

เส้นแบ่งที่พราวเลือนระหว่างชิ้นงานศิลปะและผู้ชม:  
บทสะท้อนความคิดจากนิทรรศการแบบอิมเมอร์ซีฟ  
เรื่อง VOICES BENEATH THE LOUD WAVES  
ART PIECES AND AUDIENCES ON THE FADING  
BOUNDARY: THOUGHT REFLECTION ON THE IMMERSIVE  
EXHIBITION VOICES BENEATH THE LOUD WAVES

ศรุพงษ์ สุดประเสริฐ<sup>1</sup> กัญญวัลย์ คูหาแก้ว<sup>2</sup> ภัทรวรฤณ จันทร์พวง<sup>3</sup>  
ลักษณ์สุภา ทองแผ่น<sup>4</sup> ณริชฎา จันทรสุมแสง<sup>5</sup>

Corresponding author:

ศรุพงษ์ สุดประเสริฐ  
z.sarupong@gmail.com

Sarupong Sutprasert<sup>1</sup>, Kanyawan Koohakaew<sup>2</sup>,  
Pattaravarin Junphoung<sup>3</sup>, Laksupa Thongpan<sup>4</sup>  
Narisada Chantarasuphasang<sup>5</sup>

Received: 30 May 2025

Revised: 28 June 2025

Accepted: 29 June 2025

Published: 31 July 2025

Citation:

Sutprasert, Sarupong, *et al.*  
“Art Pieces and Audiences on  
the Fading Boundary: Thought  
Reflection on the Immersive  
Exhibition Voices Beneath the  
Loud Waves.” *PULSE: Journal  
for Music and Interdisciplinary  
Practices* 6, no. 1 (2025): 132–145.  
[https://so18.tci-thaijo.org/index.  
php/pulsejournal/article/view/  
vol6no1\\_5/sarupongsutprasert](https://so18.tci-thaijo.org/index.php/pulsejournal/article/view/vol6no1_5/sarupongsutprasert)

- <sup>1</sup> ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สังกัดสาขาวิชาการละครคอน  
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- <sup>2,3</sup> นักศึกษาหลักสูตรศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต  
สาขาวิชาการละครคอน คณะศิลปกรรมศาสตร์  
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์
- <sup>4,5</sup> นักศึกษาดูริยางคศาสตรบัณฑิต  
สถาบันดนตรีกัลยาณิวัฒนา

### บทคัดย่อ

การออกแบบนิทรรศการแบบอิมเมอร์ซีฟสัมพันธ์กับ  
ประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟโดยเฉพาะการกระตุ้นผัสสะ  
ต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานได้ดำดิ่งไปกับเรื่องราวและสภาพ  
แวดล้อมเพื่อค้นพบความหมายใหม่ ด้วยรูปแบบประสบการณ์  
แบบนี้ทำให้เส้นแบ่งระหว่างชิ้นงานศิลปะกับตัวผู้ชมพราวเลือน  
และศิลปะแนบแน่นกับชีวิตประจำวันมากยิ่งขึ้น นิทรรศการ  
เรื่อง Voices Beneath the Loud Waves ใช้เรื่องราวของ  
วาท 52 เอิร์ทซ์เป็นตัวแทนความโดดเดี่ยว และเป็นปัจจัยให้

เกิดปฏิสัมพันธ์กับเรื่องราวส่วนตัวของผู้เข้าชมงาน ตลอดจนการออกแบบการมองเห็นและการได้ยินในบริเวณงานเพื่อให้เกิดการเดินทางของความคิดและความรู้สึกไปตามกรอบของเนื้อหาในนิทรรศการ กิจกรรมในนิทรรศการประกอบด้วย เกมทางการละคร และการอาบคลื่นเสียง โดยผู้เข้าร่วมงานจะได้มีส่วนร่วมกับการมดงกล่าวท่ามกลางบรรยากาศใต้ท้องทะเลลึกและเสียงดนตรีคลาสสิกผสมผสานกับดนตรีร่วมสมัย หลังจากเข้าร่วมงานแล้ว ผู้เข้าร่วมงานบางส่วนสะท้อนความรู้สึกเชิงสงบ และได้ตระหนักถึงสถานการณ์ด้านสุขภาวะทางใจของตน

**คำสำคัญ:** อิมเมอร์ซีฟ การออกแบบนิทรรศการ การออกแบบประสบการณ์ ศิลปะกับชีวิต วาฬ สุขภาวะทางใจ ละครบำบัด เสียงบำบัด

## Abstract

Immersive exhibition design, which directly connects to the concept of immersive experience, leverages sensory stimulation to cultivate profound audience engagement, fostering novel interpretations of narratives and environments. This methodology blurs the traditional dichotomy between artwork and observer, thereby integrating artistic expression more closely with everyday life. An exhibition, *Voices Beneath the Loud Waves*, utilizes the narrative of the 52-hertz whale to symbolize solitude. This theme enables visitors to forge personal connections with the presented story. The exhibition's visual and auditory design guided the audience's emotional and contemplative journey through each thematic segment. Elements such as theatrical games and sound baths were set within an ambience of the deep sea, featuring a blend of classical and contemporary music. Post-exhibition reflections from attendees frequently cited a newfound sense of emotional tranquillity and heightened awareness regarding their own mental well-being.

**Keywords:** Immersive, exhibition design, experience design, art and daily life, whale, mental well-being, drama therapy, sound therapy

## บทนำ

การมีประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ (immersive experience) เป็นที่นิยมในประเทศไทยมากขึ้นในช่วงที่ผ่านมา เราจะพบว่ามินิเธียเตอร์และการแสดงแนวนี้จัดแสดงอย่างต่อเนื่องทั้งที่ศูนย์จัดแสดงงาน River City Bangkok ห้างสรรพสินค้า Icon Siam ห้างสรรพสินค้า EmQuartier และอื่นๆ ตลอดจนเป็นคำศัพท์ที่นักการตลาดปัจจุบันนิยมใช้เพื่อให้ผู้คนได้เกิดประสบการณ์รูปแบบใหม่กับแบรนด์สินค้า ประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟมีหัวใจสำคัญคือการพาให้ผู้คนที่ดำดิ่งในพื้นที่และเรื่องราวเพื่อให้เกิดประสบการณ์ที่แตกต่างไปจากชีวิตประจำวัน เพื่อให้เกิดความเข้าใจหรือความหมายใหม่ต่อเรื่องที่น่าสนใจ ประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟจึงไม่ได้หมายถึงแค่การมีส่วนร่วมกับเรื่องราวหรือพื้นที่ แต่คือการออกแบบสภาพแวดล้อมเพื่อให้เกิดประสบการณ์ในลักษณะดังกล่าวด้วย

ความเครียดในปัจจุบันส่งผลกระทบต่อสุขภาพทางใจของผู้คนเป็นจำนวนมาก การหันมาดูแลสุขภาพจิต เช่น การนั่งสมาธิ การทำกิจกรรมเพื่อความผ่อนคลาย การสำรวจจิตใจ ฯลฯ กลายเป็นกิจกรรมที่นิยมในหมู่คนจำนวนหนึ่ง นิทรรศการ Voices Beneath the Loud Waves จึงได้ถูกออกแบบเพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานได้สำรวจสุขภาพทางใจของตนในบรรยากาศแบบอิมเมอร์ซีฟ โดยเป็นความร่วมมือระหว่างสาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ในรายวิชาการละครคอนนิพินธ์ และ สถาบันดนตรีกัลยาณีวัฒนา ในรายวิชาดนตรีเพื่อประชาสังคม

ในบทความนี้จะสำรวจความหมายและขอบเขตของประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ โดยเฉพาะในส่วนที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบนิทรรศการ และอภิปรายถึงประสบการณ์ดังกล่าว

## 1. อะไรคือนิทรรศการแบบอิมเมอร์ซีฟ (immersive exhibition)

คำว่าประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ (immersive experience) ยังไม่มีศัพท์บัญญัติเป็นภาษาไทยอย่างเป็นทางการ หากมีการเรียกจำลองในสื่อออนไลน์ว่า “ประสบการณ์ที่ดื่มด่ำ” แต่ก็มีกรอบนิยามว่ามนุษย์สามารถดื่มด่ำกับประสบการณ์ได้แม้ในสถานการณ์ทั่วไปในชีวิตประจำวัน ไม่จำเป็นต้องดื่มด่ำเฉพาะในการจัดแสดงแบบที่เรากำลังจะพูดถึงในบทความนี้ ดังนั้น ในบทความนี้จะเรียกทับศัพท์ว่า “ประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ” เพื่อหลีกเลี่ยงความกำกวมของคำจำลองในโลกออนไลน์

คำว่า immersive มาจากคำนามว่า immersion ซึ่งหมายถึงการจุ่มลงไปใต้น้ำ เมื่อเราอยู่บนบกแล้วมองลงไปใต้น้ำ เราจะมีโอกาสได้เห็นสภาพใต้ท้องน้ำในภาพแบบหนึ่ง และเมื่อเราจุ่มตัวเองลงไปใต้น้ำและพยายามลืมหามอง เราจะเห็นสภาพใต้ท้องน้ำในอีกภาพหนึ่ง ซึ่งแตกต่าง

จากภาพที่เรามองจากบนบกเมื่อสักครู่นี้ และแน่นอนว่าไม่ใช่การมองเห็นเท่านั้นที่เปลี่ยนแปลงไป การรับรู้ผ่านผัสสะต่างๆ ก็เปลี่ยนไปเช่นกัน เช่น การได้ยิน และ การรู้สึก ประสบการณ์การรับรู้สภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนไปเป็นเงื่อนไขสำคัญในการกล่าวถึงประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ ดังนั้น การแปลคำว่า immersive จึงไม่สามารถกระทำอย่างตรงไปตรงมาได้ Tricia Austin เห็นว่า ช่วงเวลาที่เราดำดิ่งหรือจุ่มตัวลงไปในเรื่องราวหนึ่ง (immersion) นั้น จะเกี่ยวข้องกับสิ่งที่ไม่ใช่การรับรู้ตัว (non-concious) การดำรงอยู่เป็นระยะเวลานาน (persistent) และประสบการณ์ทางผัสสะต่อสิ่งที่แวดล้อมเราอยู่ (ambient sensory experiences) ซึ่งจะสร้างความรู้สึกที่เราถูกแวดล้อมหรือถูกห่อหุ้มอยู่ในพื้นที่ และมันช่วยพุมักความรู้สึกสัมพันธ์ระหว่างผู้คนที่พื้นที่ประหนึ่งว่าเป็นโลกอันสมบูรณ์ในตัวเอง<sup>1</sup> การออกแบบสภาพแวดล้อมให้เกิดประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ จึงจำเป็นต้องคำนึงถึง ความสามารถในการสร้างประสบการณ์ที่กระตุ้นความคิด และสร้างความเปลี่ยนแปลงได้ (critical and transformative experiences) ผ่านการเข้าออกระหว่างสภาพแวดล้อมภายนอกที่เราดำรงอยู่ และ เรื่องราวในจิตใจที่เราจะสามารถดำดิ่งลงไปได้ เพื่อถักทอข้อเท็จจริงและเรื่องแต่งเข้าไว้ด้วยกัน ทำให้มันเข้าไปอยู่ภายใน แต่กระนั้น ก็ยังสามารถสะท้อนสภาพจริงของชีวิตประจำวันได้

นิทรรศการแบบอิมเมอร์ซีฟ (immersive exhibition) ที่กำลังจะกล่าวถึงในบทความนี้จึงหมายความว่า การจัดแสดงงานที่เชื้อเชิญให้ผู้เข้าร่วมงานเกิดประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟผ่านเครื่องมือต่างๆ ที่จะกระตุ้นผัสสะ เช่น แสง เสียง สภาพแวดล้อม และเรื่องราวส่วนบุคคล ทั้งนี้ เพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานได้คิดใคร่ครวญและสนทนากับตัวเอง ตลอดจนอาจจะกระตุ้นให้เกิดความเปลี่ยนแปลงกับตัวผู้เข้าร่วมในทางใดทางหนึ่งก็เป็นได้

## 2. แนวคิดที่ส่งอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์งานเชิงประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ

โดยทั่วไปแล้ว การแสดงงานศิลปะไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์หรือศิลปะการแสดงก็ตาม มักจะแบ่งพื้นที่อย่างชัดเจนระหว่าง “ชิ้นงาน” และ “ผู้ชม” ในแวดวงการละครตะวันตกก็ยึดธรรมเนียมนี้เช่นกัน จนกระทั่งช่วงทศวรรษ 1880 ในระบบคริสต์ศักราช มีนักการละครในทวีปยุโรปที่เริ่มท้าทายขนบของการละคร จนท้ายที่สุดนำไปสู่การทำให้เส้นแบ่งระหว่างชิ้นงานและผู้ชมพร่าเลือนมากขึ้นเรื่อยๆ

ก่อนหน้า ค.ศ.1880 ผู้คนในทวีปยุโรปและอังกฤษได้รู้จักวิธีการบันทึกประสบการณ์และการถ่ายทอดประสบการณ์ที่มีลักษณะสมจริงมากขึ้นผ่านกล้องถ่ายรูป โทรศัพท และ การบันทึกเสียง

<sup>1</sup> Tricia Austin, *Narrative Environments and Experience Design: Space as a Medium of Communication* (New York: Routledge, 2020), 127.

ปรากฏการณ์นี้เปลี่ยนวิธีการนำเสนอละครในยุโรปและอังกฤษอย่างมาก เช่น จากที่เคยเป็นภาพวาด 2 มิติ มาสู่การจัดฉากแบบ 3 มิติ การใช้เฟอร์นิเจอร์จริง การสร้างชั้นลอย เพื่อให้ภาพบนเวทีมีความสมจริงและสอดคล้องกับฉากในบทละครมากขึ้น รวมถึงการพัฒนาเทคนิคการแสดงของ Stanislavsky ในช่วงต้นศตวรรษที่ 20 ที่ให้คุณค่ากับความเป็นธรรมชาติและสมจริง<sup>2</sup> ปรากฏการณ์นี้สะท้อนถึงการขึ้นสู่กระแสสังคมระดับสูงของขบวนการเหตุผลนิยม ซึ่งสร้างความเปลี่ยนแปลงทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีในยุโรปตั้งแต่ช่วงศตวรรษที่ 17 เป็นต้นมา แต่ถึงกระนั้นก็ตาม นักการละครในช่วงทศวรรษ 1880 - 1940 จำนวนมากก็ต่อต้านกระแสความคิดนี้ โดยเน้นนำเสนอการแสดงที่เชื่อว่า พลังทางชีววิทยาและสิ่งแวดล้อมคือตัวกำหนดชีวิตของมนุษย์ ซึ่งเราเรียกว่า กลุ่มธรรมชาตินิยม (naturalist) และอีกกลุ่มหนึ่งที่ปฏิเสธความเป็นวัตถุของทั้งพวกสัจจะนิยม (realists) และ ธรรมชาตินิยม แต่มุ่งนำเสนอสถานะทางจิตวิญญาณ โดยพยายามทำให้เรื่องราวจิตวิญญาณนิยม (spiritualism) เป็นสิ่งที่จับต้องได้ในการแสดง เราเรียกศิลปินกลุ่มนี้ว่า พวกสัญลักษณ์นิยม (symbolism) แม้ว่าเราพิจารณานักการละครสองกลุ่มนี้แยกกัน แต่ทั้งหมดรวมอยู่ในขบวนการอวองการ์ดลูกที่ 1 (the first wave of avant-garde theatre) ประเด็นหลักของนักการละครกลุ่มนี้คือความเชื่อว่าเราสามารถเข้าถึงความจริงได้ผ่านเครื่องมืออื่นๆ ที่ไม่ใช่การให้เหตุผล ส่วนขบวนการอวองการ์ดลูกที่ 2 (the second wave of avant-garde theatre) เกิดขึ้นตั้งแต่ช่วงทศวรรษ 1910 ซึ่งมีลักษณะสุดขั้วและถอนรากถอนโคน (radical) มากกว่ากลุ่มแรก ซึ่งกลุ่มนี้ท้าทายความเป็นละครเวทีและการแสดงในยุคก่อนทั้งหมด เช่น แทนที่จะแยกศิลปะออกจากชีวิต กลุ่มความคิดนี้แสวงหาวิธีทดลองในการแสดง เพื่อไปสู่การปฏิรูปตามแบบอุดมคติ หรือ ใช้วิธีการตื้นและก่อกวนผู้ชม เพื่อให้ผู้ชมกลายเป็นผู้ร่วมสร้างสรรค์ศิลปะในครั้งนั้น ซึ่งจะเป็นการพาให้ผู้ชมเข้าร่วมกระบวนการสร้างสรรค์ความหมายใหม่ซึ่งอาจจะช่วยเปลี่ยนแปลงชีวิตของผู้ชม ซึ่งลักษณะของละครในกลุ่มนี้จะหลีกเลี่ยงไปจากการแสดงแบบก่อนหน้า โดยอาศัยการแตกเป็นส่วนๆ (fragmentation) ความไม่ต่อเนื่องของเรื่องราว (discontinuity) และ คอลลาจ (collage) นักการละครที่ถูกพิจารณาว่าอยู่ในกลุ่มนี้ เช่น กลุ่ม futurists กลุ่ม expressionists กลุ่ม constructivists และกลุ่ม surrealists นอกจากนี้ เทคโนโลยีใหม่ๆ ในแต่ละช่วงก็ช่วยสนับสนุนการทำงานของศิลปินอวองการ์ด ไม่ใช่แค่เพียงการถ่ายภาพและสิ่งประดิษฐ์ทางเสียงเท่านั้น แต่ไฟฟ้าและการฉายแสงก็ด้วย<sup>3</sup>

ในช่วงเวลาร่วมสมัยเดียวกันนั้น การแสดงงานแบบสภาพแวดล้อมโดยสื่อแบบอิมเมอร์ซีฟ เริ่มต้นจากการจัดแสดงงานทัศนศิลป์ร่วมกับดนตรีสด และสามารถสืบทอดกลับไปได้ถึงทศวรรษ

<sup>2</sup> Phillip B. Zarrilli et al., *Theatre Histories: An Introduction*, 2nd ed., ed. Gary Jay Williams (Oxon: Routledge, 2010), 302-311.

<sup>3</sup> Phillip B. Zarrilli et al., *Theatre Histories: An Introduction*, 2nd ed., ed. Gary Jay Williams (Oxon: Routledge, 2010), 319-321.

1920 ซึ่ง Oskar Fischinger และ Alexander Lazlo จัดแสดงงานชื่อ Farblichtmusik โดยใช้โปรเจ็กเตอร์ฉายภาพยนตร์และเปียโน หรือ ในทศวรรษที่ 1950 ใน Vortex Concerts โดย Jorden Belsom และ Henry Jacobs ซึ่งจัดที่ Morrison Planetarium ของ California Academy of Science เมือง San Francisco ในงานนี้มีการใช้โปรเจ็กเตอร์จำนวนมากและใช้ลำโพงถึง 38 ตัว<sup>4</sup>

แทนที่จะเป็นความบันเทิง โลกสมมติที่สมบูรณ์ในตัวเอง Berthold Brecht ในปี 1978 กับละครสไตร์เอปิกของเขาได้ทำลายภาพมายาของละครด้วยวิธีหลากหลาย เช่น การให้ตัวละครตระหนักถึงและกล่าวถึงผู้ชมโดยตรงไปตรงมา ซึ่งเป็นการทำลายกำแพงที่สี่ (the fourth wall) อันเป็นผนังในจินตนาการที่ทำหน้าที่แบ่งโลกของผู้ชมกับโลกของนักแสดง วิธีการของ Brecht ดึงผู้ชมเข้ามาเกี่ยวข้องกับการกระทำของตัวละครและบังคับให้ผู้ชมต้องสะท้อนความคิดของตัวเองเกี่ยวกับการกระทำของตัวละครบนเวที สถานการณ์แบบนี้ทำให้ผู้ชมต้องหมุนกลับไปกลับมาระหว่างการดำรงอยู่ในภาพสมมติและการสะท้อนความคิดอย่างตระหนักรู้ซึ่งเกิดจากการดำรงในความจริงของตัวเอง ประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟลักษณะนี้ ชี้ให้เห็นว่าผู้ชมไม่ได้ละทิ้งตัวเองไปทั้งหมดเมื่ออยู่ในสถานการณ์ดำรงกับเรื่องราว เนื่องจากผู้ชมยังรับรู้ตัวเองในฐานะกายาร่างที่ยังเคลื่อนไหวได้ และส่วนหนึ่งก็เป็นเพราะเรื่องราวกระตุ้นให้ผู้ชมต้องคิดและตอบโต้<sup>5</sup> ปัจจุบันละครอิมเมอร์ซีฟกำลังได้รับความนิยมในหลายประเทศ หัวใจสำคัญของละครสไตร์เอปิกคือการทำให้ผู้ชมกลายเป็นส่วนหนึ่งของโลกของละครผ่านการกระตุ้นผัสสะต่างๆ และปฏิสัมพันธ์กับเรื่องราวโดยสุดท้ายแล้ว ผู้ชมจะได้รับประสบการณ์เฉพาะตัวอันเกิดจากการเลือกทำหรือไม่ทำของตัวเองตลอดเรื่องราวที่ดำเนินไปและตามกรอบกติกาที่ละครได้กำหนดไว้<sup>6</sup>

ในช่วงทศวรรษ 1990 ลักษณะประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟถูกใช้ในแวดวงเทคโนโลยี VR สำหรับการเล่นเกมและการฝึกทหาร และเมื่อเทคโนโลยีก้าวหน้ามากขึ้นในช่วง 25 ปีที่ผ่านมา ประสบการณ์ชนิดนี้ถูกนำมาใช้มากขึ้นทั้งในแวดวงศิลปินและนักออกแบบ และไม่เพียงในโลกดิจิทัลเท่านั้น แต่เป็นโลกทางกายภาพด้วย ตลอดจนไม่ได้จำกัดเฉพาะการใช้เทคโนโลยีเท่านั้น การไม่ใช่เทคโนโลยีก็ทำให้เกิดประสบการณ์ชนิดนี้ด้วยเช่นกัน Immersion ไม่ใช่เพียงการกล่าวถึง VR แต่เพียงอย่างเดียวอีกต่อไป<sup>7</sup>

ประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟนั้นสามารถกระตุ้นให้เกิดการคิดเชิงวิพากษ์หรือไม่เกิดขึ้นก็ได้ เช่น การไปเที่ยวใน theme park ทำให้ผู้ชมเกิดความบันเทิงไปกับฉากและคาแรกเตอร์

<sup>4</sup> Anton Schlesinger, Henrik von Coler, Justus Berger, and Stefan Weinzierl, "The Transformation of Archeological Sites into an Exhibition Space - Project Report on an Immersive Installation," paper presented at 2021 *Immersive and 3D Audio: from Architect to Automotive*, Bologna, Italy, 2021, 1.

<sup>5</sup> Tricia Austin, *Narrative Environments and Experience Design: Space as a Medium of Communication* (New York: Routledge, 2020), 130.

<sup>6</sup> Drama Arts Chula, Facebook post, May 29, 2024, accessed May 27, 2025, <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=794607506101996&id=100066582615464&set=a.523239829905433>.

<sup>7</sup> Tricia Austin, *Narrative Environments and Experience Design: Space as a Medium of Communication* (New York: Routledge, 2020), 127-8.

ราวกับได้ดำดิ่งไปสู่โลกสมมติใบนั่น โดยปราศจากการตระหนักถึงสภาพแวดล้อม เช่น ช่วงขณะ เวลา สถานการณ์ภายนอก สถานที่ หรือ อาคารที่ห่อหุ้มโลกใบนั่นเอาไว้ หรือ การเล่าเรื่องการพัฒนาเมือง อาจทำให้ผู้ฟังได้ดำดิ่งไปกับเรื่องราวและสภาพแวดล้อม ได้ตีความพื้นที่ของเมือง แต่ขณะเดียวกันก็ก่อให้เกิดคำถามถึงผลกระทบต่อความรับผิดชอบและความทะยานอยากของเขาที่ตั้งอยู่บนทางแยกของศีลธรรม กฎหมาย และ การเมือง ดังนั้น การตระหนักรู้ถึงการดำรงอยู่ ณ ปัจจุบันขณะ ในบริบทและสภาพแวดล้อมทั้งที่ใกล้ตัวและไกลตัว จึงเป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้เกิดประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟในรูปแบบที่แตกต่างกัน<sup>8</sup>

ในช่วงศตวรรษที่ 19 วงการละครเวทีในยุโรปและอังกฤษพยายามนำเสนอความเป็นจริงของชีวิตผ่านองค์ประกอบต่างๆ ของการแสดงที่มีความสมจริงมากขึ้น ขณะเดียวกันก็มีกระแสความคิดอีกรูปแบบหนึ่งที่พยายามบอกว่าการนำเสนอความไม่สมจริงก็สามารถทำให้มนุษย์เข้าถึงความเป็นจริงได้เช่นกัน วิธีคิดเช่นนี้ทำให้การนำเสนองานศิลปะมีรูปแบบที่หลากหลายมากขึ้น ในช่วงเวลาเดียวกัน การสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมเพื่อนำเสนองานศิลปะก็มีการนำเอาการแสดงและสื่อเข้าไปผสมผสานเพื่อสร้างประสบการณ์ใหม่ให้กับผู้เข้าร่วม จวบจนกระทั่งช่วงหลังของศตวรรษที่ 20 วิธีคิดดังกล่าวได้แสดงผลให้เห็นเป็นการพัวเลือนระหว่างผู้ชม ชิ้นงาน และ พื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นการพึ่งพาความก้าวหน้าของเทคโนโลยีหรือไม่ แต่ประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟอาศัยประโยชน์จากความพัวเลือนนั้น เชื่อเชิญให้ผู้เข้าร่วมค้นหาความหมายใหม่ตลอดจนกระตุ้นความคิดเชิงวิพากษ์ต่อชีวิตประจำวันและพื้นที่ที่พวกเขาอาศัยอยู่

### 3. การใช้องค์ประกอบทางการละครคอนในการออกแบบนิทรรศการ

#### 3.1 พล็อต

ความคิดแรกเริ่มของนิทรรศการชุดนี้ได้รับแรงบันดาลใจจากเรื่องราวของวาทที่มีคลื่นเสียง 52 เฮิรท์ซ์ โดยทั่วไปแล้ววาทจะสื่อสารกันได้โดยส่งคลื่นเสียงหากันได้น้ำ และแน่นอนว่าจะต้องมีคลื่นความถี่ที่ตรงกัน ความถี่ปกติของเสียงร้องของวาทจะอยู่ในช่วง 10 - 40 เฮิรท์ซ์ ดังนั้น วาทที่มีคลื่นเสียง 52 เฮิรท์ซ์ จึงไม่สามารถสื่อสารกับวาทตัวอื่นๆ ได้ ในนิทรรศการครั้งนี้ วาท 52 เฮิรท์ซ์ จึงถูกหยิบมาใช้เป็นตัวแทนของความโดดเดี่ยว ความเจ็บงัน และการแยกตัวออกจากสังคม

ในทฤษฎีการละครนั้น พล็อตเรื่องมีหลากหลายรูปแบบ แต่แบบที่ได้รับความนิยมคือทฤษฎีของ Freytag (Freytag 1900) ซึ่งมีลำดับส่วนต่างๆ ดังนี้ 1) Exposition 2) Rising action 3) Climax 4) Falling action และ 5) Denouement ส่วนต่าง ๆ จะสัมพันธ์กับระดับ

<sup>8</sup> Tricia Austin, *Narrative Environments and Experience Design: Space as a Medium of Communication* (New York: Routledge, 2020), 130-1.

ความเข้มข้นของเรื่องเหมือนการไต่ระดับของเส้นโค้งขึ้นไปจนถึงจุดสูงสุดที่ส่วนที่ 3 จากนั้นก็จะไต่ระดับโค้งลงมา

ปมขัดแย้งก็เป็นปัจจัยสำคัญที่จะทำให้เกิดเส้นโค้งดังกล่าวขึ้น เพราะเป็นสิ่งที่ทำให้ตัวละครจะต้องลงมือกระทำอะไรสักอย่างเพื่อคลี่คลายปมขัดแย้งนั้น ในการออกแบบนิทรรศการเราสามารถดึงปมขัดแย้งแบบการละครมาใช้เพื่อหลอมรวมพลวัตของพื้นที่ให้สอดคล้องไปกับเรื่องราว ซึ่งสามารถมีได้หลายรูปแบบ เช่น การค้นหาปมขัดแย้งของเรื่องราวที่จะเล่า แล้วนำไปออกแบบเนื้อหาและพื้นที่ ตลอดจนองค์ประกอบทางการมองเห็นและได้ยิน เพื่อให้สอดคล้องไปกับเรื่องราว หรือ การมองคู่ความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับตัวนิทรรศการเอง เช่น การทำให้ผู้ชมรู้สึกเป็นส่วนหนึ่ง หรือ รู้สึกเป็นอื่นกับเนื้อหาของนิทรรศการ ซึ่งก็เป็นวิธีการสร้างปมขัดแย้งแบบการละครอีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งทั้งหมดนี้ สามารถสร้างได้ผ่าน 3 กลวิธี ได้แก่

1. การพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้ส่งสาร กับ ผู้รับสาร (sender vs receiver)
2. การพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่าง ผู้กระทำ กับ เป้าหมาย (subject vs object)
3. การพิจารณาความสัมพันธ์ระหว่าง การช่วยเหลือ กับ การขัดขวาง (helper vs opponent)

การหลอมรวมปมขัดแย้งเหล่านี้เข้ากับพื้นที่ ไม่ว่าจะเป็นการลำดับเนื้อหา การออกแบบเส้นทาง การออกแบบสภาพแวดล้อม วัตถุและภาพ เสียงและดนตรี ตลอดจนสื่ออื่นๆ จะส่งผลกระทบต่อการรับรู้ของผู้ชมเมื่อเข้าไปสู่พื้นที่นั้น เปรียบเสมือนการพาผู้ชมเข้าไปสู่ดินแดนใหม่ และกลั่นกรองประสบการณ์นั้นให้เป็นความเข้าใจหรือมุมมองใหม่ๆ ต่อเรื่องที่นิทรรศการได้นำเสนอ<sup>9</sup>

การออกแบบเนื้อหาในนิทรรศการครั้งนี้แบ่งเรื่องราวออกเป็น 5 ส่วน ได้แก่ 1) เตรียมตัว 2) ความวุ่นวาย 3) สำรวจ (สำรวจร่างกายตัวเอง) 4) ดำดิ่ง (สะท้อนตัวเอง) และ 5) ยอมรับ (sound bath)

ส่วนแรกจะจัดแยกออกไปที่ห้องหนึ่งเพื่อให้ผู้เข้าร่วมงานได้ “เตรียมตัว” โดยให้สำรวจตัวเองผ่านการเขียนหรือการระบายสีลงบนกระดาษ จากนั้นทีมงานจะพาผู้เข้าร่วมเดินเรียงแถวเข้าไปในห้องจัดแสดงนิทรรศการ เมื่อไปถึงแล้วจะเริ่มส่วน “ความวุ่นวาย” มีการแสดงดนตรีสดต้อนรับ จากนั้นจะมีเสียงพากย์เพื่อให้คำแนะนำแก่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมว่าต้องทำอะไรต่อไป สำหรับกิจกรรมแรกจะเป็นการแยกตัวเข้าไปที่ซุ้มปะการังซึ่งเปรียบเสมือนพื้นที่ส่วนตัว ผู้เข้าร่วมจะได้ “สำรวจ” ร่างกายของตนเอง สำรวจความคิด ความเครียด ความกลัว ความไม่พอใจ และได้ผ่อนคลาย ซึ่งเปรียบเสมือนการค่อยๆ ถักทอเรื่องราวของตัวเองเข้าสู่นิทรรศการ และปล่อยตัวเองเข้าสู่โลกอีกใบหนึ่ง ถัดมาจะเป็นช่วง “ดำดิ่ง” ซึ่งเป็นกิจกรรม Mirror โดยให้ผู้เข้าร่วมจับคู่กันและ

<sup>9</sup> Tricia Austin, *Narrative Environments and Experience Design: Space as a Medium of Communication* (New York: Routledge, 2020), 130, 56–61.



เลียนแบบท่าทางของอีกฝ่ายไปพร้อมๆ กัน ในกิจกรรมนี้จะมีทีมงานเข้าไปคอยให้ความช่วยเหลือ  
ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมมีข้อสงสัย หรือ ไม่มีคู่ทำกิจกรรม เปรียบเสมือนผู้เข้าร่วมได้อยู่ในโลกอีกใบที่  
มีกิจกรรมไม่เหมือนพื้นที่ที่เข้ามา ตลอดเวลาที่ทำกิจกรรมเหล่านี้จะมีเสียงดนตรีที่บันทึกไว้เล่น  
คลอตลอด ในช่วงนี้จะพาผู้เข้าร่วมงานดำดิ่งสู่บรรยากาศของโลกสมมติ จากนั้นจะดำเนินกิจกรรม  
ส่วนสุดท้าย “ยอมรับ” โดยที่ผู้เข้าร่วมจะกลับเข้าไปในซุ้มปะการังของตนเอง และหลับตานอน  
พร้อมกับแสงไฟที่เริ่มสลัวลง การฉายภาพวาท 52 เอิร์ทซ์ผ่านโปรเจกเตอร์ และการเชิญคลื่นเสียง  
จากเครื่องดนตรีต่างๆ การแสดงในส่วนนี้เป็นการดันสด และผู้เข้าร่วมจะทำได้เพียงรับฟังเท่านั้น  
เปรียบเสมือนการได้เข้าไปสู่จิตใจตนเอง เรื่องราวในส่วนแรกอาจถูกกระตุ้นขึ้นมาในความคิดส่วน  
ตัว และผู้เข้าร่วมอาจจะได้สนทนากับตัวเองโดยไม่มีใครรบกวน ซึ่งผู้ชมอาจได้เจอความคิดใหม่ๆ  
และคำตอบของเรื่องราวที่ผู้เข้าร่วมได้เปิดเอาไว้เองในส่วนแรก

ด้วยการออกแบบดังกล่าว จะทำให้ผู้เข้าร่วมงานได้แทนตัวเองเป็นตัวละคร และได้  
ดำเนินเรื่องราวตามกรอบที่วางไว้ ซึ่งเริ่มจากการแนะนำสถานที่และวางปมขัดแย้งในใจของตนเอง  
ไปพร้อมกันซึ่งตรงกับส่วน exposition ของโครงเรื่อง และเกิดขึ้นในห้องแรก จากนั้นจึงพาผู้เข้า  
ร่วมงานเข้าออกออกในระหว่างเรื่องราวในใจของตนเอง กับ โลกที่ถูกสมมติขึ้นมา และได้ใช้เวลา  
ส่วนตัวในการใคร่ครวญโดยไม่ถูกผู้อื่นรบกวนและปราศจากการตัดสินจากคนรอบข้าง ในช่วงเวลา  
นี้ตรงกับช่วงกลางของโครงเรื่อง ตั้งแต่ rising action ไปจนถึง falling action ซึ่งเกิดขึ้นตั้งแต่  
ผู้เข้าร่วมงานเดินเปลี่ยนห้องมาสู่พื้นที่หลักของนิทรรศการ ครอบคลุมกิจกรรมต่างๆ ที่จัดขึ้น  
ซึ่งการเปลี่ยนผ่านห้องและบทบรรยายจะช่วยให้ผู้เข้าร่วมงานเกิดประสบการณ์กับสถานที่ ในขณะที่  
เดียวกันก็เริ่มถักทอเรื่องราวในใจที่ถูกกระตุ้นให้คิดไว้ในห้องแรกเข้ากับพื้นที่ใหม่ ในส่วนท้ายของ  
นิทรรศการสอดคล้องกับการเชื่อมต่อระหว่าง falling action และ denouement ของโครงเรื่อง  
ซึ่งผู้เข้าร่วมงานได้อาบน้ำเสียงซึ่งจะช่วยให้หาตอนจบให้กับเรื่องราวของตนเอง

### 3.2 องค์ประกอบทางการมองเห็น

การออกแบบองค์ประกอบทางการมองเห็นเป็นส่วนสำคัญของนิทรรศการ เพราะเป็น  
ผัสสะแรกๆ ที่ถูกกระตุ้นอย่างเห็นได้ชัด และเป็นการสร้างไวยากรณ์ของเรื่องราวว่าเรื่องเกิดที่ไหน  
บรรยากาศของพื้นที่นั้นเป็นอย่างไร สิ่งเหล่านี้จะช่วยประคับประคองให้ผู้เข้าร่วมเชื่อว่าตนเองกำลัง  
ถูกพาไปยังอีกที่หนึ่ง และสามารถดำเนินเรื่องราวของตนเองได้จนจบ

วาท 52 เอิร์ทซ์ เป็นแรงบันดาลใจหลักสำหรับนิทรรศการชุดนี้ บรรยากาศจึงเป็นได้  
ท้องทะเล โดยกำหนดให้มีวาฬตัวใหญ่จะถูกแขวนอยู่ในระดับเหนือศีรษะ และเป็นจุดนำสายตาผู้  
เข้าร่วมงานเพื่อเข้าสู่บรรยากาศโลกใต้ท้องทะเล และเพื่อให้รู้สึกว่ายอยู่ใต้ท้องทะเล รั้วผ้าสีน้ำเงิน

สีฟ้า และสีขาว จะถูกแขวนอยู่บนเพดานสลัความสูงต่ำ ประกอบกับวาทะที่เล็กที่ถูกแขวน  
กระจัดกระจายสลัรื้อผ้า ให้ความรู้สึกเหมือนผู้เข้าร่วมงานกำลังเดินอยู่ใต้ท้องคลื่นของมหาสมุทร  
จากนั้นในแต่ละมุมจะมีซุ้มกระโจมแขวนอยู่กับเพดานแล้วประดับผ้าเป็นทางยาวห้อยลงมา  
เรียกว่า “ซุ้มปะการัง” ส่วนด้านล่างของซุ้มปะการังจะเป็นเบาะยาวหุ้มด้วยผ้าสีน้ำเงิน ฟ้า หรือ  
ขาว เพื่อให้ผู้เข้าร่วมได้นอนในแต่ละช่วงกิจกรรม ผ้าเหล่านี้จะทำหน้าที่รับภาพจากโปรเจกเตอร์  
สลักับผนัง ทำให้เกิดมิติการว่ายน้ำของวาฬด้วย

การออกแบบแสงช่วยให้เกิดบรรยากาศโดยเน้นที่สีฟ้า สีเขียว สีม่วง ซึ่งเป็นสีที่เชื่อมโยง  
กับความสงบ ขณะเดียวกันก็สะท้อนความเป็นท้องทะเล ตลอดจนความแฟนซีของโลกใต้ทะเลไป  
ด้วยพร้อมๆ กัน ขณะที่ภาพเคลื่อนไหวใช้รูปวาฬเคลื่อนไหวอย่างเชื่องช้าเพื่อสร้างบรรยากาศสงบ

### 3.3 องค์ประกอบทางการได้ยิน

เสียงทำงานกับการรับรู้ของมนุษย์อย่างแนบเนียนอยู่ตลอดเวลา เรารับรู้ ตีความ  
และเข้าใจผ่านการได้ยินโดยไม่รู้ตัวอยู่เสมอ ทั้งตัวบทและบริบท เช่น น้ำเสียงช่วยให้เราตีความ  
เนื้อหาได้อย่างถูกต้องว่าผู้ส่งสารต้องการอะไร ในการออกแบบนิทรรศการครั้งนี้ เสียงมีส่วนเป็น  
อย่างมากในการเปลี่ยนผ่านผู้เข้าร่วมจากโลกในชีวิตประจำวันไปสู่โลกสมมติได้มหาสมุทร และพา  
ผู้เข้าร่วมดำดิ่งไปสู่โลกภายในของตนเอง

การนำเสนอดนตรีในนิทรรศการครั้งนี้ มีทั้งแบบการแสดงสด และ แบบที่บันทึกเสียงไว้  
ล่วงหน้า และมีทั้งดนตรีคลาสสิกผสมกับ contemporary และการใช้คลื่นเสียงบำบัด ลักษณะของ  
ดนตรีจะไม่มีท่วงทำนองที่ชัดเจน และไหลลื่นไปโดยไม่มีการหยุดที่ตายตัวหรือเป็นแบบแผน ทว่า  
ไดนามิกและการผสมเครื่องดนตรีกลับเป็นเอกลักษณ์และเป็นองค์ประกอบที่ขับเคลื่อนพลวัตของ  
ความรู้สึกในนิทรรศการ ทั้งพาความรู้สึกเข้มข้น ดำดิ่ง และผ่อนคลาย

เราสามารถกล่าวได้ว่าไดนามิกและสีสันจากเครื่องดนตรีเป็นองค์ประกอบที่กระตุ้นผัสสะ  
ของผู้เข้าร่วมงาน เป็นส่วนสนับสนุนสำคัญให้ผู้เข้าร่วมงานได้เดินทางไปสำรวจภายในจิตใจตนเอง  
และส่งกลับไปยังโลกแห่งความเป็นจริง

องค์ประกอบทางการละครที่ถูกนำมาประยุกต์ในการออกแบบนิทรรศการแบบอิมเม  
อร์ซิฟ ได้แก่ พล็อตเรื่องซึ่งเป็นการกำหนดกรอบการดำเนินเนื้อหาของกิจกรรมในนิทรรศการ ตัว  
ละครซึ่งอาศัยผู้เข้าร่วมงานเป็นผู้สวมบทบาทเป็นตัวเอง ปมขัดแย้งซึ่งเป็นเรื่องราวส่วนตัวที่ต้องหา  
ทางออกให้ตนเอง การมองเห็นและการได้ยินซึ่งอาศัยการตีความของผู้สร้างสรรคินิทรรศการช่วย  
ประคับประคองให้ผู้เข้าร่วมงานสามารถสร้างเรื่องราวและความหมายของตนเองได้ในระหว่างอยู่  
ในนิทรรศการ สิ่งเหล่านี้ประกอบรวมกันเพื่อกระตุ้นผัสสะของผู้เข้าร่วมงานให้รู้สึกเหมือนอยู่ใน

โลกสมมติอีกใบหนึ่ง และสนับสนุนให้ได้มีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องราวของตนเอง เพื่อที่ประสบการณ์ในพื้นที่สมมตินี้จะช่วยให้เกิดการคลี่คลายปมขัดแย้งในใจของผู้ร่วมงานเอง

#### 4. การมีส่วนร่วมของผู้เข้าร่วมนิทรรศการ

จากการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมนิทรรศการบางส่วน ความเห็นของพวกเขาแบ่งได้เป็น 3 กลุ่ม ได้แก่

1. รู้สึกผ่อนคลาย โดยใช้คำอธิบายความรู้สึกในกลุ่มนี้ เช่น รู้สึกผ่อนคลายมากขึ้น คลายเครียด ได้ผ่อนคลาย รู้สึกสบาย รู้สึกเบาขึ้น ความรู้สึกที่ถูกสะท้อนในกลุ่มนี้สัมพันธ์กับหลายองค์ประกอบของนิทรรศการ เช่น แสงสี การเคลื่อนไหวเชิงซ้ำของภาพ และการนอนอาบคลื่นเสียงทั้งหมดนี้ส่งเสริมให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้จมลงสู่โลกใต้ทะเลที่ถูกสมมติขึ้น ทำให้เกิดประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟในลักษณะของการถูกห่อหุ้มด้วยสภาพแวดล้อมหนึ่ง และทำให้เกิดความรู้สึกเป็นอันหนึ่งอันเดียวกับพื้นที่นั้น

2. รู้สึกสงบ โดยใช้คำอธิบายความรู้สึกนี้ เช่น ได้พักตัวเองจากหน้าจอ ได้เรียนรู้ตัวเองในช่วงเวลาต่างๆ ได้หยุดความวุ่นวาย ได้ใช้ชีวิตช้าลง ได้พาให้ตนเองอยู่กับความเงียบ ได้มองดูจิตใจของตัวเอง รู้สึกสงบลงจากเสียงรอบข้างและภาพบรรยากาศรอบข้าง จากคำอธิบายของกลุ่มความรู้สึกนี้ สะท้อนให้เห็นว่าผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้เชื่อมโยงประสบการณ์ในนิทรรศการเข้ากับประสบการณ์ส่วนตัวในโลกแห่งความเป็นจริง โดยการใคร่ครวญถึงกิจกรรมในพื้นที่นอกนิทรรศการในระหว่างที่อยู่ในโลกสมมติได้ท้อแท้ และทำให้ผู้เข้าร่วมกิจกรรมได้ค้นพบความรู้สึกสงบอันเป็นความหมายใหม่ที่เกิดขึ้นจากปฏิสัมพันธ์ระหว่างสองพื้นที่ ทั้งนี้ ประสบการณ์ดังกล่าวสอดคล้องกับประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟที่สามารถกระตุ้นความคิดและสร้างความเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งเกิดจากการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมผ่านองค์ประกอบต่างๆ เพื่อให้ผู้ชมได้ถักทอเรื่องราวสมมติและเรื่องจริงของตนเอง และสามารถนำไปพบความหมายใหม่ๆ ได้

3. สะท้อนความเห็นจากบรรยากาศว่ารู้สึกกรำกับดำดิ่งอยู่ใต้มหาสมุทร บางส่วนได้กล่าวถึงเสียงและบรรยากาศช่วยให้ตนเองได้ปล่อยตัวปล่อยใจ การสะท้อนความเห็นในกลุ่มนี้สัมพันธ์กับการออกแบบการมองเห็นและการได้ยินในนิทรรศการซึ่งส่งผลต่อการรับรู้ ทัศนคติ และกระตุ้นให้มีปฏิสัมพันธ์กับพื้นที่ ซึ่งเป็นรากฐานสำคัญของการสร้างสรรค์สภาพแวดล้อมที่จะกระตุ้นให้เกิดประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ

ความเห็นของผู้เข้าร่วมงานมีสิ่งที่ร่วมกันอยู่บางประการ นั่นคือ เป็นเรื่องของความรู้สึกในเชิงสงบทั้งสิ้น จากคำคุณศัพท์ที่ใช้ในการอธิบาย เช่น “มากขึ้น” หรือข้อความอธิบายเหตุการณ์ เช่น “ได้พัก” “หยุดความวุ่นวาย” “มองดูจิตใจตัวเอง” ช่วยให้เรานูานได้ว่าผู้เข้าร่วมได้เผชิญกับปมขัดแย้งในใจของตน และได้เรียนรู้ผ่านการเดินทางในนิทรรศการนี้ แม้ว่าเราไม่อาจจะตอบ

## BOUNDARY: THOUGHT REFLECTION ON THE IMMERSIVE EXHIBITION VOICES BENEATH THE LOUD WAVES

ได้อย่างชัดเจนว่าปมขัดแย้งนั้นคืออะไร ตลอดจนทางออกของปมหรือการคลี่คลายปมนั้นมีหน้าตาเป็นอย่างไร แต่จากข้อมูลที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมงานบางส่วนนั้นสามารถสะท้อนคุณภาพโดยรวมของบรรยากาศได้ว่านิทรรศการแบบอิมเมอร์ซีฟครั้งนี้มีส่วนช่วยให้ผู้เข้าร่วมได้ตระหนักถึงสถานการณ์สุขภาพทางใจของตนเองและได้ค้นพบช่วงเวลาในเชิงสงบซึ่งมีผลต่อสุขภาพทางใจของตน นอกจากนี้ เทคนิคการสร้างสรรคเนื้อหาและสภาพแวดล้อมในนิทรรศการยังเป็นกลไกสำคัญที่ทำให้เกิดประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ ทั้งในแง่การห่อหุ้มผู้เข้าร่วมกิจกรรมให้รู้สึกราวกับอยู่ในโลกอีกใบหนึ่ง และในแง่ที่กระตุ้นให้คิดใคร่ครวญถึงความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์ในพื้นที่สมมติกับประสบการณ์ในโลกแห่งความเป็นจริง ส่งผลให้เกิดความรู้สึกในรูปแบบที่แตกต่างกันในผู้เข้าร่วมกิจกรรมแต่ละกลุ่ม ซึ่งเป็นองค์ประกอบสำคัญของประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ

### 5. อภิปราย และสรุป

การออกแบบนิทรรศการแบบอิมเมอร์ซีฟเรื่อง Voices Beneath the Loud Waves ครั้งนี้ใช้วาท 52 เอิร์ทซ์เป็นตัวแทนความโดดเดี่ยว ความเฝ้าฝัน และการแยกตัวออกจากสังคม โดยออกแบบเนื้อหาให้ผู้เข้าร่วมได้แทนตัวเองเป็นวาทเพื่อเข้าไปสำรวจความรู้สึกเชิงลบภายในตัวเองท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่ถูกสมมติให้เป็นสถานที่ใต้ท้องทะเล ประกอบแสงสี และสื่อเคลื่อนไหวที่ถูกฉายผ่านโปรเจกเตอร์ รวมถึงดนตรีที่เร้าสลับผ่อนกลายเป็นระลอก ก่อนจะจบด้วยการเชิญคลื่นเสียง ซึ่งส่งผลให้ผู้เข้าร่วมงานรู้สึกในเชิงสงบจากความยุ่งยากบางประการในชีวิต

การออกแบบนิทรรศการดังกล่าวอาศัยองค์ประกอบหลัก 3 อย่าง ได้แก่ การออกแบบเนื้อหาของนิทรรศการที่เอื้อให้ผู้เข้าร่วมงานมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องราวส่วนตัว การออกแบบการมองเห็นให้รู้สึกถึงโลกสมมติ และการออกแบบการได้ยินที่ช่วยประคับประคองให้ผู้เข้าร่วมมีปฏิสัมพันธ์กับเรื่องและอยู่ในสภาพแวดล้อมไปจนจบเรื่อง การออกแบบเหล่านี้ช่วยกระตุ้นผัสสะการมองเห็นให้ผู้ชมรู้สึกเปลี่ยนไปจากพื้นที่ที่เคยอยู่ในชีวิตประจำวัน สิ่งเหล่านี้ช่วยให้ผู้ร่วมงานรู้สึกถูกห่อหุ้มด้วยบริบทและพื้นที่ใหม่ ขณะที่ผัสสะทางการได้ยินได้พาให้ผู้ร่วมงานค่อยๆ เปลี่ยนผ่านไปอยู่ในโลกสมมติและหล่อเลี้ยงบรรยากาศเอาไว้แม้ในยามหลับตา ผัสสะเหล่านี้ช่วยประคับประคองให้การทำงานเชิงสติปัญญาได้คิดใคร่ครวญถึงสถานการณ์ทางสุขภาพทางใจของตนเองและพาไปสู่การค้นพบช่วงเวลาเชิงสงบในจิตใจ

จะเห็นได้ว่าการออกแบบดังกล่าวมีส่วนช่วยสนับสนุนให้ผู้เข้าร่วมงานได้ถักทอเรื่องจริงของตนเองเข้ากับดินแดนสมมติ และเดินทางเข้าสู่โลกภายในของตนเอง ขณะเดียวกันก็ยังสามารถสะท้อนสภาพความเป็นจริงของตนเองได้ว่าการดิ้นรนดิ้นรนความยุ่งยากบางประการในชีวิตของตนเองตลอดจนสามารถคลี่คลายความยุ่งยากนั้นได้ในชั่วขณะหนึ่ง ประสบการณ์ในลักษณะนี้สอดคล้อง

กับความหมายของ “ประสบการณ์แบบอิมเมอร์ซีฟ” ตามที่ได้อภิปรายไว้ข้างต้น สะท้อนให้เห็นว่าประสบการณ์เชิงผัสสะเสมือนบางอย่างสามารถสะท้อนความเป็นจริงของชีวิตมนุษย์ได้

การตระหนักถึงสถานการณ์ทางใจของตนเองช่วยยืนยันเส้นแบ่งที่พร่าเลือนมากขึ้นระหว่าง “ชิ้นงาน” และ “ผู้ชม” เนื่องจาก ผู้เข้าร่วมงานได้กลายเป็นเจ้าของเรื่องราวไปพร้อมๆ กับเป็นผู้ชม นิทรรศการในเวลาเดียวกัน และยังสะท้อนให้เห็นว่าศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตได้ ไม่จำเป็นต้องมีเส้นแบ่งอาณาเขตที่ชัดเจน สิ่งนี้สอดคล้องกับหลายโครงการที่สถาบันดนตรีกลายาพัฒนาได้เคยจัดทำ เช่น โครงการวิจัยนวัตกรรมดนตรีสร้างสรรค์เพื่อการพัฒนาชุมชน กรณีศึกษาชุมชนบางยี่ขันที่ใช้เทคนิคการประพันธ์ดนตรีอย่างมีส่วนร่วมซึ่งช่วยกระตุ้นให้เยาวชนชาวบางยี่ขันได้ตระหนักถึงความสัมพันธ์ระหว่างชีวิตตนเอง ชุมชนของตน และพื้นที่ที่ตนอยู่อาศัย และเปลี่ยนบทบาทจากผู้อยู่อาศัยให้เป็นผู้สร้างสรรค์ และเปลี่ยนสถานะของดนตรีและบทเพลงจากงานศิลปะกลายเป็นสมบัติของชุมชน<sup>10</sup> สิ่งเหล่านี้สะท้อนให้เห็นว่า ศิลปะไม่ใช่เพียงชิ้นงาน หากแต่เป็นประสบการณ์ที่ช่วยให้มนุษย์และสังคมได้เรียนรู้และเปลี่ยนผ่านความหมายในแต่ละช่วงเวลา

<sup>10</sup> Suppabhorn Suwanpakdee, Anothai Nitibhon, and Pongthep Jitduangprem, “Innovation of Creation Music Process for Community Development: Case Study Bang Yi Khan Community,” *Mahidol Music Journal* 7, no. 1 (2024): 102–23, <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/mmj/article/view/270874>

## รายการอ้างอิง

- Austin, Tricia. *Narrative Environments and Experience Design: Space as a Medium of Communication*. New York: Routledge, 2020.
- Drama Arts Chula. 2024. Facebook post. May 29, 2024. Accessed May 27, 2025. <https://www.facebook.com/photo.php?fbid=794607506101996&id=100066582615464&set=a.523239829905433>.
- Freytag, Gustav. *Freytag's Technique of the Drama: An Exposition of Dramatic Composition and Art by Dr. Gustav Freytag*. 3rd ed. Chicago: Scott, Foresman and Company, 1900.
- Schlesinger, Anton, Henrik von Coler, Justus Berger, and Stefan Weinzierl. "The Transformation of Archeological Sites into an Exhibition Space - Project Report on an Immersive Installation." Paper presented at *2021 Immersive and 3D Audio: From Architect to Automotive*, Bologna, Italy, 2021.
- Suwanpakdee, Suppabhorn, Anothai Nitibhon, and Pongthep Jitduangprem. "Innovation of Creation Music Process for Community Development: Case Study Bang Yi Khan Community." *Mahidol Music Journal* 7, no. 1 (2024): 102–23. <https://so04.tci-thaijo.org/index.php/mmj/article/view/270874>
- Zarrilli, Phillip B., Bruce McConachie, Gary Jay Williams, and Carol Fisher Sorgenfrei. *Theatre Histories: An Introduction*. 2nd ed. Edited by Gary Jay Williams. Oxon: Routledge, 2010.