ความหมายและกลวิธีการประพันธ์บทละครของ แซมมวล เบกเกตต์ กับหลักธรรมในพุทธศาสนา

ชุติมา มณีวัฒนา[1]

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิเคราะห์ความหมายและกลวิธีการประพันธ์ในละครของ แซมมวล เบกเกตต์ (Samuel Beckett) ผ่านบทละครเรื่อง Waiting for Godot, Endgame, และ Not I และวิเคราะห์เปรียบเทียบกับหลักธรรมทางพุทธศาสนา ผลการวิจัยพบว่างานเขียนของเบกเกตต์ได้นำเสนอแนวความคิดที่สอดคล้องกับหลักธรรมในพุทธศาสนาอยู่อย่างมีนัยสำคัญ ได้แก่ แนวคิดเรื่องทุกขเวทนา ซึ่งปรากฏเป็นธรรมชาติพื้นฐานของตัวละครทุกตัวของเบกเกตต์ แนวคิดเรื่องวัฏฏะ ที่เป็นผลให้ตัวละครตกอยู่ในสภาวะวนเวียนและหาทางออกไม่ได้ แนวคิดเรื่องไตรลักษณ์ ประกอบ ด้วย

[1]อาจารย์ประจำคณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

อนิจจตา ทุกขตา และ อนัตตตา ซึ่งทั้งตัวละครและปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นในละครได้แสดงให้เห็นความเป็นจริงตามหลักไตรลักษณ์ แนวคิดเรื่องสุญญตา คือ ความว่างจากแก่นสาร และว่างจากความหมายอันเฉพาะเจาะจงใดๆ ในละคร แนวคิดเรื่องสัจจะ 2 เบกเกตต์ได้ใช้กลวิธีการประพันธ์แสดงให้เห็นว่าเขาสงสัยในความจริงระดับสมมุติสัจจะ และกำลังใฝ่หาความจริงขั้นปรมัตถสัจจะ และ แนวคิดเรื่องวิปัสสนา-กรรมฐาน โดยเบกเกตต์ได้ใช้ละครของเขากระตุ้นให้ผู้ชมเกิดกระบวนการเพ่งสิ่งที่อยู่เบื้องหน้าเพื่อให้เห็นแจ้ง

Abstract

This research aims to study and analyze the content and form of three plays by Samuel Beckett which are Waiting for Godot, Endgame and Not I, compared to Buddhist Philosophy. The research found that Backett's plays convey the thought which are significantly similar to Buddhism as followed: The concept of Sufferings is found to be part of the basic nature of his all characters. The circular elements prevailing throughout his plays correspond to the concept of 3 Cycles which indicate an endless circularity of life. The characters' actions and the events happening in the plays resemble the concept of the 3 Characteristics. The concept of Voidness is presented through Beckett's plays along with a lack of essence throughout his plays. The concept of 2 Truth which Beckett uses the form of his plays to question about Conventional Truth and try to seek for Absolute Truth. Finally, the concept of Purity of Mind-Mental Exercises which Beckett uses the form of his plays to arouse the audiences to consider about the truth of the world.

แซมมวล เบกเกตต์ (1906-1969)
ที่มา : Hebden Bridge Festival (2005)

บทนำ

แซมมวล เบกเกตต์ (Samuel Beckett, 1906-1969) นักเขียนบทละครรางวัลโนเบลสาขาวรรณกรรมชาวไอริช ถือเป็นหนึ่งในนักเขียนคนสำคัญที่สุดของกลุ่มละครแนวแอบเสิร์ด บทละครของเขาได้รับการยอมรับ และแพร่หลายอย่างกว้างขวางจนกระทั่งมีผู้นำไปแปลเป็นภาษาต่างๆ มากมายทั่วโลก สาระสำคัญที่ทำให้ผลงานของเบกเกตต์ได้รับความนิยมและกล่าวขานถึงทั้งในแวดวงศิลปะการละครและแวดวงการศึกษาก็ คือ วิธีการตั้งคำถามและแสวงหาความหมายของชีวิตผ่านงานประพันธ์ของเขา เสาวนุช ภูวนิชย์ (2538) กล่าวว่า เบกเกตต์สนใจในแก่นแท้ของมนุษย์และสาระของชีวิต (metaphysical sense) บทละครที่เป็นผลงานชิ้นเอกของเขามักจะแสดงให้เห็นว่ามนุษย์พยายามหาความหมายของชีวิต และตั้งคำถามแก่กันและกันแต่ก็ไม่สามารถหาคำตอบได้

ด้วยโลกทัศน์ในเชิงอภิปรัชญาที่เบกเกตต์ถ่ายทอดผ่านงานละครนี้เอง ทำให้ผลงานของเขามีความเป็นสากล และเปิดกว้างต่อการตีความในมุมมองและมิติอื่นๆ อีกมากมาย หนึ่งในมิติที่น่าสนใจและคาดว่าจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งต่อการศึกษายุคปัจจุบัน นั่นก็คือ การพิจารณาให้เห็นถึงความเชื่อมโยงระหว่างกระบวนทัศน์ของนักการละครชาวตะวันตก กับหลักปรัชญาพุทธศาสนาของชาวตะวันออก ในการนี้

ผู้วิจัยได้เลือกกรณีศึกษาจากบทละคร 3 เรื่องของเขา ได้แก่ Waiting for Godot (1952), Endgame (1957), และ Not I (1972) ซึ่งเป็นเรื่องที่เบกเกตต์เขียนขึ้นในช่วงเวลาต่างๆ กัน และน่าจะเป็นตัวแทนของพัฒนาการด้านกลวิธีการประพันธ์ การปรับเปลี่ยนและความคงอยู่ของมุมมองของเขาได้เป็นอย่างดี

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาวิเคราะห์ความหมายและกลวิธีการประพันธ์บทละครของแซมมวล เบกเกตต์ ผ่านบทละครเรื่อง Waiting for Godot, Endgame, และ Not I
2. เพื่อศึกษาวิเคราะห์เปรียบเทียบหลักธรรมทางพุทธศาสนากับกลวิธีการประพันธ์และความหมายในละครของแซมมวล เบกเกตต์

วิธีดำเนินการวิจัย

เป็นการวิจัยเชิงคุณภาพ เก็บข้อมูลด้วยวิธีการศึกษาเอกสาร (Textual Analysis) โดยมีกระบวนการวิจัย สรุปได้ดังต่อไปนี้

1. ศึกษาและรวบรวมข้อมูลวรรณกรรมและทฤษฎีที่เกี่ยวข้อง
2. วิเคราะห์ความหมายและกลวิธีการประพันธ์ในละคร และเปรียบเทียบหลักธรรมทางพุทธศาสนาที่พบในบทละครของแซมมวล เบกเกตต์

ข้อมูลในการวิจัย

ข้อมูลจากเอกสาร ได้แก่ ประวัติ ผลงาน และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะการเขียนบทละครของแซมมวล เบกเกตต์ ละครแนวแอบเสิร์ด ปรัชญาอัตถิภาวนิยม หลักการวิเคราะห์บทละคร ปรัชญาพุทธศาสนา 6 เรื่อง ที่มีความเกี่ยวข้องกับบทละครของแซมมวล เบกเกตต์ ได้แก่ ทุกขเวทนา วัฏฏะ 3 หลักไตรลักษณ์ สุญญตา สัจจะ 2 และวิปัสสนา-กรรมฐาน

วิธีวิเคราะห์

1. วิเคราะห์ความหมายและกลวิธีการประพันธ์ในละครตามองค์ประกอบของบทละครทั้ง 6 ประการ คือ โครงเรื่อง ตัวละคร ความคิด ภาษา เพลง และภาพ ผ่านบทละครทั้ง 3 เรื่อง

2. วิเคราะห์เปรียบเทียบหลักธรรมในพุทธศาสนา ที่พบในบทละครของแซมมวล เบกเกตต์

ผลการวิจัย

ความหมายและกลวิธีการประพันธ์ละครของแซมมวล เบกเกตต์

จากการศึกษาวิเคราะห์ความหมายและกลวิธีการประพันธ์บทละครเรื่อง Waiting for Godot, Endgame, และ Not I ของแซมมวล เบกเกตต์ พบว่าเบกเกตต์ ได้ทดลองใช้กลวิธีการประพันธ์ที่ต่อต้านรูปแบบละครประเพณีนิยมของอริสโตเติลอย่างสิ้นเชิง กล่าวได้ว่า เขาได้ยกระดับความสำคัญขององค์ประกอบในการแสดงบนเวทีด้านอื่นๆ นอกเหนือไปจากเรื่องราว และ "ตัวละคร" ให้สามารถสื่อสารความคิดของละครได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าเทียมกัน หรือเป็นการให้ความสำคัญกับรูปแบบ (form) ของละครเท่าๆ กับส่วนของเนื้อหา (content) และเพื่อให้มองเห็นว่าเบกเกตต์ได้ทดลองใช้วิธีการประพันธ์ที่แตกต่างไปจากละครแนวประเพณีนิยมอย่างไร ผู้วิจัยจึงได้เปรียบเทียบกลวิธีการประพันธ์ของเบกเกตต์ กับหลักการประพันธ์ละครของอริสโตเติลไว้ให้เห็นชัดเจน โดยแยกตามองค์ประกอบของบทละครทั้ง 6 ประการดังต่อไปนี้

1. โครงเรื่อง (Plot)

1.1 เส้นเรื่องหลักของละครเบกเกตต์มีลักษณะเป็นวงกลม (circular plot) ไม่มีจุดขัดแย้ง ไม่มีจุดวิกฤติ ดำเนินเรื่องย่ำอยู่กับที่ และมักจะให้จุดจบวนกลับมาที่เดิม ในขณะที่ละครแนวประเพณีนิยมของอริสโตเติลจะใช้เส้นเรื่องหลักให้ขึ้นไปสู่จุดสูงสุด (climatic plot) มีข้อขัดแย้ง วิกฤติ จุดสูงสุด คลี่คลาย และลงจบ โดยตอนจบจะเป็นคนละจุดกับตอนเริ่มต้น

1.2 เบกเกตต์มักจะนำเสนอเหตุการณ์และการกระทำเล็กๆ น้อยๆ ของตัวละคร จนดูเสมือนว่าตัวละครกำลังทำแต่สิ่งไร้สาระ (absurd) ในขณะที่ละครแนวประเพณีนิยมจะเลือกนำเสนอแต่เรื่องราวสำคัญๆ ที่ยิ่งใหญ่ และน่าจดจำในชีวิตของตัวละคร

1.3 เหตุการณ์และการกระทำต่างๆ ของตัวละครในละครของเบกเกตต์ จะถูกนำมาจัดวางอย่างกระจัดกระจาย (fragmentation) แยกออกจากกันเป็นส่วนๆ ไม่ได้เชื่อมโยง และไม่มีเหตุมีผล ในขณะที่ละครแนวประเพณีนิยมจะคำนึงถึงการวางลำดับเหตุการณ์ต่างๆ ให้สอดคล้องกัน มีเหตุผล และมีเอกภาพ (unity)

2. ตัวละคร (Character)

2.1 ตัวละครของเบกเกตต์จะไม่ใช่วีรบุรุษ (anti-hero) ไม่มีความยิ่งใหญ่ในชาติตระกูล หรือลักษณะนิสัย และดูเหมือนจะไม่มีศัตรูคู่อริ หากจะมีก็น่าจะเป็น "ความหวาดกลัว" ภายในจิตใจของตัวเอง ในขณะที่ละครแนวประเพณีนิยมจะเน้นสร้างตัวละครแบบวีรบุรุษ (tragic hero) มีความยิ่งใหญ่ในชาติตระกูล และลักษณะนิสัย (tragic greatness) แต่มีข้อบกพร่องบางประการ (tragic flaw) ที่นำพาพวกเขาไปสู่หายนะในที่สุด ส่วนศัตรูของตัวละครก็จะเป็นคน หรือสิ่งมีชีวิตที่มีความยิ่งใหญ่สมน้ำสมเนื้อกัน เช่น สัตว์ประหลาด (monster) เป็นต้น

2.2 เบกเกตต์ไม่ได้มีการวางลักษณะนิสัยของตัวละคร จึงไม่อาจใช้หลักทางจิตวิทยา (psycho analysis) มาวิเคราะห์ได้ เนื่องจากตัวละครของเขาไม่มีประวัติความเป็นมา (background) ไม่มีสถานภาพทางสังคม (social status) ไม่มีแรงจูงใจ (motivation) ต่อการกระทำต่างๆ ส่งผลให้ตัวละครไม่สมจริง (nonrealistic character) จนในบางครั้งตัวละครของเขาดูเหมือนว่าแทบจะไม่เหลือความเป็นมนุษย์อยู่เลย ในทางตรงกันข้าม อาจกล่าวได้ว่า ตัวละครเหล่าแสดงถึง "เนื้อแท้" ของสภาวะภายในของมนุษย์ ที่พบได้ในปัจเจกชนทั่วๆ ไป (everyman) ก็ได้

ส่วนละครแนวประเพณีนิยม จะมีการวางลักษณะนิสัยใจคอของตัวละคร (characterization) อย่างละเอียดให้เฉพาะเจาะจง มีการกำหนดที่มาที่ไปของตัวละคร สถานภาพทางสังคม บุคลิกลักษณะ ทัศนคติ รูปลักษณ์ ฯลฯ ให้เหมือนคนจริงๆ

(realistic character) มีความต้องการ (objective) และมีแรงจูงใจ (motivation) ในการกระทำที่สมเหตุสมผล

3. ความคิด (Thought)

3.1 ความคิด ที่เป็นแก่นในละครของเบกเกตต์ แสดงให้เห็นว่าเขาไม่เชื่อว่ามนุษย์มีความยิ่งใหญ่อีกแล้ว และสิ่งที่มนุษย์จะต้องต่อสู้ก็ไม่ใช่โชคชะตาที่โหดร้ายใดๆ แต่กลับเป็น "ความคิด" "ความเชื่อ" หรือ "ความรู้สึก" ภายในตัวเองต่างหากที่มนุษย์ไม่สามารถเอาชนะ หรือสลัดทิ้งไปได้ ในขณะที่ละครแนวประเพณีนิยมส่วนใหญ่ จะเชื่อว่ามนุษย์มีความยิ่งใหญ่ และจะต้องต่อสู้อย่างหนักหน่วงกับโชคชะตาแม้ว่าจะพ่ายแพ้ในที่สุด

3.2 ความคิด ในละครของเบกเกตต์ มักจะแสดงออกมาสู่ผู้ชมผ่านสัญลักษณ์และองค์ประกอบต่างๆ ในละคร ในขณะที่ความคิดของละครแนวประเพณีนิยม จะแสดงผ่านเนื้อหาหรือเรื่องราวเป็นหลัก วิธีการค้นหาความคิดในละครของเบกเกตต์จะต้องพิจารณาจากองค์ประกอบของละครทั้งหมด เช่น ภาพ ภาษา และการกระทำบนเวที ไปพร้อมๆ กับการพิจารณาตัวเรื่อง (ที่มักจะบางเบาจนหยิบจับไม่ได้) แต่การวิเคราะห์หา "ความคิด" ในละครแบบประเพณีนิยมนั้น จะพิจารณาผ่านเนื้อเรื่องโดยวิเคราะห์การกระทำหลักของตัวละครว่ามีเส้นทางเป็นอย่างไร และผลลัพธ์ในท้ายที่สุดเป็นอย่างไร จึงจะสรุปเป็น "ความคิด" ได้

4. ภาษา (Diction)

4.1 บทสนทนาในละครของเบกเกตต์ไม่มีความกระจ่างในตัวเอง ฟังดูเผินๆ รู้สึกไม่น่าสนใจ เพราะไม่เข้าใจว่าตัวละครกำลังพูดถึงเรื่องอะไร แตกต่างจากหลักในการประพันธ์ละครแนวประเพณีนิยม ที่การใช้ภาษาในละครจะต้องสื่อความหมายให้ผู้ชมเข้าใจชัดเจนในทันที อีกทั้งบทสนทนาควรจะมีลักษณะกระชับ กระจ่างและน่าสนใจ

4.2 ในละครของเบกเกตต์หลายครั้งที่บทสนทนาย่ำอยู่กับที่ ติดขัด กระท่อนกระแท่น ไม่ปะติดปะต่อ ผิดหลักไวยากรณ์ ตัวละครชอบทวนคำ และพูดวนเวียน

ไม่คือความ แต่ละครแนวประเพณีนิยมนั้น บทสนทนาจะต้องเป็นตัวเดินเรื่องไปข้างหน้าและมีความสัมพันธ์อยู่กับการกระทำและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในละคร

4.3 บทสนทนาของเบกเกตต์เลือกใช้คำพูดระดับชาวบ้านที่ใช้กันในชีวิตประจำวัน ไม่มีความสละสลวย ในขณะที่ละครแนวประเพณีนิยมแบบอริสโตเติลคำพูดจะถูกเลือกสรรอย่างพิถีพิถันมาราวกับบทกวี เพื่อสร้างภาพพจน์ที่กระตุ้นอารมณ์สนองตอบจากคนดูได้

4.4 บทสนทนาของเบกเกตต์ส่วนใหญ่ไม่ได้สะท้อนตัวตนของตัวละคร บางครั้งอาจถึงขั้นสลับบทกันพูดก็ได้ และหลายครั้งที่ผู้เขียนจงใจนำเสนอความคิดของเรื่องผ่านคำพูดของตัวละครอย่างตรงไปตรงมา อีกทั้งยังใช้ภาษาชั้นสูงสลับกับภาษาชาวบ้าน จนฟังดูลักลั่น ไม่กลมกลืน ในขณะที่บทละครแนวประเพณีนิยม จะระมัดระวังเรื่องการสร้างบทสนทนาให้สมจริง แสดงถึงบุคลิกลักษณะของตัวละครนั้นจริงๆ มีความคงเส้นคงวา ไม่ยัดเยียดปรัชญา ความคิดใดๆ ลงไปอย่างจงใจ

5. เพลง (Song)

5.1 เบกเกตต์ไม่ได้ใช้เพลงที่เป็นเสียงเครื่องดนตรี หรือเสียงของนักร้องในละครของเขาแม้แต่ครั้งเดียว แต่ได้ทำให้คุณภาพของการพูดและการสนทนาของตัวละคร มีความหนัก-เบา ดัง-ค่อย และมีลีลาจังหวะในลักษณะต่างๆ ที่คล้ายคลึงกับเสียงดนตรีในมันตัวเอง ซึ่งสามารถสร้างอารมณ์ให้กับคนดูได้ นับเป็นการปฏิวัติความหมายของ “เพลง” จากนิยามของละครประเพณีนิยมแบบอริสโตเติลที่ว่า เพลงหมายถึง เสียงร้องหรือเสียงดนตรีที่ใส่เข้ามาในละคร เพื่อช่วยเสริมอารมณ์

5.2 เบกเกตต์นิยมใช้ “ความเงียบ” และ “จังหวะหยุด” บ่อยครั้งในละคร ซึ่งสามารถสร้างพลังกระตุ้นปฏิกิริยาทางอารมณ์ของผู้ชมได้เป็นอย่างดี ถือว่าเขาได้เปลี่ยนรูปแบบของเพลงจากการ “ใส่เสียง” เข้ามาในการแสดง เป็นการ “ดูดเสียง” ออกไปจากการแสดง

๖. ภาพ (Spectacle)

6.1 ภาพในละครของเบกเกตต์ เป็นเสมือนงานจิตรกรรมที่ปรากฏอยู่ในละครที่สื่อสารความหมายในแบบสัญลักษณ์ หรืออุปมาอุปมัย ในขณะที่ละครแบบประเพณีนิยมจะใช้ภาพเป็นองค์ประกอบเข้ามาเสริมเรื่องให้เกิดบรรยากาศ และอารมณ์ความรู้สึกต่างๆ ไปตามเรื่อง

6.2 ภาพในละครของเบกเกตต์ มีความสำคัญราวกับเป็นตัวละครอีกตัวหนึ่งที่ทำหน้าที่ “แสดง” ด้วยตัวมันเอง ในขณะที่ละครแบบประเพณีนิยม ภาพคือส่วนประกอบเพื่อเสริมการแสดง

จากบทวิเคราะห์ข้างต้นจะเห็นว่าเบกเกตต์ได้พยายามท้าทายรูปแบบของละครประเพณีนิยม ตามทฤษฎีอริสโตเติลแทบจะทุกประการ ด้วยเหตุนี้ จึงทำให้บทละครของเขาถูกต่อต้านอย่างหนักจากนักวิจารณ์ในยุคแรกๆ ว่าเป็นละครที่ขาดองค์ประกอบของบทละครที่ดี น่าเบื่อ และดูไม่เข้าใจ อย่างไรก็ตาม ขจิตรา ภังคานนท์ (2535: 40-43) กล่าวว่า ตั้งแต่ ปี ค.ศ. 1960 เป็นต้นมา นักวิชาการละครสมัยใหม่ ทั้งในยุโรป และอเมริกา เช่น ลัก เอสแตง (Luc Estang) รอสเซตติ ลามอนต์ (Rosttle Lamont) จอร์จ สไตเนอร์ (George Steiner) และ มาร์ติน เอสลิน (Martin Esslin) กลับหันมาสนใจและยกย่องบทละครของเขา โดยโต้แย้งว่าผลงานละครของเบกเกตต์นั้นมีประโยชน์ต่อวงการวรรณกรรมการละครในปัจจุบันเป็นอย่างยิ่ง เพราะเป็นการนำเสนอโลกทัศน์เชิงอภิปรัชญาผ่านละครแนวชวนหัว เป็นการเขียนบท “ละครต้านละคร” (anti-theatre) ที่ล้ำยุค (avant garde) และสะท้อนให้เห็นความไร้แก่นสารของชีวิตและความรันทดของมนุษย์ในโลกยุคสมัยใหม่ที่ไร้พระเจ้า

แม้ว่าการเขียนบทละครด้วยวิธีของเบกเกตต์ดูเหมือนจะเข้าใจยาก แต่หากจะมองอีกแง่หนึ่งแล้ว ทุกองค์ประกอบในละครล้วนมีความสำคัญ และมีความหมายเพื่อนำผู้ชมไปสู่แก่นเรื่องโดยแท้ หรืออาจกล่าวได้ว่า เบกเกตต์แทบจะส่งสารมายังผู้ชมอย่างตรงไปตรงมาที่สุดก็ว่าได้ ดังที่เขามักจะตอบเสมอเมื่อมีคนไปถามถึงความหมาย ในละครของเขา ด้วยประโยคที่ว่า “I means exactly what I have written.” อนึ่ง แม้งานของเบกเกตต์จะต่อต้านรูปแบบของงานประเพณีอย่างสิ้นเชิง แต่ทว่าการขบถเหล่านี้ ไม่ได้ทำไปเพราะขาดความรู้ความเข้าใจในงานต้นแบบ

หรือไม่ใช่เป็นเพียงแค่การทำให้ “แปลก” เล่นๆ หากแต่แซมมวล เบกเกตต์ กำลังทดลองสร้างงานบทละครด้วยแนวคิดที่ว่า ในเมื่อตัวเขาเองไม่เชื่อถือในทฤษฎีทั้งหลายและมองไม่เห็นแบบแผน หรือตรรกะใดๆ ที่แท้จริงในจักวารนี้ แล้วเหตุใดจึงจะต้องสร้างละครตามทฤษฎี ตรรกะ หรือแบบแผน ที่เคยเชื่อถือกันมาด้วยเล่า?

หลักธรรมทางพุทธศาสนาที่พบในละครของแซมมวล เบกเกตต์

จากการวิเคราะห์บทละครทั้ง 3 เรื่อง พบว่าแซมมวล เบกเกตต์ ได้นำเสนอแนวความคิดที่เกี่ยวข้องกับชีวิต และความเป็นจริงของโลกได้อย่างลึกซึ้งคมคาย ซึ่งแนวคิดเหล่านี้ล้วนมีความเป็นสากล และสะท้อนความจริงของมนุษยชาติผ่านกาลเวลาอย่างยาวนาน ไม่เคยล้าสมัย กระทั่งทำให้เขาได้รับรางวัลโนเบลสาขาวรรณกรรมในปี 1969 ด้วยคำประกาศเกียรติคุณที่ว่า “สำหรับการนำเสนอผลงานนวนิยาย และบทละครในรูปแบบแปลกใหม่ ที่มีส่วนยกระดับความทุกข์ยากของมนุษย์จนถึงระดับอภิปรัชญา” (อ้างถึงใน ขจิตรา ภังคานนท์, 2535, หน้า 36) หลักธรรมที่สามารถนำมาอธิบายงานของเบกเกตต์นั้นจำแนกได้ทั้งสิ้น 6 ประการ ดังนี้

1. ทุกขเวทนา พุทธศาสนาเป็นศาสนาที่มองชีวิตกับความทุกข์เป็นเรื่องเดียวกัน ตราบใดที่มนุษย์ยังมีชีวิตอยู่ มนุษย์จะต้องพบกับความทุกข์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เบกเกตต์เองก็มีมุมมองเช่นเดียวกันนี้ เขาเห็นว่าการมีชีวิต ก็คือการมีความทุกข์ (ชีวิต = ทุกข์) การดำรงอยู่ของตัวละครของเขา คือการ “ทนอยู่” เพื่อรอจนกว่าจะมีอะไรมาเปลี่ยนแปลง หรือเพื่อรอให้วันสุดท้ายของชีวิตมาถึง เพื่อให้ความทุกข์นี้จบสิ้นไปเสียที ประเด็นเรื่อง “ความทุกข์” ถือเป็นสาระสำคัญที่สุดในละครทุกๆ เรื่องของเขา อนึ่ง มุมมองในเรื่องของ “ทุกข์” ที่เบกเกตต์มีต่อชีวิตนั้น สอดคล้องกับความหมายของ “ทุกขเวทนา” ในทางพุทธศาสนา ได้แก่ ความทุกข์ทางกาย (กายิกทุกข์) และความทุกข์ทางใจ (เจตสิกทุกข์) ทั้งนี้ เบกเกตต์ได้แสดงให้เห็นว่าตัวละครของเขาต้องเผชิญกับความทุกข์ทั้ง 2 รูปแบบอย่างชัดเจนตลอดทั้งเรื่อง ดังนี้

ในเรื่อง Waiting for Godot ความคิดที่เสนอผ่านเรื่องราวในละครสรุปได้ว่า “มนุษย์มีชีวิตอยู่อย่างเป็นทุกข์ เพื่อการรอคอยในสิ่งที่ไม่มีวันมาถึง และฆ่าเวลาด้วยการกระทำไร้สาระไปแต่ละวัน” เราเห็นว่าตัวละครมี “ทุกข์” จากสภาพร่างกายที่ไม่

สมประกอบ จากสภาพแวดล้อมที่อัตคัด ไม่เป็นไปอย่างใจ ไม่สะดวกสบาย และจากความรู้สึกทุกข์ใจ ผิดหวัง รอคอย ตลอดจนไร้ที่ไป

สำหรับเรื่อง Endgame เบกเกตต์ได้เสนอความคิดที่ว่า "มนุษย์ต้องมีชีวิตอยู่ต่อไปอย่างไร้ความหมาย ไร้ความหวัง และทุกข์ทรมาน จนกว่าวันสุดท้ายจะมาถึง" ในเรื่องนี้ เขาได้สะท้อนให้เห็นภาพความทุกข์ของมนุษย์ที่ใกล้จะถึงวาระสุดท้ายของชีวิตเต็มที และกำลังรอความตายอยู่อย่างทรมาน ความทุกข์เหล่านี้เกิดจาก สภาพร่างกายภายนอกที่ร่วงโรยใช้การไม่ได้ และสภาพจิตใจภายในที่เต็มไปด้วยความกลัว แต่ก็กังวลหากความตายจะมาถึงจริงๆ

ในเรื่อง Not I ความคิดที่ถูกนำเสนอผ่านเรื่องราวในละครคือ "จิตของสิ่งมีชีวิต มีความคิดและความทุกข์ที่ไม่อาจสลัดไปได้ และไม่มีใครสามารถช่วยเหลือได้ แต่สำหรับในเรื่องนี้ เบกเกตต์เสนอว่า ความทุกข์นั้นมีอยู่ใน "จิต" ของสิ่งมีชีวิต กล่าวคือ หากเป็นสิ่งไม่มีชีวิตที่ไม่มีจิต อาจไม่มีความทุกข์ แต่ตราบใดที่มีชีวิตสิ่งนั้นมีจิตรับรู้ได้ ตราบนั้นจิตนี้ย่อมเป็นทุกข์

ทั้งนี้เป็นที่น่าสังเกตว่า ในพุทธศาสนา พระพุทธเจ้าได้ตรัสสอนถึง "ทุกข์" และ "ทางดับทุกข์" ไปพร้อมๆ กัน ขณะที่เบกเกตต์นำเสนอเกี่ยวกับ "ทุกข์" และ "อาการของทุกข์" เพียงอย่างเดียวเท่านั้น

2. สังสารวัฏฏ์ และ วัฏฏ 3 แซมมวล เบกเกตต์ แสดงให้เห็นวัฏจักรของชีวิตมนุษย์ผ่านละครของเขาด้วยการใช้โครงเรื่องที่เริ่มต้นและวนกลับมาจบลงที่เดิม จนไม่สามารถแยกจุดเริ่มต้นและจุดจบออกจากกันได้ อีกทั้งยังทำให้ "การกระทำ" ของตัวละครเป็นเพียงสิ่งเล็กๆ น้อยๆ ไร้สาระ จนทำให้เรื่องย่ำอยู่กับที่ ตลอดจน การทำให้เวลาในละครไม่มีอยู่จริง หรือเสมือนกับกำลังหยุดนิ่ง ทั้งหมดนี้ได้สร้างลักษณะความเป็น "วัฏฏะ" ให้เกิดขึ้นในละครของเขา และเมื่อนำมาเปรียบเทียบกับ วัฏฏะในทางพุทธศาสนา จะพบว่าพระพุทธเจ้าได้ตรัสถึง วัฏฏะ หรือ วงจรไว้ตั้งแต่ในระดับกว้าง คือ การเกิด แก่ เจ็บ และตาย จนถึงวงจรเล็กๆ ที่ก่อให้เกิดการวนเวียนไม่มีจบสิ้นภายในมนุษย์ ได้แก่ วงจรของกิเลส วงจรของกรรม และวงจรของวิบาก หรือ ผลแห่งกรรม จะเห็นว่าเบกเกตต์ได้แสดงความคิดเรื่องวงจรเหล่านี้ในละครของเขาเช่นเดียวกัน ดังนี้

- วงจรระดับกว้างเรื่องการเวียนว่าย ตาย เกิด พระพุทธองค์ได้ทรงตรัสเปรียบเทียบ สิ่งที่แสดงให้เห็น "วัฏฏะ" ในชีวิตกับน้ำตาของสัตว์ว่า "น้ำตาของสัตว์ผู้ต้องร้องไห้เพราะความทุกข์โทมนัสทับถม ในขณะที่ท่องเที่ยวอยู่ในวัฏฏสงสารนี้มีจำนวนมากเหลือคณา สุดที่จะกล่าวได้ว่ามีประมาณเท่านั้นเท่านี้" (อ้างถึงใน วศิน อินทสระ, 2546) ซึ่งในบทละครของเบกเกตต์ได้มีปรากฏการเปรียบเปรยให้เห็นถึง "วัฏฏสงสาร" กับ "น้ำตา" ของมนุษย์ไว้ในลักษณะที่ใกล้เคียงกัน ได้แก่ ใน Waiting for Godot ตอนที่ ปอซโซ่พูดว่า ในโลกนี้ไม่ว่าจะยุคใดสมัยใด ก็คงจะยังมีน้ำตาและเสียงหัวเราะวนเวียนไปไม่จบสิ้น ดังนี้ "*The tears of the world are a constant quantity. For each one who begins to weep, somewhere else another stops. The same is true of the laugh.*" (SBORLP, 2009)

นอกจากนี้ วลาดิมีร์ยังได้พูดถึงชีวิตมนุษย์ที่สอดคล้องกับลักษณะวัฏฏะสงสารของการเกิด แก่ เจ็บ ตาย ซึ่งเห็นได้อย่างเป็นรูปธรรม ที่ว่า "การเกิดอันแสนยากเข็ญเหนือหลุมศพ" (*"Astride of a grave and a difficult birth."*) แสดงถึงภาพพจน์เชิงอุปมาอุปมัย ให้เห็นถึงการอยู่คู่กันของการเกิดและความตาย และเขายังกล่าวต่อไป อีกว่า "คนเราเมื่อถึงเวลาก็ต้องแก่ตัวลง มีเสียงร้องไห้ระงมอยู่ทั่วไป (*"We have time to grow old. The air is full of our cries."*) ซึ่งหมายความว่า เมื่อมีการเกิด และการตายที่อยู่คู่กันแล้ว ช่วงเวลาระหว่างนั้นคนก็จะแก่เฒ่าลง ส่วนเสียงร้องไห้ระงมอาจเป็นตัวแทนของ ความเจ็บป่วย ที่สร้างความทุกข์ให้แก่เราได้นั่นเอง

- วงจรกิเลส *(กิเลสวัฏฏ์)* ตัวละครของเบกเกตต์แสดงให้เห็นลักษณะความทุกข์ภายใน ที่มีแรงขับเคลื่อนด้วยกิเลส และผลของกิเลสนั้นก็ก่อให้เกิดกิเลสใหม่ต่อเนื่องกันไปไม่มีจบสิ้น ดังจะเห็นได้จากที่ตัวละครเริ่มจากความ "ไม่รู้" (อวิชชา) จากนั้นจึงเกิดความ "อยาก" (ตัณหา) เมื่ออยากแล้วจึงส่งผลให้เขา "ยึดมั่น" (อุปปาทาน) ต่อความ อยากิ อย่างผิดๆ และการยึดมั่นอย่างผิดๆ นี้ จึงเป็นผลให้ "ไม่รู้" ต่อไปเรื่อยๆ

ยกตัวอย่างเช่น ใน Waiting for Godot จะพบว่า เนื่องด้วย อวิชชา หรือความไม่รู้จริงของ วลาดิมีร์และเอสตรากอนเกี่ยวกับโกโดต์ คือ ไม่รู้ว่าโกโดต์เป็นใครกันแน่? ไม่รู้ว่าโกโดต์จะมาเมื่อไหร่? ไม่รู้ว่าโกโดต์นัดหมายไว้ที่ไหน? ไม่รู้

ว่าโกโดต์จะมาจริงๆ หรือไม่? ทำให้ตัวละครเกิด ตัณหา หรือ ความอยากขึ้น คือ ความอยากที่จะพบโกโดต์ เมื่อมีความอยากแล้ว แต่ความอยากนั้นยังไม่สัมฤทธิผล จึงทำให้ตัวละครเกิด อุปปาทาน หรือ การยึดติดอยู่กับความอยาก คือ ยึดติดว่าจะต้องรอคอยจนกว่าจะเจอ หากไม่เจอก็ยังไม่ยอมไปทำอย่างอื่น ค้างคาในใจอยู่อย่างนั้น และเมื่อยึดอยู่ว่าจะต้องรอให้พบ ตัวละครจึงไม่คิดจะไปไหน โดยสาเหตุที่ไม่ไปไหนนั้นก็เนื่องมาจากความ "ไม่รู้จริง" เกี่ยวกับโกโดต์ วนเวียนอยู่เช่นนี้นั่นเอง

- วงจรกรรม *(กรรมวัฏฏ์)* เบกเกตต์แสดงให้เห็น "ความคิด" (สังขาร) ของตัวละครที่ปรุงแต่งให้เป็น "เจตนา" (กรรม) เพื่อจะทำสิ่งต่างๆ และเมื่อคิดเช่นนั้นแล้ว ตัวละครก็มีการกระทำ และ "ผลของการกระทำ" (ภพ) เป็นไปตามที่คิด สอดคล้องกันไปอยู่ไม่รู้จบ ยกตัวอย่างเช่น ใน Endgame "กรรมวัฏฏ์" มีจุดเริ่มต้นจากความคิดปรุงแต่ง หรือ สังขาร ของตัวละคร "แฮม" ที่ว่า "ชีวิตตอนนี้มีแต่ความทุกข์ หากได้จบชีวิตไปแล้วความทุกข์ก็จะหมดไปด้วย" และเมื่อคิดเช่นนี้ สภาพชีวิตของแฮมจึงจ่อมจมอยู่กับความทุกข์อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ เรียกว่าเป็น กรรมภพ ของเขา และเมื่อชีวิตเอาแต่จมปลักอยู่กับทุกข์ แฮมจึงคิดปรุงแต่งเอาว่า อยากจะจบชีวิตเพื่อจะได้หมดความทุกข์ กลับไปกลับมาวนเวียนอยู่เช่นนี้

- วงจรวิบาก *(วิปากวัฏฏ์)* ตัวละครของเบกเกตต์ เป็นมนุษย์ผู้แสดงให้เห็นว่าพวกเขามี "ชีวิตและจิตใจ" (นามรูป) ซึ่งเป็นปัจจัยให้มี "อายตนะทั้ง 6" คือ ตา หู จมูก ลิ้น กาย ใจ (สฬายตนะ) เมื่ออายตนะทั้ง 6 ไป "สัมผัสหรือรับรู้" (ผัสสะ) กับสิ่งรอบๆ ตัว ก็จะทำให้พวกเขาเกิด "ความรู้สึก" (เวทนา) และเกิดเป็น "การตระหนักรู้อารมณ์" (วิญญาณ) ตามมา และเมื่อตระหนักรู้อารมณ์ของตนแล้ว มันก็จะสะท้อนกลับไปยังการแสดงออกทางร่างกายและจิตใจของตัวเอง (นามรูป) อีกทีหนึ่ง วนเวียนอยู่เช่นนี้เรื่อยไป

ยกตัวอย่างเช่น ใน Not I เนื่องด้วยตัวละคร "เม้าท์" มีลักษณะชีวิตที่ผิดแผกไปจากตัวละครทั่วๆ ไป คือ มีเพียง "ปาก"ไม่ได้มีร่างกายที่สมบูรณ์ แต่หากจะพิจารณาว่าปากนี้เป็นลักษณะของ "รูป" ส่วนเสียงที่ออกจากปากนั้น ก็เป็นเสมือนสิ่งที่ออกมาจากความคิด หรือ "ใจ" จึงอาจกล่าวได้ว่าตัวละครมีทั้ง "กายและใจ"(นามรูป) ได้แล้ว แต่การมีชีวิตของตัวละครกลับไม่ทำให้เธอมี "อายตนะ

ครบถ้วน” (สฬายตนะ) เพราะมีเพียงปาก ดังนั้นเม้าท์จึงมีอายตนะเพียง 2 อย่าง ได้แก่ หู ที่ทำหน้าทีรับฟังคำถามจากผู้ที่เธอสนทนาด้วย และ ใจ ก็คือความรู้สึกและความคิดที่อยู่ข้างในของเธอ

เมื่อมีประสาทสัมผัสแล้ว เม้าท์จึงได้ “สัมผัสหรือรับรู้” (ผัสสะ) กับสิ่งต่างๆ รอบๆ ตัว ที่แม้จะไม่ชัดเจนว่าเป็นอย่างไร แต่ผู้ชมก็รับรู้ได้ว่าเม้าท์กำลังเล่าเรื่องนี้ให้คู่สนทนาของเธอฟังอยู่ ซึ่งก็คือ กลุ่มผู้ชมที่นั่งอยู่ต่อหน้า และตัวละคร “ออดิเตอร์” ที่ยืนอยู่ด้านข้างของเวที จังหวะที่เม้าท์หยุดฟัง ย่อมแสดงให้เห็นว่าเม้าท์ได้ใช้ประสาทสัมผัสทางหูของเธอรับรู้กับผัสสะ ผัสสะที่รับรู้ได้ก็คือความว่างเปล่า ไร้ปฏิกิริยาตอบสนองใดๆ จากผู้ชม โดยเฉพาะอย่างยิ่งในขณะที่เธอมีจังหวะหยุดที่ยาวขึ้น และออดิเตอร์ทำท่าทางว่า ไม่อาจช่วยเหลืออะไรได้ ได้แสดงให้เห็นว่าผัสสะรอบๆ ตัวเธอคือปฏิกิริยาที่นิ่งเฉย ไม่ใยดี ทั้งจากผู้ชมและออดิเตอร์

ด้วยผัสสะภายนอกที่ปราศจากความปรารถณีต่อเม้าท์ ทำให้ตัวละครเกิดมี “ความรู้สึก” (เวทนา) ที่น่าจะเป็นความรู้สึกทุกข์ หรือ “ทุกขเวทนา” กล่าวคือ เกิดความรู้สึกผิดหวังที่ไม่มีใครช่วยเธอได้ เมื่อความรู้สึกเหล่านี้เกิดขึ้นกับตัวละคร ก็ทำให้เม้าท์เกิดความรู้สึกตัวจนกระทั่งเกิดเป็น “การรับรู้อารมณ์ต่างๆ” (วิญญาณ) ได้แก่ อารมณ์เบื่อหน่าย ผิดหวังกับสิ่งที่ประสบในปัจจุบัน และอารมณ์เป็นทุกข์กับความคิดและความทรงจำที่มีเกี่ยวกับเรื่องในอดีต ซึ่งการมีอารมณ์นี้ได้ส่งผลไปสู่ “กายและใจ” (นามรูป) ในลำดับต่อมา นั่นก็คือ ทำให้เม้าท์ไม่อาจหยุดปากตัวเองได้ เมื่อยิ่งผิดหวังเธอจึงยิ่งคิด และแสดงออกด้วยการพร่ำบ่นออกมาอย่างเพ้อคลั่ง และเมื่อนั้นก็จะมีลำดับของสิ่งต่างๆ เกิดขึ้นต่อเนื่องกันดังที่กล่าวมาแล้วตั้งแต่ต้น วนเวียนเช่นนี้ไปไม่รู้จบ

3. ไตรลักษณ์ แซมมวล เบกเกตต์ มองเห็น “ไตรลักษณ์” หรือ ลักษณะอันเป็นสามัญตามธรรมชาติของสรรพสิ่งในโลกทั้งที่มีชีวิตและไม่มีชีวิต โดยสะท้อนผ่านบทละครของเขา ดังนี้

- **อนิจจตา** หรือ ความไม่เที่ยง ละครของเบกเกตต์ได้แสดงให้เห็นความไม่เที่ยงที่ปรากฏใน “ความหมาย” ของสิ่งต่างๆ ในเรื่อง ทั้งเหตุการณ์ เวลา ภาษา ตลอดจนตัวละคร ดังจะเห็นได้จากการที่เราไม่อาจระบุความหมายใดๆ ที่ชัดเจนใน

ละครได้เลย ครั้งหนึ่งกล่าวในความหมายหนึ่ง อีกครั้งหนึ่งอาจเปลี่ยนไปเป็นอีกอย่าง หรือการวางลำดับเหตุการณ์ที่สับสน โดยเฉพาะไม่มีเวลาที่แน่นอน รวมถึงความไม่คงเส้นคงวาของตัวละคร ทั้งบุคลิกภายนอก และลักษณะนิสัย ล้วนแสดงถึง "อนิจจตา" ได้ดี

- **ทุกขตา** หรือ ความไม่สามารถทนอยู่ได้ ละครของเบกเกตต์แสดงให้เห็นว่าสิ่งมีชีวิตไม่สามารถทนอยู่ในสภาพใดๆ ได้นานจนเกินไป เพราะจะเป็นความทุกข์บีบคั้นจนทำให้ต้องเปลี่ยนสภาพที่เป็นอยู่ ยกตัวอย่างเช่น การที่ตัวละครแสดงให้เห็นว่าพวกเขาต้องทนทุกข์กับความเบื่อหน่ายเช่นนี้มานานแสนนานแล้ว และในระหว่างที่คอยบ่อยครั้งเหลือเกินที่พวกเขาก็ทนกับสภาพเดิมไม่ได้ และต้องหาอะไรทำเพื่อฆ่าเวลาอยู่เสมอๆ

- **อนัตตา** หรือ ความไม่มีตัวตน ละครของเบกเกตต์จึงนำมาสู่ข้อสรุปที่ว่าไม่มีสิ่งมีชีวิตใดที่มีตัวตนอย่างแท้จริง เบกเกตต์นำเสนอองค์ประกอบต่างๆ ในละครอย่างแยกส่วน กระจัดกระจาย เพื่อให้สิ่งนั้นๆ ดูเหมือนกับไม่เป็นตัวของมันเองอีกต่อไป รวมทั้งการนำเสนอตัวละครที่เป็นเพียงอวัยวะแยกออกมาจากตัวมนุษย์ (ในเรื่อง Not I) กระตุ้นให้ผู้ชมต้องมองสรรพสิ่งในเชิงแยกส่วน เห็นความไม่เป็นตัวเป็นตนในมนุษย์ (ผ่านตัวละคร) และความไม่เป็นเรื่องเป็นราวในละคร (ผ่านเรื่อง)

4. สุญญตา แซมมวล เบกเกตต์ มองเห็น สุญญตา หรือ "ความว่าง" ในทุกสิ่ง เขาไม่พบว่าชีวิตมีแก่นสารสาระสำคัญใดๆ และไม่อาจอธิบายได้ด้วยตรรกะอย่างแท้จริง เบกเกตต์จึงละทิ้งการยึดมั่นถือมั่นที่จะหาความหมาย โดยนำเสนอความว่าง (จากความหมาย) แทน ทั้งนี้ ละครของเขาได้นำเสนอความว่าง ด้วยการสลัดทิ้งความหมายเดิมที่เคยมีอยู่ขององค์ประกอบทั้ง 6 ประการของบทละคร ได้แก่ สร้างละครที่ว่างจาก "โครงเรื่อง" สร้าง "ตัวละคร" ที่ว่างจากประวัติความเป็นมา สร้าง "แนวคิด" ที่ว่างจากแนวทางวิเคราะห์แบบเก่า สร้าง "เพลง" ที่วางจากเสียงเพลง สร้าง "ภาษา" ที่ว่าจากโครงสร้างเดิมของภาษา และสร้าง์ ภาพิ ที่ว่างจากภาพบนเวที

5. สัจจะ 2 แซมมวล เบกเกตต์ ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับ "สัจจะ" หรือความจริงในโลก ระหว่างความจริงที่เป็นไปตามสิ่งที่สังคมรับรู้และกำหนดร่วมกัน

(สมมุติสัจจะ) กับความจริงแท้ที่มีอยู่ในธรรมชาติ (ปรมัตถสัจจะ) ซึ่งสอดคล้องกับหลักสัจจะของพุทธศาสนา ดังนี้

- **สมมุติสัจจะในละครของเบกเกตต์** เมื่อเกิดความสงสัยว่าความจริงที่อยู่รอบตัวเราเป็นเพียงสิ่งที่มนุษย์อุปโลกน์มาขึ้นเท่านั้น (สมมุติสัจจะ) เบกเกตต์จึงสื่อสารความคิดว่า "ความจริงที่เคยยึดถือกันนั้น อาจจะไม่จริงดังที่คิด" โดยใช้วิธีการทำให้ความจริงในละครของเขาดูสับสน ไม่น่าเชื่อถือ ทำให้เป็นเรื่องคลุมเครือไม่แน่นอน เพื่อแสดงว่าเขากำลังสงสัยในความจริงเหล่านี้อยู่

- **ปรมัตถสัจจะในละครของเบกเกตต์: นาม-รูป** เมื่อเบกเกตต์ได้แสดงความสงสัยในสมมุติสัจจะที่ได้พรางตาผู้คนบนโลกให้เห็นว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นความจริงแท้แล้ว เขาจึงได้พยายามหาทางนำเสนอความจริงที่เข้าใกล้ปรมัตถ์ให้มากที่สุด ซึ่งความจริงทางปรมัตถ์นี้ ก็หมายถึงความจริงสูงสุดของโลก ไม่ถูกปิดบังอำพรางด้วยม่านมุมมองแบบใดๆ ไม่ว่าจะเป็นม่านของทฤษฎี ม่านของวัฒนธรรม หรือม่านของกิเลส และในที่สุดเบกเกตต์ก็ได้ค้นพบปรมัตถสัจจะที่ว่า สิ่งมีชีวิตล้วนประกอบสร้างด้วยสองลักษณะสำคัญ ได้แก่ ส่วนกาย (body) และส่วนจิต (spirit) ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของพุทธศาสนาที่ว่ามนุษย์ประกอบขึ้นด้วยนามและรูป หรือ ***นามขันธ์*** และ ***รูปขันธ์***

การมองเห็นนาม-รูป ในทางพุทธศาสนาเรียกว่าเป็นการเข้าถึงความจริงระดับปรมัตถ์ กล่าวคือ ได้พิจารณาจนกระทั่งมองทะลุมายาของความเป็นองค์รวม หรือ ***ฆนสัญญา***ในสิ่งมีชีวิต และเห็นส่วนประกอบที่เล็กที่สุดซึ่งซ่อนอยู่ภายใน ซึ่งประกอบด้วยนามขันธ์และรูปขันธ์ นามขันธ์ คือ จิตวิญญาณภายในของมนุษย์ที่เปรียบเสมือนประธาน ถือเป็น "นาย" เป็นผู้บงการให้มนุษย์รู้สึก นึก คิด และกระทำสิ่งต่างๆ ในขณะที่ รูปขันธ์ คือ ร่างกาย ที่เปรียบเสมือนเป็น "บ่าว" คอยรับใช้นาย คอยทำตามสิ่งที่นายสั่งการ จึงมักเปรียบเปรยกันว่า "ใจเป็นนาย กายเป็นบ่าว" เบกเกตต์ได้ก้าวข้ามการเล่าเรื่องที่แสดง "ตัวตน" ของตัวละครไปสู่การนำเสนอว่าในมนุษย์ทุกคนนั้นล้วนมีกายกับใจที่แยกออกจากกัน แต่ทำงานไปพร้อมๆ กันตลอดเวลา

เบกเกตต์ได้แสดงให้เห็นว่าเขามองเห็น นาม-รูป และนำเสนอมันในเชิงอุปมาอุปมัยผ่านละคร กล่าวคือ เขามักจะนำเสนอตัวละครที่อยู่กันเป็นคู่ จะต้องพึ่งพาอาศัยกันเพื่อให้ทั้งคู่สามารถดำรงชีวิตอยู่ได้ นอกจากนี้ เขายังได้เปรียบเทียบความสัมพันธ์ของนามและรูปออกมาในรูปแบบของนายและบ่าวอย่างชัดเจนใน Endgame ที่แฮมเปรียบเสมือนนามขันธ์ หรือนายคอยสั่งการให้โคลฟผู้เป็นบ่าว ที่เปรียบเสมือนรูปขันธ์ให้ทำสิ่งต่างๆ ตามที่แฮมปรารถนา

6. วิปัสสนา-กรรมฐาน แซมมวล เบกเกตต์ ใช้กลวิธีการนำเสนอความหมายในละครด้วยการให้ผู้ชมได้รับรู้ผ่านกระบวนการทางจิต กล่าวคือ ละครโดยทั่วไปจะนำเสนอเรื่องราวต่างๆ เพื่อกระตุ้นอารมณ์และความคิดของผู้ชม เป็นการทำให้ผู้ชมเข้าถึงเรื่องได้ด้วยความรู้สึกร่วม และการใช้สติปัญญาพิจารณาเรื่อง แต่ละคร ของเบกเกตต์นั้นปราศจากเรื่อง ผู้ชมจึงรับรู้ความหมายด้วยการ “เพ่ง” ไปที่สภาวะที่แท้จริงของตัวละครที่อยู่ตรงหน้า โดยไม่ต้องคิดหรือตีความใดๆ ซึ่งเป็นหลักการของ (วิปัสสนา) ทั้งนี้เบกเกตต์ได้ใช้อุบายเพื่อเข้าสู่วิปัสสนาด้วยการใช้ กรรมฐาน 3 ประการ ที่เราจะพบจากตัวละครของเขาในทุกเรื่อง ได้แก่ การมองเห็นความไม่งามไม่น่าดูของมนุษย์ คล้ายกับการพิจารณาศพ (อสุภะ) การให้ตัวละครแสดงให้เห็นความไม่น่าดูภายในร่างกาย (กายคตาสติ) และการให้ตัวละครระลึกถึงความตายอยู่เสมอ (มรณสติ)

อภิปรายผล

1. แซมมวล เบกเกตต์ ได้ใช้ละครสะท้อนสภาพชีวิตของมนุษย์ที่แตกต่างจากละครโดยทั่วๆ ไป กล่าวคือ เขานำเสนอความจริงเกี่ยวกับความทุกข์ของมนุษย์ในระดับปรมัติ (absolute truth) ซึ่งเป็นสภาวะความทุกข์แท้ๆ ที่เกิดขึ้นกับปัจเจกชนทั่วๆ ไป โดยปราศจากปัจจัยทางสังคมภายนอก กล่าวได้ว่าเขานำเสนอความจริงที่เป็นโลกุตรธรรม ในขณะที่ละครโดยทั่วไปยังเสนอเรื่องราวของมนุษย์ผ่านมุมมองแบบโลกียธรรมอยู่ นั่นคือภาพความทุกข์ที่ถูกกระตุ้นด้วยปัจจัยทางโลก หรือเรื่องราวทางสังคมเข้ามาเกี่ยวข้อง

2. ละครของเบกเกตต์นำเสนอด้วยกลวิธีที่สอดคล้องกับหลักหลักไตรลักษณ์ (ได้แก่ อนิจจตา- ความไม่เที่ยง, ทุกขตา- ความไม่สามารถทนอยู่ได้, และ อนัตตา- ความไม่มีตัวตน) ในขณะที่ละครโดยทั่วไปนำเสนอด้วยกลวิธีที่สอดคล้องกับหลักการปิดบังไตรลักษณ์ (ได้แก่ สันตติ-ความเชื่อมโยง, อิริยาบถ-ความเคลื่อนไหว, และ ฆนสัญญา-ความเป็นกลุ่มก้อน) ดังนี้

2.1 ละครของเบกเกตต์นำเสนอ "ความไม่เที่ยง" (อนิจตา) โดยหลีกเลี่ยงความเชื่อมโยงต่อเนื่อง แต่ละครโดยทั่วไปจะยึดถือหลักการผูกเรื่องให้ "เชื่อมโยง" (สันตติ)

2.2 ละครของเบกเกตต์ไม่แสดงความเคลื่อนไหวใด ๆ ในเรื่อง ใช้เหตุการณ์ย่ำอยู่กับที่ เพื่อให้ผู้ชมได้สังเกตเห็น "ความไม่อาจทนอยู่ได้" (ทุกขตา) ของอารมณ์ตัวเองในขณะที่ชมละคร แต่ละครโดยทั่วไปกลับใช้ "ความเคลื่อนไหว" (อิริยาบถ) ของเรื่องไปเรื่อยๆ ทำให้ผู้ชมมีอารมณ์ร่วมและคล้อยตามไปกับเรื่องที่เปลี่ยนแปลง จนมองไม่เห็นทุกขตาในอารมณ์

2.3 ละครของเบกเกตต์ "ปฏิเสธตัวตน" (อนัตตตา) ของละครและของอองค์ประกอบต่างๆ ในละคร แต่ละครโดยทั่วไปกลับใช้"ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน" (ฆนสัญญา) สร้างเรื่องและตัวละครให้มีตัวมีตน จนไม่อาจมองเห็นความว่างที่แท้จริง

3. สาระสำคัญที่พบในละครของเบกเกตต์ซึ่งมีความสอดคล้องกับปรัชญาพุทธศาสนานี้ อาจนำมาสู่ข้อสรุปที่ว่า ธรรมะของพระพุทธเจ้าเป็นสิ่งที่เป็นสากลเห็นได้และให้ผลได้ไม่จำกัดกาล (อกาลิโอ)

บรรณานุกรม

โกเอ็นก้า (สุทธี ชโยดม, แปลและเรียบเรียง). 2551. **ธรรมบรรยายฉบับย่อ.** กรุงเทพมหานคร : มูลนิธิส่งเสริมวิปัสสนากรรมฐานในพระสังฆราชูปถัมภ์.

ขจิตรา ภังคานนท์. 2535. **ศิลปะการเขียนบทละครของ Samuel Beckett.** กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาภาษาตะวันตก คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

จิตติ พัวพิสุทธิ. 2551. ซามูเอล เบคเกตต์ : **รักแรกและเรื่องสั้นอื่นๆ** . กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมมติ.

จุฑารัตน์ เบญจฤทธิ์. 2527-2528 " 'คอยโกโด (En Attendant Godot)' : ละครแอบเสิร์ดแนวอภิปรัชญา." **วารสารอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร** 7 : 36-47.

ธีรยุทธ บุญมี. 2546. **ถอดรื้อปรัชญาและศิลปะแบบตะวันตกเป็นศูนย์กลาง.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สายธาร.

นพมาส ศิริกายะ. ม.ป.ป. **เอกสารประกอบคำสอนวิชา 120104 ประวัติการละคร.** กรุงเทพมหานคร : ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ประหยัด นิชลานนท์ และ ชิลล์ เดอลูช. 2521. "ละครแอ็บเสิร์ด : นาฏกรรมของซามูเอล แบ็กเก็ต" **วารสารมหาวิทยาลัยศิลปากร** 2. 80-113.

พระชาญชัย อธิปญ.โญ. 2550.**กรรมใดใครก่อ.** กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์อมรินทร์.

พระธรรมโกศาจารย์ (พุทธทาสภิกขุ). 2549. การดำรงชีวิตที่ถูกต้อง. กรุงเทพมหานคร: บริษัท ตถตา พับลิเคชั่น จำกัด.

_____. 2548 **แก่นพุทธศาสน์.** กรุงเทพมหานคร: บริษัท ตถตา พับลิเคชั่น จำกัด.

_____. ม.ป.ป. **คู่มือดับทุกข์.** กรุงเทพมหานคร : สถาบันบันลือธรรม.

พระพรหมคุณาภรณ์ (ประยุทธ์ ปยุตฺโต). 2544. **พุทธธรรม (ฉบับเดิม)**.กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ดวงแก้ว.

_____.2546. **พจนานุกรมพุทธศาสตร์ ฉบับประมวลธรรม.** กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์ดวงแก้ว.

พระอาจารย์มิตซูโอะ คเวสโก. 2550. **อานาปานสติ : วิถีแห่งความสุข 3**. กรุงเทพฯ : วิริยะการพิมพ์.

เพ็ญศรี เผ่าเหลืองทอง (แปล). 2539. **คอยโกโดต์.** กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์มติชน.

มุกหอม วงษ์เทศ. 2551. บทกล่าวตาม.ใน จิตติ พัวพิสุทธิ, **ซามูเอล เบคเกตต์ : รักแรกและเรื่องสั้นอื่นๆ.** กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์สมมติ : 201-211.

วศิน อินทสระ. 2546. **ธรรมจักร.** สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม, 2550, จาก http://www.dhammajak.

สดใส พันธุมโกมล. 2535. **เอกสารประกอบการสอนวิชาปริทัศน์ศิลปการละคร.** กรุงเทพฯ : คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สัญญา ธรรมศักดิ์. **จิตใจสดใส.** กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สายธาร, 2550.

_____. **ข้อสอบไล่วิชาทุกข์.** กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์สายธาร, 2550.

เสาวนุช ภูวณิชย์ (รวบรวม). 2536. **เอกสารประกอบการสอนวิชาการละครสมัยใหม่ในอังกฤษยุโรป และอเมริกา.** กรุงเทพฯ : คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

Beckett, Samuel. 2007. 'Endgame' in T**he Samuel Beckett On-Line Resources and Links Pages.** Retrived September 12, 2007, from http://www.samuel-beckett.net

Beckett, Samuel. 2007. 'Not IW in **The Samuel Beckett On-Line Resources and Links Pages.** Retrived September 12, 2007, from http://www.samuel-beckett.net

Beckett, Samuel. 2007. 'Waiting for Godot' in **The Samuel Beckett On-Line Resources and Links Pages.** Retrived September 12, 2007, from http://www.samuel-beckett.net

Brockett, Oscar G. and Robert Findlay. 1991. **Century of Innovation (2nd ed.).** Massachusetts: Prentice-Hall.

Coots, Steve. 2001. **Samuel Beckett: A beginner's Guide.** London: Hodder & Stoughton.

Esslin, Martin, **The Theatre of the Absurd.** (London: Methuen, 2001)

Fltcher, Beryl S., and others. 1978 **A Student Guide to the Play of Samuel Beckett.** London: Faber & Faber.

Hebden Bridge Arts Festival. 2005. Retrived September 12, 2007, from http://www.hebdenbridge.co.uk/festival/2005/index.html

SparkNotes LLC. 2007. **Sparknotes.** Retrived September 12, 2007, from http://www.sparknotes.com/drama/

Worthen, W.B. 2000. **The Harcourt Brace Anthology of Drama** (3rd ed). Orlando: Harcourt College.