ได้มุ่งเน้นการทำงานกับบทละคร (play script) โดยละครจะได้รับการพัฒนาร่วมกันโดยกลุ่มศิลปิน มักรวมถึงนักแสดง ผู้กำกับ นักออกแบบ และนักเขียนบทละคร การสร้างสรรค์ละครสามารถส่งผลให้เกิดการแสดงที่หลากหลาย ตั้งแต่งานนามธรรมและงานทดลอง ไปจนถึงการแสดงที่เน้นการเล่าเรื่องซึ่งมีผลกระทบทางอารมณ์อย่างทรงพลัง โดยท้าทายแนวคิดดั้งเดิมเกี่ยวกับละครและการเล่าเรื่อง ช่วยให้ศิลปินก้าวข้ามขอบเขตและสร้างการแสดงที่เชื่อมโยงอย่างลึกซึ้งกับประสบการณ์และมุมมองของตนเอง Bicat & Baldwin (อ้างถึงใน พชญ อัคพราหมณ์, ม.ป.ป. :99) ได้ อธิบายความสำคัญของกระบวนการดีไวซิ่งไว้ว่า เป็นสิ่งหนึ่งที่กลุ่มจะต้องร่วมกันค้นหาโดยออกไปจากเรื่องราวเดิม เชื่อมโยงเข้ากับเนื้อหาสาระ ที่น่าสนใจ และปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นหรือพื้นที่ ซึ่งต้องนำเสนอผ่านการแสดง ถึงแม้ว่ากระบวนการทำงานจะไม่ใช้บทละครเช่นเดียวกับละครแบบแผน แต่ละครดีไวซ์ (devised/devising theatre) ยังคงต้องใช้ ตัวบท (Text) ระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์ เพื่อศึกษาและนำมาสร้างเป็นแนวคิดการแสดง ซึ่งในขั้นตอนสุดท้ายของการซ้อมการแสดงนักแสดงก็อาจจะได้มีบทพูดระหว่างการแสดงด้วยเช่นกัน

สำหรับกระบวนการการทำงานและสร้างสรรค์ละครเวทีแนวทดลองเรื่อง Doppelgänger (2023) ได้ผ่านการวิเคราะห์จากมุมมองของผู้กำกับและสร้างสรรค์การแสดง โดยแบ่งเป็นการทำงานของผู้กำกับการแสดงกับฝ่ายต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1. การสร้างสรรค์บทละครและการทำงานของผู้กำกับการแสดงกับบทละคร

1.1 การออกแบบเค้าโครงเรื่องและนำเสนอประเด็นทางสังคม

การแสดงที่สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่โดยไม่ได้มีการดัดแปลงจากวรรณกรรม จำเป็นต้องคำนึงถึงความชัดเจนในเชิงประเด็นที่ต้องการสื่อสารผ่านละครเวทีเป็นอันดับแรก จากนั้นจะเป็นการออกแบบเค้าโครงเรื่องว่าจะเล่าเรื่องอย่างไรให้น่าสนใจ แล้วจึงเริ่มกระบวนการเขียนบทละคร สร้างจุดขัดแย้งและแสดงให้เห็นพัฒนาการของตัวละครผ่านบทสนทนา

1.2 การวิเคราะห์ตีความ และ ศึกษาบทละครอย่างละเอียดและออกแบบแก่นและความคิดรวบยอดของเรื่อง (conceptual idea) อย่างชัดเจน

เมื่อมีบทละครแล้ว การประชุมเพื่อนำแก่นและความคิดรวบยอดของเรื่อง (conceptual ideas) สื่อสารออกมาเป็นภาพและการกระทำบนเวทีเป็นสิ่งจำเป็นที่จะต้องจัดขึ้น การประชุมจะเน้นหนักในเรื่องของการมีระบบภาพดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีบนเวทีเพื่อทำให้ความหมายที่ผู้สร้างสรรค์ละครเวทีต้องการสื่อสารชัดเจนขึ้น จะเห็นได้ว่าความคิดรวบยอดของเรื่อง ความชัดเจนของรูปแบบดีไซน์สัญญะที่จะปรากฏในเรื่อง รวมทั้งแก่นสำคัญที่ต้องการสื่อสารต่อผู้ชมจะเป็นกรอบที่ทำให้ภาพ (visual) ที่จะเกิดบนเวทีต้องมีความเป็นเอกภาพ

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 185 23/4/2568 BE 13:21

1.3 การปรับปรุงแก้ไขบทละคร

บทละครเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับผู้กำกับและนักแสดงในการซ้อมการแสดงและเป็นสิ่งสำคัญที่จะใช้ตีความ และทำความเข้าใจในตัวเนื้อหาละครสำหรับทีมงานทุกคน อย่างไรก็ตามบทละครมักจะถูกปรับเปลี่ยนลดทอนหรือเพิ่มเติมบทสนทนา และการปรับเปลี่ยนลำดับการเล่าเรื่อง เพราะหลังจากการทดลองแสดงกับระบบภาพมักจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ กล่าวคือการเคลื่อนไหวบนเวทีที่น่าสนใจระหว่างการซ้อมการแสดงโดยเฉพาะการแสดงที่ใช้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีมักเกิดขึ้นเสมอ เพราะการซ้อมการแสดงจะต้องผ่านหลาย ๆ ขั้นตอนกว่าจะถึงการแสดงจริง เช่น การซ้อมการแสดงกับภาพนิ่ง การซ้อมการแสดงกับภาพเคลื่อนไหวบางส่วน การซ้อมการแสดงกับภาพเคลื่อนไหวทั้งหมด การซ้อมการแสดงกับภาพเคลื่อนไหวทั้งหมดในสถานที่จริง ดังนั้นแต่ละการซ้อมจะเป็นเสมือนการค้นหาทางเลือกที่ดีที่สุดสำหรับการสร้างสรรค์ละครเวทีและเมื่อผู้กำกับเลือกการกระทำต่าง ๆ บนเวทีแล้วก็จะมีการปรับปรุงแก้ไขบทละครในระหว่างทางของการซ้อมการแสดง

2. การทำงานของผู้กำกับกับนักแสดง

2.1 การประชุมเพื่อเข้าใจภาพรวมของละครเวทีที่ใช้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยี

ผู้กำกับการแสดง นักแสดง และทีมงานทุกคนจะร่วมประชุมเพื่อพูดคุยและทำความเข้าใจเกี่ยวกับภาพรวมของละครเวที ประเด็นในการนำเสนอ และรูปแบบการแสดงที่ต้องเกี่ยวข้องกับดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยี ในขั้นตอนนี้ผู้กำกับจะต้องชี้แจงบทบาทและหน้าที่ของภาพ (visual) ที่จะเข้ามามีส่วนสำคัญในการแสดง รวมถึงความท้าทายที่อาจจะเกิดขึ้นในการทำงานกับระบบภาพในแต่ละรูปแบบ เช่น นักแสดงอาจจะต้องมีการปฏิสัมพันธ์กับโมชั่นกราฟิก (motion graphic) หรือนักแสดงจำเป็นต้องให้คิวในการถ่ายทำวิดีโอ (vdo) ก่อนแสดงจริง รวมถึงระหว่างแสดงจะมีการใช้กล้องจับภาพนักแสดงขึ้นที่จอภาพ เป็นต้น ซึ่งภาพ (visual) ต่าง ๆ ที่เพิ่มเข้ามาจะทำให้นักแสดงต้องเพิ่มการตระหนักรู้กับสิ่งรอบตัวให้มากขึ้น นักแสดงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องปรับรูปแบบการแสดงโดยนักแสดงต้องให้ความสำคัญกับการโต้ตอบกับภาพ (visual) ที่เกิดขึ้นระหว่างการแสดง อีกทั้งนักแสดงจำเป็นต้องจับจังหวะการเคลื่อนไหวของภาพ (visual) ผ่านเพลงหรือดนตรีประกอบเพราะส่วนใหญ่แล้วนักแสดงจะไม่มีโอกาสหันไปมองภาพบนจอ ดังนั้นนักแสดงจะต้องใช้การฟังและจดจำเพลงหรือเวทีเพื่อให้สอดคล้องกับภาพ (visual) สิ่งเหล่านี้คือความท้าทายที่นักแสดงต้องปรับตัวจากการแสดงแบบดั้งเดิมที่มุ่งเน้นการแสดงตามบทละคร การเป็นตัวละคร และจดจำคิวการเคลื่อนไหวบนเวทีโดยไม่มีภาพ (Visual) เข้ามาเกี่ยวข้อง

2.2 การซ้อมการแสดง

ในส่วนของกระบวนการซ้อมการแสดง จะดำเนินการซ้อมตามแบบดั้งเดิมโดยเริ่มจากเชิญนักแสดงอ่านบทร่วมกัน (first read) การตีความบุคลิกลักษณะของตัวละคร การเวิร์คช็อป (workshop) เพื่อสร้างความเชื่อ และการเป็นตัวละคร การ workshop เพื่อสร้างความเข้าใจความต้องการของตัวละคร การซ้อมการแสดงพร้อมเทคนิคภาพ แสง เสียง (technical rehearsal) การซ้อมใหญ่เหมือนจริง (dress rehearsal) และการเคลื่อนไหวบนเวทีก่อนการแสดงในวันแสดงจริง (walk through)

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 186 23/4/2568 BE 13:21

อย่างไรก็ตามเนื่องจากการแสดงมีการใช้ภาพ (visual) เข้ามาเป็นหนึ่งในองค์ประกอบของการแสดง จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะเพิ่มกิจกรรมที่แตกต่างจากการซ้อมการแสดงละครเวทีแบบดั้งเดิม เช่น การ workshop โดยใช้เทคนิคการสร้างสรรค์งานแบบดีไวซ์ (devised processes) เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกที่จะใช้การสร้างสรรค์งานแบบดีไวซ์ (devised processes) เพราะต้องการให้เกิดการทดลองสร้างชิ้นงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ของทีมงานมากกว่าจากผู้วิจัย และต้องการได้การเคลื่อนไหวร่างกายที่แปลกใหม่แต่ยังคงสื่อสารความหมายเชิงสัญญะ (symbolic) นอกจากนี้การซ้อมการแสดงยังจำเป็นต้องออกแบบการซ้อมให้นักแสดงได้ซ้อมกับระบบภาพต่าง ๆ โดยเฉพาะภาพที่นักแสดงต้องมีปฏิสัมพันธ์ด้วย เช่น โมชั่นกราฟิก (motion graphic) อีกทั้งผู้กำกับจำเป็นต้องจัดสรรเวลาให้นักแสดงได้ซ้อมกับเทคนิคบนเวทีจริงเพื่อให้นักแสดงได้เตรียมความพร้อมในการทำงานกับพื้นที่และเทคนิคซึ่งแตกต่างจากในห้องซ้อม

3. การทำงานของผู้กำกับกับพื้นที่

การใช้พื้นที่อย่างชาญฉลาดเป็นสิ่งที่จำเป็นมากสำหรับการทำงานประเภทนี้ เพราะการแสดงที่ใช้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีจำเป็นต้องบริหารจัดการพื้นที่ กล่าวคือต้องหาจุดรับภาพ และเป็นตำแหน่งที่มีอิทธิพลต่อการรับชมของผู้ชม ผู้ชมสามารถมองการแสดงสดและภาพนิ่งหรือภาพเคลื่อนไหวที่เกิดบนจอภาพอย่างสมดุล

3.1 การออกแบบระบบภาพให้สอดคล้องกับพื้นที่

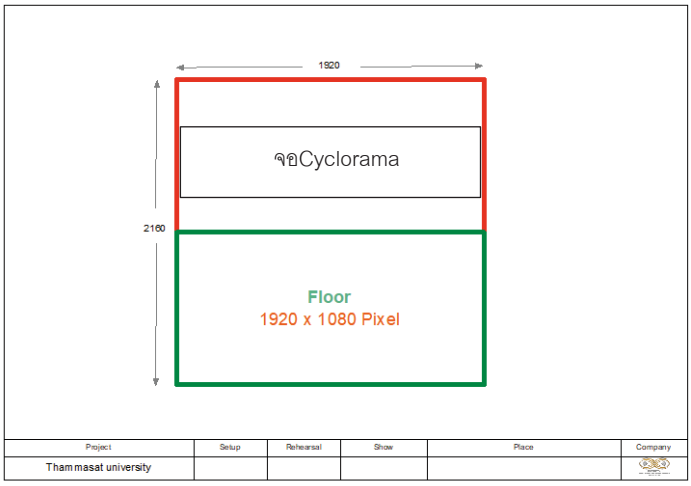
การแสดงถูกกำหนดให้จัดขึ้น ณ โรงละครแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งมีระบบภาพของสถานที่ที่มีอยู่แล้วคือระบบการฉายภาพจาก projection system ลงบนจอ cyclorama

ภาพประกอบ 2 ภาพจอขนาดใหญ่ (cyclorama) ขนาด 6.80 X 15.00 เมตร ที่ติดตั้งอยู่ ณ โรงละครแห่งมหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

ที่มา: ผู้วิจัย

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 187 23/4/2568 BE 13:21

อย่างไรก็ตามผู้วิจัยจึงต้องการให้เพิ่มการฉายภาพลงบนพื้นเวทีเพื่อขยายความสามารถในการสื่อสารความหมายของภาพให้มากยิ่งขึ้น ซึ่งจำเป็นต้องทาพื้นเวทีให้เป็นสีขาวเพื่อรับภาพจากเครื่อง projection จากด้านบน และ ใช้ระบบ เชื่อมต่อภาพ (seamless) ให้ภาพทั้งสองต่อเนื่องกัน หรือ แยกจากกัน ดังภาพประกอบ



ภาพประกอบ 3 การออกแบบขนาดภาพและความละเอียดของภาพที่จะปรากฏบนจอภาพขนาดใหญ่ (cyclorama) และที่พื้นซึ่งทาสีขาวเพื่อสร้างให้เกิดจุดรับภาพ

ที่มา: บริษัท อินฟินิตี้ มัลติมีเดีย สตรีมมิ่ง จำกัด

3.2 การกำหนดพื้นที่การแสดง

พื้นที่การแสดงถูกออกแบบให้ใช้สำหรับการฉายภาพดิจิทัลมีเดียที่พื้น ดังนั้นพื้นที่การแสดงจึงถูกแบ่งเป็นสองส่วนคือ พื้นที่ที่นักแสดงสามารถเข้าไปยืนเพื่อมีปฏิสัมพันธ์กับภาพดิจิทัลมีเดีย และพื้นที่ที่ไม่มีการฉายภาพซึ่งนักแสดงจะใช้สำหรับช่วงที่ไม่จำเป็นต้องสื่อสารกับภาพดิจิทัลมีเดีย

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 188 23/4/2568 BE 13:21

ภาพประกอบ 4 ภาพการแสดง Doppelgänger (2023) แสดงให้เห็นการแบ่งพื้นที่การแสดง โดยพื้นที่บริเวณ down stage จะใช้สำหรับการแสดงที่ไม่ต้องมีปฏิสัมพันธ์กับดิจิทัลมีเดียที่พื้น

ที่มา: ผู้วิจัย

4. การทำงานของผู้กำกับการแสดงกับระบบภาพที่ใช้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยี

การใช้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีในโรงละครช่วยให้ผู้กำกับการแสดงและนักแสดงสามารถแสดงออกทางศิลปะได้หลากหลายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเล่าเรื่องที่ต้องการสื่อสารเชิงนามธรรมที่สะท้อนความรู้สึกนึกคิดของตัวละคร และการแสดงสามารถช่วยสร้างสุนทรียศาสตร์และประสบการณ์ที่แตกต่างและน่าดึงดูดใจสำหรับผู้ชม การคุ้นเคยกับเทคโนโลยีที่ใช้ในการแสดงกับดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยี ซึ่งรวมถึงการใช้โปรแกรม ในส่วนของการใช้โปรแกรม โครงการละครแนวทดลอง เล่นเป็นเล่นตาย (death studies) ได้เลือกใช้โปรแกรมเรโซลุม อารีน่า (Resolume Arena) ซึ่งเป็นโปรแกรมควบคุมเอฟเฟค ภาพ และ เสียง ประกอบเวทีการแสดง โปรแกรมเรโซลุ่ม อารีนา (Resolume Arena) เป็นซอฟต์แวร์ (software) หลักที่ใช้ในการฉายภาพสำหรับการแสดงโดยซอฟต์แวร์ (Software) นี้สามารถสร้างภาพและเสียง โดยสามารถประยุกต์ใช้งานได้กับโปรเจคเตอร์ (projector) เพื่อให้สามารถฉายภาพพร้อมเสียงได้อย่างลงตัว มันสามารถที่จะทำการสั่งการโปรเจคเตอร์ (projector) ได้พร้อมกันหลายเครื่อง เพื่อให้สามารถเปิดไฟล์ภาพและเสียงให้เป็นหนึ่งเดียวกันได้ ซึ่งภาพและเสียงที่โปรแกรมนี้สั่งการได้ส่วนใหญ่จะเป็นพวกภาพเอฟเฟค ลูกเล่น ต่าง ๆ สไตล์ DJ Mix ที่ดูตระการตา โดยมันจะเล่นเป็นภาพพื้นหลังเพื่อสร้างบรรยากาศให้งานอีเว้นท์ต่าง ๆ ให้มีสีสันมากยิ่งขึ้น นอกจากนี้แล้วยังสามารถใช้กับงานคอนเสิร์ต การแสดงบนเวทีต่าง ๆ รวมไปถึงงานทอล์คโชว์ สัมมนาต่าง ๆ ได้อีกด้วย (Thaiware, 2563)

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 189 23/4/2568 BE 13:21

ภาพประกอบ 5 ภาพระบบปฏิบัติการของโปรแกรมเรโซลุ่ม อารีนา (Resolume Arena)
ที่มา: บริษัท อินฟินิตี้ มัลติมีเดีย สตรีมมิ่ง จำกัด

4.1 การเลือกประเภทของระบบภาพ

4.1.1 โมชั่นกราฟิก (motion graphic)

1) การออกแบบโมชั่นกราฟิก (motion graphic)

การออกแบบโมชั่นกราฟิก (motion graphic) จำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงการสื่อความหมายของภาพ ขนาดของภาพ จังหวะ และความสอดคล้องของภาพกับเสียงที่เกิดขึ้นบนเวที

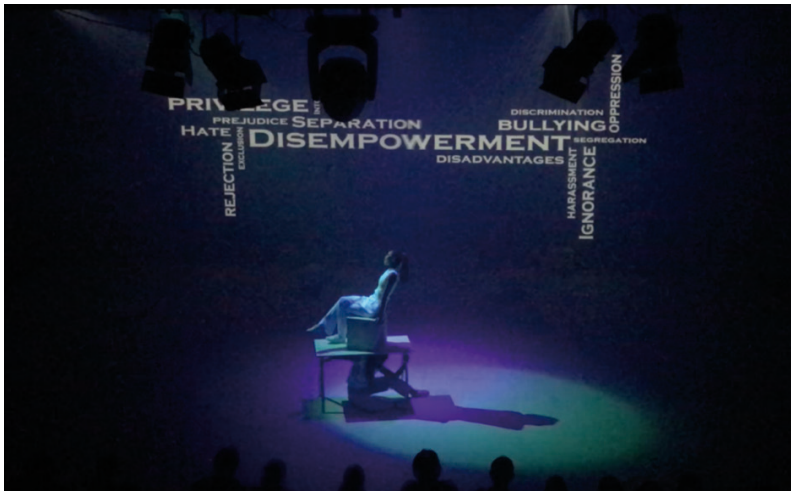
ภาพประกอบ 6 ภาพการซ้อมการแสดงกับสื่อดิจิทัลมีเดียเรื่อง Doppelgänger (2023)
ภาพนี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของขนาดของภาพที่ต้องสอดคล้องกับตัวนักแสดงจริง โดยจำเป็นต้องนำภาพมาลองทดสอบก่อนในวันซ้อมย่อย
ที่มา: ผู้วิจัย

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 190 23/4/2568 BE 13:21

4.1.2 พาวเวอร์พ้อยท์ (power point)

1) การออกแบบการใช้ตัวอักษรผ่านโปรแกรมพาวเวอร์พ้อยท์ (power point)

โปรแกรมพาวเวอร์พ้อยท์ (power point) เหมาะสมกับการใช้ text เพื่อสื่อสารความหมายซึ่งเป็นสิ่งสำคัญสำหรับการแสดงนี้ ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่จะให้ผู้ชมได้เห็นภาพนักแสดงที่เกิดความไม่เท่าเทียมในขณะที่ภาพด้านหลังขึ้นคำที่สื่อถึงคนกลุ่มที่ขาดอำนาจในสังคม หรือ การกระทำที่แสดงให้เห็นถึงการกดขี่และกดทับกลุ่มคนบางกลุ่ม เช่น ผู้หญิง ผู้พิการ กลุ่มคนผิวสี เป็นต้น



ภาพประกอบ 7 ภาพการแสดง Doppelgänger (2023) แสดงให้เห็นการใช้คำต่าง ๆ เพื่อสื่อความหมายของการกดทับและความไม่เท่าเทียมทางสังคมผ่านโปรแกรม Power Point

ที่มา: ผู้วิจัย

4.1.3 วิดีโอ (VDO)

1) การถ่ายทำวิดีโอ เพื่อใช้เป็นภาพประกอบการแสดงเชิงนามธรรม

การถ่ายทำวิดีโอชุดนี้ ต้องการที่จะเน้นถึงสีหน้าและความรู้สึกของผู้ขาดอำนาจทางสังคมโดยใช้ตัวแทนคือนักแสดงที่อยู่ตำแหน่งใต้โต๊ะและใช้การ close up สีหน้า และใช้มุมกล้องที่อยู่สูงกว่าเพื่อสื่อสารถึงมุมมองที่คนดูจะได้เห็นถึงความไม่เท่าเทียมของระดับการมองซึ่งแทนสายตาของผู้มีอำนาจเหนือกว่าเมื่อมองชนกลุ่มน้อยหรือผู้ถูกกดทับและขาดอำนาจและบทบาททางสังคม

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 191 23/4/2568 BE 13:21

ภาพประกอบ 8 ภาพวิดีโอ (VDO) ประกอบการแสดง Doppelgänger (2023) แสดงให้เห็นความรู้สึกภายในตัวละครที่ถูกสังคมกดทับ

ที่มา: ผู้วิจัย

4.1.4 ภาพสด

1) การซ้อมการแสดงสำหรับการถ่ายภาพสด

การวางแผนและถ่ายทำขณะที่มีการแสดงจริงบนเวที จะมีการซ้อมมุมกล้องเพื่อให้ได้ภาพที่ต้องการสื่อสาร โดยฉากนี้ต้องการสื่อให้เห็นถึงภาพที่กำลังเกิดขึ้นบนเวที แต่มีฉากบังตาคนดูไว้ คนดูจะได้ค้นพบว่าร่างของตัวละครเมื่อสักครู่ที่ตามหาความจริงเกี่ยวกับร่างซ้อนนั้นแท้จริงนอนป่วยอยู่บนเตียงในโรงพยาบาล

ภาพประกอบ 9 ภาพการแสดง Doppelgänger (2023) แสดงให้เห็นการจับภาพ close Up เพื่อขึ้นจอภาพขนาดใหญ่ (cyclorama)

ที่มา: ผู้วิจัย

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 192 23/4/2568 BE 13:21

5. การทำงานของผู้กำกับการแสดงกับทีมงานผลิตละครเวที

5.1 การทำงานกับผู้ออกแบบฉาก

ทีมฉากเป็นกำลังสำคัญในการเตรียมจุดรับภาพบริเวณพื้นเวทีโดยทีมฉากต้องทาสีพื้นเวทีให้เป็นสีขาวเพื่อใช้เป็นจุดรับภาพจากโปรเจคเตอร์ (projector) ที่แขวนบริเวณทางเดินของเจ้าหน้าที่เทคนิค (cat walk) นอกจากนี้ยังมีโครงสร้างฉากที่ออกแบบให้มีล้อเพื่อสะดวกในการเคลื่อนย้ายและกระชับเวลาในการเปลี่ยนฉาก และอุปกรณ์ประกอบฉาก เช่น โต๊ะเก้าอี้ และกล่องไม้รูปลูกเต๋า

ภาพประกอบ 10 ภาพการทำงานของทีมฉากเพื่อทาสีที่พื้นที่การแสดงเพื่อรองรับการฉายภาพ
ที่มา: ผู้วิจัย

ภาพประกอบ 11 โครงสร้างฉากติดล้อสร้างบรรยากาศห้องทำงานของตัวละครจิตแพทย์รูปแบบ 2D
ที่มา: ผู้วิจัย

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 193 23/4/2568 BE 13:21

สำหรับดีไซน์ (design) ของฉาก ผู้วิจัยเลือกการเพ้นท์ลายเส้น (outline) แบบการเขียนภาพร่าง (Free Hand Sketch) โดยต้องการให้เป็นรูปแบบ 2D และใช้สีขาวดำ (monochrome) เพื่อสร้างให้เกิดโลกของการ์ตูน (comic) ที่ขาดสีสัน เนื่องจากผู้วิจัยต้องการให้ผู้ชมได้รับรู้ถึงรอยต่อระหว่างภาพนักแสดงจริง ๆ และภาพที่ถูกสร้างขึ้นมา (Illusion)

5.2 การทำงานของผู้กำกับการแสดงกับผู้ออกแบบแสง

แสงในเรื่อง Doppelgänger (2023) ถูกออกแบบออกเป็น 2 ส่วน คือส่วนของโลกแห่งความเป็นจริง (realistic) ซึ่งจะเกิดขึ้นเมื่อตัวละครได้มาปรึกษาเกี่ยวกับอาการนอนไม่หลับกับจิตแพทย์ที่โรงพยาบาลแห่งหนึ่ง และอีกส่วนจะเป็นโลกแห่งความฝัน โลกแห่งนามธรรม และห้องวิจัยซึ่งต้องการแสงที่แตกต่างจากแสงจากธรรมชาติ โดยแสงจะช่วยส่งเสริมและชี้นำอารมณ์ความรู้สึกในห้วงอารมณ์ต่างๆ ของตัวละคร รวมถึงบรรยากาศของฉากและตอนต่างๆ ทั้งนี้การออกแบบแสงในละครเวทีที่มีภาพ (visual) เป็นองค์ประกอบสำคัญจำเป็นต้องแจ้งให้ผู้ออกแบบแสงสำหรับละครเวที (lighting designer) ทราบถึงตำแหน่งบนเวทีของนักแสดงและลำดับการขึ้นภาพ (visual) ระหว่างการแสดงให้เร็วที่สุดเท่าที่จะเร็วได้ เพราะการใช้แสงของระบบไฟ (lighting) จะไปรบกวนการขึ้นภาพ (visual) โดยทำให้ภาพขาดความคมชัดจึงจำเป็นต้องหลีกเลี่ยงการใช้ไฟส่องสว่างที่นักแสดงในขณะที่มีการฉายภาพที่พื้นเวทีหรือที่จอภาพขนาดใหญ่ (cyclorama) นอกจากนี้เทคนิคทางด้านแสงช่วยเสริมการแสดงค่อนข้างมาก นอกจากจะเติมเต็มพื้นที่รอบ ๆ การฉายภาพที่พื้นเวที ยังช่วยเสริมในคิวการเคลื่อนไหวบนเวทีและสร้างเป็นสัญลักษณ์ และใช้สีบอกเล่าถึงอารมณ์ของตัวละคร

5.3 การทำงานกับผู้ออกแบบเสียง

ผู้วิจัยเลือกเพลงและดนตรีประกอบการขึ้นภาพ (visual) เป็นลำดับแรก เพื่อส่งให้ผู้ออกแบบโมชั่นกราฟิก (motion graphic designer) ได้นำไปทำงานต่อ สำหรับเสียงที่เกิดขึ้นในละครเวทีเรื่องนี้จะมีบทบาทและหน้าที่ที่หลากหลาย เช่น สร้างบรรยากาศ บ่งบอกเวลา สื่อสารอารมณ์ของตัวละครในฉากนามธรรม เสียงของตัวละครที่ไม่ได้อยู่บนเวที (voice over) และเสียงพากย์ประกอบการแสดงในฉากที่ตัวละคร ถูกกดทับ เป็นต้น สำหรับเพลงและดนตรีที่ใช้ประกอบการขึ้นภาพ (visual) จำเป็นต้องนำมาซ้อมย่อยกับนักแสดงเพื่อใช้เป็นแนวทางในการเปลี่ยนของภาพ และการค้นหาการเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงที่สร้างสรรค์ผ่านการเวิร์คช็อป (workshop)

5.4 การทำงานกับทีมออกแบบเครื่องแต่งกาย

เสื้อผ้าของตัวละครในละครเวทีเรื่องนี้จะเน้นการแต่งกายในชุดสีขาวเพื่อให้กลมกลืนกับจอรับภาพ เพราะมีหลายฉากที่นักแสดงจะต้องเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับภาพ (visual) สีขาวจึงเป็นทางเลือกที่เหมาะสมที่สุด และเนื่องจากดีไซน์ (design) ของฉากเป็นลักษณะ 2D ชุดของจิตแพทย์จึงถูกออกแบบให้สอดคล้องกับฉากเพราะเป็นตัวละครที่อยู่ในโลกแห่งภาพลวงตาและโลกแห่งความจริง

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 194 23/4/2568 BE 13:21

ภาพประกอบ 12 การลองชุดของนักแสดง (Fitting)
ที่มา: ผู้วิจัย

การวิเคราะห์กระบวนการสร้างสรรค์ละครเวทีที่สร้างสรรค์โดย อาสาสมัครที่เข้าร่วมโครงการละครแนวทดลองเล่นเป็นเล่นตาย (DEATH STUDIES)

1. การมีสมาธิระหว่างการแสดง และ การสร้างความตระหนักรู้บนเวที (awareness) อย่างเหมาะสม

การแสดงที่ใช้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีเป็นความท้าทายสำหรับนักแสดงเพราะเป็นเรื่องง่ายที่จะเบี่ยงเบนความสนใจของนักแสดงออกจากองค์ประกอบอื่น ๆ บนเวที ในขณะที่การแสดงละครเวทีทั่วไปการแสดงมุ่งเน้นให้นักแสดงจดจ่อกับความต้องการของตัวละคร ที่ตนกำลังแสดง และมีปฏิสัมพันธ์ไปที่ตัวละครอื่น แต่การแสดงที่ใช้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยี นักแสดงจำเป็นต้องแยกจุดสนใจออกเป็น 5 ส่วน

1.1 ความต้องการของตัวละคร

1.2 เนื้อหาของภาพจากดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีที่เกิดขึ้น

1.3 การปฏิสัมพันธ์ต่อภาพจากดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยี

1.4 จังหวะและลำดับในการเคลื่อนไหวบนเวที

1.5 จังหวะและลำดับในเชิงเทคนิคอื่น ๆ เช่น แสง และเสียง รวมถึง special effect

2. การมีปฏิกิริยาตอบโต้กับสื่อดิจิทัลมีเดีย

นักแสดงจะเริ่มจากการทำความเข้าใจเหตุและผลที่มาที่ไปว่าสื่อดิจิทัลมีเดียทำหน้าที่อะไร เช่น ใช้เพื่อบอกสถานที่ เพื่อสื่อความฝัน หรือเพื่อสื่อความในใจของตัวละคร หลังจากนั้นนักแสดงจึงเชื่อมโยงบทบาทที่ตนได้รับและทดลองการมีปฏิกิริยาโต้ตอบกับสื่อดิจิทัลมีเดียอย่างสมเหตุสมผล นอกจากนี้นักแสดงจะเริ่มจดจำการเคลื่อนไหวของสื่อดิจิทัลมีเดียและบางครั้งก็ใช้ทักษะการด้นสด (improvisation) เข้ามาช่วยให้การสร้างปฏิกิริยาตอบโต้

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 195 23/4/2568 BE 13:21

3. การใช้พื้นที่

เมื่อได้มาซ้อมกับสื่อดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีในโรงละครแล้ว นักแสดงจำเป็นต้องสำรวจขอบเขตของพื้นที่ใหม่ เพราะพื้นที่จริงต่างจากพื้นที่การซ้อม ดังนั้นทีมผู้กำกับเวทีจำเป็นต้องช่วยกำหนดจุดกึ่งกลางเวที และขอบเขตที่นักแสดงสามารถเคลื่อนไหวบนเวทีได้ เพื่อทำการขยายการแสดงที่เคยซ้อมและใช้พื้นที่ให้เหมาะสม นักแสดงยังต้องปรับตัวและทำความคุ้นเคยกับพื้นที่การแสดงที่มีการฉายภาพโมชั่นกราฟิกที่พื้น และตำแหน่งการแสดงที่สามารถสร้างปฏิกริยาโต้ตอบกับภาพที่ปรากฏบนจอภาพขนาดใหญ่ (cyclorama) ดังนั้นการซ้อมกับพื้นที่จริงจึงจำเป็นต้องใช้เวลาเพิ่มขึ้นในการสร้างความคุ้นชินให้กับนักแสดง

4. การปรับเปลี่ยนการทำงานโดยรวม

นักแสดงและผู้กำกับเข้าใจว่าการแสดงที่ใช้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยีแตกต่างจากการแสดงบนเวทีแบบดั้งเดิม ผู้สร้างสรรค์ละครเวทีต้องเข้าใจถึงข้อจำกัดและลักษณะของอุปกรณ์และเปิดกว้างในการสำรวจ รวมทั้งต้องปรับใช้วิธีการแสดงใหม่ ๆ

4.1 ระยะฉายไม่เพียงพอทำให้ขนาดภาพที่ฉายที่พื้นเล็กกว่าที่ออกแบบไว้ ข้อจำกัดของการฉายภาพ (projection) จำเป็นต้องมีระยะสำหรับการแขวนเครื่องฉายให้เพียงพอ จุดแขวนโปรเจคเตอร์ (projector) ในโรงละครที่จะต้องฉายลงพื้นมีความสูงไม่เพียงพอ เพราะจุดยึดเกาะสูงสุดมีเพียงบริเวณทางเดินของเจ้าหน้าที่เทคนิค (cat walk) ดังนั้นเมื่อระยะฉายสั้นเกินไปทำให้ภาพที่ได้เล็กกว่าที่คาดไว้ ทำให้ผู้กำกับจะเป็นต้องปรับการแสดงให้เข้ากับข้อจำกัดที่พอเมื่อเข้าซ้อมในโรงละคร

4.2 ภาพโมชั่นกราฟิก (motion graphic) ที่ออกแบบไว้ เมื่อมาฉายและแสดงจริงยังไม่สามารถสื่อความหมายที่ผู้กำกับการต้องจึงจำเป็นต้องปรับแก้ไข และเพิ่มเติมภาพเคลื่อนไหวอื่น ๆ เข้ามาให้เกิดความสมบูรณ์และเกิดความงดงามทางสุนทรียศาสตร์

การวิเคราะห์ข้อมูลจากการสัมภาษณ์อาสาสมัครที่เข้าร่วมโครงการละครแนวทดลองเล่นเป็นเล่นตาย (DEATH STUDIES)

ผู้กำกับการแสดงค้นพบว่าแก่นสารที่ต้องการสื่อให้กับผู้ชมเป็นหัวใจสำคัญในการออกแบบดีไซน์ภาพ (visual) ที่ใช้ดิจิทัลมีเดียเทคโนโลยี ผู้กำกับการแสดงในงานประเภทนี้จึงเน้นหนักไปที่การเป็นผู้อำนวยการฝ่ายทัศนศิลป์ (Head of the visual arts) ซึ่งสอดคล้องกับความหมายของผู้กำกับการแสดงที่นิยามโดยสดใส พันธุมโกมล ว่าผู้กำกับกับการแสดงคือ “ผู้ที่รับผิดชอบสูงสุดในสายงานฝ่ายศิลปะ” (สดใส พันธุมโกมล, 2531, น.20) กล่าวคือผู้กำกับการแสดงที่จะต้องเลือกการเคลื่อนไหวบนเวที ภาพ (visual) และองค์ประกอบอื่น ๆ บนเวทีต้องสอดประสานและขับเน้นแก่นของการแสดงอย่างมีสุนทรียะ การใช้แนวคิดละครดีไวซ์ (devised/devising theatre) มาเป็นเครื่องมือหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานนั้นสามารถส่งเสริมให้เกิดงานที่น่าสนใจผ่านการแสดง อย่างไรก็ตามระหว่างการสร้างสรรค์ละครแนวทดลองเกิดตัวเลือกขึ้นเป็นจำนวนมากจึงจำเป็นที่ผู้กำกับการแสดงต้องมีทักษะและหลักการในการเลือกสรรชิ้นงานการแสดงที่สื่อสารและขับเน้นแก่นสารของละครเวทีซึ่งสามารถกล่าวสรุปโดยสังเขป

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 196 23/4/2568 BE 13:21

ได้ดังนี้ 1) คำนึงถึงมุมมองของผู้ชมเป็นสำคัญโดยผู้กำกับควรวางแผนว่าต้องการให้ผู้ชมเป็นใคร และต้องการให้ผู้ชมเห็นเหตุการณ์ใด เช่น ผู้ชมเป็นบุคคลที่สามที่รู้เรื่องราวของตัวละครทุกตัวและรู้อนาคตและชะตากรรมของตัวละคร หรือให้ผู้ชมเป็นบุคคลที่สามที่รู้เรื่องราวแค่เพียงบางส่วน เป็นต้น 2) กำหนดบทบาทของภาพ (visual) โดยให้ภาพ (visual) เป็นเครื่องมือที่จะขยายความรู้สึกและภาวะของตัวละคร ภาพ (visual) ที่ปรากฏบนเวทีก็จะสะท้อนถึงอารมณ์ ความรู้สึกภายในของตัวละครแทนคำพูด บางครั้งสามารถนำภาพ (visual) สื่อสารภาพความฝันของตัวละครเพื่อสะท้อนจิตใต้สำนึกบางอย่างที่ปรากฏในตัวละครได้เช่นกัน 3) ร้อยเรียงและเชื่อมโยงองค์ประกอบศิลป์ให้สอดคล้องไปกับเรื่องราวของละครที่ต้องการสื่อสาร โดยกระบวนการนี้จำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้กำกับต้องมีความคิดรวบยอด (conceptual Ideas) หรือภาพรวมของละครเรื่องนี้ในความคิดของผู้กำกับ และต้องสามารถถ่ายทอดความคิดเหล่านี้ไปสู่ทีมงานในฝ่ายต่าง ๆ ซึ่งกระบวนการนี้ผู้กำกับมักใช้การตีความความคิดรวบยอดให้ออกมาเป็นภาพ (key visual) เข้ามาช่วยในการอธิบายภาพในความคิดและแนวทางในเชิงศิลปะให้กับทีมงาน 4) ผู้กำกับละครเวทีจำเป็นต้องคำนึงเวลา (time) หรือจังหวะ (tempo) ของการใช้ภาพ (visual) เพื่อสื่อความหมาย รวมทั้งเข้าใจข้อจำกัดของพื้นที่การแสดง จุดรับภาพ ระบบภาพ เทคนิคแสง และเสียง

ในส่วนของนักแสดง นักแสดงต้องปรับบทบาทของการเป็นนักแสดงให้สอดคล้องไปกับองค์ประกอบสำคัญ 3 ส่วน คือ ภาพ (visual) เสียง (sound) และ การเคลื่อนไหวบนเวที (movement) นักแสดงต้องค้นหาว่าทำอย่างไรที่จะทำให้ภาพ (visual) สัมพันธ์กับการเคลื่อนไหวบนเวที เช่น ภาพ (visual) ที่ใช้เป็นภาพเชิงนามธรรม นักแสดงต้องเข้าใจสภาวะของตัวละคร ความต้องการของตัวละคร รวมทั้งตีความความหมายของภาพ (visual) เพื่อสร้างการเคลื่อนไหวบนเวที ระหว่างการสร้างสรรค์ละครแนวทดลองนักแสดงที่มีปฏิกิริยาโต้ตอบกับภาพโมชั่นกราฟิก (motion graphic) ด้วยการเคลื่อนไหวร่างกายแบบฉับพลันจะสามารถสร้างให้เกิดการเคลื่อนไหวที่น่าสนใจ โดยนักแสดงต้องเปิดความตระหนักรู้ (awareness) กับสิ่งที่อยู่รอบตัว ณ ปัจจุบัน และเปิดระบบประสาทในร่างกาย (sensory) กล่าวคือนักแสดงจะต้องใช้การมองภาพฟังเสียงและเคลื่อนไหวไปอย่างสอดคล้องกับแต่ละจังหวะ นอกจากนี้การทำงานกับพื้นที่การแสดงเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งเพราะพื้นที่การแสดงได้ถูกปรับให้เป็นจอรับภาพซึ่งนักแสดงต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจเกี่ยวกับข้อจำกัดต่าง ๆ ที่มีผลต่อการเคลื่อนไหวร่างกายบนเวที และนักแสดงจำเป็นต้องใช้เวลาซ้อมมากขึ้นในการค้นหาการเคลื่อนไหวร่างกายให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่ปรากฏในภาพ (visual) ในพื้นที่การแสดงจริง

สรุป อภิปราย และข้อเสนอแนะ

ผู้สร้างสรรค์ละครเวทีจำเป็นต้องเข้าใจการทำงาน ข้อจำกัด และบทบาทของภาพ (visual) ที่เกิดขึ้นบนเวทีว่าทำหน้าที่อะไร สื่อความหมายว่าอย่างไร และภาพ (visual) ที่จะฉายบนจอนั้นทำงานสอดคล้องกับการแสดงอย่างไร นอกจากนี้การระบุความคิดรวบยอด (conceptual idea) และการระบุรูปแบบดีไซน์ สไตล์ และองค์ประกอบศิลป์ที่ชัดเจนจะช่วยให้การแสดงที่เกิดขึ้นสื่อสารความหมายได้ดียิ่งขึ้น จะเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์ละครเวทีในรูปแบบนี้ผู้กำกับไม่เพียงแต่มีหน้าที่ในกำกับการแสดงบนเวทีแต่ต้องเรียบเรียงความคิด ตีความ และสื่อสารแก่นของเรื่องผ่านส่วนสำคัญต่าง ๆ ในละครเวที

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 197 23/4/2568 BE 13:21

อย่างมีสุนทรียะ ระหว่างการซ้อมการแสดงเทคนิคทางการแสดง Stanislavski's system ที่ถูกนำมาใช้ในการเตรียมความพร้อมของนักแสดง สามารถช่วยส่งเสริมให้นักแสดงเข้าสู่การเป็นตัวละคร เข้าใจความสัมพันธ์ของตัวละคร และการตีความบทละครได้ดียิ่งขึ้น ในส่วนการสร้างสรรค์การแสดงที่ใช้เทคนิคดีไวซ์ (devised/devising theatre) ที่เน้นการสร้างสรรค์งานแบบมีส่วนร่วมของทีมงานทุกฝ่าย ช่วยส่งเสริมให้งานละครเวทีที่ใช้ภาพ (visual) และการเคลื่อนไหวของนักแสดงบนเวทีสื่อความหมายและขับเน้นอารมณ์ความรู้สึกของตัวละครได้มากยิ่งขึ้น ในส่วนของนักแสดง นักแสดงจำเป็นต้องเข้าใจความหมายของภาพ (visual) และจับจังหวะการแสดงโดยเฉพาะจังหวะการเปลี่ยนแปลงของภาพ นักแสดงจึงต้องสร้างความตระหนักรู้ (awareness) สิ่งที่ต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว อีกทั้งนักแสดงต้องใช้จินตนาการ และเปิดระบบประสาทในร่างกาย (sensory) เพื่อสร้างปฏิกิริยาโต้ตอบกับภาพ (visual) ในระหว่างแสดงซึ่งสิ่งเหล่านี้สามารถสื่อสารอารมณ์และความรู้สึกของตัวละคร รวมทั้งสร้างความหมายให้กับทุกการเคลื่อนไหวบนเวทีให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

เอกสารจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์

งานวิจัยนี้ได้รับการอนุมัติและดำเนินการตามหลักการที่กำหนดโดยสำนักงานคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคนมหาวิทยาลัย สาขาสังคมศาสตร์ รหัสโครงการวิจัย 017/2566 หนังสือรับรองเลขที่ 011/2566

เอกสารอ้างอิง

<u>ภาษาไทย</u>

พชญ อัคพราหมณ์. (ม.ป.ป.). *ละครประยุกต์ (Applied Theatre).* [เอกสารประกอบการสอนรายวิชา FA423401]. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

พรรณี ลีกิจวัฒนะ. (2559). *วิธีการวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 11)*. มีน เซอร์วิสซัพพลาย.

มัทนี รัตนิน. (2546). *ความรู้เบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะการกำกับการแสดงละครเวที* (พิมพ์ครั้งที่ 2). สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.

สดใส พันธุมโกมล. (2531). *เอกสารประกอบการสอนวิชาปริทัศน์ศิลปการละคร*. คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สมพร ฟูราจ. (2552). ละครแบบโต้ตอบ Interactive Theatre. *ศิลปกรรมสาร*, *4*,116-123.

ไทยแวร์ Thaiware. (2563, 15 ตุลาคม). *Resolume Arena (โปรแกรมควบคุมเอฟเฟค ภาพ และเสียง ประกอบเวทีการแสดง).* https://software.thaiware.com/9802-Resolume-Arena-Download.html

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 198 23/4/2568 BE 13:21

ภาษาอังกฤษ

ARS ELECTRONICA. (2024). 4D box / SH4D0W — An AI performance in 3D. Retrieved November 20, 2024 from https://ars.electronica.art/planetb/en/4d-box-sh4d0w/

Candy, L. (2006). Practice Based Research: *A Guide.* Retrieved November 20, 2024 from http://www.creativityandcognition.com/resources/PBR%20Guide-1.1-2006.pdf

Clurman, H. (1997). *On directing*. Simon & Schuster Inc.

Darley, A. (2004). *Visual digital culture, surface play and spectacle in new media Genres.* Routledge.

Dixon, S. (2007). Digital Performance. A history of New Media in Theater, Dance . The MIT Press.

Malone K. & Scott-White G. (eds.). (2006). *Live movies. A field guide to new media for the performing arts.* George Mason University.

Palmer, S. (2006). A place to play - experimentation and interactions between technology and performance. In White, C.A. & Oddey, A (eds.) *The potentials of spaces : International scenography and performance for the 21st century,* Intelle Books, pp. 105-118.

ebook_IN □□□□□□□□□□□□□□□□ □□□□□ 44 □□□□□□□ 1.indd 199 23/4/2568 BE 13:21