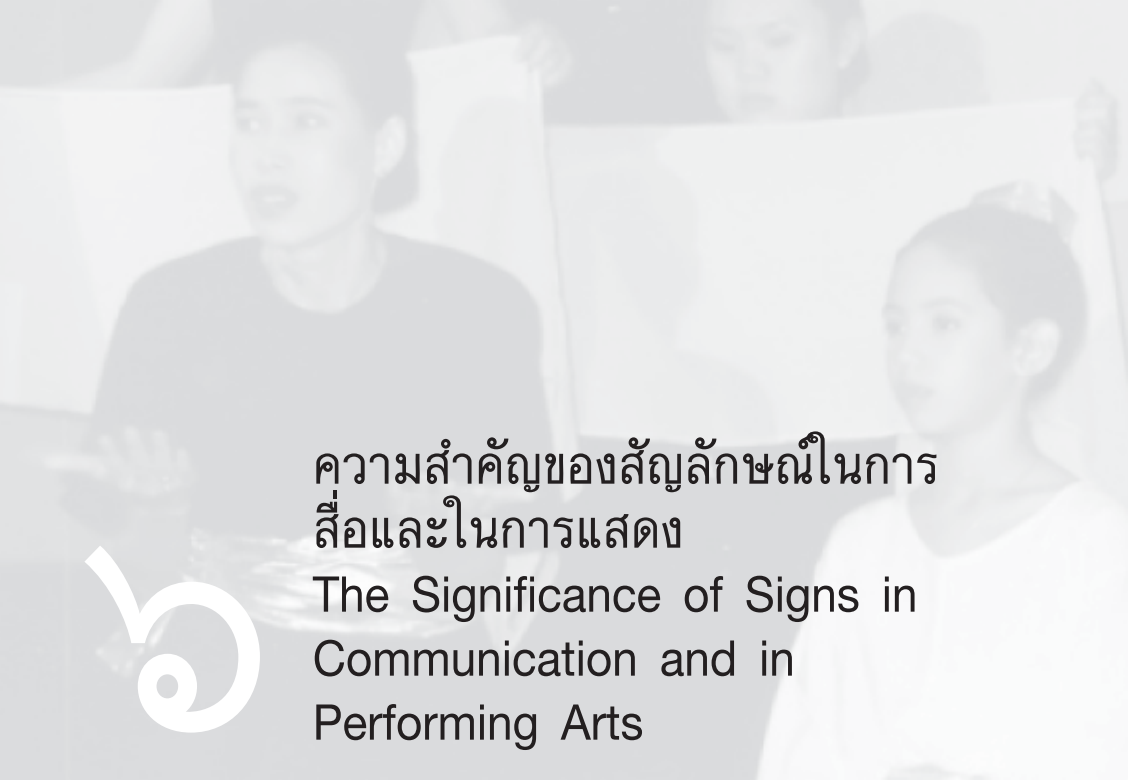




ความสำคัญของสัญลักษณ์ในการ สื่อและการแสดง

The Significance of Signs in Communication and in Performing Arts

สมพร ฟูราจ

บทคัดย่อ

งานวิจัยชิ้นนี้เป็นผลงานการวิเคราะห์หัตถบาทของสัญลักษณ์
ในละคร เป็นที่ยอมรับและรู้กันว่าละครเป็นสัญลักษณ์ที่สะท้อนชีวิต
ความคิด ความเชื่อ วัฒนธรรม อุดมคติ ปรัชญาและความจริงของ
สังคม ดังนั้น สัญลักษณ์ที่ใช้ในละครจึงมีบทบาทสำคัญในการสื่อ
และถ่ายทอดความหมายอย่างแยกกันไม่ออกในหลายระดับ ทั้ง
ระดับที่เห็นได้ชัดและระดับที่ลึกซึ้งลงไป ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยใช้
หลักการสำคัญ 4 ประการเพื่อเป็นพื้นฐานได้แก่ 1) บทและบทบัญญัติ
(The Law of the Text) 2) กรอบทางวัฒนธรรม (Cultural
Discourse) 3) ความสัมพันธ์ระหว่างความจริงกับนิยาย (Fact /



Fiction) 4) การใช้สัญลักษณ์ (Symbol) และประเพณีปฏิบัติในละคร (Theatre Convention)

ปัจจัยทั้ง 4 ประการนี้ ถูกนำไปใช้ในการเรียนการสอน เพื่อสร้างรูปแบบไว้ให้เป็นแนวทางสำหรับอาจารย์และนักศึกษาสามารถนำไปใช้ได้ในทุกขั้นตอนของการสร้างละคร เริ่มตั้งแต่การค้นหาแนวความคิด (Idea Conception) ไปสู่การสร้างบท การวิเคราะห์บท (Text Analysis) แนวทางการสร้างละคร สไตส์และการกำกับ การใช้เทคนิคทางด้านการแสดง แสงสีเสียง ภาพ ไปจนถึงการใช้สัญลักษณ์ (Symbolic Representation) งานวิจัยยังให้ตัวอย่างผลงานของนักศึกษาถึง 9 รูปแบบรวม 29 ชิ้นงาน และงานของผู้วิจัยอีก 3 รูปแบบ งานเหล่านี้เน้นการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อความหมาย มีการวิเคราะห์งานอย่างลึกซึ้ง เพื่อสร้างความเข้าใจเกี่ยวกับงานแต่ละชิ้นโดยละเอียด ตัวอย่างเหล่านี้สามารถใช้เป็นต้นแบบของการทำอย่างมีคุณภาพต่อไป

Abstract

The present research is an attempt to explore and analyze the roles and functions of symbol in theatre. Theatre in itself is considered a type of symbol reflecting life, ideas, beliefs, culture, ideology and the social reality. Symbol enables theatre and performing arts to communicate and to translate ideas, action and situation more effectively. Symbol and theatre conventions, therefore, become indispensable aspects of theatre. Four fundamental factors are treated as the main variables in the research. The first involves the Text and the so-called the Law of the Text. The second deals with “cultural discourse” which helps theatre creator and audience to share common understanding. The third variable concerns itself with the relationship between “fact” and “fiction” which have to be intricately crafted into a play which is both reasonable and attractive. The fourth factor examines the influences and applications of various level of symbol as a communication tool to formulate and define meanings.



The results from analyses of these variables as well as those important aspects of theatre were then applied in teaching and learning as well as in creating “theatre production” in various forms. Application of these frameworks is further divided into three interrelated phases. The “idea inception” phase focuses on creating theme, concept, script and text. The “text analyse” phase enables theatre students and practitioners to understand and to translate “text” into action and performance. The “symbolic representation phase” allows for practical usage and application of symbol in several depths. Case examples from the works of the students (29) as well as the researcher (3) are illustrated with emphasis on symbol applications. In-depth analyses of these cases are drawn to exemplify the level and type of meanings, the process, and the overarching value and concept. These case analyses can be used in trying to understand the complex process in the production of a quality work in theatre.

ที่มาของงานวิจัย : ปัจจัยพื้นฐานของละคร

ละครมีพลวัต (Dynamic) ที่สามารถสะท้อนความจริง การเปลี่ยนแปลง ของชีวิตและความคิดมนุษย์ ละครจึงไม่ใช่ภาพนิ่งทางประวัติศาสตร์ และไม่ได้อยู่ที่ยุคใดสมัยใดเพียงยุคเดียว ไม่ได้อยู่ที่สไตล์การแสดงหรือการนำเสนอเพียงรูปแบบเดียว แต่ละครเปลี่ยนแปลงและแตกต่างไปตามยุคสมัย ดังนั้น เราจึงต้องมองหาปัจจัยที่เป็นพื้นฐานหลักเพื่อที่จะเข้าใจหัวใจของละครมากขึ้น ต้องหาให้พบว่า ปัจจัยเหล่านี้คืออะไร และมีบทบาทในละครอย่างไร เพื่อจะได้นำปัจจัยต่างๆ ที่ค้นพบไปใช้ในการเรียนการสอนอย่างมีคุณภาพได้ต่อไป

ปัจจัยหลักของละครที่เป็นแกนสำคัญของงานวิจัยชิ้นนี้ ประกอบด้วย

1. ความสัมพันธ์ระหว่างความจริงกับนิยาย (fact - fiction) ความจริงของปัจจุบันขณะ หรือ เหตุการณ์เรื่องราวข่าวสารที่สะท้อนความเป็นปัจจุบันของสังคม



และโลก กับนิยายที่นำเอาความจริงไปผูกและสร้างเป็นเรื่องราวให้น่าสนใจ น่าติดตาม ที่เป็นปัจจัยสำคัญของละคร

2. วัฒนธรรมซึ่งเป็นกรอบใหญ่ของสังคมมนุษย์ในแต่ละสังคม วัฒนธรรมมีความสำคัญและเป็นตัวเชื่อมโยงกลุ่มคนในสังคมเข้าด้วยกัน เราสามารถสอดแทรกวัฒนธรรมลงไปละคร เช่นเดียวกันกับที่วัฒนธรรมมีบทบาทในการสร้างและในการให้ความหมายต่อสิ่งที่มนุษย์หรือตัวละครปฏิบัติต่อกัน

3. บทบาทของสัญลักษณ์ (Symbol/Theatre Convention) โลกของละครเป็นโลกของสัญลักษณ์และการแปลความหมาย เป็นโลกที่มีวิธีการสื่อในรูปแบบสัญลักษณ์ที่มีหลักเกณฑ์เฉพาะในตัวเอง สัญลักษณ์จึงเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญยิ่งของละคร

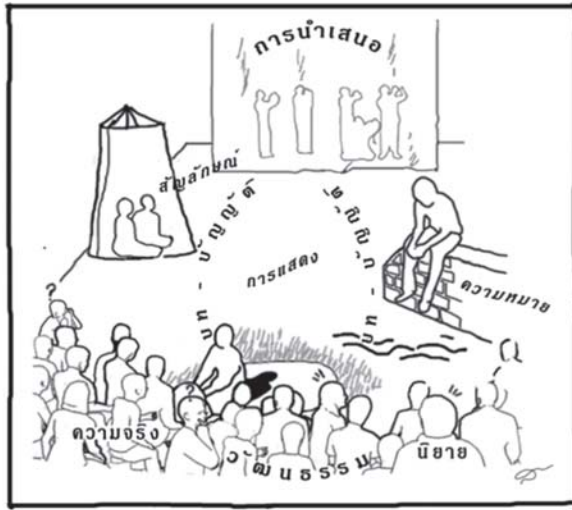
4. บท และบทบัญญัติ (The Law of the Text) ที่นำไปสู่การนำเสนอ (presentation) ในรูปแบบของการแสดง ในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้วิจัยใช้คำว่าบท และบทบัญญัติ ซึ่งขออธิบายความหมายของคำทั้งสองอย่างสังเขป ดังนี้

* บท คืองานเขียนที่ผู้แต่งเขียนไว้ ลำดับสิ่งที่เกิดขึ้นในการแสดง การดำเนินเรื่อง ในรูปแบบของคำบรรยาย คำสนทนา คำพูด ความคิดของตัวละคร เป็นรูปร่างหรือโครงสร้างภายนอกที่เห็นได้ชัดเจน แม้ว่าวิธีการเขียนบทของแต่ละคนจะมีสไตล์ต่างๆ กันก็ตาม

* บทบัญญัติ คือรูปร่างและโครงสร้างภายในของบท ที่เมื่อตอนอ่านบท เราอาจมองไม่เห็นชัดเจน จะต้องวิเคราะห์ทำความเข้าใจหาความหมาย ความเชื่อมโยง ผู้อ่านแต่ละคนอาจมองเห็นบทบัญญัติต่างกันไปบ้าง แต่สิ่งที่อยู่ภายในบททำให้เกิดความเข้าใจ ทำให้มองเห็นวิธีการนำเสนอ นำไปสู่รูปแบบของการแสดงและการกำกับการใช้เวทีและเทคนิคที่ต่างกัน บทบัญญัติ ยังช่วยให้เข้าใจขอบข่ายทางวัฒนธรรมและสังคม ช่วยอธิบายถึงสิ่งที่ป็นนิยายและความจริง บทบัญญัติ จึงมีความหมายรวมเอาบทไปด้วย



สามารถทำเป็นแผนภูมิภาพได้ ดังนี้



แผนภูมิข้างบนนี้ สร้างมาจากการแสดงจริง ที่แสดงให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างผู้ชมกับการแสดง แม้ผู้ชมจะหลากหลายกลุ่ม มีภูมิหลังที่ต่างกัน แต่ถูกหล่อหลอมโดยวัฒนธรรมเดียวกัน มีความเข้าใจถึงตรรกะและความเป็นเหตุเป็นผลในระดับที่ใกล้เคียงกัน สามารถนำข้อมูลความจริงมาผสมผสานกับความเป็นนิยายเพื่อทำให้เกิดความเข้าใจ ตามที่บทและการแสดงพยายามนำเสนอ ผู้ชมอาศัยพื้นฐานจากแนวทางและความหมายภายในของบท (บทบัญญัติ) ทำให้สามารถ “อ่าน” และ “แปล” สัญลักษณ์และสิ่งต่างๆที่เกิดขึ้นบนเวทีให้มี “ความหมาย” ได้ (รายละเอียดและที่มาของแผนภูมินี้อยู่ในบทวิเคราะห์ “หนักนักก็วางเสีย” เป็นตัวอย่างของงานวิจัยเชิงคุณภาพ เพื่อชี้ให้เห็นความสำคัญของสัญลักษณ์ในละคร)



เป้าหมายและวัตถุประสงค์ของงานวิจัย

ในลำดับแรก ผู้วิจัยได้วางกรอบทางความคิดเชิงทฤษฎีเกี่ยวกับการ โครงสร้างสำคัญของละคร ที่เกี่ยวข้องไปถึงการใช้สัญลักษณ์ในการสื่อและการแสดงละคร จากนั้นก็นำหลักการและทฤษฎีเหล่านี้ไปใช้ในการเรียนการสอนจริง (Application Research) เพื่อที่จะวิเคราะห์แนวทางการนำไปใช้ และวิเคราะห์ผลลัพธ์ในเชิงปฏิบัติเป็นเรื่องราวๆ ไป โดยวางเป้าหมายของการทำงานไว้ ดังต่อไปนี้

1. เพื่อศึกษาบทบาท และอิทธิพลของปัจจัยพื้นฐานทั้ง 4 ประการของละคร (ดังที่กล่าวมาข้างต้น) ที่มีผลกระทบกับการเรียนการสอนและการสร้างงานละครในปัจจุบัน
2. เพื่อนำบทบาท ความหมายและอิทธิพลของปัจจัยพื้นฐานเหล่านี้มาวิเคราะห์หาความเข้าใจเพื่อหาจุดเด่นในแต่ละปัจจัยที่จะนำไปสู่การสร้างงานละครและการแสดงที่มีหลักการ คุณภาพ ความหมาย มีแนวทางการสื่อ และนำการวิเคราะห์เชิงวิชาการที่ได้กลับไปสู่ภาคปฏิบัติ
3. เพื่อทดลองนำผลจากหลักการและการวิเคราะห์เบื้องต้นไปใช้ในการเรียนการสอนในหลักสูตร ที่มุ่งเน้นการเรียนรู้ของนักศึกษาเป็นศูนย์กลางและเป็นหลัก
4. เพื่อรวบรวมผลจากการนำหลักการเหล่านี้ไปใช้ ผ่านการประเมินผล การปรับปรุงแก้ไข ก่อนนำมาเรียบเรียงเป็นแนวทางปฏิบัติ ให้เกิดเป็นองค์ความรู้หลักสำหรับวิชาการละครต่อไป

ผู้วิจัยได้ประมวลและวิเคราะห์ผลจากการเรียนการสอนของตนเอง ในช่วงหลายปีที่ผ่านมา (ระหว่างปีพ.ศ.2544 - 2551) โดยเฉพาะวิชาที่เกี่ยวกับเนื้อหาภาคทฤษฎีและแนวทางวิธีปฏิบัติของละครว่า แบบใดจะมีประโยชน์แก่นักศึกษาในการทำงานและการประกอบอาชีพต่อไปในอนาคตมากที่สุด โดยตั้งวัตถุประสงค์อยู่ที่ความสามารถในการสร้างผลงานแบบบูรณาการ จึงได้วางแผนการเรียนการสอนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติโดยคำนึงถึงพื้นฐานของนักศึกษาเป็นหลัก

จากนั้น ผู้วิจัยได้นำความรู้จากการวิเคราะห์ปัจจัยทั้ง 4 ประการที่ได้ มาสร้างเป็นรูปแบบ (Model) ของการทำงาน และนำโมเดลนี้ไปเป็นกรอบใช้กับนักศึกษาการละครอย่างจริงจังในช่วงปีการศึกษา 2550 - 2552 มีนักศึกษาชั้นปีที่ 2 - 3



เข้าร่วม ในวิชาต่างๆ ได้แก่ วิชาทฤษฎีและการออกแบบการแสดง วิชา Individual Project วิชาการกำกับการแสดง 2 วิชาการเขียนบทละคร รวมจำนวนนักศึกษาที่เข้าร่วมในงานวิจัยครั้งนี้ทั้งหมด 79 คน (ที่ลงทะเบียนปีการศึกษา 2547 จำนวน 20 คน ปีการศึกษา 2548 จำนวน 24 คน ปีการศึกษา 2549 จำนวน 35 คน)

รูปแบบโมเดลที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น เป็นรูปแบบที่เน้น การนำไปใช้ในภาคปฏิบัติ จึงให้ชื่อว่า “Hamburger Model” หรืออาหารอเมริกันที่นิยมกันทั่วไป โดยให้ความหมายดังนี้

ขนมปังก้อนบน คือกรอบทฤษฎีในการทำงานละครเป็น “บทบัญญัติ” ที่ก่อให้เกิดละครหรือการแสดงเป็นกรอบที่สำคัญยิ่ง เพราะทำให้การใช้สัญลักษณ์ต่างๆ ในงานละครมีความหมาย มีสาระและความคิดจึงให้บทบัญญัติเป็นขนมปังก้อนที่อยู่ด้านบน

ขนมปังก้อนล่าง หรือ Socio - Cultural Context ทำหน้าที่เป็นฐานของที่มาและความหมาย เป็นคำอธิบายหรือบริบทของเรื่องราวที่แสดง ช่วยทำให้ละครมีเอกลักษณ์ แฝงไว้ด้วยวัฒนธรรม ความเชื่อ ความเป็นไทย มีความเป็นตัวของตัวเอง ขนมปังก้อนล่างนี้ ช่วยวางมาตรฐานใหม่ให้กับละครไทย สร้างและแทรกความเป็นตัวตนมากขึ้น ช่วยกระตุ้นผู้สร้างละครให้หันมาพิจารณาบทบาทของ ขนบธรรมเนียมและสังคม ซึ่งมีอิทธิพลต่อความคิดและความหมายให้ลึกซึ้งมากขึ้น

ตรงกลาง เป็นไส้ของ Hamburger คือ เนื้อหาสาระที่จะบรรจุลงไปในละครเปรียบเสมือนก้อนเนื้อที่วางสลับกับเนยแข็งที่อยู่ในแฮมเบอร์เกอร์ เราจะใส่เนื้อหาอะไรลงไป เนื้อหาประเภทใด (idea/concept) จะนำเสนอเนื้อหาด้วยวิธีใด จะใช้สไตล์หรือการแสดงแบบไหน (acting style) การให้ความหมาย การใช้สัญลักษณ์ และรูปแบบใดในการนำเสนอ (symbolic presentation) เหล่านี้อยู่ในส่วนกลางทั้งสิ้น คล้ายกับการปรุงรสของก้อนเนื้อ จะใส่เกลือ พริกไทย มากน้อยเพียงใด จะให้สุกมากหรือสุกพอดีๆ อยากให้เนื้อนุ่มหรือแข็งอย่างไร ใส่ชีส ซอสหรือผัก เพื่อเพิ่มรสชาติของอาหาร รสชาติของละครก็เช่นกัน จะออกมาเป็นอย่างไรก็อยู่ตรงวิธีการปรุงเนื้อเหล่านี้



องค์ประกอบอื่นๆของการแสดง เช่น การจัดฉาก เสื้อผ้า เครื่องแต่งกาย เทคนิคแสง สี ภาพ ฯลฯ เปรียบเสมือนเครื่องปรุงที่ใส่ประกอบ ไม่ว่าจะเป็น แดงกวาดอง ผักสลัด หอม มะเขือเทศซอยต่างๆ ที่ใช้ในเครื่องปรุง ทั้งหมดนี้ จะช่วยทำให้แฮมเบอร์เกอร์อร่อยขึ้น มีรสชาติมากขึ้น มีกลิ่นหอมชวนทานมากขึ้น องค์ประกอบเหล่านี้ช่วยให้ละครน่าสนใจ น่าติดตาม น่าจดจำ เป็นศิลปะเฉพาะที่ไม่ต่างจากศิลปะการปรุงอาหาร

Symbolic Representation in Theatre “Hamburger Model”



อาศัยหลัก Hamburger Model ดังกล่าวข้างต้น ขนบบังคับบน คือ บทและบทบัญญัติเป็นกรอบความคิด (Fiction) จินตนาการ การสร้างสรรค์ เป็นขบวนการความคิดที่ไปสู่วาท แสดงและวิธีการดำเนินเรื่อง สไตส์หรือรูปแบบของละคร และการแสดงที่ต้องการเสนอ ส่วนขนบบังคับล่างคือ กรอบของความจริง (Fact) กรอบของสังคมและวัฒนธรรมที่มากำกับละครให้มีเหตุผล สมจริง มีความเป็นไปได้ใน



สถานการณ์ที่ Fiction สร้างขึ้น ไส้กลาง คือ ความแตกต่างของเมนูอาหาร และการปรุงรส จากแบบธรรมดาพื้นฐานไม่ซับซ้อน ใช้เวลาไม่มาก ไปจนถึงเข้มข้น มีเครื่องปรุงแต่งชูรส ครบด้วยองค์ประกอบ มีความพิถีพิถัน และขั้นตอนใช้เวลามาก ในงานวิจัยได้แบ่งเมนูไว้ 3 แบบ ได้แก่ ง่าย กลาง และยาก

ผู้วิจัยยังได้นำเสนองานของตนเอง ที่สร้างขึ้นภายใต้กรอบความคิดและทฤษฎีเดียวกัน ได้แก่

- * สนธยาไปไหน (Comedy - expressionistic)
- * เตมีย์ไป (ละครภาษามือ - ละครเงา Pantomime)
- * นกนักก็วางเสีย (ละครแบบใหม่ / Experimental theatre)

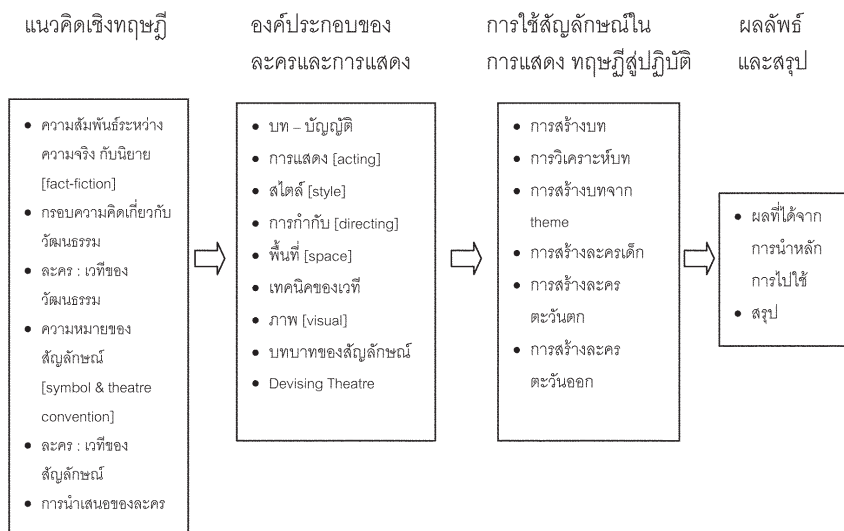
สมมุติฐานและโครงสร้างของงานวิจัย

ในปัจจัยพื้นฐาน 4 ประการนั้น สัญลักษณ์และประเพณีปฏิบัติของละคร (Symbol / Theatre Conventions) มีบทบาทสำคัญที่สุดในการสื่อและการเล่าเรื่องที่สะท้อนความเป็นจริงของชีวิต และสร้างความน่าเชื่อถือให้กับงานละคร ในขณะที่วัฒนธรรมมีบทบาทในการให้ความหมายและความเข้าใจกับละคร สมมุติฐานของงานวิจัยชิ้นนี้ จึงมีดังนี้ : ละครและการแสดงใช้ สัญลักษณ์ผ่านบท ผ่านการแสดง สไตล์ การใช้พื้นที่ เวที และเทคนิคต่างๆ ตามแนวทางประเพณีปฏิบัติของละคร และกรอบของวัฒนธรรมเพื่อสื่อและให้ความหมายในเชิงนามธรรมไปสู่ผู้ชม

ความสัมพันธ์ของตัวแปรทางด้านทฤษฎี องค์ประกอบของการแสดง การปฏิบัติและการนำเสนอ จึงออกมาเป็นแผนภูมิ (diagram) ดังนี้



แผนภูมิที่ 2 : ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยต่างๆ ที่เป็นองค์ประกอบของงานวิจัย



ปัจจัยสำคัญของละคร อยู่ที่บท ซึ่งทำหน้าที่หลัก 4 ประการ คือ

1. ให้แนวทางหรือ theme ซึ่งเป็นโครงสร้างของสิ่งที่จะเกิดขึ้นบนเวที
2. ให้ความสัมพันธ์ ความต่อเนื่อง ความเชื่อมโยงระหว่างบุคคล เหตุการณ์ และทุกอย่างที่ดำเนินไปในเรื่อง
3. ให้เนื้อหา (contents) และรายละเอียดกับเรื่อง
4. ให้ความหมาย (meanings) ซื่อคิด ปรัชญา อุดมคติหรืออุทาหรณ์

ผู้เขียนบทละครนำเอาความจริง จากชีวิต สังคม ความเชื่อและวัฒนธรรมของสังคมหนึ่ง มาสร้างเป็นเรื่องราว เป็นบทหรือ plot ขึ้น บทจึงทำหน้าที่บอกทิศทาง เนื้อหา อธิบาย และให้คุณค่า

ผู้กำกับ - นักแสดงใช้สัญลักษณ์ ที่อยู่ในบทและเรื่องราว ในตัวละคร คำพูด บทสนทนา การแสดง องค์ประกอบเวที ฉาก แสงสีเสียง เสื้อผ้า นักแสดงใช้การพูด จังหวะ การแสดง การเน้น สร้างความหมาย และสัญลักษณ์ เพื่อสร้างการรับรู้ และจินตนาการ



ผู้ชมละครเข้าใจ และติดตามเรื่องราวได้จากสัญลักษณ์ที่ละครใช้ จากภาษา ท่าทางการแสดง ผู้ชมอาจไม่เข้าใจทุกอย่างในละคร เขาอาจต้องติดตาม จินตนาการตาม เขาจะชอบหรือไม่ชอบ เห็นด้วยหรือไม่เห็นด้วยกับความคิดในละคร ไม่ว่าปฏิกิริยาของผู้ชมจะเป็นไปในทางใดก็ตามละครเป็นสื่อการแสดงที่กระตุ้นให้ผู้ชมมีส่วนร่วมได้ ตัวอย่าง การสร้างงานของนักศึกษา

การสร้างบทจากคำ ที่ไม่มีความเชื่อมโยงกัน

การสร้างบทจากคำ	เลือกกลุ่มคำที่ไม่เชื่อมโยงกันมาเป็นปัจจัยในการสร้างบทเป็นคำสรรพนาม ลักษณะนาม 4 คำ “สะพาน - แมวตาย - ไฟฉาย - แหวนพลาสติก”
งานที่ต้องการ	นำคำทั้งสี่มาสร้างเป็นบทละคร
กลุ่มนักศึกษา	วิชาเขียนบทละคร ชั้นปีที่ 4
กำหนดเวลา	ภายใน 1 สัปดาห์
หลักที่ใช้	Automatic writing/บท-บัญญัติของละคร

ผู้วิจัยลองนำกลวิธี “การเขียนอัตโนมัติ” (l'écriture automatique) ซึ่งเป็นหนึ่งในกลวิธีสำคัญในการสร้างสรรค์ของกวี surrealist รุ่นแรกๆ (1919-1925) มาประยุกต์ใช้ในการสร้างบทที่อาศัย “ความฉับพลันทันทีเป็นเกณฑ์ เพราะจะทำให้ได้ภาพพจน์ใหม่ๆ ซึ่งต่างจากภาพพจน์ที่เป็นผลผลิตของความคิดที่เป็นเหตุเป็นผล” (รศ.ดร.สดชื่น ชัยประสาธน์ ในกวีนิพนธ์และจิตรกรรมเซอร์เรียลลิสต์ 2536, หน้า 52)

งานชิ้นแรก ในห้องเรียน ผู้วิจัยเลือกคำหรือชื่อจากบทละครบางเรื่องที่นักศึกษาเคยเรียนมาหรือสถานที่ที่รู้จักคุ้นเคย เช่น กระชกวิเศษ บ้านฟาง บ้านขนมปัง รถมาง ตึกตาเถียงคีน โรมิโอ ดอกกุหลาบ รถไฟฟ้า 7-11 สวนจตุจักร เป็นต้น ให้นักศึกษาเขียนอะไรก็ได้ที่ผ่านเข้ามาในหัว เมื่อได้ยินสิ่งนั้น นักศึกษามีการตอบสนองเร็วบ้าง ช้าบ้าง



งานชิ้นที่สอง “สะพาน - แมวตาย - ไฟฉาย - แหวนพลาสติก”

ปฏิกิริยาแรกของการศึกษาก็คือ มองหาความสัมพันธ์ภายใน หลายคนพยายามสร้างเรื่องขึ้นมา ในลักษณะของการสร้างประโยค โดยรวมทุกคำไว้ในหนึ่งประโยค เช่น ฉายไฟไปเจอแมวตายอยู่บนสะพานมีแหวนพลาสติกผูกอยู่ บางคนสร้างเรื่องขึ้นมาแต่ขาดคำบางคำ บางคนโยงคำให้เข้ากับเรื่อง ทั้งๆ ที่ไม่น่าโยงเข้าด้วยกันได้เลย

ตัวอย่างผลงานของนักศึกษา โดย เจนจิรา ธนาธิกุลกุล

“เรื่องเกิดขึ้นตอนเที่ยงคืน ที่มีฝนตก หญิงสาวคนหนึ่งยืนอยู่บนสะพานลอย เธอแต่งกายชุดสีขาว และมีสร้อยคอเป็นกระดิ่งเล็กๆ นานๆ ที่มีรติงลอดสะพานลอยไปเป็นระยะๆ หญิงสาวตะโกนเรียกชื่อของใครคนหนึ่ง ที่ชื่อว่า “ไม้ม” ตะโกนอยู่เป็นนาน แต่ก็ไม่มีใครตอบสนองจาก “ไม้ม” หญิงสาวจึงดึงสร้อยคอกออกมาขว้างไปที่ถนน หว่า “ไม้ม” ไม่ทำตามสัญญา และในที่สุดเธอก็กระโดดลงมาจากสะพาน ลากต่อมา พ่อและลูกชาย เดินมาที่ใต้สะพานลอย มองเห็นอะไรนอนตะคุ่มๆ อยู่ที่พื้นมีดๆ ลูกชายจึงเดินกลับไปที่รถเพื่อเอาไฟฉาย และเมื่อฉายไฟ ก็พบแมวนอนบาดเจ็บอยู่ เด็กวิ่งไปอุ้มแมวเหมียวแล้วร้องให้ ไฟค่อยๆ มีดลง มีเสียงผู้หญิงดังขึ้นอย่างอ่อนแรงว่า

“ไม้ม ไม้ม เธอเองหรือ...ฉันคอยเธอตั้งนาน ไปเที่ยวมาสนุกมัย ชื่นขอโทษ ชื่นยอมรับว่าฉันโกรธเธอ งอนเธอ ไม้ม เธอสัญญาว่าจะไม่ทิ้งฉันไปไหนอีก”

ผู้หญิงชุดขาวลุกขึ้น เดินจากสะพานไป ขาบาดเจ็บเล็กน้อย หยุดมอดดูไม้ม ที่กอดแมวอยู่ และพูดว่า

โชคคินะ ที่ฉันมีเก้าชีวิต ตอนนี้อายุไปแล้วหนึ่ง ชื่นจะใช้ชีวิตที่เหลืออยู่อีกแปดชีวิตกับเธอนะไม้ม ชื่นจะให้ภัยเธอ แม้ว่าเธอจะทำให้ฉันน้อยใจอีก ชื่นคงยกโทษให้ได้ อีกแค่แปดครั้งเท่านั้น...เท่านั้นจริงๆ”

ไฟมีดลง เสียงสร้อยคอกระพรวนดังหายไปในความมืด”



วิเคราะห์งานนักศึกษา

งานชิ้นนี้นำมาทำเป็นละครสั้นๆ ได้เป็นอย่างดี เห็นลักษณะของเวที ว่ามีสองระดับคือ ระดับล่างคล้ายกับฟุตบอล ระดับบนเอียงขึ้นไปทางด้านหลังไม่สูงมาก มีลักษณะคล้ายสะพานลอยที่ใช้ข้ามถนนทั่วๆ ไป มีเสาไฟฟ้าเป็นแหล่งกำเนิดแสงบนสะพานลอยและเวทีฟุตบอลด้านล่าง

ละครสั้นของเจนจิรา ใช้สัญลักษณ์หลายอย่าง เชนำแมวมาเป็นตัวเอกของเรื่อง สลับความเป็นคนกับแมว เพื่อสื่อถึงคุณลักษณะหลายๆ อย่างของแมว เช่น ขี้ฉ้อฉล หวงเจ้าของ อดทน ไม่เสียชีวิตได้ง่ายๆ ตัวละครอีกสองตัว แม้จะไม่มีบทบาทมากนัก แต่ก็ยังสามารถสื่อถึงความผูกพันกับเด็กและสัตว์เลี้ยง เมื่อเห็นแมวในเงามืด เด็กก็คิดถึงเหมียว แมวของตัวเอง ตามสัญชาตญาณของความผูกพัน การใช้แสง เสียง และใช้หญิงสาว เป็นผู้ดำเนินเรื่อง นับเป็นความฉลาดในการสื่อที่ดี ทำให้งานมีความลึก มีมิติ มีคุณภาพ แม้จะเป็นเพียงแบบฝึกหัดในชั้นเรียนก็ตาม

การสร้างบทแสดงจาก THEME

การสร้างบทจาก Theme การสร้างบทจาก theme เป็นเมนูที่ซับซ้อนขึ้น เพราะนอกจากจะสร้างเป็นบทแล้ว ยังต้องนำไปผลิตเป็นการแสดง Theme ที่เลือก “กามนิต-วาสิญ์”

งานที่ต้องการ นักศึกษาจะต้องศึกษาวรรณกรรมไทยอย่างลึกซึ้งเพื่อให้เข้าใจ และสามารถนำไปประยุกต์เป็นงานใหม่โดย

- * จะต้องนำประโยคสำคัญในเรื่อง 3 ประโยคมาใช้ในเรื่องที่สร้างขึ้นใหม่โดยประโยคนั้นจะนำไปสู่การแปลความหมายใหม่ ที่อาจจะแตกต่างจากความหมายเดิม
- * หาความหมาย หา theme ใหม่ที่เกิดขึ้นจากประโยคเหล่านี้



* บทละคร การแสดง การกำกับการแสดงที่แตกต่าง
กันไปจากเดิม ให้เป็นละครสมัยใหม่ ในมิติใหม่
(contemporary play) โดยมีชื่อเรื่องดังนี้

- มนต์เพลงลูกทุ่งรอดไฟรัก
- เวทีรักนักสู้
- มนต์รักออนไลน์

กลุ่มนักศึกษา

กำหนดเวลา

หลักการที่ใช้

วิชากำกับการแสดง 2 ชั้นปีที่ 3

8 สัปดาห์ เตรียมงาน (นำเสนอเป็นงานสอบ final)

เปิดแสดงให้ผู้ชมทั่วไปโดยจัดเป็นเทศกาลละครความรัก
การสร้างบทบัญญัติ/หลักการแสดง/การใช้องค์ประกอบ
ด้านเทคนิคเวที ความยาวของแต่ละเรื่องไม่เกิน 30 นาที
แสดงบนเวทีเดียวกันอย่างต่อเนื่องสลับกันไป โดยใช้
ฉากร่วมกัน ใช้แสงร่วมกัน

เรื่องที่ 1 “มนต์เพลงลูกทุ่งรอดไฟรัก” เกิดขึ้นบนขบวนรถไฟ จากยะลาสู่หัวลำโพง
ช่วงเวลาที่ใช้คือราวปี พ.ศ. 2500 ที่บ้านเมืองขณะนั้นยังมีการปล้นสะดมกันอยู่มาก
การเดินทางยังไม่สู้จะปลอดภัยเท่าไร

นักศึกษา mongkha วาสิษฐ์ เป็นหญิงสาวที่ต้องการหนีจากการแต่งงาน แต่ก็
ยังไม่วายถูก สาตะเคียร ลูกชายเศรษฐีตามขึ้นมานรดิไฟด้วย ส่วนกามนิต เป็นนัก
ร้องเพลงลูกทุ่ง ผู้เฝ้าฝันจะเดินทางเข้ากรุงเทพฯ เมืองศิวิลย์ เพื่อแสวงหาชื่อเสียง
ตามเวทีประกวดร้องเพลง มาพบวาสิษฐ์เข้า ก็ร้องเพลงรักจีบ ขณะเดียวกัน องคุลิมา
นโจรปล้นรถไฟก็แฝงตัวมาพร้อมกับลูกน้องเพื่อปล้นผู้โดยสาร พอโอกาสเหมาะก็จับ
ตัววาสิษฐ์ เป็นประกัน

กามนิต ที่เพิ่งร้องเพลงสัญญากับวาสิษฐ์ ว่าจะรักกันไปทุกชาติ ก็แสดงตน
เป็นคนขลาด ไม่กล้าเข้าปกป้องคนรักเพราะกลัวตาย สาตะเคียร ที่ดูจืดจางตัวเป็น
ลูกเศรษฐี กลับเข้ามาช่วย และด้วยความร่วมมือของผู้โดยสารคนอื่นๆ ก็สามารถ
กำราบโจรองคุลิมานลงได้



เรื่องที่ 3 : “มนตร์รักออนไลน์” เป็นรูปแบบที่แปลกที่สุด ในสามกลุ่มที่ทำงานชิ้นนี้ เป็นเรื่องของวาสิษฐี สาวน้อยที่นิยมอินเทอร์เน็ตและเข้าไปแชทกับหนุ่มสองคน คือ กามนิต และ สาตะเคียร ในเวลาเดียวกัน ทั้งกามนิตและสาตะเคียร ต่างก็ไม่ว่าวาสิษฐี แชทอยู่กับคนอื่นด้วย ในเรื่องนี้ องค์กรเป็นเพื่อนคอยสนับสนุน สาตะเคียร นอกจากนี้ ตัวละครยังประกอบไปด้วย บุรุษนิรนาม เพื่อนเล่นคอมพิวเตอร์ ที่พอจะสังเกตเห็นเหตุการณ์ และพยายามเตือนสติคนทั้งสอง ไม่ให้ไปลุ่มหลงกับวาสิษฐี

ที่แปลกก็คือ มีตัวละครเป็นคอมพิวเตอร์อีกสี่ตัว ตัวแรก คือ คอมกามนิต ตัวที่กามนิตชอบมาเล่น คอมจึงชอบและเห็นใจกามนิต พลอยทำให้ตัวเองไปหลงรักคอมวาสิษฐี ที่ตัวเธอเองก็มีใจตอบเช่นกัน แต่ก็มี คอมหนึ่ง ซึ่งเป็นคอมทันสมัย ชอบเจ้ากี้เจ้าการ และรู้สัจธรรมว่า ความรักที่เกิดขึ้นในเนทนั้น ไม่จริงยั่งยืน คอมสองเป็นคอมเก่า ที่ช้ากว่าคอมอื่นๆ พูดยาติดขัด แต่ชอบร้องเพลงคาราโอเกะ ด้วยเสียงกระต่อนกระแท่น

วิเคราะห์งานนักศึกษา

ละครเรื่อง “มนตร์รักออนไลน์” ถือว่าฉีกแนวจาก THEME เดิมของ กามนิต ออกไปอย่างสิ้นเชิง แต่ก็ยังคงเรื่องราวของความรักอยู่ แต่เป็นความรักที่สอดคล้องกับชีวิตวัยรุ่นสมัยปัจจุบัน คือ รู้จักกันทางคอมพิวเตอร์ ไม่มีโอกาสได้เห็นหน้ากัน ความพอใจเกิดจากการคุยกันทางโลกไซเบอร์ คุณสมบัติต่างๆ เช่น รูปร่างหน้าตา ท่าทาง คำพูด มารยาท นิสัยใจคอต่างๆ กลายเป็นปัจจัยรองสำหรับมิตรภาพในโลกของไซเบอร์นี้





นักศึกษาผู้เขียนบทละครในการเลือกเรื่องราวมานำเสนอ แต่พอมีตัวละครเป็นคอมพิวเตอร์ เข้ามาประกอบ ทำให้การนำเสนอพากย์ขึ้นไปอีกทีคุณ นักศึกษาผู้กำกับเรื่องนี้ ให้ความแตกต่างของตัวละครที่เป็นคอมพิวเตอร์ กับตัวละครธรรมดาไว้ที่การจัดเครื่องแต่งกาย

... ตัวที่เป็นคอมพิวเตอร์ วางไว้ว่า จะต้องสวมชุดรูป สี สันสดใส เพื่อให้แตกต่างจากคน แต่เมื่อมาลองสวมชุดแล้ว กลับดูเรียบเกลี้ยงเกินไป จึงเพิ่มเติม โบว์ ริมฝีปาก สีสดใส มาพาดตามตัว เพราะอยากให้เหมือนสายไฟที่พาดไปพาดมาเป็นต้น ... นักศึกษาผู้กำกับ นฤมล นามศรี

เมนูละครเด็ก

ละครเด็ก	ละครหุ่น
สิ่งที่ต้องการ	ให้นักศึกษาเลือกนิทาน มาสร้างเป็นบทใหม่ เพื่อให้เหมาะกับละครหุ่น เรื่องที่เลือกมาแต่ง/แปลง คือ • แจ็คกับต้นถั่ววิเศษ • ซินเดอเรลล่า • ทรมายักษ์บอสูร • ช้างน้อย • บ้านขนมปัง
หลักสูตร	เลือกประเภทของหุ่น หุ่นนิ้ว หุ่นมือ หุ่นกระดาษ 2 มิติ หรือหุ่นกระดาษ 3 มิติ สร้างการแสดงหุ่นเพื่อนำไปแสดงให้ผู้ชมเด็กดู
หลักการที่ใช้	วิชา Studio Project (ชั้นปีที่ 3) ใช้เวลาทั้งสิ้น 8 สัปดาห์ นักศึกษาได้รับการอบรมจาก Prof. Michael Meschke ผู้เชี่ยวชาญด้านการแสดงหุ่นระดับโลกจากประเทศสวีเดน อยู่ 6 สัปดาห์ โดยมีสาระหลักๆ ดังนี้ • การเคลื่อนไหวของหุ่น • บท ที่มีการเชื่อมโยงระหว่างการเล่า-การพูด- การแสดงของหุ่น • เสียงหรือดนตรี ที่ใช้ประกอบการแสดงหุ่น • ความสัมพันธ์ระหว่างคนแสดงกับคนดู



ขั้นตอนการทำละครเด็ก-ละครหุ่น

ก่อนเข้าสู่การทำงานจริง ผู้วิจัยจัดให้มี workshop ขึ้นเพื่อให้ได้ความคิดและภาพรวมของสิ่งที่เกิดขึ้น เราจะเห็นถึงสิ่งที่ทำเป็นจริง ๆ ในการนำเสนอ และอะไรไม่จำเป็น ก็ไม่ควรนำมาใส่

Workshop บท / ฉาก / สร้างหุ่น (ทั้ง 3 ขั้นตอนนี้ เสร็จสิ้นภายใน 1 วัน)
ขั้นแรก หลังจากวิเคราะห์บทนิทานแล้ว นักศึกษาแต่ละกลุ่มคัดเลือกเอาแต่เฉพาะเหตุการณ์ที่จำเป็นในการดำเนินเรื่อง ให้เกิดความต่อเนื่องของเรื่อง มาร้อยเรียงสร้างเป็นบทใหม่ขึ้น โดยยึดหลักว่า “ถ้าหากไม่มีฉากนี้ คนดูจะไม่เข้าใจ” เพื่อมาทำเป็นฉากสำหรับละครหุ่น

ขั้นที่สอง วาดภาพฉากลงบนแผ่นกระดาษ โดยให้มีขนาดใกล้เคียงกับฉากที่ต้องการจะสร้าง ลงสี เพื่อให้เห็นว่าสิ่งที่จินตนาการไว้ จะออกมาเป็นอย่างไร ขั้นตอนนี้ นักศึกษาต้องคำนึงถึงองค์ประกอบต่างๆ ขนาด สี ความชัดเจนและรายละเอียด เป็นต้น

ขั้นที่สาม สร้างตัวหุ่นแบบ 2 มิติ

สรุปผลงานที่ได้ จากการทำ Workshop ครั้งนี้

1. ทำให้เห็นภาพรวมของการแสดงตั้งแต่ต้นจนจบ ว่าจะต้องมีฉากหลักที่เป็น background ก็ฉาก ตัวละครที่จำเป็นก็ตัว การเข้าออกของตัวละครจะเป็นอย่างไร
2. ช่วยให้การสร้างบทในขั้นตอนไปชัดเจนขึ้น รวมไปถึงบทบรรยาย และบทสนทนาของตัวละครแต่ละตัว ได้ทดลองพูดบท และใช้เสียงประกอบ
3. ทำให้เห็น “ภาพ” ที่จะเกิดขึ้นจริงในการแสดง ขนาดของฉากกับตัวหุ่นว่าสมสัดส่วนกันหรือไม่ สีของฉากกับตัวหุ่นกลืนกันเกินไป ทำให้ตัวหุ่นจมหายไป สีเสื้อผ้าเครื่องแต่งกายของหุ่นเหมาะสมกันหรือไม่
4. การทำงานร่วมกันภายในกลุ่ม ภายในเวลาที่กำหนดให้
5. ที่สำคัญ ผู้ชมเด็ก จะมองเห็นอะไรบ้าง จะเข้าใจอะไรบ้าง



วิเคราะห์ / สรุปการทำละครเด็ก และละครหุ่น

1. ทำให้รู้จักวางแผนงาน และดำเนินงานตามขั้นตอน โดยรักษากติกาตามเวลา
2. นำความรู้จากวิชาอื่นๆ ได้แก่ เทคนิคการแสดง องค์ประกอบด้านเวที ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก การสร้างเครื่องแต่งกาย มาประยุกต์ใช้กับ Production สำหรับละครเด็ก

3. เกิดความกระตือรือร้นที่จะหาความรู้ด้านนิทาน และเรื่องเล่าของไทยมากขึ้น นิทานที่เรารู้จักส่วนใหญ่ มักเป็นเรื่องราวจากต่างชาติ ต่างภาษา ต่างวัฒนธรรม นิทานเหล่านี้มีความแตกต่างจากนิทานไทย ที่กลับไม่ค่อยเป็นที่รู้จัก เมื่อเวลานำมาเล่าหรือนำมาแสดง เราจึงต้องคำนึงว่าจะประยุกต์ให้เหมาะสมกับเด็กไทย วัฒนธรรมไทยได้อย่างไร เพื่อให้เด็กเข้าใจในรากฐานของวัฒนธรรมของตนเองให้ดีขึ้น



Professor Michael Meschke ทำมกกลางเด็กๆ
ที่โรงเรียนวัดเวฬุวนาราม(สิงหาคม 2550)



การวิเคราะห์งานยุคใหม่เพื่อนำไปสู่การทำละคร

วรรณกรรมใหม่ The Melancholy Death of the Oyster Boy ของ Tim Burton

ความตายของเด็กชายหอยนางรม : ความตายของนักศึกษา

งานที่ต้องการ นำวรรณกรรม บทเพลง เรื่องสั้น หรือ กรณีต่างๆ ที่เกิดขึ้นมา

วิเคราะห์หาประเด็นความคิด หรือ theme

นำกรอบความคิดไปวิเคราะห์ และสร้างเป็นบท

นำบทที่สร้างไปสู่การแสดง การกำกับการแสดง

หลักสูตร วิชากำกับการแสดง 2 (ชั้นปีที่ 3)

เวลา/ข้อกำหนด 5 สัปดาห์

สถานที่แสดง ให้เลือกบริเวณใดบริเวณหนึ่งในคณะ

โดยไม่มีการตกแต่ง ใช้เพียงอุปกรณ์ประกอบ ให้น้อยที่สุด

ผู้ชมคือนักศึกษากลางละคร

หลักการที่ใช้ เนื่องจากวรรณกรรมเป็นบทกวีให้นักศึกษาใช้บทกลอนเดียวกัน

นั้น สร้างเป็นบทออกมาใหม่ ใช้การสื่อรูปแบบ

- Legend
- Metaphor
- Belief

ทำไมจึงเลือกงานยุคใหม่

นักศึกษาในปัจจุบันชอบแสวงหาแนวคิดใหม่ๆ จากวัตถุดิบที่เป็นแนวคิดแบบ Contemporary ไม่ว่าจะเป็นได้จากอิทธิพลของภาพยนตร์ ภาพเขียน โคลงกลอน บทเพลง ดนตรี การแต่งตัวหรือหนังสือการ์ตูน แนวคิดที่มาจาก เกาหลี ญี่ปุ่น เรื่องเกี่ยวกับวิญญาณและความลึกลับที่ดึงดูดความสนใจนักสร้างภาพยนตร์หรือละครทีวี ในปัจจุบัน หลายคนพยายามนำแนวคิดเหล่านี้ มาสร้าง ดัดแปลงหรือประยุกต์เป็นละครเวที แต่ความพยายามเหล่านี้ มักจะประสบกับอุปสรรค ความยากลำบากมากมาย



เพราะไม่รู้ว่าจะเริ่มต้นอย่างไร จะสร้างตัวละคร บทสนทนา ฉากและสถานที่ การลำดับเหตุการณ์ ควรจะเป็นอย่างไร

ผู้วิจัยจึงนำเรื่อง “ความตายของเด็กชายหอยนางรม” มาเป็นโจทย์ให้กับ นักศึกษาวิชาทำกับการแสดง 2 โดยเริ่มจากการวิเคราะห์ บทกลอนที่ Tim Burton เขียนไว้

เรื่องย่อ The Melancholy Death of the Oyster Boy : หญิงชายคู่หนึ่ง แต่งงานกันริมทะเล และไปฮันนีมูนกันที่เกาะคาปรี ในอิตาลี ได้ทานอาหารเย็นเป็นสตูหอยและปลา เจ้าสาวอธิฐานขอลูกชาย ซึ่งก็สมปรารถนา แต่ลูกที่ออกมาอยู่ในเปลือก ที่มีลักษณะเหมือน กาบหอยนางรม มีสปีนนิ้วมือ นิ้วเท้าปกติ เหมือนคน เป็นมนุษย์ครึ่งคน ครึ่งหอยนางรม

การวิเคราะห์เพื่อนำไปสู่การแสดง

เรื่องราวอาจจะดูโหดร้ายตามสไตล์ของ ทิม เบอร์ตัน แต่ในชีวิตจริงแล้ว เราพบกับความจริงที่โหดร้ายกว่าเรื่องสมมุติ จนไม่น่าเชื่อว่าจะมีจริงในสังคมที่เราอยู่ ใครกันจะทำกับสายเลือดได้เช่นนี้ เรื่องนี้จึงมีความเป็นไปได้ แม้เป็นความเชื่อผิดๆ หรือความคิดเพี้ยนๆ

ดังนั้นเพื่อให้นักศึกษาเสนอความคิด ที่ไม่ซ้ำกัน ผู้วิจัยจึงเสนอแนวทางให้ 3 รูปแบบ ในการสร้างเรื่องใหม่ ดังนี้

- * **LEGEND** ดำเนินเรื่องเล่าที่ตกทอดกันมา ที่อาจมีอิทธิพลทางด้านความคิด สังคมหรือวัฒนธรรม ต่อกลุ่มประชากรอยู่พอประมาณ
- * **METAPHOR** บทเรียนบางประการจากเรื่อง ที่ควรจะนำเสนอ เพื่อให้แง่คิดกับผู้ชม
- * **BELIEF** ความเชื่อถืออะไรบางอย่างของกลุ่มคน ขนบประเพณีหรือวิถีปฏิบัติ ในลักษณะของพิธีกรรม (ritual) ที่ฝังลึกลงในจิตใจของคน

นักศึกษาทั้งสามคน เพิ่งเสร็จงานกำกับ “สามศรีพี่น้อง” ในสไตล์ต่างๆ กันมาแล้ว ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตั้งใจให้โจทย์ชิ้นนี้ไปไกลกว่างานชิ้นแรก โดยกำหนด



เวลาทำงานให้เพียง 5 สัปดาห์ ในการสร้างบทใหม่ ฝึกซ้อมนักแสดง และหาพื้นที่จัดการแสดงที่เหมาะสมกับลักษณะของบทและการแสดงของคน แต่จะต้องเป็นพื้นที่ที่มีอยู่ก่อนแล้ว ไม่มีการจัดการ ตกแต่ง เพิ่มเติม

“ความตายของเด็กชายหอยนางรม” ในแบบ METAPHOR โดย นางสาวพรทิพา ลีลาสง่าทรัพย์

บท/บทบัญญัติ

นักศึกษาวิเคราะห์เรื่องนี้ โดยมองประเด็นจากความคิดของพ่อเป็นหลัก พ่อเป็นผู้ชายจึงมักมองโลกอย่างตื้นๆ เกี่ยวกับการมีลูก เมื่อเห็นปัญหา ก็พยายามทำทุกอย่างที่จะทำให้รอดพ้นไป

เมื่อวิเคราะห์เช่นนี้ จึงได้ theme “การหาทางออกง่ายๆ ให้กับชีวิต โดยไม่คำนึงถึงผลที่จะตามมา” เธอจึงสร้างเรื่องโดยกำหนดให้มีพ่อสองคน ที่เพิ่งออกมาจากโรงพยาบาล ด้วยความผิดหวังกับทารกคนแรก ที่เพิ่งเกิดมา

การนำเสนอ ผู้กำกับเลือกเวทีที่บริเวณโถงภายในโรงละคร (หน้าห้องสุขาชาย-หญิง)

- * พ่อสองคนมารอแท็กซี่ ที่หน้าโรงพยาบาล ฝนกำลังตกหนัก ทั้งคู่แย่งแท็กซี่กัน แต่เมื่อรู้ว่า จะไปที่ใกล้เคียงกัน ก็ยอมที่จะร่วมรถไปด้วยกัน





- * คนจับแท็กชี้พูดถึงลูกชาย/หญิงของตน ที่รออยู่ที่บ้านในวันฝนตกเช่นนี้ กระตุ้นความสนใจให้กับพ่อทั้งสองคน ต่างก็ถกเถียงกันว่า ลูกผู้หญิงหรือลูกผู้ชายดีกว่ากัน ในที่สุดก็หลุดออกมาว่า ชายคนหนึ่งได้ลูกชาย ทั้งๆ ที่อยากได้ลูกหญิง ขณะที่อีกคนหนึ่ง ได้ลูกหญิงทั้งๆ ที่อยากได้ลูกหัวปีเป็นชาย
- * ฉากจบลงโดยชายทั้งสอง มีแผนการอะไรบางอย่างผุดขึ้นในสมอง
- * ฉากสอง เป็นฉากสั้นๆ แสดงให้เห็นว่า ในที่สุดชายทั้งสองก็นำลูกมาสลับแลกเปลี่ยนกัน

ตัวอย่างงานและการวิเคราะห์ของผู้วิจัย : “หนั๊กกั๊ววงเสียว” : 8 ปีของการเดินทาง

ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการนำนิทานชาดก เรื่อง เตมียี๊ใบ้ ที่ปรากฏอยู่ในตำราทศชาดิก่อนที่จะมาเป็นพระพุทธรเจ้า มาแสดงเป็นละครภาษามือและละครเงา (MIME) ที่โรงแรมดุสิตธานี เดือนสิงหาคม พ.ศ.2540 ในครั้งนั้นมีผู้แสดงที่เป็นนักแสดงหูหนวกจากสมาคมคนหูหนวก และนักศึกษาระดับมัธยมศึกษา

ผู้วิจัยนำเรื่องนี้มาพัฒนาต่อโดยใส่เนื้อหาที่เป็นเรื่องราวปัจจุบันลงไปประกอบกับนิทานชาดกเดิมเพื่อสะท้อนกรอบความคิดใหม่ๆ ให้สมบูรณ์มากขึ้น จนกลายเป็นละครธรรมะที่มีชื่อว่า “หนั๊กกั๊ววงเสียว” มีผู้แสดงประกอบไปด้วยนักศึกษามหาวิทยาลัยราชสุดาและนักศึกษาระดับมัธยม ครั้งนี้แสดงที่ภัตตาคารดิเรียวเตอร์ ในวันมาฆบูชาพ.ศ. 2548 และเป็นส่วนหนึ่งในงานฉลองเทศกาลละครธรรมะ ที่ทางโรงละครจัดขึ้น “หนั๊กกั๊ววงเสียว” ไม่เพียงแต่เป็นละครที่พัฒนามาจากเตมียี๊ใบ้เท่านั้น แต่พัฒนาการละครภาษามือและการพูดประกอบในการแสดง



ภาพการแสดง “เตมีย์ใบ้” ที่ห้องนภลัย โรงแรมดุสิตธานี (พ.ศ. 2540)

สรุป/วิเคราะห์ “เตมีย์ใบ้” : การหารากของความเป็นไทย

ทำไมจึงต้องใช้ละครเงาในการแสดง ศิลปะการแสดงเป็นการสื่อเรื่องราว สื่อความรู้สึก ทศนคติ และความคิดบางอย่างให้กับผู้ชม การสื่อมีหลายวิธี บางคนใช้การเขียนเป็นนิยายหรือบทความ บางคนก็สร้างเป็นละครพูดหรือละครเพลง บางคนก็สร้างออกมาเป็นภาพยนตร์ การใช้ละครเงาเป็นสื่อที่มีอิทธิพลมานานแต่ไม่ค่อยเป็นที่รู้จักจริง เป็นศิลปะที่ควรนำมาเผยแพร่ เพื่อเป็นทางเลือกอีกทางหนึ่ง ประกอบกับการที่ผู้วิจัยได้ทำงานร่วมกับคนहुหนวกมาหลายปี ดังนั้น ขบวนการที่ตามมาทั้งหมด ตั้งแต่การเขียนบท การคัดเลือกผู้แสดง การฝึกฝนทักษะของผู้แสดง และการใช้เทคนิคในการแสดง ก็จะต้องสอดคล้องกัน ก่อให้เกิดกระบวนการละครในรูปแบบใหม่ ที่น่าจะมีคุณค่าสำหรับนักศึกษาและผู้สนใจ

การแสวงหาแนวทางใหม่ๆ ที่มี **เอกลักษณ์และความเป็นไทย** ทำให้ต้องตั้งคำถามบ่อยๆว่า เอกลักษณ์หรือความเป็นไทยนั้นวัดกันตรงไหน วัดกันได้อย่างไรบ่อยครั้งเรานำละครจากตะวันตกมาแปล แปลงชื่อ แปลงสถานที่ให้เป็นไทย แต่กลืนอายุ



ของละคร ก็ยังเป็นตะวันตกอยู่ดี วิธีพูด วิธีคิด วิธีปฏิบัติ ของตัวละคร ก็ยังเป็นวิถีของคนตะวันตกอยู่นั่นเอง เนื้อหาประเภทใดที่จะสะท้อนความเป็นเอกลักษณ์และความเป็นไทยได้ดีที่สุด ตรงนี้เองที่จะต้องศึกษาลึกลงไป ในประเด็นทางด้านอิทธิพลของวัฒนธรรม สังคม การเมืองและศีลธรรมที่เป็นตัวกำหนดชีวิตของมนุษย์ ภายใต้พัฒนาการของสังคมตะวันตกเราก็จะเห็นอิทธิพลของพระเจ้าหรืออำนาจที่อยู่เหนือมนุษย์ในยุคหนึ่ง เห็นอิทธิพลของปรัชญาและวิธีการคิดในอีกหลายๆ ยุคต่อมา เห็นอิทธิพลของศาสนาและความเชื่อที่เปลี่ยนไป อิทธิพลของสิ่งแวดล้อมและปัจจัยที่เกิดจากเหตุการณ์หรือวิวัฒนาการของมนุษย์ อิทธิพลเหล่านี้คือกรอบที่กำหนดพฤติกรรมของมนุษย์ และเป็นกรอบที่ละครนำมาใช้ สร้างเนื้อหาของละครกรอบที่เรียกว่าขนบ

ในสังคมไทยเรามีขนบที่คล้ายคลึงและที่แตกต่างจากสังคมตะวันตก ในความเป็นมนุษย์ที่อยู่ภายใต้สิ่งแวดล้อมที่เหมือนกันมีเป้าหมายของชีวิตและพฤติกรรมตลอดจนความเชื่อก็อาจเหมือนกัน แต่ในความคล้ายคลึงเหล่านี้ ถ้ามาพิจารณาอย่างถ่องแท้ เราจะมองเห็นความแตกต่าง ในหลายๆด้าน ความแตกต่างเหล่านี้คือเอกลักษณ์

“เคมียี่ใบ” เป็นจุดเล็กๆ ของการเริ่มต้นที่จะแสวงหาเอกลักษณ์ หลักการ และวิธีการที่จะสร้างละครจากพื้นฐานและแนวคิดแบบไทยๆ โดยอิงกรอบของวัฒนธรรมไทย “หนักรักกว้างเสียด” เป็นงานชิ้นต่อไปที่ประยุกต์เอาเหตุการณ์ปัจจุบันมาทาบขนานไปกับเหตุการณ์ในอดีต เพื่อให้เห็นการนำวัฒนธรรมดั้งเดิมมาใช้กับชีวิตจริง

“หนักรักกว้างเสียด” อะไรหนักรัก ควรจะวางอะไร

ผู้วิจัยมีคำถามเพิ่มขึ้นมาอีกว่า นอกจากพุทธศาสนาต้องการสอนบทเรียนเรื่องความอดทน เรื่องการละวาง และคุณธรรมหลายๆ ประการที่แฝงอยู่ในเคมียี่ใบ ยังมีบทเรียนอะไรซ่อนอยู่ในความนั่งเสียด การไม่พูดและสาระสำคัญของความเสียดคืออะไร เมื่อวิเคราะห์ลงไปพบว่าทัศนคติเกี่ยวกับความเสียดมีอยู่ 2 ทาง คือ ทางที่เป็นบวกและทางที่เป็นลบ



คนมักรู้สึกอึดอัดกับความเยียบโดยเฉพาะอย่างยิ่งในวงสนทนาในสังคม ความเยียบทำให้คนไม่สบายใจ คนที่นิ่งเยียบจะกลายเป็นคนที่ดูจะมีปัญหา คนที่อยู่กับความเยียบนานๆ จะกลายเป็นคนที่มีปัญหาต่อสังคม เราเห็นว่า การที่เต็มไปด้วย ไม่เคลื่อนไหว กลายเป็นปัญหาระดับบ้านเมือง ทุกคนพากันเดือดร้อน พยายามหาทางให้เต็มยี่พุด เมื่อไม่พุดไปนานๆ เขากลายเป็นกาลีบ้านกาลีเมือง กลายเป็นคนที่สังคมไม่ต้อนรับ ต้องถูกแยกออกไปจากสังคมที่ตนอยู่

ในทางตรงกันข้าม ความเยียบมีประโยชน์นานับประการ มนุษย์ต้องการความเยียบเพื่อการพักผ่อน เพื่อการสงบจิตใจ หลบหนีจากการวุ่นวายและปัญหาต่างๆ ในชีวิตประจำวัน ความเยียบคือการหยุดนิ่งเพื่อให้เวลากับความคิด ทำให้มีสติ และเกิดปัญญา และที่สำคัญที่สุด ความเยียบนำไปสู่พุทธปัญญาที่เราเรียกว่าสมาธิ

หนักรักที่ว่างเสีย เรื่องย่อ

วิรุฬห์ เป็นชายหนุ่มที่ประสบความสำเร็จในชีวิตจากการทำงานหนักและเอาเปรียบคนอื่น ทำให้เขามีทุกอย่าง เงินทอง ชื่อเสียง ผู้หญิง แต่เพราะความหลงระเริงกับชีวิตปัญหาก็เริ่มขึ้น การลงทุนล้มเหลว เพื่อนฝูงตีตัวออกห่าง คนรัก ทรัพย์สมบัติที่มีก็หมดไป เขาท้อแท้หมดหวังกับชีวิตจึงป็นสะพานคิดกระโดดน้ำตาย ขอทานที่นอนอยู่ข้างสะพานจึงขากางเกงเขาไว้ วิรุฬห์ตัดใจโดดเสื้อผ้า นาฬิกา กระเป๋าเงินให้ขอทาน เก็บไว้แต่เพียงบัตรประชาชนเพื่อให้คนรู้ว่าเขาเป็นใคร

การแสดงตัดไปที่สตรีท็องแก่กำลังสนทนากับพระธุดงค์รูปหนึ่ง พระธุดงค์อธิบายให้สตรีฟังเรื่องความทุกข์ที่เกิดกับมนุษย์เพราะการยึดมั่นกับสิ่งของที่อยู่นอกตัว กลับมาที่วิรุฬห์ในเวลาปัจจุบัน ภาพทั้งหมดที่เกิดขึ้นดูเหมือนเป็นคำสอนและเป็นคำเตือนจากขอทาน วิรุฬห์มองเห็นสัจธรรมและตัดสินใจไม่กระโดดน้ำ ขอทานบอกว่าที่เตือนไม่ให้โดดลงไปเพราะน้ำมันตื้น อย่างไรก็ตามแต่จะเจ็บตัวเสียเปล่าๆ

บทบัญญัติ : ความคิดเชิงสัญลักษณ์

ผู้วิจัยสร้างบทละคร “หนักรักที่ว่างเสีย” จากปรัชญาของท่านพุทธทาสภิกขุ ที่สอนให้เรารู้จักละ - วาง และจากคำสอนของพุทธศาสนาเกี่ยวกับความมานะ ขันติ



อดทน ท่านพุทธทาสมองเห็นชีวิตของมนุษย์ที่วนเวียนอยู่กับการยึดมั่นในอัตวิสัย
ตัวกู ของกู จึงต้องเผชิญหน้ากับปัญหาความทุกข์และความทรมาน

วิรุฬห์ เป็นตัวแทนและสัญลักษณ์ของคนรุ่นใหม่ ที่มีการวางแผนชีวิตไว้
อย่างเป็นระบบ ตั้งแต่แผนการศึกษา การทำงาน การดำเนินชีวิต เพื่อไปสู่เป้าหมาย
สูงสุด คือการหาความสุขในชีวิตซึ่งไม่แตกต่างจากความสุขของคนสมัยใหม่ทุกๆ ไป
แต่เราอาจขาดความเข้าใจพื้นฐานวัฒนธรรมตะวันตกที่แท้จริงก็เป็นได้

“สิ่งที่สังคมสมัยใหม่ของเรามองข้ามหรืออาจไม่ค่อยเข้าใจ ก็คือ สังคม
ตะวันตกสร้างคนให้ยืนอยู่ด้วยตัวของเขาเองได้ โดยไม่ต้องการความ
สนับสนุนจากคนอื่น ตัวชีวิตจากความสำเร็จไม่ได้อยู่ที่การมีเพื่อนฝูง
มากมายหรือค่ายก๋อ่ยยอมรับจากแวดวงของสังคม แต่อยู่ที่ความเป็นอิสระ
การดำรงชีวิตตามเป้าหมายและการค้นหา ความสุข ตามแบบฉบับของ
ตนเอง”

ขอทาน เป็นสัญลักษณ์ของการช่วยเหลือแหล่งสุดท้ายที่วิรุฬห์ได้พบ แต่เป็น
หลักที่ผูกเรือน ง่อนแง่นเช่นเดียวกับสังคมปัจจุบันที่ไม่สามารถให้การพึ่งพิงกับใคร
ได้อย่างมั่นคงนัก คำแนะนำของขอทานที่ไม่ให้กระโดดน้ำเปรียบกับบทเรียนที่เรา
ได้จากสังคมปัจจุบัน การหาทางออกเฉพาะหน้าอย่างสิ้นเชิง คิดสั้น ทำร้ายตัวเอง
ฆ่าตัวตายจะได้พ้นทุกข์ไป ขอทานไม่ได้ต้องการหยุดการกระทำของวิรุฬห์ เพียงแต่
ต้องการบอกเขาว่า “น้ำมันดิน กระโดดลงไปยังไงก็ไม่ตายดังใจปรารถนา”

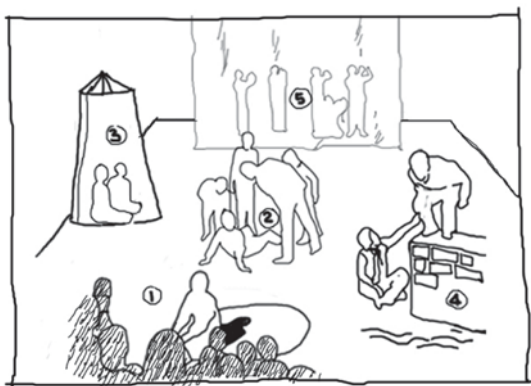
แนวทางการนำเสนอ

ละครเรื่อง “หนักหนักก็วางเสีย” ต้องการนำปรัชญาและคติธรรมและทาง
ศาสนาเข้ามาสร้างเป็นละครในโอกาสวันมาฆบูชา ที่โรงละครภัทราวดีเธียเตอร์ ให้
กับกลุ่มผู้ชมที่สนใจในละครธรรมะ และกลุ่มเยาวชนที่ได้รับการปลูกฝังด้านธรรมะ
และคุณอื่นๆ



การแสดงเป็นการผสมผสานระหว่างการใช้ละครเกี่ยวกับการใช้ภาษามือนักศึกษาจากวิทยาลัยราชสุดา จึงจำเป็นต้องเรียนรู้เกี่ยวกับการละคร ขณะที่นักศึกษาธรรมศาสตร์ต้องเรียนรู้ภาษามือ เพื่อทำงานด้วยกัน

ผู้วิจัยแบ่งเวทีออกเป็นส่วนๆ เพื่อแยกเหตุการณ์และการแสดงออกจากกัน และเพื่อให้เหตุการณ์ที่สะพาน เหตุการณ์ระหว่างพระธุดงค์กับสตรีและการเล่นนิทานชาดกเรื่องเตมิย์ไ้ ลื่นไหลโดยไม่ต้องเปลี่ยนฉากผู้เขียนจึงใช้เทคนิคของแสงเข้าช่วย ในช่วงแรกจะใช้ไฟเฉพาะเวทีส่วนหน้า ที่มีการแสดงระหว่างวิรุฬห์และขอทานเท่านั้น



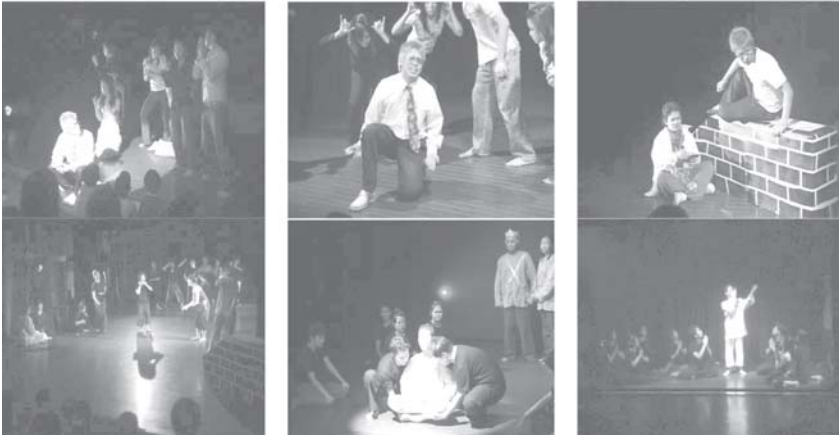
ตอนล่าง (1) เป็นเรื่องราวของโลกปัจจุบัน วิรุฬห์เล่าเรื่องราวชีวิตของเขาให้ผู้ชมฟัง และพาผู้ชมไปพบกับประสบการณ์ทั้งดีและร้าย ขณะที่จะกระโดดน้ำตาย ขอทานทำให้เขาหวนกลับไปคิดถึงชีวิตที่ผ่านมา

เวทีตอนกลาง (บริเวณ 2 - 3 - 4) พระธุดงค์และสตรีกำลังสนทนาลถึงสังขารของชีวิต พระธุดงค์พาสตรีพร้อมกับวิรุฬห์และผู้ชม ย้อนเวลาไปสู่อดีตเวลาของนิทานชาดกเตมิย์ไ้

เวทีตอนบน (บริเวณ 5) เป็นเวลาของนิทานชาดกเตมิย์ไ้ นักแสดงหุ่นนกทั้งหมด 15 คนยืนอยู่ในท่าหนึ่งแบบภาพวาด ที่มองเห็นเพียงกลางๆ หลังม่านดำโปร่งแสง เมื่อแสงค่อยสว่างขึ้น ผู้ชมจึงจะมองเห็นภาพนี้ค่อยๆ ชัดขึ้น ขณะที่ม่านดำเลื่อนขึ้นนักแสดงจึงจะเริ่มเคลื่อนไหวดูสภาพที่มีชีวิตหลุดออกมา เครื่องแต่งกายของ



นักแสดงทำให้รู้ว่าเป็นเรื่องราวของอดีต ประกอบกับแสงสีแบบซีเปียที่ใช้ ทำให้เกิดบรรยากาศของอดีต ผู้ชมกำลังย้อนเวลากลับไปสู่ยุคก่อนพุทธกาล ไปสู่เรื่องราวของเดมิย์



ศักยภาพ และความเป็นพลวัตรของละคร

งานวิจัยชิ้นนี้มีจุดมุ่งหมายที่จะศึกษาหลักการสำคัญเกี่ยวกับละครและการแสดง และนำหลักเหล่านี้มาใช้ในการเรียนการสอนของนักศึกษาให้ได้ประสิทธิภาพมากที่สุด ทั้งนี้ เพื่อยกระดับความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับละคร ทั้งทางด้านทฤษฎีและปฏิบัติ เพื่อสร้างสรรค์ทัศนคติที่ดีงามถูกต้องเกี่ยวกับการเรียนวิชาการละครและการผลิตละคร และท้ายที่สุดเพื่อสนับสนุนให้เกิดการสร้างงานละครที่มีคุณภาพมากขึ้น โดยเริ่มต้นจากนิสิต นักศึกษา และผู้ที่สนใจในงานละครทุกคน

ละครแตกต่างจากงานศิลปะประเภทอื่นตรงที่ ละครเป็นการสื่อสารที่ตรง และเข้าใจผู้ชมมากที่สุด เป็นสื่อที่มีพลังและความดึงดูด ละครสร้างความรู้สึกร่วม อารมณ์ต่อผู้ชมแม้ว่าจะเข้าใจหรือไม่เข้าใจก็ตาม ผู้ชมน้อยคนที่ชมละครแล้วจะไม่มีปฏิกิริยาตอบสนอง ความเป็นพลวัตรของละครนี้เกิดจากลักษณะสำคัญ 4 ประการ คือ

1. ละครมีความเป็นปัจจุบัน (Immediacy) ที่เกิดขึ้นในขณะใดขณะหนึ่ง มีความสดของการแสดงที่แตกต่างกันไปรอบต่อรอบ ไม่ว่าผู้แสดงจะมีการซักซ้อมอย่างพร้อมเพรียงหรือแม่นยำในจังหวะ และการนำเสนอเพียงใด แต่ละครรอบจะมี



ความพิเศษ มีความเป็นปัจจุบัน และความแตกต่างอยู่ในตัว สิ่งที่แตกต่างกันอย่างชัดเจน คือ ผู้ชมและปฏิกิริยาของผู้ชมที่จะไม่เหมือนกัน ปัจจัยเหล่านี้ทำให้ละครสดใหม่ มีชีวิตชีวาในตัวของมันเองเสมอ

2. ละคร คือกระจกสะท้อนสังคม คุณสมบัติข้อนี้เองทำให้ละครอยู่หนึ่งไม่ได้ สังคมและชีวิตเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ละครก็ต้องเปลี่ยนไปด้วย ละครอาจจะต้องมองเห็นเค้าของความเปลี่ยนแปลงก่อนที่จะมาถึงด้วยซ้ำ ละครจะต้องตอบรับและตอบสนองสังคม แม้การตอบรับและตอบสนองนั้นอาจไม่สอดคล้องกับจังหวะการเปลี่ยนของสังคมนัก ในบางยุคบางสมัย สังคมจะเปลี่ยนไปอย่างรวดเร็ว ขณะที่ผู้สร้างละครยังพยายามที่จะทำความเข้าใจกับสังคม และเมื่อเข้าใจแล้วก็ต้องรีบเร่งติดตามสังคมไป บ่อยครั้งละครก้าวไกลเกินสภาวะที่แท้จริงของสังคม ละครจึงมีบทบาทที่ พยากรณ์ หรือกำหนดแนวทางที่สังคมควรเลือกเดิน ด้วยวิธีการสะท้อนความผิดพลาดในอดีต สะท้อนความเป็นไปได้ในอนาคต สะท้อนด้านมืดหรือด้านสว่างที่สังคมอยากซ่อนหรือลืม สะท้อนความทรงจำ ความสุข สะท้อนถึงบทเรียนที่ได้รับ และที่สำคัญละครควรปลูกจิตสำนึก ปลูกความคิดสร้างสรรค์ ปลูกพลังที่ซ่อนอยู่ในตัวมนุษย์ให้ลุกขึ้นมาเพื่อต่อสู้ ชำรงรักษา หรือแสวงหาความหมายให้กับชีวิต

3. ละครสามารถนำศิลปะของแต่ละคนไปประยุกต์ใช้กับงานอื่นได้เป็นอย่างดี ข้อนี้ตรงกับความฝันของอาจารย์มัทนี ที่อยากให้นักศึกษาของคณะสามารถนำความรู้ที่ได้จากการเรียนไปใช้กับชีวิตจริง ไม่ว่าจะเป็นด้านอาชีพ ด้านคุณภาพและคุณค่าของชีวิต “นักดนตรี pop ที่ผู้คนนิยม ควรได้รับการศึกษาด้านศิลปะศาสตร์ สังคม ปรัชญา และเทคโนโลยีสมัยใหม่ ผสมผสานกัน เพื่อเป็นศิลปินที่มีคุณภาพ และเป็นปัญญาชนที่เข้าใจสภาพความเป็นจริง สามารถนำดนตรีพื้นบ้านมาสร้างสรรค์ให้เข้ากับยุคสมัยใหม่ได้” (จาก ความฝันสุดท้ายของข้าพเจ้า มัทนี รัตนิน 25) ความสามารถในการนำศิลปะที่ตนรอบรู้ไปใช้ทำให้ละครหรือการแสดงมีบทบาทที่ไม่อยู่นิ่ง ถูกนำไปประยุกต์ดัดแปลงให้เข้ากับความต้องการของสังคม ความต้องการนี้ไม่ใช่เพียงด้านศิลปะเท่านั้น อาจเป็นด้านการศึกษา ด้านพาณิชย์ เศรษฐกิจ ด้านอุตสาหกรรม ด้านสิ่งแวดล้อมและด้านอื่นๆ อีกมากมาย



4. พลวัตรที่สำคัญของละคร คือ ความต่อเนื่อง ละครเกิดมายาวนานกว่า 2 พันปี และยังสืบทอดมรดกการแสดงมาอย่างต่อเนื่องทุกยุคทุกสมัย เป็นความต่อเนื่องที่ยืนยมนั่นคงและฝังรากลึกลงไปในทุกวัฒนธรรมของมนุษย์ ความยั่งยืนนี้คือตัวชี้วัดที่บ่งบอกให้เห็นถึงความสำคัญและบทบาทของละครต่อสังคม ทำหน้าที่ถ่ายทอดประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม ความคิด ความรู้ ให้กับคนรุ่นต่อไป ถ่ายทอดมาตรฐานของจรรยา ศีลธรรม และข้อกำหนด โดยผ่านกิจกรรมต่างๆ ที่เป็นส่วนสำคัญของการแสดง

บรรณานุกรม

- จิตประภา ศรีอ่อน. (2545). *วิถีชีวิตของคนหูหนวก*. กรุงเทพฯ : วิทยาลัยราชสุดา มหาวิทยาลัยมหิดล
- ดิฐ ศรีนราวัฒน์. (2544). “กลวิธีการสื่อสารด้วยการพูดอ้อมของคนไทย.” *วารสารศิลปศาสตร์*, ปีที่ 1 ฉบับที่ 2. (กรกฎาคม-ธันวาคม 2544) : 85-101.
- โยชิโนกะ มิจิรุ, นาริรัตน์ เขียมเรียง. (2545). *ภาษามือ : สื่อสัญญาณแทนคำพูดของลูกน้อย*. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์อ่อนเรือน
- Anna Mindess with Thomas K.Holcomb, Daniel Langholtz, Priscilla Poynor Moyers. (1999). **Reading Between the Signs**. Intercultural Press, Inc.
- Conference Proceedings Deaf Studies III : **Bridging Cultures in the 21 st Century April 22-25**, 1993 Gallaudet University, Washington D.C.
- Harlan Lane, Robert Hoffmeister, Ben Bahan. (1996) **A Journey into the Deaf-World** Dawn Sing Press, San Diego, California.
- Jane Maher Seeing **Language in Sign** 1996, Gallaudet University Press, Washinton, D.C.
- Leo M.Jacobs. (1989). **A Deaf Adult Speaks Out** Third Edition Revised and Expanded 1989, Gallaudet University Press.
- Matthew S. Moore and Linda Levitan. (1993) **For Hearing People Only**, Second Edition 1993, Deaf Life Press, New York.



Richard Winefield. (1996). **Never the Twain Shall Meet Bell**, Gallaudet, and Communications Debate 1996 Gallaudet University Press, Washington D.C.

Susan R. Easterbrooks, (2001). Sharon Baker Language Learning in Children **Who are Deaf and Hard of Hearing, Multiple Pathways** 2001, Allyn and Bacon.