

ไทยจำ: การสร้างบทละครใบ้ที่ผนวกความตลกขบขันกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทย

นางสาวเพียงไพฑูรย์ สัตตราวาทะ

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาอักษรศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปการละคร ภาควิชาศิลปการละคร

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2555

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the Graduate School.

THAI JA: WRITING A PANTOMIME SCRIPT THAT BLENDS HUMOUR WITH
CRITICISM OF THAI SOCIETY.

MISS PIANGPAITON SATRAWAHA

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Arts Program in Dramatic Arts

Department of Dramatic Arts

Faculty of Arts

Chulalongkorn University

Academic Year 2012

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ไทยจำ: การสร้างบทละครใบ้ที่ผนวกความตลกขบขัน กับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทย
โดย	นางสาวเพียงไฟฑูร์ย์ สาตราวาหะ
สาขาวิชา	ศิลปการละคร
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	อาจารย์ ดร. ปริดา มโนมัยพิบูลย์

คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้บัณฑิตวิทยาลัยเป็นส่วน
หนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญามหาบัณฑิต

.....คณบดีคณะอักษรศาสตร์

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประพจน์ อัครวิรุฬห์การ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ

(รองศาสตราจารย์ พรรรัตน์ ดำรุง)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

(อาจารย์ ดร. ปริดา มโนมัยพิบูลย์)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย

(นางดารกา วงศ์ศิริ)

เพียงไพฑูรย์ สาตราวาหะ : ไทยจำ: การสร้างบทละครใบ้ที่ผนวกความตลกขบขันกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทย. (THAI JA: WRITING A PANTOMIME SCRIPT THAT BLENDS HUMOUR WITH CRITICISM OF THAI SOCIETY.) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
หลัก : อ. ดร. ปริดา มโนมัยพิบูลย์, 190 หน้า.

งานวิจัยสร้างสรรค์เรื่อง ไทยจำ: การสร้างบทละครใบ้ที่ผนวกความตลกขบขันกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทย ตั้งอยู่บนสมมุติฐานว่าหากมีการสร้างบทละครใบ้ที่เน้นหยิบยกสถานการณ์หรือเหตุการณ์เฉพาะที่คนไทยสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวกับเนื้อหาที่ถูกนำเสนอในละครใบ้ได้ทันที จะทำให้ได้บทละครใบ้ที่สามารถผนวกองค์ประกอบสำคัญทั้งสองอย่างคือมีความตลกขบขันและมีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยร่วมสมัยอย่างลึกซึ้ง

ผู้วิจัยเริ่มต้นจากศึกษาวิธีการสร้างบทละครใบ้จากนักแสดงและกลุ่มนักแสดงละครใบ้ในประเทศไทยจากการสัมภาษณ์และสังเกตการณ์ ศึกษาวิธีการสร้างบทละครใบ้จากตำรา บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นผู้วิจัยจะนำกระบวนการที่สังเคราะห์ได้มาสร้างบทละครใบ้กรณีศึกษาเรื่อง ไทยจำ โดยใช้แนวคิดเรื่องการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านโครงสร้างและองค์ประกอบของบทละครพูด และ แนวคิดการสร้างบทละครด้วยวิธีการทำงานแบบร่วมมือกัน มาใช้เป็นเครื่องมือในการสร้างบทละครร่วมกับแนวคิดเรื่องการสร้างบทละครใบ้

ผู้วิจัยทดลองสร้างบทละครใบ้ร่วมกับนักแสดงละครใบ้ จนได้บทละครใบ้เรื่อง ไทยจำ ที่ประกอบไปด้วยละครใบ้ขนาดสั้นทั้งหมด 7 เรื่อง และได้ทดลองจัดแสดงต่อหน้าผู้ชมเพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นของผู้ชมต่อบทละครใบ้ที่มีการผนวกความตลกขบขันกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทย

ภาควิชา.....ศิลปการละคร..... ลายมือชื่อผู้วิจัย.....

สาขาวิชา.....ศิลปการละคร..... ลายมือชื่ออ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก.....

ปีการศึกษา.....2555.....

5480355722 : MAJOR DRAMATIC ARTS

KEYWORDS: PANTOMIME / SCRIPTWRITING / HUMOUR / CRITICISM OF THAI
SOCIETY / COLLABORATIVE CREATION

PIANGPAITON SATRAWAHA : THAI JA: WRITING A PANTOMIME SCRIPT
THAT BLENDS HUMOUR WITH CRITICISM OF THAI SOCIETY. ADVISOR:
PARIDA MANOMAIPHIBUL. Ph.D., 190 pp.

Thai Ja: Writing a Pantomime Script That Blends Humour with Criticism of Thai Society is a creative research based on the hypothesis that pantomime script writing procedure that focuses on using specific situations and events to which the Thai audience can relate spontaneously their personal experiences, would efficiently combine two essential elements of pantomime script, consisting of humour and serious critical content of Thai contemporary society.

The researcher started the research by studying pantomime script composing approaches, interviewing Thai pantomime performers, and observing their works in progress. Moreover, the researcher studied the concept of pantomime script from textbooks, academic papers and related researches, subsequently evaluated the studies and writes a new pantomime script. The researcher also used two methods as additional devices of script writing process; which are the concept of presenting main idea through plot structure and elements in spoken play script, and the concept of collaborative creation.

The researcher composed a new pantomime script together with a selected group of performers and achieved a new experimental pantomime script called *Thai Ja* consisting of 7 short pantomimes. Afterwards, the researcher organized the show case of *Thai Ja* to collect feedbacks and comments from the audience.

Department : Dramatic Arts..... Student's Signature.....

Field of Study : Dramatic Arts..... Advisor's Signature.....

Academic Year : 2012.....

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ อาจารย์ ดร.ปริดา มโนมัยพิบูลย์ สำหรับความเอาใจใส่ ความปรารถนาดี ความกรุณาความอดทน และคำแนะนำ ที่มีต่อผู้วิจัยเสมอมา ขอขอบคุณ อาจารย์ ดร.กฤติดา มณีรัตน์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ท่านแรกที่เป็นผู้ให้วิธีคิด และชี้ให้เห็นแนวทางจนเกิดงานวิจัยชิ้นนี้ขึ้น

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ พรวรรณ์ ดำรุง ผู้บริหารหลักสูตรและประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่คอยถามไถ่ด้วยความห่วงใยและพร้อมที่จะช่วยเหลือผู้วิจัยด้วยความเมตตาเสมอมา ขอกราบขอบพระคุณ คุณดารกา วงศ์ศิริ ครูสอนเขียนบทละครในชีวิตการทำงานของผู้วิจัยที่กรุณาสละเวลาอ่านวิทยานิพนธ์เล่มนี้ พร้อมทั้งให้คำแนะนำและกำลังใจที่มีค่าอย่างยิ่ง และที่ลืมไม่ได้คือผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์และเจ้าหน้าที่ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเป็นอย่างสูงที่ให้ทั้งความรู้ แนวคิด คำแนะนำ อันเป็นประโยชน์แก่งานวิจัยและการดำเนินชีวิตของผู้วิจัยเป็นอย่างมาก

ขอขอบคุณนักแสดงละครใบ้ทุกท่านที่ช่วยเหลือ ให้ข้อมูล ให้ความรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่ง กลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม่มีที่กรุณาสละเวลา แรงกาย และแรงใจ มาร่วมเป็นส่วนสำคัญในงานวิจัยชิ้นนี้ หากไม่มีนักแสดงละครใบ้ฝีมือดีเช่นนี้ งานวิจัยชิ้นนี้คงไม่มีทางเกิดขึ้นได้แน่ ขอขอบคุณ คุณจารุพันธ์ พันธชาติ ผู้กำกับการแสดงที่ให้ความช่วยเหลือ ให้คำแนะนำจนกระทั่งการจัดแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

ที่สำคัญที่สุดผู้วิจัยขอขอบคุณครอบครัวของผู้วิจัยที่ สนับสนุนการศึกษาของผู้วิจัยอย่างเต็มกำลัง เป็นแรงบันดาลใจและกำลังใจ สำคัญที่ทำให้งานวิจัยชิ้นนี้สำเร็จลุล่วงได้ แม้ว่าผู้วิจัยจะพบกับอุปสรรคปัญหาตลอดช่วงการทำวิทยานิพนธ์แต่ก็ไม่เคยย่อท้อเพราะรู้ว่าเมื่อครอบครัวรอคอยชื่นชมความสำเร็จของผู้วิจัยอยู่ ขอขอบคุณน้ำของผู้วิจัย คุณพนิดา จันทศิริ และคุณผอูน จันทศิริ ผู้มอบทุนการศึกษา และเป็นผู้ที่ผลักดันให้ผู้วิจัยตั้งใจทำงานวิจัยจนสำเร็จ เพราะท่านทั้งสองเป็นตัวอย่างของความเข้มแข็ง ไม่ยอมแพ้ต่ออุปสรรคใดๆ

ขอขอบคุณกัลยาณมิตรทุกท่านที่ไม่อาจกล่าวถึงทุกคนได้ สำหรับความปรารถนาดีและกำลังใจที่คอยส่งมาให้ผู้วิจัยเสมอมา สุดท้ายนี้ หากงานวิจัยนี้มีประโยชน์หรือคุณงามความดีใด ขออุทิศอันสงฆ์แห่งผลบุญทั้งหมดแด่ คุณสุวิวัฒน์ สุวรรณเดโชชัย นักแสดงละครใบ้ผู้จากไปก่อนเวลาอันควร

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญภาพ.....	ฏ

บทที่ 1 บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	3
1.3 สมมุติฐานในงานวิจัย.....	3
1.4 ขอบเขตของงานวิจัย.....	3
1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
1.6 ระเบียบวิธีวิจัย.....	4
1.7 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย.....	6

บทที่ 2 แนวคิดเรื่องบทละครใบ้และการสร้างบทละครใบ้ แนวคิดเรื่องการนำเสนอ แก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านโครงสร้างและองค์ประกอบของบทละคร พูด และ แนวคิดการสร้างบทละครด้วยวิธีการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน

2.1 ละครใบ้.....	8
2.1.1 ละครใบ้ไทย.....	9
2.1.2 แนวคิดเรื่องบทละครใบ้และการสร้างบทละครใบ้.....	17
2.1.3 เอกลักษณะของละครใบ้.....	19
2.1.4 การสร้างบทละครใบ้.....	22
2.1.5 ข้อจำกัดของบทละครใบ้.....	25
2.1.6 ที่มาของเนื้อหาในบทละครใบ้.....	26

2.1.7 ความสัมพันธ์ระหว่างบทละครใบ้และกลวิธีการแสดงละครใบ้.....	27
2.2 แนวคิดเรื่องการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านโครงสร้างและองค์ประกอบของบทละครพูด.....	30
2.2.1 ความหมายของแก่นความคิด.....	31
2.2.2 การสร้างตัวละคร (Character).....	33
2.2.3 วัจนภาษา (Words).....	33
2.2.4 โครงสร้างของบทละคร (Plot Structure).....	36
2.2.4.1 ช่วงต้นเรื่อง (Beginning).....	37
2.2.4.2 ช่วงกลางเรื่อง (Middle).....	39
2.2.4.3 ช่วงจบเรื่อง (End).....	41
2.3 แนวคิดการสร้างบทละครด้วยวิธีการทำงานแบบร่วมมือกัน (Collaborative Creation).....	42

บทที่ 3 กระบวนการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่อง ไทยจำ

3.1 ที่มาของเนื้อหาในบทละครใบ้เรื่อง ไทยจำ.....	48
3.1.1 เรื่องราวที่คนไทยทั่วไปรู้จัก คุณเคยเป็นอย่างดี มีประเด็นที่เป็นข้อถกเถียงกำลังถูกวิพากษ์วิจารณ์ในสังคมไทยขณะนี้.....	48
3.1.2 มีภาพที่คุณดูสามารถระลึกถึง หรือเทียบเคียงตนเองเข้ากับสถานการณ์ได้ หรืออาจเคยมีประสบการณ์ร่วมในสถานการณ์นั้นๆ.....	49
3.1.3 บุคคลในเรื่องราวมีลักษณะนิสัยหรือรูปลักษณะชัดเจน สามารถสร้างให้เกิดตัวละครที่น่าสนใจได้.....	50
3.2 กระบวนการสร้างบทละครเรื่อง ไทยจำ.....	50
3.2.1 แนวคิดในบทละครใบ้เรื่อง ไทยจำ.....	51
3.2.2 กระบวนการสร้างบทละครใบ้เรื่อง ไทยจำ.....	53
3.2.2.1 ช่วงใช้ความรู้เดิมจากแนวคิดการเขียนบทละครพูด	54
3.2.2.2 ช่วงทดลองสร้างบทตามแนวคิดการสร้างบทละครใบ้	76

3.2.2.3 ช่วงผสมผสานแนวคิดการดัดเขียนบทละครพูด	
และการสร้างบทละครไปสร้างสรรคงานแบบร่วมมือกัน	92
3.3 กระบวนการคัดเลือกและจัดเรียงลำดับบทละครไป.....	106
3.3.1 กระบวนการคัดเลือกบทละครไป.....	107
3.3.2 กระบวนการจัดเรียงลำดับบทละครไป.....	110
บทที่ 4 การทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง ไทยจำ	
4.1 การประเมินผลการทำงานช่วงซ้อมการแสดง.....	118
4.2 การประเมินบทละครก่อนการนำเสนอโดยผู้วิจัย (ครั้งที่ 1).....	121
4.3 ปัญหาระหว่างการทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง ไทยจำ ครั้งที่ 1.....	123
4.4 แนวทางในการปรับแก้บทละครจากการทดลองจัดแสดงครั้งที่ 1.....	130
4.5 การประเมินบทละครก่อนการนำเสนอโดยผู้วิจัย (ครั้งที่ 2).....	137
4.6 ปัญหาระหว่างการทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง ไทยจำ (ครั้งที่ 2).....	137
4.7 การประเมินผลจากแบบสอบถาม (ครั้งที่ 2).....	138
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ	
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	141
5.2 ข้อสังเกตจาก ไทยจำ ฉบับหลังงานวิจัย.....	150
5.3 ทิศทางการสร้างบทละครใบ้หลังงานวิจัยของกลุ่มละครใบ้แบบไม่มี.....	152
5.4 ข้อเสนอแนะ.....	153
 รายการอ้างอิง.....	 156
ภาคผนวก.....	159
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์.....	190

สารบัญญัตินำ

หน้า

ตารางที่ 3.1 สรุปการทดลอง การเรียนรู้ และปัญหาที่พบในช่วงใช้ความรู้เดิมจากแนวคิดการเขียนบทละครพูด.....	75
ตารางที่ 3.2 สรุปการทดลอง การเรียนรู้ และปัญหาที่พบในช่วงทดลองสร้างบทตามแนวคิดการสร้างบทละครใบ้.....	90
ตารางที่ 3.3 เนื้อเพลงและภาพการแสดงที่ปรากฏในบทละครใบ้เรื่อง ราตรีสวัสดิ์.....	99
ตารางที่ 3.4 สรุปการทดลอง การเรียนรู้ และปัญหาที่พบในช่วงผสมผสานแนวคิดการเขียนบทละครพูดและการสร้างบทละครใบ้ สร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน.....	105
ตารางที่ 5.1 เปรียบเทียบองค์ประกอบในบทละครใบ้เรื่อง ราตรีสวัสดิ์ และ คีทวันทรงชัย.....	145

สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 2.1-2.2 Marcel Marceau กับการสร้าง Point of Support.....	20
ภาพที่ 3.1-3.4 ตัวอย่างภาพประกอบในบทความ <i>Top 10 สิ่งที่ไม่ควรค่าแก่การกราบไหว้บูชาในประเทศไทย (2552)</i> ที่ผู้วิจัยใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละครใบ้เรื่องแรก....	55
ภาพที่ 3.5-3.6 นักแสดงขณะทดลองแสดงจากปฏิภาณเพื่อสร้างบทละครใบ้เรื่อง <i>ไม่เชื่ออย่าลบหลู่</i>	57
ภาพที่ 3.7-3.8 นักแสดงขณะทดลองแสดงจากปฏิภาณเพื่อสร้างบทละครใบ้เรื่อง <i>ไม่เชื่ออย่าลบหลู่</i>	58
ภาพที่ 3.9 -3.10 นักแสดงขณะทดลองแสดงจากปฏิภาณเพื่อสร้างบทละครใบ้เรื่อง <i>เกรงใจ</i>	63
ภาพที่ 3.11 ตัวละครคนขับรถตุ๊กตุ๊กกำลังยื่นฟิงรถตุ๊กตุ๊ก.....	69
ภาพที่ 3.12 ตัวละครนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น.....	69
ภาพที่ 3.13-3.14 นักแสดงขณะทดลองแสดงจากปฏิภาณเพื่อสร้างบทละครใบ้เรื่อง <i>พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ</i>	77
ภาพที่ 3.15 อ.หนู กันภัย (ต้นแบบตัวละครอาจารย์) ขณะ “ทดลองพุทธคุณ” ต่อหน้าดาราสาว จากฮอลลีวูด.....	82
ภาพที่ 3.16 ลูกศิษย์ “ของขึ้น” (ต้นแบบตัวละครลูกศิษย์).....	82
ภาพที่ 3.17 ละครใบ้เรื่อง <i>สักศรี</i> แสดงโดยนักแสดง 2 คน.....	84
ภาพที่ 3.18-3.19 ละครใบ้เรื่อง <i>สักศรี</i> แสดงโดยนักแสดงเล่นเป็น 2 ตัวละคร.....	84
ภาพที่ 3.20-3.21 ตัวอย่างแนวคิดเรื่อง “กรรม” ที่กำลังเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์ในสังคมไทย ขณะนั้น (พ.ศ. 2552).....	85
ภาพที่ 3.22-3.23 นักแสดงขณะทดลองแสดงจากปฏิภาณเพื่อสร้างบทละครใบ้เรื่อง <i>สุปฏิปันโน</i>	87
ภาพที่ 3.24 ทดลองสร้างบทละครใบ้ที่ให้คนดูมีส่วนร่วมแสดง.....	88
ภาพที่ 3.25 ต้นฉบับมวยตักแตง.....	95
ภาพที่ 3.26 นักแสดงทำท่าตักแตงต่อสู้กัน.....	95
ภาพที่ 3.27 ทหาร 3 นายเดินลาดตระเวน.....	99

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 3.28 เกิดการต่อสู้ทหารถูกยิง.....	99
ภาพที่ 3.29 นักแสดงทำท่าไหว้ “ขอพร”.....	100
ภาพที่ 3.30 ฉากมีเรื่องในฝัน.....	100
ภาพที่ 3.31 ฉากวัยรุ่นแข่งมอเตอร์ไซด์.....	100
ภาพที่ 3.32 ฉากปาหิน.....	100
ภาพที่ 3.33 ฉากโคโยตี้ฟัน.....	101
ภาพที่ 3.34 กระบวนการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน.....	103
ภาพที่ 3.35-3.36 การซ้อมการแสดงละครใบ้เรื่อง <i>ไหว้ไทย</i>	104

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

งานวิจัยนี้เป็นศึกษากระบวนการสร้างบทละครใบ้ ด้วยวิธีการบันทึก ประมวล วิเคราะห์ สังเคราะห์ กระบวนการสร้างบทละครใบ้ของนักแสดงละครใบ้ในประเทศไทย และนำผลของการวิจัยมาสร้างบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมและตลกขบขัน

ละครใบ้เป็นการแสดงที่ได้รับความนิยมอย่างสูงในประเทศไทย มีผู้ชมเป็นจำนวนมาก กว้างขวาง มีผู้สนใจศึกษาศาสตร์การแสดงละครใบ้มากขึ้นเรื่อยๆ และมีการนำเอากลวิธีการแสดง ละครใบ้ไปปรับใช้ประกอบการแสดงเพื่อจุดประสงค์อื่นๆ เช่น ประกอบการแสดงเพื่อนำเสนอ สินค้า ประกอบการแสดงมายากล เป็นต้น จากการสังเกตเบื้องต้นของผู้วิจัยพบว่านักแสดงละครใบ้ไทยในปัจจุบันมีความพยายามที่จะพัฒนาการแสดงของตัวเองให้มีประเด็นวิพากษ์วิจารณ์สังคมมากขึ้น แต่มักกล่าวถึงสังคมโดยกว้างไม่ได้จำเพาะเจาะจงว่าเป็นสังคมไทย ผู้วิจัยสันนิษฐานว่านักแสดงละครใบ้ส่วนใหญ่อาจเข้าใจว่า หากนำเสนอเนื้อหาสาระที่เคร่งเครียดมากเกินไปจะไม่ถูกรสนิยมของผู้ชมชาวไทยที่นิยมละครใบ้ที่มีเนื้อหาตลกขบขัน นำเสนอเรื่องราวที่เข้าใจง่าย นักแสดงละครใบ้ในประเทศไทยจึงให้น้ำหนักกับการนำเสนอเรื่องราวและการแสดงท่าทางที่เรียกเสียงหัวเราะจากคนดูมากกว่าการนำเสนอเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยหรือหยิบเรื่องราวที่มีเนื้อหาสาระใกล้ตัวผู้ชม เช่น ปัญหาในสังคมร่วมสมัย วิถีชีวิตแบบไทยๆ หรืออุปนิสัยใจคอของคนไทยมาเป็นประเด็นสำคัญในการเล่าเรื่อง ซึ่งการเน้นการแสดงที่ดูแปลกตาและรูปแบบการแสดงที่ตลกขบขันทำให้ละครใบ้ได้รับความนิยมในหมู่ผู้ชมชาวไทยก็จริง แต่การที่ผู้ชมมีโอกาสได้ชมเฉพาะละครใบ้ที่เน้นความตลกขบขัน และมีเนื้อหาที่เข้าใจง่ายทำให้ผู้ชมส่วนใหญ่คิดว่าการแสดงละครใบ้เป็นการแสดงตลกรูปแบบหนึ่ง ส่งผลให้เกิดความเข้าใจที่ว่าละครใบ้เป็นการแสดงที่ไม่จริงจัง เป็นการเล่นตลก หรือเป็นการแสดงสำหรับเด็กเท่านั้น ในทางกลับกัน นักแสดงละครใบ้ที่สร้างบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาเน้นวิพากษ์วิจารณ์สังคมแต่ไม่เน้นความตลกขบขัน จึงไม่ค่อยได้รับความนิยมจากผู้ชม ส่งผลให้บทละครใบ้ไทยยังขาดการนำเสนอเรื่องราวที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมผนวกกับการแสดงที่ต้องรสนิยมความชอบเรื่องตลกขบขันของผู้ชมชาวไทยได้

ผู้วิจัยเห็นว่าหากมีการสร้างบทละครใบ้ที่เน้นหยิบยกสถานการณ์หรือ เหตุการณ์เฉพาะที่คนไทยสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวกับเนื้อหาที่ถูกนำเสนอในละครใบ้ได้ทันที จะทำให้ได้บทละครใบ้ที่มีสามารถผนวกองค์ประกอบสำคัญทั้งสองอย่างคือมีความตลกขบขันและมีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยร่วมสมัยอย่างลึกซึ้ง งานวิจัยชิ้นนี้จึงเน้นศึกษา วิเคราะห์ และประมวล กระบวนการสร้างบทละครใบ้ ผู้วิจัยเริ่มต้นจากศึกษาวิธีการสร้างบทละครใบ้จากนักแสดงและกลุ่มนักแสดงละครใบ้ในประเทศไทยจากการสัมภาษณ์และสังเกตการณ์ ศึกษาวิธีการสร้างบทละครใบ้จากตำรา บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จากนั้นผู้วิจัยได้นำกระบวนการที่สังเคราะห์ได้มาสร้างบทละครใบ้กรณีศึกษาเรื่อง ไทยจ๋า และทดลองนำเสนอต่อหน้าผู้ชมเพื่อเก็บข้อมูลความคิดเห็นของผู้ชมต่อบทละครใบ้ที่มีการผนวกความตลกขบขันกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทย โดยผู้วิจัยเลือกศึกษาแนวคิดเรื่องการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านโครงสร้างและองค์ประกอบของบทละครพูด เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่ากลวิธีการนำเสนอแก่นความคิดหลักในบทละครพูดนั้นสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ผู้วิจัยต้องการสื่อสารประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยร่วมสมัยผ่านการแสดงละครใบ้ และเป็นองค์ความรู้เดิมที่ผู้วิจัยสนใจศึกษาและเคยปฏิบัติด้วยตนเองมาแล้ว ดังนั้นการศึกษาโครงสร้างและองค์ประกอบของบทละครพูดและนำแนวคิดไปประยุกต์ใช้เป็นแนวคิดตั้งต้นในการออกแบบกระบวนการวิจัย น่าจะช่วยปูแนวทางให้ผู้วิจัยสามารถสร้างบทละครใบ้ได้สำเร็จ

ผู้วิจัยเลือกใช้แนวคิดการสร้างบทละครด้วยวิธีการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน (Collaborative Creation) เป็นเครื่องมือหลักในงานวิจัย เพราะแนวคิดการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกันเอื้อให้ผู้วิจัยสามารถแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ระหว่างผู้วิจัยกับนักแสดงละครใบ้ได้เป็นอย่างดี โดยในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกทำงานร่วมกับกลุ่มละครใบ้เบบี้ไมม์ (Baby mime) กลุ่มนักแสดงละครใบ้อาชีพ ที่ประกอบด้วยนักแสดงชาย 3 คน ได้แก่ ณัฐพล คุ่มเมธา ทองเกลือกทองแท้ และ รัชชัย รุจิวิวัฒน์ เนื่องจากสมาชิกของกลุ่มนี้เป็นนักแสดงละครใบ้อาชีพ ฝึกฝนละครใบ้อย่างต่อเนื่องมานานกว่า 10 ปี มีผลงานสม่ำเสมอ และเป็นกลุ่มที่ได้รับความนิยมอย่างสูงกลุ่มหนึ่งในประเทศไทย ผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดการสร้างบทละครด้วยวิธีการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกันนอกจากจะเป็นแนวทางที่ช่วยให้ผู้วิจัยสื่อสารกับนักแสดงได้อย่างมีประสิทธิภาพแล้ว ยังเหมาะสมกับกระบวนการสร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่ โดยเฉพาะบทละครที่เน้นการใช้องค์ประกอบศิลป์อื่น ๆ นอกเหนือจากคำพูด เช่น ร่างกาย เป็นเครื่องมือในการสื่อสาร ไม่ยึดติดกับการทำงานโดยอิงกับบทละครที่นักเขียนบทละครเขียนสำเร็จเอาไว้แล้ว แต่ร่วมกันสร้างบทละครเรื่องใหม่ที่

สะท้อนประเด็นได้ตรงตามวัตถุประสงค์ที่ได้ตกลงร่วมกันระหว่างผู้ร่วมกระบวนการ และยังเป็นแนวคิดในการทำงานที่มุ่งเน้นการสำรวจองค์ความรู้ใหม่ที่พบระหว่างการสร้างบทละครอีกด้วย

ผู้วิจัยคาดว่ากระบวนการสร้างบทละครใบ้ขั้นใหม่นี้ผูกเรื่องราวจากประเด็นทางสังคม โดยคาดว่าจะสามารถสื่อสารกับกลุ่มผู้ชมชาวไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งยังสนุกสนานและคงความตลกขบขันเอาไว้ได้ด้วย และงานวิจัยนี้จะเป็นเอกสารทางวิชาการที่ส่งเสริมให้เกิดการศึกษาและเผยแพร่กระบวนการสร้างบทละครใบ้ อันจะทำให้ศิลปะการแสดงละครใบ้มีความแพร่หลายขึ้น เกิดการศึกษาศาสตร์แขนงนี้ในวงกว้าง และเป็นข้อมูลพื้นฐานอันจะมีประโยชน์สำหรับผู้สนใจศิลปะการแสดงละครใบ้ เพื่อเป็นแนวทางการศึกษาศิลปะการแสดงแขนงนี้ในประเด็นอื่นๆ ต่อไป

1.2 วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

- 1) เพื่อศึกษากระบวนการสร้างบทละครใบ้จากการสัมภาษณ์และสังเกตการณ์นักแสดง และกลุ่มนักแสดงละครใบ้ในประเทศไทย จากตำรา บทความวิชาการ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 2) เพื่อบันทึกประมวล วิเคราะห์ สังเคราะห์ กระบวนการสร้างบทละครใบ้จนได้องค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างบทละครใบ้
- 3) เพื่อศึกษาและทดลองนำเอาสถานการณ์หรือปัญหาในสังคมไทยมาใช้เป็นเนื้อหาในการสร้างบทละครใบ้ที่ตลกขบขันและมีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยร่วมสมัยอย่างลึกซึ้ง

1.3 สมมุติฐานในงานวิจัย

บทละครใบ้ที่นำเอาสถานการณ์หรือปัญหาในสังคมไทยมาใช้เป็นเนื้อหาในการสร้างบทละครใบ้ จะเป็นบทละครใบ้ที่ผนวกเนื้อหาที่วิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยร่วมสมัยกับการแสดงที่ตลกขบขัน เรื่องตลกขบขันของผู้ชมชาวไทย

1.4 ขอบเขตของงานวิจัย

- 1) ศึกษากระบวนการสร้างบทละครใบ้ โดยศึกษาจากตำรา บทความวิชาการและงานวิจัยที่กล่าวถึงวิธีการสร้างบทละครใบ้

- 2) ศึกษาแนวคิดการเขียนบทละครเวทีตะวันตก โดยศึกษากลวิธีที่ใช้ในบทละครพูดเพื่อสื่อสารแก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านโครงสร้างและองค์ประกอบของบทละคร เพื่อนำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างบทละครใบ้
- 3) ศึกษากระบวนการสร้างบทละครใบ้ในประเทศไทย จากนักแสดงละครใบ้ โดยเน้นการประมวลความรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างบทและการนำเสนอ
- 4) ศึกษากระบวนการสร้างบทละครด้วยวิธีการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน (Collaborative Creation) เพื่อค้นหาแนวทางในการสร้างบทละครใบ้ที่มาจาก การประยุกต์ผสมผสานองค์ความรู้ของการสร้างบทละครใบ้และการเขียนบทละครพูด
- 5) ศึกษา ทดลองการสร้างบทและการนำเสนอละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* เป็นกรณีศึกษา
- 6) ศึกษา ทดลองการสร้างบทและการนำเสนอบทละครใบ้โดยทำงานร่วมกับนักแสดงละครใบ้กลุ่มเบบี๋ไม้ม เป็นกรณีศึกษา

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

- 1) เข้าใจกระบวนการสร้างบทละครใบ้จากการประมวลและเลือกสรรความรู้ จนสามารถสร้างเป็นบทละครใบ้เรื่องใหม่ได้
- 2) ค้นพบองค์ความรู้เกี่ยวกับกระบวนการสร้างบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยร่วมสมัย และการแสดงที่ตลกขบขัน
- 3) ส่งเสริมการศึกษาศาสตร์แขนงนี้ และเป็นแนวทางสำหรับศึกษาศิลปะการแสดงแขนงนี้ในประเด็นอื่นๆ ต่อไป

1.6 ระเบียบวิธีวิจัย

- 1) ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับละครใบ้ในต่างประเทศและในประเทศไทย รวบรวม และประมวลข้อมูลเกี่ยวกับประวัติการแสดงละครใบ้ นักแสดงและคณะละครใบ้ในประเทศไทย โดยเน้นเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างบทและการนำเสนอละครใบ้โดยแยกประเภทของแหล่งข้อมูลดังต่อไปนี้

- 1.1) สิ่งพิมพ์ ตำรา หนังสือ บทความวิชาการ ที่เกี่ยวข้องกับละครใบ้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
 - 1.2) บทสัมภาษณ์นักแสดงละครใบ้ในประเทศไทย
 - 1.3) ข้อมูลจากการสังเกตการณ์การทำงานและการแสดงของนักแสดงละครใบ้ในประเทศไทย โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตการณ์และรวบรวมข้อมูลเอง
 - 1.4) ข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับละครใบ้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ
- 2) ศึกษาแนวคิดเรื่องการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านโครงสร้างและองค์ประกอบของบทละครพูดจากตำราหลักการเขียนบทละครพูดตะวันตก โดยเน้นศึกษาหัวข้อแก่นความคิดหลักของเรื่อง การสร้างตัวละคร วัจนภาษาและโครงสร้างของบทละคร
 - 3) ศึกษาแนวคิดการสร้างบทละครด้วยวิธีการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน (Collaborative Creation)
 - 4) ประมวลความรู้ที่ได้จากการศึกษาแนวคิดเรื่องการสร้างบทละครใบ้ การเขียนบทละครพูด และการใช้วิธีการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน มาวางแผนและออกแบบกระบวนการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่
 - 5) ทดลองสร้างบทและซ้อมการแสดงโดยทำงานร่วมกับนักแสดงละครใบ้กลุ่มเบบี๋ไม้ม
 - 6) ทดลองนำเสนอละครใบ้ ครั้งที่ 1 จัดเสวนาและรวบรวมความคิดเห็นจากผู้ชม
 - 7) วิเคราะห์ผลการจัดแสดง เพื่อหาแนวทางในการปรับแก้บทละครใบ้
 - 8) ปรับแก้บทและซ้อมการแสดง
 - 9) ทดลองนำเสนอละครใบ้ ครั้งที่ 2 รวบรวมความคิดเห็นจากผู้ชม
 - 10) เรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูล
 - 11) สรุปและรายงานผลการศึกษา

1.7 ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย

ลำดับ	ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย	ระยะเวลา
1	<p>ทบทวนวรรณกรรมเกี่ยวกับละครใบ้ในต่างประเทศและในประเทศไทย รวบรวม และประมวลข้อมูลเกี่ยวกับประวัติการแสดงละครใบ้ นักแสดงและคณะละครใบ้ในประเทศไทย โดยเน้นเก็บข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการสร้างบทและการนำเสนอละครใบ้ โดยแยกประเภทของแหล่งข้อมูลดังต่อไปนี้</p> <p>1.1 สิ่งพิมพ์ ตำรา หนังสือ บทความวิชาการ ที่เกี่ยวข้องกับละครใบ้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ</p> <p>1.2 บทสัมภาษณ์นักแสดงละครใบ้ในประเทศไทย</p> <p>1.3 ข้อมูลจากการสังเกตการณ์การทำงานและการแสดงของนักแสดงละครใบ้ในประเทศไทย โดยผู้วิจัยเป็นผู้สังเกตการณ์และรวบรวมข้อมูลเอง</p> <p>1.4 ข้อมูลจากสื่อออนไลน์ที่เกี่ยวข้องกับละครใบ้ทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ</p>	ตุลาคม-พฤศจิกายน 2551
2	ศึกษาแนวคิดเรื่องการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านโครงสร้างและองค์ประกอบของบทละครพูดจากตำราหลักการเขียนบทละครพูดตะวันตก เพื่อนำมาประยุกต์ใช้เป็นแนวทางในการสร้างบทละครใบ้	มกราคม-กุมภาพันธ์ 2552
3	ศึกษาแนวคิดการสร้างบทละครด้วยวิธีการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน (Collaborative Creation) เพื่อเป็นกรอบในการวางแผนและออกแบบกระบวนการทำงานร่วมกับนักแสดง	มีนาคม-เมษายน 2552
4	ประมวลความรู้ที่ได้จากการศึกษาแนวคิดเรื่องการสร้างบทละครใบ้ การเขียนบทละครพูด และการใช้วิธีการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน มาวางแผนและออกแบบกระบวนการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่	พฤษภาคม-มิถุนายน 2552
5	ทดลองสร้างบทและซ้อมการแสดงโดยทำงานร่วมกับนักแสดงละครใบ้กลุ่มเบบี๋เมย์	กรกฎาคม-กันยายน 2552

ลำดับ	ขั้นตอนการดำเนินงานวิจัย	ระยะเวลา
6	ทดลองนำเสนอละครใบ้ ครั้งที่ 1 จัดเสวนาและรวบรวมความคิดเห็นจากผู้ชม	30 กันยายน- 2 ตุลาคม 2552
7	วิเคราะห์ผลการจัดแสดง เพื่อหาแนวทางในการปรับแก้บทละครใบ้	ตุลาคม 2552
8	ปรับแก้บทและซ้อมการแสดง	ตุลาคม 2552
9	ทดลองนำเสนอละครใบ้ ครั้งที่ 2 รวบรวมความคิดเห็นจากผู้ชม	25 ตุลาคม 2552
10	เรียบเรียงและวิเคราะห์ข้อมูล	พฤศจิกายน 2552- ตุลาคม 2555

บทที่ 2

แนวคิดเรื่องบทรละครใบ้และการสร้างบทรละครใบ้ แนวคิดเรื่องการนำเสนอ แก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านโครงสร้างและองค์ประกอบของบทรละครพูด และ แนวคิดการสร้างบทรละครด้วยวิธีการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน

2.1 ละครใบ้

คำว่า “ละครใบ้” ซึ่งปรากฏในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยกำหนดขอบเขตความหมายของและเลือกใช้ภาษาอังกฤษว่า “Pantomime” ซึ่งในหนังสือ ตำรา บทความภาษาอังกฤษใช้ทั้งคำว่า “Pantomime” และ “Mime” ในความหมายที่หมายถึงละครใบ้ทั้งสองคำ ซึ่งมักสร้างความสับสนและก่อให้เกิดคำถามอยู่เสมอว่าทั้งสองคำมีความหมายหรือใช้ในบริบทที่แตกต่างกันหรือไม่อย่างไร นอกจากนี้ยังปรากฏการใช้คำว่า Pantomime แต่หมายถึงการแสดงอีกรูปแบบหนึ่งซึ่งเป็นการแสดงตลกประกอบเพลง (Musical Comedy) กำเนิดและแพร่หลายในประเทศอังกฤษนิยมแสดงในช่วงเทศกาลคริสต์มาส บ้างก็เรียก “Christmas Pantomime” หรือ “British Pantomime” ส่วนความหมายของคำว่า Mime และ Pantomime นั้นมีการกล่าวถึงความแตกต่างของทั้งสองคำนี้ซึ่งผู้วิจัยรวบรวมจากตำราหลายเล่ม ดังต่อไปนี้

ตำราละครใบ้ภาษาไทยเรื่อง *Mime: ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว* (สมพร พูราจ 2554) ได้แยกแยะข้อแตกต่างระหว่างคำว่า Mime และ Pantomime เอาไว้ว่า ปัจจุบันคำทั้งสองมักจะใช้กล่าวรวมๆ กัน เพื่ออธิบายถึง **การแสดงที่ไม่พูด** นักแสดงใช้แต่เพียงท่าทาง ร่างกาย และการเคลื่อนไหว รวมไปถึงการใช้สีหน้า เป็นองค์ประกอบหลักของการแสดงเท่านั้น ส่วน Mime ตามการอธิบายของสมพรมี 2 ความหมาย ความหมายแรก ไมม์ (Mime) เป็นคำที่ใช้เรียกตัวบุคคล นักแสดง กลุ่ม คณะหรือศิลปิน ผู้เชี่ยวชาญ ที่ต้องการเน้นที่รูปแบบของการแสดงด้วยท่าทางเป็นหลัก ไมม์ก็คือนักแสดงที่มีความสามารถในการศิลปะท่าทางและศิลปะการเคลื่อนไหวนั่นเอง ความหมายที่ 2 ไมม์เป็นคำที่ใช้เรียกการแสดงรูปแบบหนึ่งที่ไม่ใช้คำพูด เป็นคำเรียกกว้างๆ หมายถึง ศิลปะของท่าทาง (The Art of Gesture and Movement) การเคลื่อนไหวร่างกายซึ่งเป็นพื้นฐานของนักแสดงทุกแขนง ไม่ว่าจะเป็นนักเต้น นักร้อง นักกายกรรม นักแสดงตลก นักมายากล นักเชิดหุ่น ฯลฯ ไมม์มีความหมายเน้นไปทางการแสดงที่เสนอแนวคิดเชิงนามธรรม (Abstract Mime) ที่ การดำเนินเรื่องจึงไม่จำเป็นต้องมีลำดับจากต้นไปสู่จุดจบ และไม่จำเป็นต้องมีตัวละครเพื่อดำเนินเรื่อง บางทีก็เรียก Movement Theatre, Gestural Theatre, Silent Theatre หรือ

Physical Theatre ส่วน **แพนโทไมม์** เป็นคำใช้เรียกชุดการแสดงที่มีเรื่องราว มีตัวละคร มีลำดับการดำเนินเรื่องที่ทำให้ผู้ชมต่างๆ ไปเข้าใจได้ชัดเจน อาจยาวหรือสั้นก็ได้ คล้ายละคร บางแห่งก็เรียกว่า Literal Mime (สมพร พูราจ 2554: 2-3)

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยจึงเลือกใช้คำว่าละครใบ้ตามความหมายของคำว่า Pantomime เพราะใกล้เคียงมากกว่า และคนดูชาวไทยก็คุ้นเคยและนิยมกับการแสดงละครใบ้แบบ Pantomime ที่มีรูปแบบ เนื้อหาเบาสมอง ตลกขบขันมากกว่าการแสดงละครใบ้ตามความหมายของ Mime เห็นได้จากชื่องานการแสดงละครใบ้ในประเทศไทยก็ใช้ชื่อ *Pantomime in Bangkok* ผู้วิจัยจึงใช้คำว่า Pantomime แปลว่าละครใบ้ ตามความหมายและเหตุผลที่ได้อภิปรายดังกล่าว

2.1.1 ละครใบ้ไทย

ผู้วิจัยได้แบ่งช่วงเวลาของวิวัฒนาการละครใบ้ในประเทศไทยออกเป็น 3 ยุค การแบ่งยุคแบ่งตามความเห็นของผู้วิจัย เพื่อให้ผู้อ่านติดตามลำดับและมองเห็นพัฒนาการของละครใบ้ไทยได้โดยง่าย โดยที่ยุคแรกผู้วิจัยเรียกว่า “ยุคบุกเบิก” เป็นจุดเริ่มต้นของละครใบ้ในประเทศไทยเท่าที่ผู้วิจัยสามารถสืบข้อมูลย้อนกลับไปได้ ช่วงที่สองผู้วิจัยเรียกว่า “ยุคแสวงหา” เป็นช่วงเวลาที่นักแสดงละครใบ้รุ่นลูกศิษย์ของนักแสดงละครใบ้ในยุคบุกเบิก พยายาม “แสวงหา” วิธีการ โอกาส เวที และที่ทางของละครใบ้ในประเทศไทย และยุคสุดท้ายคือยุค “เลือดใหม่” (Young Blood) ซึ่งผู้วิจัยหมายถึงกลุ่มละครใบ้ที่เกิดขึ้นใหม่ในช่วงพ.ศ. 2550 ถึงปัจจุบัน ส่วนใหญ่เป็นนิสิต นักศึกษา ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากการชมการแสดงละครใบ้ของนักแสดงละครใบ้ในยุคแสวงหา ผู้วิจัยจะอภิปรายความเป็นมาและความสำคัญของละครใบ้ทั้ง 3 ยุค โดยอิงข้อมูลจากการสัมภาษณ์นักแสดงละครใบ้ไทย ศึกษาและรวบรวมจากบทความ บทสัมภาษณ์ต่างๆ ที่มีการบันทึกไว้ ดังต่อไปนี้

ละครใบ้ยุคบุกเบิก นิยามของ “ยุคบุกเบิก” ในความหมายของผู้วิจัย หมายถึง ยุคที่เพิ่งเริ่มมีหลักฐานปรากฏว่ามีนักแสดงละครใบ้ชาวไทยแสดงผลงานละครใบ้ต่อหน้าสาธารณชน การแสดงละครใบ้เริ่มเป็นที่รู้จักในวงแคบๆ โดยเฉพาะแวดวงนักศึกษา นักวิชาการ ศิลปิน เริ่มมีการนำเอากระบวนการฝึกฝนละครใบ้มาสอนและบรรจุในหลักสูตรการเรียนการสอนในสถาบันอุดมศึกษา

ผู้วิจัยสืบค้นข้อมูลด้วยการสอบถามจากนักแสดงละครใบ้ในประเทศไทยและพบว่า ละครใบ้แบบตะวันตกตามความเข้าใจของคนไทยในปัจจุบันนี้มีจุดเริ่มต้นในประเทศไทยตั้งแต่พ.ศ. 2513 ในหนังสือ *Mime: ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว* สมพร พูราจ (2554) ได้กล่าวถึงความประทับใจที่ได้ชมการแสดงละครใบ้เป็นครั้งแรก ณ โรงละครแห่งชาติ โดยนักแสดงละครใบ้ที่มาเปิดการแสดงในประเทศไทยครั้งนั้น คือ Marcel Marceau นักแสดงละครใบ้ชาวฝรั่งเศสผู้มีชื่อเสียงโด่งดังที่สุดคนหนึ่งของโลก ซึ่งการแสดงชุด *Youth, Maturity, Old Age and Death* สร้างความประทับใจและเป็นแรงบันดาลใจให้สมพรเลือกศึกษาศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว (ไมม์) อย่างจริงจัง โดยสมพรได้เข้าเรียนที่โรงเรียนของ Etienne Decroux ผู้เป็นอาจารย์ของ Marcel Marceau ช่วงพ.ศ. 2522 – 2524

เหตุการณ์ระหว่างนั้น ประมาณ พ.ศ. 2518 คาร์ณ คุณะดิถก ร่วมกับนักศึกษาจากหลายสถาบันได้ก่อตั้งพระจันทร์เสี้ยวการละครขึ้น ในช่วงปีนั้นเองเหตุการณ์การเมืองไทยกำลังรุนแรง พระจันทร์เสี้ยวการละครต้องหาวิธีการสร้างสรรค์การแสดงหลายรูปแบบ เพื่อหลบเลี่ยงกระแสรุนแรงทางการเมือง หนึ่งในวิธีที่นำมาใช้ก็คือการแสดงละครใบ้ แต่ในช่วงนั้นยังไม่มีการแสดงละครใบ้กันอย่างจริงจัง การแสดงละครใบ้ในตอนนั้นเป็นเพียงการแสดงสั้นๆ เพื่อใช้คืนเวลาระหว่างการปราศรัยและสร้างความสนุกสนานให้แก่ประชาชนที่มาชุมนุมทางการเมือง โดยนำเอาท่าทางที่ใช้เป็นแบบฝึกหัดร่างกายของนักแสดงละครใบ้มาใช้แสดงเลียนแบบกิจกรรมในชีวิตประจำวัน เช่น ล้างหน้า แปรงฟัน เป็นต้น ไม่มีการผูกเรื่องราวเพื่อวิพากษ์วิจารณ์การเมืองแต่อย่างใด แต่ก็เป็นจุดเริ่มต้นแรกที่นักแสดงไทยเริ่มต้นแสดงละครใบ้ในพื้นที่สาธารณะ หลังเกิดเหตุการณ์รุนแรงทางการเมืองเมื่อวันที่ 6 ตุลาคม พ.ศ. 2519 ส่งผลให้สมาชิกพระจันทร์เสี้ยวการละครต้องยุติกิจกรรมและแยกย้ายกันไป โดยที่คาร์ณ คุณะดิถก ได้เดินทางไปยังประเทศฝรั่งเศส และได้เข้าร่วมกับคณะละคร *Theatre de la Mandragore* (ประวัติพระจันทร์เสี้ยวการละคร 2555) ซึ่งที่ฝรั่งเศสเองที่คาร์ณได้ศึกษาทักษะการแสดงละครใบ้จากนักแสดงละครใบ้ชาวฝรั่งเศส Maximilien Decroux บุตรชายของ Etienne Decroux ผู้วางรากฐานระบบการเรียนการสอนและไวยากรณ์ละครใบ้ในประเทศฝรั่งเศส เมื่อคาร์ณเดินทางกลับมาประเทศไทยก็ได้นำความรู้เรื่องการแสดงละครใบ้ที่ได้อบรมมาปรับประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์การแสดงที่มีเนื้อหาเชิงวิพากษ์วิจารณ์สังคม การเมือง ของพระจันทร์เสี้ยวการละคร

ปีพ.ศ. 2522 ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย กำลังจะจัดการแสดงละครเวทีเรื่อง *คนดีที่เสฉวน* บทละครของแบร์โทลท์ เบรชท์ โดย

รศ. สดใส พันธุมโกมล ผู้กำกับการแสดงและผู้ก่อตั้งภาควิชาศิลปการละคร ได้มอบหมายให้ชนประคัลภ์ จันทรเรือง อาจารย์ประจำภาควิชาศิลปการละครให้สอนนักแสดงซึ่งเป็นนิสิตให้พอแสดงละครไปได้ เพราะผู้กำกับต้องการใช้กลวิธีการแสดงละครไปสร้างความรู้สึกแปลกแยก (Alienation Effect) ให้คนดูอยู่ห่างออกจากละครตามแนวคิดของละครแบบเบรชท์ โดยลดการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากแต่ให้นักแสดงทำท่าทางแบบละครไปสร้างภาพลวงตาเสมือนว่ามีวัตถุนั้น (Object Illusion) หลังจากนั้นชนประคัลภ์ได้เปิดสอนวิชาการแสดงละครไป เป็นวิชาเลือกในหลักสูตรศิลปการละคร หลักสูตรการสอนในครั้งนั้นไม่ได้มุ่งเน้นไปที่การฝึกฝนร่างกายตามแนวทางของละครไปเท่านั้น แต่เน้นการให้นิสิตทดลองสร้างบทละครและจัดแสดงละครไป ละครไปเรื่องแรกที่จัดแสดงที่คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และเปิดให้บุคคลที่สนใจเข้าชมคือเรื่อง *กบเล็กนายนาย*

ในเวลาใกล้เคียงกันนั่นเองไพฑูริย์ ไหลสกุล ได้มีโอกาสชมการแสดงละครไปที่แสดงโดยชนประคัลภ์ จันทรเรือง และเกิดความสนใจจึงได้ขอเรียนวิชาการแสดงละครไปจากชนประคัลภ์ เมื่อเริ่มมั่นใจว่าแสดงละครไปได้ก็ตระเวนแสดงตามชุมชนต่างๆ ในจังหวัดเชียงใหม่ร่วมกับศูนย์ศิลปะเด็กเชียงใหม่ แต่การแสดงในช่วงเริ่มต้นของไพฑูริย์เป็นการแสดงท่าทางพื้นฐานของละครไป เช่น ท่าจับกระຈก ท่าดึงเชือก เป็นต้น ไม่ได้มีการผูกเรื่องราว และก็แสดงเช่นนั้นนานหลายเดือน จนกระทั่งทราบข่าวว่าสถาบัน เกอเธ่ ประเทศไทย (Goethe Institut) ได้เชิญ Milan Sladek นักแสดงละครไปชาวเยอรมันมาเปิดอบรมการแสดงละครไปที่สถาบัน (พ.ศ. 2524) หลังจากศึกษากับ Milan Sladek จนจบหลักสูตรก็ไม่ได้ศึกษาเพิ่มเพราะไม่มีศิลปินต่างชาติเดินทางเข้ามาเปิดอบรมในประเทศไทยอีก แต่ไพฑูริย์ก็ไม่ได้เลิกเล่นละครไป เขาชวนขวายนาวาเวที่ให้ตัวเองมีโอกาสได้เล่น ไพฑูริย์จึงคิดการแสดงละครไปแบบวณิกไปเล่นที่สนามหลวง เพราะเห็นว่าที่สนามหลวงมีผู้คนสัญจรไปมามากมายเลยทดลองไปแสดง หลังจากที่เล่นละครไปแบบวณิกอยู่พักใหญ่จนเริ่มเป็นที่รู้จัก ไพฑูริย์ จึงชักชวนกับสุพล วิเชียรฉาย เพื่อนร่วมชั้นเรียนสมัยเรียนกับ Milan Sladek ให้เปิดการแสดงละครไปเต็มรูปแบบร่วมกันที่สถาบันเกอเธ่ ประเทศไทย โดยแสดงเป็นเรื่องสั้นๆ หลายเรื่อง และเลือกเอาผลงานเอกของ มิลาน สลาเด็ค มาแสดงด้วย ผลปรากฏว่าผู้ชมให้การต้อนรับเป็นอย่างดี เพราะ ณ เวลานั้นละครไปยังคงเป็นการแสดงที่แปลกใหม่ เดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2527 ไพฑูริย์ตัดสินใจเป็นนักแสดงละครไปอาชีพอย่างเต็มตัว และเรียกตัวเองในนามแฝงว่า “คนหน้าขาว” นับแต่นั้นเป็นต้นมา

พ.ศ. 2530 คนหน้าขาวเปิดการแสดงละครใบ้เรื่อง *กามาละครใบ้* และได้รับทุนจากสถาบันเกอเธ่ให้ไปศึกษาดูงานด้านละครใบ้ที่ประเทศเยอรมนีเนื่องจากผลงานละครใบ้เรื่องดังกล่าวนี้เอง ไพฑูรย์ได้ให้สัมภาษณ์กับหนังสือพิมพ์มติชนรายวัน (กันยายน 2555) บทความชื่อ “อัน-ไพฑูรย์ ไหลสกุล” *ต้นธารละครใบ้ไทย เปิดมุมมองแบบข้าไม่ออก* ถึงเนื้อหาของบทละครใบ้ที่ทำให้เขาได้รับทุนว่า *กามาละครใบ้* เป็น “อีโรติกไมม์” (Erotic Mime) ชั้นแรกของเธอซึ่งที่นำเสนอเรื่องเพศ กามารมณ์ ปัญหาสังคมที่มีผลมาจากปัญหาพฤติกรรมทางเพศ เช่นความไม่เท่าเทียมทางเพศ รักร่วมเพศ การผิดศีลธรรม เป็นต้น

ทางฝั่งของสมพร ฟูราจ เมื่อจบการศึกษาจากประเทศฝรั่งเศสก็กลับมาเปิดสอนวิชาไมม์ที่สาขาวิชาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ ซึ่งนอกจากจะสอนนักศึกษาด้วยความรู้ที่เล่าเรียนมาอย่างจริงจังแล้ว สมพรยังรวมตัวกลุ่มกับเพื่อนที่สนใจการแสดงแบบไมม์ด้วยกันจัดแสดงไมม์ภายใต้ชื่อกลุ่ม The Bangkok Mime Theatre การจัดแสดงละครใบ้ของกลุ่ม The Bangkok Mime Theatre ในครั้งนั้นสร้างความพิศวงให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก เพราะรูปแบบการแสดงแปลกใหม่ นำเสนอแนวคิดเชิงนามธรรม มีกลวิธีการนำเสนอที่ล้ำสมัย เช่น คนมีปัญหาที่สู้กับข้าว คนสู้กับแมลงแล้วกลายเป็นแมลง คนอาบน้ำแล้วมีปัญหาที่สบู่ที่ฟองเยอะเกินไป เป็นต้น

ละครใบ้ไทยยุคบุกเบิก ถือเป็นช่วงแห่งการวางรากฐานการแสดงละครใบ้ในประเทศไทย เพราะนักแสดงที่อยู่ในยุคบุกเบิกหลายท่านได้กลายมาเป็นบุคคลากรคนสำคัญที่ช่วยถ่ายทอดศาสตร์แห่งละครใบ้ทั้งกระบวนการฝึกซ้อมและปรัชญาของละครใบ้ให้แก่นักแสดงรุ่นต่อๆ ไป แม้ว่าจะเป็นศิลปะแขนงใหม่ที่คนไทยอาจจะยังไม่คุ้นเคยในตอนนั้น แต่นักแสดงละครใบ้ยุคบุกเบิกก็ได้เผยแพร่การแสดงให้เป็นที่รู้จักในวงกว้างในที่สุด แม้ว่าจะไม่ได้รับความนิยมมากเท่ากับศิลปะการละครแขนงอื่นๆ แต่ก็ทำให้มีผู้คนสนใจอยากจะรู้จักละครใบ้มากขึ้น

ละครใบ้ยุคแสวงหา เป็นยุคที่มีนักแสดงละครใบ้หน้าใหม่เกิดขึ้นเป็นจำนวนมาก เหตุผลที่ผู้วิจัยเรียกปรากฏการณ์ในยุคนี้ว่าเป็นยุคแสวงหาเพราะนักแสดงละครใบ้แต่ละคนต่างมีที่มาได้รับการศึกษา และมีแนวทางในการแสดงแตกต่างกัน แต่ละคนล้วนพยายามฝึกฝนตนให้มีความเชี่ยวชาญในการแสดงละครใบ้ พวกเขาแสวงหาครูผู้ที่จะถ่ายทอดวิชาละครใบ้ให้ แสวงหาเวทีที่ให้โอกาสพวกเขาได้แสดงความสามารถ และสุดท้ายแสวงหาวิธีการแสดงที่จะดึงดูดใจผู้ชมให้ติดตามผลงานของพวกเขา นักแสดงในยุคแสวงหา ส่วนมากเป็นลูกศิษย์ที่ได้รับการถ่ายทอดวิชาการแสดงละครใบ้จากนักแสดงยุคบุกเบิก นักแสดงที่จะกล่าวถึงซึ่งเป็นตัวแทนของยุคแสวงหา

นี้ผู้วิจัยเลือกเฉพาะบุคคลที่เคยสร้างบทละครไว้เอง และจัดการแสดงละครไว้ของตนเอง นอกจากนี้จะมีอาจารย์ผู้ถ่ายทอดความรู้แล้ว ยังมีเวทีที่ให้โอกาสนักแสดงหน้าใหม่ได้เข้ามาร่วมแสดงอีกด้วย เช่น เวที ละครใบ้ในกรุงเทพฯ (Pantomime in Bangkok) ซึ่งเป็นเวทีที่เชิญนักแสดงละครใบ้ที่มีชื่อเสียงจากประเทศญี่ปุ่น และประเทศเกาหลีใต้ ด้วยความร่วมมือจาก Asia Mime Creation ประเทศญี่ปุ่น เข้ามาเปิดการแสดงในประเทศไทยตั้งแต่ พ.ศ. 2540 นับเป็นเหตุการณ์สำคัญที่เปลี่ยนแปลงประวัติศาสตร์ของศิลปะละครใบ้ในประเทศไทยอีกครั้งหนึ่ง นอกจากนี้ก็ยังมีเทศกาลละครกรุงเทพ ซึ่งจัดอย่างต่อเนื่องทุกปี ก็เป็นอีกเวทีหนึ่งที่เปิดโอกาสและต้อนรับนักแสดงละครใบ้ด้วยเช่นกัน

กลุ่มนักแสดงละครใบ้กลุ่มแรกที่จะกล่าวถึงก็คือกลุ่มละครใบ้เบบี้ไมม์ (Babymime) ซึ่งเป็นกลุ่มที่ผู้วิจัยเลือกเป็นกลุ่มศึกษาในงานวิจัยนี้ด้วย กลุ่มละครใบ้กลุ่มนี้เกิดจากการรวมตัวกันของนักแสดง 3 คน คือ รัชชัย รุจิวิวัฒน์ ณัฐพล คุ้มเมธา และทองเกลื้อ ทองแท้ (อดีตมีสมาชิกอีกคนคือ บัณฑิต ตั้งน้อย แต่เสียชีวิตไปแล้ว) ทั้งหมดมาพบกันในการอบรมเชิงปฏิบัติการละครใบ้ ซึ่งมีไพฑูรย์ ไหลสกุลเป็นผู้สอน ไพฑูรย์ได้สอนกลวิธีการแสดงละครใบ้ขั้นพื้นฐานให้กับทั้งสามคน ตอนนั้น “คนหน้าขาว” ของไพฑูรย์ ไหลสกุล ครบรอบ 15 ปีพอดี (พ.ศ. 2542) เบบี้ไมม์นิยามแนวทางการนำเสนอละครใบ้ของคณะว่า เบบี้ไมม์คือกลุ่มนักแสดงละครใบ้ที่ใช้แรงบันดาลใจและจินตนาการของเด็ก เน้นการแสดงแบบให้เข้าใจง่ายและสนุกสนาน เป็นละครใบ้ที่มีการผสมผสานกับการแสดงมายากล และการแสดงแบบตัวตลก (Clown) เบบี้ไมม์มีผลงานการแสดงอย่างต่อเนื่อง ทั้งที่เป็นการแสดงเชิงพาณิชย์ และการแสดงเชิงศิลปะ เบบี้ไมม์ได้ร่วมแสดงในงานละครใบ้ในกรุงเทพฯ ครั้งที่ 6 และสร้างสรรค์ผลงานเข้าร่วมอย่างต่อเนื่องตั้งแต่ปีพ.ศ. 2546 จนปัจจุบัน เบบี้ไมม์จึงได้รับอิทธิพลรูปแบบการแสดงจากนักแสดงละครใบ้ชาวญี่ปุ่นค่อนข้างมาก อาทิ การแสดงที่เน้นเรียกเสียงหัวเราะ เข้าใจง่าย จังหวะกระชับฉับไว เป็นต้น

นอกจากเบบี้ไมม์แล้วก็ยังมีนักแสดงละครใบ้อีกจำนวนหนึ่งที่มีผลงานการแสดงโดดเด่นในยุคแสวงหา ได้แก่ กลุ่มละครใบ้ชื่อ Harpocrates ซึ่งประกอบไปด้วยรวมฤทธิ์ มหาวิจิชัยมนตรี และสารัส กิตติกุลวโรดม การแสดงละครใบ้ของกลุ่ม ฮาร์พอคราเทส ได้อิทธิพลจากภาพยนตร์เรื่องที่เล่นเป็นการจำลองฉากภาพยนตร์ โดยเฉพาะฉากต่อสู้ แต่แสดงสดบนเวทีโดยใช้กลวิธีของละครใบ้แทนการใช้ฉากและอุปกรณ์ประกอบฉาก เรื่องราวไม่ซับซ้อน ส่วนใหญ่ผูกเรื่องโดยการให้ตัวละครหลักต้องตกอยู่ในสถานการณ์ที่แปลกประหลาดหรือยากลำบาก เน้นการแสดงที่สร้างความสนุกสนานเป็นหลัก

นักแสดงคนต่อมาคือ สุวัฒน์ สุวรรณเดโชชัย เป็นนักแสดงละครใบ้ร่วมยุคแสวงหา สุวัฒน์ ฝึกฝนการเป็นนักแสดงละครพูดมาก่อน โดยฝึกคณะละครหน้ากากเปลือย สุวัฒน์ไม่มีพื้นฐานการ แสดงละครใบ้มาก่อนเลย แต่อาศัยครูพักลักจำ ลองออกแบบการแสดงเอง เรื่องแรกที่แสดงเป็น ละครใบ้คือเรื่อง *จันทโครพ* แต่ปรากฏว่าไม่ได้ผลตามที่คาดหวัง คือไม่สามารถใช้ท่าทางสื่อสาร ความคิดในเรื่องได้ และพบว่าการไม่มีพื้นฐานเป็นอุปสรรคต่อการสร้างบทละคร สุวัฒน์จึงไปขอ เรียนกับสมพร พูราจ ที่มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์ จากนั้นสุวัฒน์ก็ค่อยๆ ฝึกฝนตัวเอง เมื่อมีพื้นที่ ตรงไหนเปิดโอกาสให้เขาไปจัดแสดงได้เขาก็จะไปร่วมด้วยเสมอ เช่น เทศกาลละครกรุงเทพฯ ที่ สุวัฒน์แสดงละครใบ้ตั้งแต่ปีที่ 2 จนกระทั่งถึงปีที่ 6 นอกจากนั้นสุวัฒน์ยังเปิดการแสดงแบบ วณิพกที่ถนนข้าวสารอยู่ถึง 2 ปี

วิสุทธิ กุศลมน้อย เริ่มสนใจละครใบ้เมื่อได้ชมการแสดงของนักแสดงละครใบ้ชาวญี่ปุ่น ในงานละครใบ้ในกรุงเทพฯ ก่อนที่จะชมการแสดงเขาคิดว่าละครใบ้คือการแสดงที่นักแสดงต้องทา หน้าสีขาวเท่านั้น แต่เมื่อได้ไปชมการแสดงจริงเขาพบว่าการแสดงละครใบ้คือการสื่อสารอีก รูปแบบหนึ่ง ที่เน้นการใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่อง และสามารถสื่อสารเรื่องราวที่มี ความลึกซึ้งจับใจได้ เมื่อเห็นมุมมองที่แตกต่างออกไปเขาจึงนึกอยากแสดงละครใบ้บ้าง วิสุทธิ ฝึกฝนการแสดงละครใบ้ด้วยตนเอง อาศัยการลองผิดลองถูกไปเรื่อยๆ และดูตัวอย่างผลงานจาก นักแสดงละครใบ้ต่างชาติ วิสุทธิได้ร่วมแสดงละครใบ้ในงาน ละครใบ้ในกรุงเทพฯ ครั้งที่ 5 พ.ศ. 2545 และได้รวมกลุ่มกับสุวัฒน์ สุวรรณเดโชชัย ก่อตั้งกลุ่มละครใบ้ SUNGKUNG ขึ้นใน พ.ศ. 2553

ปีพ.ศ. 2545 อุดม แต่พานิช นักแสดงและนักพูดชื่อดังได้แสดงละครใบ้ที่เขาบอกว่าเขา เป็นคนเขียนบทเอง ในการแสดงเดี่ยวไมโครโฟน (Stand Up Comedy) ครั้งที่ 5 ตอน *ฉายเดี่ยว* โดยการแสดงในครั้งนั้นมีเป็นการนำเอาเรื่องตลกที่อุดมเป็นคนเล่าก่อนหน้านี้มาแสดงเป็นละครใบ้ เน้นการแสดงท่าทางตลกขบขันเรียกเสียงหัวเราะจากคนดู การแสดงละครใบ้สั้นๆ ในครั้งนั้นผู้วิจัย คาดว่าน่าจะส่งผลต่อการรับรู้ของคนดูว่าละครใบ้สมัยใหม่มีรูปแบบการแสดงที่แตกต่างจากละคร ใบ้แบบยุโรปซึ่งเป็นภาพจำที่คนไทยมีต่อละครใบ้มาโดยตลอด และน่าจะเป็นอีกสาเหตุที่ทำให้คน ดูเกิดความเข้าใจว่าละครใบ้จะต้องเป็นการแสดงที่ตลกขบขัน สาเหตุที่ผู้วิจัยกล่าวอ้างเช่นนี้เพราะ ในการแสดงเดี่ยวไมโครโฟนครั้งนั้นมีผู้ชมจำนวนมากถึง 30,000 คน (แสดง 30 รอบ ที่นั่งคนดูรอบ ละ 1,000 ที่) และยังมีการบินที่ภาพเผยแพร่ทางสื่อวิทยุทัศน์และมีการนำกลับมาแพร่ภาพซ้ำใน โทรทัศน์อีกด้วย นับว่าเป็นการแสดงละครใบ้ที่มีคนดูสูงที่สุดที่เคยปรากฏในประเทศไทยก็ว่าได้

ละครใบ้ไทยยุคแสวงหาเป็นยุคที่ละครใบ้เริ่มเป็นที่รู้จักในประเทศไทยอย่างกว้างขวาง นักแสดงละครใบ้ในยุคแสวงหานี้เป็นกลุ่มที่พัฒนาจากคนดู เรียนรู้ และฝึกฝนจนสามารถเป็นศิลปิน นักแสดงละครใบ้อาชีพได้ในที่สุด นักแสดงละครใบ้ในยุคนี้ทุกคนล้วนแสวงหารูปแบบวิธีการ ที่สร้างเอกลักษณ์ให้กับตนหรือกลุ่มละครใบ้ของตนเอง เช่น ฉีกรูปแบบออกจากการแสดงละครใบ้แบบคนหน้าขาวซึ่งเป็นกระแสหลักของการแสดงละครใบ้ไทยในขณะนั้น ด้วยการเลิกทาหน้าสีขาว เน้นการแสดงที่ตลกขบขัน ก่อตั้งคณะละคร สร้างบท และจัดการแสดงเอง มีการนำละครใบ้ไปใช้ในเชิงพาณิชย์มากขึ้นอย่างชัดเจน ดังนั้น นักแสดงละครใบ้ในยุคแสวงหานี้จึงต้องค้นคว้าวิธีการ และรูปแบบที่จะครองใจผู้ชมชาวไทยทำให้การแสดงละครใบ้ในยุคนี้เน้นการสร้างบทละครใบ้ที่เอื้อให้นักแสดงได้ใช้กลวิธีการแสดงละครใบ้ที่แปลกตา บทดูง่ายเข้าใจง่ายและตลกขบขันเป็นหลัก ช่วงทศวรรษ 2540- 2550 นั้น ละครใบ้เป็นที่รู้จักในวงกว้างขึ้นและได้รับความนิยมอย่างสูง กลวิธีการแสดงได้รับอิทธิพลอย่างมากจากกลุ่มนักแสดงละครใบ้ชาวญี่ปุ่นที่มาเปิดการแสดงในประเทศไทยหลายครั้ง แต่ในแง่ของเนื้อหายังคงเน้นความตลกขบขันเพื่อสนองรสนิยมของผู้ชมชาวไทยโดยเฉพาะ นักแสดงละครใบ้สามารถรับจ้างเล่นละครใบ้และประกอบอาชีพนักแสดงละครใบ้ได้เพราะเจ้าของธุรกิจและสินค้าต่างๆ เล็งเห็นว่าละครใบ้เป็นการแสดงที่แปลกตาสามารถดึงดูดความสนใจจากกลุ่มเป้าหมายได้ อีกทั้งยังสะดวกคล่องตัวในการจัดการแสดง เพราะละครใบ้ไม่จำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ประกอบอื่นๆ เช่น ฉาก อุปกรณ์ประกอบฉาก เหมือนการแสดงประเภทอื่น ละครใบ้จึงถูกนำมาใช้ในเชิงพาณิชย์มากขึ้น ในขณะที่กำลังทำงานวิจัยชิ้นนี้ ละครใบ้ในประเทศไทยก็ยังคงได้รับความนิยมและนักแสดงร่วมยุคแสวงหา ก็ยังคงสร้างสรรค์การแสดงละครใบ้เรื่องใหม่ๆอย่างต่อเนื่อง

ละครใบ้ยุคเลือดใหม่ (Young Blood) ผู้วิจัยเลือกใช้คำว่า “เลือดใหม่” (Young Blood) ที่หมายถึง สมาชิกใหม่ มักเป็นหนุ่มสาวและมีความคิดอ่านหรือทักษะใหม่ๆ ซึ่งตรงกับคำนิยามที่ผู้วิจัยจะใช้อธิบายภาพรวมของละครใบ้ในยุคหลังสุดนี้ โดยผู้วิจัยใช้เหตุการณ์การเกิดกลุ่มละครใบ้ “คนหน้าขาว Young Blood” เป็นจุดเริ่มต้นของยุคเลือดใหม่

ในเดือนพฤศจิกายน พ.ศ. 2551 กลุ่มนักเรียนละครใบ้ คนหน้าขาว Young Blood ลูกศิษย์รุ่นหนุ่มสาวของไพฑูริย์ ไหลสกุล ได้เปิดการแสดงของตัวเองเป็นครั้งแรกในชื่อการแสดงว่า *แอปเปิล เซอร์รี่ แอน* โดยไพฑูริย์เป็นผู้กำกับ จัดแสดงที่หอนาฏลักษณ์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร นักเรียนกลุ่มคนหน้าขาว ยัง บลัด นีถือเป็นกลุ่มนักแสดงละครใบ้รุ่นใหม่ที่อายุน้อยที่สุดที่เปิดการแสดงละครใบ้ ณ ขณะนั้น ทั้งหมดเป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัย

ต่างๆ ที่สนใจในศิลปะการแสดงละครใบ้ เมื่อมีนักเรียนกลุ่มใหม่สถาบันคนหน้าขาวจึงกลับมา คึกคักอีกครั้งนับตั้งแต่ปีพ.ศ.2551 เป็นต้นมา Konnakhao Mime Academy สถาบันละครใบ้แห่ง แรกในประเทศไทย เริ่มเปิดสอนอย่างเป็นทางการในเดือนกันยายน พ.ศ.2552 ที่หอ ศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานคร ศิษย์สถาบันคนหน้าขาวที่มีฝีมือดีก็จะได้รับงานแสดงตามแต่มี คนว่าจ้างเป็นรายได้เสริมระหว่างเรียน เวลาที่ว่างจากการเรียนและฝึกฝนนักแสดงละครใบ้รุ่นเล็ก กลุ่มนี้ก็จะเปิดการแสดงแบบเปิดหมวกบริเวณทางเชื่อมรถไฟฟ้าบีทีเอส ระหว่างหอ ศิลปวัฒนธรรมแห่งกรุงเทพมหานครกับห้างสรรพสินค้ามาบุญครอง ซึ่งเป็นการแสดงที่เรียกความ สนใจจากประชาชนที่เดินผ่านไปมาได้เป็นอย่างดี ละครใบ้ที่นำมาจัดแสดงของคนหน้าขาว ยัง บลัด ส่วนหนึ่งนำการแสดงเก่าของไพฑูรย์ มาปรับปรุงใหม่ และมีการสร้างบทละครขึ้นใหม่โดยมี ไพฑูรย์เป็นผู้สอน ผู้กำกับ และผู้กำกับกิจกรรมต่างๆ ของคนหน้าขาว ยัง บลัด

ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเนื่องจากในยุคสมัยนี้การติดต่อสื่อสารง่ายขึ้นมากกว่าเมื่อสมัยยุค บุกเบิกหลายเท่า นักแสดงคนรุ่นใหม่สนใจการแสดงละครใบ้ก็เพียงแค่เปิดชมการแสดงจากทาง อินเทอร์เน็ตที่มีบันทึกการแสดงหลากหลายแนวทางจากนักแสดงละครใบ้หลายประเทศให้ได้ ศึกษาเรียนรู้ ทำให้ในยุคนี้เกิดกลุ่มนักแสดงละครใบ้หน้าใหม่หลายกลุ่ม นอกจากกลุ่มคนหน้าขาว ยัง บลัดที่ได้รับการศึกษาจากไพฑูรย์ ไหลสกลแล้ว ยังมีกลุ่มละครใบ้ใหม่ๆ อีกมากมายที่ได้รับแรง บันดาลใจและอิทธิพลจากความเฟื่องฟูของละครใบ้ไทยในยุคแสวงหา เช่น กลุ่มละครใบ้ Male-Time Mute Mime และ Mime Siam เป็นต้น และยังมีกลุ่มละครใบ้ที่เกิดขึ้นในรั้ว มหาวิทยาลัย เช่น กลุ่ม Moom Mime Troupe จากมหาวิทยาลัยบูรพา เป็นต้น รูปแบบและเนื้อหา การแสดงส่วนใหญ่ของกลุ่มละครใบ้ที่เกิดขึ้นใหม่ยังคงเน้นนำเสนอความตลกขบขัน เข้าใจง่าย แต่ ผู้วิจัยพบว่ามีกรณีผสมผสานสื่อต่างๆ เข้ามาช่วยสร้างความสนุกสนานให้กับการแสดงมากขึ้นกว่า การแสดงละครใบ้ในยุคก่อนๆ เช่น ใช้การแสดงแบบตัวตลก (Clown) และการแสดงเลียนแบบหุ่น มีการใช้อุปกรณ์ประกอบฉากมาประกอบการแสดงเชิงสร้างสรรค์ มีการนำเรื่องนิทาน เรื่องเล่า และเพลงที่เป็นที่นิยมมาใช้ประกอบการแสดง อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังไม่พบกลุ่มละครใบ้เลือดใหม่ กลุ่มใดที่สร้างบทละครใบ้ที่มีการผนวกความตลกขบขันและเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมอย่าง จริงจัง

การศึกษาประวัติและวิวัฒนาการของละครใบ้ในประเทศไทยทำให้เห็นแนวทางในการ สร้างบทละครของนักแสดงละครใบ้ที่มีการเปลี่ยนแปลงเรื่อยมาตั้งแต่อดีตจวบจนปัจจุบัน รวมไปถึง เห็นปัญหาของบทละครใบ้ที่พร่องการนำเสนอเนื้อหาสาระวิพากษ์วิจารณ์สังคมลงไปตาม

กาลเวลา และตามวัตถุประสงค์ของนักแสดงที่ต้องการสื่อสารกับผู้ชมชาวไทย ที่คาดว่าชื่นชอบการแสดงละครใบ้ที่มีความตลกขบขัน และการแสดงที่เข้าใจง่าย ผู้วิจัยได้ประมวลความรู้และข้อสังเกตจากการศึกษาประวัติของนักแสดงละครใบ้มาเป็นกรอบในการเลือกและศึกษาแนวคิดทฤษฎีที่จะนำไปประยุกต์ใช้สร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่ ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ศึกษา 3 แนวคิด คือ แนวคิดเรื่องบทละครใบ้และการสร้างบทละครใบ้ แนวคิดเรื่องการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านโครงสร้างและองค์ประกอบของบทละครพูด และ แนวคิดการสร้างบทละครด้วยวิธีการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน โดยผู้วิจัยได้ศึกษาทั้ง 3 แนวคิดจากตำรา หนังสือ บทความ และบทสัมภาษณ์ จากนั้นจึงประมวลความรู้ที่ได้จากการศึกษานำไปใช้สร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่ที่คาดหวังว่าจะสามารถผนวกความตลกขบขันกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยได้ บทนี้จะเป็นการอภิปรายแนวคิดทั้ง 3 นี้ โดยจะแยกอภิปรายทีละประเด็นดังต่อไปนี้

2.1.2 แนวคิดเรื่องบทละครใบ้และการสร้างบทละครใบ้

ละครใบ้ (Pantomime) ในความเข้าใจของผู้ชมส่วนใหญ่มักเข้าใจว่าละครใบ้ คือ ละครที่นักแสดงไม่พูด ห้ามพูด ไม่มีบทสนทนา มีเพียงนักแสดงคนหนึ่งหรือกลุ่มเล็กๆ กลุ่มหนึ่งทำท่าทางแปลกตา คล้ายกับจะบอก “ใบ้” ว่ากำลังพูดว่าอะไร ด้วยความกำกวมของภาษาที่ใช้แปลความหมายจาก “Pantomime” มาสู่ ละครใบ้ นี้เองที่ทำให้คนส่วนใหญ่เข้าใจว่าละครใบ้เมื่อตัวละครไม่มีบทสนทนาจึงไม่มีการ “เขียน” บทละครสำหรับละครใบ้ และการแสดงละครใบ้เป็นเพียงแค่การแสดงที่พยายามจะหยอกเย้าให้คนดูใช้จินตนาการและความคิดเดาว่านักแสดงกำลังพูดถึงหรือหมายถึงสิ่งใด แต่แท้ที่จริงแล้วไม่ว่าจะมีการสนทนาเกิดขึ้นหรือไม่ก็ตามละครทุกประเภทย่อมต้องมีการสร้างบทเอาไว้ล่วงหน้า มีการวางโครงเรื่อง หรืออย่างน้อยที่สุดนักแสดงก็ต้องนัดแนะกันว่าจะดำเนินเรื่องไปในทิศทางใด แต่อาจไม่มีการบันทึกเอาไว้เป็นลายลักษณ์อักษรจึงทำให้เป็นที่เข้าใจกันว่าละครใบ้นั้นเป็นการแสดงที่ไม่มีบท หรือไม่จำเป็นต้องมีกระบวนการการสร้างบทก็ได้

ในบทนำของหนังสือ *Theatre of Movement and Gesture* (Lecoq 2006) Bradbey ผู้เรียบเรียงหนังสือเล่มนี้ได้กล่าวถึงการแสดงความคิดเห็นเรื่องบทละครใบ้ของ Jacques Lecoq อาจารย์สอนศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว (The Art of Movement and Gesture) คนสำคัญชาวฝรั่งเศสว่า Lecoq ไม่เห็นด้วยกับการที่นักวิชาการแบ่งประเภทการแสดง โดยใช้ข้อแตกต่างระหว่างงานที่มีการเขียนบทละคร หรือสร้างการแสดงจากบทละคร (Text) กับงานที่ไม่มีการเขียนบทละคร (Performance) Lecoq ยืนยันว่านักแสดง “เขียนบทด้วยร่างกาย” ลงบนพื้นที่ (Space)

เชกเช่นกับที่นักเขียนเขียนลายเส้นสีดำลงบนกระดาษสีขาว การแสดงที่ไม่ใช้คำพูดก็มี “ตัวบท” ที่ทั้งเข้าใจได้ รุ่มรวยด้วยความหมายอย่างน่าอัศจรรย์ ใช้ทั้งภาษากาย การกระทำ การเคลื่อนไหว ท่าทาง การเดินรำ เพลง ฯลฯ คุณค่าของละครไม่ได้ได้อยู่แค่ที่ตัวบทที่เป็นลายลักษณ์อักษร ไม่ได้หยุดเพียงแค่วัจนะภาษา การที่นักแสดงใช้ร่างกายเป็นเครื่องมือในการสื่อสารโดยตัดทอนกรอบด้านภาษาพูด ภาษาเขียนออกไปก็เป็นคุณค่าที่ไม่ควรมองข้าม

“บทละคร” ในงานวิจัยนี้จึงมีความหมายกว้างกว่าคำว่า “บท” ที่หมายถึงบทสนทนา (Dialogue) หรือการบันทึกการแสดงเป็นลายลักษณ์อักษร (Written Script) แต่หมายถึง “บท” ซึ่งเป็นแนวทางในการดำเนินเรื่อง (Performance Text) เพื่อสื่อสารแก่นความคิดหลักของเรื่องไปยังผู้ชม ดังนั้นเมื่อพูดถึงกระบวนการสร้างบทละครผู้วิจัยจึงไม่ใช่คำว่า “การเขียนบทละคร” เพราะในการสร้างบทละครไปเรื่อง ไทยจำ นั้นผู้วิจัยได้อ้างอิงหลายแนวคิด ทฤษฎีทั้งจากแนวคิดเรื่องการสร้างบทละครไปที่ผู้วิจัยค้นคว้าจากตำราที่เกี่ยวกับการแสดงละครไปทั้งภาษาไทยและภาษาอังกฤษ และสัมภาษณ์ประสบการณ์การสร้างบทละครไปของนักแสดงละครไปในประเทศไทย นอกจากนี้ยังศึกษาทฤษฎีการเขียนบทละครพูดและทฤษฎีการสร้างบทร่วมกันระหว่างผู้วิจัยนักแสดง และผู้กำกับการแสดง และนำแนวคิดนั้นมาประยุกต์เพื่อสร้างบทละครไปที่ผนวกความตกลงขบขันกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมเข้าไว้ด้วยกัน จากนั้นจึงทดลองจัดแสดง

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดที่เกี่ยวข้องกับละครไปและประมวลองค์ความรู้เรื่องการสร้างบทละครไปจากการสัมภาษณ์นักแสดงละครไปในประเทศไทยทั้งหมด 9 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มนักแสดงละครไปอาชีพ ได้แก่ ไพฑูรย์ ไหลสกุล ร่มฤทธิ์ มหาวิจิตรชัยมนตรี วิสุทธิ กุศลมนมัย สุวัฒน์ สุวรรณเดโชชัย และกลุ่มละครไปเบบี๋ไม้มี่ ซึ่งประกอบไปด้วย ณัฐพล คุ่มเมธา ทองเกื้อทองแท้ และ รัชชัย รุจิวิวัฒน์ กลุ่มอาจารย์ผู้สอนวิชาละครไปในมหาวิทยาลัย ได้แก่ ชนประคัลภ์ จันทร์เรือง และสมพร พูราจ ศึกษาจากตำราละครไปภาษาไทย *Mime: ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว* (สมพร พูราจ 2554) และหนังสือภาษาอังกฤษที่พูดถึงบทละครไปและวิธีการสร้างบทละครไป 4 เล่ม ได้แก่ *All about Mime: Understanding and Performing the Expressive Silence* (Loeschke 1982) *From the Greek Mimes to Marcel Marceau and Beyond* (Lust 2003) *The Art of Pantomime* (Aubert 1970) และ *Theatre of Movement and Gesture* (Lecoq 2006) ผู้วิจัยพบประเด็นที่น่าสนใจและเป็นประโยชน์ต่อการดำเนินงานวิจัย โดยผู้วิจัยได้แยกหัวข้อตามคำถามที่ผู้วิจัยใช้สัมภาษณ์นักแสดงละครไป และผู้วิจัยเห็นว่าคำตอบของนักแสดงมีประโยชน์และสะท้อนให้เห็นองค์ความคิดของนักแสดงที่มีต่อบทละครไปได้เป็นอย่างดี และใน

บางช่วงที่ต้องการคำอธิบายเพิ่มเติมผู้วิจัยจึงได้อ้างอิงจากหนังสือ ซึ่งจะแยกอภิปรายเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

2.1.3 เอกลักษณะของละครใบ้

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์ความคิดเห็นของนักแสดงละครใบ้ในประเทศไทยและตั้งคำถามว่า ละครใบ้คืออะไร และอะไรคือลักษณะเด่นที่ทำให้ละครใบ้แตกต่างจากละครหรือการแสดงประเภทอื่นๆ ที่ไม่ใช่บทสนทนา คำตอบที่ได้จากนักแสดงมีความหลากหลายแต่ส่วนใหญ่คำตอบก็จะไปในทิศทางเดียวกัน แต่ละครใบ้มีความน่าสนใจ เพราะนักแสดงแต่ละคนมีได้ฝึกตามตำราหรือเข้าเรียนในโรงเรียนที่สอนการแสดงละครใบ้โดยเฉพาะ แต่ฝึกต่อๆ กันมาจากครูผู้สอน บางคนก็เป็นแบบครูพักลักจำ บางคนก็ฝึกฝนด้วยตนเอง ดังนั้นคำตอบที่ได้จึงมาจากการสรุปเอาจากประสบการณ์และความเข้าใจของนักแสดงแต่ละคน อาทิ วิสุทธิ กุศลมโนมัย กล่าวไว้ว่า คนทั่วไปอาจมีคำตอบง่าย ๆ ว่าละครใบ้ก็คือละครที่ไม่พูด แต่ในความคิดของวิสุทธิละครที่ไม่พูดยังสามารถจำแนกไปได้อีกหลายประเภท ละครใบ้ในความคิดของเขาจึงหมายถึงละครที่สามารถสร้างภาพลวง คือการแสดงที่ทำให้คนดูมองเห็นสิ่งที่ไม่มีอยู่จริง โดยอาศัยความสามารถของนักแสดง สร้างจินตนาการให้กับคนดู ซึ่งใกล้เคียงกับคำตอบของรวมฤทธิ์ มหาวิณิชชัยมนตรี และสุวัฒน์ สุวรรณเดโชชัยที่กล่าวว่าละครใบ้มีความพิเศษตรงที่การเล่าเรื่อง เพราะสามารถเล่าเรื่องอะไรก็ได้ โดยที่ไม่ต้องพึ่งพาสิ่งอื่นนอกเหนือจากร่างกายของนักแสดง แคเพียงการขยับร่างกายก็สามารถสื่อสารกับคนดูได้ว่านักแสดงต้องการจะพูดอะไร และ “หัวใจของละครใบ้” คือการสื่อสารด้วยความเงียบ ละครใบ้แตกต่างจากละครประเภทอื่นที่ไม่ใช้เสียงพูดตรงที่ละครใบ้ให้ความสำคัญกับ “การสร้างวัตถุ” การสร้างสิ่งที่ไม่มีอยู่ ซึ่งละครที่ไม่พูดประเภทอื่นๆ ไม่ได้ให้ความสำคัญกับสิ่งนี้

จะเห็นได้จากคำตอบของนักแสดงทั้งสามท่านว่าเอกลักษณะของละครใบ้ นอกจากจะไม่ใช้เสียงพูดแล้ว ยังต้องสร้างวัตถุที่ไม่มีอยู่จริง ให้คนดูจินตนาการและเกิดความเชื่อในมายาที่นักแสดงสร้างขึ้นได้ด้วย ซึ่งในหนังสือ *From the Greek Mimes to Marcel Marceau and Beyond* (Lust 2003) ได้อ้างคำกล่าวของ Leonard Pitt นักแสดงละครใบ้ว่า การจะจำกัดความให้ชัดเจนว่าการแสดงแบบไหนคือละครใบ้ (Pantomime) นั้นให้ดูที่การสร้างมายาวัตถุ (Object Illusion) ซึ่งถือว่าเป็นแก่น เป็นองค์ประกอบที่สำคัญที่สุดที่ทำให้ละครใบ้แตกต่างจากศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหวประเภทอื่นๆ ถ้าไม่มีการสร้างมายาวัตถุก็ไม่ใช่ละครใบ้ มายาที่สร้างขึ้น

โดยมากก็ใช้สร้างวัตถุธรรมดาสามัญที่คนทั่วไปรู้จักและคุ้นเคยเป็นอย่างดีอยู่แล้ว อาทิ เชือก บันได หรือ ประตู เนื้อหาของบทละครใบ้จึงมักจะพูดเรื่องที่จับต้องได้มากกว่าเรื่องที่เป็นนามธรรม เพราะมายาวัตถุที่สร้างขึ้นเป็นของที่คนดูรู้จัก และตัวละครก็มีบุคลิกลักษณะที่เฉพาะเจาะจง เรื่องราวที่เล่าในละครใบ้ก็เป็นเรื่องที่สามารถเกิดขึ้นได้กับเราทุกคน

กลวิธีการสร้างมายาวัตถุที่นักแสดงละครใบ้ทั่วโลกใช้กันนั้นมีพื้นฐานมาจากแพนโทไมม์ ของ Marcel Marceau ในตำรา *Mime: ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว* (สมพร พูราจ 2554) ได้กล่าวถึง Marcel Marceau ว่าแพนโทไมม์ของเขาถือเป็นการสร้างมิติใหม่ให้กับแพนโทไมม์ มาร์ซิโอ เป็นผู้ที่น่าเอาเทคนิคและไวยากรณ์ของเดอครูซ์มาผสมผสานกับแพนโทไมม์ จนเกิดเป็นการแสดงที่เป็นเอกลักษณ์ของมาร์ซิโอ เรียกว่า “Style Pantomime” เอกลักษณ์การแสดงของมาร์ซิโอคือการสร้าง “Point of Support” หรือ “Fixed Point” หมายถึง “จุดอ้างอิงของการสร้างภาพให้เห็นได้ในขณะที่ไม่มีจริง (Illusionary)”



ภาพที่ 2.1 และ 2.2 Marcel Marceau กับการสร้าง Point of Support

จุดอ้างอิงนี้เป็นพื้นฐานในการสร้างภาพและการเคลื่อนไหว ทำให้เกิดความรู้สึกต่อเนื่องและเชื่อมโยง เช่นการเท้าแขนยื่นพียงผนัง การนั่ง การไต่ การปีน การเดินเซไปเซมา การวางมือหรือการเท้าแขนไว้ที่ตำแหน่งหนึ่ง ทำตัวให้ไร้น้ำหนัก ฯลฯ เหล่านี้ทำให้คนดูจินตนาการภาพต่อได้ (สมพร 2554: 173-174) ซึ่งเทคนิคนี้เป็นเทคนิคแรกๆ ที่นักแสดงละครใบ้ทั่วโลกต้องฝึกฝนจนเกิดความชำนาญ มายาวัตถุจะปรากฏขึ้นไม่ได้ถ้านักแสดงไม่รู้วิธีการวางมือ ทั้งน้ำหนักให้ถูกต้อง ทำท่าจับสิ่งของและคงรูปทรง ขนาดและน้ำหนักของสิ่งของเขาไว้ ซึ่งการฝึกฝนการสร้าง Point of Support นี้มีแบบฝึกหัดที่เห็นกันบ่อยๆ เช่น จับกระจก ดึงเชือก ไต่บันได ฯลฯ นักแสดงมือใหม่ก็มักจะ

พัฒนาแบบฝึกหัดเหล่านี้ไปขยายความสร้างตัวละครเข้าไปและสร้างเป็นการแสดงละครได้ง่ายๆ ขึ้นมา เช่น แบบฝึกหัดจับกระຈกนักแสดงมักนำไปเล่นเป็นเรื่อง *ห้องกระຈก* ที่ตัวละครพยายามหาทางออกจากห้องกระຈก และผนังกระຈกหกด้านเคลื่อนตัวบีบให้ตัวละครอยู่ในที่แคบๆ หรือแบบฝึกหัดการตั้งชื่อก็นำไปแสดงเป็นการแข่งขันชักเย่อ เป็นต้น

นอกจากการสร้าง Point of Support อันเป็นพื้นฐานแล้วนักแสดงละครใบ้ยังต้องฝึกฝนร่างกายอีกหลายประการ จากการค้นคว้าผู้วิจัยพบว่ายังมีกลวิธีการแสดงละครใบ้อีกมากมายที่มีความสัมพันธ์กับการสร้างบทละครใบ้โดยตรง การแสดงละครใบ้ที่ดีมาจากบทละครที่นักแสดงรู้จักเลือกใช้กลวิธีการแสดงอย่างเหมาะสม กลวิธีการแสดงควรจะเป็นเครื่องมือในการเล่าเรื่องไม่ใช่การเล่าเรื่องเป็นเครื่องมือสนับสนุนให้นักแสดงได้ใช้กลวิธีการแสดง ทั้งสององค์ประกอบควรจะเกื้อหนุนซึ่งกันและกันอย่างสมเหตุสมผล และยังมีอีกแนวคิดสำคัญที่นักแสดงละครใบ้ทุกคน รวมถึงผู้วิจัยที่จะสร้างบทละครใบ้จะต้องทำความเข้าใจและทำความเข้าใจให้ดีเสียก่อน นั่นก็คือแนวคิดเรื่อง “เอกลักษณ์ของไม้ม” ซึ่งมีข้อมูลปรากฏอยู่ในหนังสือของสมพร พูราจ แม้ว่าสมพรจะใช้คำว่าไม้มในที่นี้ (ผู้วิจัยได้ชี้แจงความแตกต่างของไม้มกับแพนโทไม้มไปแล้ว) แต่ผู้วิจัยก็เห็นว่าในละครใบ้ (แพนโทไม้ม) ก็มีเอกลักษณ์ที่ไม่แตกต่างกัน กล่าวคือ

เอกลักษณ์ของไม้มที่เห็นได้ชัดคือเป็นการแสดง “Economy of Movement, of Time and of Space” ไม้มสามารถดึงให้เวลาและพื้นที่ยื่นย่นลง สามารถสลับพื้นที่และเวลากลับไปกลับมา หรือทำให้เข้ามาใกล้กันได้ด้วยการใช้ท่าทาง ไม้มสามารถเปลี่ยนวันเวลาด้วยท่าทาง และด้วยท่าทางอีกเช่นกันทำให้ไม้มสามารถอยู่ในหลายๆ ที่ในเวลาเดียวกัน ทำให้หลายอย่างเกิดขึ้นคู่ขนานกันไปได้ คล้ายในการติดต่อภาพยนตร์ และยังแสดงเป็นหลายอย่างได้ ทุกอย่างที่เกิดขึ้นต่อหน้าคนดูโดยที่คนดูเข้าใจและยอมรับได้ (สมพร พูราจ 2554: 76)

ซึ่งในหัวข้อเอกลักษณ์ของไม้มได้แบ่งหัวข้อออกเป็น 4 หัวข้อ ซึ่งผู้วิจัยจะสรุปความจากแนวคิดของสมพร พูราจ (2554: 76-78) และเน้นเฉพาะเอกลักษณ์ที่ผู้วิจัยเคยเห็นในการแสดงละครใบ้ของนักแสดงละครใบ้กลุ่มเบบี๋ไม้มซึ่งเป็นกรณีศึกษา เอกลักษณ์ทั้ง 4 หัวข้อได้แก่ 1) เอกลักษณ์ในท่าทาง และการเคลื่อนไหว (Mime Movement) กล่าวคือนักแสดงสามารถย่นย่อเหตุการณ์และ

สถานการณ์ได้อย่างกระชับด้วยท่าทางเพียงสองสามท่า สามารถทำให้คนดูเกิดจินตนาการ เกิดความรู้สึก เกิดปฏิกิริยา มองเห็นภาพตามที่นักแสดงเห็นในความคิด สามารถแสดงเป็นหลายตัวละครได้ โดยการสลับที่ เปลี่ยนรูปร่าง จังหวะ แต่ต้องจำและรักษาท่าทางของแต่ละตัวละครให้ได้ สามารถแสดงเป็นได้ทั้งคน สัตว์ สิ่งของ หรือสลับกันไปมาได้ 2) เอกลักษณะเกี่ยวกับเวลา (Mime Time) นักแสดงอาจใช้เวลาหนึ่งนาที เพื่อแสดงหนึ่งวันของชีวิต หนึ่งนาทีเพื่อแสดงวัฏจักรของทั้งชีวิต สามารถทำหลายสิ่งได้ในเวลาเดียวกัน และสามารถใช้จังหวะการเคลื่อนไหวช้า เร็ว หยุด เพื่อสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงของเวลา การผ่านเวลาได้ 3) เอกลักษณะเกี่ยวกับพื้นที่ (Mime Space) นักแสดงสามารถใช้กลวิธีการแสดง แสดงการเดินทางเปลี่ยนสถานที่จากที่หนึ่งไปสู่อีกที่หนึ่งได้ ด้วยการเดินไม้ก้ำว สามารถใช้ท่าทางแสดงบรรยากาศ และสิ่งแวดล้อมได้ 4) เอกลักษณะในตัวนักแสดง หมายถึง นักแสดงแต่ละคนมีความแตกต่างกันโดยธรรมชาติ แม้ว่าจะฝึกการแสดงจากครูคนเดียวกัน ฝึกฝนเทคนิคพร้อมๆ กัน แต่ความรู้ความคิดของนักแสดงแต่ละคนที่สะท้อนออกมาจากข้างในทำให้ การแสดงของทุกคนแตกต่างกันแม้ว่าจะแสดงเป็นบทบาทเดียวกันก็ตาม

2.1.4 การสร้างบทละครใบ้

ผู้วิจัยสังเกตจากการทำงานของนักแสดง และทราบจากการสัมภาษณ์ว่าวิธีการสร้างบทละครใบ้ของนักแสดงละครใบ้ในประเทศไทยนั้นมิได้มีแบบแผนตายตัว ส่วนใหญ่ใช้วิธีการจับประเด็นที่ตนสนใจ ค้นหาโครงเรื่อง (Plot) ด้วยวิธีทดลองแสดงจากปฏิภาณ (Improvisation) และอาศัยสายตาคู่เพื่อนร่วมงานหรือครูผู้สอนการแสดงละครใบ้ให้ช่วยวิจารณ์การแสดงก่อนนำเสนอจริงต่อหน้า

การแสดงจากปฏิภาณนั้นบางครั้งก็ใช้คำว่า การด้นสด การแสดงสด หรือการแสดงโดยไม่มีบท แต่ผู้วิจัยเลือกใช้คำว่าแสดงจากปฏิภาณเนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่านักแสดงต้องใช้ปฏิภาณไหวพริบ ประสบการณ์ชีวิต ฯลฯ ของนักแสดงเอง นำมาเป็นพื้นฐานในการทำความเข้าใจและตีความประเด็นที่เลือกมา ทดลองแสดงโดยไม่มีบทกำกับ การที่ไม่ต้องพึ่งพาบทละครที่เขียนสำเร็จแล้วนั้นทำให้วิธีการแสดงจากปฏิภาณเป็นวิธีการพื้นฐานในการสร้างบทละครที่ใช้กันอย่างแพร่หลาย สมพร พูราจ ได้เขียนถึงการแสดงสด/การแสดงโดยไม่มีบท (Improvisation) ว่าเป็นหนึ่งในกลวิธีที่ใช้เพื่อ 2 วัตถุประสงค์หลัก คือ 1) การแสดงสดเพื่อฝึกฝนเทคนิคใหม่ ทำให้เกิด

ความเข้าใจและสามารถใช้เทคนิคเหล่านั้นได้ดียิ่งขึ้น จนสามารถต่อยอดเทคนิคเหล่านั้นให้กลายเป็นการเคลื่อนไหวที่ต่อเนื่องและพัฒนาต่อไปได้ 2) การแสดงสดเพื่อเข้าสู่การแสดง กล่าวคือ เมื่อนักแสดงฝึกฝนเทคนิคจนเข้าใจและนำไปใช้ได้คล่องแคล่วแล้ว ก็สามารถใช้การแสดงสดเป็นเครื่องมือในการสร้างตัวละคร สร้างฉาก สร้างสถานการณ์ เพื่อพัฒนาโครงเรื่องให้เป็นบทที่สมบูรณ์ (2554: 135-136) ซึ่งผู้วิจัยสนใจการนำการแสดงสดมาใช้เพื่อวัตถุประสงค์ในข้อนี้ สมพรได้อธิบายแนวคิดของการใช้การแสดงสดในการฝึกซ้อมและสร้างบทละครว่า

การแสดงสดเป็นเทคนิคสำคัญในการทำงานของนักแสดง เพื่อช่วยกระตุ้นให้เกิดจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างเอกภาพความเป็นหนึ่งเดียว ระหว่างร่างกาย อารมณ์ และคำพูด ช่วยให้นักแสดงสามารถรับบทได้หลากหลาย บทบาทใหม่ๆ ที่ท้าทายตนเองและ บทบาทที่เปลี่ยนแปลงตัวเองจากความเคยชินหรือจากนิสัยเดิม (สมพร 2554: 131)

และยังได้อธิบายถึงวิธีการใช้การแสดงสดในกระบวนการทำงานของไมม์เอาไว้ว่า

การแสดงสด หรือการแสดงโดยไม่เตรียมตัวหรือไม่มีบท อาจเริ่มจากวิธีการที่เลอคอคเรียกว่า psychological replay คือการนำเอาความทรงจำเกี่ยวกับประสบการณ์ต่างๆ ในชีวิตประจำวันมาแสดงใหม่ ในความทรงจำย่อมมีทั้งภาพ ท่าทาง ความรู้สึก โดยเลือกประสบการณ์ต่างๆ เช่น การไปเดินตลาด ไปโรงเรียน การดูรูปภาพเก่าๆ เห็นของเล่นวัยเด็ก ได้ยินเสียงเพลง หรือเป็นประสบการณ์เกี่ยวข้องกับสถานที่ เช่น ในโรงภาพยนตร์ ในรถไฟใต้ดิน หรือประสบการณ์เกี่ยวกับการทำงาน เช่น การทำความสะอาด การซักผ้า ล้างจาน ตัดไม้ ฯลฯ (สมพร 2554: 133)

ผู้วิจัยจะใช้การแสดงจากปฏิภาณ (หรือการแสดงสด) เป็นวิธีการหลักในการสร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่ โดยผู้วิจัยจะศึกษาวิธีการแสดงจากปฏิภาณเพิ่มเติมจากแนวคิดการทำงานแบบร่วมมือกัน (Collaborative Creation) โดยละเอียดอีกครั้ง เพราะในการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกันก็ใช้วิธีการแสดงจากปฏิภาณเป็นแนวทางหลักในการสร้างบทละครเรื่องใหม่เช่นกัน

จากการศึกษาผู้วิจัยยังพบอีกว่านักแสดงละครใบ้ส่วนใหญ่สร้างบทละครใบ้ด้วยตนเอง ไม่ใช้นักเขียนบทละคร เพราะนักแสดงละครใบ้ให้ความสำคัญกับละครใบ้ในฐานะที่เป็นการแสดง

ที่เล่าเรื่องผ่านร่างกายของนักแสดง และอยู่นอกเหนือกรอบของบทสนทนา หรือการอธิบายสิ่งต่างๆ ด้วยคำพูด ดังนั้นจึงเป็นที่เข้าใจกันว่าในละครใบ้ไม่จำเป็นต้องใช้นักเขียนบทละคร วิธีการสร้างบทละครของนักแสดงละครใบ้ส่วนใหญ่ใช้วิธีการคิดบทเองมิได้มีวิธีการสร้างบทละครใบ้ที่เป็นแบบแผนตายตัว ส่วนใหญ่ใช้วิธีการเริ่มต้นจากความคิดที่เป็นประเด็นที่ตนสนใจ โดยอาจจะเริ่มต้นจากการคิดถึงเป็นสถานการณ์ที่พลิกผัน ตัวละครที่มีความผิดแผกแตกต่างจากมนุษย์ทั่วไป หรืออาจเริ่มต้นจากบทกวีหรือเพลงที่นักแสดงชื่นชอบ แต่ต้องมีเงื่อนไขสำคัญคือ เมื่อมาสร้างเป็นการแสดงละครใบ้แล้วต้องเลือกเรื่อง que คิดว่าสามารถนำเสนอเป็นภาพที่น่าสนใจได้

ในหนังสือ *The Art of Pantomime* Aubert ผู้เขียนกล่าวว่า แก่นของละครใบ้คือการกระทำ ในขณะที่การแสดงความคิดมักเกินจากขีดจำกัดทางด้านภาษาของละครใบ้อาจพบเห็นการนำเสนอศีลธรรมอันสูงส่ง หรือการสอนความคิดเชิงปรัชญาในละครใบ้ ซึ่งละครใบ้สามารถใช้เล่าเรื่องเพื่อสนับสนุนความคิดที่โดดเด่นหรือประเด็นที่ชัดเจนได้ แต่ต้องอยู่ในเงื่อนไขที่ว่า ข้อคิดเห็นที่แสดงออกมานั้นต้องถูกแปลงให้เป็นการกระทำเสียก่อน (1970: 174) ในหนังสือเล่มเดียวกันนี้เองยังกล่าวถึงขั้นตอนการ “เขียน” หรือการสร้างบทละครใบ้ว่า โครงร่าง (Scenario) ของบทละครใบ้ ก็เหมือนกับโครงร่างบทละครทุกประเภท คือ ต้องการองค์ประกอบที่มีคุณภาพ ได้แก่ มีความคิด (Idea) ที่น่าสนใจ มีสถานการณ์ใหม่ๆ เกิดขึ้นมากมายเท่าที่จะเป็นไปได้ มีการลำดับฉากให้มีความต่อเนื่องลื่นไหล มีการจัดการวางปมและผลกระทบที่ทรงพลัง และสุดท้าย มีการจบเรื่องอย่างฉลาดหลักแหลม แต่โครงร่างก็ยังไม่ถือว่าเป็นบทละครใบ้ที่สมบูรณ์ สิ่งที่นักเขียนบทละครต้องคำนึงถึงเสมอเวลาที่เขียนบทละครใบ้คือการกระทำของตัวละครจะต้องสามารถแสดงเป็นท่าทางได้ (Actable) เช่น ตามตัวอย่างของ Aubert เขายกตัวอย่างบทละครที่เขียนว่า ชายหนุ่มกับหญิงสาว “พูดคุยกันอย่างออกรสออกชาติ” ซึ่งดูเผินๆ เหมือนจะเป็นการกระทำของตัวละครที่เข้าใจได้ แต่เมื่อเป็นละครใบ้จึงไม่สามารถแสดงท่าทางการพูดคุยกันอย่างออกรสออกชาติ โดยที่นักแสดงไม่รู้ว่เรื่องที่กำลังพูดคุยกันอยู่นั้นคือเรื่องอะไร อาจเกิดการตีความไปต่างๆ นานาทำให้ผิดไปจากวัตถุประสงค์ของนักเขียน หรือนักแสดงอาจจะเลือกท่าทางซ้ำเดิม (Cliché) มาใช้โดยที่ไม่ได้รู้สึกหรือคิดอย่างตัวละครจริงๆ และก็จะทำให้การแสดงท่าทางผิดเพี้ยนไป เพราะฉะนั้นนักเขียนบทต้องให้รายละเอียดที่จำเป็นแก่นักแสดง รวมถึงบทพูดด้วยในบางกรณี แต่บทพูดของนักแสดงละครใบ้นั้นเป็นเพียงสิ่งที่กำกับความคิด และบอกนักแสดงให้เข้าใจว่าตัวละครกำลังคิดหรือรู้สึกอย่างไร ซึ่งเป็นหน้าที่ต่อไปของนักแสดงและผู้กำกับการแสดงที่จะต้องตีความคำพูดและความคิดของตัวละครออกมาเป็นท่าทาง การเขียนบทละครใบ้ควรใช้ภาษาที่กระชับ ชัดเจน ไม่จำเป็นต้องใช้ภาษาสละสลวย แต่ต้องตรงกับสิ่งที่นักเขียนบทละครอยากจะทำให้เกิดขึ้นในการแสดง

มากที่สุด และควรให้ความสำคัญกับการเขียนบรรยายทิศทางเคลื่อนไหวของตัวละคร (Stage Direction) ให้ละเอียดที่สุด (1970: 180-184)

ผู้วิจัยเห็นว่าข้อคิดของ Aubert มีประโยชน์ แต่ก็ไม่ตรงกับธรรมชาติการทำงานของการสร้างบทละครในประเทศไทยเท่าใดนัก เพราะนักแสดงส่วนใหญ่ไม่ได้เขียนบทละครเอาไว้ล่วงหน้าแต่ใช้การแสดงจากปฏิภาณสร้างบทละคร อย่างไรก็ตามผู้วิจัยยังเห็นประโยชน์ว่าข้อคิดสำคัญที่ได้จากการอ่านหนังสือของ Aubert ทำให้ผู้วิจัยในฐานะนักเขียนบทละครตระหนักว่าต้องให้ความสำคัญกับการแปลงความคิดให้กลายเป็นการกระทำของตัวละครที่สามารถแสดงเป็นท่าทางได้

ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักแสดงละครใบ้เรื่องการสร้างบทละคร เพื่อศึกษาว่านักแสดงแต่ละคนใช้วิธีการและมีแนวคิดเรื่องกระบวนการสร้างบทละครใบ้อย่างไร นักแสดงละครใบ้แต่ละคนมีวิธีการสร้างบทละครใบ้ที่แตกต่างกัน ตามที่ไพฑูริย์ ไหลสกุลได้ให้สัมภาษณ์ว่าเขาใช้วิธีการทำงานทั้งสองแบบ แบบที่หนึ่งคือ เขียนออกมาเป็นลายลักษณ์อักษรในรูปแบบของการบันทึก และแบบที่สองคือไม่มีการเขียนเป็นลายลักษณ์อักษร แบบที่หนึ่งจะใช้เมื่อเป็นงานที่ให้คนอื่น เช่น ลูกศิษย์เป็นผู้แสดง แต่ถ้าไพฑูริย์แสดงคนเดียวเขามักจะไม่บันทึก ทั้งนี้ข้อสำคัญก็คือต้องจินตนาการจนกระทั่งเห็นเป็นภาพให้จับตั้งแต่กระบวนการการคิดเรื่อง และพัฒนาบทจากการซ้อม ในขณะที่วิสุทธิ กุศลมนมัย มีวิธีการทำงานที่แตกต่างออกไปกล่าวคือ วิสุทธิมีความคิดเห็นว่าบทละครใบ้ น่าจะเขียนออกมาเป็นภาพหรือลำดับการแสดง (Action) มากกว่า เพราะวิธีการเล่าเรื่องของละครใบ้ต้องอาศัยการดู จะเขียนเชิงบรรยายหรือพรรณนาไม่ได้ บทละครใบ้ที่บันทึกไว้ไม่ได้บันทึกเพื่ออรรถรสในการอ่าน

2.1.5 ข้อจำกัดของบทละครใบ้

ผู้วิจัยตั้งคำถามกับนักแสดงละครใบ้ว่าการสร้างบทละครใบ้มีข้อจำกัดใดหรือไม่ ไพฑูริย์ ไหลสกุล ได้แสดงความคิดเห็นว่าข้อจำกัดของบทละครใบ้คือโจทย์ที่ทำนายของนักแสดง เพราะการสร้างสิ่งที่ไม่ได้อยู่ให้ปรากฏขึ้นในจินตนาการของผู้ชมนั้นจำเป็นต้องอาศัยประสบการณ์ร่วมระหว่างนักแสดงกับคนดู แต่ถ้าหากนักแสดงต้องการจะเล่าเรื่องที่มีรายละเอียดมากขึ้น หรือใช้ตัวละครที่มีบุคลิกลักษณะที่คนดูไม่คุ้นเคย นักแสดงต้องหากลวิธีในการนำเสนอตัวละคร

แนะนำให้ผู้รู้จัก จนกระทั่งคนดูคุ้นเคยกับตัวละครและเข้าใจว่านักแสดงกำลังสื่อสารเรื่องอะไร เพราะฉะนั้นจึงไม่มีกฎข้อห้ามที่ตายตัวสำหรับการสร้างบทและตัวละครสำหรับละครใบ้ ในขณะที่สมพร พูราจ ตอบว่า เรื่องบางเรื่อง (ละครใบ้) ไม่ใช่ว่าเล่าไม่ได้ แต่เล่าแล้วอาจจะไม่ได้ความครบถ้วนตามเจตนารมณ์ของนักแสดง เช่น “วิกฤตการณ์เมืองทำให้คนฆ่าตัวตาย” นักแสดงอาจแค่เดินและแสดงท่าทางทำกริยาอย่างคนปวดหัว คนดูอาจมองเห็นและตีความว่าตัวละครตัวนั้นกำลังอยู่ในภาวะกลัดกลุ้มใจ แต่อาจจะไม่สามารถเข้าใจไปถึงว่าสาเหตุของความกลัดกลุ้มจนทำให้ตัวละครฆ่าตัวตายนั้นมาจากวิกฤตการณ์เมือง

จากคำตอบของนักแสดงทั้งสองท่านจะเห็นได้ว่าการสร้างบทละครใบ้นั้นแท้ที่จริงแล้วมิได้มีกฎข้อห้ามข้อบังคับ หรือหลักเกณฑ์ที่ตายตัว แต่บทละครที่เอื้อต่อการแสดงนั้นมักจะเป็นบทที่เล่าเรื่องด้วยภาพ อาศัยตัวละครหรือสถานการณ์ที่คนดูคุ้นเคยดีอยู่แล้ว แต่ถ้าหากนักแสดงต้องการใส่รายละเอียดหรือเล่าเรื่องราวที่มีความลึกซึ้ง นักแสดงต้องคิดหาวิธีการที่จะสื่อสารกับผู้ชม ถือว่าเป็นโจทย์ที่ท้าทายและเป็นจุดที่ทำให้นักแสดงได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างบทละครอย่างมีศิลปะ

2.1.6 ที่มาของเนื้อหาในบทละครใบ้

บทละครของนักแสดงละครใบ้แต่ละคนมีที่มาแตกต่างกัน หรือแม้แต่ว่าบทละครแต่ละเรื่องของนักแสดงคนเดียวกันก็ไม่ได้มีที่มาเหมือนกันทุกเรื่อง วิสุทธิ กุศลมนินมาย กล่าวว่าเขา มักจะเริ่มต้นสร้างบทละครใบ้จากแนวความคิด (Idea) ที่เขาอ่านพบ หรือมีประสบการณ์มากกว่า การเริ่มต้นว่าจะเล่าเรื่องอะไร (Story) วิสุทธิมองว่าการแสดงละครใบ้เหมือน “การ์ตูนสามช่อง” ต้องสื่อสารเป็นภาพที่ชัดเจน กระชับ น่าเสนอแนวคิดที่เฉียบแหลมคมคาย เพราะเป็นการใช้ร่างกายในการถ่ายทอดเนื้อหา การพยายามเล่าเรื่องที่ซับซ้อนมากเกินไปอาจทำให้เสียอรรถรสไปได้ ซึ่งการเริ่มต้นสร้างบทละครใบ้จากประเด็นที่น่าสนใจเป็นวิธีการที่กลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม่ม่ก็มักจะใช้ตั้งต้นเวลาจะสร้างสรรค์การแสดงละครเรื่องใหม่ แต่กลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม่ม่ก็มักจะเลือกประเด็นที่คาดการณ์ล่วงหน้าได้ว่าคนดูน่าจะชอบ มีความสนุกสนาน ตลกขบขัน และเป็นประเด็นที่เอื้อให้ได้ใช้กลวิธีการแสดง (เทคนิค) พิเศษที่คณะละครมักจะหยิบมาใช้เพื่อสนับสนุนให้การแสดงมีความน่าสนใจด้านภาพ กลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม่ม่มีนิยามตนเองและอธิบายถึงแนวคิดในการสร้างสรรค์บทละครใบ้ ดังปรากฏในข้อความแนะนำกลุ่มละครในสูจิบัตรการแสดงเบบี๋ไม่ม่โชว์ โวลุ่ม .1 (Babymime Show Vol.1) ว่า

“เบบี๋ไม่มีคือกลุ่มละครใบ้ที่ใช้แรงบันดาลใจและจินตนาการของเด็กเน้นการแสดงแบบ ดูง่าย ๆ เข้าใจง่าย ๆ ฮาสนุก-ฮาหนาน โดยหยิบเอาเรื่องราว ที่อยู่ใกล้ตัวมานำเสนอให้น่าสนใจ อาจเป็น เรื่องธรรมดาที่คนมองข้าม แต่เราหยิบมันขึ้นมา เคาะ กระแทะ ตบตี คลุกเคล้าจนเป็นเรื่องราวที่มี รสชาติกลมกล่อมไปด้วยความสุข เสียงหัวเราะและงานศิลปะ” (สูจิตกรการแสดงเบบี๋ไม่มีโชว์ ใจลุ่ม.1 2550)

สุวัฒน์ สุวรรณเดโชชัย กล่าวว่าในช่วงแรกที่เขาเริ่มต้นอาชีพนักแสดงละครใบ้ เขาเริ่มต้น จากการสร้างโครงเรื่องก่อนแต่เนื่องจากแสดงแบบเปิดหมวกริมถนน ซึ่งเล่นในสถานที่และ สิ่งแวดล้อมที่ไม่เอื้ออำนวย ประกอบกับเมื่อแสดงเป็นเรื่องยาวแต่คนดูไม่มีสมาธิในการดูทำให้ไม่ สามารถเรียกความสนใจจากคนดูได้ จึงต้องเปลี่ยนวิธีการหันมาแสดงเลียนแบบหุ่นรูปปั้นแทน (ยืนนิ่งไม่ขยับเขยื้อนร่างกายเป็นเวลานาน) พอมีคนเริ่มสนใจจึงจะเริ่มเล่นเป็นเรื่อง แต่ถ้าหากเป็น รูปแบบการแสดงในโรงละคร หรือในสถานที่ที่เหมาะสม สุวัฒน์ก็จะหันไปสู่วิธีการสร้างบทที่มีการ วางโครงเรื่องก่อน แต่ก็พบว่ามีความยากลำบากด้วยเหตุผลที่ว่าเรื่องบางเรื่องก็มีความซับซ้อน มากเกินไป นำมาถ่ายถอดเป็นละครใบ้ได้ลำบาก ประเด็นที่เลือกมาเล่าส่วนใหญ่ก็จะเกี่ยวกับตัว ละครตัวหนึ่งที่ต้องเผชิญหน้ากับปัญหาหรือสถานการณ์ที่ยากจะแก้ไข

2.1.7 ความสัมพันธ์ระหว่างบทละครใบ้และกลวิธีการแสดงละครใบ้

จากการสัมภาษณ์ผู้วิจัยพบว่านักแสดงละครใบ้ส่วนใหญ่ในประเทศไทยมัก มุ่งเน้นไปที่การฝึกฝนและพัฒนาวิธีการแสดงมากกว่าการพัฒนาบทละครใบ้ เนื่องจากนักแสดง ถือว่ากลวิธีการแสดง ซึ่งก็คือการใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวเพื่อสื่อสารความหมายตามจินตนาการ ของนักแสดงถือเป็นหัวใจสำคัญของการแสดงละครใบ้ การสร้าง “สิ่งที่ไม่ได้อยู่จริง” หรือที่ผู้วิจัยใช้ คำว่า “มายาวัตถุ” ให้ปรากฏสู่สายตาคนดูถือเป็นประเด็นหลักของการแสดงที่นักแสดงต้องการ นำเสนอ และในบางครั้งนักแสดงก็มองว่ามีความสำคัญยิ่งกว่าโครงสร้างของบทละคร แม้นักแสดง จะยอมรับว่าจะต้องพัฒนาทั้งกลวิธีการแสดงและบทละครควบคู่กันไป แต่ก็เห็นว่าบทละครควรจะมี สันนิษฐานหรือเป็นโจทย์ที่ทำทนายให้นักแสดงได้ใช้ทักษะการใช้ท่าทางในการเล่าเรื่อง

นักแสดงให้ความสำคัญกับกลวิธีการแสดงและทักษะทางการใช้ร่างกายมากเพราะถือว่าการแสดงที่นักแสดงเลือกใช้เป็นเอกลักษณ์ที่ทำให้การแสดงละครใบ้แตกต่างจากการแสดงชนิดอื่น ๆ รวมไปถึงการที่นักแสดงต้องฝึกฝนทักษะอย่างเข้มงวดเพื่อที่จะสามารถให้ร่างกายรับใช้กลวิธีการที่หลากหลายและมีความยากมากขึ้น การแสดงก็จะสัมฤทธิ์ผลในที่สุด ดังเช่นที่ไพฑูริย์ ไหลสกุลกล่าวว่าทักษะการแสดงเป็นปัจจัยที่ตอบโจทย์การแสดงละครใบ้มากที่สุด เพราะจะทำให้กลวิธีการแสดงจากที่ทำได้ง่ายขึ้น กลายเป็นการแสดงที่ดูมีชั้นเชิง สร้างจินตนาการที่มหัศจรรย์ได้ ถ้าสามารถพัฒนาความสามารถหรือทักษะการแสดงได้แล้ว ปัจจัยอื่นๆ (บท เครื่องแต่งกาย ฉาก ฯลฯ) ก็ไม่มีอะไรที่ยากลำบาก วิสุทธิ กุศลมนโณทัยก็มีความคิดเห็นในทางเดียวกันกับไพฑูริย์ว่า กลวิธีการแสดงต้องมาก่อน นักแสดงต้องสามารถสร้างภาพที่นักแสดงเห็นให้คนดูเห็นตามด้วย ถ้านักแสดงจินตนาการได้อยู่คนเดียวก็ไม่มีประโยชน์ เพราะคนดูไม่เข้าใจ ซึ่งระบบวิธีคิดของนักแสดงละครใบ้ต่างจากวิธีของคนทำละครพูด และต้องอาศัยประสบการณ์และการฝึกฝนที่ต่อเนื่อง ความสวยงามของละครใบ้เกิดจากการแสดงลีลาท่าทาง รวมฤทธิ์ มหาวิณิชฉัยมนตรี ก็ให้ความเห็นสนับสนุนด้วยว่า ละครใบ้คือการแสดงออกโดยไม่ใช้คำพูด แต่ต้องเน้นว่ามีการใช้กลวิธีการแสดง (เทคนิค) ของละครใบ้ด้วย สุวัฒน์ สุวรรณเดโชชัย ตั้งข้อสังเกตว่าช่วงแรกเริ่มที่เขาเริ่มศึกษาการแสดงละครใบ้เขาดูการแสดงของนักแสดงละครใบ้ชาวญี่ปุ่นเป็นหลัก ซึ่งสุวัฒน์เห็นว่าละครใบ้ของนักแสดงชาวญี่ปุ่นเน้นการเล่าเรื่องเป็นหลัก พอมาช่วงหลังได้ดูผลงานการแสดงของนักแสดงละครใบ้ชาวฝรั่งเศสคือ Marcel Marceau กลับรู้สึกประทับใจมากกว่า เมื่อเปรียบเทียบกันแล้วเห็นว่าการแสดงของ Marcel Marceau นั้นเน้นที่กลวิธีการแสดงที่อาศัยทักษะทางร่างกายมาก เน้นความสวยงามกลมกลื่นของการแสดง บทละครมีความเป็นสากล ในขณะที่นักแสดงชาวญี่ปุ่นที่ใช้กลวิธีการง่ายๆ แต่เน้นสร้างบทละครที่มีที่มาจากชีวิตประจำวัน สะท้อนสังคมวัฒนธรรมของประเทศญี่ปุ่นมาเป็นจุดเด่นในการนำเสนอ

ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่ากลวิธีการแสดงเป็นสิ่งจำเป็นที่นักแสดงละครใบ้ต้องมีทักษะ ต้องฝึกร่างกายจนชำนาญ แต่สุดท้ายนักแสดงต้องสามารถผสมผสานทั้งสององค์ประกอบคือกลวิธีการและการเล่าเรื่องเข้าไว้ด้วยกันให้ได้ และที่สำคัญยิ่งไปกว่านั้นคือนักแสดงต้องสามารถเลือกกลวิธีการแสดงที่สนับสนุนการเล่าเรื่องราว หรือในทางกลับกันคือคิดหาเรื่องราวที่สนับสนุนกลวิธีการแสดงอย่างแนบเนียน

กล่าวโดยสรุปได้ว่าจากการสัมภาษณ์และศึกษาเรื่องบทละครใบ้และการสร้างบทละครใบ้ ทำให้เห็นเจตคติของนักแสดงละครใบ้ที่มีต่อการสร้างบทละครใบ้ได้อย่างชัดเจน กล่าวคือ นักแสดงละครใบ้มักแยกกลวิธีการแสดงละครใบ้ และบทละครใบ้ออกจากกัน นักแสดงละครใบ้จะ มุ่งเน้นการฝึกฝนร่างกายเพื่อให้สามารถใช้ร่างกายซึ่งก็คือเครื่องมือของนักแสดงได้หลากหลาย และมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น การสร้างบทละครโดยที่นักแสดงเป็นผู้สร้างบทเองหลายครั้งจึงมี วัตถุประสงค์เพื่อสนับสนุนการใช้กลวิธีการแสดงที่นักแสดงถนัด หรือเพื่อเป็นโจทย์ในการพัฒนา ฝีมือการแสดง ทำให้บทบาท หน้าที่ และความสำคัญของบทละครลดน้อยลงไป และเมื่อจะ นำเสนอประเด็นที่มีความจริงจังหรือลึกซึ้งขึ้น นักแสดงรู้สึกว่าจะทำให้คนดูเข้าใจการแสดงได้ยาก และจะเลิกสนใจการแสดงละครใบ้ในที่สุด ดังนั้นนักแสดงละครใบ้หลายคนจึงเลือกการนำเสนอ การแสดงที่เน้นความตลกขบขันเพื่อประนีประนอมกับคนดู โดยคาดหวังว่าวันหนึ่งในอนาคตจะ สามารถนำเสนอการแสดงละครใบ้ที่มีเนื้อหาอย่างที่ตนเองต้องการได้ ผู้วิจัยวิเคราะห์จากการ สัมภาษณ์และสังเกตการณ์การทำงานของนักแสดงละครใบ้ไทยว่านักแสดงละครใบ้ยังมีปัญหา เรื่องการพยายามสร้างสมดุลระหว่างการสร้างบทละครกับการนำเสนอกลวิธีการแสดงละครใบ้ และนักแสดงก็มีแนวโน้มที่จะให้ความสำคัญกับการพัฒนาวิธีการแสดงมากกว่าเพราะเป็น ปัจจัยที่ควบคุมได้ ไม่เหมือนปัญหาที่เกิดขึ้นกับบทละครที่มีปัจจัยกระทบหลายอย่าง เช่นสถานที่ ไม่เอื้ออำนวย บทละครมีความยาวมากเกินไป คนดูไม่มีสมาธิ เป็นต้น และหลายครั้งที่เมื่อ นักแสดงให้น้ำหนักกับกลวิธีการแสดงมากกว่าการพัฒนาโครงสร้างของบทละคร เมื่อการแสดง ออกมาไม่สนุก คนดูไม่เข้าใจ นักแสดงจึงแก้ปัญหาด้วยการเลือกนำเสนอการแสดงที่มีเนื้อหา เข้าใจง่าย มีการวางโครงเรื่องเพียงหลวมๆ บทไม่ซับซ้อน และใช้วิธีการดัดแปลงเรื่องที่คนดูรู้จักดี อยู่แล้ว เช่น นิทาน ภาพยนตร์ เป็นต้น ในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยต้องการเสนอแนวทางในการสร้างบท ละครใบ้ที่ให้ความสำคัญกับการพัฒนาโครงสร้างของบทละคร ทัดเทียมกับการพัฒนาท่าทางการ แสดงและกลวิธีการแสดง ซึ่งจะทำให้นักแสดงเห็นศักยภาพ บทบาท หน้าที่ของละครใบ้ว่า สามารถพูดประเด็นที่มีความลึกซึ้งซับซ้อน สื่อสารกับสังคม โดยที่ยังคงความสนุกสนานของละคร ใบ้เอาไว้ได้

2.2 แนวคิดเรื่องการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านโครงสร้างและองค์ประกอบของบทละครพูด

งานวิจัยนี้ได้นำหลักการและแนวคิดของการเขียนบทละครพูดมาเป็นแนวทางในการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่ แม้ว่าจะจะเป็นบทละครใบ้จะไม่ใช้คำพูดในการสื่อสารแต่ผู้วิจัยเห็นว่าหากวิเคราะห์บทละครใบ้ทุกเรื่องจะพบว่ามียุทธศาสตร์ประกอบของบทละครพูดอย่างครบถ้วน เพียงแต่นักแสดงละครใบ้ส่วนใหญ่ไม่ได้ใช้แนวคิดเรื่องการเขียนบทละครพูดมาเป็นเครื่องมือในการสร้างบทละครแต่ใช้สัญชาตญาณและประสบการณ์ของตนเองในการสร้างสรรค์ผลงาน และในกระบวนการสร้างบทละครใบ้โดยทั่วไปนักแสดงมักมุ่งเน้นไปที่การค้นหาท่าทางและกลวิธีการแสดงเพื่อเล่าเรื่องมากกว่าพยายามผูกเรื่องตามหลักโครงสร้างของบทละคร ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องว่าด้วยการวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยผ่านบทละครใบ้ที่ไร้คำพูด ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าการจะนำเสนอแก่นความคิดที่เป็นนามธรรมได้นั้นจำเป็นต้องสื่อสารผ่านบทละครที่มีการวางโครงสร้างมาเป็นอย่างดี ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องการใช้แนวคิดเรื่องการเขียนบทละครพูดมาประยุกต์ใช้เป็นกรอบในการดำเนินงานวิจัย โดยผู้วิจัยจะเน้นศึกษาแนวคิดการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านโครงสร้างและองค์ประกอบของบทละครพูด

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยศึกษาบทละครเวทีตะวันตกเป็นหลัก เพราะโครงสร้างของบทละครเวทีตะวันตกมีความชัดเจน มีการศึกษารวบรวมเป็นตำราไว้จำนวนมาก และละครเวทีเป็นการแสดงสดซึ่งมีลักษณะการนำเสนอใกล้เคียงกับบทละครใบ้มากกว่าภาพยนตร์หรือละครโทรทัศน์ โดยผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการเขียนบทละคร การวิเคราะห์โครงสร้างของบทละครและองค์ประกอบของบทละครจากตำราการเขียนบทละครเวที 4 เล่ม ได้แก่ *The Art and Craft of Playwriting* (Hatcher 1996), *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives* (Egri 1960), *Playwriting from Formula to Form: A Guide to Writing a Play* (Downs และ Wright 1998) และ *Script Analysis for Actors, Directors, and Designers* (Thomas 1999) โดยงานวิจัยนี้มุ่งเน้นศึกษากลวิธีที่นักเขียนบทละครใช้นำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านโครงสร้างและองค์ประกอบต่างๆของบทละครซึ่งผู้วิจัยนำกลวิธีดังกล่าวไปใช้ในการสร้างบทละครใบ้ โดยศึกษา 4 หัวข้อสำคัญ ได้แก่ ความหมายของแก่นความคิด (Main Idea) การสร้างตัวละคร (Character) พจน์ในบทละคร (Words) และโครงสร้างของบทละคร (Plot Structure) โดยจะอธิบายดังต่อไปนี้

2.2.1 ความหมายของแก่นความคิด (Main Idea)

ความคิดในบทละคร (Ideas) หมายถึง ทศนคติ ความคิด ความเชื่อที่นักเขียนบทละครมีต่อโลก ต่อสังคม ฯลฯ เป็นความคิดที่แฝงตัวอยู่ในบทละครซึ่งคนดูจะสามารถรับรู้ผ่านทางกรกระทำของตัวละคร จากสิ่งที่ตัวละครเรียนรู้ หรือจากการใช้สัญลักษณ์ในบทละคร ซึ่งกลวิธีในการนำเสนอแก่นความคิดของเรื่องนั้นไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว ขึ้นอยู่กับลีลาการเล่าเรื่องของนักเขียนแต่ละคน แต่แน่นอนว่าไม่ใช่บทละครทุกเรื่องที่จะนำเสนอแก่นความคิดอย่างชัดเจน นักเขียนบทละครบางคนก็มีวัตถุประสงค์ที่ต้องการให้คนดูตั้งคำถามและนำความคิดที่ได้จากเรื่องไปขบคิดหาคำตอบเอง Thomas กล่าวถึงเรื่องความคิดในบทละครไว้ในหนังสือ *Script Analysis for Actors, Directors, and Designers* (1999: 101) ว่า โดยปกติแล้วการนำเสนอความคิดมักมีความสำคัญกับบทละครที่มีเนื้อหาจริงจัง (Serious Play) และบทละครประเภทเสียดสี (Satire) มากกว่า ละครบันเทิงคดีประเภทตลกเบาสมอง (Light Comedies) ก็สามารถนำเสนอความคิดได้เช่นกัน แต่ในบทละครตลกมักให้ความสำคัญกับโครงเรื่องและตัวละครมากกว่า ในหนังสือ *The Art and Craft of Playwriting* (1996: 41) ได้กล่าวถึงความคิดในบทละครว่าบทละครที่ประสบความสำเร็จทุกเรื่อง ล้วนมีส่วนประกอบของทั้งความคิดเล็กๆ และความคิดใหญ่ๆ

ในหนังสือทั้งสองเล่มข้างต้น ก็ได้กล่าวถึงประเด็นเรื่องวิธีการที่นักเขียนนำเสนอความคิดในบทละครเอาไว้ Thomas (1999: 102) กล่าวว่านักเขียนไม่ได้เขียนความคิดลงในบทละครแต่เขียนบทละครจากความคิด ความคิดจะเป็นตัวกำหนดว่าบทละครเรื่องนั้นๆ เกี่ยวกับอะไร ส่วน Hatcher (1996: 41) กล่าวว่า ความคิดไม่ได้ทำให้บทละครประสบความสำเร็จ แต่ลักษณะของความคิดที่นักเขียนพรรณนาผ่านการกระทำในละคร (Dramatic Action) ต่างหากที่สำคัญ

ในบทละครหนึ่งเรื่องอาจมีความคิด หลากหลายแตกแขนงออกไปได้หลายประเด็น แต่แก่นความคิดหลักของเรื่อง (Main Idea) หรือ ความคิดหลักของเรื่อง โดยมากนักการละครมักจะกล่าวว่าแก่นความคิดหลักมีเพียงหนึ่งเดียวเท่านั้น ซึ่งความคิดหลักนั้นคือวัตถุประสงค์ของบทละคร คือสิ่งสำคัญที่สุดที่นักเขียนบทละครอยากบอกกล่าวกับคนดู ความคิดหลายๆความคิดที่ปรากฏในบทละครนั้นล้วนเชื่อมโยงและอยู่ภายใต้ร่มของแก่นความคิดหลักเสมอ Thomas (1999: 115) กล่าวว่า นักเขียนบทละครมีหน้าที่แปลงแก่นความคิดที่เป็นนามธรรมไปสู่ประสบการณ์ที่สามารถจับต้องได้ โดยการให้คนดูสัมผัสการผจญภัยทางอารมณ์ที่นักเขียนออกแบบวางแผนมาเป็นอย่างดี เพื่อที่คนดูจะได้รู้สึกอย่างเดียวกับตัวละคร ดังนั้น คำทุกคำ เหตุการณ์ทุกเหตุการณ์ รายละเอียดทุกรายละเอียดที่อยู่ในบทละคร นักเขียนต้องวางแผนเอาไว้ล่วงหน้าว่าจะทำให้คนดู

เกิดความคิดอะไร ด้วยเหตุนี้เองแม้ว่านักเขียนจะไม่ได้ปรากฏตัวในบทละคร แต่ความคิดของนักเขียนจะปรากฏผ่านประสบการณ์ทั้งหมดที่ถูกนำเสนอในบทละครนั่นเอง

ในหนังสือ *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives* ผู้เขียน Egri (1960: 1-6) ใช้คำว่า “สมมุติฐาน” (Premise) แทนคำว่า แก่นความคิดหลักของเรื่อง เขากล่าวว่านักการละครแต่ละคนใช้คำเรียกแก่นความคิดหลักของเรื่องไม่เหมือนกัน เช่น แก่นสาร (Theme) หัวข้อหลัก (Thesis) รากความคิด (Root Idea) ศูนย์กลางความคิด (Central Idea) เป้าหมาย (Goal) ประเด็น (Subject) ฯลฯ แต่สาเหตุที่เขาใช้คำว่า สมมุติฐานเพราะเป็นคำที่ให้ความหมายได้ดีที่สุด กล่าวคือ ทุกการกระทำในละคร (Dramatic Action) สร้างขึ้นพิสูจน์ หรือ สนับสนุนสมมุติฐานของนักเขียน เขายังกล่าวอีกว่าละครที่ดีทุกเรื่องต้องมีสมมุติฐานที่ชัดเจนเพียงหนึ่งข้อ เพราะสมมุติฐานที่ชัดเจนจะนำทางเรา (นักเขียนบทละคร) ไปสู่เป้าหมายของบทละครตั้งที่มุ่งหวังโดยไม่หลงทาง ถ้าหากไม่มีสมมุติฐานไม่ว่าสถานการณ์ใดหรือความคิดใดแข็งแกร่งพอที่จะนำเรื่องไปสู่บทสรุปที่สมเหตุสมผลได้

ประเด็นที่น่าสนใจอีกประเด็นหนึ่งคือที่มาของแก่นความคิด Hatcher สรุปไว้ในหนังสือ *The Art and Craft of Playwriting* (1996: 42) ว่า บทละครเรื่องเยี่ยมมักมีแก่นความคิดที่ 1) มาจากความสนใจส่วนตัว ความสนใจในสังคม ความสนใจในระดับจิตวิญญาณของนักเขียนบทละคร 2) มาจากความสนใจส่วนตัว ความสนใจในสังคม ความสนใจในระดับจิตวิญญาณของคนดู 3) แสดงให้เห็นผ่านการกระทำในละคร (Dramatic Action)

ในงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยได้นำแนวคิดเรื่องแก่นความคิดหลักของเรื่องไปประยุกต์ใช้ เนื่องจากผู้วิจัยสังเกตว่าในบทละครใบ้ของนักแสดงละครใบ้ไทยที่ผ่านมายังขาดการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องที่ชัดเจน และในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยต้องการนำเสนอประเด็นวิพากษ์วิจารณ์สังคม และนำเสนอบทละครใบ้ขนาดสั้นหลายเรื่องนำมาเรียงร้อยกันเป็นชุดการแสดง ที่เนื้อเรื่องแต่ละเรื่องไม่ต่อเนื่องกัน แต่ผู้วิจัยต้องการให้เมื่อคนดูดูละครใบ้จบแล้วมองเห็นแก่นความคิดหลักของเรื่อง ซึ่งต่างจากชุดการแสดงชุดอื่นๆ ของนักแสดงละครใบ้กลุ่มเบบี๋ไม้มี่นำเสนอละครใบ้หลายเรื่อง แต่ละเรื่องไม่มีความสัมพันธ์ใดๆ ต่อกัน ดังนั้น ผู้วิจัยเห็นว่าบทละครใบ้ที่ผู้วิจัยจะสร้างขึ้นใหม่ร่วมกับนักแสดงนั้นจำเป็นต้องเริ่มจากการมีแก่นความคิดหลักของเรื่องที่ชัดเจน และศึกษาวิธีการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านโครงสร้างและองค์ประกอบของบทละครพูด ดังจะอภิปรายในหัวข้อต่อไป

2.2.2 การสร้างตัวละคร (Character)

ผู้วิจัยสังเกตจากการศึกษาของนักแสดงละครใบ้ในประเทศไทยว่าในการแสดงละครใบ้มักให้ความสำคัญกับการสร้างและเลียนแบบลักษณะภายนอกของตัวละครมากกว่าการพยายามใช้ตัวละครสะท้อนความคิด ความรู้สึกจากภายใน ผู้วิจัยจึงต้องการทดลองสร้างตัวละครที่มีความสมจริง ในแง่ความต้องการ (Objective) ภูมิหลัง (Background) การกระทำของตัวละคร (Action) และทดลองใช้แบบฝึกหัดการแสดง (Acting Exercise) ได้แก่ การสัมภาษณ์ตัวละคร (Character Interview) ที่ปกตินักแสดงละครพูดใช้เพื่อสร้าง ค้นหา และเชื่อมโยงตนเองกับตัวละครด้วย โดยผู้วิจัยคาดหวังว่าจะทำให้ได้ตัวละครใบ้ที่สามารถสะท้อนแก่นความคิดหลักของเรื่องได้

ผู้วิจัยศึกษาคุณลักษณะของตัวละครซึ่งกล่าวถึงในหนังสือ *The Art and Craft of Playwriting* เนื่องจากหนังสือเล่มนี้อธิบายความหมายที่ชัดเจนเข้าใจง่าย สามารถนำไปประยุกต์ใช้สร้างตัวละครในละครใบ้ได้ Hatcher (1996: 22-24) ผู้เขียนกล่าวถึงตัวละครที่น่าสนใจในบทละครเวทีว่า ต้องเป็นคนที่มีความต้องการที่ยิ่งใหญ่ที่สุด มีปัญหาที่หนักหน่วงที่สุด และมีความเป็นไปได้สูงสุดที่จะลงมือกระทำการบางอย่าง ตัวละครเป็นหรือทำตามความหวัง ความฝัน ความทะเยอทะยานของคนดู ที่อาจไม่ได้ทำหรือทำไม่ได้ในชีวิตจริง คนดูต้องการตัวละครที่จะพาคนดูออกเดินทางไปยังโลกของตัวละครทั้งที่แปลกใหม่และคุ้นเคย สิ่งที่น่าสนใจเกี่ยวกับตัวละคร ได้แก่ ตัวละครต้องการอะไร ต้องการมากแค่ไหน และตัวละครทำอะไรเพื่อให้ได้สิ่งนั้นมา หากตัวละครกำลังเผชิญหน้ากับปัญหานักเขียนบทละครต้องมั่นใจว่าตัวละครมีเป้าหมายที่ชัดเจน อุปสรรคยากลำบากพอที่ตัวละครจะลุกขึ้นสู้ และตัวละครต้องมีความสามารถหรือโอกาสที่อาจจะเอาชนะอุปสรรคและไปถึงเป้าหมายได้ ผู้วิจัยจะนำความรู้ที่สรุปได้จากการศึกษานี้ไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างตัวละครต่อไป

2.2.3 วจนภาษา (Words)

วจนภาษาในบทละคร คือการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือสื่อสารความหมายทางวรรณศิลป์ที่ปรากฏในบทละครพูด ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการใช้วจนภาษาในบทละครจากหนังสือ *Script Analysis for Actors, Directors, and Designers* (1999: 102-108) ที่จัดให้วจนภาษาเป็นองค์ประกอบที่สำคัญองค์ประกอบหนึ่งในบทละคร ผู้วิจัยเห็นว่าในบทละครใบ้ถึงแม้ว่าจะไม่มี

บทสนทนา แต่จากการวิเคราะห์บทละครใบ้จะเห็นได้ว่าในบทละครใบ้ทุกเรื่องมีการใช้โวหาร ภาพพจน์ต่างๆ แบบเดียวกับที่ใช้ในบทละครพูดเป็นเครื่องมือในการสื่อสารเพียงแต่นักแสดงไม่พูด ซึ่งนักแสดงไม่ได้มีความตั้งใจที่จะใช้เครื่องมือนี้ เพราะนักแสดงไม่คิดว่าละครใบ้จะมีการใช้เครื่องมือภาษาแบบเดียวกับในละครพูด หรือ ในวรรณกรรมได้ ผู้วิจัยตั้งใจใช้วัจนภาษาในบทละครเพื่อช่วยสื่อสารแก่นความคิดหลักของเรื่องให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น และอาจจะทำให้คนดูที่สังเกตเห็นการจงใจแฝงความหมายไว้ในบทละครเข้าใจและเข้าถึงแก่นความคิดหลักของเรื่องได้ดียิ่งขึ้น ผู้วิจัยเลือกศึกษาเฉพาะหัวข้อที่เห็นว่านำไปประยุกต์ใช้กับการสร้างและวิเคราะห์บทละครใบ้ได้ ได้แก่ ชื่อเรื่อง (Title) การอภิปราย (Discussions) การอ้างถึง (Allusions) ภาพพจน์ (Imagery) สัญลักษณ์ (Symbolism) ผู้วิจัยจะสรุปความที่ Thomas (1999: 102-108) กล่าวถึงการใช้วัจนภาษาในบทละคร ดังต่อไปนี้

ชื่อเรื่อง (Title) นักเขียนบทละครมักจะซ่อนแก่นความคิดของเรื่องเอาไว้เป็นนัยในชื่อเรื่อง ซึ่งสามารถตีความได้จากบริบทในบทละคร ชื่อเรื่องอาจชี้นำไปยังประเด็นหลักของเรื่องและ/หรือเสนอความคิดในเรื่อง ชื่อเรื่องที่ดีมักจะมีคำใบ้ที่นักเขียนบทละครจงใจแฝงเอาไว้ให้เชื่อมโยงไปถึงความคิดหลักของเรื่อง ดังนั้นการวิเคราะห์ชื่อเรื่องก็เป็นอีกหนึ่งทางที่จะทำให้เห็นแก่นความคิดหลักของเรื่องชัดเจนขึ้น (Thomas 1999:102-103) ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยได้ตั้งชื่อชุดการแสดง และชื่อบทละครใบ้ทั้ง 7 เรื่องเพื่อทดลองใช้ชื่อเรื่องนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่อง โดยผู้วิจัยคาดว่าถ้ามีการตั้งชื่อเรื่องที่สะท้อนแก่นความคิดของเรื่อง จะช่วยให้คนดูเข้าใจแก่นความคิดหลักของเรื่องได้ง่ายขึ้น เนื่องจากผู้วิจัยต้องการใช้บทละครใบ้วิพากษ์วิจารณ์สังคม ซึ่งหากอาศัยคำพังเพยการแสดงอย่างเดียวนั้นอาจจะเข้าใจยาก การใช้ชื่อเรื่องน่าจะช่วยวางกรอบความคิดให้คนดูคร่าวๆ ว่าการแสดงกำลังนำเสนอประเด็นใด แต่ทั้งนี้ผู้วิจัยก็ต้องระวังไม่ให้ชื่อเรื่องเป็นตัวเปิดเผยทุกสิ่งทุกอย่างจนอรรถรสในการชมละครใบ้เสื่อมไป

การอภิปราย (Discussions) บางครั้งนักเขียนบทละครก็ให้ตัวละครพูดถกเถียงโต้แย้ง อภิปราย ความคิดประเด็นต่างๆ (Ideas) ในเรื่องอย่างตรงไปตรงมา แต่เมื่อนักเขียนบทละครใช้วิธีการแบบนี้แปลว่านักเขียนบทต้องคำนึงถึงทัศนคติหรือทัศนคติและเอกภาพในการนำเสนอ ประเด็นที่เลือกมาให้ตัวละครอภิปรายนั้นต้องเชื่อมโยงกับแก่นความคิดหลักของเรื่องไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง การอภิปรายนั้นไม่ได้ปรากฏแค่ในละครที่มีเนื้อหาจริงจัง (Serious Play) เท่านั้น แต่ในละครตลกก็มีการใช้วิธีการอภิปรายเช่นกัน การอภิปรายอาจไม่ได้ชี้นำไปสู่แก่นความคิดหลักของเรื่องโดยตรง แต่การใช้การอภิปรายโดยทั่วไปจะนำพาคนดูไปสู่การใคร่ครวญพิจารณาบริบทที่การอภิปรายถูก

นำมาใช้ ซึ่งการพิจารณานั้นเองที่จะทำให้เห็นแก่นความคิดหลักของเรื่องได้ (Thomas 1999: 103) เนื่องจากละครใบ้ไม่มีบทสนทนาจึงไม่สามารถใช้การอธิบาย ถกเถียงประเด็นความคิดด้วยคำพูดได้ แต่ผู้วิจัยจะนำวิธีการอธิบายไปใช้ในการหาประเด็นหลักของบทละครใบ้แต่ละเรื่อง โดยให้การกระทำของตัวละคร (Dramatic Action) สถานการณ์ในเรื่อง ความขัดแย้งของตัวละคร (Conflicts) เป็นภาพแทนการอธิบาย

การอ้างถึง (Allusions) การอ้างถึงในบทละครคือการกล่าวถึงสิ่งอื่นโดยนัย อาจหมายถึงวรรณกรรมเรื่องอื่น บุคคล หรือเหตุการณ์ ที่อยู่นอกบทละคร เป็นการส่งสารเกี่ยวกับประเด็นความคิดไปยังคนดูที่มีพื้นฐานความรู้เกี่ยวกับเรื่องที่พาดพิงถึง แม้ว่าจะไม่ใช่ทุกคนที่สามารถมองเห็นและเข้าใจการอ้างถึงในบทละคร แต่ก็ทำให้ไม่เข้าใจเรื่องหรือพลาดสาระสำคัญใดๆ ในเรื่องไป แต่สำหรับคนที่มองเห็นและเข้าใจจะทำให้สามารถเข้าใจแก่นความคิดได้ลึกซึ้งขึ้น เข้าใจเรื่องที่ซับซ้อนได้กระจ่างขึ้น เพราะได้มีนำไปเทียบเคียงกับความหมายในเรื่องอื่นด้วย การใช้การอ้างถึงอย่างรอบคอบจะทำให้คนดูเห็นรูปแบบการสร้าง ความหมายในบทละคร เป็นวิธีการทางวรรณศิลป์ที่จะนำคนดูไปสู่แก่นความคิดหลักของเรื่องโดยไม่ต้องอธิบายด้วยการบอกกล่าวตรงๆ (Thomas 1999: 106) ผู้วิจัยเห็นว่าแนวคิดเรื่องการใช้การอ้างถึงนี้ตรงกับแนวคิดของผู้วิจัยที่จะใช้เรื่องราว เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละคร ผู้วิจัยจะพยายามใช้การอ้างถึงที่เป็นที่รู้จักกันในกลุ่มคนดูคนไทย โดยหวังว่าการอ้างถึงที่ใช้ในบทละครใบ้จะทำให้คนดูสามารถเชื่อมโยงบทละครเข้ากับความรู้เดิม ประสบการณ์ หรือบริบททางสังคมไทยได้ และนำไปสู่ความเข้าใจแก่นความคิดหลักของเรื่องในที่สุด

ภาพพจน์ (Imagery) คือการใช้คำเพื่อให้ปรากฏภาพที่ชัดเจนลึกซึ้งขึ้นในใจของคนอ่านหรือคนดู ภาพพจน์มีหลายประเภท แต่ที่ใช้กันบ่อยๆ คือการเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่ง (อุปมา) และเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง (อุปลักษณ) บ่อยครั้งที่บทละครใช้การเปรียบเทียบที่เป็นนามธรรมเช่น ความคิด ความรู้สึก กับภาพหรือเสียงที่สามารถสัมผัสหรือสร้างจินตนาการให้กับคนดูได้ การวิเคราะห์การใช้ภาพพจน์ในบทละครจะทำให้เห็นความหมายแฝงของความคิดในเรื่อง (Thomas 1999:107-108) จากการศึกษาการใช้ภาพพจน์ในบทละครช่วยทำให้ผู้วิจัยเห็นแนวทางในการสร้างบทละครใบ้ซึ่งต้องการการใช้ภาพพจน์เพื่อเปรียบเทียบความคิดที่เป็นนามธรรมให้ออกมาเป็นภาพ ผู้วิจัยคาดว่า การใช้ภาพพจน์ที่คนดูสามารถตีความได้จะทำให้ละครใบ้สามารถสื่อสารเรื่องที่เป็นนามธรรมได้ ซึ่งเดิมนักแสดงมักหลีกเลี่ยงการนำเสนอเรื่องที่เป็นนามธรรมเพราะเกรงว่าคนดูจะไม่เข้าใจ ผู้วิจัยจึงต้องการใช้วิธีการเดียวกันกับที่นักเขียนบทละคร

พู่ที่ใช้ภาพพจน์ในบทละคร มาใช้ในการสร้างบทละครไว้ เพื่อทดลองว่าหากแปลงเรื่องนามธรรม ให้กลายเป็นภาพ และใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวของนักแสดงละครไว้เลียนแบบภาพที่ใช้เป็นความเปรียบจะทำให้คนดูสามารถเชื่อมโยงและเข้าใจแก่นความคิดหลักของเรื่องได้หรือไม่

สัญลักษณ์ (Symbolism) คือการใช้คำหรือภาพที่เป็นที่รับทราบของคนทั่วไปว่ามีความหมายโดยนัยถึงอีกสิ่งหนึ่งมาแทน เช่น สีขาวเป็นสัญลักษณ์แทนความบริสุทธิ์ หัวใจเป็นสัญลักษณ์แทนความรัก แสงสว่างเป็นสัญลักษณ์แทนปัญญา เป็นต้น Thomas (1999: 108) กล่าวว่าการใช้สัญลักษณ์อาจจากซับซ้อน และใช้ได้หลายเจตนา แต่ในที่นี้จะพูดถึงเฉพาะสัญลักษณ์ที่นักเขียนบทละครเจตนาใช้ (Intentional Symbols) ในบทละครเพื่อแทนความหมายสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่ง ส่วนสัญลักษณ์ที่ปรากฏโดยไม่เจตนา (Incidental Symbols) เป็นการตั้งข้อสังเกตของคนดูหรือคนอ่านเอง อาจมาจากความสนใจส่วนตัวของคนดูที่ทำให้มองเห็นสัญลักษณ์ต่างๆ ซึ่งอาจทำให้การตีความบทละครคลาดเคลื่อนไปได้ สำหรับสัญลักษณ์ที่นักเขียนเจตนาใช้ทำหน้าที่เป็นสะพานเชื่อมระหว่างบทละครกับโลกภายนอกบทละคร ซึ่งการใช้สัญลักษณ์นั้นเปิดเผยให้เห็นแก่นความคิดหลักของเรื่องได้ชัดกว่า หนักแน่นและสำคัญกว่าการใช้ภาพพจน์อื่นๆ ผู้วิจัยเห็นว่าการการแทนที่ด้วยภาพที่คนดูรู้ความหมายดีอยู่แล้วว่าเป็นสัญลักษณ์แทนของสิ่งใดใช้น่าจะเป็นอีกหนึ่งแนวทางที่น่าสนใจที่จะทำให้การนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องมีน้ำหนักและจับต้องได้มากขึ้น

สรุปแล้วผู้วิจัยจะนำข้อศึกษาเรื่องวัจนภาษาในบทละครนี้ไปเป็นแนวทางในการสร้างบทละครไว้และใช้เป็นเครื่องมือในการช่วยสื่อสารแก่นความคิดหลักของเรื่องให้เข้าใจง่าย เป็นรูปธรรมยิ่งขึ้น

2.2.4 โครงสร้างของบทละคร (Plot Structure)

เมื่อเสร็จสิ้นกระบวนการสร้างบทละครไว้แล้ว ขั้นตอนต่อไปคือการจัดลำดับเรื่อง โดยนำละครไว้ที่สร้างไว้แล้วทั้งหมดมาคัดเลือกเรื่องที่จะนำไปจัดแสดงและจัดเรียงลำดับการแสดงเพื่อสร้างเส้นเรื่อง (True Line) ที่ชัดเจนให้แก่บทละคร ผู้วิจัยเชื่อว่าหากร้อยเรียงเรื่องทั้งหมดเข้าด้วยกัน โดยที่แต่ละเรื่องไม่ได้มีเนื้อหา (Story) ที่เกี่ยวข้องกัน นำเสนอความคิด (Idea) คนละประเด็นกัน แต่ทุกเรื่องล้วนสะท้อนและเป็นส่วนประกอบของแก่นความคิดหลักแก่นเดียวกัน จะสามารถสร้างชุดการแสดงที่สื่อสารแก่นความคิดหลักที่ชัดเจนแก่คนดูได้ แต่อย่างไรก็ตามก่อนที่จะดำเนินการตามขั้นตอนดังกล่าว ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเรื่องโครงสร้างของบทละคร

(Plot Structure) เพื่อที่จะลำดับเรื่องให้สามารถสื่อสารแก่นความคิดหลักของเรื่องได้มากที่สุด เพราะบทละครแต่ละเรื่องมีโครงเรื่องในตัวเอง แต่การจะเอาบทละคร 7 เรื่องมาเชื่อมต่อกันให้เป็นละครเรื่องเดียวนั้นไม่ใช่เรื่องง่าย ความซับซ้อนอยู่ที่การวิเคราะห์ว่าบทละครแต่ละเรื่องทำหน้าที่อะไรในโครงสร้างของบทละคร ผู้วิจัยอิงหลักการการวิเคราะห์องค์ประกอบต่างๆ ในโครงสร้างบทละครจากหนังสือ *Playwriting from Formula to Form: A Guide to Writing a Play* (Downs และ Wright 1998) ซึ่งได้อธิบายเรื่องโครงสร้างของบทละครเอาไว้อย่างชัดเจน โดยแบ่งบทละครออกเป็น 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงต้นเรื่อง (Beginning) ช่วงกลางเรื่อง (Middle) และช่วงจบเรื่อง (End) แต่ละช่วงมีองค์ประกอบแตกต่างกัน ทำหน้าที่ในการสื่อสารไม่เหมือนกัน แต่ละช่วงเป็นเหตุและผลของกันและกัน Downs และ Wright ได้นำเสนอวิธีการวิเคราะห์บทละครด้วยการดูรอยต่อของแต่ละช่วง ซึ่งจะทำให้เห็นการตัดสินใจและการกระทำของตัวละครที่จะสะท้อนแก่นความคิดหลักของเรื่อง แต่จะต้องรู้ก่อนว่าในแต่ละช่วงมีองค์ประกอบใดบ้าง และแต่ละองค์ประกอบมีส่วนสำคัญอย่างไรกับเส้นเรื่อง (1998: 18-19) ผู้วิจัยจะอภิปรายโดยสรุป และเชื่อมโยงให้เห็นแนวคิดที่ผู้วิจัยนำเอาองค์ความรู้เรื่องการวิเคราะห์โครงสร้างของบทละครไปใช้ในขั้นตอนการจัดลำดับบทละครไป ดังต่อไปนี้

2.2.4.1 ช่วงต้นเรื่อง (Beginning)

องค์ประกอบของบทละครในช่วงต้นเรื่อง ได้แก่ เหตุการณ์ (Event) ตัวละครหลัก (Protagonist) ตัวละครปะทะ (Antagonist) สถานการณ์แรกเริ่ม (The Basic Situation) สถานการณ์ก่อกรวน (The Disturbance) คำถามนำเรื่อง (A Major Dramatic Question) และการตัดสินใจครั้งสำคัญ (A Major Decision)

เหตุการณ์ (Event) บทละครส่วนใหญ่เริ่มเรื่องด้วยเหตุการณ์เหตุการณ์หนึ่ง เป็นเหตุการณ์ไม่ปกติที่แทรกเข้ามาในวิถีชีวิตของตัวละคร อาจเป็นโอกาสพิเศษ สถานการณ์แปลกประหลาด หรือวิกฤตการณ์บางอย่าง ยกตัวอย่างเช่น งานแต่งงาน งานศพ งานคืนสู่เหย้า หรือการเตรียมงานเลี้ยงใหญ่ เหตุการณ์ใดๆ ก็ตามที่ทำให้ช่วงเวลานี้สำคัญกว่าช่วงเวลาปกติของตัวละคร เหตุการณ์ในช่วงต้นนี้เป็นการปูพื้นเรื่องว่าต่อไปตัวละครจะเข้าไปพัวพันกับเรื่องอะไร สถานการณ์แบบไหน ดังนั้นเหตุการณ์ที่นักเขียนบทละครใช้เปิดเรื่องมีส่วนสำคัญอย่างมากในการให้ข้อมูลเบื้องต้นแก่คนดู ซึ่งข้อมูลสำคัญที่ปรากฏในเหตุการณ์นี้จะมีความเกี่ยวข้องกับใจความหลักของเรื่องในที่สุด (Downs และ Wright 1998:19)

ตัวละครหลัก (Protagonist) Downs และ Wright กล่าวว่าหลังจากที่คนดูเห็นสถานการณ์แล้ว ข้อมูลต่อไปที่คนดูต้องการรู้คือ “ตัวละครหลักเป็นใคร” และบทละครก็ไม่ต้องไม่ทำให้คนดูผิดหวัง เพราะถ้าแนะนำตัวละครหลักช้าเกินไปคนดูจะเบื่อทันที ตัวละครหลักคือตัวละครที่การกระทำของเขาทำให้เรื่องเดินไปข้างหน้า ส่วนมากก็คือตัวเอก (Hero) ของเรื่องนั่นเอง แต่ตัวละครหลักก็มีหลายแบบ ตั้งแต่วีรบุรุษไปถึงคนที่มีข้อบกพร่องในจิตใจ คนดูต้องสามารถแยกแยะได้ว่าตัวละครตัวใดเป็นตัวละครหลัก หากบทละครไม่มีตัวละครหลักที่ชัดเจน (ตัวละครหลักมีได้มากกว่าหนึ่งตัว) หรือแนะนำตัวละครหลักช้าเกินไป เส้นเรื่องจะไม่ชัดเจน (1998: 20)

ตัวละครปะทะ (Antagonist) คือคู่ต่อสู้ที่ยืนขวางระหว่างตัวละครหลักและเป้าหมายของเขา ตัวละครปะทะอาจเป็นวายร้ายธรรมดาๆหรือตัวละครที่มีความซับซ้อน เป็นธรรมชาติ (เช่น พายุ หรือ ปลาวาฬยักษ์) หรือแม้แต่มเป็นส่วนหนึ่งของตัวละครหลักเอง (เช่น เป็นโรคพิษสุราเรื้อรังหรือ เกิดความเคลือบแคลงสงสัยในตัวเอง ในช่วงเริ่มเรื่องนักเขียนบทละครจะยังไม่เปิดเผยข้อขัดแย้งระหว่างตัวละครหลักและตัวละครปะทะ แต่คนดูอยากได้คำใบ้สักเล็กน้อยว่าความขัดแย้งที่กำลังจะตามมา อาจจะเป็นเรื่องอะไร (Downs และ Wright 1998: 21)

สถานการณ์แรกเริ่ม (The Basic Situation) Downs และ Wright กล่าวว่าในช่วงต้นเรื่องจะต้องมีการให้ข้อมูลที่เกี่ยวข้อง เช่น เวลา สถานที่ สภาพแวดล้อม และอาจรวมไปถึงข้อมูลว่าใครเป็นใคร ภูมิหลัง (Background) ของตัวละครที่สำคัญ และความสัมพันธ์ของตัวละคร (1998: 21) ผู้วิจัยแปลวลี The Basic Situation ว่าสถานการณ์แรกเริ่มเพราะ Downs และ Wright อธิบายว่าบ่อยครั้งที่สถานการณ์แรกเริ่มของเรื่องอยู่ในสภาวะปกติสุข ชีวิตของตัวละครแต่ละตัวมีความสมดุลอยู่ แต่สมดุลนั้นถูกก่อกวนทำให้เกิดความขัดแย้ง (Conflict) ขึ้น (1998:21)

สถานการณ์ก่อกวน (Disturbance) คือเหตุการณ์กระตุ้น (Inciting Incident) ที่ทำให้สมดุลในช่วงเริ่มเรื่องเกิดรอยแตก และเป็นตัวที่ผลักดันให้การกระทำหลัก (Main Action) หมุนไปข้างหน้า (Downs และ Wright 1998: 21)

จุดสิ้นสุดของช่วงเริ่มเรื่อง สถานการณ์ก่อกวนทำให้สถานการณ์แรกเริ่มที่เหมือนจะมีสมดุลเข้าสู่สภาวะที่เลวร้ายลง สถานการณ์จะตกต่ำลงเรื่อยๆ จนกระทั่งตัวละครหลัก**ตัดสินใจครั้งสำคัญ (A Major Decision)**ว่าจะลงมือกระทำการบางอย่าง และตรงจุดนี้เองที่ Downs และ Wright กล่าวว่า เป็นจุดสิ้นสุดของช่วงต้น ซึ่งการตัดสินใจของตัวละครในจุดสิ้นสุดของช่วงเริ่มเรื่องนี้เองที่ให้การจำกัดความว่าบทละครเรื่องนี้เกี่ยวกับเรื่องอะไร เป็นการตัดสินใจที่กำหนดเป้าหมายหลัก (Goal) ของตัวละคร ซึ่งการกระทำที่ตัวละครจะใช้เพื่อให้บรรลุเป้าหมายนั่นเองที่

เป็นการกระทำหลักของเรื่อง สถานการณ์ก่อนกวนและการตัดสินใจของตัวละครทำให้คนดูเกิด **คำถามนำเรื่อง (A Major Dramatic Question)** Downs และ Wright อธิบายว่าคำถามนำเรื่องนี้ไม่ใช่การตั้งคำถามที่จะนำไปสู่คำตอบที่เป็นแก่นความคิดหลักของเรื่องแต่อย่างใด แต่เป็นคำถามที่สร้างความสงสัย มีเงื่อนไขที่ต้องพิสูจน์ ทำให้คนดูที่กำลังต้องการคำตอบติดตามเรื่องในช่วงต่อไปว่าตัวละครหลักจะแก้ปัญหาอย่างไรและจะสามารถเอาชนะอุปสรรคจนบรรลุเป้าหมายได้หรือไม่ เมื่อผ่านเหตุการณ์ในช่วงการเกิดสถานการณ์ก่อนกวน ตัวละครหลักมีการตัดสินใจครั้งสำคัญ และบทละครได้สร้างคำถามให้เกิดขึ้นในใจคนดูแล้ว เมื่อนั้นจึงจะเข้าสู่ **จุดเริ่มเรื่อง (Point of Attack)** (1998: 22-23)

จุดเริ่มเรื่อง (Point of Attack) คือ ช่วงที่สมมูลของสถานการณ์แรกเริ่มถูกทำลายไปแล้ว ตัวละครตัดสินใจว่าจะลงมือกระทำอะไรบางอย่างเพื่อให้บรรลุเป้าหมาย และการกระทำของตัวละครที่ตั้งใจหรือวางแผนว่าจะทำนี่เองที่เป็นการกระทำหลักของเรื่อง จุดเริ่มเรื่องเริ่มต้นตรงที่ตัวละครลงมือกระทำตามความต้องการของตนเองเพื่อให้ได้สิ่งที่ต้องการ

2.2.4.2 ช่วงกลางเรื่อง (Middle)

องค์ประกอบของบทละครในช่วงกลางเรื่อง ได้แก่ ความขัดแย้ง (Conflict) จุดวิกฤต (Crisis) อุปสรรค (Obstacle) และ ความยุ่งยาก (Complication)

ความขัดแย้ง (Conflict) Downs และ Wright กล่าวว่าความขัดแย้งเกิดขึ้นเมื่อตัวละครหลักและตัวละครปะทะเผชิญหน้ากัน ความขัดแย้งคือการพุ่งชนกันระหว่างความต้องการของตัวละครสองตัว (1998: 24) ความต้องการของตัวละครหลักและตัวละครปะทะอาจเหมือนหรือต่างกันได้ อาจเป็นความขัดแย้งทางความคิดของตัวละคร ความขัดแย้งของตัวละครกับสังคม ดังนั้นถึงไม่มีการปะทะกันทางกายแต่ความขัดแย้งก็ยังเป็นองค์ประกอบสำคัญของบทละคร Downs และ Wright เปรียบเทียบความขัดแย้งว่า “เป็นเหมือนดั่งเลือดที่หล่อเลี้ยงบทละคร” (1998: 25)

จุดวิกฤต (Crisis) Downs และ Wright กล่าวว่าองค์ประกอบที่ทำให้บทละครแตกต่างจากเรื่องเล่าประเภทอื่นๆคือ “จุดวิกฤต” จุดวิกฤตเป็นสาร์ตละสำคัญในบทละคร บทละครทุกเรื่องล้วนเป็นเรื่องของความฉุกเฉิน หายนะ ความพลิกผัน ความยุ่งเหยิง และความยากลำบากของชีวิต

ถ้าหากไม่มีความขัดแย้งและจุดวิกฤตก็จะมีเรื่องราวใด ๆ เกิดขึ้น ไม่เห็นความพยายาม ไม่เห็นการต่อสู้ของตัวละครก็ไม่อาจเรียกว่าละครได้ (1998: 25)

มีอีก 2 องค์ประกอบที่ช่วยให้นักเขียนบทละครสร้างความขัดแย้งและจุดวิกฤตได้ นั่นก็คือ **อุปสรรค (Obstacle)** และ **ความยุ่งยาก (Complication)**

อุปสรรค (Obstacles) คือ สิ่งที่ยากเกินกว่าจะให้ตัวละครหลักไปถึงเป้าหมายได้โดยง่าย ตัวละครหลักจะต้องหาวิธีการจำกัดอุปสรรคให้หมดสิ้นไปก่อนถึงจะบรรลุเป้าหมาย อุปสรรคแต่ละประการต้องนำไปสู่อุปสรรคใหม่ที่สมเหตุสมผล (ไม่ใช่ว่านักเขียนบทละครสร้างอุปสรรคขึ้นมาโถมใส่ตัวละครโดยไม่มีที่มาที่ไป) อุปสรรคมาจากสถานการณ์หรือตัวละคร โดยปกติแล้วละครที่มีอุปสรรคจำนวนมากมักเป็นละครประเภทตลกโปกฮา (Farce) ในขณะที่ละครที่มีอุปสรรคน้อยกว่า แต่แต่ละอุปสรรคมีอิทธิพลต่อตัวละคร และมีความยากลำบากในการข้ามผ่านมากกว่า มักจะปรากฏในบทละครที่มีเนื้อหาจริงจัง (Downs และ Wright 1998: 25)

ความยุ่งยาก (Complication) คืออุปสรรคที่เกิดขึ้นโดยไม่คาดคิด ทำให้ตัวละครหลักตกอยู่ในสถานการณ์ที่ยุ่งเหยิง (Downs และ Wright 1998: 25)

ช่วงกลางเรื่องเป็นช่วงที่ตัวละครต้องต่อสู้กับความขัดแย้ง เจอกับจุดวิกฤต พินฝ่าอุปสรรค และพยายามนำตัวเองออกมาจากความยากลำบากต่างๆ นานา แต่ทั้งนี้ระดับของความขัดแย้ง จุดวิกฤต อุปสรรค และความยากลำบากต้องสูงขึ้นเรื่อยๆ เหตุการณ์ที่ตามมาต้องทำให้ตัวละครตัดสินใจลงมือทำอะไรบางอย่างที่ยากลำบากกว่าเดิม ตัวละครอาจคิดว่าการตัดสินใจลงมือกระทำสิ่งนี้จะช่วยคลี่คลายสถานการณ์แต่บทละครไม่เล่าเรื่องเช่นนั้น **การขมวดปม** เรื่องให้ยากลำบากขึ้นเรื่อยๆ นี้ในหนังสือ *Playwriting from Formula to Form: A Guide to Writing a Play* เรียกว่า **Rising Action** (Downs และ Wright 1998: 26) จุดสิ้นสุดของช่วงกลางเรื่องจะจบลงที่ความล้มเหลว พ่ายแพ้ของตัวละครหลัก เป็นช่วงเวลา Downs และ Wright เรียกว่าช่วงเวลาแห่งความมืดมน (Dark Moment) ที่ดูเหมือนว่าตัวละครหลักจะไม่มีทางไปถึงเป้าหมายได้ (1998: 26)

2.2.4.3 ช่วงจบเรื่อง (End)

Downs และ Wright กล่าวว่าจุดเริ่มต้นของช่วงจบเรื่องคือเมื่อตัวละครหลักเกิดการรู้แจ้ง (Enlightenment) การรู้แจ้งจะปรากฏเมื่อตัวละครหลักค้นพบวิธีการที่จะเอาชนะตัวละครปะทะ การรู้แจ้งเกิดขึ้นได้หลายทาง เช่น ตัวละครหลักอาจจะรวมกำลังกับตัวละครอื่น การเปิดเผยบางอย่างอาจทำให้ตัวละครหลักมองปัญหาในมุมใหม่ หรือตัวละครหลักตกอยู่ในหุบเหวแห่งอารมณ์จนทำให้มองเห็นข้อผิดพลาดของตัวเอง เป็นต้น แต่การรู้แจ้งต้องสมเหตุสมผลมีที่มาที่ไป ไม่ใช่รู้ๆ ตัวละครก็ได้รับความช่วยเหลือจากสิ่งศักดิ์สิทธิ์ การรู้แจ้งที่ดีนั้นมีองค์ประกอบ 2 ปัจจัยคือ หนึ่งต้องเป็นเรื่องที่ตัวละครไม่สามารถหาทางออกได้ ไม่เข้าใจมาก่อนที่จะเจอกับความขัดแย้ง จุดวิกฤต อุปสรรค ความยุ่งยากในช่วงกลางเรื่อง สอง นักเขียนบทละครต้องวางคำใบ้อย่างแยบยลไว้ล่วงหน้าในช่วงต้นของบทละครแล้ว แต่ต้องระวังไม่ให้โจ่งแจ้งเกินไปจนคนดูรู้ล่วงหน้า และรู้สึกว่าคุณเองรู้แจ้งได้ก่อนตัวละครหลัก (1998: 27)

หลังจากที่ตัวละครรู้แจ้ง ค้นพบวิธีการเอาชนะตัวละครปะทะแล้ว ตัวละครหลักจะเลือกการกระทำที่คาดว่าจะทำให้เอาชนะตัวละครปะทะและไปสู่เป้าหมายได้ในขณะเดียวกันก็เป็นช่วงที่ความตึงเครียดในบทละครขมวดวงขึ้น อย่างที่นักการละครเรียกว่า **จุดสูงสุด (Climax)** ซึ่งหมายความว่าถึงขีดสุดทำยระหว่างตัวละครหลักกับตัวละครปะทะ Downs และ Wright ชี้ให้เห็นว่าถ้าเป็นละครตามสูตร จุดสูงสุดของเรื่องคือตอนที่ตัวละครปะทะพ่ายแพ้ให้แก่ตัวละครหลักนั่นเอง (1998: 28)

และเมื่อตัวละครหลักเอาชนะตัวละครปะทะ และบรรลุเป้าหมายของตัวเองแล้ว ก็บทละครจะดำเนินไปสู่ขั้นต่อไปที่เรียกว่า **ช่วงชำระล้างจิตใจ (Catharsis)** เป็นช่วงที่ตัวละครหลักได้ปลดปล่อยอารมณ์อันรุนแรงซึ่งเกิดจากการผ่านจุดตึงเครียดสูงสุดของเรื่องมา และชำระล้างจิตใจให้กลับไปสู่สภาวะสมดุลเหมือนเมื่อตอนเริ่มเรื่อง หรืออาจเป็นสมดุลที่เกิดขึ้นใหม่หลังตัวละครผ่านอุปสรรคปัญหามาแล้วมากมายก็ได้ ในช่วงนี้ของบทละครเป็นการสื่อโดยนัยถึงสิ่งที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตหลังจากที่ละครจบลงแล้ว (Downs และ Wright 1998:29)

ผู้วิจัยจะนำองค์ประกอบต่างๆ จากที่ได้ศึกษาแนวคิดเรื่องโครงสร้างบทละครตั้งแต่ช่วงต้นเรื่องไปจนถึงช่วงจบเรื่องไปเทียบกับบทละครใบ้ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น จากนั้นเลือกบทละครเรื่องที่เหมาะสมจะใช้และนำมาปรับบางส่วนเพื่อให้องค์ประกอบในบทละครใบ้สามารถทำหน้าที่

เช่นเดียวกับที่องค์ประกอบต่างๆในโครงสร้างของบทละครทั้งเรื่องได้ โดยผู้วิจัยหวังว่าการใช้การวิเคราะห์โครงสร้างบทละครจะทำให้ผู้วิจัยพบวิธีการจัดลำดับและเรียบเรียงบทละครเพื่อให้สามารถสะท้อนแก่นความคิดหลักของเรื่องได้

2.3 แนวคิดการสร้างบทละครด้วยวิธีการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน (Collaborative Creation)

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดเรื่องการสร้างสรรคงานแบบร่วมมือกันเพื่อสร้างบทละครเรื่องใหม่ จากตำราภาษาอังกฤษทั้งหมด 5 เล่ม ได้แก่ *Devised and Collaborative Theatre: A Practical Guide* (Bicât 2002), *Devising Theatre: A Practical and Theoretical Handbook* (Oddey 1994), *Making a Performance: Devising Histories and Contemporary Practices* (Govan, Nicholson และ Normington 2007), *Theatre Studies: the Basics* (Leach 2008) และ *The Routledge Companion to Theatre and Performance* (Allain และ Harvie 2006)

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดวิธีการทำงานแบบ Devising Theatre ซึ่งเป็นแนวคิดที่ใช้กันอย่างแพร่หลายในวงการละครตะวันตก ผู้วิจัยเห็นว่าวิธีปฏิบัติคล้ายกับกรอบการดำเนินงานการวิจัยชิ้นนี้ แต่ผู้วิจัยเห็นว่าวัตถุประสงค์ของการใช้ Devising Theatre ในการละครตะวันตกนั้นไม่ตรงกับวัตถุประสงค์ของงานวิจัยเสียทีเดียว กล่าวคือ Devising Theatre ได้ถูกคิดค้นขึ้นเพื่อลดทอนอำนาจของการทำงานแบบผู้กำกับ และคนเขียนบทเป็นใหญ่ โดยที่การตีความและมุมมองในการนำเสนอละครเวทีทั้งเรื่องนั้นเป็นผู้กำกับหรือคนเขียนบทเท่านั้น แต่ผู้วิจัยก็เห็นว่าสามารถหยิบยืมแนวคิดของ Devising Theatre ในเรื่องการสร้างสรรค์การแสดงโดยไม่อิงจากบทละครที่เขียนสำเร็จแล้วและวิธีการสร้างบทละครเรื่องใหม่จากการทำงานร่วมมือกันได้ และเนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้เป็นการทำงานในรูปแบบของการสร้างสรรค์บทละครเรื่องใหม่สำหรับการแสดงละครใบ้ที่ไม่มีการเขียนบทละครเป็นบทสนทนาขึ้นมาก่อน กลวิธีที่ใช้สร้างสรรค์บทละครชิ้นใหม่ที่ใช้กันใน Devising Theatre จึงเหมาะสมกับรูปแบบของการวิจัยชิ้นนี้ ในแง่ของการร่วมมือกันสร้างบทละครระหว่างผู้วิจัยและนักแสดง ดังนั้นผู้วิจัยจึงศึกษาแนวคิด Devising Theatre โดยมุ่งเน้นประเด็นนี้เป็นหลัก และผู้วิจัยศึกษาเพิ่มเติมในภายหลังและค้นพบว่า ในปัจจุบันคำจำกัดความของ Devising Theatre ก็แผดออกไปจากเดิม เนื่องจากนักการละครทั่วโลกที่นำกระบวนการไปใช้และค้นพบว่าได้ผลดีกับการสร้างสรรค์การแสดง แต่ก็เช่นเดียวกับผู้วิจัยคือมิได้มีความคิดที่ลดตำแหน่งหน้าที่และขอบข่ายการทำงานเดิมของผู้กำกับและคนเขียนบทเพียงแต่หยิบ

ยืมแนวคิดและกระบวนการทำงานที่ใช้ได้ผลมาเท่านั้น ในหนังสือ *Making a Performance: Devising Histories and Contemporary Practices* (2007: 4) มีการเสนอการใช้ Collaborative Creation หรือ Creative Collective ซึ่งทั้งสองวลีก็ให้ความหมายถึงกระบวนการสร้างสรรค์การแสดงขึ้นใหม่โดยอาศัยความร่วมมือกันระหว่างนักปฏิบัติหลายแขนง ดังนั้นในงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยจึงเลือกใช้คำว่า Collaborative Creation (การสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน) ซึ่งสามารถอธิบายลักษณะการทำงานของผู้วิจัยได้ครอบคลุมและตรงกว่า

Collaborative Creation หรือ Devising Theatre หรือ Devised Theatre หรือ Collaborative Theatre (ผู้วิจัยยังต้องคงคำว่า Devising Theatre เอาไว้ก่อน เพราะผู้วิจัยศึกษาแนวคิด หยิบยืม และประยุกต์ใช้วิธีการสร้างสรรค์งานจากแนวคิดของ Devising Theatre เป็นหลัก) คือ รูปแบบการทำงานละครประเภทหนึ่งที่มีมุ่งเน้นการสร้างละครที่ใช้กระบวนการสร้างสรรค์ร่วมกันของผู้เข้าร่วมกระบวนการ ตั้งแต่การ เลือกรื่อง สร้างบท การกำกับการแสดง การแสดง การออกแบบ ฯลฯ ผู้เข้าร่วมกระบวนการก็คือสมาชิกในคณะละครหรือนักการละครฝ่ายต่าง ๆ นั้นเอง ทุกคนมีความเข้าใจตรงกันว่ากระบวนการที่กำลังทำอยู่นั้นมิใช่กระบวนการทำละครตามขนบ คือไม่ได้อิงการทำงานจากบทละครที่เขียนขึ้นล่วงหน้าเป็นลายลักษณ์อักษร แต่อิงการทำงานที่ทุกคนจะใช้ความรู้ ความสามารถ ประสบการณ์ และสัญชาตญาณของแต่ละคน ในการทำงานตามที่ตนสนใจและได้รับมอบหมาย และร่วมงานกันสร้างละครเรื่องใหม่ไปในทิศทางเดียวกัน ซึ่งวัตถุประสงค์ของการทำงานและการจัดแสดงนั้นเป็นไปตามการตกลงร่วมกันของผู้ร่วมกระบวนการ

Oddey (1994) ได้กล่าวแนะนำแนวคิดของ Devising Theatre ไว้ในหนังสือ *Devising Theatre: A Practical and Theoretical Handbook* ว่า ในแง่ของการสร้างบทละคร ผู้นำกระบวนการ Devising จะกระตุ้นให้นักแสดงและผู้เข้าร่วมกระบวนการใช้ความคิดสร้างสรรค์ทั้งทางร่างกายและสติปัญญาในการสร้างบทละครเรื่องใหม่ที่เกิดจากการรวบรวม ตัดแต่ง และปรับเปลี่ยนนาฏศาสตร์ของปัจเจกบุคคลที่มีต่อโลกและสังคม กระบวนการ Devising Theatre ให้อิสระแก่ทุกเครื่องมือ หากจะกล่าวให้ชัดเจนขึ้นก็คือกระบวนการ Devising คือแนวทางการทำงานได้ก็ตามที่สนับสนุนให้ผู้ร่วมกระบวนการได้ใช้สัญชาตญาณ ปฏิภาณไหวพริบ และชุดความคิดร่วมกันสร้างเป็นบทละคร Devising Theatre คือการปะติดปะต่อชิ้นส่วนของประสบการณ์อันมาจากการเรียนรู้ตนเอง เรียนรู้วัฒนธรรม และเรียนรู้โลกที่เราอาศัยอยู่ ซึ่งจะสะท้อนให้เห็นทัศนคติอันหลากหลายที่มาจากมุมมองของผู้เข้าร่วมกระบวนการแต่ละคน ผลลัพธ์จากกระบวนการ

สร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกันคือผู้เข้าร่วมกระบวนการจะได้เข้าใจตนเองผ่านบริบททางสังคมและวัฒนธรรม เพราะกระบวนการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกันให้โอกาสผู้เข้าร่วมกระบวนการได้สำรวจ รวบรวม และแปลงประสบการณ์ส่วนตัว ความฝัน หรือข้อมูลจากการวิจัยและค้นคว้า การทดลองแสดงจากปฏิภาณ และการลองผิดลองถูก กล่าวโดยสรุปแล้ว Devising Theatre คือการรวบรวมและสร้างสรรค์ความคิดใหม่ๆ ที่ผู้เข้าร่วมกระบวนการต้องมีจินตนาการ มีการวางแผนที่ดี ช่างสังเกต และที่สำคัญที่สุดคือต้องเปิดใจรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

หนังสืออีก 3 เล่ม ได้แก่ *Devised and Collaborative Theatre: A Practical Guide* (Bicât 2002), *Theatre Studies: the Basics* (Leach 2008) และ *The Routledge Companion to Theatre and Performance* (Allain และ Harvie 2006) มีการจำกัดความความหมายของ Devising Theatre ใกล้เคียงกันกับการจำกัดความของ Oddey (1994) และได้กล่าวถึงเครื่องมือพื้นฐานที่ใช้ในกระบวนการ ขั้นตอนการสร้างสรรค์ และตัวอย่างของวัตถุที่นำมาใช้ตั้งต้นในการสร้างสรรค์ เอาไว้ว่า กระบวนการ Devising Theatre เริ่มต้นจากขั้นตอนการเลือกวัตถุ ซึ่งอาจเป็น ความคิด คำถาม แก่นความคิด เนื้อเรื่อง สิ่งของ ภาพ แสง กลิ่น ท่าทางการเคลื่อนไหว สถานที่ ข้อความ หรือเพลง ฯลฯ กล่าวโดยสรุปก็คือสิ่งใดๆก็ตามที่กระทบใจผู้ร่วมกระบวนการสร้างสรรค์ ก่อให้เกิดความต้องการที่จะสื่อสารกับคนดู เมื่อเลือกวัตถุได้แล้วขั้นตอนต่อไปคือการกำหนดหัวข้อ โดยที่ผู้ร่วมกระบวนการอาจช่วยกันตั้งคำถาม ค้นคว้าวิจัย หรืออภิปรายร่วมกัน เพื่อสังเคราะห์ข้อมูลและความคิด กำหนดทิศทางและรูปแบบการแสดงร่วมกันจากนั้นผู้ร่วมกระบวนการจะช่วยกันเลือกเครื่องมือสำหรับการสร้างสรรค์การแสดง โดยเครื่องมือหลักที่ใช้ได้ผลเสมอคือ การแสดงจากปฏิภาณ (Improvisation) ทดลองแสดงตามความคิด มุมมอง และความเข้าใจของผู้ร่วมกระบวนการซึ่งไม่มีถูกผิด ในกระบวนการอาจมีคนใดคนหนึ่งเป็นผู้นำกระบวนการทำหน้าที่คัดสรรว่าผลจากการทดลองแสดงจากปฏิภาณมีสิ่งใดบ้างที่จะเลือกนำไปใช้พัฒนาต่อซึ่งอยู่ภายใต้การตกลงยอมรับของผู้ร่วมกระบวนการคนอื่นๆ ด้วย หลังจากการทดลองแสดงด้วยปฏิภาณจะทำให้ได้เนื้อเรื่องย่อหรือโครงร่างของการแสดงคร่าวๆ สำหรับการนำไปซ้อมและปรับปรุงต่อไป ขั้นตอนการทำงานดังที่กล่าวมานี้ใช้ได้ทั้งการสร้างบทละครพูดและบทละครที่เน้นการใช้ร่างกายสื่อสาร แต่ก็มักจะเน้นไปที่การนำเสนอการแสดงที่แตกต่างไปจากละครตามขนบแบบเดิมๆ คณะละครที่ใช้วิธีการ Devising Theatre เป็นหลักมักผสมผสานการแสดงรูปแบบ

อื่นๆ เช่น การเต้น การแสดงกายกรรม การใช้หน้ากาก การแสดงละครใบ้ การประยุกต์ใช้การแสดง พื้นบ้านหรือ ศิลปะการแสดงแบบดั้งเดิม ฯลฯ มาใช้ ขึ้นอยู่กับความสนใจและความสามารถของนักแสดงผู้ร่วมกระบวนการเพื่อให้เกิดภาพที่น่าสนใจและสามารถสื่อสารแก่นความคิดหลักที่คณะผู้ร่วมกระบวนการต้องการนำเสนอได้ อาจรับเอาอิทธิพลจากพื้นที่การแสดง (Space) สร้างการแสดงที่มีความสัมพันธ์กับการใช้พื้นที่ โดยมากผู้ที่นำเอาแนวคิดของ Devising Theatre ไปปฏิบัติ มักจะให้ความสนใจกับการเรียนรู้จากกระบวนการทำงานมากกว่าผลลัพธ์ของกระบวนการ ดังนั้นเมื่อมีการจัดแสดงส่วนใหญ่จะเป็นการจัดแสดงงานที่อยู่ระหว่างการพัฒนา (Work in Progress) เพื่อรับฟังความคิดเห็นของคนดูซึ่งถือเป็นการให้คนดูมีส่วนในการร่วมมือสร้างสรรค์ด้วยอีกทางหนึ่ง

เวลาที่พูดถึงบทการแสดงในละครใบ้นั้นไม่ได้หมายถึงบทที่เป็นลายลักษณ์อักษรแต่หากหมายถึงการนำเสนอสถานการณ์ ตัวละคร ฉากและการกระทำของตัวละครเพื่อสื่อสารความหมายที่อยู่นอกเหนือคำพูดหรือตัวอักษร ดังนั้นการสร้างบทละครจึงหมายถึงกระบวนการค้นหาคำประกอบต่างๆ ที่จะทำให้ละครใบ้หนึ่งเรื่องสามารถสื่อสารข้อความไปยังคนดูผ่านการแสดงออกทางร่างกายโดยปราศจากบทสนทนา ผู้วิจัยเลือกกระบวนการสร้างสรรค์โดยการร่วมมือกันมาเป็นเครื่องมือหลักในการทดลองสร้างบทละครใบ้ครั้งนี้ด้วยเหตุผลว่า กระบวนการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกันสนับสนุนให้ผู้ใช้กระบวนการคิดนอกกรอบจากขนบการสร้างสรรคงานละครที่เริ่มจากบทละครลายลักษณ์อักษร ซึ่งมีได้ชัดต่อวิธีการสร้างบทละครใบ้แบบเดิมแต่อย่างไร เนื่องจากในการทำงานของคณะละครใบ้และนักแสดงละครใบ้ในประเทศไทยมักจะเริ่มต้นการสร้างบทละครใบ้โดยนักแสดงสร้างบทจากจินตนาการและร่างกายของตนเอง เน้นเลือกเนื้อเรื่องที่เอื้อให้เกิดภาพที่น่าสนใจบนเวทีที่สร้างอารมณ์ขัน แสดงมายาของละครใบ้หรือแสดงฝีมือของนักแสดงมากกว่าการให้ความสำคัญกับแก่นความคิดของเรื่อง การใช้กระบวนการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกันผู้ร่วมกระบวนการจะได้ร่วมกันนำเสนอความคิดเห็น และแบ่งปันประสบการณ์ผ่านกระบวนการทำงานสร้างสรรค์หลากหลายวิธีจะทำให้ได้บทละครที่น่าสนใจ อิงสถานการณ์ปัจจุบัน และได้ยิน “เสียง” หรือความคิดเห็นของผู้ร่วมกระบวนการจนสามารถวิพากษ์วิจารณ์ กระตุ้นเตือน ตั้งคำถาม หรือปลุกคนดูให้ตื่นด้วยข้อความบางอย่างที่ต้องการสื่อสารไปยังสังคมได้ ทำให้ประเด็นเรื่องสังคมและการเมืองชัดเจนขึ้นเพราะเป็นพื้นที่กลางที่นักแสดงและผู้ร่วมกระบวนการทุกคนสามารถแสดงจุดยืนและความคิดเห็นของตัวเองที่มีต่อสังคมการเมือง และแนวคิดต่างๆ ได้

สรุป จากการศึกษาแนวคิดทั้ง 3 หัวข้อ ขึ้นต้นต่อไปผู้วิจัยจะประมวลความรู้ที่ได้และนำไปประยุกต์ใช้สร้างบทละครใบ้ โดยใช้แนวคิดเรื่องการสร้างบทละครใบ้ผนวกกับแนวคิดการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องผ่านองค์ประกอบและโครงสร้างของบทละครพูด เป็นแนวทางในการทดลองสร้างบทละครใบ้ และใช้แนวคิดเรื่องการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกันเป็นกรอบในการดำเนินงาน ผู้วิจัยคาดว่า การใช้ 3 แนวคิดนี้ร่วมกันจะทำให้ผู้วิจัยค้นพบและเรียนรู้กระบวนการสร้างบทละครใบ้ และสามารถสร้างบทละครใบ้ที่ผนวกความตลกขบขันกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยได้

บทที่ 3

กระบวนการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่อง **ไทยจำ**

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ศึกษากระบวนการสร้างบทละครใบ้จากการสัมภาษณ์และสังเกตการณ์การทำงานของนักแสดงละครใบ้ในประเทศไทย รวมไปถึงศึกษาแนวคิดวิธีการเขียนบทละครพูดและการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกันระหว่างนักเขียนบทละคร นักแสดง ผู้กำกับ จากตำรา บทความวิชาการและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง จนสามารถสังเคราะห์และออกแบบกระบวนการสร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่ที่คาดว่าจะสามารถผนวกความตลกขบขันกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยได้แล้ว ขั้นตอนต่อไปของการวิจัย ผู้วิจัยจึงได้นำความรู้ที่ได้มาสร้างบทละครใบ้เรื่อง **ไทยจำ** ขึ้น และได้ทดลองนำเอาสถานการณ์หรือปัญหาต่างๆ ที่เป็นประเด็นวิพากษ์วิจารณ์ในสังคมไทยขณะนั้นมาเป็นเนื้อหาในการสร้างบทละครใบ้ โดยคาดหวังว่าหลังจบการทดลองผู้วิจัยจะได้บทละครใบ้ที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยร่วมสมัยอย่างลึกซึ้ง

ในบทนี้ผู้วิจัยแบ่งหัวข้อตามลำดับขั้นตอนการทำงาน จากจุดเริ่มต้นไปจนกระทั่งการสร้างบทเสร็จสิ้นและได้แบ่งหัวข้อย่อยเพื่อให้ผู้อ่านติดตามได้โดยง่าย โดยแบ่งตามการดำเนินงานและข้อค้นพบต่างๆ ที่พบระหว่างการทดลองสร้างบทละครใบ้ ซึ่งในระหว่างการทำงานนั้นผู้วิจัยดำเนินงานไปตามธรรมชาติของการวิจัยที่มีการทดลองหลากหลายวิธี และใช้การผสมผสานหลายแนวคิดทฤษฎีไปตลอดการดำเนินงาน ดังนั้นการเรียงหัวข้อในบทที่ 3 นี้จะแตกต่างจากการเรียงหัวข้อในบทที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยเรียงลำดับตามความสำคัญของเนื้อหาแนวคิดทฤษฎีที่ศึกษา ในบทนี้จะสรุปขั้นตอนการดำเนินงานโดยเรียงเป็นลำดับเพื่อให้เข้าใจง่าย ดังต่อไปนี้ 1) **ที่มาของเนื้อหาในบทละครใบ้เรื่อง ไทยจำ** คือ ขั้นตอนการค้นหาแหล่งที่มาหรือวัตถุดิบสำหรับสร้างบทละคร 2) **กระบวนการสร้างบทละครใบ้เรื่อง ไทยจำ** ซึ่งผู้วิจัยจะแบ่งหัวข้อย่อย ตามโจทย์การทดลองที่ใช้สร้างละครใบ้แต่ละเรื่อง ซึ่งมีทั้งหมด 10 เรื่องด้วยกัน ซึ่งแต่ละเรื่องมีที่มา กระบวนการสร้างสรรค์ และสมมุติฐานแตกต่างกัน และ 3) **กระบวนการคัดเลือกและจัดเรียงลำดับบทละครใบ้** ก่อนที่จะนำไปทดลองจัดแสดงจริงต่อหน้าคนดู

3.1 ที่มาของเนื้อหาในบทละครใบ้เรื่อง ไทยจำ

สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยได้ทดลองปฏิบัติตามแนวทางของการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน (Collaborative Creation) ที่ว่าวัตถุประสงค์สำหรับงานสร้างสรรค์บทละครนั้นไม่จำเป็นจะต้องมาจากโลกทัศน์ของนักเขียนบทละครเพียงคนเดียวก็ได้ นักเขียนบทละครอาจรวบรวมข้อมูลต่างๆที่สนใจ และใช้สื่อเหล่านั้นเป็นเครื่องมือสื่อสารกับนักแสดง และสร้างบทละครจากความคิดเห็น มุมมองที่นักเขียนและนักแสดงต้องการถ่ายทอดไปยังผู้ชม (Oddey 1994) ผู้วิจัยเป็นผู้คัดสรรข้อมูลจากนั้นจึงนำเอาข้อมูลอันประกอบไปด้วย รูปถ่าย ข่าว บทความ วิดีทัศน์ ฯลฯ มาแบ่งปันกับนักแสดง จากนั้นจึงช่วยกันอภิปรายเพื่อหาประเด็นหลักของเรื่องและ ทดลองแสดงจากปฏิภาณเพื่อสร้างสรรค์บทละครใบ้เรื่องใหม่

แหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยได้นำไปใช้สร้างบทละครใบ้นั้นมาจากหลายแหล่ง มีทั้งบทความ วิดีทัศน์ ภาพถ่าย เพลง หรือแม้กระทั่งประโยคคำพูดติดปากของคนไทย แต่ทั้งนี้แหล่งข้อมูลที่ผู้วิจัยพิจารณาแล้ว และเห็นว่าเหมาะสมที่จะนำไปใช้สร้างเป็นบทละครใบ้สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ที่ต้องการจะสร้างบทละครใบ้ที่ผนวกความตลกขบขันเข้ากับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมนั้น ประกอบไปด้วยองค์ประกอบสำคัญสามประการ ได้แก่ 1) เป็นเรื่องราวที่คนไทยทั่วไปรู้จัก คู่คนเคยเป็นอย่างดี มีประเด็นที่เป็นข้อถกเถียง หรือกำลังถูกวิพากษ์วิจารณ์ในสังคมไทยขณะนั้น 2) มีภาพที่คนดูสามารถระลึกถึง หรือเทียบเคียงตนเองเข้ากับสถานการณ์ได้ หรืออาจเคยมีประสบการณ์ร่วมในสถานการณ์นั้นๆ 3) มีบุคคลในเรื่องราว ที่มีลักษณะนิสัยหรือรูปลักษณะชัดเจน สามารถสร้างให้เกิดตัวละครที่น่าสนใจได้ ผู้วิจัยได้ใช้องค์ประกอบทั้งสามนี้เป็นหลักเกณฑ์พื้นฐานในการคัดเลือกเรื่องที่จะเข้าฉายและนำไปทดลองใช้สร้างบทละครกับนักแสดงในขั้นตอนต่อไป

3.1.1 เรื่องราวที่คนไทยทั่วไปรู้จัก คู่คนเคยเป็นอย่างดี มีประเด็นที่เป็นข้อถกเถียง กำลังถูกวิพากษ์วิจารณ์ในสังคมไทยขณะนั้น

เนื่องจากงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยต้องการทดลองนำเรื่องที่เกิดขึ้นในสังคมโดยเฉพาะเจาะจงว่าต้องเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในสังคมไทย เป็นปรากฏการณ์สำคัญที่คนไทยให้ความสนใจ และเป็นเรื่องที่ทันสมัย เกาะกระแสความนิยมและความสนใจของคนไทยในขณะนั้น (พ.ศ. 2552) ยกตัวอย่างเช่น เรื่องความขัดแย้งของกลุ่มความคิดทางการเมืองออกเป็นสองฝ่ายในประเทศไทย (เสื้อเหลือง-เสื้อแดง) เรื่องกระแสความนิยม “หลินปิง” หมี่แพนด้าเกิดใหม่ที่สวนสัตว์เชียงใหม่ หรือเหตุการณ์ความไม่สงบในจังหวัดชายแดนภาคใต้ เป็นต้น

สาเหตุที่ผู้วิจัยเลือกใช้บริบททางสังคมที่ต้องจำเพาะเจาะจงว่าเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นในสังคมไทย เพราะผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าที่ผ่านบทละครใบ้ในประเทศไทยยังไม่ค่อยได้นำไปใช้ในลักษณะการวิพากษ์วิจารณ์สังคมเท่าไรนัก แม้ว่าจะมีบทละครใบ้เรื่อง รัต-สา-หัต-กิจ ของไพฑูริย์ ไหลสกุล ที่ได้วิพากษ์วิจารณ์ระบบการทำงานที่ล้มเหลวของรัฐวิสาหกิจในประเทศไทย แต่หลังจากนั้นก็ไม่มีเรื่องใดที่มีบทละครใบ้เรื่องใดที่มุ่งเน้นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยอย่างชัดเจน และเมื่อจะวิพากษ์วิจารณ์สังคมก็มักจะเป็นการกล่าวถึงสังคมโดยกว้าง มิได้จำเพาะเจาะจงว่าเป็นสังคมไทย อาจเป็นเพราะนักแสดงเกรงว่าการนำประเด็นปัญหาสังคมมาใช้จะทำให้ละครใบ้ขาดอรรถรสของการเล่าเรื่องที่สนุก ตลกขบขันไป ดังนั้น ผู้วิจัยจึงตั้งสมมุติฐานว่าหากทดลองนำเอาเรื่องที่ใกล้ตัวและเฉพาะเจาะจงที่เกิดขึ้นในประเทศไทยมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่จะทำให้ได้บทละครใบ้ที่มีน้ำหนักของการวิพากษ์วิจารณ์สังคมมากยิ่งขึ้น

3.1.2 มีภาพที่คนดูสามารถระลึกถึง หรือเทียบเคียงตนเองเข้ากับสถานการณ์ได้ หรืออาจเคยมีประสบการณ์ร่วมในสถานการณ์นั้น ๆ

นอกจากจะเลือกเรื่องของคนไทยทั่วไปรู้จัก คู่คนเคยเป็นอย่างดี มีประเด็นที่เป็นข้อถกเถียง กำลังถูกวิพากษ์วิจารณ์ในสังคมไทยแล้ว ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าเรื่องที่เลือกมานั้นจำเป็นจะต้องมีองค์ประกอบสำคัญอีกประการคือ จะต้องมีความจำ หรือภาพที่คนดูสามารถระลึกถึง หรือเทียบเคียงตนเองเข้ากับสถานการณ์ได้ คนดูที่เป็นคนไทยอาจเคยเห็นภาพเหล่านี้ผ่านทางสื่อต่างๆ หรือแม้แต่อยู่ในเหตุการณ์หรือมีประสบการณ์ร่วมในเรื่องนั้นด้วย

เหตุผลที่จำเป็นต้องมีภาพจำเพราะว่าการสื่อสารในละครใบ้ซึ่งไม่ใช่คำพูด แต่มีประเด็นที่ต้องการวิพากษ์วิจารณ์ ผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องใช้ภาพจำที่ชัดเจนเพื่อให้คนดูสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเองเข้ากับบทละครได้อย่างทันที คนดูจะได้ไม่ต้องเสียเวลากับการคาดเดาว่ากำลังสื่อสารถึงอะไร นักแสดงแสดงเป็นตัวละครอะไร และการใช้ภาพจำจะทำให้นักแสดงสามารถระลึกถึงต้นแบบที่นักแสดงกำลังเลียนแบบได้ และเมื่อเกิดการเปรียบเทียบคนดูจะเห็นการยั่วล้อเสียดสีในการแสดง ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าจะทำให้คนดูรู้สึกตลกขบขัน และมองเห็นมุมมองการวิพากษ์วิจารณ์สังคมจากการเลือกใช้ภาพได้

3.1.3 บุคคลในเรื่องราวมีลักษณะนิสัยหรือรูปลักษณ์ชัดเจน สามารถสร้างให้เกิดตัวละครที่น่าสนใจได้

เหตุผลคล้ายกับข้อ 3.1.2 แต่ข้อที่แตกต่างคือ จะไม่ได้เลียนแบบบุคคลที่มีชื่อเสียง เจาะจงว่าเป็นบุคคลใดบุคคลหนึ่ง แต่จะเน้นเลียนแบบภาพแทนเหมารวม (Stereotype) ที่เป็นภาพจำของคนไทยว่าคนที่มีความซื่อสัตย์ มีสถานะทางสังคมแบบนี้ก็จะมีลักษณะ วิธีการเคลื่อนไหว แบบนี้ เช่น นักการเมือง ทหาร ครู ตำรวจ ซึ่งคนดูดูแล้วก็จะเชื่อมโยงได้ว่ากำลังวิพากษ์วิจารณ์ใครหรือคนกลุ่มไหนในสังคมไทยอยู่ สาเหตุที่ต้องหาภาพจำของตัวละครที่เป็นภาพพจน์ตายตัว เพราะต้องการหาทำทางที่สามารถสื่อสารได้ ซึ่งทำทางของตัวละครนั้นผู้วิจัยได้เลือกใช้ทั้งทำทางที่เลียนแบบพฤติกรรมจริง เพื่อให้คนดูสามารถเชื่อมโยงตัวละครในละครเข้ากับตัวละครจริงในประสบการณ์ได้ และอีกวิธีการหนึ่งที่ใช้ก็คือเลียนแบบทำทางจริง แต่ขยาย (Exaggerate) ทำทางให้ใหญ่ขึ้นเพื่อเน้นให้เห็นทำทางที่ตลกขบขัน

ผู้วิจัยได้นำแนวคิดของหนังสือเรื่อง *Very Thai: Everyday Popular Culture* ของ Philip Smith (2008) มาใช้ในการเลือกหัวข้อและเป็นวัตถุดิบด้วย เนื้อหาในหนังสือได้นำเสนอแนวคิดเรื่อง “ความเป็นไทย” เอกลักษณะประจำชาติไทยที่ไม่เหมือนชาติอื่นใดในโลก ซึ่งเอกลักษณะที่ว่านั้นไม่ใช่สิ่งที่ภาครัฐพยายามยกย่องเชิดชูว่าเป็นวัฒนธรรมประจำชาติ แต่กลับสะท้อนอยู่ในสิ่งละอันพันละน้อยที่พบเห็นได้ทั่วไปแต่กลับถูกมองข้าม และไม่ได้รับการยอมรับว่าเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมไทย ผู้เขียนได้หยิบจับเรื่องราวรอบตัว สิ่งต่างๆ ที่พบเห็นในสายตาของชาวต่างชาติที่อาศัยอยู่ในประเทศไทย ที่ก่อให้เกิดความสงสัย เกิดการตั้งคำถามถึงที่มาและความหมายของสิ่งเหล่านั้น ซึ่งเชื่อมโยงกับลักษณะนิสัย ความคิด ความเชื่อ ธรรมชาติของคนไทยแท้ๆ ผู้วิจัยได้หยิบประเด็นต่างๆ จากในหนังสือและนำมาพัฒนาต่อเป็นบทละครใบ้

3.2 กระบวนการสร้างบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า*

ในบทนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายถึงผลการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* ซึ่งประกอบไปด้วยละครใบ้ขนาดสั้น 7 เรื่อง แต่ในระหว่างกระบวนการสร้างสรรค์นั้น ยังมีบทละครใบ้ขนาดสั้นอีก 3 เรื่องที่ผู้วิจัยได้สร้างไว้คือเรื่อง ไม่เชื่ออย่าลบหลู่, เกรงใจ และ สแกนกรรม เอาไว้ แต่ผู้วิจัยไม่ได้รวบรวมเอาไว้ในบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* ซึ่งผู้วิจัยจะอภิปรายถึงเหตุผล และแนวคิดที่ทำให้ผู้วิจัยตัดสินใจตัดทั้ง 3 เรื่องนี้ออกในหัวข้อต่อไป

3.2.1 แนวคิดในบทละครใบ้เรื่อง ไทยจำ

แต่ก่อนอื่นจะขอบรรยายโครงเรื่องของทั้ง 10 เรื่องโดยสรุปก่อน เพื่อให้ผู้อ่านจะได้มองเห็นแนวคิดของบทละครใบ้ขนาดสั้นทั้ง 10 เรื่องอย่างครบถ้วน โดยเรียงตามลำดับการแสดง และอีก 3 เรื่องที่ตัดออกไปจะบรรยายต่อจากเรื่องที่ 7 ได้แก่

เรื่องที่ 1 ไหว้ไทย

บทใหม่โรงของเรื่อง นำเสนอการตีความเชิงสัญลักษณ์ของท่าทางการไหว้ ตัวละครในเรื่องใช้ท่าทางการไหว้เป็นตัวเชื่อมโยงสถานการณ์แต่ละสถานการณ์ นักแสดงจะเปลี่ยนบทบาทเป็นตัวละครต่างๆที่มีความสัมพันธ์เชิงอำนาจต่อกัน สะท้อนให้เห็นถึงความไม่ทัดเทียม ระบบความเชื่อ และความซับซ้อนที่เกิดขึ้นจากสถานการณ์ที่ผู้ชมชาวไทยคุ้นเคย นำไปสู่การตั้งคำถามว่าแท้ที่จริงแล้วคนไทยให้ความสำคัญให้กับสิ่งใดและใครเป็นผู้มีอำนาจในสังคมไทย

เรื่องที่ 2 I ♥ Thailand

เรื่องราววุ่นวายของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นและคนรับจ้างขับรถตุ๊กตุ๊กน้ำใจงามที่พยายามสร้างความประทับใจให้แก่นักท่องเที่ยวด้วยการพาไปชมสถานที่ท่องเที่ยวชื่อดังในประเทศไทย ไม่เว้นแม้แต่สถานที่ท่องเที่ยวยามค่ำคืน บทละครใบ้เรื่องนี้ขยายให้เห็นภาพประเทศไทยในมุมมองของชาวต่างชาติ ซึ่งขัดแย้งกับสิ่งที่คนไทยในฐานะเจ้าบ้านต้องการนำเสนอ

เรื่องที่ 3 พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ

ชายหนุ่มคนหนึ่งต้องการรับประทานอาหารอย่างสงบ เขาเลือกร้านค้าริมทางที่มีผู้คนสัญจรไปมา แต่แทนที่จะได้รับประทานอาหารอย่างที่ตั้งใจ เขากลับถูกรบกวนจากกองทัพขอทาน พ่อค้าแม่ค้าที่พยายามขายสินค้าด้วยวิธีการต่างๆ รวมถึงมิจฉาชีพที่อยากได้เงินจากคนใจอ่อนอย่างเขา ควรจะทำอย่างไรเมื่อใจหนึ่งก็อยากแสดงน้ำใจช่วยเหลือผู้ที่เดือดร้อน แต่อีกใจหนึ่งก็เกรงว่าการช่วยเหลือจะเท่ากับการสนับสนุนให้เกิดวงจรหากินแบบนี้ต่อไปเรื่อยๆ และจะทำอย่างไรเมื่อถูกคุกคามมากๆ เข้า บทละครเรื่องนี้ทำให้ผู้ชมได้ตระหนักถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคม ซึ่งบางครั้งผู้ชมก็ตกอยู่ในสภาวะกลืนไม่เข้าคายไม่ออกเช่นเดียวกับตัวละคร

เรื่องที่ 4 สักศรี

บทละครใบ้เรื่องนี้ย่อล้อความเชื่อเรื่อง “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่” ของคนไทย บทละครถูกสร้างให้เป็นบทละครใบ้แสดงเดี่ยว นักแสดงหนึ่งคนเล่นเป็นสองตัวละคร คือ อาจารย์หนู ช่างสักผู้นำเกรงขามและลูกศิษย์ซี้แพ้ว ลูกศิษย์ต้องการให้อาจารย์สักรอยสักศักดิ์สิทธิ์เพื่อมอบพลัง และความกล้าให้กับเขา แต่

เรื่องอลหม่านก็เกิดขึ้นเมื่อกลางพิธีสักลูกศิษย์เกิด “ของเข้า” เขาและอาจารย์จึงต้องต่อสู้กันด้วย พละนาภาพเหนือมนุษย์

เรื่องที่ 5 ศิกวันทรงชัย

การต่อสู้ล้อเลียนท่าทางแม่ไม้มวยไทยของตึกแตนสองตัวที่ไม่ถูกกัน จุดจบของตึกแตนสองตัวที่ไม่รู้ว่า ทะเลาะกันเรื่องอะไรก็ต้องโดนจับไปทอดกินอยู่ดี สะท้อนภาพความขัดแย้งทางการเมืองของคนสอง ฝ่ายที่มีความคิดเห็นขัดแย้งกัน

เรื่องที่ 6 สุปฏิปันโณ

บทละครใบ้เรื่องนี้ต้องการวิพากษ์วิจารณ์การกระทำที่ไม่เหมาะสมของพระสงฆ์ เช่น การอวดอุตริ การ รังกายเรื่องไสยศาสตร์ เป็นต้น ผู้ชมหัวเราะกับการกระทำอัน “ล้ำเส้น” ของตัวละครพระสงฆ์ในเรื่อง ที่ ทั้งปรามผี ปลูกเสกของขลัง ไปจนกระทั่งพยายามใกล้ชิดกับสีกา ซึ่งเชิญให้ผู้ชมขึ้นมาร่วมแสดงด้วย

เรื่องที่ 7 ราตรีสวัสดิ์

ละครใบ้ประกอบเพลงแสดงภาพเหตุการณ์สงครามในภาคใต้ ผ่านตัวละครทหาร 3 นาย ที่ต้องแลก ชีวิตเพื่อปกป้องคนในชาติ แสดงภาพผู้คนที่ใช้ชีวิตอาศัยอยู่ท่ามกลางสงคราม วิถีชีวิตที่เคยสุขสงบ กลับถูกทำลายด้วยเสียงปืน ชาวบ้านผู้บริสุทธิ์หลายคนถูกฆ่า คู่ขนานไปกับอาชญากรรมที่คนไทยบางคนเอาชีวิตและเวลาอันมีค่าของตนเองไปทิ้งหรือทำร้ายผู้บริสุทธิ์ในสังคมกับการทำเรื่องไร้สาระที่ไม่น่า ให้อภัย เช่น กลุ่มวัยรุ่นแข่งรถมอเตอร์ไซค์บนถนนหลวง กลุ่มวัยรุ่นปาหินที่กำลังเป็นข่าวใหญ่ใน ขณะนั้น

เรื่องที่ 8 ไม่เชื่ออย่าลบหลู่

บทละครใบ้เรื่องนี้มีแนวคิดที่จะท้วงติงและตั้งคำถามต่อพฤติกรรมการกราบไหว้บูชาของ “แปลก” ของ คนไทย ซึ่งไม่ใช่การกราบไหว้บูชาด้วยความเคารพเพียงอย่างเดียว แต่ยังหวังให้สิ่งทีเชื่อว่า “ศักดิ์สิทธิ์” นั้นช่วยให้โชคลาภ หรือแม้แต่บอกใบ้เลขเด็ดประจำงวดด้วย

เรื่องที่ 9 เกรงใจ

เด็กไทยมักถูกสั่งสอนให้มีความเกรงใจ ดังที่เราได้ยินสำนวนที่ว่า “ความเกรงใจเป็นสมบัติของผู้ดี” อยู่ เสมอ และก็ว่ากันว่าคำว่า “เกรงใจ” แบบที่คนไทยเข้าใจนั้นมีแค่ในภาษาไทยเท่านั้นที่สามารถสื่อ ความหมายได้ เพราะเป็นคุณลักษณะของคนไทย แต่ในความเป็นจริงแล้ว เราคนไทยมีความเกรงใจ จริงหรือ ในโอกาสไหนที่เราควรจะใช้ความเกรงใจ และในโอกาสไหนที่เราใช้คำว่าเกรงใจเป็นข้ออ้างใน การปฏิเสธการกระทำที่เราไม่ต้องการ

เรื่องที่ 10 สแกนกรรม

คำว่า “สแกนกรรม” เป็นคำใหม่ที่กำลังเป็นที่กล่าวขวัญถึงในสังคมไทย โดยเฉพาะสังคมที่ยังก้ำกึ่งระหว่างความเชื่อเรื่องการเวียนว่ายตายเกิด กับวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีสมัยใหม่ คำว่า “สแกนกรรม” เป็นการรวมเอาความคิด ความเชื่อสองฝั่งรวมเข้าไว้ด้วยกัน ในบทละครใบ้เรื่องนี้ได้ตั้งคำถามเกี่ยวกับความเชื่อเชื่อกฎแห่งกรรมของคนไทย และวิธีการ “สแกน” และ “แก้” กรรมแบบที่คนไทยยุคใหม่เชื่อ

จะเห็นได้ว่าบทละครทั้ง 10 เรื่องมีจุดร่วมกันอยู่ก็คือเป็นเรื่องของคนไทย ที่เกิดขึ้นในประเทศไทย แต่ละครใบ้ทุกเรื่องมีเนื้อหาที่แตกต่างกัน และมีที่มาในการสร้างบทละครใบ้ที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยมีได้ทำงานเรียงตามลำดับการแสดง แต่ว่าเริ่มจากสมมุติฐานการทดลองสร้างบทในแต่ละเรื่องแล้วจึงนำเรื่องที่ได้มาเรียงลำดับต่อกันในภายหลัง เพื่อสร้างชุดการแสดงที่มีความต่อเนื่องและนำไปสู่การนำเสนอแก่นความคิดของเรื่อง ซึ่งแก่นความคิดหลักของเรื่องที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ได้แก่ ความคิด “เรื่องไร้สาระประจำวัน” ที่เกิดขึ้นทุกวันในสังคมรอบตัวเรา เรื่องไร้สาระที่มักถูกมองข้ามแต่กลับสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาใหญ่ระดับชาติ ละครใบ้ทั้ง 7 เรื่องตีแผ่นิสัยที่เล่นที่จริง รักสนุกของคนไทย สะท้อนให้เห็นภาพรวมของปัญหาในสังคมไทยผ่านเหตุการณ์และสถานการณ์ต่างๆ บทละครเตือนเราว่าบางครั้งเราเองก็ลืมหรือสร้างทำเป็นไม่เห็นปัญหาที่เกิดขึ้นรอบตัวเรา บทละครตั้งคำถามว่าเป็นไปได้หรือไม่ที่เราคุ้นชินกับปัญหาเหล่านี้ไปเสียแล้ว และเมื่อคนดูดูละครใบ้เรื่อง ไทยจ๋า บทละครจะทำทนายคนดูว่าปัญหาสังคมที่แท้จริงก็คือความเพิกเฉย แก่ลึ้ม ไม่รับรู้ ไม่พูด หรือ “เป็นใบ้” ของคนไทยนั่นเอง ในหัวข้อต่อไปผู้วิจัยจะอธิบายวิธีการที่ผู้วิจัยใช้สร้างบทละครใบ้แต่ละเรื่อง

3.2.2 กระบวนการสร้างบทละครใบ้เรื่อง ไทยจ๋า

ผู้วิจัยจะแบ่งช่วงของกระบวนการทำงานออกเป็น 3 ช่วง โดยอิงตามแนวทางการทำงานและพัฒนาการของกระบวนการทดลอง ได้แก่ 1) ช่วงใช้ความรู้เดิมจากแนวคิดการเขียนบทละครพูด ตั้งแต่เรื่อง *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* จนถึง *I ♥ Thailand* 2) ช่วงทดลองสร้างบทตามแนวคิดการสร้างบทละครใบ้ ตั้งแต่เรื่อง *พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ* จนถึง *สุปฏิปันโน* และ 3) ช่วงผสมผสานแนวคิดการเขียนบทละครพูดและการสร้างบทละครใบ้ สร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน เพื่อสร้างบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาจริงจังขึ้น ตั้งแต่เรื่อง *ศึกวันทรงชัย ราตรีสวัสดิ์* และ *ไหว้ไทย*

3.2.2.1 ช่วงใช้ความรู้เดิมจากแนวคิดการเขียนบทละครพูด

ช่วงแรกของการทดลองนี้เป็นช่วงที่ผู้วิจัยเริ่มต้นทำงานร่วมกับนักแสดง เป็นช่วงลองผิดลองถูก โดยผู้วิจัยใช้ความรู้เดิมจากการสร้างบทละครพูดเป็นหลัก ช่วงนี้เป็นช่วงที่ประสบปัญหาในการสื่อสารค่อนข้างมาก ผู้วิจัยต้องเรียนรู้องค์ความรู้ใหม่ และปักหลักในสมมติฐานของการวิจัยที่ต้องการสร้างบทละครใบ้ที่ผนวกความตลกขบขันกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมโดยผูกเรื่องจากประเด็นสังคมไทย

ไม่เชื่ออย่าลบหลู่: การทดลองสร้างบทละครใบ้ตามความเข้าใจของผู้วิจัย

ผู้วิจัยเริ่มต้นสร้างบทละครใบ้เรื่องแรกด้วยเรื่อง *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* ผู้วิจัยใช้วิธีการพูดคุยกับนักแสดงหาประเด็นที่น่าสนใจ ซึ่งผู้วิจัยมีข้อมูลที่คัดเลือกมาแล้วจำนวนหนึ่งเกี่ยวกับความเชื่อเรื่องไสยศาสตร์ของคนไทย ผู้วิจัยถามความเห็นของนักแสดงเกี่ยวกับบทความ *Top 10 สิ่งที่ไม่ควรค่าแก่การกราบไหว้บูชาในประเทศไทย (2552)* ที่เผยแพร่ในสื่อออนไลน์ที่ผู้วิจัยสนใจเพราะในบทความนั้นมีทั้งแง่มุมที่สะท้อนภาพสังคมของคนไทยและมีความตลกขบขัน บทความนั้นเกี่ยวกับการใช้ชื่อเท็จจริงที่พิสูจน์ได้ทางวิทยาศาสตร์มาเป็นเหตุผลในการอธิบายปรากฏการณ์ต่างๆ ที่คนไทยกลุ่มหนึ่งเชื่อว่าเป็นปรากฏการณ์ลึกลับเหนือธรรมชาติ เช่น ชาวประมงในจังหวัดพังงาพบไข่ยักษ์ขนาดเท่าลูกมะพร้าว ชาวบ้านเชื่อว่าสัตว์ที่วางไข่ขนาดใหญ่เช่นนี้น่าจะมีขนาดตัวใหญ่มาก น่าจะเป็นสัตว์ศักดิ์สิทธิ์จึงมีการจัดฐูปบูชา ไร่แบ่งเด็ก พร้อมทั้งใช้มือลูบ หวังว่าจะมีเลขเด็ดปรากฏให้เห็น หลังจากเหตุการณ์ค้นพบไข่ยักษ์ นางระวีวรรณ ยิงวรรณศิริ หัวหน้าปศุสัตว์ จ.พังงาเปิดเผยว่า ไข่ที่พบน่าจะเป็นไข่ของนกกระจอกเทศ โดยที่จังหวัดพังงามีฟาร์มนกกระจอกเทศอยู่ 2-3 แห่ง ลูกจ้างของเจ้าของฟาร์มอาจจะขโมยมาจากที่อื่น แล้วนำมาทิ้งไว้ เพื่อจะนำไปปรงรับประทาน แต่เพื่อมั่นใจว่าไข่หรือไม่ใช่ ต้องนำไข่ไปพิสูจน์ในห้องแล็บ แต่ชาวประมงเจ้าของไข่ไม่ยอมให้นำไปพิสูจน์



ภาพที่ 3.1, 3.2, 3.3 และ 3.4 ตัวอย่างภาพประกอบในบทความ *Top 10 สิ่งที่ไม่ควรค่าแก่การกราบไหว้บูชาในประเทศไทย (2552)* ที่ผู้วิจัยใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละครใบ้เรื่องแรก

ผู้วิจัยถามทัศนคติของนักแสดงที่มีต่อบทความ ซึ่งในบทความนั้นได้กล่าวถึงเหตุการณ์ที่แรกเริ่มดูเหมือนจะแปลกประหลาด แต่เมื่อใช้วิจญาณญาณพิจารณาแล้วจะเห็นว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่สามารถอธิบายได้ด้วยวิทยาศาสตร์ทั้งสิ้น ทั้งหมด 10 เหตุการณ์ ผู้วิจัยถามนักแสดงว่าสนใจเรื่องใดมากที่สุด หรือเรื่องใดที่นักแสดงเคยมีประสบการณ์ร่วม นักแสดงทั้ง 3 คนร่วมกันอธิบายเกี่ยวกับเรื่องความเชื่อของคนไทยที่ว่าสิ่งที่คุณคิดปกติไปจากธรรมชาติ ถูกทำให้กลายเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ และนำไปสู่ความเชื่อเรื่องโชคลางของคนไทยในที่สุด ผู้วิจัยและนักแสดงเห็นพ้องกันว่า การเดินทางจากสิ่งที่เป็นธรรมชาติ (แต่คุณคิดธรรมชาติ) เช่น ต้นไม้รูปร่างแปลก สัตว์ที่มีอวัยวะผิดปกติ หรือ วัตถุประหลาดที่ค้นพบแต่ไม่สามารถอธิบายได้ว่าเป็นอะไรและมาจากไหน ไปสู่สถานะสิ่งศักดิ์สิทธิ์เกิดขึ้นได้อย่างไร และอะไรที่ทำให้คนไทยเชื่อว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์นี้จะนำพาโชคลางมาให้แก่ผู้ที่กราบไหว้บูชา ดังนั้นผู้วิจัยลองให้นักแสดงทดลองแสดงจากปฏิภาณ โดยตั้งใจว่าเริ่มจากผู้ชายคนหนึ่งกับต้นไม้ต้นหนึ่ง และแต่ละคนต้องเล่าเรื่องต้นไม้ต้นนี้ขยายความขึ้นเรื่อยๆ ให้นักแสดงลองใช้จินตนาการว่าจากต้นไม้เพียงต้นเดียวจะกลายเป็นต้นไม้ที่มีคนมากกราบไหว้บูชาได้อย่างไร เรื่องเริ่มต้นดังนี้

ผู้ชาย1 บรรจงปลูกต้นไม้ต้นเล็กๆ เขาค่อยๆรดน้ำมันอย่างทะนุถนอม เขาเอื้อมมือไปจับต้นไม้แต่ประมาทจนโดนหนามไม้ตำเลือดไหล เขารู้สึกเจ็บ

ผู้ชาย2 เดินมาเห็นจึงถามว่าผู้ชาย 1 เป็นอะไร ผู้ชาย1 บอกว่าโดนหนามไม้ตำเลือดออก ผู้ชาย2 ตีความว่าต้นไม้ต้นนี้เป็นต้นไม้อาถรรพ์ เป็นต้นไม้กระหายเลือด

ผู้ชาย2 รีบเอาเรื่องไปให้ ผู้ชาย3ฟัง โดยแต่งเติมเรื่องเพิ่มเล็กน้อย ว่าเป็นต้นไม้ใหญ่ที่น่าเกรงขาม มีกิ่งก้านยื่นออกมารูปร่างคล้ายงูพิษ...

เรื่องค่อยๆ ขยายความออกไปเรื่อยๆ จากเรื่องเล็กๆ ที่เหมือนจะไม่มีอะไรผิดปกติ กลายเป็นเรื่องเล่าที่เต็มไปด้วยการแต่งเติมเสริมความจนห่างไกลออกจากความจริง ผู้วิจัยได้พูดคุยกับนักแสดงเมื่อการแสดงจากปฏิภาณดำเนินมาถึงจุดที่นักแสดงเริ่มสร้างเรื่องราวให้ต้นไม้มีความน่ากลัว ผู้วิจัยสร้างโจทย์ให้นักแสดงเพิ่มขึ้น คือให้เล่าเรื่องการกระจายข้อมูลว่าจากประสบการณ์ของผู้ชายคนหนึ่งกลายเป็นเรื่องใหญ่ระดับชาติที่ได้ขึ้นหนังสือพิมพ์หน้าหนึ่งได้อย่างไร นักแสดงได้เพิ่มเติมมุมมองที่นักแสดงมีต่อสื่อ เช่น อินเทอร์เน็ต ที่นักแสดงให้ความคิดเห็นว่าเป็นสื่อที่สามารถกระจายข่าวสารได้รวดเร็วที่สุดในยุคปัจจุบัน แต่ขณะเดียวกันก็ตรวจสอบความจริงได้ยากที่สุดเช่นกัน นักแสดงทดลองแสดงด้วยปฏิภาณต่อจากเรื่องที่ค้างเอาไว้

ผู้ชาย3 ตื่นเต้นรีบอีเมลบอกเพื่อนๆ

เพื่อน1 ได้รับอีเมลล์ของขวัญจากผู้ชาย3 รู้สึกหวาดกลัวในอาถรรพ์จึงส่งอีเมลล์ต่อไปเรื่อยๆ

ต้นไม้กลายเป็นร่างไปเรื่อยๆ จนกลายเป็นตำนาน

ผู้ชาย1 รดน้ำต้นไม้ต้นเดิมอย่างทะนุถนอม ผู้ชาย2 ชวนให้ไปกราบไหว้ต้นไม้ใหญ่ ที่คนรำลือกันว่าเป็นต้นไม้ผี ผู้ชาย1 ปฏิเสธไม่ได้ จำใจไป ทั้งที่เชื่อครึ่งไม่เชื่อครึ่ง โดยที่ไม่รู้ว่าต้นตอของเรื่องก็คือต้นไม้ของตัวเอง

ผู้ชาย3 คนไปพบคลื่นมหาชนศรัทธา กำลังกราบไหว้ต้นไม้ยักษ์ที่น่าเกรงขาม ผู้ชาย2 กับผู้ชาย1 พยายาม 1.ขูดหาหอย 2.บูชาต้นไม้ด้วยผ้าแพร 3.นับกิ่งก้านใบ

ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าเมื่อเรื่องดำเนินมาถึงการส่งอีเมลล์ นักแสดงละครใบ้เริ่มใช้ “เอกลักษณ์ของละครใบ้” (สมพร 2554) โดยเฉพาะเอกลักษณ์ในท่าทางและการเคลื่อนไหว (Mime Movement) มาเป็นเครื่องมือพิเศษในการเล่าเรื่องสามวิธีหลัก กล่าวคือ วิธีที่หนึ่ง นักแสดงเปลี่ยนบุคลิกตัวละคร นักแสดง 1 คนเล่นเป็นหลายตัวละคร และนักแสดงพยายามสร้างบุคลิกของตัวละครที่แตกต่างกันตามความเคยชิน โดยที่ผู้วิจัยยังไม่ได้ให้โจทย์ว่าตัวละครเป็นใคร วิธีที่สอง นักแสดงสวมบทบาทสิ่งอื่นที่ไม่ใช่มนุษย์ เช่น ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ โดยที่ท่าทางของนักแสดงสร้างความเชื่อได้ว่านักแสดงทั้งสามคนเป็นต้นไม้ต้นเดียวกัน แต่เป็นต้นไม้ที่ผ่านการสร้างเรื่องให้มีบุคลิกท่าทางประหนึ่งตัวละครที่มีพัฒนาการเพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และวิธีที่สามนักแสดงใช้เอกลักษณ์เกี่ยวกับเวลา (Mime Time) และเอกลักษณ์เกี่ยวกับพื้นที่ (Mime Space) ในกลวิธีการเล่าเรื่องสองฉาก (สองเหตุการณ์ ต่างสถานที่) ไปพร้อมกัน โดยที่นักแสดงอยู่ในสถานที่เดียวกันแต่ไม่ต้องมีฉากหรืออุปกรณ์ประกอบฉากมาช่วย แต่สามารถใช้ท่าทางเล่าเรื่องที่ตัวละครกำลังเล่าหรือพิมพ์ข้อความถึง



ภาพที่ 3.5 และ 3.6 นักแสดงขณะทดลองแสดงจากปฏิภาณเพื่อสร้างบทละครใบ้เรื่อง
ไม่เชื่ออย่าลบหลู่

หลังจากที่มาถึงฉากที่ผู้คนหลังไหลมากرابไหว้ต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ตามที่ผู้วิจัยตั้งโจทย์ไว้ในตอนต้นแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าโครงเรื่องยังไม่ได้พัฒนาไปสู่ความขัดแย้งหลักที่จะสะท้อนให้เห็นถึงแก่นความคิดหลักของเรื่องที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ซึ่งก็คือ การวิพากษ์ประโยคที่ว่า “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่” ผู้วิจัยต้องการตั้งคำถามให้คนดูชกคิดว่า แท้จริงแล้วความเชื่อมาจากอะไร การที่พูดต่อกันว่า “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่” ทำให้คนเลิกตั้งคำถาม เลิกสงสัยหรือเปล่า ผู้วิจัยจึงถามความคิดเห็นนักแสดงต่อไปว่ามีเรื่องอะไรอีกบ้างที่นักแสดงคิดเห็นว่ายู่ได้ร่วมเดียวกับวลี “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่” นักแสดงได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเรื่องพระสงฆ์ที่อวดอุตริ ซึ่งมักจะอ้างว่ามี

ความสามารถทางไสยศาสตร์ และก็มักจะเป็นที่เคารพศรัทธาของคนไทย เห็นได้จากข่าวตามหน้าหนังสือพิมพ์ต่างๆ ที่เมื่อพูดถึงพระสงฆ์ที่คนไทยเลื่อมใสศรัทธาก็มักเป็นพระเกจิอาจารย์ชื่อดังที่สามารถปลุกเสกเครื่องรางของขลังและใบ้เลขเด็ดได้

ผู้วิจัยเห็นว่าเรื่องนี้นักแสดงเสนอนั้นมีองค์ประกอบของการคัดเลือกแหล่งที่มาของบทละครครบทั้งสามประการดังที่ได้อภิปรายไว้ในหน้า 48-50 ผู้วิจัยจึงให้นักแสดงทดลองใช้เรื่องพระสงฆ์อวดอุตริมาแล้วเรื่องต่อจากเรื่องต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์ จะเกิดอะไรขึ้นได้บ้างถ้าหากพระสงฆ์รูปนี้อ้างว่าสามารถใบ้เลขเด็ดได้แม่นยำกว่าต้นไม้ศักดิ์สิทธิ์

มีพระพุทธรูปหนึ่งเดินมาเห็นเหตุการณ์ พระมองชาวบ้านอย่างเวทนา พระนั่งลงที่โคนต้นไม้ใหญ่ และเริ่มสำแดงอิทธิฤทธิ์ พระนั่งตัวสั่นออกอาการเหมือนคนทรง พระใบ้หวยให้ชาวบ้าน ผู้ชาย1และผู้ชาย2 ทั้งในความสามารถ ขอฝากตัวเป็นศิษย์

พระสแกนกรรมให้ผู้ชาย1 และผู้ชาย2 ซาติที่แล้วทำอะไรไว้บ้าง

พระบอกว่าผู้ชาย1 มักจะปวดหลังบ่อยๆ เพราะซาติที่แล้วชอบตีหมา

พระบอกว่าผู้ชาย2 เกิดมาอาภัพหน้าตาไม่ดี เพราะซาติที่แล้วไม่ยอมทำบุญทำทานกับพระ

ผู้ชาย1 กับผู้ชาย2 เชื้อรับทำบุญสะเดาะเคราะห์แก้กรรมกับพระ



ภาพที่ 3.7 และ 3.8 นักแสดงขณะทดลองแสดงจากปฏิภาณเพื่อสร้างบทละครใบ้เรื่อง
ไม่เชื่ออย่าลบหลู่

ผู้วิจัยเห็นว่าทำให้นักแสดงเริ่มสร้างบทละครจากตัวละครตัวใดตัวหนึ่งที่มีบุคลิกลักษณะนิสัยที่เฉพาะเจาะจงยิ่งขึ้น ตัวละครมีเป้าหมายอย่างพระสงฆ์ที่ต้องการหลอกเอาเงินชาวบ้าน ทำให้นักแสดงสามารถสร้างเรื่องที่เป็นรูปธรรม และสามารถดำเนินเรื่องได้อย่างราบรื่นกว่าการสร้างจากโครงเรื่องคร่าวๆ หรือจากตัวละครที่ลักษณะนิสัยไม่ชัดเจน เช่น ชาวบ้านคนหนึ่ง หรือ ผู้ชายคนหนึ่ง ดังนั้นผู้วิจัยจึงได้เรียนรู้วิธีการทำงานกับนักแสดงว่าควรจะต้องเลือกใช้คำที่สามารถอธิบายเป็นภาพได้ นักแสดงสามารถเข้าใจได้ว่าผู้วิจัยต้องการให้ตัวละครมีลักษณะและมีความต้องการอย่างไร แต่หลังจากที่สร้างบทละครเรื่องพระผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าแกนของโครงเรื่องถูกนักแสดงนำพาออกไปจากแกนเรื่องเดิมที่ต้องการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องที่ว่าเรื่องเกิดจากเรื่องเล็กๆ เพียงน้อยนิด แต่ถูกขยายเรื่องให้ดูขลังดูยิ่งใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ จนกลายเป็นสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่ผู้คนมากราบไหว้เพราะหวังจะให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ช่วยเหลือ ซึ่งเมื่อสร้างบทมาถึงขั้นนี้ผู้วิจัยเห็นว่าบทให้นำนักแสดงไปทำการเล่าเรื่องของตัวละคร ซึ่งเพิ่งมาปรากฏตัวภายหลัง ไม่มีที่มาที่น่าเชื่อถือเท่าใดนัก ผู้วิจัยจึงต้องกลับมาพูดคุยกับนักแสดงอีกครั้งว่านักแสดงมองเห็นประเด็นเรื่อง “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่” ในบทละครตอนที่กำลังสร้างอยู่หรือไม่

นักแสดงแสดงความคิดเห็นว่าสามารถมองเห็นประเด็นได้อยู่ แต่ว่าบทละครอาจจะออกจากโครงเรื่องที่ตั้งใจไว้ในตอนต้นมากเกินไป และยังไม่มิติศทางว่าตัวละครแต่ละตัวจะพัฒนาไปในทิศทางใด และจะนำไปสู่บทสรุปของเรื่องอย่างไร ผู้วิจัยจึงให้นักแสดงกลับมาตั้งต้นที่คำว่า “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่” อีกครั้งว่าเมื่อพูดถึงวลีนี้นักแสดงคิดถึงสถานการณ์ใดในสังคมไทย นักแสดงกล่าวว่านอกจากจะคิดถึงเรื่องเหตุการณ์เห็นธรรมชาติตามที่ผู้วิจัยได้ยกขึ้นมาเป็นประเด็นในตอนต้นแล้ว ยังนึกถึงเรื่องความเชื่อเรื่อง “ผี” ปรากฏการณ์ลึกลับน่ากลัว ที่แม้ว่าจะไม่เคยเห็นกับตา แม้ว่าจะไม่เชื่อเรื่องทั้งหมด แต่สุดท้ายแล้วคนไทยก็มีทัศนคติเกี่ยวกับเรื่องผีว่า “ไม่เชื่อก็อย่าลบหลู่”

ผู้วิจัยได้เตรียมบทความจากอินเทอร์เน็ตอีกสองบทความ เป็นเรื่องเล่าของชายสองคนที่เล่าเรื่องความเชื่อและประสบการณ์การเจอผีปอบ ในบทความในบรรยายอย่างละเอียดถึงลักษณะของคนที่โดนผีปอบสิง ส่วนมากมักเป็นหญิงชรา ผอม มีอาการป่วย อาศัยอยู่ในชนบทแถบภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ผู้วิจัยมีความสนใจเกี่ยวกับเรื่องการล่าผีปอบของคนไทยในชนบทภาคอีสานอยู่แล้ว จึงหยิบยกเรื่องบทความสองบทนี้มาพูดคุยถามความคิดเห็นกับนักแสดง ผู้วิจัยได้อภิปรายกับนักแสดงในแง่ที่ว่าเพราะเหตุใดยังมีปรากฏการณ์การไล่ล่าผีปอบอยู่จนถึงทุกวันนี้ และก็ยังเห็นเหตุการณ์นี้ได้ในรายการโทรทัศน์ ถึงขั้นทำร้ายหรือเผาบ้านของผู้ที่ถูกชาวบ้านเชื่อว่าเป็นร่างที่ถูกผีปอบสิง และไม่มี การพิสูจน์ความจริงว่าแท้ที่จริงแล้วเรื่องจริงมีที่มาที่ไปอย่างไร

ผู้วิจัยและนักแสดงมีความเห็นว่่าดี “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่” ในสถานการณ์นี้มีนัยยะที่แตกต่างจากอีกสองเหตุการณ์ก่อนหน้า (ต้นไม้ และ พระ) มองว่าเป็นเครื่องป้องกันตัวของชาวบ้านที่ไม่ต้องการหาเหตุผลหรือคำอธิบายใดๆ และไม่ต้องการให้เรื่องเลวร้ายมาเป็นปัญหาของตนเอง ผู้วิจัยจึงขอให้นักแสดงทดลองแสดงด้วยปฏิภาณอีกครั้ง โดยพัฒนาเรื่องต่อจากเรื่องพระที่ได้ทดลองสร้างเอาไว้ก่อนหน้านี้ เพราะต้องการทดลองดูว่าจะสามารถเชื่อมทั้งสามเหตุการณ์ (ต้นไม้ พระ และ ปอบ) ไว้ด้วยกันได้หรือไม่ เพราะทั้งสามเรื่องก็วิพากษ์เรื่อง “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่” เหมือนกันแต่ในแง่มุมที่แตกต่างกัน

ระหว่างนั้น (ระหว่างที่พระกำลังทำพิธีแก้กรรม) ผู้ชาย2 ได้รับข่าวใหม่จากมือถือ ชาวบอกว่าไม่ไกลจากนี้ มีหญิงชราคนหนึ่งกลายร่างเป็นผีปอบ ชอบกินของสด ฆ่าหมาแมวหมูแถวบ้านไปหลายตัวแล้ว พระต้องการไปปราบนั่งผีปอบชราด้วยตัวเอง

เรื่องของหญิงชรา

หญิงชราผู้นำสงสาร เป็นหญิงแก่ไม่เต็มเต็ง ไปที่ไหนก็มีแต่คนรังเกียจ เพราะถูกหาว่าเป็นปอบ หญิงชราเป็นคนโอบอ้อมอารีรักสัตว์ แต่ก็ถูกหาว่ากินหมากินแมว หญิงชราโดนชาวบ้านเอาหินขว้างปาใส่

พระกับผู้ชาย1 ตามมาเจอหญิงชรากำลังนั่งหลบมุมอยู่ด้วยความกลัว พระทำท่ายีปอบเผาให้ขึ้นมาสู้กัน

อาการหวาดกลัวของหญิงชราถูกตีความว่าเป็นอาการของคนที่ถูกคุณไสย พระหยิบไม้เรียวออกมาเตรียมไล่ผี

หญิงชราถูกไล่ต้อนจนสติขาด ด้วยความโกรธแค้น หญิงชราจึงลุกขึ้นสู้กับพระ ด้วยลีลาแอ็คชั่นมันส์สะใจ โดยมีผู้ชาย1 ฝ้าลุ่นอยู่ด้วย

แต่ท้ายที่สุดด้วยสังขาร หญิงชราก็พ่ายแพ้ให้แก่พระ หญิงชราผู้นำสงสารโดนขับไล่ออกจาก หมูบ้าน

พระจุดไฟเผาบ้านของเธอ และรับเงินค่าจ้างไล่ปอบจากชาวบ้าน

ผู้ชาย1 มินงงสับสนต่อเหตุการณ์ เขาไม่เข้าใจว่าทำไมชาวบ้านถึงบ้าคลั่งไล่หญิงชราอย่างแค้นน้ำใจ
ผู้ชาย1 รู้สึกสงสารหญิงชราตั้งใจว่าจะเข้าไปปอบ แต่ก็กลัวสายตาของชาวบ้าน

ผู้ชาย2 กับผู้ชาย3 มาตามผู้ชาย1 กลับบ้านไปดูข่าวใหม่ ต้นไม้ประหลาด ยืนต้นไร้ใบ แต่ยังมีชีวิตอยู่

ผู้ชาย1 สับสนต่อเหตุการณ์เขาปฏิเสธเพื่อน ไม่อยากไปดูต้นไม้ประหลาด แต่เพื่อนยืนยันว่ายังไงก็ต้องไปบูชา เป็นมงคลชีวิต ไม่เชื่ออย่าลบหลู่

ผู้ชาย1 จำใจ ยอมตามไปด้วย

จบเรื่อง “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่”

เมื่อทดลองสร้างบทละครไปจบเรื่องแรก ผู้วิจัยประเมินบทละครเรื่องแรกและเห็นปัญหาอีกประการคือบทละครมีความยาวเกินไป แม้ทั้งสามเรื่องจะวิพากษ์แก่นความคิดเรื่อง “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่” เหมือนกัน แต่เมื่อมีความยาวและตัวละครมากเกินไป ผู้วิจัยเกรงว่าคนดูอาจสับสนกับข้อมูลที่ผู้วิจัยพยายามให้มากเกินไป และหมดความสนใจที่จะติดตามละครไปในที่สุด

ผู้วิจัยได้ถามความคิดเห็นของนักแสดงว่ามีความคิดเห็นอย่างไรเกี่ยวกับบทและกระบวนการที่เพิ่งทดลองไปบ้าง นักแสดงแสดงความคิดเห็นว่ายังไม่ค่อยมั่นใจว่ากระบวนการที่มีผู้วิจัยเข้ามาช่วยงานในฐานะผู้สร้างบทละครจะให้ผลดีทั้งหมด เพราะนักแสดงไม่เคยทำงานโดยเริ่มต้นการสร้างบทร่วมกับนักเขียนบทละคร (ปกตินักแสดงจะสร้างบทด้วยตนเอง หรือสร้างร่วมกัน และให้ผู้กำกับช่วยดูการซ้อมภายหลังจากการสร้างบทเสร็จแล้ว) ดังนั้น นักแสดงจึงเห็นว่ากรณีที่ผู้วิจัยเข้ามาอยู่ในกระบวนการสร้างบทด้วยนั้นทำให้ขั้นตอนการทำงานใช้เวลามากขึ้น และเนื่องจากเป็นงานวิจัยเชิงวิชาการทำให้นักแสดงมีความเกรงใจไม่กล้านำเสนอความคิดเห็น แต่นักแสดงก็ยอมรับว่ากระบวนการที่มีผู้วิจัยเข้ามาช่วยสร้างบทด้วยนั้นก็ได้เห็นวิถีคิดวิธีการทำงานแบบอื่น ซึ่งไม่ใช่วิธีการทำงานที่คุ้นเคย ดังนั้นนักแสดงจึงยังคงสนใจที่จะร่วมการวิจัยต่อไป ส่วนผู้วิจัยได้เก็บข้อมูล ข้อคิดเห็นจากนักแสดง และสะสมองค์ความรู้ใหม่จากการพยายามทดลองสร้างบทละครไปเรื่องแรก

เกรงใจ: ทดลองสร้างบทละครไปจากคำพูด

บทละครไปเรื่องที่สองที่ผู้วิจัยทดลองสร้างกับนักแสดงคือบทละครไปเรื่อง เกรงใจ ซึ่งเป็นการทดลองขนาดสั้น ผู้วิจัยเริ่มต้นที่การตั้งข้อสังเกตและค้นคว้าด้วยตนเองว่ามีคำพูดหรือประโยคใดในภาษาไทยที่ใช้กันและเข้าใจกันเฉพาะคนไทยผู้ใช้ภาษาไทย โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่คุ้นเคยกับวัฒนธรรมประเพณีไทยเป็นอย่างดี ผู้วิจัยนึกถึงวลีว่า “ไม่เป็นไร” ซึ่งแม้จะสามารถแปลเป็นภาษาอื่นได้แต่ก็ไม่ตรงกับความหมายที่เข้าใจกันระหว่างคนไทยด้วยกัน ยกตัวอย่างเช่น ใน

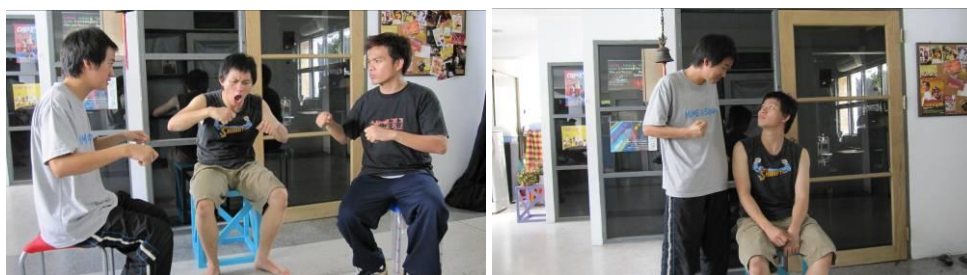
ภาษาอังกฤษ หากจะตอบว่า “ไม่เป็นไร” จำเป็นต้องพิจารณาสถานการณ์และผู้ฟังก่อน จึงสามารถตอบได้หลายคำตอบ เช่น “Never mind” “It’s O.K.” “It’s alright” ฯลฯ แต่ในภาษาไทย “ไม่เป็นไร” แควลีเดียวสามารถใช้ตอบได้หลายสถานการณ์ และมีความหมายที่กว้างกว่า

ผู้วิจัยเริ่มต้นความคิดจากคำว่า “ไม่เป็นไร” สะท้อนให้เห็นลักษณะนิสัยของคนไทยที่ถูกปลูกฝังให้เป็นคนรู้จักความเกรงใจ อ่อนน้อม ให้อภัย ซึ่งเหล่านี้ถือเป็นคุณสมบัติที่คนไทยถูกสั่งสอนมาตั้งแต่เด็ก แต่บางครั้งคนไทยก็พูดคำว่า “ไม่เป็นไร” ชัดกับความรู้สึกหรือความต้องการที่แท้จริงของตัวเอง คนไทยอาจพูดว่า “ไม่เป็นไร” เพื่อยุติความขัดแย้ง เพื่อออกจากสถานการณ์ที่ทำให้ลำบากใจ หรือเพื่อสร้างความพึงพอใจให้กับอีกฝ่าย หรือแม้กระทั่งใช้คำว่า “ไม่เป็นไร” ที่อีกฝ่ายจำยอมพูดเพื่อสร้างอำนาจและสิทธิพิเศษอะไรบางอย่างให้กับตัวเอง

ผู้วิจัยทดลองให้นักแสดงลองแสดงจากปฏิภาณ โดยให้สถานการณ์เล็กๆ สั้นๆ สถานการณ์แรกเป็นเหตุการณ์บนโต๊ะอาหารในครอบครัว เมื่อชายหนุ่มมาเยี่ยมบ้านแฟนสาวและพบกับพ่อของฝ่ายหญิง การร่วมโต๊ะอาหารในครั้งนั้นเกิดการใช้คำว่า “ไม่เป็นไร” ในสถานการณ์ใดบ้างและมีความแตกต่างกันอย่างไร เช่น ชายหนุ่มพยายามเอาใจพ่อของหญิงสาวด้วยการดักอาหารให้แต่พ่อของฝ่ายหญิงปฏิเสธอย่างเย็นชาว่า “ไม่เป็นไร” หญิงสาวดักอาหารให้ชายหนุ่มให้ทานเยอะๆ บอกว่าอาหารมีอันนี้เป็นฝีมือของพ่อ ชายหนุ่มพยายามจะบอกว่า “ไม่เป็นไร” อิ่มแล้ว แต่จริงๆ อาหารรสชาติไม่ถูกปาก เหลืออาหารขึ้นสุดท้ายชายหนุ่มกับหญิงสาวเคียงกัน ต่างคนต่าง “ไม่เป็นไร” และยกให้อีกฝ่ายเพราะเกรงใจไม่กล้ากิน พ่อของหญิงสาวฉวยโอกาสกินขึ้นสุดท้ายเป็นต้น แต่เนื่องจากเป็นละครให้นักแสดงจึงไม่สามารถพูดโต้ตอบกันได้ แต่ใช้ท่าทางสถานการณ์ที่มาจากความขัดแย้งของตัวละครเล่าเรื่อง

เมื่อนักแสดงเริ่มเข้าใจโจทย์แล้วว่าการใช้ประโยคเพียงประโยคเดียวหรือวลีเดียวดังตัวอย่างสามารถสร้างความขัดแย้งให้เกิดขึ้นในสถานการณ์ธรรมดาและจะเริ่มตั้งต้นเป็นบทละครได้อย่างไร ผู้วิจัยจึงทดลองให้สถานการณ์ใหม่โดยให้นักแสดงเป็นผู้เลือกสถานการณ์เอง นักแสดงเลือกให้เหตุการณ์เกิดขึ้นบนรถไฟฟ้าบีทีเอส สถานที่ซึ่งทุกวันนี้แทบจะไม่มีใครคำนึงเรื่องความเกรงใจ มารยาท หรือน้ำใจอีกแล้ว นักแสดงทดลองแสดงด้วยปฏิภาณ เริ่มต้นจากนักแสดงสองคนเป็นผู้หญิงขึ้นมาบนรถไฟฟ้าในชั่วโมงเร่งด่วน ข้างหน้าของผู้หญิงทั้งสองคนมีที่นั่งว่างอยู่เพียงหนึ่งที่ ผู้หญิงเกรงใจกัน ต่างฝ่ายต่างบอกว่า “ไม่เป็นไร” และเชิญให้อีกฝ่ายนั่ง แต่ก็ไม่มีใครยอมนั่ง ผู้หญิงคนที่ 1 ให้เหตุผลว่าผู้หญิงคนที่ 2 มีสัมภาระเยอะแยะควรได้นั่ง แต่ผู้หญิงคนที่ 2 ปฏิเสธและบอกว่าผู้หญิงคนที่ 1 กำลังตั้งครรภ์อยู่ควรจะได้นั่งมากกว่า ผู้หญิงคนที่ 1 เริ่มโมโห บอกว่า

ไม่ได้ตั้งครุฑ ระหว่างที่หญิงสาวสองคนกำลังถกเถียงกันอยู่นั้นมีชายหนุ่มอีกคนหนึ่งแทรกตัวเข้ามา นั่ง บอกว่า “ไม่เป็นไร” นั่งเองก็ได้ หญิงสาวสองคนโมโหชายหนุ่มรุมตบว่าชายหนุ่มไม่มีน้ำใจ ไม่รู้จักความเกรงใจ ทำให้เกิดเหตุการณ์ทะเลาะวิวาทขึ้น เหตุการณ์จบตรงที่ไม่มีใครยอมใคร ทั้งสามคนจำใจนั่งเบียดบนเก้าอี้ตัวเดียวกัน



ภาพที่ 3.9 และ 3.10 นักแสดงขณะทดลองแสดงจากปฏิภาณเพื่อสร้างบทละครใบ้เรื่อง เกรงใจ

หลังจากทดลองแสดงด้วยปฏิภาณ 2 สถานการณ์ ผู้วิจัยเห็นว่าประเด็นที่นำมาใช้นั้น แม้แนวคิดเริ่มต้นจะน่าสนใจก็จริงแต่เมื่อไม่ได้เริ่มเรื่องจากภาพ หรือจากเหตุการณ์ที่เฉพาะเจาะจง ทำให้การพัฒนาโครงเรื่องต่อไปได้ยาก และยังเป็นละครใบ้ที่นักแสดงไม่สามารถใช้คำพูดแสดงความคิดเห็นได้ ถึงแม้ว่าจะสามารถสร้างสถานการณ์ที่สนุกและตลกขบขันได้จริงแต่ที่ไม่สามารถวิพากษ์วิจารณ์ค่านิยม แนวคิดเรื่องความเกรงใจของคนไทยได้มากเท่ากับที่ผู้วิจัยคาดหวัง เมื่อประสบปัญหาเช่นนี้แล้วยิ่งทำให้ผู้วิจัยตระหนักถึงความสำคัญของการเริ่มต้นสร้างบทละครจากวัตถุดิบที่มีองค์ประกอบสำคัญทั้งสามประการ (หน้า 48-50)

ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างบทละครใบ้ขนาดสั้นไปแล้ว 2 เรื่อง ซึ่งมีวิธีการเริ่มต้นทดลองสร้างบทละครใบ้จากวัตถุดิบแตกต่างกัน เรื่องที่ 1 ไม่เชื่ออย่าลบหลู่ ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการสร้างสถานการณ์ใหม่ขึ้นจากวัตถุดิบที่ได้จากสื่อออนไลน์ ซึ่งมีองค์ประกอบของวัตถุดิบที่สามารถนำมาสร้างเป็นบทละครได้ครบทั้งสามประการ ดังที่ได้กล่าวไปแล้วก่อนหน้านี้ แต่ปัญหาที่พบคือเนื่องจากมีเรื่องที่ต้องการจะเล่าเยอะเกินไปทำให้ขาดเอกภาพในการเล่าเรื่อง ตัวละครยังเป็นเพียงแค่ส่วนประกอบของสถานการณ์ ไม่ได้เป็นตัวดำเนินเรื่อง และเมื่อผู้วิจัยได้ทดลองสร้างบทละครเรื่องที่ 2 ผู้วิจัยพบว่าสร้างบทละครใบ้จากประเด็นเพียงอย่างเดียวไม่ได้ เพราะละครใบ้มีข้อจำกัดเรื่องการสื่อสาร ดังนั้นผู้วิจัยจึงเรียนรู้ในขั้นตอนนี้ว่าหากจะต้องการสร้างบทละครใบ้

จะต้องคิดอย่างผสมผสานระหว่างวิธีการเขียนบทละครพูด และวิธีการแสดงละครใบ้ คือ การเริ่มต้นสร้างบทละครใบ้นั้นจำเป็นจะต้องมีทั้งประเด็นที่น่าสนใจ สถานการณ์ที่คนดูเชื่อมโยงได้ ความขัดแย้งที่เข้มข้น และตัวละครที่เป็นศูนย์กลางของการดำเนินเรื่อง

I ♥ Thailand: ทดลองใช้องค์ประกอบและโครงสร้างของบทละครพูด

ในการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่อง *I ♥ Thailand* ผู้วิจัยนำเอาองค์ประกอบและโครงสร้างของบทละครพูดมาประยุกต์ใช้สร้างบทละครใบ้ ที่ให้ความสำคัญกับการสร้างตัวละคร การเรียงร้อยสถานการณ์ตามแนวคิดโครงสร้างของบทละคร และใช้เพลงเป็นตัวบท (Text) นำมาวิเคราะห์หาประเด็นสำหรับสร้างบทละครใบ้

ตัวละคร เป็นองค์ประกอบหลักอีกประการที่ผู้วิจัยยังไม่ได้ให้ความสำคัญมากนักในการสร้างบทละครใบ้สองเรื่องที่ผ่านมา ดังนั้นในการทดลองสร้างบทละครเรื่องที่ 3 ผู้วิจัยจึงให้น้ำหนักกับการสร้างตัวละครที่มีความต้องการ (Objective) มีภูมิหลัง (Background) และ บุคลิกเฉพาะตัว (Personality) แบบละครพูดมากยิ่งขึ้น ซึ่งในเบื้องต้นผู้วิจัยมีเพียงสมมุติฐานแต่ก็ยังไม่มั่นใจว่าการสร้างตัวละครให้มีความละเอียดนั้นจะสามารถสื่อสารได้อย่างครบถ้วนในละครใบ้หรือไม่

ผู้วิจัยทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่จากยานพาหนะอันเป็นเอกลักษณ์ของประเทศไทย คือ "รถตุ๊กตุ๊ก" ผู้วิจัยได้พูดคุยกับนักแสดงและมีความสนใจร่วมกันว่าหากหยิบเอารถตุ๊กตุ๊กมาเป็นตัวตั้งต้นในการสร้างบทละคร อาจทำให้ได้บทละครใบ้ที่มีความตลกขบขันและวิพากษ์วิจารณ์สังคมได้ด้วย เพราะรถตุ๊กตุ๊ก นอกจากจะเป็นยานพาหนะที่คนไทยรู้จักกันเป็นอย่างดีแล้ว ยังเป็นหนึ่งในสัญลักษณ์ประจำชาติที่ชาวต่างชาติโดยเฉพาะนักท่องเที่ยวจดจำได้อีกด้วย ผู้วิจัยเห็นว่าการเอาสัญลักษณ์รถตุ๊กตุ๊กน่าจะสะท้อนให้เห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนไทยในฐานะเจ้าบ้าน และนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติในฐานะแขกผู้มาเยือน น่าจะทำให้เห็นมุมมองประเทศไทยทั้งสองด้านทั้งจากสายตาชาวต่างชาติ และที่สำคัญยิ่งกว่านั้นคือมุมมองที่คนไทยมองประเทศชาติตัวเอง และภาพพจน์ที่ต้องการนำเสนอ

ประเด็นสำคัญในการสร้างบทละครเรื่อง *I ♥ Thailand* คือความต้องการของผู้วิจัยที่จะวิพากษ์ภาพพจน์ของคนไทย และประเทศไทย ในสายตาของชาวต่างชาติ ไม่ว่าจะเป็น ความมีน้ำใจ ความโอบอ้อมอารี การเป็นสยามเมืองยิ้มแบบที่คนไทยภูมิใจ ซึ่งผู้วิจัยต้องการตั้งคำถามว่า

แต่ที่จริงแล้วภาพพจน์เหล่านั้นเป็นสิ่งที่คนไทยสร้างขึ้นเพราะคิดว่านั้นคือสิ่งที่ดีงามที่ควรจะเป็นใช่หรือไม่ และนั่นคือภาพพจน์ที่คนไทยประดิษฐ์ขึ้นเป็นฉากหน้าที่ใช้ตกแต่ง ปิดบัง และบิดเบือนให้ชาวต่างชาติเห็นเฉพาะแง่ดีที่ควรชื่นชมของประเทศไทยอย่างที่คนไทยอยากให้เห็นใช่หรือไม่ การตั้งคำถามดังกล่าวทำให้ผู้วิจัยนึกถึงตัวละคร “คนขับรถตุ๊กตุ๊กรับจ้าง” เพราะเป็นคนที่จะต้องรับหน้าที่ต้อนรับนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติอยู่ทุกวัน สถานการณ์ในเรื่องที่ผู้วิจัยกำหนดไว้เบื้องต้นจึงเป็นการตั้งคำถามให้กับตัวละครว่าเขาจะทำหน้าที่เจ้าบ้านที่ดีได้ตลอดรอดฝั่งหรือไม่ โดยให้คนขับรถตุ๊กตุ๊กเป็นตัวละครหลัก (Central Character) ของเรื่อง

ผู้วิจัยเริ่มต้นสร้างบทละครจากการพูดคุยกับนักแสดง ให้นักแสดงผลัดกันเล่าประสบการณ์ที่เคยพบเห็นเกี่ยวกับพฤติกรรมของคนขับรถตุ๊กตุ๊ก และหรือการบริการของคนขับรถตุ๊กตุ๊ก นักแสดงแสดงความคิดเห็นเรื่องคนขับรถตุ๊กตุ๊กที่มักจะปฏิเสธผู้โดยสารชาวไทย และเรียกเก็บเงินค่าโดยสารนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติแพงกว่าปกติ ตรงกับข้อมูลที่ปรากฏในหนังสือเรื่อง *Very Thai: Everyday Popular Culture* (Smith 2008) มีบทหนึ่งที่ว่าด้วยเรื่องรถตุ๊กตุ๊กในฐานะยานพาหนะประจำชาติไทยโดยเฉพาะ โดยมีข้อความตอนหนึ่งที่กล่าวว่า แม้ว่า ตุ๊กตุ๊กจะขึ้นชื่อเรื่องความไม่ปลอดภัย การตามรั้งความผู้โดยสาร ราคาแพงเกินจริง และเป็นนายหน้าพาผู้โดยสารไปร้านนวด หรือ พาผู้โดยสารไปเสียเงินให้กลโกงในร้านเพชรพลอย แต่รถตุ๊กตุ๊กในปัจจุบันมีบทบาทเป็น “ทูตวัฒนธรรม” ประจำชาติไทยเพราะมุ่งเน้นให้บริการนักท่องเที่ยวต่างชาติเป็นหลัก และ “ฝรั่ง” ก็อยากจะผจญภัยบนรถตุ๊กตุ๊กสักครั้งเมื่อมาเที่ยวเมืองไทย (2008: 45)

ในช่วงต้นนักแสดงได้แสดงความคิดเห็นในทางไม่พอใจพฤติกรรมของคนขับรถตุ๊กตุ๊ก แต่เมื่อได้อภิปรายต่อถึงเหตุผลที่คนขับรถตุ๊กตุ๊กส่วนใหญ่เลือกที่จะมีพฤติกรรมเช่นนั้น นักแสดงเริ่มสร้างตัวละครที่มีสภาวะแวดล้อม (Given Circumstance) มีเป้าหมาย (Goal) มากขึ้นกว่าตอนแรก ยกตัวอย่างเช่น นักแสดงเริ่มให้รายละเอียดว่า คนขับรถตุ๊กตุ๊กอาจมีปัญหาเรื่องการเงิน การเลือกรับเฉพาะนักท่องเที่ยวต่างชาติเพราะมีเวลาจำกัด และนักท่องเที่ยวก็มักจะไม่ทราบอัตราค่าโดยสารตามปกติ ไม่ทราบถนนหนทางในกรุงเทพฯ และยินดีจะจ่ายค่าบริการเพื่อแลกกับประสบการณ์การท่องเที่ยวประเทศไทยด้วยยานพาหนะที่เป็นเอกลักษณ์นี้ จึงเป็นเรื่องธรรมดาในกลุ่มผู้ประกอบการอาชีพขับรถตุ๊กตุ๊กที่จะจงใจเลือกให้บริการแก่ผู้โดยสารชาวต่างชาติมากกว่า เป็นต้น

นักแสดงอีกคนได้เล่าเรื่องราวได้เสริมของคนขับรถตุ๊กตุ๊ก เช่น การพานักท่องเที่ยวไปยังสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ หรือพาไปยังร้านขายของที่ระลึก ขายเครื่องประดับที่ได้ตกลงกันไว้และ

ชักชวนให้นักท่องเที่ยวเข้าไปจับจ่ายใช้สอยในร้านค้าดังกล่าว ซึ่งบางครั้งก็เป็นร้านค้าที่ขายอัญมณีปลอม หรือสินค้าผิดกฎหมาย หากนักท่องเที่ยวซื้อของในร้านนั้น คนขับรถตุ๊กตุ๊กก็จะได้รับเงินค่านายหน้าจากร้านค้าเป็นการตอบแทน ผู้วิจัยมองว่าพฤติกรรมของคนขับรถตุ๊กตุ๊กตามที่นักแสดงได้เล่ามานั้น เป็นการหาประโยชน์จากการทำหน้าที่เป็น “เจ้าบ้าน” ที่ดี เป็นการอาศัยภาพพจน์ของคนไทยและประเทศไทยเพื่อประโยชน์ส่วนตัวคล้ายกับแนวความคิดตั้งต้นที่ผู้วิจัยต้องการจะวิพากษ์วิจารณ์ในบทละครเรื่องนี้ แต่กระนั้นผู้วิจัยก็เห็นว่าต้องระวังการสร้างตัวละครไม่ให้มีแต่มุมมองในด้านลบ และเป็นการต่อว่าเฉพาะเจาะจงอาชีพคนขับรถตุ๊กตุ๊กมากเกินไป เพราะแท้ที่จริงแล้วคนที่มีพฤติกรรมมองประเทศไทยและคนไทยเป็นสินค้าและหาประโยชน์จากการเป็นเจ้าของทั้งทางตรงและทางอ้อมนั้นไม่ได้มีแค่คนขับรถตุ๊กตุ๊ก แต่ยังรวมไปถึงทุกฝ่ายที่เกี่ยวข้องของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยว ธุรกิจต่างๆ ทั้งภาครัฐและภาคเอกชน แต่ในบทละครเรื่องนี้ ผู้วิจัยเลือกใช้เฉพาะตัวละครคนขับรถตุ๊กตุ๊กเป็นตัวแทนของคนไทยกลุ่มดังกล่าว

ผู้วิจัยตั้งใจที่จะให้นักแสดงเพียงแค่ 2 คน รับบทเป็นคนขับรถตุ๊กตุ๊ก และนักท่องเที่ยว และไม่ให้มีการเปลี่ยนตัวละครหลายๆ บทบาทเหมือนอย่างบทละครใบ้สองเรื่องก่อนหน้านี้ เพราะผู้วิจัยสังเกตเห็นว่านักแสดงถนัดการสร้างบทโดยเล่าเรื่องผ่านตัวละครหลายตัว และมักจะใช้ประโยชน์จากกลวิธีการแสดงละครใบ้ที่นักแสดงเพียงคนเดียวสามารถเปลี่ยนบทบาทเป็นตัวละครหลายตัวได้ในเวลารวดเร็วเพื่อสร้างความน่าสนใจให้กับคนดู ผู้วิจัยจึงต้องการทดลองว่าถ้าหากให้นักแสดงสร้างตัวละครที่มีรายละเอียดมากขึ้น มีความต้องการ (Objective) มีภูมิหลัง (Background) และบุคลิกเฉพาะตัว (Personality) ที่สมจริงและจริงจังมากขึ้น จะทำให้ได้บทละครใบ้ที่มีน้ำหนักในการวิพากษ์วิจารณ์สังคมและยังคงมีตัวละครที่น่าติดตามอยู่หรือไม่

เริ่มแรก ผู้วิจัยสัมภาษณ์นักแสดงที่รับบทเป็นคนขับรถตุ๊กตุ๊ก ในฐานะตัวละคร (Character Interview) เพื่อให้นักแสดงได้มีโอกาสใช้จินตนาการ และประสบการณ์ของตนเองสร้างตัวละครขึ้นมา อีกทั้งยังทำให้นักแสดงเข้าใจเหตุผล ที่มาของการกระทำ และเป้าหมายชีวิตของตัวละครอีกด้วย ซึ่งเป็นแบบฝึกหัดที่ปกติใช้กันทั่วไปในละครพูด เมื่อผู้กำกับการแสดงต้องการให้นักแสดงเชื่อมโยงตนเอง ทำความเข้าใจ และรู้สึกอย่างตัวละคร แต่เป็นแบบฝึกหัดที่นักแสดงละครใบ้ไม่เคยใช้มาก่อน ดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องชี้แจงกับนักแสดงก่อนการสัมภาษณ์ว่าให้นักแสดงตอบคำถามอย่างที่ตนคิด โดยไม่ต้องกังวลว่าจะให้ข้อมูลถูกหรือผิด ไม่ต้องกังวลว่าจะต้องให้คำตอบจะที่น่าสนใจ แต่ให้มุ่งเน้นไปที่การใช้จินตนาการและประสบการณ์ตอบคำถามอย่างตรงไปตรงมาตามความคิด ความรู้สึกส่วนตัวของนักแสดง คำถามที่ผู้วิจัยใช้ถามมีคำถามสาม

กลุ่ม กลุ่มที่ 1 คำถามเกี่ยวกับชีวประวัติของตัวละคร เช่น ชื่ออะไร อายุเท่าไร เป็นคนจังหวัดอะไร เพื่อให้ให้นักแสดงจินตนาการและสร้างภาพของบุคลิกภายนอกและโลกของตัวละคร กลุ่มที่ 2 คำถามเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมของตัวละคร เช่น ชีวิตครอบครัว ชีวิตการทำงาน การเงิน เพื่อให้ให้นักแสดงได้มองเห็นเป้าหมาย (Objective) และอุปสรรค (Conflict) ของตัวละคร และกลุ่มที่ 3 คำถามเกี่ยวกับทัศนคติ เช่น ตัวละครมีมุมมองอย่างไรต่อนักท่องเที่ยวชาวต่างชาติที่มาเที่ยวประเทศไทย

ผู้วิจัยสัมภาษณ์แบบเดียวกันแต่เปลี่ยนรายละเอียดของคำถาม เพื่อให้สัมภาษณ์ตัวละคร นักท่องเที่ยว ก่อนการสัมภาษณ์ผู้วิจัยและนักแสดงที่รับบทเป็นนักท่องเที่ยวได้ปรึกษากันว่าตัวละครนักท่องเที่ยวคนนี้มีเชื้อชาติใด แรกเริ่มผู้วิจัยและนักแสดงนึกถึงนักท่องเที่ยวชาวตะวันตก ชาวยุโรป แบบที่คนไทยเรียกฝรั่ง เพราะเวลาที่คนไทยปฏิบัติตนเป็นเจ้าบ้านเป็นผู้ให้บริการ จะวางตัวเองไว้ฐานะต่ำกว่าฝรั่งอยู่เสมอ แต่ปัญหาคือละครใบ้คือการแสดงเลียนแบบบุคลิกท่าทางการใช้นักแสดงไทยที่มีรูปร่างเล็กผมสีเข้มในสถานการณ์ที่ผู้วิจัยต้องการให้ตัวละครดูสมจริง อาจทำให้ผู้ชมเกิดความเชื่อได้ยาก ดังนั้นผู้วิจัยจึงตัดสินใจร่วมกับนักแสดงว่าควรกำหนดให้ตัวละครเป็นนักท่องเที่ยวชาวเอเชีย นักแสดงได้เสนอแนะว่าน่าจะใช้ตัวละครนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น เพราะมีบุคลิกท่าทางชัดเจน เช่น มักจะโค้งคำนับแสดงความอ่อนน้อมเสมอ หรือท่าทางการเอามืออยู่ที่ด้านหลังของศีรษะและค้อมตัวลงเวลาที่รู้สึกเขินอาย ทั้งนี้ท่าทางของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นที่ปรากฏอยู่ในละครใบ้เรื่องนี้เป็นภาพจำของผู้วิจัยและนักแสดงในฐานะคนไทยที่มองชาวญี่ปุ่น (ใส่เสื้อกั๊กสามสายเป้ ชอบถ่ายรูป) มิได้มุ่งเน้นไปที่การเลียนแบบอย่างสมจริง

หลังจากที่ผู้วิจัยได้สัมภาษณ์นักแสดงโดยใช้คำถามทั้งสามกลุ่มแล้ว ผู้วิจัยพบว่านักแสดงละครใบ้สามารถใช้จินตนาการและปรับวิธีการคิดให้เข้ากับรูปแบบการทดลองได้เป็นอย่างดี นักแสดงให้คำตอบที่น่าสนใจหลายข้อ เช่น นักแสดงที่แสดงเป็นซักรถตุ๊กตุ๊กให้สัมภาษณ์ถึงความต้องการหลักในชีวิตของตัวละครว่า ต้องการหาเงินให้ได้มากๆ เพราะต้องจ่ายค่าเช่าเรือนให้กับลูก 2 คน นักแสดงสร้างภูมิหลัง (Background) ให้กับตัวละครได้ เช่น ตัวละครชื่อ “สมคิด” อายุ 35 ปี มาจากจังหวัดนครราชสีมา เป็นลูกชานาแต่มาทำมาหากินในกรุงเทพฯ เป็นต้น จากคำตอบของนักแสดงทำให้ผู้วิจัยและนักแสดงมองเห็นตัวละครในเรื่องได้ชัดเจนยิ่งขึ้น แม้ว่าจะไม่ใช่วิธีการสร้างตัวละครแบบที่นักแสดงคุ้นเคยแต่ก็ทำให้เห็นตัวละครชัดขึ้น ซึ่งผู้วิจัยมองว่าการสร้างตัวละครที่ชัดเจนจำเป็นกับการสวมบทบาทเป็นตัวละครในละครใบ้ แต่เนื่องจากละครใบ้ไม่มีบท

สนทนาที่จะบอกเล่าภูมิหลัง หรือนิสัยใจคอของตัวละครได้อย่างละเอียดลออเหมือนอย่างละครพูด จึงอาจทำให้นักแสดงมองข้ามการสร้างตัวละครที่มีรายละเอียดไป

ผู้วิจัยได้วางโครงเรื่องไว้เบื้องต้นว่าจะเป็นเรื่องของการเดินทาง ที่คนขับรถตุ๊กตุ๊กพานักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นไปเยี่ยมชมเยือนสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ในประเทศไทย และแต่ละที่ที่พาไปก็ต้องเกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันเพราะความอยากจะเป็นเจ้าบ้านที่ดีแต่โอกาสไม่อำนวยของคนขับรถตุ๊กตุ๊ก ในขั้นตอนการสร้างโครงเรื่องนี้ผู้วิจัยได้ทดลองให้นักแสดง แสดงจากปฏิภาณ ให้สถานการณ์ว่าไปตามแหล่งท่องเที่ยวต่างๆ โดยเลือกจากสถานที่ท่องเที่ยวที่คนไทยรู้จักเป็นอย่างดี เป็นสถานที่ที่นักท่องเที่ยวต่างชาตินิยมไปเยี่ยมชม และมีกิจกรรมที่เป็นเอกลักษณ์ของสถานที่ เช่น ที่ฟาร์มจะเข้มีการแสดงจระเข้ ที่ตลาดน้ำดำเนินสะดวกมีพ่อค้าแม่ค้าพายเรือขายของ ที่สวนสัตว์เชียงใหม่มีแพนด้าน้อยเกิดใหม่ เป็นต้น ผู้วิจัยให้โจทย์แก่นักแสดงว่าลำดับแรกนักแสดงต้องเลือกภาพที่ชัดเจน และใช้ท่าทางสื่อสารว่าเป็นสถานที่ใด ให้ใช้เวลาในการเล่าสถานที่ให้น้อยที่สุด ลำดับที่สองให้นักแสดงแสดงกิจกรรมที่นักท่องเที่ยวมักจะไปชมหรือไปร่วมในสถานที่นั้นๆ และลำดับสุดท้ายคือนักแสดงต้องหาจุดหักเหของเรื่องว่าในแต่ละสถานที่ที่ตัวละครไป จะเกิดเหตุการณ์ไม่คาดฝันอะไรได้บ้าง เช่น ไปลงเรือที่ตลาดน้ำแล้วเรือเกิดรั่ว ทำให้ตัวละครทั้งสองตัวต้องช่วยกันวิดน้ำออกจากเรือ ไปดูเทศกาลกินเจที่ภูเก็ต เห็นคนทรงเจ้าใช้เหล็กแหลมทิ่มตัวเอง แต่นักท่องเที่ยวญี่ปุ่นกลัวเลือดเลยเป็นลม เป็นต้น

หลังจากที่ได้สถานการณ์ที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ท่องเที่ยวมาจำนวนหนึ่งแล้ว ผู้วิจัยได้ผูกเรื่องทั้งหมดเข้าด้วยกัน โดยให้นักแสดงเน้นที่ความต้องการของตัวละคร เหตุผลในการกระทำของตัวละคร เพื่อให้การดำเนินเรื่องที่ใจเปลี่ยนแปลง (สถานที่) อย่างรวดเร็วนั้นมีเอกภาพ และสามารถเล่าได้ถึงมุมมองที่ผู้วิจัยตั้งใจที่จะวิพากษ์ภาพพจน์ของคนไทย และประเทศไทย ที่ถูกสร้างขึ้นให้ดูดี สวยงามในสายตาของชาวต่างชาติด้วย ผู้วิจัยได้เลือกจากที่นักแสดงทดลองแสดงทั้งหมด 4 ฉาก คือ 1) ฉากทำบุญปล่อยนก 2) ฉากเที่ยวสวนสัตว์ 3) ฉากลงเรือตลาดน้ำ และ 4) ฉากเทศกาลกินเจ สาเหตุที่เลือก 4 ฉากนี้เพราะว่านักแสดงสามารถใช้ท่าทางเล่าฉากได้ว่าเป็นสถานที่ใด และกิจกรรมที่เลือกมาทำให้คนดูสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ของตนเองและรำลึกถึงสถานที่ได้อย่างชัดเจน และเล่าเรื่องทั้งหมดอย่างรวดเร็ว ผู้วิจัยจึงใจที่จะใช้กลวิธีการแสดงละครใบ้ที่สามารถเปลี่ยนแปลงเปลี่ยนสถานที่ได้อย่างรวดเร็วมาเพื่อเล่าเรื่องการเดินทาง โดยผู้วิจัยขยายขนาดของเรื่องให้ใหญ่เกินชีวิตจริง (Larger than Life) กล่าวคือในเรื่องนี้คนขับรถตุ๊กตุ๊กสามารถพานักท่องเที่ยวไปยังสถานที่ท่องเที่ยวใดก็ได้ในประเทศไทย โดยไม่ได้วาง

เงื่อนไขที่สมจริง เช่น ข้อจำกัดด้านเวลา ระยะเวลา เป็นต้น เพื่อที่คนดูจะได้รับข้อมูลอย่างรวดเร็ว ว่าผู้วิจัยกำลังหมายถึงประเทศไทยทั้งประเทศ มิใช่เฉพาะกรุงเทพมหานครเท่านั้น โดยผู้วิจัยเรียงลำดับเรื่องตามน้ำหนักความเข้มข้นของเหตุการณ์ ที่ตัวละครจะต้องพบกับปัญหาที่ใหญ่ขึ้น และจริงจังขึ้นเรื่อยๆ แต่ผู้วิจัยมิได้นำเสนอทางออกของปัญหาแต่อย่างใด แค่ออกแบบให้ตัวละครเข้าไปอยู่ในเหตุการณ์และจบแต่ละเหตุการณ์ด้วยการหักมุมหรือสถานการณ์ไม่คาดฝันเท่านั้น



ภาพที่ 3.11 ตัวละครคนขับรถตุ๊กตุ๊ก ภาพที่ 3.12 ตัวละครนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น กำลังยื่นพินรถตุ๊กตุ๊ก

ขั้นตอนต่อไป ผู้วิจัยได้สร้างฉากเริ่มเรื่อง (Beginning) ซึ่งเป็นฉากที่แนะนำให้คนดูรู้จักตัวละครหลักของเรื่องซึ่งก็คือคนขับรถตุ๊กตุ๊กและนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น ในฉากแรกนี้ผู้วิจัยต้องการจะสื่อสารข้อมูลกับผู้ชมเพียงแค่ตัวละครเป็นใคร มีความต้องการ และอุปสรรคอย่างไร โดยผู้วิจัยตั้งใจใช้กลวิธีการสร้างบทละครแบบละครพูด และพยายามลดการใช้กลวิธีการแสดงละครใบ้ที่ได้ใช้ไปในการสร้างบทละครใบ้สองเรื่องก่อนหน้านี้อัน (ไม่ใช่อะยะลบลเหตุ และ เกรงใจ) เช่น การใช้นักแสดงคนเดียวเล่นเป็นหลายตัวละคร การแสดงเหตุการณ์ในอดีต แต่ใช้กลวิธีการแสดงละครใบ้เพื่อสนับสนุนการเล่าเรื่องของตัวละคร กล่าวคือผู้วิจัยพยายามให้นักแสดงทดลองลดการใช้กลวิธีการต่างๆ ที่นักแสดงเชื่อว่าสามารถดึงดูดความสนใจจากคนดูได้ ให้เหลือเพียงการสร้างภาพเสมือนของสิ่งของต่างๆ ที่ไม่มีอยู่จริงให้เกิดขึ้นบนเวที โดยที่สิ่งของเหล่านั้นล้วนเกี่ยวข้องกับตัวละครและการเล่าเรื่องทั้งสิ้น เช่น รถตุ๊กตุ๊ก แผนที่ กระเป๋าสะพายของนักท่องเที่ยว เป็นต้น

ในฉากแรกตัวละครคนขับรถตุ๊กตุ๊กเสนอตัวเป็นผู้พานักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นเดินทางไปยังสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆ ความต้องการสูงสุดของคนขับรถตุ๊กตุ๊กคือต้องการให้นักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นคนนี้รู้สึกประทับใจในบริการ สิ่งที่คนขับรถตุ๊กตุ๊กคาดหวังว่าจะได้รับจากนักท่องเที่ยวก็คือเงินตอบแทนจำนวนหนึ่ง แต่สิ่งไม่คาดฝันที่เกิดขึ้นก็คือ เกิดเหตุการณ์ที่ควบคุมไม่ได้ ซึ่งส่วนใหญ่ก็

เป็นผลมาจากความพยายามมากเกินความพอดีของคนขับรถตุ๊กตุ๊ก และคุณภาพของบริการการท่องเที่ยวในประเทศไทย

ระหว่างการสร้างบทละครใบ้ในฉากเปิดเรื่อง ผู้วิจัยเกิดความคิดว่าน่าจะมีเพลงประกอบที่จะช่วยในการเล่าเรื่อง แต่ผู้วิจัยไม่ต้องการให้เพลงมีเนื้อหาและความหมายตรงกับเรื่องเสียจนกลายเป็นว่าเขาเนื้อเพลงมาใช้บอก “ใบ้” การแสดง อันที่จริงแล้วการใช้เพลงในละครใบ้ไม่ใช่วิธีการใหม่แต่อย่างใด มีการใช้เพลงประกอบการแสดงละครใบ้เสมอ ละครใบ้โดยทั่วไปใช้เพลงเพื่อสร้างบรรยากาศ อารมณ์ ให้จังหวะกับการแสดง หรือใช้การแสดงละครใบ้แสดงเนื้อหาในบทเพลงออกมาเป็นรูปธรรม แต่สิ่งที่แตกต่างออกไปในงานวิจัยนี้คือผู้วิจัยทดลองใช้เพลงหลายๆ เพลง รวมทั้งเพลงจากสื่อต่างๆ เช่น สื่อโฆษณา มาเปรียบเทียบ หาความหมาย ตีความ และนำแนวคิดที่ได้จากบทเพลง นำมาสร้างเป็นบทละครใบ้เรื่องใหม่ โดยที่คนดูไม่จำเป็นต้องรู้จักเพลงเพลงนั้น หรือไม่ต้องใช้เพลงเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงก็ได้ แต่เพลงทำหน้าที่เป็นสื่อสำคัญในการทำงานร่วมกันระหว่างผู้วิจัยในฐานะผู้นำกระบวนการสร้างบทละครใบ้และนักแสดงละครใบ้ ช่วยให้นักแสดงและผู้วิจัยสามารถคิดวิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ และมองเห็นประเด็นหลักที่ต้องการนำเสนอเป็นรูปธรรมมากยิ่งขึ้น ทำให้นักแสดงเข้าใจวิถีคิดของผู้วิจัยได้ว่าต้องการนำเสนอภาพการแสดงแบบไหน และต้องการจะวิพากษ์วิจารณ์เรื่องอะไร แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าผู้วิจัยจะหลีกเลี่ยงการใช้เพลงเพื่อช่วยสร้างบรรยากาศ และให้จังหวะกับการแสดง ในการสร้างบทละครใบ้เรื่อง *I ♥ Thailand* ยังมีการใช้เพลงประกอบการแสดงเหมือนอย่างเคยแต่ส่วนที่เพิ่มขึ้นมาคือการที่ผู้วิจัยมีความมุ่งหวังว่าแต่ละเพลงที่เลือกใช้จะสามารถให้ความหมาย หรือเกิดการตีความหมายใหม่เมื่อนำมาประกอบกับการแสดง

เพลงแรกที่ผู้วิจัยนึกถึงและเห็นว่ามีเนื้อหาที่ใกล้เคียงกับสารที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอในเรื่องคือเพลง *เวลคัม ทู ไทยแลนด์* ของวงคาราบาว ซึ่งมีเนื้อหาเสียดสีอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในประเทศไทย โดยเฉพาะแหล่งท่องเที่ยวยามค่ำคืนของประเทศไทยที่ขึ้นชื่อเรื่องการขายบริการทางเพศ เช่น ย่านพัฒนาพงศ์และพญา ผู้วิจัยเห็นว่าเนื้อเพลงและน้ำเสียงของนักร้องมีการเสียดสีอย่างชัดเจน และเป็นเพลงที่คนไทยรู้จัก ค่อนข้างเป็นอดี แต่ด้วยเหตุผลที่ผู้วิจัยได้กล่าวไว้ในข้างต้นว่าไม่ต้องการให้เพลงมาชี้นำบทละครและกลายเป็นว่าการแสดงเป็นเพียงการแสดงประกอบบทเพลงเท่านั้น ผู้วิจัยจึงเก็บมุมมองวิพากษ์วิจารณ์สังคมในเนื้อเพลงเอาไว้เป็นประเด็นที่จะสร้างบทละครฉากจบของเรื่อง *I ♥ Thailand*

อีกสื่อหนึ่งที่ผู้วิจัยนำมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละครในขั้นต่อไปคือโฆษณาของการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทย ชุด *Let's take a break* ที่มีชัชคุณ หรเวชกุล นักร้องไทยที่โด่งดังในประเทศเกาหลีได้เป็นโฆษก เมื่อเปรียบเทียบเนื้อหาในโฆษณาที่ผลิตโดยการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยจะเห็นได้ว่ามีความพยายามนำเสนอเฉพาะแง่มุมที่ดีของอุตสาหกรรมการท่องเที่ยวในประเทศไทย และยังนำเสนอเอกลักษณ์ต่างๆที่ถือว่าเป็น “จุดขาย” ที่ดึงดูดเชื้อเชิญให้ชาวต่างชาติมาเที่ยวประเทศไทย อาทิ นวดแผนโบราณ มวยไทย เทศกาลสงกรานต์ เป็นต้น แต่ทุกภาพในโฆษณาถูกตกแต่งให้สวยงามอย่างที่คนไทยหรือองค์กรการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยต้องการให้ชาวต่างชาติมองเห็น ไม่มีการนำเสนอภาพแหล่งท่องเที่ยวยามราตรี อย่างที่ปรากฏอยู่ในเนื้อหาของเพลง *เวลคัม ทู ไทยแลนด์* ของวงคาราบาว ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบสารที่แตกต่างกันของทั้งสองเพลงแล้วจะสะท้อนให้สอดคล้องกับแนวคิดเบื้องต้นของการทดลองสร้างบทละครเรื่องนี้ของผู้วิจัยที่ตั้งคำถามว่า ภาพพจน์ของประเทศไทยเป็นสิ่งที่คนไทยสร้างขึ้นเพราะคิดว่านั้นคือสิ่งที่ดีงามที่ควรจะเป็นใช่หรือไม่ และนั่นคือภาพพจน์ที่คนไทยประดิษฐ์ขึ้นเป็นฉากหน้าที่ใช้ตกแต่งปิดบัง และบิดเบือน ให้ชาวต่างชาติเห็นเฉพาะแง่ดีที่ควรชื่นชมของประเทศไทยอย่างที่คนไทยอยากให้เห็นใช่หรือไม่

ผู้วิจัยได้กลับมาหาความคิดตั้งต้นที่ต้องการจะให้นำนักสำคัญของบทละครเรื่องนี้อยู่ที่ตัวละครหลัก แม้ว่าผู้วิจัยจะเห็นสาระสำคัญที่ได้จากการเปรียบเทียบสื่อทั้งสอง แต่ผู้วิจัยเลือกที่จะเก็บแนวคิดนี้ไว้พัฒนาบทและเอาไปใช้ในการสร้างบทละครในฉากสุดท้ายซึ่งจะเป็นฉากสรุปที่จะสะท้อนความคิดหลักของเรื่อง แต่ผู้วิจัยยังมีได้ทั้งความคิดที่อยากจะทดลองใส่เพลงลงไปฉากเปิดเรื่อง ผู้วิจัยจึงกลับไปสู่วิธีสัมภาษณ์ที่ผู้วิจัยทดลองสัมภาษณ์นักแสดง และผู้วิจัยเห็นว่าควรจะใช้เพลงที่สามารถเชื่อมโยงกับภูมิหลังของตัวละครหลักได้ ผู้วิจัยสนใจใช้เพลงลูกทุ่งเพราะเมื่อวิเคราะห์จากลักษณะนิสัยของตัวละครที่ผู้วิจัยได้สร้างร่วมกับนักแสดงซึ่งเป็นคนอีสาน ผู้วิจัยเลือกเพลง *คนบ้านเดียวกัน* ของ พงศธร ศรีจันทร์ (ไผ่ พงศธร) ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับคนต่างจังหวัดที่ย้ายถิ่นฐานมาทำงานในกรุงเทพมหานคร ที่มีความหวัง ความฝัน และความต้องการที่จะให้คุณภาพชีวิตของตนเองและครอบครัวดีขึ้น แม้จะประสบความยากลำบาก แต่เมื่อเจอคนต่างจังหวัดเหมือนกัน โดยเฉพาะคนที่มาจากภาคอีสานก็รู้สึกสนิทสนมเหมือนเป็น “คนบ้านเดียวกัน” เช่นเคย ผู้วิจัยใช้เพลง “คนบ้านเดียวกัน” ในช่วงต้นเรื่องเพื่อสร้างบรรยากาศสนุกสนานและให้คนดูสามารถเชื่อมโยงกับตัวละครได้ และในช่วงระหว่างการเดินทางของตัวละครทั้งสอง ผู้วิจัยใช้เพลง *คางคากินกล้วย* เพราะผู้วิจัยต้องการใช้เพลงไทยเดิม ที่มีทำนองสนุกสนาน และคนไทยคุ้นเคยเป็นอย่างดี เมื่อพูดถึงเพลงไทยเดิมในความทรงจำของคนไทยก็มักจะนึกถึงทำนอง

เพลงคางคกกลิ้งกลิ้งเป็นอันดับต้นๆ แม้ว่าจะไม่ทราบชื่อเพลงแต่ต้องเคยได้ยินได้ฟังตามสื่อทั่วไป และในแหล่งท่องเที่ยวที่ต้องการสร้างบรรยากาศแบบไทยๆ เพลงคางคกกลิ้งกลิ้งฉบับที่ใช้เป็นฉบับที่มีผู้เรียบเรียงขึ้นใหม่มีความร่วมสมัยขึ้น และมีจังหวะที่เร็วขึ้นในช่วงท้าย ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเหมาะสมที่จะเอามาประกอบการแสดง

หลังจากที่ได้สร้างบทละครฉากแรกซึ่งเป็นฉากเปิดตัวละครทั้งสองตัว ซึ่งคนดูได้เห็นความต้องการ ปมขัดแย้งของตัวละครทั้งสองแล้ว และได้สร้างบทละครช่วงกลาง (Middle) ซึ่งก็คือช่วงการเดินทางของตัวละครทั้งสอง ซึ่งเจอกับอุปสรรค ปัญหาที่เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ เมื่อมาถึงฉากสุดท้ายที่ความขัดแย้งดำเนินมาถึงจุดสูงสุด และต้องคลี่คลายเรื่องเพื่อหาบทสรุปของการเดินทาง ผู้วิจัยให้ตัวละครคนขับรถตุ๊กตุ๊กพานักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นไปย่านพัฒนาพงษ์แหล่งท่องเที่ยวที่เป็นตัวแทนของจุดศูนย์กลางของปัญหาหลักในเรื่อง สถานที่ท่องเที่ยวที่ชาวต่างชาตินิยมไปท่องเที่ยวมากที่สุด เป็นที่จดจำใน “ความเป็นไทย” มากที่สุด แต่องค์การการท่องเที่ยวแห่งประเทศไทยไม่ประชาสัมพันธ์และไม่ยอมรับว่าเป็นหนึ่งในสถานที่อันเป็น “เอกลักษณ์” ประจำชาติไทย แต่ก็ปฏิเสธไม่ได้ว่าสถานเริงรมย์ยามค่ำคืนนี้ยังคงดำเนินกิจการอย่างคึกคักและเป็นแหล่งรายได้สำคัญของคนไทยจำนวนหนึ่งรวมถึงคนขับรถตุ๊กตุ๊กด้วย เมื่อมาถึงพัฒนาพงษ์คนขับรถตุ๊กตุ๊กได้พานักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นเข้าไปในสถานบันเทิงแห่งหนึ่ง นักท่องเที่ยวตื่นตื่นเพราะเพิ่งเคยมาสถานที่ท่องเที่ยวแบบนี้เป็นครั้งแรก มีทั้งแสงสี เสียงดนตรีเร้าใจ เครื่องดื่มมีนเมา และหญิงสาวขายบริการทางเพศให้นักท่องเที่ยวได้เลือกซื้อหา ในฉากนี้ผู้วิจัยได้เลือกเพลงแบบที่มักจะเปิดในร้านประเภทผับในย่านพัฒนาพงษ์ ซึ่งมีจังหวะคึกคัก สนุกสนาน ผู้วิจัยตั้งใจให้อารมณ์ขัดกับเพลงคางคกกลิ้งกลิ้งอย่างชัดเจน ในฉากจบนักท่องเที่ยวหนุ่มรู้สึกตัวเองได้รับการบริการอย่างราชา เขามาмайไร้สติจนควบคุมไม่ได้ ใช้จ่ายเงินกับสุราและหญิงขายบริการจนหมดตัว คนขับรถตุ๊กตุ๊กพยายามจะช่วยแต่เรื่องราวดำเนินมาถึงจุดวิกฤตที่คนขับรถตุ๊กตุ๊กต้องเลือกระหว่างการช่วยนักท่องเที่ยวหนุ่มคนนี้ หรือหนีเอาตัวรอด

เมื่อบทละครมาถึงจุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) ที่ตัวละครต้องตัดสินใจ ซึ่งสิ่งที่ตัวละครตัดสินใจนั้นจะสะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติ วิธีคิดของตัวละคร นำเรื่องไปสู่จุดจบและทำให้คนดูได้ตามความหมายของ Downs และ Wright (1998) ว่าเป็นช่วงที่ตัวละครหลักจะเลือกการกระทำที่คาดว่าจะทำให้เอาชนะตัวละครปะทะและไปสู่เป้าหมายได้ ในขณะที่เดียวกันก็เป็นช่วงที่ความตึงเครียดในบทละครขมวดงวดขึ้น (1998: 28) ซึ่งคนดูจะสามารถมองเห็นแนวคิดที่บทละครหรือผู้สร้างสรรค์ผลงานตีความและตั้งใจนำเสนอผ่านการกระทำของตัวละครในช่วงนี้เอง ในการทดลอง

สร้างบทละครเรื่องนี้ผู้วิจัยและนักแสดงที่แสดงเป็นคนขับรถตุ๊กตุ๊กซึ่งเป็นตัวละครหลักของเรื่อง ได้ทดลองสร้างบทละครตอนจบที่เป็นไปได้เอาไว้ถึงสามแบบ คือ 1) คนขับรถตุ๊กตุ๊กตัดสินใจช่วยนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น พากลับไปส่งที่โรงแรมแม้ว่านักท่องเที่ยวจะไม่เหลือเงินจ่ายค่าโดยสาร 2) คนขับรถตุ๊กตุ๊กตัดสินใจทิ้งนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นไว้ที่ร้านเหล้าในย่านพัฒนาพงษ์ และตัวเองรีบหนีเอาตัวรอด 3) คนขับรถตุ๊กตุ๊ก คว้าโอกาสขโมยเงินจากนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นและหนีไป ทิ้งให้นักท่องเที่ยวเผชิญชะตากรรมเพียงลำพัง

เมื่อได้ทดลองสร้างบทละครตอนจบทั้ง 3 แบบแล้ว ผู้วิจัยได้ถามความคิดเห็นจากนักแสดงโดยเน้นความสนใจไปที่นักแสดงที่แสดงเป็นคนขับรถตุ๊กตุ๊กว่าในฐานะตัวละครคนขับรถตุ๊กตุ๊กมีความรู้สึกอย่างไรกับตอนจบทั้ง 3 แบบ นักแสดงกล่าวว่าเห็นความเป็นไปได้ที่ตัวละครคนขับรถตุ๊กตุ๊กจะเลือกการกระทำแบบใดก็ได้ทั้งสามแบบ แต่แบบที่เชื่อได้น้อยที่สุดคือแบบแรก เพราะนักแสดงไม่เชื่อว่าคนขับรถตุ๊กตุ๊กในชีวิตจริงจะเลือกช่วยเหลือนักท่องเที่ยวโดยไม่หวังผลตอบแทน จึงน่าจะเป็นการกระทำที่เป็นอุดมคติเกินจริงในมุมมองของนักแสดง ผู้วิจัยให้นักแสดงทบทวนความต้องการและภูมิหลังของตัวละครคนขับรถตุ๊กตุ๊กที่ได้สร้างเอาไว้ นักแสดงกล่าวว่าตัวละครคนขับรถตุ๊กตุ๊กคนนี้น่าเลือกการกระทำในแบบที่ 3 เพราะไม่มีความต้องการไม่มีลักษณะนิสัยที่ฟูพูนมาก่อน หรือเหตุจูงใจเพียงพอที่ตัวละครคนขับรถตุ๊กตุ๊กจะขโมยเงินของนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น ดังนั้นนักแสดงจึงเห็นว่าตัวละครน่าจะเลือกการกระทำแบบที่ 2 คือเมื่อเห็นว่านักท่องเที่ยวกำลังมีปัญหา สิ่งที่ตัวละครคนขับรถตุ๊กตุ๊กเลือกไม่ใช่การช่วยหรือไม่ช่วยนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น แต่คือการช่วยตัวเองให้รอดพ้นจากวิกฤติด้วยการหนีออกจากสถานการณ์คับขัน ผู้วิจัยจึงเลือกให้บทละครจบตามเหตุผลและความต้องการหลักของตัวละคร ซึ่งก็คือการจบเรื่องในแบบที่ 2

กล่าวโดยสรุปได้ว่ากระบวนการหลักที่ผู้วิจัยใช้ในการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่อง *I ♥ Thailand* มีสองกระบวนการด้วยกัน คือ กระบวนการสร้างตัวละครในละครใบ้ให้มีมิติด้านความคิด ความต้องการ ภูมิหลังของตัวละคร ให้เลียนแบบมนุษย์ที่มีความสมจริงมากยิ่งขึ้น และกระบวนการที่สอง คือ การทดลองสร้างบทละครใบ้ที่น่าวิถุติบมาจากการตีความบทเพลงและสื่อต่างๆ ประกอบกันเพื่อค้นหามุมมองที่หลากหลายยิ่งขึ้น ผู้วิจัยคาดหวังว่าจะเกิดการเปรียบเทียบเนื้อหาซึ่งนำไปสู่การวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยร่วมสมัยในที่สุด ซึ่งกระบวนการทั้งสองนั้นนักแสดงละครใบ้ที่ร่วมกระบวนการด้วยเคยพยายามทดลองใช้เช่นกัน แต่ไม่ได้ใช้กระบวนการทั้งสองอย่างละเอียดและจริงจังเพราะไม่ได้สร้างบทละครใบ้โดยคาดหวังว่าจะต้องมีเนื้อหาที่วิพากษ์วิจารณ์

สังคม โดยเฉพาะกระบวนการแรกๆที่ผู้วิจัยทดลองให้ความสำคัญกับการสร้างและค้นหาตัวละครที่สมจริงมากขึ้น เดิมนักแสดงจึงมักจะเลือกกำหนดบทบาท บุคลิกนิสัยของตัวละครตั้งแต่ต้น โดยที่ไม่ได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับความรู้สึก ความต้องการ และภูมิหลังซึ่งเป็นเรื่องที่ไม่สามารถแสดงออกมาเป็นท่าทางได้มากเท่ากับบุคลิกการเคลื่อนไหว รูปร่างท่วงท่ายภาพของตัวละคร ดังนั้นบทละครก็จะดำเนินไปอย่างที่นักแสดงเห็นว่าจะทำให้คนดูรู้สึกสนุกสนาน หรือสามารถคล้อยตามกับการแสดงได้ ทั้งนี้นักแสดงเริ่มมองเห็นว่าการสร้างบทละครไว้โดยให้รายละเอียดกับตัวละครเพิ่มขึ้นทำให้นักแสดงเข้าใจตัวละครได้ดีขึ้น เชื่อว่าสามารถเข้าใจการกระทำของตัวละครได้มากขึ้น ทำให้การกระทำของตัวละครมีน้ำหนักเป็นเหตุเป็นผลมากขึ้น ส่งผลให้โครงเรื่องการเดินทางของตัวละครมีเอกภาพนำไปสู่จุดสูงสุดของเรื่องที่ตัวละครเจอวิกฤตและต้องตัดสินใจหาทางออก และการตัดสินใจของตัวละครนั่นเองทำให้คนดูมองเห็นแก่นความคิดหลักของเรื่อง นอกจากนี้การให้รายละเอียดกับตัวละครยังช่วยให้นักแสดงสามารถจินตนาการถึงบุคลิกท่าทาง ลักษณะภายนอกของตัวละครได้ชัดเจนขึ้นด้วย ส่วนเรื่องการใช้เพลงมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างสรรค์บทละครไว้ที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมนั้น นักแสดงก็เห็นความแตกต่างระหว่างการใช้เพลงเพื่อประกอบการแสดงและการใช้เพลงมาเป็นเครื่องมือในการสร้างบทละคร ซึ่งเป็นกระบวนการที่นักแสดงสนใจ และอยากจะทดลองพัฒนาการใช้เพลงหรือสื่ออื่นๆ ที่หลากหลายยิ่งขึ้นเป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละครต่อไป

ตารางที่ 3.1 สรุปการทดลอง การเรียนรู้และปัญหาที่พบในช่วงใช้ความรู้เดิมจากแนวคิด การเขียนบทละครพูด

เรื่อง: หัวข้อการทดลอง	การทดลอง	การเรียนรู้	ปัญหาที่พบ
ไม่เชื่ออย่าลบหลู่: การทดลองสร้างบทละครใบ้ตามความเข้าใจของผู้วิจัย	<ul style="list-style-type: none"> - หาวัตถุติดบนำมาอภิปรายร่วมกัน เพื่อหาแก่นความคิดหลักของเรื่อง - ทดลองสร้างบทละครด้วยวิธีแสดงจากปฏิภาณ 	<ul style="list-style-type: none"> - พบกลวิธีการใช้เอกลักษณ์ของท่าทาง (Mime Movement) เอกลักษณ์เกี่ยวกับเวลา (Mime Time) และเอกลักษณ์เกี่ยวกับสถานที่ (Mime Space) - พบว่าวิธีการแสดงจากปฏิภาณใช้ได้ผลดี 	<ul style="list-style-type: none"> - บทละครมีขนาดยาวเกินไป - มีโครงเรื่องหลายโครงเรื่องเกินไป - ตัวละครเยอะเกินไป
เกรงใจ: ทดลองสร้างบทละครใบ้จากคำพูด	<ul style="list-style-type: none"> - ทดลองสร้างบทละครใบ้จากคำพูด “ไม่เป็นไร” 	<ul style="list-style-type: none"> - การสร้างบทละครใบ้ต้องการตัวละครและภาพที่ชัดเจน 	<ul style="list-style-type: none"> - ตัวละครไม่ชัดเจน - การเริ่มต้นสร้างบทละครบทละครจากวัตถุติดบที่ไม่ได้เป็นภาพ ไม่ได้มาจากเหตุการณ์ สถานการณ์ หรือการกระทำ ไม่เหมาะกับการสร้างบทละครใบ้
I ♥ Thailand: ทดลองใช้องค์ประกอบและโครงสร้างของบทละครพูด	<ul style="list-style-type: none"> - ทดลองใช้องค์ประกอบของบทละครพูด ได้แก่ ตัวละคร โครงสร้าง และเพลงในการสร้างบทละครใบ้ 	<ul style="list-style-type: none"> - การใช้องค์ประกอบของบทละครพูดเป็นวิธีที่ใช้ได้ผล แต่ต้องระวังไม่ให้บทละครมีรายละเอียดหรือขึ้นนำการแสดงละครใบ้มากเกินไป 	-

ในระหว่างกระบวนการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* นั้น นอกจากจะสร้างบทละครใบ้ขนาดสั้นเรื่องใหม่ขึ้นมาแล้ว ก็ยังต้องมีกระบวนการซ้อมเพื่อทบทวนความจำและพัฒนาการแสดงเรื่องที่สร้างเสร็จแล้ว อาจมีการปรับบทบ้างแต่ก็เป็นการปรับเพียงเล็กน้อยเพื่อให้การแสดงลื่นไหลยิ่งขึ้น แต่ผู้วิจัยพยายามที่จะคงแนวคิดของบทดั้งเดิมที่ได้สร้างเอาไว้ก่อน เพราะผู้วิจัยต้องการให้ความสำคัญกับการทดลองซึ่งจะทราบผลหลังจากที่ได้แสดงจริงต่อหน้าคนดู

3.2.2.2 ช่วงทดลองสร้างบทตามแนวคิดการสร้างบทละครใบ้

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างบทละครใบ้ร่วมกับนักแสดงมาระยะหนึ่งแล้ว ทั้งผู้วิจัยและนักแสดงได้ปรับปรุงวิธีการทำงานเพื่อที่จะให้กระบวนการมุ่งเน้นไปที่การแลกเปลี่ยนองค์ความรู้ของทั้งสองฝ่าย เพราะเชื่อว่าการประสานองค์ความรู้ในการเขียนบทละครพูดและการสร้างบทละครใบ้ ผ่านการสร้างสรรคงานแบบร่วมมือกันจะสามารถสร้างบทละครใบ้ที่ผนวกความตลกขบขันและเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมเข้าไว้ด้วยกันได้

พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ: ทดลองสร้างบทละครใบ้จากความขัดแย้งในละครและกลวิธีการแสดงอันเป็นเอกลักษณ์ของละครใบ้

เรื่องถัดมาที่ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างบทร่วมกับนักแสดงคือละครใบ้ขนาดสั้นเรื่อง *พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ* ซึ่งบทละครใบ้เรื่องนี้มาที่แตกต่างจากสามเรื่องก่อนหน้า เพราะผู้วิจัยเริ่มที่ความขัดแย้งหลัก (Conflict) ของผู้วิจัยที่มีต่อปัญหาเฉพาะในสังคมไทย กล่าวคือ ผู้วิจัยมักจะเกิดความขัดแย้งในจิตใจเสมอเมื่อต้องอยู่ในสถานการณ์การถูกขอเงิน หรือขายของโดยขอทาน ที่เป็นเด็ก ผู้ที่มีร่างกายพิการ หรือบรรดาพ่อค้าแม่ค้าที่มีกลวิธีในการขายหลากหลาย ทั้งทำให้สงสาร ชมชู้ให้เกิดความกลัว กอดตันจนเกรงใจ ผู้วิจัยเล่าประสบการณ์ส่วนตัวให้นักแสดงฟังว่า ผู้วิจัยมักรู้สึกตกเป็นเหยื่อในสถานการณ์เช่นนี้เสมอ และก็ต้องจำใจให้เงินไปแม้จะทราบว่าการให้เงินก็เท่ากับเป็นการสนับสนุนให้มีอาชีพขอทานต่อไปเรื่อยๆ แต่ผู้วิจัยกลับรู้สึกว่าตนเองไม่มีความสามารถที่จะหยุดยั้งวงจรนั้นได้ และคิดว่าการให้เงินโดยเฉพาะกับขอทานเด็กเล็กๆ หรือการ “ช่วย” ชื่อของคือความเมตตา จึงตัดสินใจให้เงินคนเหล่านั้นไป และก็ต้องกลับมาครุ่นคิดถึงความถูกต้องเสมอ นักแสดงทั้งสามคนก็เคยมีประสบการณ์เช่นเดียวกัน แต่ต่างกันตรงที่บางคนเลือกจะให้และไม่ให้ในสถานการณ์ที่ต่างกัน เช่น นักแสดงมักจะพิจารณาให้เงินจากความพยายาม

ของผู้ที่มาขอทาน เช่น มีการแสดงความสามารถหรือไม่ เป็นผู้พิการจริงหรือไม่ เป็นต้น นักแสดงยังกล่าวติดตลกว่าบางครั้งนักแสดงละครใบ้ที่แสดงเปิดหมวกข้างถนนคนภายนอกก็อาจจะมองว่าไม่ต่างจากขอทานเช่นกัน ดังนั้นนักแสดงจึงมีความรู้สึกร่วมในความขัดแย้งหลักที่ผู้วิจัยได้นำเสนอค่อนข้างมาก ทั้งในฐานะทั้งผู้ขอทานและผู้ให้ทาน

ผู้วิจัยต้องการทดลองกำหนดฉากให้มีเพียงฉากเดียว ไม่ต้องการที่จะให้นักแสดงใช้กลวิธีการแสดงละครใบ้ที่สามารถเปลี่ยนฉาก (สถานที่) ได้ในระยะเวลาอันรวดเร็ว โดยคาดว่ากรณีที่ให้บทละครมีฉากเดียวน่าจะช่วยขบขันให้เห็นถึงความขัดแย้งระหว่างตัวละครกับสถานการณ์ (Situation) ที่เกิดขึ้นได้ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยเลือก “ประตูน้ำ” เป็นฉากหลังของเรื่อง เพราะผู้วิจัยและนักแสดงเคยมีประสบการณ์ร่วมกันและเชื่อว่าคนดูที่เคยไปย่านนั้นก็น่าจะเคยมีประสบการณ์คล้ายคลึงกัน คือ ระวังที่นั่งทานอาหารอยู่ที่ร้านอาหารริมถนน ก็มักจะเจอกับบรรดาขอทานและพ่อค้าแม่ค้าหลากหลายรูปแบบมาขอเงินไม่หยุดหย่อนจนรู้สึกอึดอัด

ผู้วิจัยเริ่มต้นการสร้างบทละครโดยให้นักแสดงช่วยกันนึกว่าในประสบการณ์ชีวิตที่ผ่านมาเคยเจอขอทานรูปแบบใดบ้าง เริ่มจากที่ประตูน้ำก่อนและค่อยๆ ขยายไปจนกระทั่งนึกถึงรูปแบบขอทานที่พบเห็นได้ทั่วประเทศไทย พบว่ามีขอทานมากมายหลายรูปแบบในประเทศไทย และที่สำคัญนักแสดงเห็นความหลากหลายทางด้านกายภาพของตัวละครที่ทำท่ายสำหรับนักแสดงละครใบ้ ผู้วิจัยจึงให้นักแสดงทดลองแสดงจากปฏิภาณ เป็นตัวละครขอทานแบบต่างๆ ทำให้นักแสดงและผู้วิจัยค้นพบตัวละครขอทานที่มีความแตกต่างกันทางกายภาพทั้งเพศ อายุ และวิธีการที่ใช้ในการขอมากกว่า 20 แบบ เช่น เด็กผู้หญิงขายดอกกุหลาบ คุณยายขายลูกอม ขอทานลิเก ขอทานข้าง นักร้องตาบอด ฯลฯ ผู้วิจัยให้นักแสดงเลือกเฉพาะตัวละครเห็นว่ามีความคลุกทำทางที่ชัดเจน แตกต่างกัน และผู้วิจัยเลือกนักแสดงหนึ่งคนให้รับบทเป็นผู้ชายที่เป็นตัวละครหลักของเรื่อง



ภาพที่ 3.13 และ 3.14 นักแสดงขณะทดลองแสดงจากปฏิภาณเพื่อสร้างบทละครใบ้เรื่อง
พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ

ตัวละครหลักในบทละครใบ้เรื่องนี้ ผู้วิจัยไม่ได้ใช้กระบวนการค้นหาตัวละครแบบที่ใช้ในการสร้างบทละครเรื่อง *I ♥ Thailand* แต่ให้นักแสดงทดลองเล่นเป็นตัวละครเลย เหตุผลที่เลือกที่จะไม่ใช้กระบวนการแบบเดิมเพราะ 1) ผู้วิจัยต้องการเปรียบเทียบข้อแตกต่างว่าการให้ตัวละครเป็นจุดศูนย์กลางในการดำเนินเรื่องจะทำให้สร้างบทออกมาได้ต่างกันหรือไม่ และ 2) ผู้วิจัยต้องการใช้ทัศนคติของนักแสดงที่มีต่อสถานการณ์จริงๆ เป็นจุดศูนย์กลางของการดำเนินเรื่อง เหมือนอย่างที่นักแสดงมักจะใช้ในการสร้างบทละครใบ้เสมอ ผู้วิจัยเลือกนักแสดงที่มีบุคลิกใกล้เคียงกับตัวละคร คือเป็นคนที่ดูอ่อนแอ ขี้สงสาร ไม่ใช้กำลัง มักจะโดนเอาเปรียบได้ง่าย มารับบทเป็นผู้ชายที่มารับประทานอาหาร ที่ร้านข้าวมันไก่ ย่านประตูน้ำ ในคืนคืนหนึ่ง เหตุผลที่ผู้วิจัยวางตัวละครให้มีลักษณะนิสัยดังที่กล่าวมานี้ก็เนื่องจากว่าผู้วิจัยต้องการให้เห็นความเปลี่ยนแปลงแบบพลิกผันของตัวละครเมื่อตัวละครเดินทางไปถึงจุดสูงสุด (Climax) ของเรื่อง และนักแสดงที่เลือกให้รับบทนี้ก็เคยมีประสบการณ์ตรงที่ใกล้เคียงกันกับสถานการณ์ที่ผู้วิจัยวางเอาไว้ ผู้วิจัยทดลองให้นักแสดงทั้งสามคนแสดงจากปฏิภาณพร้อมกันโดยให้นักแสดงที่รับบทเป็นตัวละครหลักเป็นนักแสดงเพียงคนเดียวเท่านั้นที่จะไม่เปลี่ยนแปลงตัวละครเลย ในขณะที่นักแสดงอีก 2 คนจะผลัดกันแสดงเป็นขอทานรูปแบบต่างๆ ที่เข้ามาขอเงินกับตัวละครชาย ซึ่งต่อไปนี้ผู้วิจัยจะเรียกตัวละครตัวนี้ว่า “ลูกค้า” ผู้วิจัยให้นักแสดงทดลองจำลองสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจริงเวลาที่นักแสดงไปรับประทานอาหารที่ร้านอาหารย่านประตูน้ำ เริ่มตั้งแต่ลูกค้าขับรถเข้ามาจอดบริเวณหน้าร้าน สั่งอาหาร มีขอทานรูปแบบต่างๆ เข้ามาขอทานด้วยวิธีการต่างๆ จากลูกค้า ลูกค้าโมโห ตัดสินใจให้เงินทุกๆ คนจนกระทั่งตัวเองไม่มีเงินจ่ายค่าอาหาร

จะเห็นได้ว่าโครงเรื่องของบทละครเรื่อง *พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ* ไม่ได้มีความสลับซับซ้อนแต่อย่างใด แต่สิ่งที่ผู้วิจัยพบว่าน่าสนใจในบทละครเรื่องนี้ก็คือวิธีการที่ตัวละครขอทานแต่ละคนใช้ขอทานลูกค้า และวิธีการที่ลูกค้าพยายามหาทางออกจากสถานการณ์ที่ทำให้รู้สึกอึดอัดลำบากใจ ผู้วิจัยจึงให้โจทย์กับนักแสดงที่แสดงเป็นขอทานว่าขณะที่ทดลองแสดงจากปฏิภาณนั้น นักแสดงนอกจากจะต้องคิดว่าตัวละครเป็นใคร มีรูปร่างท่าทางอย่างไร ยังต้องคิดว่าความต้องการของตัวละครตัวนี้คืออะไร อยากได้เงินเพราะเหตุผลอะไร ยิ่งตัวละครปะทะมีความต้องการมากขึ้น ชัดเจนขึ้น ตัวละครหลักก็ยิ่งรู้สึกอึดอัดและสร้างเงื่อนงำที่ยากลำบากมากขึ้นเรื่อยๆ ตัวละครปะทะซึ่งก็คือบรรดาขอทานก็ต้องพยายามหาวิธีมาขอเงินจากลูกค้ามากขึ้น ทำให้ลูกค้าตกอยู่ในสถานการณ์ที่ยากลำบากยิ่งขึ้น ความขัดแย้ง (Conflict) ระหว่างตัวละครหลัก (Protagonist) กับตัวละครที่ปะทะ (Antagonist) นี้เองที่จะทำให้คนดูเห็นถึงปมความขัดแย้งหลักเรื่องควรหรือไม่ที่จะให้เงินขอทาน ซึ่งผู้วิจัยต้องการตั้งคำถามกับสังคมไทย ผู้วิจัยคาดว่า การใช้ตัว

ละครที่คนดูคุ้นเคยเป็นอย่างดี อยู่ในสถานการณ์ที่คนดูเองก็อาจเคยมีประสบการณ์ร่วม จะทำให้คนดูเชื่อมโยงตัวเองเข้ากับตัวละครหลักและเกิดการตั้งคำถามกับตัวเองเช่นเดียวกันว่าควรหรือไม่ควรที่เราคนไทยจะต้องบริจาคเงินให้กับขอทาน

ผู้วิจัยให้นักแสดงทดลองแสดงจากปฏิภาณอีกครั้ง แต่ก่อนที่จะแสดงผู้วิจัยกับนักแสดงช่วยกันจัดลำดับว่าตัวละครลูกค้าจะได้พบกับตัวละครขอทานซึ่งเป็นตัวละครที่เข้ามาปะทะตัวไหนก่อน เพราะอะไร โดยเรียงลำดับตามรูปแบบของการขอทานจากที่พบเห็นได้ทั่วไปในกรุงเทพฯ ไปถึงขอทานที่มีลักษณะท่าทางและวิธีการขอทานที่แปลกประหลาดขึ้นเรื่อยๆ เมื่อเรียงลำดับการเข้ามาของตัวละครปะทะแล้วผู้วิจัยจึงเห็นว่าความเข้มข้นจริงจังของเรื่องที่ทวีความรุนแรง และสถานการณ์เลยเปิดออกไปเรื่อยๆ จะเห็นได้จากบทว่าตัวละครมีความต้องการเหมือนกัน คือต้องการเงินจากลูกค้า แต่มีวิธีการที่ไม่เหมือนกัน แต่ละวิธีการที่ขอทานเลือกใช้ทำให้ลูกค้าเกิดความรู้สึกรู้สึกแตกต่างกัน มีทั้งให้เพราะสงสาร ให้เพราะเห็นใจ ให้เพราะกลัว หรือให้เพราะรำคาญ เมื่อลูกค้ารู้สึกถูกคุกคามมากจนทนไม่ได้ ขนาดของปัญหาของตัวละครหลักใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ บีบคั้นตัวละครเข้าสู่จุดสูงสุดของความขัดแย้งในเรื่อง ผู้วิจัยกำหนดให้ตัวละครเข้าสู่จุดสูงสุดของเรื่องหลังจากที่โดนกลุ่มขอทานนักเชิดสิงโตปาประทัดใส่ ทำให้ลูกค้าที่ถูกขอเงินมาอย่างต่อเนื่องอดทนไม่ไหว ตัดสินใจให้เงินทุกคนที่ขอ โดยไม่สนใจอีกต่อไปว่าจะมีเหตุผลอะไร

ในช่วงนี้ผู้วิจัยใช้กลวิธีการแสดงละครใบ้มาช่วยเล่าเรื่องด้วยการให้นักแสดงเปลี่ยนเป็นตัวละครหลายตัวด้วยความรวดเร็ว เพื่อที่จะขยายให้คนดูเห็นความรู้สึกของตัวละครหลัก วิธีการที่ตัวละครตอบโต้กับสถานการณ์ และสะท้อนสภาพสังคมไทยที่มีทั้งขอทานและคนกลุ่มที่ถูกสังคมจัดให้เป็น “ภาวะสังคม” เช่น คนติดยาเสพติด โสเภณี คนต่างด้าว ฯลฯ เป็นจำนวนมาก และดูเหมือนจะเป็นปัญหาที่ไม่มีมาตรการการแก้ไขอย่างจริงจัง และกลายเป็นประชาชนคนธรรมดาที่ต้องแบกรับภาระช่วยเหลือสังคมด้วยตนเอง หากไม่ช่วยก็โดนประนามว่าแล้งน้ำใจ แต่ถ้าช่วยก็กลายเป็นการอุ้มชูให้คนเหล่านี้ยังมีที่ทางทำมาหากินแบบเดิมๆ ตัวละครลูกค้าจึงเปลี่ยนแปลงการกระทำและลักษณะนิสัยในทันที เพื่อสะท้อนให้เห็นการกระทำอย่างสุดโต่งของตัวละครที่ตัดสินใจแก้ปัญหาด้วยการให้เงินโดยไม่คำนึงถึงหลักการและเหตุผลใดๆ หลังจากที่ได้รับเงินไปจนหมดตัวแล้ว ลูกค้าก็ต้องกลับมาเผชิญหน้ากับความจริงว่าเขาไม่มีเงินเหลือจ่ายค่าอาหารของตัวเอง เมื่อไม่มีเงินเหลือ อานาจก็หมดไป ความกล้าหาญที่เคยมีชั่วระยะเวลาสั้นๆ หายไป ความรู้สึกที่อยากต่อกรกับความอยุติธรรมในสังคมก็หายไปเช่นกัน

จากการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่อง *พระเวสสันดรแห่งประตูนํ้า* ผู้วิจัยเปรียบเทียบกับ การทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่อง *I ♥ Thailand* ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่า ในการสร้างบทละครใบ้ แม้ว่านักแสดงจะต้องการรายละเอียดต่างๆ เพื่อใช้เป็นต้นแบบในการเลียนแบบท่าทาง เช่น ตัวละครที่ยิ่งให้รายละเอียดมากเท่าไรหรือการเลียนแบบก็จะยิ่งละเอียดมากขึ้นเท่านั้น แต่เนื่องจาก ละครใบ้มีระยะเวลาในการปูเรื่องจำกัด และไม่มีภาษาพูดเป็นเครื่องมือสื่อสาร จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ นักแสดงต้องใช้ท่าทางในการสื่อสารให้คนดูทราบโดยเร็วที่สุดว่าตัวละครคือใคร ทำอะไร อยู่ที่ไหน ทำให้บางครั้งไม่สามารถเล่าเรื่องที่มีความเฉพาะเจาะจงมากๆ ได้ เช่น เล่าว่าสถานที่นี้มีชื่อว่าอะไร เช่น ประตูนํ้า ในละครใบ้ที่ไม่มีฉากอาจเล่าได้แค่เหตุการณ์เกิดขึ้นที่ร้านอาหารที่อยู่ริมถนนใหญ่ คนดูอาจไม่จำเป็นต้องเชื่อมโยงได้อย่างถูกต้อง แต่การให้นักแสดงมีภาพที่ชัดเจนในใจทั้ง ระหว่างการสร้างบทละครและการแสดงจะทำให้นักแสดงสามารถจินตนาการสิ่งแวดล้อม วิธีการที่ ตัวละครโต้ตอบกับตัวละครปะทะ และเมื่อนักแสดงมีภาพที่ชัดเจนแล้ว แม้จะไม่สามารถถ่ายทอด ออกมาได้อย่างครบถ้วนเหมือนเช่นการใช้ภาษาพูด แต่จะทำให้คนดูสามารถเชื่อมโยงภาพการ แสดงเข้ากับภาพในจินตนาการที่มาจากความทรงจำ ประสบการณ์ของคนดู ยิ่งใกล้เคียงกันมากเท่าไรหรือคนดูก็จะยิ่งสามารถเข้าใจเรื่องและตีความหาความหมายที่ลึกซึ้งได้มากยิ่งขึ้น รวมทั้ง มองเห็นมุมมองวิพากษ์วิจารณ์สังคมที่ผู้วิจัยต้องการจะสื่อสารในบทละครได้อีกด้วย

สักศรี: ท่าทาง การเคลื่อนไหว และบทละครใบ้สำหรับการแสดงเดี่ยว

บทละครใบ้เรื่องต่อมาที่ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างร่วมกับนักแสดงคือบทละครใบ้เรื่อง *สักศรี* หลังจากที่ได้ทดลองสร้างบทละครใบ้มา 4 เรื่อง ผู้วิจัยเห็นว่านักแสดงเริ่มคุ้นเคยกับกระบวนการ ทำงานและเข้าใจวิธีการสื่อสารของผู้วิจัยมากขึ้น ทำให้นักแสดงกล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น ดังนั้น ในบทละครเรื่องต่อไปผู้วิจัยจึงเปิดโอกาสให้นักแสดงเป็นผู้เลือกประเด็น โดยที่ผู้วิจัยได้ให้ แนวทางเพื่อช่วยเป็นกรอบแนวคิดที่ว่าต้องการจะให้บทละครใบ้เรื่อง “ไทยจ๋า” สะท้อนแนวคิด เรื่องการวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทย ดังนั้นประเด็นที่นักแสดงจะนำมาสร้างเป็นบทละครนั้นก็จะต้องอยู่ในเงื่อนไขขององค์ประกอบสำคัญสามประการที่ผู้วิจัยใช้ในการคัดเลือกเรื่องที่จะนำมาเป็น วัตถุดิบในการสร้างบทละครใบ้ (หน้า 48-50)

นักแสดงเลือกประเด็นเรื่องการสักยันต์ เพราะเป็นประเด็นที่นักแสดงมีความสนใจอยู่แล้ว และเห็นว่าตรงกับความต้องการของผู้วิจัย การสักยันต์แบบไทยเป็นความเชื่อที่มีมาแต่โบราณ เชื่อ ว่ารอยสักที่สักโดยอาจารย์ผู้มีวิชาอาคมจะทำให้เจ้าของรอยสักมีวิชาอาคม คุ่มครองให้ฉลาด

แล้วจากภยันตรายต่างๆ และเป็นเครื่องหมายของความเข้มแข็งห้าหาญเฉกเช่นนักรบ แต่ในปัจจุบันการสักยันต์มีความหมายเพี้ยนไปจากอดีต กล่าวคือ การสักยันต์กลายเป็นแฟชั่นที่คนดัง ดารา นางแบบ ดาราฮอลลีวูด ไปสักกันเพราะต้องการครอบครองยันต์กันภัยที่นอกจากจะช่วยให้ปลอดภัยแล้วคลาดจากอันตรายแล้ว ยังนำพาโชคลาภ ชื่อเสียง เงินทองมาสู่ผู้ที่เป็นเจ้าของรอยสักด้วย ในหนังสือเรื่อง *Very Thai: Everyday Popular Culture* (Smith 2008) ได้ให้คำนิยามว่า รอยสักตามความเชื่อของคนไทยเป็น “รอยสักศักดิ์สิทธิ์ อาคมบนผิวหนัง ผู้ที่ครอบครองรอยสักจะไม่มีวันพ่ายแพ้สิ่งใด – ยกเว้นแฟชั่น” (2008: 151)

ส่วนการสักยันต์นั้นกลายเป็นพิธีกรรมศักดิ์สิทธิ์ ที่อาจารย์และศิษย์ต้องสำแดงอิทธิฤทธิ์ของรอยสักด้วยการ “ลองของ” เช่น เอาปืนยิง เอาดาบฟัน เพื่อจะแสดงความขลังของรอยสัก และก็มักจะเกิดเหตุการณ์ที่สิ่งศักดิ์สิทธิ์ประทับร่างลูกศิษย์ที่มีรอยสักต่างๆ และแสดงอาการท่าทางเป็นสัตว์ เป็นเทพต่างๆ แล้วแต่ใครครอบครองรอยสักอะไร ส่วนอาจารย์สักยันต์ที่มีชื่อเสียงนอกจากจะมีลูกศิษย์ลูกหาให้ความเคารพนับถือแล้ว ยังร่ำรวยเป็นเศรษฐี มีชื่อเสียงอีกด้วย

นักแสดงสนใจพิธีกรรมไหว้ครูสักยันต์ โดยผู้วิจัยให้นักแสดงศึกษาพฤติกรรมของผู้ที่เข้าร่วมพิธีจากวิดีโอบันทึกเหตุการณ์พิธีไหว้ครู ของอาจารย์ “หนู กันภัย” อาจารย์สักยันต์ชื่อดังของประเทศไทย ซึ่งเผยแพร่ผ่านทางเว็บไซต์ยูทูป (www.youtube.com) ในวิดีโอค้นปรากฏภาพลูกศิษย์ที่เข้าร่วมพิธีไหว้ครูแล้วเกิดอาการ “ของขึ้น” หรือการเข้าฌาน (Trance) คล้ายการทรงเจ้า ผู้ที่เชื่อว่าการกำลังเข้าฌานแสดงท่าทางเลียนแบบสิ่งศักดิ์สิทธิ์ตามรูปรอยสักของตน เช่น ลิง (หนุมาน) เสือ คนแก่ (ฤๅษี) เป็นต้น ซึ่งภาพที่เห็นสร้างความรู้สึกลักษณะแก่ผู้ชม หนึ่งคือเกิดความรู้สึกศรัทธา เชื่อว่าสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่เป็นต้นแบบของรอยสักมีจริง เพิ่มความขลังให้รอยสักและอาจารย์หนูกลายเป็นผู้มีอำนาจลึกลับเหนือธรรมชาติ และสองผู้ที่ไม่เชื่อเกิดการตั้งคำถามว่าการเข้าทรงที่เกิดขึ้นเป็นเรื่องจริงหรือไม่ หรือเป็นเพียงการแสดงของคนกลุ่มหนึ่ง หรือเป็นการอุปาทานหมู่ที่ผู้เข้าร่วมพิธีเกิดความรู้สึกคล้ายตามคล้ายการถูกสะกดจิต แต่ทั้งนี้ก็ไม่มีการพิสูจน์ด้วยข้อเท็จจริงทางวิทยาศาสตร์ ทำให้ข้อเท็จจริงเรื่องพลังอำนาจและความศักดิ์สิทธิ์ของรอยสักไทยยังคงเป็นที่เคลือบแคลงสงสัย และเป็นที่ยกเถียงกันในสังคมกระทั่งทุกวันนี้ ดังนั้น บทละครเรื่องนี้จึงยกเอาประเด็นเรื่องความเชื่อความศรัทธามาตั้งคำถาม โดยใช้ละครโต้เถียงพิธีกรรมสักยันต์ที่ดูซึ่งข้างจริงจัง การกระทำที่น่าเกรงขามของอาจารย์ และความเชื่อมั่นศรัทธาของลูกศิษย์ที่ตัดสินใจเปลี่ยนแปลงดวงชะตาของตนเองด้วยรอยสัก



ภาพที่ 3.15 อ.หนู กัณภัย (ต้นแบบตัวละครอาจารย์)
ขณะ “ทดลองพุทธคุณ” ต่อนักดาราสาวจากฮอลลีวู้ด



ภาพที่ 3.16 ลูกศิษย์ “ของขึ้น”
(ต้นแบบตัวละครลูกศิษย์)

สำหรับบทละครใบ้เรื่องนี้ ผู้วิจัยให้มีตัวละครเพียงแค่ 2 ตัว โดยใช้นักแสดง 2 คนแสดง คือ ตัวละครอาจารย์สักยันต์ และตัวละครลูกศิษย์ เพราะผู้วิจัยต้องการเน้นประเด็นความเชื่อเรื่องเหนือธรรมชาติของบุคคลเฉพาะกลุ่ม และต้องการให้เห็นความขัดแย้งของตัวละครอย่างชัดเจน ซึ่งตัวละครทั้งสองมีลักษณะนิสัยแตกต่างกัน แต่ด้วยสถานการณ์ที่ไม่คาดคิดทำให้ตัวละครต้องต่อสู้กัน ในการทดลองนี้ผู้วิจัยให้นักแสดงสร้างบทด้วยการใช้การแสดงจากปฏิภาณเช่นเดิม บทละครเรื่องนี้ผู้วิจัยตั้งใจว่าจะมีเพียง 1 ฉาก สถานที่เกิดขึ้นในสำนักของอาจารย์สักยันต์ แต่ผู้วิจัยได้แบ่งการแสดงออกเป็นช่วงสำหรับการทดลองสร้างบทละคร ช่วงที่ 1 การสัก ช่วงที่ 2 เข้าทรง ช่วงที่ 3 ต่อสู้ สาเหตุที่ผู้วิจัยแบ่งการแสดงออกเป็นช่วงๆ ก็เพื่อให้นักแสดงได้ค้นหาท่าทางที่เหมาะสม และต้องการให้เห็นความเปลี่ยนแปลงทั้งท่าทางและบุคลิกนิสัยของตัวละครหลักซึ่งก็คือลูกศิษย์ที่มาสักยันต์ที่เกิดขึ้นแต่ละช่วง ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าท่าทางที่นักแสดงใช้ในแต่ละช่วง เช่น ท่าทางการสักยันต์ของอาจารย์ ท่าทางการเคลื่อนไหวเวลาเข้าทรง หรือ ท่าทางการต่อสู้ด้วยอาวุธอาคมไสยศาสตร์ ล้วนเป็นท่าทางที่เฉพาะเจาะจงว่ามีแต่ในสังคมวัฒนธรรมไทยเท่านั้น ดังนั้น ขณะที่สร้างบทละครเรื่องนี้ผู้วิจัยคาดว่าละครเรื่องนี้ น่าจะให้ผลลัพธ์ที่ใกล้เคียงกับสมมุติฐานของผู้วิจัยที่ต้องการวิพากษ์วิจารณ์สังคมโดยใช้ท่าทางที่เลียนแบบจากเรื่องที่เกิดขึ้นในสังคมไทยซึ่งคนไทยรู้จักคุ้นเคยเป็นอย่างดี และนำท่าทางเหล่านั้นมาสร้างเป็นบทละครใบ้ โดยที่ไม่ได้เลียนแบบตรงๆ แต่มีการใช้กลวิธีการแสดงละครใบ้ซึ่งน่าจะผนวกความตลกขบขันเข้ากับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยได้

หลังจากที่ได้ค้นหาท่าทางการแสดงทั้งสามช่วงแล้ว ผู้วิจัยพยายามร้อยเรียงท่าทางต่างๆ เข้าด้วยกัน โดยที่ผู้วิจัยได้เพิ่มเนื้อเรื่อง (Story) และลักษณะนิสัยของตัวละครหลัก (Characteristic) เข้าไป ให้ตัวละครหลักเป็นผู้ดำเนินเรื่อง บทละครเรื่อง *สักศรี* เริ่มต้นที่ตัวละคร

หลักเป็นชายชู้ฉลาด ชี้แพ้ เขาต้องการความช่วยเหลือจากอาจารย์ให้สักยันต์คุ้มครอง และช่วยเพิ่มพลังกำลังความเข้มแข็งให้แก่เขา อาจารย์ตกลงช่วยเหลือแต่เมื่อลงมือสักได้ไม่นานไรลูกศิษย์มือใหม่ก็เกิดความกลัวขึ้นมา แต่อาจารย์ก็ไม่ลดละความตั้งใจสักให้จนกระทั่งเกือบจะเสร็จ แต่ระหว่างนั้นเองลูกศิษย์เกิดอาการ “ของขึ้น” กลายเป็นร่างทรงของสิ่งศักดิ์สิทธิ์ที่มีพลังกำลังเหนือมนุษย์ อาจารย์จึงต้องปราบ แต่ใช้วิธีการใดก็ไม่สำเร็จ ทั้งคู่ต่อสู้กันจนอาจารย์เกือบจะเสียชีวิต อาจารย์จึงได้ตายมา ใช้ คือ พ่นน้ำมนต์ใส่ลูกศิษย์จึงกลับมามีสติดังเดิม ลูกศิษย์ขอบคุณอาจารย์ยกใหญ่ เขาเดินออกไปด้วยท่าทางโอหัง คิดว่าตัวเองมียันต์กันภัยอยู่กับตัวจึงไม่ต้องกลัวใครอีกต่อไป เขาเดินออกจากสำนักไป เรื่องราวหลังจากนั้นคนดูต้องคิดต่อไปว่ายันต์ศักดิ์สิทธิ์นั้นจะช่วยคุ้มครองลูกศิษย์หนุ่มได้จริงหรือไม่

เมื่อสร้างบทละครจนได้ตัวละครและโครงเรื่องที่ชัดเจนแล้ว นักแสดงที่ถูกกำหนดให้แสดงเป็นอาจารย์ได้เสนอกับผู้วิจัยว่านักแสดงต้องการทดลองใช้บทละครเรื่องนี้สำหรับแสดงเดี่ยว โดยนักแสดงให้เหตุผลว่านักแสดงเห็นความน่าสนใจของบทละครที่น่าจะดัดแปลงและใช้กับการแสดงเดี่ยวได้ นักแสดงจะเล่นเป็นตัวละครทั้งสองตัวด้วยการใช้กลวิธีการแสดงละครใบ้ในการเปลี่ยนตัวละครอย่างรวดเร็ว ผู้วิจัยเห็นว่าข้อเสนอแนะของนักแสดงจะช่วยเสริมความน่าสนใจให้กับบทละครใบ้ได้เป็นอย่างดี และที่ผ่านมาก็ยังไม่มีบทละครใบ้เรื่องใดในการทดลองนี้ที่สร้างขึ้นสำหรับการแสดงเดี่ยว ผู้วิจัยจึงให้นักแสดงทดลองแสดงด้วยปฏิภาณจากโครงเรื่องเดิม และตัวละครเดิม ซึ่งผลจากการทดลองแสดงจากปฏิภาณที่ได้นั้น ผู้วิจัยเห็นข้อดีที่น่าสนใจหลายประการจากการใช้นักแสดงคนเดียวเล่นเป็นตัวละครสองตัว กล่าวคือ ประการแรก การแสดงเอื้อให้คนดูได้ใช้จินตนาการต่อเติมจากภาพที่นักแสดงใช้ท่าทางต่างๆ แต่ไม่ได้ปรากฏการแสดงจริงบนเวที เช่น ตอนหนึ่งที่นักแสดงกำลังแสดงเป็นอาจารย์ ไล่ลงเข็มสักยันต์บนหลังของลูกศิษย์ ลูกศิษย์หนีอาจารย์เพราะกลัวเจ็บ ระหว่างที่กำลังหนีและอาจารย์ก็ไล่สักเกิดอิทธิฤทธิ์ลูกศิษย์สามารถปีนป่ายหนีขึ้นไปบนเพดานได้ (ตัวละครลูกศิษย์ไม่ปรากฏตัวบนเวที) ซึ่งถ้าหากนำเสนออย่างตรงไปตรงมาหรือมีนักแสดงจริงๆ บนเวทีคงไม่สามารถสร้างฉากการแสดงที่มีสถานการณ์เช่นนี้ได้ นับว่าเป็นเสน่ห์อีกอย่างของละครใบ้ที่สามารถเว้นช่องว่างให้คนดูสามารถเติมจินตนาการของตนเองเข้าไปได้ เมื่อบทละครใบ้เอื้อให้นักแสดงสามารถใช้กลวิธีการแสดงได้อย่างเต็มที่ จึงเกิดการแสดงที่สามารถเล่าเรื่องได้ความหมายกว้างกว่าการนำเสนอทั่วไป ประการต่อมาผู้วิจัยเห็นว่าเมื่อให้นักแสดงแสดงเป็น 2 ตัวละครที่มีลักษณะท่าทางแตกต่างกัน มีความต้องการแตกต่างกัน และขัดแย้งกันเอง ทำให้นักแสดงยังต้องให้รายละเอียดทางกายภาพให้กับตัวละครให้ชัดยิ่งขึ้น เพื่อสร้างความแตกต่างระหว่างสองตัวละคร เวลาที่นักแสดงสลับบทบาทไปมาคนดูจะได้ไม่สับสนว่า

นักแสดงกำลังแสดงเป็นใคร ประการสุดท้าย การเคลื่อนไหวร่างกายเพียงเล็กน้อย เช่นการเปลี่ยนตำแหน่งที่ยืน หรือการหมุนตัวเป็นสัญญาณแสดงว่านักแสดงได้เปลี่ยนตัวละครแล้ว ซึ่งอวัจนภาษาเล็กๆ น้อยๆ นี้คนดูจะค่อยๆ เกิดความเข้าใจระหว่างที่ดูการแสดง กลวิธีการใช้อวัจนภาษาในละครใบ้จึงเป็นสิ่งสำคัญที่ผู้วิจัยต้องระวัง เพราะผู้วิจัยเองก็เรียนรู้อวัจนภาษาเหล่านี้จากการดูการแสดงเช่นเดียวกับคนดู แต่เมื่ออยู่ในฐานะของผู้สร้างบทละครใบ้ ผู้วิจัยจึงได้สังเกตเห็นว่า กลวิธีเหล่านี้มีบทบาทสำคัญมากต่อการสร้างบทละครใบ้ และนักแสดงเองก็คุ้นเคยกับการใช้กลวิธีเหล่านี้ จนอาจจะมองข้ามไป ถ้าหากผู้วิจัยสามารถสร้างบทละครที่เอื้อให้เกิดการใช้กลวิธีการแสดงละครใบ้ได้ก็น่าจะทำให้ได้บทละครใบ้ที่สนุกสนาน มีความน่าสนใจ และสามารถเล่าเรื่องได้อย่างลึกซึ้งกว่าที่ผู้วิจัยคาดการณไว้ก่อนหน้านี้



ภาพที่ 3.17 ละครใบ้เรื่อง *สักศรี* แสดงโดยนักแสดง 2 คน



ภาพที่ 3.18 และ 3.19 ละครใบ้เรื่อง *สักศรี* แสดงโดยนักแสดงคนเดียวเล่นเป็น 2 ตัวละคร

สแกนกรรมและสุปฏิปันโณ: ทดลองพัฒนาโครงเรื่องหลักจากโครงเรื่องรอง และการสร้างบทละครที่ให้คนดูมีส่วนร่วมในการแสดง

ละครใบ้เรื่องต่อไปที่ผู้วิจัยทดลองสร้างร่วมกับนักแสดงคือเรื่อง *สแกนกรรม* และ *สุปฏิปันโณ* ซึ่งผู้วิจัยได้แยกบทละครใบ้ทั้งสองเรื่องออกจากโครงเรื่องของบทละครเรื่อง *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* บทละครใบ้เรื่องแรกที่ผู้วิจัยได้สร้างเอาไว้ เนื่องจากหลังจากการซ้อม และทบทวนบทละครดูแล้วผู้วิจัยเห็นว่าบทละครใบ้เรื่อง *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* มีโครงเรื่องรอง (Sub Plot) อยู่ในเรื่องถึง 3 เรื่อง ที่เกี่ยวกับต้นไม้ พระ และปอบ ที่ในช่วงต้นของการสร้างบทละครผู้วิจัยพยายามที่จะร้อยเรียงทั้งสามเรื่องเข้าไว้ให้เป็นบทละครหนึ่งเรื่องใหญ่ เพราะผู้วิจัยเห็นว่าทั้งสามเรื่องมีประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการวิพากษ์วิจารณ์สังคมเหมือนกัน แต่เมื่อพิจารณาดูแล้วกลับเห็นว่าเมื่อเอาทั้งสามเรื่องมารวมกันทำให้ละครใบ้มีความยาวเกินไป ตัวละครมีจำนวนมากเกินไปทำให้โครงเรื่องไม่มีเอกภาพ ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะแยกโครงเรื่องรองออกมาและพัฒนาบทละครต่อโดยนำเรื่องพระ มาตีความเพิ่มและสร้างบทละครใบ้ขนาดสั้นเรื่องใหม่ขึ้นอีกสองเรื่องคือเรื่อง *สแกนกรรม* และ *สุปฏิปันโณ*

ข้อแตกต่างระหว่างบทละครใบ้เรื่อง *สแกนกรรม* กับโครงเรื่องย่อยในบทละครเรื่อง *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* นั้น คือผู้วิจัยสร้างตัวละครชุดใหม่ขึ้นมา มีทั้งหมดสามตัวคือหมอดูสแกนกรรม และชาวบ้าน 2 คน เนื้อเรื่องที่นำมาวิพากษ์วิจารณ์ได้ขยายความต่อจากเรื่องโครงเรื่องพระ แต่ผู้วิจัยได้ขยายความเพื่อให้เห็นว่าความเชื่อเรื่องศาสนาของคนไทยทุกวันนี้ผูกพันกับความเชื่อเรื่อง บุญ บาป เวรกรรม การเวียนว่ายตายเกิด กฎแห่งกรรม ชาตินี้ชาติหน้า ดวงชะตาและเรื่องผี โดยที่ทั้งความเชื่อทั้งหมดที่กล่าวมานั้นเกี่ยวพันกันอย่างแยกไม่ออก



ภาพที่ 3.20 และ 3.21 ตัวอย่างแนวคิดเรื่อง “กรรม”
ที่กำลังเป็นที่วิพากษ์วิจารณ์ในสังคมไทยขณะนั้น (พ.ศ. 2552)

เบื้องต้นผู้วิจัยวางตัวละครหลักให้เป็นหมอดูที่อ้างว่าตัวเองสามารถมองเห็น หรือ “สแกน” ได้ว่าชาวบ้านที่มาหาพร้อมทั้งปัญหาและความทุกข์นั้นเมื่ออดีตชาติเคยทำบาปกรรมอะไรมาบ้าง และหลอกให้ชาวบ้านจ่ายเงินทำพิธี “แก้กรรม” หรือพิธีสะเดาะเคราะห์ ซึ่งในตอนที่กำลังสร้างบทละครเรื่องนี้อยู่นั้น ประเด็นเรื่องการสแกนกรรม การแก้กรรมกำลังเป็นที่สนใจของสังคมไทย ดังจะเห็นได้จากมีข่าว หนังสือ รายการแนวแก้กรรมสแกนกรรมเผยแพร่มากมาย จนกลายเป็นเรื่องธรรมดาในสังคมไทยไปแล้ว แต่เมื่อทดลองให้นักแสดงแสดงด้วยปฏิภาณผู้วิจัยก็พบว่า ถ้าหากให้ตัวละครหมอดูเปลี่ยนเป็นพระสงฆ์อย่างที่ตั้งใจในตอนแรกที่ผู้วิจัยต้องการวิพากษ์วิจารณ์การกระทำของพระสงฆ์ที่บิดเบือนคำสอนในพระพุทธศาสนาและอวดอ้างว่ามีอิทธิฤทธิ์ น่าจะทำให้เห็นประเด็นทางสังคมที่จริงจังมากขึ้น เพราะสามารถเทียบเคียงได้พร้อมกันทั้งเรื่องการสแกนกรรมและพฤติกรรมไม่เหมาะสมของพระสงฆ์ ซึ่งในสังคมไทยก็มีพระสงฆ์ที่ประพฤติตนเช่นนั้นจริงๆ แต่อาจจะไม่ได้ใช้คำว่า “สแกน” กรรม แต่การที่พระสงฆ์อ้างตนว่าสามารถระลึกชาติได้ ตรวจดวงชะตาได้ และนำพิธีสะเดาะเคราะห์แก้ดวง ผูกดวงได้นั้นสามารถพบเห็นได้มากมายในประเทศไทย ดังนั้นผู้วิจัยจึงตัดสินใจตัดสลับใจตัดแปลงบทละครเรื่อง *สแกนกรรม* นำมารวมกับแนวคิดเรื่อง “พระ” และสร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่คือเรื่อง *สุปฏิปันโน*

ในบทละครใบ้เรื่อง *สุปฏิปันโน* ผู้วิจัยได้วางให้ตัวละครพระเป็นตัวละครหลักของเรื่อง และตัวละครชาวบ้านอีก 2 คน ตอนแรกเริ่มเรื่องจะเข้ามาด้วยปัญหาที่แตกต่างกัน ผู้วิจัยทดลองให้นักแสดงแสดงจากปฏิภาณตามโครงเรื่องดังต่อไปนี้ คนแรกเข้ามาพบกับพระเพราะมีหน้าตาอัปลักษณ์ปากเบี้ยว ต้องการให้พระช่วยตรวจดูให้ว่ามีสาเหตุเกิดจากอะไร พระได้ใช้พลังจิตตรวจดูและเล่าว่าเมื่ออดีตชาติที่ผ่านมาชาวบ้านคนนี้เคยทำร้ายสัตว์มากมาย ทำให้สัตว์บาดเจ็บจนปากเบี้ยวหลายตัว ส่งผลมาถึงชาตินี้ ส่วนชาวบ้านอีกคนมาหาพระเพราะปวดคอ พระบอกว่าเพราะมีผีผู้หญิงชืคออยู่ ชาวบ้านทั้งสองรู้สึกกลัวมาก ทำให้พระต้องช่วยปราบผีและช่วยทำให้ปากของชาวบ้านคนหนึ่งเป็นปกติ พระใช้ของวิเศษหลายอย่าง เช่น น้ำมันต์ หมากปลุกเสก ข้าวสารเสก ไม่เรียว ช่วยชาวบ้านทั้งสองจนสำเร็จ

หลังจากที่ได้โครงเรื่องคร่าวๆ ผู้วิจัยได้เรียนรู้เพิ่มเติมจากเดิมว่าการใช้กลวิธีการแสดงละครใบ้ นอกจากจะช่วยให้นักแสดงสามารถแสดงเรื่องที่เปลี่ยนสถานที่ เปลี่ยนตัวละคร ได้อย่างรวดเร็ว ดังที่ได้ค้นพบไปในการทดลองสร้างบทละครใบ้ในเรื่องก่อนหน้านี้อีกแล้ว ยังสามารถเล่าเรื่องที่มีความต่างด้านเวลาได้เช่นกัน เพียงแต่นักแสดงต้องให้รายละเอียดกับการสื่อสารเนื้อหาว่าตัวละครกำลังเปลี่ยนสถานที่และเวลา ยกตัวอย่างเช่น ตอนที่พระใช้พลังจิตตรวจดูอดีตชาติ ผู้วิจัยได้ให้

นักแสดงที่แสดงเป็นชาวบ้านแสดงเป็นตัวเองในอดีตและให้นักแสดงที่แสดงเป็นตัวละครพระแสดงเป็นสัตว์ต่างๆ โดยที่ผู้วิจัยต้องออกแบบให้ตัวละครชาวบ้านแสดงลักษณะทางกายภาพที่แตกต่างกันของตัวละคร กล่าวคือ แสดงเป็นวัยรุ่น เด็ก และเป็นมนุษย์ยุคก่อนประวัติศาสตร์ ส่วนนักแสดงที่ต้องเล่นเป็นสัตว์เมื่อถึงยุคก่อนประวัติศาสตร์ผู้วิจัยให้แสดงเป็นไดโนเสาร์ เป็นต้น และอาศัยการหมุนตัวของนักแสดงเป็นสัญญาณบอกแก่ผู้ชมว่าขณะนี้เปลี่ยนเวลาและสถานที่ไปแล้ว ซึ่งการแสดงทั้งหมดผู้วิจัยพยายามสื่อว่าเรื่องราวทั้งหมดนั้นเกิดขึ้นในอดีต ผ่านคำบอกเล่าของพระที่อ้างว่าสามารถมองเห็นอดีตของคนอื่นได้ แต่แทนที่จะใช้บทสนทนาเป็นเครื่องมือบอกเล่าเช่นในละครพูดแต่ในละครใบ้ใช้การแสดง เพื่อแสดงให้คนดูได้เห็นเหตุการณ์ที่ตัวละครกำลังเล่าต่อหน้า



ภาพที่ 3.22 และ 3.23 นักแสดงขณะทดลองแสดงจากปฏิภาณเพื่อสร้างบทละครใบ้เรื่อง *สุปฏิปันโน*

ระหว่างการทดลองสร้างบทละครนักแสดงได้เสนอแนะแก่ผู้วิจัยว่า ในการแสดงละครใบ้เรื่อง *สุปฏิปันโน* นี้ ผู้วิจัยน่าจะสร้างบทละครใบ้ที่เปิดโอกาสให้คนดูมีส่วนร่วมกับการแสดงด้วย เพราะตามปกติแล้วเวลาที่นักแสดงสร้างบทด้วยตนเอง ก็มักจะมีหนึ่งเรื่องเสมอที่สร้างขึ้นเพื่อให้คนดูร่วมแสดงด้วย นักแสดงให้เหตุผลว่าการให้คนดูมีส่วนร่วมจะช่วยสร้างความสนุกสนาน ทำให้คนดูจดจำและเกิดความรู้สึกประทับใจกับการแสดง และจะช่วยเวลาการแสดงดำเนินไปได้ระยะหนึ่งอาจมีช่วงที่คนดูรู้สึกเบื่อ การที่นักแสดงได้มีโอกาสสั้นๆ ในการเล่นกับคนดูมักจะเป็นวิธีที่นักแสดงใช้แล้วได้ผลเสมอ ผู้วิจัยเห็นว่าตามปกติในการแสดงละครใบ้ของนักแสดงกลุ่มนี้ก็ต้องมี 1 ตอนที่ให้คนดูมีส่วนร่วมด้วย แต่มักจะเป็นการแสดงที่ไม่เกี่ยวกับโครงเรื่องหลัก เพียงแต่ให้คนดูขึ้นมาบนเวทีในลักษณะการร่วมสนุกเท่านั้น เช่น ให้ทำท่าทางตลกขบขันตามนักแสดง หรือเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงมายากล เป็นต้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงเห็นว่าน่าสนใจถ้าหากจะทดลองสร้างบท

ละครที่เปิดโอกาสให้คนดูมีส่วนร่วมด้วยได้ แต่ในขณะที่เดียวกันก็ยังคงอยู่ในโครงเรื่องหลัก และบทละครที่สร้างขึ้นต้องช่วยเสริม สะท้อนให้ประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอชัดเจนขึ้นด้วย

ผู้วิจัยสร้างบทละครสำหรับให้คนดูร่วมแสดง ซึ่งนักแสดงต้องใช้การแสดงจากปฏิภาณร่วมด้วย ผู้วิจัยเห็นว่าจะต้องสร้างบทละครโดยให้คนดูที่นักแสดงจะเชิญขึ้นมาร่วมแสดงด้วยนั้นเป็นตัวละครอีกตัวหนึ่ง ผู้วิจัยวางบทบาทให้ตัวละครตัวนี้เป็นสีกาสาวสวยที่ไม่ค่อยมั่นใจว่าตัวเองมาหาพระด้วยคำถามอะไรและจะได้รับคำตอบอย่างไร นักแสดงจะเลือกคนดูหญิงสาวที่มีบุคลิกลักษณะใกล้เคียงกับตัวละครที่ได้กำหนดเอาไว้ โดยนักแสดงที่แสดงเป็นพระจะสร้างสถานการณ์ราวกับว่าคนดูทุกคนคือบรรดาญาติโยม ลูกศิษย์ลูกหา ผู้มารขอคำปรึกษาจากพระ วิธีการที่นักแสดงใช้เรียกคนดูหนึ่งคนออกมาจากที่นั่งนั้น ผู้วิจัยกับนักแสดงได้วางแผนเอาไว้ว่าจะให้นักแสดงที่แสดงเป็นพระ แสดงว่าเห็นเงาหลังร้ายรอบตัวสีกาสาว และนักแสดงอีก 2 คนจะช่วยพาตัวคนดูที่ได้รับเลือกขึ้นมา เมื่อคนดูขึ้นมาบนเวที นักแสดงสองคนจะให้คนดูร่วมแสดงด้วยการกราบพระ จากนั้นพระจะดุดวงให้ พระดุดวงให้สีกาสาวบอกว่ากำลังมีปัญหาเรื่องความรัก เพราะต้องพลัดพรากจากคนที่รัก นักแสดงอีกสองคนแสดงอาการตื่นเต้น จากนั้นพระทำท่าปลุกเสก ตีลูกตาสองตัวและใช้สายสิญจน์พันประกบติดกันไว้ให้หญิงสาวเป็นเครื่องราง และยังไม่พอพระยังให้หมากปลุกเสกที่เพิ่งคายออกจากปากแก่หญิงสาว แน่ใจว่าคนดูหญิงที่กำลังเขินอายยอมปฏิเสธไม่ยอมรับ นักแสดงอีกสองคนต้องช่วยกันยืนยันว่าเป็นของดีด้วยการผลัดกันกินให้ดูจนกระทั่งสีกาสาวยอมกินหมากพิเศษในจินตนาการ หลังจากนี้นักแสดงสองคนเชิญคนดูหญิงกลับเข้าที่นั่ง พระจะทำท่าบอกให้สีกาหญิงโทรหาถ้าเลิกกับคนรัก



ภาพที่ 3.24 ทดลองสร้างบทละครใบ้ที่ให้คนดูมีส่วนร่วมแสดง

ผู้วิจัยพบว่าจากการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่อง *สุปฏิปันโณ* มีข้อสังเกตที่ควรคำนึงถึง เวลาสร้างบทละครใบ้ที่ต้องการให้คนดูมีส่วนร่วมอยู่ 4 ประการ 1) ดังที่ผู้วิจัยได้กล่าวไปแล้วในข้างต้นว่าถ้าหากต้องการให้คนดูมีส่วนร่วมในการแสดงก็ควรที่จะสร้างบทละครโดยคิดว่าคนดูเป็นตัวละครตัวหนึ่งที่มีความต้องการ (Objective) มีภูมิหลัง (Background) เหมือนกับตัวละครในบทละคร 2) บทละครที่สร้างขึ้นควรจะเป็นส่วนหนึ่งของโครงเรื่อง ที่ทำให้เห็นประเด็นหลักของเรื่อง ควรจะทำให้คนดูเห็นความต้องการของตัวละครหลัก หรือการกระทำของตัวละครคนดูมีผลสำคัญที่ทำให้เรื่องดำเนินไปข้างหน้า เช่น เป็นตัวละครที่เข้ามาปะทะกับตัวละครหลักเป็นต้น 3) ในช่วงเริ่มต้นฉากที่จะให้คนดูมาร่วมแสดงควรจะต้องมีช่วงละลายพฤติกรรมให้กับคนดู เพราะคนดูที่ถูกเชิญขึ้นมาโดยไม่ได้ชักซ้อมมาก่อนอาจเขินอาย ไม่กล้าแสดงออก ในบทละครจึงจำเป็นต้องใช้เวลาในช่วงต้นนัดแนะกับคนดูว่าตัวละครที่คนดูกำลังจะแสดงนั้นเป็นใคร มีความต้องการอะไรในสถานการณ์นี้ ในบทละครเรื่องสุปฏิปันโณนักแสดงทำท่าบอกให้คนดูกราบพระ ซึ่งเป็นวิธีการสื่อสารที่ชัดเจน คนดูเข้าใจได้ทันทีว่าตัวเองกำลังรับบทบาทของคนเข้ามาพบพระสงฆ์ แม้ว่าคนดูจะไม่รู้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นต่อไปแต่คนดูก็จะไม่กังวลมากเพราะเข้าใจสถานการณ์ ไม่ต้องพยายามแสดงท่าทางที่ไม่คุ้นเคย และไม่ต้องคิดหาคำพูดโต้ตอบกับตัวละครตัวอื่น ซึ่งนับได้ว่าเป็นข้อได้เปรียบของการใช้เรื่องที่คนไทยคุ้นเคยเป็นอย่างดีเป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละครใบ้ 4) แม้ว่านักแสดงจะมีการเตรียมการชักซ้อมมาแล้ว แต่การเชิญให้คนดูมาร่วมแสดงด้วยนั้นทำให้ไม่อาจมั่นใจได้ว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง คนดูจะมีปฏิกิริยาอย่างไร ดังนั้นนอกจากบทละครจะต้องมีทางเลือกให้นักแสดงว่าถ้าหากคนดูไม่เล่นไปตามบทบาทที่ผู้วิจัยและนักแสดงคาดหมายเอาไว้ นักแสดงจะได้ตอบด้วยวิธีไหน และจะอย่างไรให้การแสดงยังคงดำเนินไปตามโครงเรื่องเดิม นอกจากบทละครที่ต้องการวางแผนล่วงหน้าเป็นอย่างดีแล้ว นักแสดงเองก็ต้องใช้การแสดงจากปฏิกิริยาที่ได้ฝึกฝนมาในการใช้แก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าต่างๆที่อาจเกิดขึ้น และที่สำคัญที่สุดคือนักแสดงต้องอยู่ในบทบาท ต้องจริงจังกับความต้องการของตัวละคร ลักษณะนิสัยของตัวละคร มีสมาธิ และเข้าใจความสำคัญของการเล่าเรื่องตามโครงเรื่องที่ได้สร้างเอาไว้ เพื่อสะท้อนให้เห็นแนวคิดหลักของเรื่องที่ต้องการวิพากษ์วิจารณ์ เสียดสีการกระทำของพระสงฆ์บางรูปที่มีพฤติกรรมไม่แตกต่างจากตัวละครในเรื่องด้วย

ตารางที่ 3.2 สรุปการทดลอง การเรียนรู้และปัญหาที่พบในช่วงทดลองสร้างบทตามแนวคิดการสร้างบทละครใบ้

เรื่อง: หัวข้อการทดลอง	การทดลอง	การเรียนรู้	ปัญหาที่พบ
<p>พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ: ทดลองสร้างบทละครใบ้จาก ความขัดแย้งในละครและกลวิธีการ การแสดงอันเป็นเอกลักษณ์ ของละครใบ้</p>	<ul style="list-style-type: none"> - เริ่มสร้างบทละครใบ้ จาก ความ ขัดแย้ง (Conflict) - มีตัวละครหลักตัวเดียว นักแสดงไม่เปลี่ยน บทบาทไปมา - ใช้การแสดงฉากเดียว ไม่เปลี่ยน -ตัวละครปะทะมีหลาย ตัว นักแสดงใช้วิธีการ เปลี่ยนตัวละครที่มี บุคลิกท่าทางต่างๆ -ทดลองเลือกประเด็นที่ นักแสดงทุกคนมี ประสบการณ์ร่วม 	<ul style="list-style-type: none"> -การที่นักแสดงเข้าใจ และเคยมีประสบการณ์ ตรงกับ ความขัดแย้ง หลักในเรื่องทำให้ นักแสดงเข้าใจบทและ สามารถสร้างตัวละครที่ อยู่ในสถานการณ์ได้ - การสร้างตัวละครใน ละครใบ้ ต้องนำเสนอ ตัวละครที่มีลักษณะ ทางกายภาพที่ชัดเจน - การใช้ตัวละครหลัก ตัวเดียว ไม่เปลี่ยนฉาก ช่วยขบเน้นความ ขัดแย้งหลักของเรื่องได้ ก็จริง แต่ไม่ได้ชัดเจน มาก สิ่งที่สำคัญกว่าคือ การสร้างบทฉากและ ตัวละครที่มีความ สัมพันธ์กันทางตรรกะ ทำให้คนดูเข้าใจ ติด ตามการเปลี่ยนแปลง ได้ 	<p style="text-align: center;">-</p>

เรื่อง: หัวข้อการทดลอง	การทดลอง	การเรียนรู้	ปัญหาที่พบ
<p><i>สักครี:</i> ท่าทาง การเคลื่อนไหว และบทละครใบ้สำหรับการแสดงเดี่ยว</p>	<ul style="list-style-type: none"> - นักแสดงเป็นฝ่ายเลือกประเด็นหลัก - ทดลองสร้างบทละครใบ้สำหรับแสดงคนเดียว - ทดลองให้นักแสดงคนเดียวเล่นเป็นทั้งตัวละครหลักและตัวละครปะทะ 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้วิจัยเห็นวิธีการใช้เอกลักษณ์ของกลวิธีการแสดงละครใบ้ที่สามารถสร้างมายาววัตถุให้ปรากฏได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - การที่นักแสดงเล่นเป็นตัวละคร 2 ตัวทำให้อาจแบ่งจังหวะและวิธีการเล่าเรื่องให้ชัดเจน ตัวละครทั้ง 2 ตัวต้องมีความแตกต่างทางกายภาพ มิเช่นนั้นแล้วคนดูอาจสับสนได้
<p><i>สแกนกรรมและสุปฏิปณเณ:</i> ทดลองพัฒนาโครงเรื่องหลักจากโครงเรื่องรอง และการสร้างบทละครที่ให้ผู้ชมมีส่วนร่วมในการแสดง</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ทดลองดึงเอาโครงเรื่องรองจากบทละครใบ้เรื่อง <i>ไม่เชื่ออย่าลบหลู่</i> มาพัฒนาต่อเป็นบทละครเรื่องใหม่ - ทดลองสร้างการแสดงให้ผู้ชมมีส่วนร่วม 	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้วิจัยเรียนรู้วิธีการสร้างบทละครสำหรับแสดงที่ต้องการให้ผู้ชมมีส่วนร่วม - ได้พัฒนาการใช้เอกลักษณ์ด้านเวลา (Mime Time) และด้านการเคลื่อนไหว (Mime Movement) 	<ul style="list-style-type: none"> - สองโครงเรื่องเหมือนกันจึงต้องหาทางผนวกโดยเชื่อมด้วยตัวละคร แต่เนื่องจากมีหลายความคิดที่ต้องการนำเสนออาจทำให้บทละครยืดเยื้อเกินไป

3.2.2.3 ช่วงผสมผสานแนวคิดการเขียนบทละครพูดและการสร้างบทละครใบ้ สร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน

เป็นช่วงที่ผู้วิจัยคุ้นเคยกับการทำงานกับนักแสดงแล้ว เห็นการใช้เอกลักษณ์ของการแสดงและกลวิธีการแสดงละครใบ้มาพอสมควรแล้ว ในช่วงนี้ผู้วิจัยจึงทดลองสร้างบทละครที่นำเสนอประเด็นวิพากษ์วิจารณ์สังคมที่มีเนื้อหาจริงจังขึ้น เนื้อหาที่เลือกมานั้นไม่ใช่เนื้อหาตามปกติที่นักแสดงเลือกใช้ ได้แก่ เรื่องความขัดแย้งทางการเมือง สงครามในภาคใต้ มีรูปแบบการนำเสนอที่แตกต่างออกไป และในบทละครใบ้เรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* ผู้วิจัยได้พยายามผนวกองค์ความรู้ที่ประมวลจากการทดลองสร้างบทละครใบ้ทั้ง 8 เรื่อง สร้างเป็นบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาสะท้อนสังคม และวิพากษ์วิจารณ์การกระทำของคนไทย และในเรื่องสุดท้ายของงานวิจัยนี้เป็นการทำงานสร้างสรรค์ร่วมกับผู้กำกับการแสดงเป็นครั้งแรก

ศึกษวันทรงชัย: การสร้างบทละครใบ้เชิงอุปลักษณ์

อุปลักษณ์ (Metaphor) คือ โวหารภาพพจน์ประเภทหนึ่ง ที่เปรียบเทียบสิ่งหนึ่ง “เป็น” อีกสิ่งหนึ่ง โดยผู้ดูหรือผู้อ่านต้องตีความหมายเอง เพราะไม่มีการใช้คำบุพบท (เหมือน ดัง ดุจ ฯลฯ) เพื่อแสดงการเปรียบเทียบเช่นอุปมาโวหารแต่ใช้การกล่าวเป็นนัย สำหรับบทละครใบ้เรื่องที่ 8 ที่ผู้วิจัยทดลองสร้างร่วมกับนักแสดงคือบทละครใบ้เรื่อง *ศึกษวันทรงชัย* ที่มาของบทละครเรื่องนี้มาจากการผนวกเอาหัวข้อที่ผู้วิจัยสนใจจะหยิบยกมาวิพากษ์วิจารณ์ 3 หัวข้อ คือหัวข้อเรื่องการเมือง เรื่องมวยไทย และอาหารไทย ซึ่งแม้จะดูเหมือนว่าจะสามหัวข้อที่ไม่น่าจะมีความเกี่ยวข้องกัน แต่ระหว่างการทดลองทำให้ผู้วิจัยค้นพบว่าสามารถสร้างบทละครใบ้จากหลายๆ ประเด็นได้ แต่ต้องหาจุดร่วมให้เจอว่าแต่ละประเด็นนั้นมีความเหมือนกันตรงไหน ซึ่งก่อนการทดลองผู้วิจัยไม่ได้ตั้งใจว่าจะทดลองสร้างบทละครใบ้ที่มีที่มาจากหลายๆ ประเด็นรวมกัน แต่เกิดจากเริ่มต้นผู้วิจัยต้องการทดลองสร้างบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์การเมืองก่อน

สภาวะทางการเมืองในประเทศไทยในขณะที่ผู้วิจัยกำลังดำเนินการวิจัยอยู่นั้น (พ.ศ. 2552) กำลังอยู่ในช่วงที่ประเทศไทยพบกับวิกฤตการณ์ที่ประชาชนในประเทศมีการแบ่งข้างความคิดทางการเมือง มีการประท้วงใหญ่หลายครั้ง เกิดกลุ่มเคลื่อนไหวทางการเมืองที่สำคัญสองกลุ่ม คือกลุ่มพันธมิตรประชาชนเพื่อประชาธิปไตย (เสื้อเหลือง) ที่เคลื่อนไหวต่อต้านรัฐบาลซึ่งมีอดีตนายกรัฐมนตรี พตท.ดร.ทักษิณ ชินวัตร อยู่เบื้องหลังการบริหารประเทศ (พ.ศ. 2551) และ

กลุ่มแนวร่วมเผด็จการแห่งชาติ (เสื้อแดง) คือกลุ่มประชาชนผู้สนับสนุน พ.ต.ท.ดร.ทักษิณ ชินวัตร และเคลื่อนไหวขับไล่ นายอภิสิทธิ์ เวชชาชีวะ นายกรัฐมนตรีในขณะนั้น จนเกิดเหตุการณ์ความไม่สงบในเดือน เมษายน พ.ศ. 2552

ผู้วิจัยต้องการสร้างบทละครใบ้ที่นำเสนอให้เห็นว่าในสังคมของเรามีความขัดแย้งเกิดขึ้นเสมอ ซึ่งไม่ใช่แค่เรื่องความขัดแย้งทางการเมืองหรือการต่อสู้ระหว่างกลุ่มเสื้อเหลืองกับกลุ่มเสื้อแดงเท่านั้น ผู้วิจัยเพียงแต่ยกตัวอย่างกรณีของกลุ่มเคลื่อนไหวทางการเมืองสองกลุ่มมาเป็นตัวอย่าง ว่าบางครั้งการต่อสู้ก็เกิดขึ้นจากเหตุผลเพียงน้อยนิด และคนที่อยู่บนสังเวียนก็สู้กันอย่างเอาเป็นเอาตายแค่ต้องการเอาชนะกันและกัน โดยลืมไปแล้วว่าเหตุผลเริ่มต้นที่ต่อสู้กันคือเรื่องอะไร และก็มีมักจะหาวิธีการต่างๆ มาทำร้ายทำลายคู่ต่อสู้ หรือไม่ก็สร้างเรื่องสร้างราว หาเหตุผลใหม่มาเพื่อที่จะบอกว่าอีกฝ่ายไม่ดีกว่าตนเรื่อยๆ จนการต่อสู้จึงดูเหมือนจะไม่มีวันจบสิ้น ซึ่งสะท้อนแก่นความคิดหลักของเรื่องว่าบางครั้งคนไทยก็ลืมหรือสร้างทำเป็นมองไม่เห็นปัญหาที่อยู่รอบตัว ซึ่งเรื่องที่อยู่เหมือนไรสาระ หรือ เรื่องไม่เป็นเรื่องเล็กๆ น้อยนั่นเองที่นำไปสู่ปัญหาที่ใหญ่กว่า

ผู้วิจัยสร้างบทละครเรื่องนี้ขึ้นโดยตั้งใจว่าจะไม่เฉพาะเจาะจงว่ากำลังวิพากษ์วิจารณ์การเมือง เพราะผู้วิจัยเห็นว่าปัญหาการเมืองไทยมีความซับซ้อนเกินกว่าจะนำมาวิพากษ์ในบทละครใบ้ขนาดสั้นได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงจับจุดเด่นเฉพาะเรื่องปัญหาชัดเจนขึ้นมาประเด็นเดียว คือ การต่อสู้ของสองขั้วความคิด และต้องการจะทดลองสร้างบทละครใบ้ที่มีลักษณะการเล่าเรื่องเป็นนามธรรม (Abstract) ไม่ใช้การดำเนินเรื่องตามลำดับเหตุการณ์ หรือตามตรรกะเหตุผล แต่นำเสนอช่วงกลางเรื่องที่เปิดเรื่องถึงความขัดแย้ง (Conflict) ของตัวละครหลักทันที โดยที่คนดูไม่ต้องเข้าใจเหตุผล ที่มาที่ไปของตัวละครก็ได้ เพราะผู้วิจัยต้องการให้เมื่อคนดูดูแล้วเกิดความรู้สึกสงสัย ถอยห่างออกจากการแสดง และเริ่มขบคิดว่าบทละครเรื่องนี้เป็นภาพเปรียบเทียบของประเด็นปัญหาอะไรในสังคมไทย และทดลองว่าคนดูจะสามารถเทียบเคียงกับเรื่องการเมืองได้หรือไม่

จุดเริ่มต้นของบทละครเรื่อง *ศึกวันทรงชัย* นี้เริ่มต้นจากมุมมองของผู้วิจัยที่มีต่อปัญหาที่เกิดขึ้นในสังคมไทย แต่การเริ่มต้นสร้างบทละครจากความคิดที่เป็นนามธรรมนั้นนั้นยังไม่สามารถสร้างเป็นบทละครได้ ผู้วิจัยต้องคิดว่าตัวละครเป็นใคร อยู่ในสถานการณ์ใด ต้องการอะไร กำลังทำอะไร แต่ผู้วิจัยไม่ต้องการสร้างบทละครเลียนแบบเหตุการณ์จริง ไม่ต้องการเลียนแบบบุคคลใดบุคคลหนึ่งโดยเฉพาะ ดังนั้นผู้วิจัยจึงย้อนกลับไปแนวคิดตั้งต้นที่ต้องการจะสื่อสารว่ามีการ “ต่อสู้” กันเกิดขึ้นในสังคมไทย ซึ่งเมื่อนึกถึงการต่อสู้ในประเทศไทยทำให้ผู้วิจัยนึกถึงศิลปะแม่ไม้

มวยไทยที่โด่งดัง ผู้วิจัยสนใจที่จะสร้างบทละครใบ้ที่ใช้ท่าทางการต่อสู้ของมวยไทยอยู่แล้ว และได้หาข้อมูลไว้ล่วงหน้า แต่ไม่ได้คิดว่าจะเอามาใช้เล่าเรื่องความขัดแย้งทางการเมือง ถึงอย่างไรก็ตาม ผู้วิจัยเห็นว่าน่าจะนำการต่อสู้แบบไทยๆ มาเป็นภาพเปรียบเทียบของการต่อสู้ทางการเมืองได้ และการชกมวยก็เป็นกีฬาที่คู่ต่อสู้สองคนอยู่กันคนละฝั่ง คนละมุม คนละมุม ภาพการแสดงน่าจะสะท้อนแนวคิดเรื่องการแบ่งสองขั้วทางการเมืองได้โดยไม่ต้องตีความซับซ้อน

ผู้วิจัยทดลองให้นักแสดงสองคนแสดงจากปฏิภาณ โดยนักแสดงดูตัวอย่างการแข่งขันชกมวยไทยจากวิดีโอในเว็บไซต์ยูทูบ จากนั้นทดลอง “เลียนแบบ” ท่าทางการไหว้ครู และการต่อสู้ด้วยศิลปะแม่ไม้มวยไทย ผลที่ได้ไม่เป็นที่น่าพอใจ เพราะท่าทางที่ใช้ไหว้ครูและต่อสู้ในมวยไทยมีท่าทางเฉพาะ เป็นศิลปะการใช้ท่าทางแขนงหนึ่งก็ว่าได้ การที่นักแสดงมิได้ฝึกฝนศิลปะแม่ไม้มวยไทยและเลียนแบบเฉพาะท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายของนักมวย ทำให้ดูแล้วตีความหมายได้ว่านักแสดงกำลัง “ล้อเลียน” การชกมวยไทยด้วยท่าทางที่ไม่สมจริงอยู่ และเมื่อไม่ได้สร้างตัวละครนักแสดงจึงไม่รู้เป้าหมายที่กำลังสื่อสารเรื่องอะไรอยู่ ตัวละครเป็นใคร ต้องการอะไร นักแสดงเกิดความสับสนว่าตนเองกำลังแสดงเป็นนักมวย หรือเป็นคนสื่อเหลือง-สื่อแดง หรือเป็นประชาชนคนไทยคนหนึ่งที่ไม่เจาะจงว่าเป็นใคร ด้วยเหตุผลเหล่านี้เองทำให้ความตั้งใจที่จะใช้การชกมวยเป็นภาพเปรียบเทียบถึงการต่อสู้ทางการเมืองไม่สัมฤทธิ์ผล และเชื่อว่าหากนำเสนอบทละครด้วยการเปรียบเทียบระหว่างเรื่องการต่อสู้ทางการเมืองกับมวยไทย คนดูจะไม่สามารถจินตนาการและเปรียบเทียบได้อย่างที่ผู้วิจัยต้องการ แต่คนดูจะเข้าใจว่าบทละครกำลังนำเสนอการต่อสู้ศิลปะแม่ไม้มวยไทยเท่านั้น

ผู้วิจัยจึงคิดหาทางที่จะสร้างบทละครให้สามารถสื่อสารได้ตามที่ต้องการ ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีการสร้างโครงเรื่องขึ้นใหม่ซ้อนการแสดงเดิม โดยที่ผู้วิจัยต้องการให้โครงเรื่องที่สร้างขึ้นใหม่นั้น ผิดปกติ ไม่สมจริง มีตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์ เพราะต้องการสร้างความรู้สึกแปลกแยกให้คนดูเข้าใจสงสัยว่าการแสดงที่กำลังชมอยู่นั้นต้องมีการตีความหมายมากกว่าสิ่งที่เห็น ผู้วิจัยนึกถึงหัวข้อเรื่องอาหารไทยที่ผู้วิจัยเคยคิดเอาไว้ว่าอยากให้มีบทละครใบ้หนึ่งเรื่องในงานวิจัยนี้ที่พูดถึงอาหารไทยที่เป็นเอกลักษณ์ มีเพียงหนึ่งเดียวในโลก ผู้วิจัยคิดถึงอาหารจาน “แมลงทอด” อาหารว่างสูตรพิศดารของคนไทย แม้ว่าแมลงทอดอาจจะไม่ใช่อาหารประจำชาติที่ขึ้นชื่อเหมือนอย่าง ส้มตำ มัสมั่นไก่ หรือผัดไท แต่ก็เป็นเรื่องน่าแปลกใจหรือตกใจไม่น้อยสำหรับชาวต่างชาติที่เห็นรถเข็นขายแมลงทอดชนิดต่างๆ ทั่วไปในประเทศไทย ประกอบกับระหว่างที่ผู้วิจัยกำลังหาข้อมูลเรื่องมวยไทยในเว็บไซต์ยูทูบ ผู้วิจัยได้เห็นกระบวนท่ามวยจีนในภาพยนตร์ที่เรียกท่าทางการชกต่อย

เลียนแบบตั๊กแตนว่า “มวดยตั๊กแตน” (Grasshopper Boxing) ผู้วิจัยค้นคว้าเพิ่มเติมจากเว็บไซต์ ยูทูบและพบว่าท่าหมัดตั๊กแตนนั้นเลียนแบบมาจากท่าทางการต่อสู้ของตั๊กแตนตามธรรมชาติ ผู้วิจัยสนใจที่จะทดลองใช้โครงเรื่อง โดยกำหนดให้ตัวละครเป็นตั๊กแตนสองตัวที่กำลังต่อสู้กันอย่างเอาเป็นเอาตายด้วยลีลาแม่ไม้มวยไทยแต่ท่าทางการเลียนแบบตั๊กแตน โดยที่ไม่มีใครรู้ว่าเพราะอะไรตั๊กแตนสองตัวถึงต่อสู้กัน จนกระทั่งตั๊กแตนสองตัวโดนจับไปทอดกิน เรื่องจบเพียงเท่านี้ ผู้วิจัยต้องการสื่อสารประเด็นเรื่องการต่อสู้และความขัดแย้งที่เกิดขึ้นในสังคมไทย แต่ผู้วิจัยมีได้คาดหวังว่าคนดูจะต้องสามารถเชื่อมโยงไปถึงกรณีความขัดแย้งระหว่างกลุ่มคนเสื้อเหลืองและคนเสื้อแดง แต่ผู้วิจัยตั้งสมมุติฐานเอาไว้ว่าคนดูน่าจะเกิดความสงสัยและพยายามย้อนคิดว่าบทละครใบ้เรื่องนี้พยายามจะสื่อสารความหมายอะไร และผู้ชมน่าจะเทียบเคียงจากประสบการณ์ส่วนตัวของตนเอง ดังนั้นหลังจากชมละครใบ้เรื่องนี้จบคนดูอาจจะตีความหมายไม่เหมือนกันเลยก็ได้ ขึ้นอยู่กับว่าใครมีประสบการณ์อะไรและมีความสนใจในเรื่องอะไร



ภาพที่ 3.25 ต้นฉบับมวดยตั๊กแตน ภาพที่ 3.26 นักแสดงทำท่าต่อสู้กัน

ระหว่างการสร้างบทละครใบ้เรื่อง *ศึกวันทรงชัย* ผู้วิจัยได้เรียนรู้เพิ่มเติมจากเดิมว่ากลวิธีการแสดงละครใบ้นอกจากจะสามารถสร้างจินตภาพของสิ่งที่ไม่ได้อยู่บนเวที เล่าเรื่องต่างเวลา ต่างสถานที่ เปลี่ยนแปลงตัวละครได้อย่างรวดเร็ว ฯลฯ ตามที่ได้เรียนรู้จากการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่องก่อนหน้านี้นี้ กลวิธีการแสดงละครใบ้ยังสามารถแสดงภาพลวงตาของตำแหน่งและขนาดของวัตถุอย่างทีในละครเวทีทั่วไปไม่สามารถทำได้โดยไม่อาศัยกลไกของฉาก หรือใช้มุมกล้องมาช่วยอย่างในภาพยนตร์ กล่าวคือ นักแสดงสามารถใช้การเคลื่อนไหวร่างกายเพียงเล็กน้อย เช่น การย่อ และการยืดตัว การขยับมือ เพื่อสื่อว่าตัวละครที่เป็นตั๊กแตนบินขึ้นไปบนท้องฟ้า ตัวหนึ่งบินสูงกว่าอีกตัวหนึ่ง ทั้งๆ ที่นักแสดงก็ยืนอยู่บนพื้นใกล้ๆ กัน หรือ ตั๊กแตนตัวหนึ่งปีกหักกำลังร่วงลงไป

ข้างล่าง ในขณะที่อีกตัวบินอยู่และมองลงมาด้วยความสนใจ เป็นต้น และยังสามารถแสดงเรื่องที่เกิดขึ้นต่างสถานที่แต่ต่อเนื่องกันและสัมพันธ์กันได้ เช่น ตัวละครตัวที่สาม คือ แม่ครัว (มนุษย์) หยิบตักแต่นสองตัวขึ้นมาและโยนลงทอดในกระทะ ตักแต่นสองตัวโดนทอดกรอบ ตัวทอดกันหึ่งก๊อง นักแสดงอยู่ในฉากเดียวกันก็จริงแต่แสดงเป็นมนุษย์กับตักแต่น ทั้งๆ ที่ขนาดรูปร่างของนักแสดงเท่ากันและไม่ได้จับต้องตัวกันแต่คนดูจะเข้าใจได้ว่าตักแต่นตัวเล็กกว่ามนุษย์ มนุษย์หยิบตักแต่นออกจากถุง เป็นต้น ซึ่งความรู้ใหม่ที่ผู้วิจัยได้เรียนรู้จากการทำงานร่วมกับนักแสดง ทำให้ผู้วิจัยคิดที่จะนำกลวิธีการแสดงละครใบ้ที่นักแสดงใช้กลับไปเป็นโจทย์สำหรับสร้างบทละครใบ้เรื่องต่อไป เพราะมองเห็นแล้วว่าละครใบ้มีศักยภาพในการเล่าเรื่องที่มีความซับซ้อนได้ดีกว่าที่ผู้วิจัยเข้าใจในตอนแรก

ราตรีสวัสดิ์: ทดลองสร้างบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมจริงจัง

บทละครใบ้เรื่องต่อไปที่ผู้วิจัยสร้างร่วมกับนักแสดงคือเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* เป็นเรื่องที่ถือว่าผู้วิจัยได้ประมวลเอาองค์ความรู้ที่ได้จากการทดลองสร้างบทละครใบ้ทั้ง 8 เรื่องเข้าไว้ด้วยกันและสร้างบทละครใบ้ที่ถือเป็นฉากสำคัญที่สุดของเรื่อง เพราะผู้วิจัยต้องการทดลองสร้างบทละครที่มีเนื้อหาสะท้อนและวิพากษ์วิจารณ์สังคมอย่างจริงจัง และตั้งใจเอาไว้ตั้งแต่ก่อนเริ่มทำการวิจัยแล้วว่า จะสร้างบทละครที่พูดเรื่องสถานการณ์ความไม่สงบในภาคใต้ของประเทศไทย เพราะผู้วิจัยมองว่าเป็นเรื่องสำคัญที่คนไทยด้วยกันกลับรู้สึกว่าเป็นปัญหาที่อยู่ไกลตัว

ที่มาของบทละครเรื่องนี้มาจากสองแหล่ง แหล่งแรกจากบทความ *กุ๊จลือปะ 60 วันหลัง โศกนาฏกรรมครุฑหูลิง* (อินทรชัย พาณิชกุล 2549) และจากเพลง *ราตรีสวัสดิ์* ของศิลปินเพลงฮิป-ฮอป (Hip-hop) วงฟักกิ้ง ฮีโร่ร่วมกับนักร้อง ชีโร่ ไชยเดช ผู้วิจัยจะอธิบายถึงแนวคิดและวิธีการที่ผู้วิจัยนำสื่อทั้งสองมาใช้สร้างบทละครใบ้ โดยจะอธิบายการใช้บทความก่อน บทความที่ผู้วิจัยเลือกมาใช้เป็นบทความเชิงสารคดีที่เล่าเหตุการณ์การโดนจับเป็นตัวประกัน และฆาตกรรมครูสาวชาวพุทธในภาคใต้ ซึ่งกำลังเป็นข่าวครึกโครมในขณะนั้น ผู้วิจัยได้ให้นักแสดงอ่านบทความและช่วยกันเลือกคำสำคัญจากบทความ ที่ผู้เขียนบทความใช้บรรยายบรรยายากาศของวิถีชีวิตท่ามกลางสงครามในภาคใต้ ความรู้สึกของคนที่อยู่ด้วยความกลัวทุกวัน ผู้วิจัยจัดกลุ่มคำที่นักแสดงช่วยกันเลือกเป็นกลุ่มคำที่เป็นรูปธรรม เช่น รั้ววัดหนาม บ้านปิดสนิท ร้างโซกเลือดไร้ชีวิต เป็นต้น และกลุ่มคำนามธรรม เช่น ความหวาดกลัว วังเวง พลัดพราก เป็นต้น ผู้วิจัยให้นักแสดงอธิบายร่วมกันเกี่ยวกับมุมมองที่นักแสดงแต่ละคนมีต่อสถานการณ์ความไม่สงบในภาคใต้ และช่วยกัน

เล่าเรื่องโดยให้นักแสดงใช้คำสำคัญที่เลือกและจัดกลุ่มไว้ทดลองสร้างเป็นฉากสั้นๆ โดยให้นักแสดงเลือกตัวละครอาชีพต่างๆ เช่น ครู ชาวประมง ชาวสวนยาง ให้นักแสดงทดลองแสดงจากปฏิภาณสร้างฉากจำลองเหตุการณ์ภาพวิถีชีวิตของชาวบ้านในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ที่เป็นปกติสุข และเมื่อผู้วิจัยปรบมือเป็นสัญญาณแปลว่าเกิดเหตุระเบิดขึ้นใกล้ๆ ให้นักแสดงใช้จินตนาการว่าระเบิดลูกนั้นส่งผลกระทบต่อชีวิตของตัวละครอย่างไรบ้าง

ตามปกตินักแสดงจะไม่เลือกประเด็นปัญหาสังคมที่มีความจริงจังขนาดนี้มาสร้างเป็นบทละครใบ้ โดยเฉพาะเรื่องนี้มีที่มาจากเหตุการณ์จริง เพราะนักแสดงเชื่อว่าละครใบ้ที่ด้นนั้นควรจะช่วยจรรโลงใจคนดู ทำให้คนดูรู้สึกมีความสุขสนุกสนาน แต่ผู้วิจัยเห็นว่าละครใบ้สามารถมีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์และกระตุ้นเตือนให้คนดูย้อนกลับไปคิดถึงปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในสังคมที่คนดูอาจจะลืม ไม่ได้นึกถึง หรือไม่เห็นความสำคัญได้ แม้ว่าจะเลือกใช้วิธีการนำเสนอผ่านการแสดงที่ยั่วล้อ เสียดสี บทละครที่ ตลกขบขันเรียกเสียงหัวเราะจากคนดูก็ไม่จำเป็นจะต้องสร้างจากเรื่องที่ยั่วโลกในแง่ดี นำเสนอแต่ด้านที่สวยงามเสมอไป แต่การหยิบยกปัญหาหนักๆ ขึ้นมาเป็นประเด็นและนำเสนออย่างตลกขบขันในมุมมองของผู้สร้างบทละครที่มีต่อสังคมต่างหากที่จะทำให้คนดูถูกคิดและทบทวนถึงปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมนอกเวทีละคร โดยที่การนำเสนออย่างตลกขบขันจะช่วยให้คนดูไม่รู้สึกโดนจู่โจมด้วยสาระที่หนักหน่วงมากเกินไป แต่ก็ยังคงอรรถรสของการชมละครใบ้ไว้ได้เต็มที่ ตามทัศนคติของผู้วิจัยละครใบ้ น่าจะเป็นสื่อที่นำเสนอแนวคิดนี้ได้เป็นอย่างดี

ผู้วิจัยจึงได้เลือกอีกสื่อหนึ่ง ซึ่งก็คือ เพลงราตรีสวัสดิ์ มาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละครใบ้ด้วยเหตุผล 3 ประการ ประการที่ 1 เพราะเพลงเพลงนี้มีเนื้อหาตรงกับประเด็นทางสังคมที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ ในเพลงพูดถึงการเสียสละอุทิศชีวิตของทหารรักษาชายแดนที่ปฏิบัติหน้าที่ในสามจังหวัดชายแดนภาคใต้ พวกเขาสู้รบปกป้องประเทศชาติแม้จะต้องพลีชีพก็ตาม แต่ในขณะที่เดียวกันคนไทยหลายคนกลับไม่ตระหนักถึงความรุนแรงของปัญหาที่เกิดขึ้น ไม่เห็นคุณค่าของทหารที่สละชีพเพื่อปกป้องรักษาประเทศไทยซึ่งเป็นบ้านเกิดเมืองนอนของตน ประการที่ 2 เพราะนักแสดงคุ้นเคยกับวิธีการสร้างบทละครใบ้จากเพลงอยู่แล้ว เพราะก่อนหน้านั้นงานวิจัยชิ้นนี้นักแสดงก็สร้างบทละครด้วยตนเองจากเพลงที่ชื่นชอบเสมอๆ และผู้วิจัยเองก็ได้ทดลองใช้เพลงสร้างบทละครใบ้เรื่อง *I ♥ Thailand* มาแล้ว ผู้วิจัยจึงมั่นใจว่าการใช้วิธีการที่นักแสดงคุ้นเคยเป็นอย่างดีจะทำให้นักแสดงเชื่อมั่นในกระบวนการและไม่กังวลกับผลลัพธ์จากการทดลองมากเกินไป และประการสุดท้าย เนื่องจากเพลงเพลงนี้เป็นเพลงฮิพ-ฮ็อพที่ใช้ภาษาบรรยายเหตุการณ์ต่างๆ อย่างตรงไปตรงมาและมีน้ำเสียงของการวิพากษ์วิจารณ์การกระทำของคนไทย

อย่างชัดเจน แต่การใช้ถ้อยคำในลักษณะเสียดสี เหน็บแนม ประชดประชัน กลับทำให้คนฟังรู้สึก
ว่าไม่ได้เป็นเพียงเพลงที่ฟัง “สนุก” แต่ยังพูดถึงปัญหาสังคมที่โดนใจผู้ฟังด้วย ซึ่งผู้วิจัยต้องการ
ให้เกิดผลลัพธ์เช่นเดียวกันนี้กับคนดูหลังจากที่ได้ดูละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ*

ผู้วิจัยมีจุดมุ่งหมายเช่นเดียวกับตอนที่ใช้เพลงสร้างบทละครใบ้เรื่อง *I ♥ Thailand* คือ
ผู้วิจัยต้องการให้การแสดงละครใบ้เกิดความตีความหมายเนื้อเพลงใหม่ หรือขยายมุมมองที่คนดู
มองสังคมไทยให้กว้างออกไปกว่าที่ปรากฏอยู่แล้วในเนื้อเพลง การแสดงละครใบ้จะต้องไม่เป็น
เพียงการแสดงประกอบเพลงเท่านั้น เมื่อพิจารณาจากเนื้อเพลงจะเห็นได้ว่าในเพลงก็มีโครงเรื่องมี
ตัวละครในตัวเองอยู่แล้ว ผู้วิจัยได้แยกโครงเรื่องในเพลงออกเป็น 2 โครง โครงเรื่องหลักคือเรื่อง
ของทหารที่ปฏิบัติหน้าที่อยู่ที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ ที่นักร้องพกกิ่ง ฮีโร่ ทำหน้าที่เป็นผู้เล่า
เรื่อง (Narrator) ส่วนนักร้องอีกคนคือ ธีร์ ไชยเดช ในโครงเรื่องนี้ นักร้องรับบทเป็นทหาร เพราะท่อน
ที่เขาร้องเป็นท่อนที่พูดแทนความในใจของทหารโดยใช้สรรพนามบุรุษที่หนึ่ง (ฉัน) และเรียกผู้ฟังว่า
“เธอ” ซึ่งน่าจะหมายถึงคนไทยที่อาศัยอยู่ในพื้นที่อื่นๆ และครอบครัวของนายทหาร และโครงเรื่อง
รองคือเรื่องของคนไทยในสังคมเมือง ซึ่งผู้เล่าเรื่องกล่าวถึงในฐานะที่ตนเองเป็นสมาชิกคนหนึ่งของ
สังคม แทนตัวเองด้วยสรรพนามบุรุษที่หนึ่ง (ผม) และเฝ้าดูพฤติกรรมของคนในสังคม





ผู้วิจัยได้พยายามสร้างบทละครใบ้โดยแบ่งเพลงแต่ละท่อนออกเป็นช่วงเหมือนการแบ่ง
ฉากในบทละคร และตีความหมายทั้งตามเนื้อเพลง ผู้วิจัยวางแผนว่าในโครงเรื่องหลักผู้วิจัยจะ
สร้างบทละครตามเนื้อเพลง โดยมีตัวละครหลักคือนายทหาร 3 นายที่กำลังต่อสู้อยู่ในสนามรบใน
ท่อนสร้อยของเพลงที่ร้องโดย ธีร์ ไชยเดช ผู้วิจัยใช้ตัวละครชาวบ้านที่อาศัยอยู่ในภาคใต้ ซึ่งแบ่ง
ออกเป็น 2 ชุดการแสดงที่เล่าความหมายคนละเรื่อง ชุดแรกผู้วิจัยเรียกว่าชุด “ขอพร” ซึ่งแสดง
ภาพคน 3 คนกำลังกราบไหว้สิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อขอให้บ้านเมืองสงบสุข โดยการกราบแต่ละครั้ง
เลียนแบบท่าทางการแสดงความเคารพในศาสนาอิสลาม พุทธ และคริสต์ ชุดที่สองผู้วิจัยเรียกว่า
ชุด “วิถีชีวิต” แสดงภาพชาวบ้านอาชีพต่างๆ เพศและวัยต่างๆ กำลังใช้ชีวิต ทำงาน อย่างปกติสุข
แต่แล้วกลับเกิดเหตุการณ์รุนแรงขึ้น ชาวบ้านโดนยิง โดนระเบิด ส่วนในท่อนเพลงบรรเลงผู้วิจัยได้
ให้นักแสดงทดลองสร้างท่าทางที่แสดงถึงการตาย ซึ่งผู้วิจัยจะอภิปรายต่อไปว่าท่าทางและบท
ละครใบ้ในแต่ละช่วงมีที่มาจากอะไร และใช้วิธีใดบ้างในการสร้างบทละคร


สำหรับการสร้างบทละครใบ้ในโครงเรื่องรองของเพลงซึ่งพูดถึงพฤติกรรมของคนในสังคม
เมืองที่ไม่แยแสต่อเหตุการณ์ความรุนแรงที่เกิดขึ้น ผู้วิจัยได้เพิ่มเหตุการณ์เข้าไปต่อยอดจากในเนื้อ
เพลง โดยที่ผู้วิจัยตีความว่าไม่ใช่แค่การไม่แยแส ไม่สนใจ หรือหลงลืมเท่านั้น แต่ยังมีคนไทยบาง

คน บางกลุ่มที่เอาเวลาและชีวิตของตัวเองไปทำเรื่องไม่เป็นเรื่อง บางเรื่องอาจจะแค่เรื่องล้อเล่น แต่ บางเรื่องส่งผลกระทบต่อชีวิตของคนอื่น และก็ลืมไปจริงๆ ว่าทุกวันนี้มีทหารสละชีวิตของตัวเองเพื่อ ปกป้องเราอยู่ สะท้อนแก่นความคิดหลักของเรื่อง *ไทยจำ* ว่าปัญหาที่แท้จริงในสังคมไทยคือความ เพิกเฉย ไม่แยแส แก้งลั้ม หรือไม่รู้ปัญหาของคนในสังคมนั้นเอง ผู้วิจัยได้เลือกเหตุการณ์จาก ชาวต่างชาติ มาใช้สร้างเป็นฉากสั้นๆ เช่น ชาวเรือกลุ่มวัยรุ่นแข่งมอเตอร์ไซค์บนทางหลวง ชาวเรือ แก๊งปาหิน ชาวการประท้วงทางการเมือง เป็นต้น และเหตุการณ์ที่ไม่ได้เฉพาะเจาะจงว่ามาจาก ชาวแต่ก็เป็นเรื่องความรุนแรงที่เห็นได้ทั่วไปในสังคม เช่น การเมาสุราอาละวาด โคโยตี้ผับ (Coyote Pub) นักการเมืองโกงกิน เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยพยายามลำดับฉากให้ล้อเลียนไปกับเนื้อเพลง แม้ว่าท่าทางการแสดงกับเนื้อหาที่ได้ยินจากเพลงจะไม่ตรงกัน แต่เมื่อคนดูการแสดงไปด้วยแล้ว จะไม่เข้าใจเนื้อเพลงทั้งหมด แต่ก็จับใจความสำคัญ และมองเห็นประเด็นสำคัญที่ผู้วิจัย ต้องการวิพากษ์วิจารณ์ได้

ตารางที่ 3.3 เนื้อเพลงและภาพการแสดงที่ปรากฏในบทละครใบ้เรื่อง *ราตรีสวัสดิ์*

เนื้อเพลง	ภาพการแสดง
<p>วันนี้ฉันมีนิทาน อยากเล่าให้เธอฟัง นิทานเรื่อง ท ทหาร อดทน เวลาเค้ายืนเค้ายืนเป็นกล ไว้ข้างกาย ทั้งที่เค้ายไม่เคยใจร้ายและไม่เคยคิดฆ่าคน แต่เป็นอีกคืนที่เค้ายต้องออกลาดตระเวน เป็นหน้าที่ของกองพันทหารราบผู้รักตัวเอง น้อยกว่า ชนในชาติไทย เพราะรู้ว่าเลือดเนื้อเค้ายจะสละไม่ให้เรา เป็นทาสใคร</p>	 <p>ภาพที่ 3.27 ทหาร 3 นายเดินลาดตระเวน</p>
<p>ในขณะนั้น ผู้ก่อการร้ายชุ่มใจมดี เสียงปืน ดังสนั่น ตอนเวลาเลยเที่ยงคืนกว่า เสียงระเบิดดังก้องก็ไปทั่ว ทั้งป่า พร้อมเสียงกระสุนปืนทะลุตัวจำ เค้ายรีบยกปืน กลข้างกายประท้วงว่า ในขณะที่ยิงสวนไปเค้ายคิดว่า ถ้าคืนนี้เป็นคืนสุดท้ายของชีวิต เค้ายยินดีที่จะสละทุก อย่างด้วยศอันน้อยนิด ขอเพียงคนในชาติได้กลับ สบาย เค้ายจะยืนหยัดปกป้องแผ่นดินแม่ชีพมลาย ใน ราตรีที่ด้ามขวานลูกเป็นไฟ ประเทศไทยเจ้าเอ๋ยมีคน ฝากเพลงนี้มาให้</p>	 <p>ภาพที่ 3.28 เกิดการต่อสู้ทหารถูกยิง</p>

เนื้อเพลง	ภาพการแสดง
<p>หลับตาเถอะนะ ขอให้เธอหลับฝันดี คืนนี้ไม่ต้องห่วง ตรงนี้ฉันจะดูแลด้วยชีวิตของฉัน</p>	 <p>ภาพที่ 3.29 นักแสดงทำท่าไหว้“ขอพร”</p>
<p>ในคืนที่ผมกินเหล้าอยู่นิ่งเล่น ในคืนที่ป่าข้างห้องยังตั้งวงปอกแด้ง คืนที่เด็กมัธยมนั่งท่องตำราเอนท์จุฬา คืนที่ใครหลายคนลืมนชื่อคนเดือนตุลา</p>	 <p>ภาพที่ 3.30 ฉากมีเรื่องในฝัน</p>
<p>คืนที่คุณนอนหลับอยู่บนเตียง ทั้งหมดคือคืนเดียวกันกับเสียงปืนที่ดังเปรี้ยง ของทหารต่อต้าน ข.จ.ก. ผู้ไม่ยอมให้ใครมาเผาโรงเรียน เผาตำรา ส.ป.ช.</p>	 <p>ภาพที่ 3.31 ฉากวัยรุ่นแข่งมอเตอร์ไซด์</p>
<p>และยังไม่มีตอนจบของนิทาน มีเพียงแต่ตอนรุ่งสางไม่เป็นศพก็พิการ เพราะในทุกเช้าที่เราตื่นมาเมาซีต่า มันคือเช้าแห่งการสูญเสียที่ 5 องศา 37 ลิปดา</p>	 <p>ภาพที่ 3.32 ฉากปาหิน</p>

เนื้อเพลง	ภาพการแสดง
<p>เขาตายเพื่อคนในชาติได้หลับสบาย เขาจะยืนหยัดปกป้องแผ่นดินแม่ชีพมลาย</p> <p>ในราตรีที่ด้ามขวานลูกเป็นไฟ ประเทศไทยเจ้าเอ๋ยมีคนฝากเพลงนี้มาให้</p>	 <p>ภาพที่ 3.33 ฉากโคโยตี้ผู้ดับ</p>
<p>หลับตาเถอะนะ ขอให้เธอหลับฝันดี คืนนี้ไม่ต้องห่วง ตรงนี้ฉันจะดูแลด้วยชีวิตของฉัน</p>	<p>(ไม่ได้บันทึกภาพเอาไว้)</p> <ul style="list-style-type: none"> - ภาพทหารเดินลาดตระเวณ - ทหารโดนยิงตาย - ร่างของทหารปลิวเหมือนใบไม้ร่วง
<p>ฝากดาวบนฟ้า ร้องเพลงนี้ให้เธอฟัง หากฉันไม่ได้กลับ อย่างน้อยให้เธอหลับสบายก็พอแล้ว</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพชีวิตประจำวันของชาวบ้านในภาคใต้ แม่ค้า ชาวประมง ครู แม่ พระ ทุกคนโดนยิง โดนระเบิด - ร่างของผู้คนปลิวเหมือนใบไม้ร่วง - ภาพทหารเดินลาดตระเวณ มุ่งมั่น กล้าหาญ
<p>เพลงบรรเลงจบ</p>	<ul style="list-style-type: none"> - ภาพชาวบ้านกราบไหว้ “ขอพระ” 3 ศาสนา - ทุกคนเงยหน้าขึ้น มองฟ้าอย่างมีความหวัง - ไฟดับ

ในกระบวนการสร้างบทละครใบ้เรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* นี้ ผู้วิจัยได้ประมวลเอาความรู้ และ ข้อสังเกตต่างๆ ที่พบจากการทดลองสร้างบทละครใบ้ก่อนหน้าทั้ง 8 เรื่อง มาใช้ นอกเหนือจากการสร้างบทละครที่มีที่มาจากหลายสื่อ อาทิ เพลง ข่าว บทความ ดังที่ได้อภิปรายไปแล้ว ยังได้นำเอากลวิธีการแสดงละครใบ้ เช่น กลวิธีการเปลี่ยนฉากเปลี่ยนตัวละครอย่างรวดเร็ว มาใช้ประโยชน์ในการสร้างบทละครด้วย แต่มีจุดที่น่าสนใจตรงที่ ในการสร้างบทละครในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ขอให้นักแสดงออกแบบท่าเพื่อสื่อถึงสิ่งที่เป็นนามธรรมอย่าง “ความตาย” ที่ผ่านมาผู้วิจัยและนักแสดงมักจะให้ความสนใจกับการ “เลียนแบบ” เพราะคิดว่าบทละครใบ้ต้องมาจากการเลียนแบบสิ่งของ บุคคล ที่เป็นรูปธรรม จับต้องได้ มีความชัดเจนเท่านั้น บทละครจึงจะสามารถสื่อสารเชื่อมโยงกับคนดูได้ แต่เมื่อในบทละครพูดเรื่องชีวิต เรื่องความตาย ผู้วิจัยจึงต้องหาวิธีการ

สื่อสารโดยที่ไม่ต้องให้ภาพการตายถูกสื่อออกมาอย่างตรงๆ หรือน่ากลัวสยดสยอง นักแสดงค้นหาท่าทางการเคลื่อนไหวร่างกายตอนที่ถูกยิงให้ช้าลง เหมือนเวลาถูกยี่ดออกไป ท่าทางการเคลื่อนไหวช้าๆ ของนักแสดงทำให้ผู้วิจัยนึกถึงคำเปรียบเปรยว่ามีคนตายมากมายเหมือนใบไม้ร่วง ผู้วิจัยจึงให้นักแสดงนึกถึงภาพใบไม้ร่วงหล่นลงจากต้น และใช้ร่างกายของตัวเองเลียนแบบการเคลื่อนไหวของใบไม้ นักแสดงทดลองทำท่าประกอบกับเพลงอีกครั้ง จนได้การแสดง 1 ฉากที่ให้ความหมายถึงความตาย ซึ่งดูคล้ายกับการเดินรำมากกว่าการแสดงละครใบ้ตามปกติ หลังจากนั้นผู้วิจัยขอให้นักแสดงเชื่อมต่อแต่ละท่าให้มีความต่อเนื่องลื่นไหล เข้ากับจังหวะอารมณ์ของเพลง

ไหว้ไทย: กระบวนการสร้างฉากเปิดเรื่องและการสร้างสรรคงานร่วมกับผู้กำกับการแสดง

บทละครใบ้เรื่องถัดไปที่ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างบทละครร่วมกับนักแสดงได้แก่บทละครใบ้เรื่อง *ไหว้ไทย* ในการสร้างบทละครใบ้เรื่องนี้นอกจากจะทำงานกับนักแสดงแล้วยังได้ร่วมงานกับ จารุพันธ์ พันธชาติ ผู้กำกับการแสดงอีกด้วย ในการทดลองนี้ผู้กำกับการแสดงจะช่วยดูภาพรวมของการแสดงและร่วมในกระบวนการสร้างบทละครด้วย แต่ผู้กำกับการแสดงจะมีบทบาทในการตีความและพัฒนาบทละครใบ้หลังจากที่ได้ทดลองจัดแสดงครั้งแรกไปแล้ว แต่ในการสร้างบทละครเรื่อง *ไหว้ไทย* ผู้วิจัยต้องการแบ่งบทละครออกเป็น 2 ส่วน ส่วนแรกเป็นการแสดงท่าไหว้ประกอบเพลง และส่วนที่ 2 เป็นละครใบ้ตามปกติ ผู้วิจัยจึงขอความช่วยเหลือจากผู้กำกับการแสดงให้ช่วยดูภาพรวมของการแสดงส่วนแรก เพราะผู้กำกับการแสดงมีความเชี่ยวชาญด้านการกำกับการแสดง และการสร้างบทสำหรับการแสดง Physical Theatre (การแสดงที่เน้นใช้ร่างกายในการสื่อสาร)

ส่วนแรกที่ผู้วิจัยตั้งใจว่าจะใช้ท่าไหว้ประกอบเพลง เพราะผู้วิจัยต้องการนำเสนอแนวคิดที่ว่าท่าทางการไหว้ของคนไทยเพียงแค่ท่าเดียวเท่านั้นก็มีความหมายได้มากมายหลายอย่าง ซึ่งผู้วิจัยคิดจะใช้การแสดงชุดนี้เป็นการแสดงเปิดเรื่อง ดังนั้นผู้วิจัยต้องการการแสดงที่ดูสนุก มีความตลกขบขัน และที่สำคัญคือสามารถทำให้คนดูคาดเดาต่อไปได้ว่าละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* จะพูดถึงเรื่องที่เกิดขึ้นในประเทศไทย จะล้อเลียน เสียดสี การกระทำต่างๆ ของคนไทย ผู้วิจัย ผู้กำกับการแสดง และนักแสดงช่วยกันเลือกท่าไหว้รูปแบบต่างๆ โดยเน้นที่รูปแบบมากกว่าวัตถุประสงค์ของการไหว้ เช่น ท่าไหว้แบบนาฏศิลป์ไทย ท่าไหว้แบบนักร้องลูกทุ่ง ท่าไหว้แบบไหว้ครูมวยไทย เป็นต้น เพราะผู้วิจัยคิดว่าคนดูรู้จักท่าไหว้เหล่านี้อยู่แล้วว่ามาจากบริบทใดโดยไม่ต้องอธิบายและไม่ต้องการให้ความหมายมากไปกว่าบอกคนดูว่าคนไทยเราใช้ท่าไหว้หลายรูปแบบ ต่างโอกาส ต่างบุคคล ท่า

ไหว้ก็เปลี่ยนไปเรื่อยๆ ผู้วิจัยต้องการให้แต่ละท่าเชื่อมต่อกันเหมือนการเดินโดยที่บางท่าคิดขึ้นมาใหม่ก็ได้ ไม่ต้องสมจริงก็ได้ นำมาร้อยเรียงกันประกอบเพลงไทยเดิมเพลง *ต้นวรเชษฐ* ซึ่งหน้าที่ของผู้กำกับการแสดงในการทดลองนี้คือช่วยออกแบบท่าให้มีความต่อเนื่องและสวยงามขึ้น

ส่วนที่ 2 ซึ่งจะนำเสนอในรูปแบบการแสดงละครใบ้ นั่น ผู้วิจัยยังคงใช้ท่าไหว้ไทยเป็นหัวข้อหลักในการสร้างบทละคร โดยทดลองใช้ท่าไหว้ในสถานการณ์ต่างๆ เพื่อค้นหาความหมายที่มากกว่าการใช้ท่าไหว้เป็นแค่การทักทาย ขอโทษ ขอบคุณ อ้อลา ผู้วิจัยให้นักแสดงทดลองแสดงจากปฏิภาณ ใจพทย์คือให้นักแสดงสร้างสถานการณ์ขึ้นมา จากสถานการณ์หนึ่งจะเชื่อมโยงไปอีกสถานการณ์หนึ่งด้วยการไหว้ โดยที่ผู้วิจัยให้นักแสดงใช้กลวิธีการแสดงละครใบ้เพียงแค่การสร้างจินตภาพของสิ่งที่ไม่มีอยู่จริงบนเวทีเท่านั้น เพราะผู้วิจัยต้องการสร้างความคุ้นเคยกับการแสดงละครใบ้ให้คนดูก่อน จึงเลือกวิธีการนำเสนอแบบง่าย ๆ โดยที่เวลาเปลี่ยนฉาก เปลี่ยนตัวละครนักแสดงก็จะเดินเข้าไปด้านหลังฉากเวที และเดินกลับออกมา ซึ่งจากการทดลองสร้างบทละครทำให้เห็นสถานะ ความเชื่อ อำนาจ ในสังคมไทยอีกด้วย กล่าวคือ หลายครั้งที่การไหว้คือการมอบอำนาจให้แก่ผู้รับไหว้ ซึ่งอำนาจที่ว่านั้นผู้วิจัยตั้งคำถามว่าเป็นอำนาจที่สมควรได้รับอย่างถูกต้องเหมาะสมหรือไม่ เพราะบางครั้งการไหว้ก็ไม่ได้มีความหมายตรงไปตรงมาแค่การทักทาย ขอโทษ ขอบคุณแต่อาจมีที่มาจากความกลัว ความเปื้อนหนาย หรือแม้แต่การหลอกลวง ดังนั้น ตอนที่ผู้วิจัยเลือกและจัดลำดับสถานการณ์จึงพยายามผูกเรื่องให้เห็นถึงความ “ผิดปกติ” ในสังคม ซึ่งความผิดปกติในความหมายของผู้วิจัยคือประเด็นทางสังคมที่ต้องชุกคิด ต้องตั้งคำถาม เช่น การยกมือไหว้ขอคะแนนเสียงของนักการเมือง ผู้หญิงยกมือไหว้ใจเพื่อขอชีวิต คนร้ายยกมือไหว้ตำรวจเพื่อหลบเกลื่อนความผิด เป็นต้น



ภาพที่ 3.34 กระบวนการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน



ภาพที่ 3.35 และ 3.36 การซ้อมการแสดงละครใบ้เรื่อง *ไหว้ไทย*

การร่วมงานกับผู้กำกับการแสดงที่มีความชำนาญในศิลปะการแสดงที่เน้นการใช้ร่างกาย ทำให้ผู้วิจัยได้เรียนรู้วิธีการทำงาน การใช้แบบฝึกหัดการแสดงจากปฏิภาณเพื่อสร้างบทละคร เช่น แบบฝึกหัดที่ผู้กำกับการแสดงเน้นการทำงานโดยให้นักแสดงหาท่าทาง โดยผู้กำกับการแสดงช่วย ตั้งคำถามนำ หรือบอกสถานการณ์ให้นักแสดงทำท่าประกอบ จากนั้นจึงมองหาความหมายของการทำท่าแต่ละท่า ถ้าหากพบความหมายที่น่าสนใจและตรงกับความหมายที่ผู้วิจัยต้องการ สื่อสาร ผู้กำกับแสดงก็จะให้นักแสดงพัฒนาท่าต่อ ซึ่งผู้วิจัยสังเกตว่าวิธีการทำงานของผู้กำกับแสดงมีความแตกต่างจากผู้วิจัยที่มักจะเริ่มจากความหมายหรือประเด็นที่ต้องการสื่อสารก่อน และค่อยหาท่าทางที่สามารถสื่อสารความหมายได้ที่หลัง ซึ่งผู้วิจัยจะนำสิ่งที่ได้เรียนรู้จากการสังเกตการณ์และร่วมในกระบวนการสร้างบทละครใบ้กับผู้กำกับแสดงไปใช้วิเคราะห์และประเมินบทละครของต่อไป

ตารางที่ 3.4 สรุปการทดลอง การเรียนรู้และปัญหาที่พบในช่วงผสมผสานแนวคิดการเขียนบทละครพูดและการสร้างบทละครใบ้ สร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน

เรื่อง: หัวข้อการทดลอง	การทดลอง	การเรียนรู้	ปัญหาที่พบ
ศึกวันทรงชัย: การสร้างบทละครใบ้เชิงอุปลักษณ์	<ul style="list-style-type: none"> - ทดลองสร้างบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาเสียดสีการเมือง - ทดลองสร้างบทละครใบ้ จาก ความคิด นามธรรม - ทดลองใช้การอุปลักษณ์เปรียบเทียบการต่อสู้ทางการเมืองเป็นมวยตึกแตน 	<ul style="list-style-type: none"> - เปลี่ยนความคิด นามธรรม ให้เป็นรูปธรรม - การสร้างบทละครใบ้ที่ใช้โครงเรื่องและตัวละครซ้อนความหมายหลายชั้น - กลวิธีการแสดงละครใบ้สามารถแสดงภาพลวงตาของตำแหน่งและขนาดของวัตถุได้ 	<ul style="list-style-type: none"> - การเปรียบเทียบและซ้อนกันหลายชั้นอาจเข้าใจยากเกินไป
ราตรีสวัสดิ์: ทดลองสร้างบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมจริงจัง	<ul style="list-style-type: none"> - ประมวลความรู้จากการทดลองสร้างบทละครใบ้ทั้ง 8 เรื่อง - ต้องการสร้างบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคม โดยให้เรื่องนี้อยู่ในตำแหน่งจุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) - ทดลองใช้เพลงและบทความเป็นวัตถุบิดในการสร้างบทละคร - ทดลองเล่า 2 โครงเรื่องคู่ขนานกัน 	<ul style="list-style-type: none"> - เรียนรู้วิธีการสร้างบทละครที่มีเนื้อหาจริงจัง - เรียนรู้วิธีการสร้างบทละครใบ้เพื่อสื่อถึงสิ่งที่เป็นนามธรรม - เรียนรู้การนำเพลงมาใช้เป็นตัวบท (text) โดยมีการตีความเพิ่มจากบทเพลง 	<ul style="list-style-type: none"> - ประเด็นวิพากษ์วิจารณ์สังคมเป็นประเด็นในแง่ลบ อาจทำให้คนดูรู้สึกเครียดหรือไม่ชอบได้

เรื่อง: หัวข้อการทดลอง	การทดลอง	การเรียนรู้	ปัญหาที่พบ
ไหว้ไทย: กระบวนการสร้างฉากเปิดเรื่องและการสร้างสรรคงานร่วมกับผู้กำกับการแสดง	-ทดลองสร้างฉากเปิดเรื่อง - ทดลองทำงานสร้างสรรค์ร่วมกับผู้กำกับการแสดง - สร้างการแสดงช่วงที่ 1 ด้วยการเชื่อมต่อทำไหว้รูปแบบต่างๆเข้าด้วยกันเหมือนการเดินประกอบเพลง	- เรียนรู้วิธีการทำงานของผู้กำกับการแสดง - เรียนรู้การสร้างบทละครที่มีลักษณะใกล้เคียงกับการเดินมากกว่าละครพูดที่คุ้นเคย - ใช้การแสดงง่ายๆ เพื่อให้คนดูค่อยๆปรับตัวและทำความเข้าใจกับการสื่อสารของละครไปก่อน	-

และเมื่อผู้วิจัยได้สร้างบทละครไปจนครบทั้ง 10 เรื่องแล้ว ขั้นตอนต่อไปผู้วิจัยได้คัดเลือกและจัดเรียงลำดับบทละครไปก่อนที่จะนำไปทดลองจัดแสดงในลำดับต่อไป

3.3 กระบวนการคัดเลือกและจัดเรียงลำดับบทละครไป

ขั้นตอนต่อไปผู้วิจัยได้นำบทละครไปทั้งหมด 10 เรื่องมาคัดเลือกเรื่องที่จะนำไปจัดแสดงซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกเรื่องที่จะใช้เพียง 7 เรื่อง โดยใช้แนวคิดทฤษฎีการเขียนบทละครพูดเป็นกรอบในการวิเคราะห์และเลือกบทละคร จากนั้นนำเรื่องที่คัดเลือกแล้วมาจัดเรียงลำดับเพื่อให้ละครไปเรื่อง ไทยจำ สามารถสื่อสารโดยมีเส้นเรื่อง (True Line) ที่ชัดเจน และสามารถสื่อสารแก่นความคิดหลักของเรื่องได้ แม้ว่าละครไปเรื่องนี้จะเป็นชุดการแสดงที่ประกอบไปด้วยบทละครไปขนาดสั้นถึง 7 เรื่องด้วยกัน แต่ผู้วิจัยเชื่อว่าหากเรียงลำดับการแสดงอย่างรอบคอบแล้วก็จะสามารถสื่อสารแก่นความคิดหลักและประเด็นวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยร่วมสมัยได้อย่างมีเอกภาพ ผู้วิจัยจะอธิบายกระบวนการคัดเลือกบทละครไปและกระบวนการจัดเรียงลำดับบทละครไป โดยอธิบายแยกเป็นหัวข้อตามลำดับการดำเนินงาน ดังต่อไปนี้

3.3.1 กระบวนการคัดเลือกบทละครใบ้

ผู้วิจัยได้คัดเลือกบทละครใบ้ที่จะนำไปทดลองจัดแสดง 7 เรื่อง คือ 1) *ไหว้ไทย* 2) *I ♥ Thailand* 3) *พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ* 4) *สักศรี* 5) *ศึกวันทรงชัย* 6) *สุปฏิปันโณ* และ 7) *ราตรีสวัสดิ์* ซึ่งผู้วิจัยจะอภิปรายแนวคิดและหลักการที่ใช้เลือกบทละครใบ้ทั้ง 7 เรื่องในหัวข้อ กระบวนการจัดเรียงลำดับบทละครใบ้ ในหัวข้อนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายถึงเหตุผลที่ผู้วิจัยตัดสินใจไม่ใช้ บทละครใบ้ 3 เรื่อง คือ 1) *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* 2) *สแกนกรรม* และ 3) *เกรงใจ* โดยใช้แนวคิดทฤษฎี การเขียนบทละครพูดเป็นกรอบในการพิจารณา

ในกระบวนการคัดเลือกบทละครใบ้ผู้วิจัยจำเป็นต้องตัดบทละครใบ้เรื่องที่ผู้วิจัยเห็นว่าไม่ จำเป็นต่อเส้นเรื่องหลัก หรือแม้แต่วิธีการดำเนินเรื่องหลักที่ควรจะต้องดำเนินไปอย่างสิ้นไหล ต่อเนื่อง บทละครใบ้มีความยาวมากเกินไป มีตัวละครมากเกินไป ประเด็นไม่น่าสนใจ หรือเมื่อ ทดลองสร้างบทละครและซ้อมการแสดงแล้วไม่ตลกขบขัน (ยกเว้นเรื่องราตรีสวัสดิ์ที่ผู้วิจัยตั้งใจให้ มีระดับความจริงจังมากกว่าเรื่องอื่นๆ) ผู้วิจัยเลือกตัดบทละครออก 3 เรื่อง แต่ละเรื่องมีสาเหตุที่ทำให้ ผู้วิจัยจำเป็นต้องตัดออกแตกต่างกัน ดังต่อไปนี้

บทละครใบ้เรื่อง *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* ซึ่งเป็นเรื่องแรกที่ผู้วิจัยทดลองสร้างบทละครกับ นักแสดง เป็นการทำงานวิจัยเชิงสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการทำงานแบบใหม่ทั้งสำหรับผู้วิจัยและ นักแสดง การทดลองสร้างบทละครใบ้ครั้งแรกจึงเป็นการทั้งลอง “ผิด” และลอง “ถูก” แต่ก็ได้ ทดลองปฏิบัติจริง และได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงาน ผู้วิจัยได้นำความรู้ ประสบการณ์ และ ข้อผิดพลาดที่ได้จากการทดลองสร้างบทละครเรื่องแรกไปใช้ในเรื่องต่อไป ผู้วิจัยสรุปข้อผิดพลาด อันเป็นเหตุที่ทำให้ผู้วิจัยต้องตัดบทละครใบ้เรื่อง *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* ได้ 3 สาเหตุคือ 1) บทละครมี ขนาดยาวเกินไป 2) มีตัวละครจำนวนมากเกินไป 3) มีโครงเรื่องรองจำนวนมากเกินไปจนทำให้ไม่ เห็นโครงเรื่องหลัก

บทละครมีขนาดยาวเกินไป ทำให้การดำเนินเรื่องน่าเบื่อ แม้ว่าจะเกิดเหตุการณ์ มากมายในบทละครแต่ไม่มีจุดไหนในบทละครที่สถานการณ์หรือการกระทำของตัวละครถูกขับ เน้นให้โดดเด่นและมีความสำคัญออกมา ทำให้บทละครเรื่องนี้มีวิธีการเล่าเรื่องแบบเล่าไปเรื่อยๆ ไม่น่าสนใจ และไม่นำพาไปสู่จุดคลี่คลายของเรื่อง ทำให้มองไม่เห็นประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการจะ สื่อสาร ผู้วิจัยยังค้นพบอีกว่าการสร้างบทละครใบ้ที่มีขนาดยาวมากเกินไปนั้นจะทำให้คนดูรู้สึกอึด อัดเบื่อหน่ายได้ เพราะไม่มีบทสนทนาแต่การแสดงและเสียงเพลงหรือเสียงประกอบเท่านั้น คนดู จึงจำเป็นต้องมีสมาธิกับการดูการแสดงมาก หรือบทละครใบ้ต้องเป็นเรื่องที่น่าสนใจจริงๆ หรือ

นักแสดงต้องมีทักษะการแสดงสูงจึงจะสามารถดึงดูดใจคนดูอยู่กับการแสดงที่ไม่มีบทพูดและมีขนาดยาวได้

มีตัวละครจำนวนมากเกินไป ทำให้คนดูสับสน เพราะตัวละครหลายตัวไม่ได้มีความสำคัญกับการดำเนินเรื่อง ถ้าเปรียบเทียบกับบทละครใบ้เรื่องอื่นที่ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างและก็มีตัวละครหลายตัวเช่นกัน แต่ตัวละครในบทละครใบ้เรื่องอื่นแม้จะมีหลายตัวแต่การกระทำของตัวละครทั้งที่เป็นผู้กระทำ (Active) และผู้ถูกกระทำ (Passive) ต่างก็ส่งผลต่อการดำเนินเรื่องไปข้างหน้า เช่น ในบทละครใบ้เรื่อง “ไหว้ไทย” ผู้วิจัยให้นักแสดงเล่นเป็นหลายตัวละครแต่ว่าการเข้าออกฉากของตัวละครล้วนเป็นเหตุและผลจากการกระทำของตัวละครก่อนหน้านั้น และทุกตัวละครถูกร้อยเรียงอยู่ในเส้นเรื่องหลัก ดังนั้นการเดินทางของตัวละครจึงไม่สะเปะสะปะไร้ทิศทาง แต่ตัวละครในบทละครใบ้เรื่อง *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* เกิดจากการที่ผู้วิจัยได้ทดลองสร้างบทโดยดันไปเรื่อยๆ แก้ปัญหาเฉพาะหน้าไปเรื่อยๆ ยังไม่รู้แนวทางในการทำงาน ทำให้บทละครที่ทดลองสร้างไม่ชัดเจนว่าตัวละครตัวใดเป็นตัวหลัก

มีโครงเรื่องรองจำนวนมากเกินไปจนทำให้ไม่เห็นโครงเรื่องหลัก แม้ว่าแนวคิดในการนำเสนอประเด็น *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* จะน่าสนใจสำหรับผู้วิจัย แต่การที่ผู้วิจัยพยายามนำเอาโครงเรื่องรองที่สื่อสารประเด็นเดียวกันแต่ตัวเรื่องไม่สัมพันธ์กันมาเชื่อมต่อกันถึง 3 โครงเรื่อง (ต้นไม้ผี พระ และ ปอบ) ทำให้เรื่องขาดเอกภาพ ซึ่งเอกภาพเป็นคุณสมบัติที่สำคัญมากสำหรับบทละครใบ้ เพราะถ้าพยายามยึดยึดแนวคิดหรือโครงเรื่องในบทละครมากเกินไป จะทำให้คนดูเกิดความสับสน ไม่เข้าใจได้ง่าย เพราะคนดูไทยคาดหวังว่าละครใบ้ต้องดู “รู้เรื่อง” และเมื่อเกิดความไม่เข้าใจ ไม่รู้เรื่องคนดูก็มักจะตัดสินใจว่าละครใบ้เรื่องนั้นไม่สนุก อย่างไรก็ตามการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่องแรกนี้ทำให้ผู้วิจัยค้นพบข้อควรระวังในการสร้างบทละครใบ้ที่สำคัญอีกประการคือ แม้ละครใบ้จะสามารถเล่าเรื่องโดยเปลี่ยนสถานที่ เปลี่ยนเวลา นักแสดงสามารถเปลี่ยนบทบาทเป็นตัวละครหลายๆ ตัวได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งเป็นจุดแข็งของกลวิธีการแสดงละครใบ้ แต่จุดอ่อนที่พบคือ เมื่อละครใบ้ไม่ใช้คำพูดเป็นเครื่องมือสื่อสาร ดังนั้นต้องระวังการสร้างบทที่ผู้สร้างคิดว่าคนดูก็คงจะเข้าใจเท่าๆ กับที่ผู้สร้างบท (นักเขียนบท ผู้กำกับการแสดง หรือนักแสดงที่สร้างบทเอง) และนักแสดงเข้าใจ เพราะเมื่อผู้สร้างบทและนักแสดงเกิดความเคยชินกับบทละครและการแสดงแล้ว อาจทำให้หลงลืมรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ บางอย่างที่อาจจะช่วยสื่อสารให้คนดูเข้าใจเนื้อเรื่องและเข้าใจประเด็นที่ต้องการนำเสนอ ดังนั้นหลายๆ ครั้งที่นักแสดงสร้างบทด้วยตนเองจึงจำเป็นต้องอาศัยสายตาของเพื่อนนักแสดง ผู้กำกับการแสดง หรือผู้สร้างบทที่ถอยห่างออกมาจาก

การซ่อมและคุณภาพรวมของการแสดงว่าสามารถเข้าใจได้อย่างที่นักแสดงต้องการหรือไม่ มีจุดไหนที่ควรจะปรับแก้ ผู้วิจัยยังมีข้อสังเกตเพิ่มเติมอีกว่าการนำเอาจุดแข็งของกลวิธีการแสดงละครใบ้มาใช้ บทละครใบ้ก็ต้องสร้างขึ้นโดยเฉพาะเพื่อเอื้อให้การใช้กลวิธีต่างๆ สมเหตุสมผล ไม่ใช่แค่ความต้องการแสดงความสามารถของนักแสดง

จากปัญหาที่พบผู้วิจัยจึงตัดสินใจไม่รวมละครใบ้เรื่อง *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* ไว้ในละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* แต่ก็ได้นำบทเรื่อง *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* ไปปรับแก้และพัฒนาต่อ ดังที่ผู้วิจัยได้อภิปรายไปแล้ว ในหัวข้อกระบวนการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่อง *สแกนกรรม* ผู้วิจัยได้แยกโครงเรื่องรองทั้ง 3 โครงเรื่อง (ต้นไม้ผี พระ และปอบ) จากบทละครเรื่อง *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* และเลือกประเด็นที่สนใจมาสร้างใหม่ ซึ่งผู้วิจัยได้เรื่องประเด็นความเชื่อเรื่อง กฎแห่งกรรม การแก้กรรม ตัดกรรม ของชาวไทยพุทธมาใช้เป็นวัตถุดิบหลักของการสร้างบทละครเรื่อง *สแกนกรรม* ซึ่งหลังจากที่ทดลองสร้างบทละครดูแล้วผู้วิจัยตัดสินใจเปลี่ยนตัวละครหลัก จากตัวละครหมอดู เป็นตัวละครพระ เนื่องจากผู้วิจัยต้องการจะวิพากษ์วิจารณ์การกระทำอันไม่เหมาะสมของพระสงฆ์ด้วย และเห็นว่าถ้าหากสร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่ขึ้นมาอีกเรื่องก็จะพูดซ้ำซ้อนในประเด็นเดิม และเมื่อพิจารณาดูแล้วก็เห็นว่าสามารถใช้ตัวละครพระมาแทนตัวละครหมอดูในโครงเรื่องเดิมได้เลย แต่มีการตีความตัวละครหลักใหม่ ปฏิสัมพันธ์ระหว่างตัวละครหลักกับตัวละครปะทะจึงต้องเปลี่ยนไปตามสถานะของตัวละคร แต่โครงเรื่องยังคงมีเค้าเดิมอยู่ จาก *สแกนกรรม* จึงได้พัฒนากลายเป็นบทละครใบ้เรื่อง *สุปฏิบัตินอน* ในที่สุด ส่วนโครงเรื่องต้นไม้ผีและปอบผู้วิจัยไม่ได้หยิบยกไปใช้ในการสร้างบทละครเรื่องใดอีก

สำหรับละครใบ้เรื่อง *เกรงใจ* เหตุผลที่ผู้วิจัยเลือกที่จะไม่ใช้นั้นเพราะว่าสถานการณ์ของเรื่องไม่ชัดเจน ทำให้การกระทำของตัวละคร (Dramatic Actions) ไม่ชัดเจน การสร้างตัวละครก็ไม่ชัดเจนเช่นกัน สาเหตุที่เป็นเช่นนี้ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเป็นเพราะผู้วิจัยเลือกประเด็นที่เป็นนามธรรมมากเกินไป ไม่มีสถานการณ์ที่เป็นต้นแบบให้ผู้วิจัยใช้สร้างบทละคร ดังนั้นผู้วิจัยจึงจำเป็นต้องสร้างสถานการณ์และตัวละครขึ้นใหม่ทั้งหมด จึงมองไม่เห็นประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการวิพากษ์วิจารณ์ และเมื่อผู้วิจัยเริ่มสร้างบทจากคำพูดว่า “ไม่เป็นไร เกรงใจ” แต่ไม่ใช่คำพูดเหล่านี้ในบทละครใบ้เลย ทำให้บทละครเรื่องนี้สามารถตีความหมายเป็นเรื่องอื่นได้ ผู้วิจัยจึงไม่เห็นประโยชน์ของการพัฒนาบทละครใบ้เรื่องนี้ต่อ แต่อย่างไรก็ดีบทเรียนที่ได้จากความพยายามสร้างบทละครใบ้เรื่อง *เกรงใจ* นี้ก็ทำให้ผู้วิจัยเรียนรู้ว่ากระบวนการความคิดตั้งต้นที่ใช้ในการสร้างบทละครใบ้และบทละครพูดต่างกัน ในละครพูดเราอาจเขียนบทหรือสร้างบทที่สื่อถึงประเด็นทางความคิดที่

เป็นปรัชญา หรือเป็นนามธรรมได้ แต่สำหรับละครใบ้ นั้นจำเป็นต้องคิดให้เป็นรูปธรรมจริงอยู่ที่ในต่างประเทศมีการแสดงที่เรียกว่า Abstract Mime คือการใช้การแสดงละครใบ้ นำเสนอแนวคิดนามธรรม แต่ในประเทศไทยที่นักแสดงส่วนใหญ่ที่ยังคงแสดงอยู่ในปัจจุบันยังฝึกฝนละครใบ้ไม่เกิน 10 ปี และเน้นแนวทางการนำเสนอละครใบ้ที่มีเรื่องราวมากกว่า อีกทั้งคนไทยก็ยังไม่คุ้นเคยกับการชมละครใบ้ ดังนั้นแนวคิดที่จะใช้ประเด็นที่เป็นนามธรรมสื่อสารกับผู้ชมชาวไทยจึงต้องหาวิธีการที่เหมาะสมกว่านี้ หรืออาจทดลองสร้างบทละครใบ้ นามธรรมเป็นกรณีศึกษาในอนาคต แต่สำหรับงานวิจัยนี้ผู้วิจัยต้องการทดลองสร้างบทละครใบ้ที่มีทั้งความตลกขบขันและเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคม ดังนั้นบทละครใบ้เรื่อง *เกรงใจ* จึงยังไม่สามารถตอบโจทย์ของผู้วิจัยได้

เมื่อคัดเลือกเรื่องที่จะไม่ใช่ออกไป 3 เรื่อง ดังเหตุผลที่ได้กล่าวไปแล้ว ลำดับต่อไปผู้วิจัยใช้แนวคิดทฤษฎีการเขียนบทละครพูดมาเป็นกรอบในการจัดเรียงลำดับการแสดงละครใบ้ อีก 7 เรื่อง โดยที่แต่ละเรื่องมีบทบาทและความสำคัญต่อเส้นเรื่องหลัก ดังจะอภิปรายต่อไปนี้

3.3.2 กระบวนการจัดเรียงลำดับบทละครใบ้

ผู้วิจัยใช้แนวคิดการวิเคราะห์โครงสร้างของบทละคร (Structure of Plot) เป็นแนวทางในการทำงาน โดยผู้วิจัยได้นำละครใบ้ทั้ง 7 เรื่องมาจัดลำดับว่าเรื่องใดควรอยู่ในช่วงต้นเรื่อง (Beginning) ช่วงกลางเรื่อง (Middle) และช่วงจบเรื่อง (End) โดยผู้วิจัยมีเงื่อนไขว่าการจัดลำดับเรื่องนอกจากจะทำให้เส้นเรื่องชัดเจนขึ้นแล้ว ยังต้องเอื้อต่อรูปแบบการจัดแสดงด้วย เพราะละครใบ้แต่ละเรื่องใช้จำนวนนักแสดงไม่เท่ากัน ผู้วิจัยต้องกระจายให้จำนวนนักแสดงสมดุลไปตลอดทั้งเรื่อง และให้นักแสดงได้มีจังหวะหยุดพักบ้าง กล่าวคือ เรื่อง *ไหว้ไทย* ใช้นักแสดง 3 คน เรื่อง *I ♥ Thailand* ใช้นักแสดง 2 คน เรื่อง *พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ* ใช้นักแสดง 2 คน เรื่อง *สักศรี* ใช้นักแสดง 1 คน เรื่อง *ศึกวันทรงชัย* ใช้นักแสดง 1 คน ในช่วงต้นและกลางเรื่อง ในช่วงท้ายมีนักแสดงเพิ่มอีก 1 คน เรื่อง *สุปฏิปันโณ* ใช้นักแสดง 3 คน และ เรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* ใช้นักแสดง 3 คน ลำดับที่กล่าวมานี้เรียงลำดับตามการจัดแสดงจริง

การนำบทละครที่ไม่เกี่ยวข้องกันมาจัดเรียงลำดับเช่นนี้เป็นปัญหาสำหรับผู้วิจัยเช่นกัน เนื่องจากบทละครแต่ละเรื่องถูกสร้างให้จบในตอน แต่ผู้วิจัยต้องการหาวิธีการที่จะทำให้เมื่อทั้ง 7 เรื่องอยู่ด้วยกันยังคงสะท้อนแก่นความคิดหลักของเรื่อง “เรื่องไร้สาระประจำวัน” ได้อยู่ ผู้วิจัยจึง

ต้องพึงการใช้องค์ประกอบการสื่อสารในบทละครพูดและการจัดวางโครงสร้างของบทละครพูด เพื่อให้ชุดการแสดงสามารถสะท้อนแก่นความคิดที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอได้ชัดเจนที่สุด

ผู้วิจัยศึกษาแนวคิดการเขียนบทละครพูดในหัวข้อ **วจนภาษา (Words)** จากหนังสือ *Script Analysis for Actors, Directors, and Designers* (Hatcher 1999) และได้นำมาประยุกต์ใช้เพื่อช่วยสื่อสารแก่นความคิดหลักของเรื่อง ซึ่งผู้วิจัยวิเคราะห์การใช้วจนในบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* มีทั้งการใช้โดยตั้งใจและไม่ตั้งใจแต่มองเห็นได้ ดังจะอภิปรายดังต่อไปนี้

ชื่อเรื่อง (Title) เป็นการใช้วจนภาษาที่ผู้วิจัยให้ความสำคัญมากที่สุดตั้งแต่การตั้งชื่อชุดการแสดงว่า “ไทยจ๋า” ซึ่งสามารถตีความชื่อเรื่องได้หลายความหมายและมีการเชื่อมโยงกับแก่นความคิดหลักของเรื่องด้วย โดยความหมายแรก ผู้วิจัยใช้สำนวน “ไทยจ๋า” ซึ่งเป็นคำพูดในเชิงล้อเลียน ถึงสิ่งใดก็ตามที่สื่อสะท้อนความเป็นไทยมากๆ เช่นเดียวกับที่ Smith (2008) ตั้งชื่อหนังสือว่า *Very Thai* นั้นเอง ส่วนความหมายที่สอง คำว่า “ไทย” หมายถึงคนไทย ส่วน “จ๋า” เป็นคำขานรับ หรือใช้เรียกก็ได้ ผู้วิจัย “เรียก” ให้คนไทยที่มาดูละครใบ้ได้ตระหนักถึงปัญหาสังคมที่อาจมองข้ามไป และกลับไปคิดทบทวนว่าทุกวันนี้มีปัญหาอะไรในประเทศไทยบ้างที่เรามองข้ามหรือแสวงหาเป็นลืมนั่นเอง นอกจากนี้การตั้งชื่อละครใบ้ทั้ง 7 เรื่อง ผู้วิจัยก็พยายามใช้คำที่มีความหมายเชื่อมโยงไปหาแก่นความคิดหลักของเรื่อง ปัญหาหลักของเรื่อง หรือประเด็นที่ต้องการนำเสนอ โดยผู้วิจัยระมัดระวังไม่ให้ชื่อเรื่องเปิดเผยเนื้อหาหรือชี้้นำความคิดของคนดูมากเกินไป

การอภิปราย (Discussions) ผู้วิจัยใช้ในการสร้างปมขัดแย้งให้กับตัวละคร เช่นในเรื่อง *พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ* ที่ตัวละครต้องอภิปรายเหตุผลแทนคนดู ซึ่งเมื่อคนดูมองเห็นการถกเถียงของตัวละครทั้งสองฝ่ายคนดูก็จะเริ่มใคร่ครวญและมองเห็นแก่นความคิดหลักของเรื่องได้ในที่สุด แต่เนื่องจากในละครใบ้ไม่มีบทสนทนา ดังนั้นอาจจะมองเห็นการใช้การอภิปรายได้ยากแต่จะเห็นได้จากการกระทำของตัวละคร

การอ้างถึง (Allusions) ผู้วิจัยใช้การอ้างถึงถึงสิ่งอื่นในบทละครใบ้เรื่องไทยจ๋ามากมาย โดยเฉพาะการอ้างถึงถึงสิ่งที่ผู้วิจัยคาดว่าคนไทยทั่วไปรู้จักอยู่แล้ว เช่นการตั้งชื่อบทละครใบ้ โดยพาดพิงถึงพระเวสสันดรชาดก อย่างชื่อเรื่อง / ♥ Thailand ผู้วิจัยก็พาดพิงการใช้สัญลักษณ์ / ♥

ชื่อเมืองใหญ่ๆที่เป็นสถานที่ท่องเที่ยวทั่วโลก เช่น / ♥ *New York* ที่เห็นได้ทั่วไป และยังพาดพิงถึงเนื้อเพลง *Welcome to Thailand* ที่เนื้อเพลงร้องว่า “ไอ เลิฟ (Love) เมืองไทย ไอ โลค (Like) พัฒน์พงษ์” ของวงคาราบาวที่ผู้วิจัยนำมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละคร แม้ว่าการอ้างถึงบางประการคนดูจะไม่สามารถเชื่อมโยงได้ แต่ก็ช่วยตีกรอบความคิดให้คนดูเข้าใจแก่นความคิดหลักของเรื่องได้ดียิ่งขึ้น

ภาพพจน์ (Imagery) การเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งเป็นอีกสิ่งหนึ่ง ทั้งเปรียบเทียบและเปรียบเทียบ ผู้วิจัยได้ใช้ในการสร้างบทละครไว้โดยเฉพาะเรื่องที่ต้องการแปลงความคิดนามธรรมให้เป็นรูปธรรม ดังที่ได้อภิปรายโดยละเอียดไปแล้ว

สัญลักษณ์ (Symbolism) ในบทละครไว้เรื่อง *ไทยจำ* ปรากฏการใช้สัญลักษณ์มากมายหลายจุด โดยเฉพาะในเรื่องราตรีสวัสดิ์ที่มีการใช้สัญลักษณ์ของแสงสว่าง เช่น การกำหนดให้นักแสดงเงยหน้าขึ้นและมีแสงสว่างฉายส่องลงมา แทนความหวังที่ยังมีอยู่แม้ในเวลากลางคืนที่มีมืดมิด เป็นต้น

สำหรับขั้นตอนการจัดเรียงลำดับบทละครไว้ทั้ง 7 เรื่อง ขั้นตอนแรกผู้วิจัยเริ่มจากการวางตำแหน่งเรื่องแรกและเรื่องสุดท้ายก่อน สาเหตุที่วางเรื่องแรกและเรื่องสุดท้ายก่อนเนื่องจากเป็น 2 เรื่องที่ตั้งใจว่าจะให้อยู่ในตำแหน่งนี้ตั้งแต่ตอนที่เริ่มสร้างบทละครแล้ว เพราะว่าผู้วิจัยต้องการเรียงลำดับความสำคัญและความรุนแรงของปัญหาจากน้อยไปหามาก และเรียงลำดับกลวิธีการแสดงจากง่ายไปหายากด้วยเช่นกัน นอกจากนี้ผู้วิจัยยังต้องการใช้สัญลักษณ์ในการนำเสนอแก่นความคิดหลัก “เรื่องไร้สาระประจำวัน” ด้วยการนำเสนอผ่าน 2 สัญลักษณ์ ได้แก่ สัญลักษณ์ที่ 1 เพลงที่ใช้ในเรื่อง *ไหว้ไทย* เปิดเรื่องด้วยเพลงนำก่อนเคารพธงชาติเวลา 8.00 น. แทนเวลาเช้าและการเริ่มต้นวันใหม่ ส่วนเพลงสุดท้ายของการแสดงละครไว้เรื่อง *ไทยจำ* คือเพลง *ราตรีสวัสดิ์* แทนเวลากลางคืน ให้ความหมายถึงการจบวัน สัญลักษณ์ที่ 2 คือการใช้ท่าไหว้ ท่าไหว้ในเรื่อง *ไหว้ไทย* มีความหมายถึงการทักทาย สวัสดิ์ ยินดีที่ได้รู้จัก และผู้วิจัยตั้งใจให้ทำสุดท้ายในเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* เป็นท่าไหว้เช่นกัน แต่ให้ความหมายว่าขอให้สิ่งศักดิ์สิทธิ์ (3 ศาสนา) ช่วยคุ้มครองคนไทย และประเทศไทยให้อยู่รอดปลอดภัย

ผู้วิจัยนำโครงสร้างบทละครที่ได้ศึกษาและได้อภิปรายเอาไว้ในบทที่ 2 มาเปรียบเทียบกับบทละครไว้ทั้ง 2 เรื่องนี้ โดยเรื่อง *ไหว้ไทย* จะอยู่ในช่วงต้นเรื่อง และ *ราตรีสวัสดิ์* อยู่ในช่วงจบเรื่อง

เนื่องจากบทละครใบ้ในงานวิจัยนี้เป็นบทละครใบ้ขนาดสั้นที่มีลักษณะเป็นละครตลกเสียดสีจบในตอน (Skit) แบบที่นิยมใช้กันในการแสดงละครใบ้ ทำให้เมื่อนำมาวิเคราะห์หาองค์ประกอบแบบละครขนาดยาว อาจมีบางองค์ประกอบที่ไม่ชัดเจน หรือขาดหายไป ซึ่งเมื่อจัดเรียงลำดับตามแนวคิดโครงสร้างของบทละครและกลับมาวิเคราะห์ทั้ง 3 ช่วงก็ทำให้เห็นปัญหาในบทละครได้เป็นอย่างดี

องค์ประกอบของโครงสร้างบทละครช่วงต้นเรื่องที่ผู้วิจัยเห็นในบทละครใบ้เรื่อง *ไหว้ไทย* มีดังต่อไปนี้

เหตุการณ์ (Event) ในบทละครผู้วิจัยใช้เสียงเพลงก่อนการเคารพธงชาติ (เพลงพม่าประเทศ) สื่อถึงชีวิตประจำวันของคนไทยทุกคนคุ้นเคยเป็นอย่างดี แต่ก็มีเหตุการณ์พิเศษเกิดขึ้นเมื่อไฟเปิดและเห็นนักแสดงแสดงท่าทางการไหว้หลายๆแบบ ซึ่งใช้ในโอกาสต่างกัน เช่น ไหว้แบบนาฏศิลป์ไทย ไหว้แบบคนจีนไหว้เจ้า ไหว้แบบสายันต์ สัญญา (นักร้องลูกทุ่ง) เป็นต้น

ตัวละครหลัก (Protagonist) และ ตัวละครปะทะ (Antagonist) ผู้วิจัยพิจารณาแล้วว่า ในบทละครใบ้ทั้ง 7 เรื่องมีตัวละครหลักและตัวละครปะทะจำนวนมาก แต่ทั้งหมดมีจุดร่วมกันตรงที่ทุกตัวละครเป็นคนไทย (ยกเว้นนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นในบทละครเรื่อง *I ♥ Thailand* ที่เป็นตัวละครปะทะ) ผู้วิจัยวิเคราะห์และตีความว่าตัวละครหลักของเรื่องก็คือคนไทยส่วนตัวละครที่คอยขัดขวางไม่ให้ไปถึงเป้าหมายก็คือคนไทยด้วยกันเอง และความต้องการสูงสุดของคนไทยก็คือต้องการมีชีวิตที่สมบูรณ์พูนสุข แต่ยังไม่บรรลุเป้าหมายเพราะมีอุปสรรคมากมายขัดขวางอยู่ ซึ่งการตีความเช่นนี้ก็อาจจะทำให้คนดูสะท้อนมองตัวเองว่าในฐานะที่เป็นคนไทยคนดูอยู่ฝั่งไหน ในบางเรื่องคนดูอาจเทียบเคียงตัวเองกับตัวละครหลัก บางเรื่องเทียบเคียงตัวเองกับตัวละครปะทะได้ ทำให้ละครใบ้เรื่องนี้เป็นเสมือนกระจกเงาที่ส่องสะท้อนการกระทำของคนดู และจะทำให้เกิดการวิพากษ์วิจารณ์ทั้งสังคมและวิพากษ์วิจารณ์ตัวเองในฐานะส่วนหนึ่งของสังคมด้วย

สถานการณ์แรกเริ่ม (The Basic Situation) ในบทละครใบ้เรื่อง *ไหว้ไทย* หลังจากช่วงการแสดงท่าไหว้ประกอบเพลงแล้ว ผู้วิจัยคาดว่าคนดูจะได้รับข้อมูลแรกเริ่มว่าเป็นเรื่องเกี่ยวกับคนไทย เกิดขึ้นในประเทศไทย ในช่วงเวลาปัจจุบัน และสมมุติของตัวละครคือการใช้ชีวิตอย่างปกติสุขมีความสุข สนุกสนาน ตามนิสัยของคนไทย

สถานการณ์ก่อกวน (The Disturbance) และความสมดุลของวิถีชีวิตของคนไทยที่มีความสุขสนุกสนานคืออยู่แล้วเริ่มขึ้น เมื่อตัวละครหลักคือเด็กชาย โดนตัวละครปะทะซึ่งก็คือเด็ก เกรแยงขนม ตรงจุดนี้เองที่ผู้วิจัยมองว่าเป็นการสิ้นสุดของช่วงต้นเรื่อง

การตัดสินใจครั้งสำคัญ (A Major Decision) เด็กชายต้องตัดสินใจว่าจะแก้ไขสถานการณ์อย่างไร การกระทำของเขาคือยกมือไหว้ และยอมให้กับผู้ที่ใช้อำนาจข่มขู่ ซึ่งในจุดนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ในภายหลังว่าการกระทำในการ “ยอมแพ้” ของตัวละครหลัก แม้ว่าจะเป็นการกระทำที่ไม่ต่อสู้เพื่อเป้าหมายของตนเอง (ไม่ Active) แต่บทละครวางเงื่อนไขเอาไว้ว่าพอตัวละครตัวหนึ่งยกมือไหว้ อีกตัวละครจะเปลี่ยนสถานะจากตัวละครปะทะกลายเป็นตัวละครหลักของเรื่องทันที เพราะผู้วิจัยต้องการเน้นให้เห็นว่าในสังคมไทยคนที่ลงมือกระทำการผิดๆ และได้รับชัยชนะมักเป็นผู้ที่มีอำนาจมากกว่าเสมอ ไม่ทางใดก็ทางหนึ่ง ซึ่งเงื่อนไขและกลวิธีในการสับเปลี่ยนตัวละครหลักและตัวละครปะทะไปมาอย่างรวดเร็วเช่นนี้ คงจะเกิดขึ้นได้ยากในบทละครพูด เพราะจะทำให้คนดูเกิดความสับสน แต่พอนำเสนอในบทละครใบ้ คนดูกลับรับเงื่อนไขและติดตามการเปลี่ยนแปลงตัวละครได้ง่ายกว่า

คำถามนำเรื่อง (A Major Dramatic Question) คำถามแรกที่เกิดขึ้นในใจคนดูน่าจะเป็นคำถามที่ว่า “เราจะยอมให้เกิดการใช้อำนาจเอาัดเขาเปรียบกันแบบนี้ต่อไปเรื่อยๆ หรือ” และคำถามนี้เองที่จะทำให้คนดูติดตามชมการแสดงต่อไปเรื่อยๆ และตั้งคำถามต่อว่า “เรื่องแบบนี้เกิดขึ้นจริงในสังคมไทยปัจจุบัน แล้วเราซึ่งเป็นคนไทยได้ทำอะไรเพื่อช่วยแก้ปัญหาเหล่านี้ได้บ้างที่ผ่านมาราวางเฉย มองข้ามปัญหาเหล่านี้ไป หรือว่าเราเองก็เป็นส่วนหนึ่งของปัญหา”

ผู้วิจัยจะพักการอภิปรายองค์ประกอบของบทละครใบ้เรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* ไว้ก่อน เนื่องจากอยู่ในช่วงจบเรื่อง การอภิปรายช่วงกลางเรื่องน่าจะทำให้ผู้อ่านมองเห็นโครงสร้างในบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* ได้ง่ายกว่า และติดตามการวิเคราะห์ได้โดยไม่สับสน

ผู้วิจัยวางโครงสร้างของบทละครโดยให้เหตุการณ์เด็กโดนเด็กโตกว่าแยงขนมในเรื่อง *ไหว้ไทย* เป็นจุดเริ่มเรื่อง (Point of Attack) เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังจากนั้นทั้งหมดจะอยู่ในช่วงกลางเรื่อง (Middle) ซึ่งเป็นช่วงที่ตัวละครหลัก (คนไทย) ต้องต่อสู้ความขัดแย้ง (Conflict) เข้าสู่จุดวิกฤต (Crisis) ฝ่าอุปสรรค (Obstacle) นำพาตัวเองเข้าสู่ความยุ่งยาก (Complication) ขึ้นเรื่อยๆ

แม้ความตั้งใจของผู้วิจัยจะต้องการให้ลำดับเหตุการณ์มีความเข้มข้นขึ้นเรื่อยๆ (Rising Action) ตามสูตรของโครงสร้างบทละคร แต่เนื่องจากบทละครแต่ละเรื่องสร้างให้จบในตอน และแต่ละตอนไม่ได้มีสถานการณ์ที่เชื่อมโยงกันโดยตรง ดังนั้นการกระทำ และความเข้มข้นของบทละครจึงไม่เป็นเส้นทะยานเหมือนอย่างในบทละครพูดได้ ผู้วิจัยพยายามหากลวิธีใช้ช่วงเชื่อมฉาก (Transition) เชื่อมต่อแต่ละเรื่องให้เห็นการกระทำเป็นเส้นเดียวกัน แต่ก็ยังไม่พบวิธีที่ได้ผลชัดเจน แต่ถึงอย่างไรก็ตาม การกระทำในเรื่องก็พอจะเห็นเส้นเรื่องที่ร้อยแต่ละเรื่องเข้าไว้ด้วยกัน เพราะแต่ละเรื่องมีตัวละคร (คนไทย) สถานที่ (ประเทศไทย) เป็นจุดร่วม แต่เส้นเรื่องจะขึ้นๆ ลงๆ ตามจังหวะการเล่าเรื่องสั้นจบในตอน ที่แต่ละตอนไม่ได้เป็นเหตุและผลซึ่งกันและกัน ดังนั้นเส้นเรื่องจึงไม่ได้ต่อเนื่องและไม่ได้พุ่งขึ้นไปสู่จุดสุดยอดเหมือนอย่างในบทละครพูด

ช่วงกลางเรื่องจบลงระหว่างบทละครใบ้เรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* ช่วงเวลาที่ตัวละครเผชิญหน้ากับปัญหาที่ใหญ่ที่สุด คล้ายจะหมดหนทางต่อสู้อ ช่วงเวลาที่มีดมืดที่สุด (Dark Moment) คือตอนที่ทหารถูกยิงเสียชีวิต และคนไทยที่อยู่ในเมืองกลับไม่แยแสต่อสิ่งที่เกิดขึ้น ใช้ชีวิตอย่างสูญเปล่าไปกับ “เรื่องไร้สาระประจำวัน”

ช่วงจบเรื่องเริ่มต้นขึ้นเมื่อตัวละครเกิดสภาวะรู้แจ้ง (Enlightenment) ในเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* คือตอนที่ฉากทหารกลับมาอีกครั้งและสู้ต่อไปเพื่อปกป้องประเทศไทย ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าการรู้แจ้งของตัวละครยังไม่ชัดเจน อาจทำให้การกระทำต่อมาสื่อว่าตัวละครหลักพ่ายแพ้ ซึ่งเมื่อเข้าสู่ช่วงจุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) ตัวละครหลักยังไม่ค้นพบวิธีการว่าจะเอาชนะ และบรรลุเป้าหมายได้อย่างไร หลังจากนั้นบทละครกระโดดเข้าสู่ช่วงชำระล้างจิตใจ (Catharsis) ทันทีในฉากไหว้ขอพร 3 ศาสนา ซึ่งผู้วิจัยมองว่าเมื่อมองบทละครทั้ง 7 เรื่องตามแนวทางการวิเคราะห์โครงสร้างของบทละคร ทำให้มองเห็นปัญหาซึ่งอาจกลายเป็นปัญหาใหญ่ของบทละครเรื่อง *ไทยจำ* ก็เป็นไปได้

ผู้วิจัยคาดว่าคนดูจะได้รับอรรถรสจากการแสดงละครใบ้ทั้ง 7 เรื่องครบถ้วน เห็นประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์สังคม สามารถตีความหมายและเข้าใจแก่นความคิดหลักของเรื่องได้ แต่ถ้าหากดูตั้งแต่ต้นจนจบคนดูอาจสังเกตได้ว่าย่างขาดเอกภาพในการดำเนินเรื่อง และเส้นเรื่องหลักยังไม่ชัดเจน

สรุปกระบวนการสร้างบทละครใบ้ ผู้วิจัยได้ประยุกต์ใช้ความรู้จากการประมวลการศึกษา กลวิธีการสร้างบทละครใบ้ การเขียนบทละครพูด และการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน ซึ่งผู้วิจัยได้ทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* เป็นที่เรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยมองเห็นปัญหาในการจัดลำดับบทละครตามสูตรโครงสร้างของบทละครพูดแต่ผู้วิจัยจะยังไม่แก้ไขในตอนนี้อยู่ แต่จะนำบทละครไป

ทดลองจัดแสดงก่อนเพื่อรับข้อมูลความคิดเห็นจากคนดู ซึ่งน่าจะทำให้เห็นข้อดีและข้อเสียของบทละครใบ้และกระบวนการสร้างบทละครใบ้ได้ชัดเจนขึ้น

บทที่ 4

การทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง ไทยจำ

ในงานวิจัยสร้างสรรค์นี้ มีจุดประสงค์หลักของการวิจัยในการค้นหาองค์ความรู้เพื่อสร้างบทละครใบ้จากการทดลองสร้างบทละครใบ้โดยการทำงานร่วมกับนักแสดง แต่ก็จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องมีการทดลองจัดแสดงด้วย เพราะผู้วิจัยต้องการใช้การจัดการแสดงหาคำตอบว่าการสร้างบทละครใบ้ที่เน้นหยิบยกสถานการณ์หรือ เหตุการณ์เฉพาะที่คนไทยสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวกับเนื้อหาที่ถูกนำเสนอในละครใบ้ได้ทันที จะทำให้ได้บทละครใบ้ที่มีสามารถผนวกองค์ประกอบสำคัญทั้งสองอย่างคือมีความตลกขบขันและมีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยร่วมสมัยอย่างลึกซึ้ง เหตุผลอีกประการที่ทำให้ผู้วิจัยต้องจัดการแสดงละครใบ้ เพราะการจัดการแสดงจริงต่อหน้าคนดูจะสะท้อนให้เห็นข้อดีและข้อบกพร่องของบทละครอันจะเป็นแนวทางในการพัฒนาการสร้างบทละครใบ้ต่อไป อีกทั้งการจัดการแสดงยังช่วยให้นักแสดงมีความเชื่อถือและมั่นใจในกระบวนการวิจัย ซึ่งผู้วิจัยคาดหวังว่าหากมีการประเมินผลหลังจากการจบกระบวนการทดลองทั้งหมด นักแสดงจะเห็นประโยชน์ของงานวิจัยและอาจจะนำกระบวนการทำงานไปใช้ประยุกต์ใช้ในการสร้างบทละครใบ้ของตนเองในอนาคต

บทนี้ผู้วิจัยจะอภิปรายผลการทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง ไทยจำ โดยเนื้อหาจะประกอบไปด้วยหัวข้อการประเมินผลการทำงานช่วงซ้อมการแสดง หัวข้อการประเมินบทละครก่อนการนำเสนอโดยผู้วิจัย หัวข้อปัญหาของบทละครที่พบจากการจัดการแสดง หัวข้อการประเมินผลหลังการจัดการแสดงโดยอ้างอิงผลจากเสวนาและแบบสอบถาม และหัวข้อแนวทางในการปรับแก้บทละครใบ้เรื่อง ไทยจำ หลังจากทดลองจัดการแสดงครั้งที่ 1 แล้ว ผู้วิจัยและผู้กำกับการแสดงร่วมกันปรับแก้บทละครใบ้ตามที่ได้รับข้อเสนอแนะจากคนดู จากนั้นผู้วิจัยได้ประเมินผลการทดลองพัฒนาบทละครใบ้ อภิปรายผลการทดลองจัดการแสดงครั้งที่ 2 และสรุปผลการทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง ไทยจำ ซึ่งผู้วิจัยหวังว่าการผลการทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง ไทยจำ จะทำให้เห็นแนวทางในการสร้างบทละครใบ้ การจัดแสดงละครใบ้ และการปรับแก้บทละครใบ้เพื่อพัฒนาบทละครใบ้ให้มีความตลกขบขันและสามารถวิพากษ์วิจารณ์สังคมได้ดียิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้นำเสนอบทละครใบ้เรื่อง ไทยจำ ผ่านการแสดงละครใบ้เต็มรูปแบบ และเปิดให้บุคคลทั่วไปที่สนใจชมได้โดยไม่เสียค่าใช้จ่าย ในวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2552 ถึงวันที่ 2 ตุลาคม

พ.ศ. 2553 จำนวนทั้งสิ้น 3 รอบ เวลา 19.30 น. ณ โรงละครพระจันทร์เสี้ยว (Crescent Moon Space) สถาบันปริทัศน์ พนมยงค์ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากคนดูโดยการใช้แบบสอบถาม และจัดการเสวนาหลังการแสดงเพื่อเก็บเป็นข้อมูลการวิจัย ประมวลความคิดเห็นจากคนดูผนวกกับการประเมินผลงานโดยผู้วิจัยเองนำไปปรับแก้บทละครใบ้และนำเสนออีกครั้ง ในวันที่ 25 ตุลาคม พ.ศ. 2552 ในงานเทศกาลศิลปะนานาชาติ อภิวัดน์สู่นันติ จำนวน 1 รอบ เวลา 14.00 น. ณ หอประชุม สถาบันปริทัศน์ พนมยงค์ โดยผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อนำไปสรุปผลการทดลองสร้างบทละครใบ้และจัดแสดงบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า*

4.1 การประเมินผลการทำงานช่วงซ้อมการแสดง

หลังจากที่ได้เสร็จสิ้นการสร้างบทละครเรื่องแรก *ไม่เชื่ออย่าลบหลู่* แล้ว ผู้วิจัยได้ให้นักแสดงซ้อมเพื่อทบทวนความจำเรื่องที่ได้สร้างไปแล้วควบคู่ไปกับการสร้างบทละครเรื่องใหม่ไปด้วย ดังนั้นระหว่างการซ้อมการแสดงจึงมีการปรับแก้ท่าทางที่ใช้ในการแสดง จังหวะการแสดง รายละเอียดของตัวละคร ฯลฯ ตลอดเวลา แต่ผู้วิจัยพยายามไม่แก้บทละครส่วนที่อาจจะกระทบต่อโครงเรื่อง การกระทำของตัวละคร และความต้องการของตัวละคร เพราะผู้วิจัยต้องการให้บทที่สร้างไว้แล้วคงเอาไว้เช่นเดิมก่อน แต่จะแก้ไขหลังจากที่ทดลองจัดแสดงครั้งที่ 1 เสร็จสิ้นแล้ว เมื่อผู้วิจัยสร้างบทละครใบ้ร่วมกับนักแสดงจนครบทั้ง 10 เรื่อง และได้เลือกเรื่องที่จะนำไปจัดแสดง 7 เรื่อง ดังที่ได้กล่าวถึงหลักการและเหตุผลในการเลือกไว้แล้วในบทที่ 3 ผู้วิจัยจึงได้มุ่งความสนใจไปที่การซ้อมการแสดงละครใบ้ 7 เรื่องที่เลือกแล้ว เพื่อควบคุมดูแลให้การซ้อมการแสดงเป็นไปตามบทละครที่ได้สร้างไว้ ผู้วิจัยมีข้อสังเกต 2 ประการที่สังเกตได้จากกระบวนการซ้อมการแสดง ประการแรก ข้อดีของการทดลองสร้างบทละครไปพร้อมๆ กับนักแสดง ทำให้นักแสดงมีความเข้าใจและมีทิศทางในการตีความบทละครไปในทางเดียวกันทั้งกับเพื่อนนักแสดงและกับผู้วิจัย ทำให้สามารถข้ามขั้นตอนการวิเคราะห์และตีความบทละครแบบที่ต้องปฏิบัติเสมอเวลาทำงานกับบทละครพูดที่นักเขียนบทละครคนอื่นเป็นคนเขียน และยังทำให้นักแสดงจำบทได้เร็ว ไม่มีปัญหาเรื่องการจำบท ประการที่ 2 ขณะซ้อมนักแสดงให้ความสำคัญกับทักษะการแสดงมากกว่าบทละคร กล่าวคือ นักแสดงสนใจการพัฒนาทักษะการแสดงของตนเอง และค้นหาวิธีการแสดงที่น่าสนใจ ที่คาดว่าผู้ชมจะชื่นชอบ มากกว่าการคิด วิเคราะห์ ตีความบทละคร เหมือนอย่างที่นักแสดงละครพูดมักทำ ซึ่งทั้งสองข้อนี้ไม่มีข้อใดผิดหรือถูก เป็นเพียงการตั้งข้อสังเกตของผู้วิจัย

ในช่วงการซ้อมนี้ผู้วิจัยได้ขอความช่วยเหลือจากผู้กำกับการแสดงให้ดูภาพรวมของการนำเสนอ โดยที่ผู้วิจัยได้ตกลงขอขอย้ายการทำงานระหว่างผู้วิจัยกับผู้กำกับในการทำงานเพื่อเตรียมจัดการแสดงนั้น ผู้กำกับจะช่วยดูและปรับแก้การเคลื่อนไหวบนเวทีของตัวละคร (Blocking) การใช้พื้นที่บนเวที ช่วยเกลาท่าทางต่างๆ ให้เหมาะสมกับบทบาทการแสดง ตัดท่าทางบางท่าที่ไม่จำเป็นต่อการเล่าเรื่องและไม่กระทบโครงเรื่องออก ทั้งนี้ผู้กำกับจะไม่นำเสนอการตีความบทละครในครั้งนี้ หากการปรับแก้ของผู้กำกับกระทบกับบทละครหรือตัวละคร ที่อาจทำให้การนำเสนอผิดไปจากเจตนาของบทละคร ผู้วิจัยสามารถทักท้วงได้ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้ขอคำปรึกษาจากผู้กำกับให้ร่วมกันตัดสินใจเรื่องแนวทางการนำเสนองค์ประกอบศิลป์ต่างๆ ได้แก่ ฉาก เสื้อผ้า การออกแบบแสง การใช้เสียงหรือเพลงประกอบ ที่จะส่งผลต่อการนำเสนองานการแสดง และมาจากการตีความบทละครโดยตรง

ในการจัดการแสดงครั้งนี้ ผู้กำกับการแสดงได้เพิ่มเพลงเปิดเรื่องโดยใช้เพลง *พม่าประเทศ* หรือเพลงบรรเลงที่สถานีวิทยุกระจายเสียงแห่งประเทศไทยใช้เปิดนำเพื่อเทียบเวลาก่อน 8.00 น. และก่อน 18.00 น. ซึ่งผู้วิจัยและผู้กำกับการแสดงคาดว่าน่าจะเป็นเพลงที่คนไทยคุ้นเคยเป็นอย่างดี เพราะได้ยินทุกเช้า ทุกเย็น มาเป็นเวลาหลายทศวรรษแล้ว ตามด้วยเสียงสัญญาณนาฬิกาติดตลและเสียงตีฆ้องดังหลายครั้ง กินเวลายาวนาน ซึ่งเป็นความตั้งใจของผู้กำกับที่ต้องการให้คนดูเะใจว่ามีบางอย่างผิดปกติเกิดขึ้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ปรึกษากับผู้กำกับว่าผู้วิจัยเกรงว่าช่วงต่อ (Transition) ระหว่างละครไปเรื่องหนึ่งไปยังอีกเรื่องหนึ่งคนดูจะรู้สึกเบื่อ เพราะผู้วิจัยได้ออกแบบการนำเสนอเอาไว้ว่าในช่วงที่เปลี่ยนฉากก็ให้ดับไฟเป็นสัญญาณ และก็กลัวว่าอาจเกิดกรณีที่คนดูไม่เข้าใจว่าการแสดงจบแล้ว ผู้กำกับการแสดงได้เสนอให้ใช้เพลงเข้ามาช่วยเชื่อมรอยต่อไม่ให้คนดูต้องนั่งเฝ้ายอนอยู่ในความมืดบอยเกินไป ผู้กำกับการแสดงยังเสนออีกว่าน่าจะใช้เพลงที่เป็นสัญญาณบอกเวลาในประเทศไทยและตีความว่าแต่ละฉากแทนช่วงเวลา 1 วันในประเทศไทย เช่น เปิดเรื่องคือตอนเช้า ใช้เพลงพม่าประเทศ ตอนเย็นใช้เพลงชาติ ตอนกลางคืนเป็นเพลงนำข่าวในพระราชสำนัก เป็นต้น ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าข้อเสนอแนะของผู้กำกับการแสดงน่าสนใจ แต่อาจจะซับซ้อนและเป็นการให้ข้อมูลกับคนดูมากเกินไป ผู้วิจัยจึงเลือกใช้เฉพาะเพลง *พม่าประเทศ* และเพิ่มเสียงประกอบการแสดงเข้าไปบางช่วง เช่น เสียงบรรยากาศการจราจรริมถนนซึ่งใช้ในช่วงเปิดเรื่อง *พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ* เป็นต้น นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้ฉายภาพแผนที่ประเทศไทย ซึ่งภาพจะค่อยๆ เคลื่อนเข้าไปใกล้สถานที่ตามท้องเรื่อง เช่น เปิดเรื่อง *สักศรี* ฉายภาพแผนที่ประเทศไทย และเคลื่อนเข้าไปใกล้จนเห็นตัวหนังสือและแผนที่จังหวัดปทุมธานี (ที่อยู่สำนัก อ.หนู ก้นภย) เป็นต้น ทั้งนี้ผู้วิจัยพยายามระวังไม่ให้องค์ประกอบอื่นๆ ที่เพิ่มเข้ามาทั้งภาพและเสียง เป็นปัจจัยที่ทำให้

ข้อมูลแก่คนดูมากเกินไปจนจำเป็น เพราะอาจทำให้เสียอรรถรสในการชมละครไปได้ ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ ได้แก่ ฉาก เสื้อผ้า และแสง ผู้วิจัยออกแบบให้นำเสนออย่างเรียบง่ายที่สุด โดยใช้ฉากสีขาว เสื้อผ้าของนักแสดงเหมือนกันทั้ง 3 คน คือเสื้อแขนยาวสีดำ กางเกงสีดำ แต่มีผ้าขาวม้าคาดเอวคนละสี สีสต่างกัน แต่ผู้วิจัยก็พยายามไม่ให้สีของผ้าขาวม้าเป็นตัวชี้้นำคนดูให้เกิดการตีความ ผู้วิจัยต้องการให้นักแสดงมีลักษณะภายนอกเป็นกลางที่สุด เพราะนักแสดงแต่ละคนต้องรับบทเป็นตัวละครหลายตัว ส่วนแสงนั้นใช้เพียงแค่ส่องสว่างให้คนดูเห็นการแสดงและบอกเวลาในละครเท่านั้น

ผู้วิจัยพบว่านักแสดงมีกระบวนการซ้อมแตกต่างจากที่ผู้วิจัยเคยคาดไว้ เช่น บางครั้งขณะซ้อมนักแสดงพูดบรรยายสิ่งที่ตัวละครกำลังคิด รู้สึก หรือบทสนทนาที่ตัวละครน่าจะพูดออกมาด้วย แต่นักแสดงพูดออกมาในฐานะนักแสดงไม่ใช่ในฐานะตัวละคร เพราะนักแสดงไม่ได้พยายามสวมบทบาทเป็นตัวละคร (Tune in) หรือเชื่อว่าตัวเองเป็นตัวละครเหมือนอย่างที่นักแสดงละครพูดถือว่าเป็นเรื่องใหญ่ ผู้วิจัยเห็นว่ากระบวนการซ้อมและแนวคิดในการซ้อมของนักแสดงละครใบ้แตกต่างจากนักแสดงละครพูดมาก เพราะจุดมุ่งหมายของการซ้อมของนักแสดงละครใบ้คือการฝึกฝน ทบทวน ให้ร่างกายจดจำการเคลื่อนไหว ให้สมองจดจำสถานการณ์ ในระหว่างการซ้อมนักแสดงจะค่อยๆเพิ่มรายละเอียดให้กับการแสดงของตัวละครไปเรื่อยๆ วิธีการทำงานขึ้นอยู่กับความถนัดและความเคยชินของนักแสดงแต่ละคน ข้อดีคือผู้วิจัยไม่ต้องกังวลเรื่องการจำบทของนักแสดง แต่ข้อเสียคือระหว่างการซ้อมนักแสดงไม่แสดงอย่างเต็มที่เท่าที่แสดงจริง ผู้วิจัยคาดว่านักแสดงอาจจะจำเป็นต้องซ้อมแรงเอาไว้ เพราะการแสดงละครใบ้ต้องเคลื่อนไหวร่างกายเยอะ หรือมีความเข้าใจว่าการซ้อมคือการสร้างความทรงจำเท่านั้น แต่การที่ระหว่างซ้อมนักแสดงไม่แสดงอย่างเต็มที่ทำให้ผู้วิจัยและผู้กำกับการแสดงคาดการณ์ได้ยากว่าต้องเพิ่มการแสดงเพิ่มเติมตรงไหน หรือตัดลดตรงไหนบ้าง มีตรงไหนที่ควรที่จะปรับแก้

นอกจากนี้ระหว่างการซ้อมผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าหลายครั้งนักแสดงใช้เสียงตัวเองช่วยสร้างตัวละคร ช่วยเล่าหรือบอกใบ้ข้อความบางอย่าง ใช้เสียงแปลกประหลาดเป็นจุดเรียกเสียงหัวเราะจากคนดู ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าตรรกะที่เสียงไม่ขัดกับบุคลิกลักษณะนิสัยของตัวละคร หรือไม่เป็นการใบ้คำมากเกินไป ก็ให้ใช้ประกอบการแสดงได้ ยกตัวอย่างเช่น ระหว่างการซ้อมนักแสดงที่กำลังแสดงเป็นช่างขอทานในเรื่อง *พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ* ยกแขนที่สมมุติว่าเป็นวงข้างขึ้นและส่งเสียงร้องเลียนแบบช่าง แต่แทนที่จะร้อง “แปร่น” ตามที่คนไทยคุ้น กลับส่งเสียง “จ้าง” (ข้าง) เสียงดังออกมา ทำให้ชายหนุ่มที่นั่งกินข้าวมันไก่อยู่ตกใจจนตกเก้าอี้ ผู้วิจัยเห็นว่าท่าทางของนักแสดง

ชัดเจนอยู่แล้วว่ากำลังเลียนแบบข้าง ถึงนักแสดงจะพูดว่า “ข้าง” ออกมาก็ไม่ได้ทำให้คนดูมีความเข้าใจตัวละครมากขึ้นกว่าเดิม แต่เสียงดังที่นักแสดงเลือกใช้กับคำที่นักแสดงเลือกใช้ ผู้วิจัยคาดว่าน่าจะสร้างความรู้สึกขบขันให้แก่คนดูได้ ผู้วิจัยจึงเลือกให้ใช้ในบทละครได้

4.2 การประเมินบทละครก่อนการนำเสนอโดยผู้วิจัย (ครั้งที่ 1)

ผู้วิจัยได้ประเมินบทละครก่อนการนำเสนอครั้งที่ 1 โดยพิจารณาด้วยตนเองจากการซ้อมการแสดง และจากการพูดคุยกับนักแสดงและผู้กำกับการแสดง ทำให้ผู้วิจัยมองเห็นข้อบกพร่องในบทละคร โดยเฉพาะปัญหาในการนำเสนอประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์สังคม ที่มีความลึกลับกันอยู่ระหว่างความเห็นของผู้วิจัยที่คิดว่าบทละครยังสะท้อนประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมได้ไม่ลึกซึ้งพอ กับความเห็นของนักแสดงที่เกรงว่าบทละครจะนำเสนอประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมมากเกินไป สาเหตุที่ทำให้ผู้วิจัยคิดว่าบทละครยังสะท้อนประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมได้ไม่ดีพอเกิดจากผู้วิจัยได้นำเสนอบทละครไปขนาดสั้นที่แต่ละเรื่องมีประเด็นสังคมแตกต่างกันโดยสิ้นเชิง แต่เมื่อนำแต่ละเรื่องมาเรียงร้อยเข้าด้วยกันผู้วิจัยเชื่อว่าสะท้อนให้เห็นภาพรวมของปัญหาสังคมไทยได้ แต่เมื่อพิจารณาภาพรวมจากการซ้อม โดยแยกดูทีละเรื่องผู้วิจัยรู้สึกว่ามีหลายเรื่องสั้นไป ยังเล้าใจความสำคัญได้ไม่ครบ บทละครจึงเป็นได้แค่เพียงการหยิบประเด็นที่น่าสนใจมากล่าวถึงใหม่ในลักษณะล้อเลียน หยิกแกมหยอก อาจยังไม่ถึงขั้นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยอย่างลึกซึ้ง

ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าสาเหตุอีกประการที่ทำให้บทละครไปที่สร้างนั้นยังไม่สามารถวิพากษ์วิจารณ์สังคมได้อย่างลึกซึ้งพอ เป็นเพราะในช่วงกระบวนการสร้างบททั้งผู้วิจัยและนักแสดงสร้างบทละครไปโดยเน้นการค้นหากลวิธีการแสดงและท่าทางเพื่อนำเสนอละครไปที่มีความตลกขบขัน อาจจะทำให้ละเลยการวิพากษ์วิจารณ์สังคมอย่างจริงจังไป แต่อย่างไรก็ดีผู้วิจัยเชื่อว่าคนดูจะยังเห็นความแตกต่างของบทละครที่เกิดจากกระบวนการนำเสนอหาบริบททางสังคมไทยมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละครไป สามารถเข้าใจแก่นความคิดหลักที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอได้

ประการต่อมา ผู้วิจัยกังวลว่าแก่นความคิดของบางเรื่องอาจยังไม่ชัด โดยเฉพาะในเรื่อง *ศึกวันทรงชัย* ที่ผู้วิจัยเลือกวิธีการนำเสนอที่ค่อนข้างซับซ้อน เข้าใจยากกว่าเรื่องอื่นๆ ที่นำเสนออย่างตรงไปตรงมามากกว่า ผู้วิจัยคาดว่าคนดูอาจจะไม่เข้าใจวัตถุประสงค์ของการนำเสนอบทละครเพราะไม่สามารถเชื่อมโยงไปถึงบริบททางการเมือง หรือไม่สามารถเชื่อมโยงตัวละครตักแตน

กับกลุ่มคนที่มีความคิดทางการเมืองต่างกันได้ เพราะไม่เคยมีชุดความคิดเรื่องการเปรียบเทียบคนในบริบทการเมืองกับตึกแดน ถ้าผู้วิจัยนำเสนอตัวละครด้วยสัตว์ประเภทอื่นที่อยู่ในชุดความคิดในสังคมไทยที่ใช้เปรียบเทียบพฤติกรรมของคนในบริบทการเมือง (นักการเมือง ผู้ประท้วง ฯลฯ) กับสัตว์หลายประเภท เช่น สุนัข ตัวเงินตัวทอง กระบือ งูเห่า ฯลฯ อาจทำให้คนดูสามารถเข้าใจความหมายแฝงได้ดีขึ้น แต่กระนั้นผู้วิจัยได้ทบทวนและตัดสินใจแล้วว่าจะไม่แก้ไขบทละครเรื่อง *ศึกวันทรงชัย* เพราะความคิดเริ่มต้นในการสร้างบทละครเรื่องนี้ผู้วิจัยไม่ต้องการนำเสนอโดยชี้นำคนดูว่าผู้วิจัยตีความว่าบุคคลในบริบททางการเมืองมีพฤติกรรมชั่วร้าย คดโกง หรือโง่เขลาเหมือนเช่นที่เคยมีชุดความคิดเปรียบเทียบกันมาก่อนหน้านี้แล้ว ผู้วิจัยเพียงแต่ต้องการนำเสนอว่ามีความขัดแย้งกำลังเกิดขึ้นในสังคมเท่านั้น

ประการสุดท้าย ในการนำเสนอบทละครใบ้ประกอบเพลงเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* ผู้วิจัยกังวลว่าการเปลี่ยนแนวทางในการนำเสนอเรื่องจากตลกขบขันมาสู่ความเคร่งเครียดจริงจังในเรื่องสุดท้าย อาจจะทำให้คนดูรู้สึกว่บทละครกำลังล่อเลียน เอาสถานการณ์ความเป็นความตายมาทำเป็นเรื่องตลกขบขัน ซึ่งไม่ใช่ความตั้งใจของทั้งผู้วิจัยและนักแสดง ผู้วิจัยมีเจตนาที่ดีในการนำเสนอดังนั้นผู้วิจัยจึงต้องให้ความสำคัญกับการสำรวจว่าการแสดงกับบทละครในแต่ละช่วงจะสื่อสารอะไรกับคนดู และต้องการผลลัพธ์อะไรจากคนดู ผู้วิจัยต้องเลือกและมีความชัดเจนกับนักแสดงว่าในช่วงไหนที่นักแสดงต้องแสดงออกอย่างจริงจัง คนดูต้องเห็นความแตกต่างของการวิพากษ์วิจารณ์ระหว่างเรื่องไร้สาระกับเรื่องสงครามในภาคใต้ ผู้วิจัยคาดหวังว่าการที่ผู้วิจัยจงใจเลือกให้ฉากสุดท้ายของเรื่องเป็นฉากท่ากราบไหว้ 3 ศาสนา (อิสลาม พุทธ คริสต์) ที่นำเสนออย่างเรียบง่าย จริงใจ ไม่มีการใช้กลวิธีพิเศษใดๆ เป็นการตอกย้ำที่สำคัญมากกว่าบทละครเรื่องนี้สื่อว่าคนไทยยังรอคอยความหวังและภาวนาให้ประเทศชาติมีความสงบสุขผาสุกซึ่งก็คือความต้องการหลัก (Super Objective) ในการตีความของผู้วิจัยนั่นเอง

โดยรวมแล้วผู้วิจัยพอใจผลงานของตนเองแม้ว่าจะยังมีข้อบกพร่องอยู่ แต่ก็ทำให้เห็นแนวทางปรับแก้บทละครในร่างที่ 2 ว่าหลังจากการทดลองจัดแสดงผู้วิจัยควรจะแก้จุดไหนบ้าง ผู้วิจัยจึงยังไม่ปรับแก้บทละครเพราะผู้วิจัยต้องการรับฟังความคิดเห็นจากคนดูก่อน ซึ่งผู้วิจัยคาดว่าคนดูจะสะท้อนปัญหาที่ผู้วิจัยอาจมองข้ามไป และคนดูอาจมีมุมมองที่ต่างออกไปจากมุมมองของผู้ที่อยู่ในกระบวนการวิจัยก็เป็นได้

4.3 ปัญหาระหว่างการทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* ครั้งที่ 1

ผู้วิจัยได้ทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* ครั้งแรกเมื่อวันที่ 30 กันยายน พ.ศ. 2552 ถึงวันที่ 2 ตุลาคม พ.ศ. 2552 จำนวนทั้งสิ้น 3 รอบการแสดง ณ โรงละครพระจันทร์เสี้ยว โดยจัดการแสดงเต็มรูปแบบ เปิดให้ผู้สนใจเข้าชมการแสดงโดยไม่ต้องเสียค่าใช้จ่าย

ปัญหาหลักที่ผู้วิจัยพบจากการทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* แบ่งออกเป็น 1) ปัญหาด้านการจัดการ 2) ปัญหาด้านการแสดง และ 3) ปัญหาจากบทละครใบ้ ปัญหาด้านการจัดการ เนื่องจากสถานที่ค่อนข้างเล็กแต่มีผู้สนใจเข้าชมเป็นจำนวนมาก และผู้วิจัยรับผิดชอบหน้าที่อื่นๆ ด้วย เช่น จัดหาเสื้อผ้านักแสดง จัดสถานที่ ต้อนรับคนดู ฯลฯ จนอาจทำให้ผู้วิจัยดูแลเรื่องการจัดการได้ไม่ทั่วถึง ส่วนปัญหาด้านการแสดงปัญหาแรกคือนักแสดงแสดงท่าทางไม่พร้อมเพรียงกันในการแสดงละครใบ้เรื่องแรก (*ไหว้ไทย*) และละครใบ้เรื่องสุดท้าย (*ราตรีสวัสดิ์*) ที่เป็นการใช้ท่าทางประกอบเพลงและมีช่วงที่นักแสดงต้องทำท่าเดียวกันพร้อมกัน แต่นักแสดงก็สามารถทำให้พร้อมเพรียงกันได้มากขึ้นในรอบที่ 2 และรอบที่ 3 ปัญหาต่อมาคือจังหวะการแสดงท่าทางบางช่วงไม่แม่นยำ ไม่กระชับเท่าที่ควรทำให้การแสดงไม่คมชัด ความหมายบางตอนในบทละครหายไป เช่น ในการแสดงละครใบ้เรื่องศึกวันทรงชัย ช่วงที่ตักแตนสองตัวต่อสู้กันผู้วิจัยคิดว่าน่าจะต้องกระชับ ฉับไวกว่านี้ เพื่อให้ความหมายของการต่อสู้ที่คู่ต่อสู้ห้าห้ากันอย่างเป็นเอาตาย แต่ภาพที่ออกมาทำให้คนดูรู้สึกว่าเป็นการต่อสู้ที่ดูน่าขัน ปัญหาที่ 3 นักแสดงแสดงมากเกินไปที่ซ้อมจนบางครั้งดูเป็นการจงใจทำให้ตลกโดยที่นักแสดงไม่รู้ตัว ใช้พลังในการแสดงมากเกินไปทำให้นักแสดงรู้สึกเหนื่อย ประกอบกับโรงละครที่ใช้จัดแสดงมีขนาดเล็กมากจนทำให้คนดูรู้สึกอึดอัดจากการแสดงที่ใช้พลังปะทะคนดูมากเกินไปในบางช่วง และปัญหาสุดท้ายคือนักแสดงแต่ละคนให้รายละเอียดกับท่าทางไม่เท่ากัน บางคนให้รายละเอียดมากเกินไป ผู้วิจัยอนุมานว่านักแสดงกลัวว่าคนดูจะไม่เข้าใจสถานการณ์จึงพยายามใช้ท่าทางอธิบายเกินกว่าบทละคร ปัญหาด้านการแสดงเหล่านี้เป็นปัญหาที่ผู้วิจัยคาดการณ์เอาไว้แล้วตั้งแต่ระหว่างการซ้อมว่าอาจจะเกิดขึ้น อันเนื่องมาจากสองสาเหตุ คือ 1) ช่วงเวลาซ้อมน้อยเกินไป ถ้าหากมีเวลามากกว่านี้นักแสดงจะมีความมั่นใจ ไม่ประหม่า และจดจำท่าทางการแสดง รวมถึงจังหวะการแสดงได้ดีขึ้น และ 2) ระหว่างการซ้อมนักแสดงไม่แสดงเต็มที่ทำให้ผู้วิจัยและผู้กำกับการแสดงรวมไปถึงนักแสดงด้วยตนเองประเมินการแสดงได้ยาก ซึ่งผู้กำกับการแสดงก็เห็นด้วยและรับไปเป็นโจทย์ในการปรับแก้การนำเสนอการแสดงในครั้งต่อไป

ส่วนปัญหาจากบทละครนั้น ส่วนใหญ่เป็นปัญหาที่ผู้วิจัยได้คำนึงถึงตั้งแต่ก่อนการทดลอง จัดแสดงแล้ว แต่ก็มีปัญหาบางข้อที่ผู้วิจัยพบระหว่างการจัดแสดงซึ่งเป็นปัญหาที่แก้ไขได้ ไม่ได้กระทบต่อการนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องแต่อย่างใด ปัญหาแรกที่พบคือ ในตอนจบของเรื่อง *I ♥ Thailand* ผู้วิจัยเพิ่งสังเกตเห็นว่าการจบเรื่องตรงที่คนขับรถตุ๊กตุ๊กซึ่งเป็นตัวละครหลักหนีไปโดยไม่ไดลงมือกระทำกรใด ๆ ที่ส่งผลต่อตัวละครปะทะคือนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น ทำให้ไม่เห็นความต้องการหลักของตัวละคร และการปิดเรื่องด้วยภาพนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นที่ทิ้งโมโห โกรธ เสียใจ ฯลฯ ทำให้คนดูเกิดความสงสัยเห็นใจนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่นซึ่งไม่ใช่ตัวละครหลัก นับว่าผิดไปจากความตั้งใจของผู้วิจัยแม้ว่าคนดูจะเข้าใจสถานการณ์และพอมองเห็นประเด็นของเรื่องที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอได้ก็ตาม

ปัญหาจากบทละครข้อต่อมา ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าในบทละครผู้วิจัยใช้วิธีการเปิดเรื่องซ้ำเดิมหลายครั้งจนเกือบจะเป็นแบบแผน กล่าวคือ ผู้วิจัยใช้วิธีการเปิดเรื่องโดยให้ตัวละครหลักปรากฏตัวบนพื้นที่การแสดงก่อน 1 คน จากนั้นตัวละครตัวอื่นๆ จึงเข้ามาและเรื่องจึงเริ่มต้นขึ้น ผู้วิจัยใช้วิธีการนี้ในบทละคร 3 จาก 7 เรื่อง (*I ♥ Thailand พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ และ สุปฏิปันโณ*) ไม่นับรวมบทละครเรื่อง *สักศรี* ที่เป็นการแสดงเดี่ยว แต่ก็ใช้วิธีนี้กับตัวละครหลักเช่นเดียวกัน ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ว่าวิธีการที่ทำซ้ำๆ มีนัยยะอะไรหรือไม่ และผู้วิจัยได้ข้อสรุปว่าผู้วิจัยใช้วิธีการเช่นนี้ด้วยความเคยชิน เพราะเป็นการนำเสนอให้คนดูรู้ลำดับความสำคัญของตัวละครอย่างง่าย ๆ ทั้งนี้ผู้วิจัยไม่เห็นว่าการใช้วิธีการเปิดเรื่องเป็นแบบแผนเช่นที่ว่าจะทำให้เสียเรื่องเสียหรือรบกวนในการดูละครบ้างน้อยลง ผู้วิจัยจึงยังไม่แก้วิธีการเปิดเรื่อง เพียงแต่ตั้งข้อสังเกตเอาไว้เผื่อในอนาคตผู้วิจัยจะสร้างบทละครไปอีกจะได้ใช้เป็นโจทย์ในการทดลองหาวิธีการเปิดเรื่องแบบอื่นๆ ที่อาจจะเพิ่มความน่าสนใจให้กับบทละครยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตามปัญหาส่วนใหญ่ไม่ได้ส่งผลกระทบต่อสมมุติฐานนาวิวิจัย และทุกปัญหามีแนวทางแก้ไขได้ ลำดับต่อไปผู้วิจัยจะประมวลและสังเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากคนดู และนำข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์แก่การปรับแก้และพัฒนาบทละครเพื่อใช้ปรับแก้บทละครและทดลองจัดการแสดงอีกครั้ง

การประเมินผลจากการเสวนาและแบบสอบถาม (ครั้งที่ 1)

ในการทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* ครั้งแรกมีคนดูเข้าชมการแสดงประมาณ 40 คนต่อรอบ รวมทั้งหมดประมาณ 120 คน ผู้วิจัยรวบรวมแบบสอบถามได้ทั้งสิ้น 90 ชุด ผู้วิจัยได้ประมวลข้อมูลที่ได้จากการเสวนาและแบบสอบถาม พบว่ามีข้อคิดเห็นหลายประเด็นที่เป็น

ประโยชน์ต่องานวิจัย และสะท้อนให้เห็นปัญหาของบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* ร่างแรกได้เป็นอย่างดี ซึ่งข้อคิดเห็นที่ประมวลไว้นี้ผู้วิจัยได้นำไปใช้เป็นแนวทางในการปรับแก้บทละครร่างที่ 2 ซึ่งผู้วิจัยจะอภิปรายสรุปเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

จากการสำรวจพบว่าคนดูส่วนใหญ่เคยชมการแสดงละครใบ้มาก่อน คนดูจำนวนมากเคยดูการแสดงของกลุ่มละครใบ้แบบไม่มี ของนักแสดงละครใบ้ชาวญี่ปุ่นในงานละครใบ้ในกรุงเทพฯ (Pantomime in Bangkok) และของนักแสดงไทยละครใบ้ไทยคนอื่นๆ ตามลำดับ ทำให้ผู้วิจัยพอจะวิเคราะห์ข้อมูลได้ว่าแนวโน้มของการชมละครใบ้ของคนไทยเอนไปทางการแสดงที่มีความตลกขบขันเป็นหลัก ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าประสบการณ์การชมการแสดงละครใบ้ของคนดูเป็นปัจจัยพื้นฐานข้อหนึ่งที่คุณดูใช้ตัดสินการแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* คนดูที่เคยชมการแสดงละครใบ้มาหลายครั้ง และเคยชมละครใบ้จากนักแสดงหลายคน มีทัศนคติต่อการแสดงละครใบ้ในภาพรวมว่าละครใบ้สามารถเล่าเรื่องที่ยากและลึกซึ้งได้ ไม่ต้องการชมการแสดงที่นำเสนออย่างตรงไปตรงมา ไม่ทำทนายการตีความ คนดูที่เคยชมการแสดงมาบ้าง แต่ไม่ได้ติดตามชมอย่างสม่ำเสมอแสดงความคิดเห็นว่าเข้าใจสารที่บทละครนำเสนอ แต่มีบางจุดที่ไม่เข้าใจว่านักแสดงกำลังทำท่าเลียนแบบสิ่งใด อยู่ในสถานการณ์ใด ทำให้เสียอรรถรสในการชมละครไปบ้าง ส่วนคนดูที่เพิ่งเคยชมการแสดงละครใบ้เป็นครั้งแรกมักแสดงความคิดเห็นในเชิงบวก อาทิ รู้สึกตื่นเต้นที่ได้ชม แปลกใจ ไม่เคยคิดมาก่อนว่าการแสดงละครใบ้จะสามารถสื่อสารเนื้อหาที่มีสาระและตลกขบขันได้เช่นนี้ เพราะก่อนที่จะได้ชมการแสดงรู้สึกขยาดกลัวว่าการแสดงละครใบ้จะน่าเบื่อเพราะไม่มีบทสนทนา นักแสดงทหาหน้าสีขาและท่าท่าแปลกๆ ที่ไม่สื่อสารกับคนดู

ในแบบสอบถามผู้วิจัยได้ตั้งคำถามเพื่อสอบถามความคิดเห็นของคนดูที่มีต่อการแสดงละครใบ้เรื่อง *“ไทยจำ”* โดยคำถามแรกผู้วิจัยให้คนดูเลือกการแสดง 1 เรื่องที่ชอบที่สุด ซึ่งคำตอบจากการทดลองจัดแสดงครั้งแรกเรียงลำดับความชอบดังนี้ 1) *ราตรีสวัสดิ์* 31% 2) *พระเวสสันดร แห่งประตูน้* 17 % 3) *สุปฏิปันโน* 13% 4) *ไหว้ไทย* 12% 5) *สักศรี* 12% 6) *I ♥ Thailand* 9% และ 7) *ศึกวันทรงชัย* 6% เป็นอันดับสุดท้าย โดยคนดูให้เหตุผลที่ชอบละครใบ้เรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* มากที่สุด เพราะมีเนื้อหาและวิธีการนำเสนอแตกต่างจากเรื่องอื่นๆ มีประเด็นทางสังคมที่คนดูไม่คาดคิดว่าจะนำมาเล่าในรูปแบบการแสดงละครใบ้ เนื้อหาสะเทือนใจ ทำให้คนดูรู้สึกเศร้า ซึ่งเห็นว่าประเด็นปัญหาความไม่สงบในภาคใต้เป็นเรื่องใกล้ตัว เป็นปัญหาใหญ่ ที่คนดูซึ่งส่วนใหญ่เป็นคนเมืองหลวงกลับรู้สึกห่างไกลและหลงลืมไป คนดูกล่าวว่าการที่ผู้วิจัยเลือกประเด็นอ่อนไหวมานำเสนอทำให้มองเห็นว่าละครใบ้สามารถสื่อสารเรื่องยากๆ ให้เข้าใจได้ง่าย และทำให้คนดูเกิด

ความรู้สึกร่วมกับเหตุการณ์ได้ อีกเหตุผลคือนักแสดงใช้ท่าทางการเคลื่อนไหวที่สวยงาม ส่วนเรื่อง
 ที่คนดูชอบเป็นอันดับที่ 2 คือเรื่อง *พระเวสสันดรแห่งประตูนํ้า* คนดูให้เหตุผลว่าเพราะเนื้อหาใกล้
 ตัว คนดูเคยมีประสบการณ์ตรงกับสถานการณ์ในละคร ซึ่งคนดูส่วนหนึ่งที่บอกว่าชอบละครใบ้
 เรื่องนี้แสดงความคิดเห็นว่าตนเองก็เคยเกิดความรู้สึกขัดแย้งในจิตใจ (Conflict) เช่นเดียวกับตัว
 ละคร สะท้อนให้เห็นปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมไทย ซึ่งคนดูหลายคนยังกล่าวแสดงความคิดเห็น
 เพิ่มเติมว่าเป็นปัญหาที่น่าจะเกิดขึ้นเฉพาะในประเทศไทย ถือว่าเป็นภาพจำของสังคมไทยได้
 อันดับที่ 3 เรื่อง *สุปฏิปันโณ* ผู้วิจัยสังเกตเห็นว่าเหตุผลที่คนดูชอบเรื่องนี้มีความหลากหลาย คนดู
 สนใจประเด็นในเรื่องต่างกันไปขึ้นอยู่กับความสนใจเดิม หรือสิ่งที่คนดูเห็นว่าเป็นปัญหาอยู่แล้ว
 คำตอบที่คนดูตอบทำให้มองเห็นว่าประเด็นปัญหาในบทละครใบ้เรื่อง *สุปฏิปันโณ* แบ่งออกเป็น 3
 ประเด็นใหญ่ๆ คือ 1) เรื่องความเชื่อโดยชาดวิจารณ์ญาณของคนไทย 2) เรื่องมิชฌาชีพในคราบ
 พระสงฆ์ และ 3) ประเด็นเรื่องความเสื่อมทรามของพระพุทธศาสนาในประเทศไทย ซึ่งทั้ง 3
 ประเด็นล้วนเกี่ยวโยงซึ่งกันและกัน แต่ก็ทำให้ผู้วิจัยเห็นข้อบกพร่องของบทละครว่าผู้วิจัยนำเสนอ
 บทละครที่มีแก่นความคิดหลายประเด็นเกินไป อาจทำให้เกิดความสับสนได้ แต่นับว่าในกรณีนี้
 การเลือกเรื่องที่คนไทยรู้จักดีอยู่แล้วอย่างเรื่องพระมาเป็นประเด็นหลักในการนำเสนอช่วยทำให้คน
 ดูสามารถเชื่อมโยงแนวคิดต่างๆ เข้าด้วยกันได้โดยไม่สับสน และคนดูบางส่วนชอบกลวิธีที่
 นักแสดงให้คนดูร่วมแสดงด้วย สำหรับเรื่องที่คนดูชอบเป็นลำดับที่ 4 คือ *ไหว้ไทย* คนดูให้เหตุผล
 ว่าชอบเพราะการผูกเรื่องจากทำไหว้ สะท้อนให้เห็นภาพกว้างของสังคมไทย ซึ่งมีการเหน็บแนม
 เสียดสีบุคคลผู้มีอำนาจ เช่น ตำรวจ ทหาร นักการเมืองได้อย่างตลกขบขัน มีการนำเสนอตัวละคร
 ด้วยมุมมองที่ยกย่องหลากหลายมากที่สุด ใน 7 เรื่อง ลำดับที่ 5 *สักศรี* คนดูชอบการที่นักแสดง
 คนเดียวเล่นเป็นตัวละคร 2 ตัว คนดูรู้สึกว่าการแสดงได้ดี มีความสามารถและรู้สึกทั้งกับการ
 สร้างภาพมายาด้วยกลวิธีการแสดงละครใบ้ คนดูเห็นประเด็นการเสียดสีเรื่องความเชื่อของคนไทย
 แต่ยังไม่เชื่อมโยงเข้ากับตัวเองเพราะน้อยคนที่มีประสบการณ์กับการสัก หรือมีความเชื่อเรื่องการ
 สัก ดังนั้นคนดูจึงรู้สึกว่าประเด็นที่นำมาเสนอในเรื่องนี้ยังไม่กระทบความรู้สึก หรือกระตุ้นให้เกิด
 ความคิดอะไรใหม่ ลำดับที่ 6 *I ♥ Thailand* เป็นเรื่องที่คนดูไม่ค่อยแสดงความคิดเห็นว่าสาเหตุที่
 ชอบเพราะอะไร แต่ผู้ที่แสดงความคิดเห็นได้ให้เหตุผลที่ชอบว่าเป็นเรื่องที่สะท้อนมุมมองของคนที่มี
 วิชาชีพที่ต้องทำมาหากินกับชาวต่างชาติ เป็นสายตาที่มองคนไทยด้วยกันเองโดยที่ปกติคนดูจะไม่
 คิดถึงคนซบรุดตึกตึกในแง่มุมนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์สาเหตุที่คนดูไม่ตอบเหตุผลว่าทำไมถึงชอบละคร
 ใบ้เรื่องนี้ผู้วิจัยคาดว่าคนดูไม่รู้สึกว่าประเด็นในเรื่อง *I ♥ Thailand* ที่นำเสนอน่าสนใจเมื่อเทียบกับ
 ประเด็นที่นำเสนอในละครใบ้เรื่องอื่นๆ แต่คนดูเห็นว่าวิธีการเล่าเรื่องนำโดยเปลี่ยนฉากไปยัง

สถานที่ต่างๆ นั้นน่าสนใจและติดตามการดำเนินเรื่องได้ง่าย ส่วนเรื่องที่คนดูชอบเป็นลำดับสุดท้ายคือเรื่อง *ศึกวันทรงชัย* เหตุผลที่ชอบเพราะดูแล้วรู้สึกตลกขบขัน ส่วนเหตุผลที่ไม่ชอบเพราะไม่เข้าใจการนำเสนอ ไม่เข้าใจว่าทำไมผู้วิจัยถึงเลือกเรื่องที่ไม่น่าจะเป็นประเด็นในสังคมมาสร้างบทละคร ผู้ร่วมเสวนาบางคนเข้าใจผิดไปว่าผู้วิจัยกำลังวิพากษ์วิจารณ์เรื่องรสนิยมการรับประทานแมลง ซึ่งไม่ใช่ประเด็นที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอ จากการเสวนาผู้วิจัยพบว่าคนดูที่สามารถเชื่อมโยงไปถึงประเด็นความขัดแย้งทางการเมืองได้มีจำนวนน้อยมาก

นอกจากคำถามที่ถามคนดูว่าชอบละครใบ้เรื่องใดมากที่สุดแล้ว ผู้วิจัยยังได้ถามคนดูในประเด็นอื่นๆ อีก ได้แก่ “เนื้อหาที่น่าสนใจในบทละครใบ้เรื่องไทยจ๋า มีความเหมาะสมกับผู้ชมชาวไทยหรือไม่ อย่างไร” และ “ท่านคิดว่าละครใบ้เรื่องไทยจ๋า มีข้อดี หรือข้อเสียตรงไหนบ้าง” สำหรับคำตอบเรื่องความเหมาะสมของเนื้อหา คนดูส่วนใหญ่ (97%) ตอบว่า “เหมาะสม” โดยให้เหตุผลหลักๆ 3 ข้อ 1) เหมาะสมเพราะนำเสนอเรื่องที่ใกล้ตัวคนไทย คนดูเคยมีประสบการณ์ร่วม ทำให้เข้าใจง่าย 2) เหมาะสมเพราะสะท้อนปัญหาที่เกิดขึ้นจริงในสังคมได้เป็นอย่างดี ทำให้คนดูคิดตามให้คิดสนใจ และกลับไปคิดต่อได้ และ 3) เนื้อหาจริงจังแต่การนำเสนอแบบตลกขบขันทำให้เห็นประเด็นการเสียดสี ไม่เครียด เป็นตลกร้าย แบบที่คนดูชื่นชอบ จากแบบสอบถามมีคนดูจำนวนเพียงเล็กน้อยเท่านั้นที่ตอบว่าไม่เหมาะสม แต่กระนั้น คนดูที่ตอบว่าเหมาะสมบางคนให้เหตุผลต่อท้ายว่าเนื้อหาและวิธีการนำเสนออาจไม่เหมาะสมในบางประการ เช่น อาจไม่สามารถสื่อสารกับคนดูชาวต่างชาติที่ไม่เข้าใจบริบทสังคมวัฒนธรรมไทยได้ เนื้อหาบางเรื่องที่น่าสนใจจากเกินไป เนื้อหาบางเรื่องสะท้อนความรุนแรงมากเกินไปไม่เหมาะสมให้เด็กดู และ เนื้อหาจากมุมมองด้านเดียวที่จงใจวิพากษ์วิจารณ์มากเกินไป

ส่วนคำถามที่ผู้วิจัยถามความคิดเห็นของคนดูถึง “ข้อดี” และ “ข้อเสีย” ของละครใบ้เรื่องไทยจ๋า ผู้วิจัยประมวลคำตอบได้ผลว่า “ข้อดี” 74% (เรียงลำดับคำตอบตามจำนวนที่คนดูตอบมากที่สุด) ได้แก่ 1) สนุก 2) ใกล้ตัวคนไทย เข้าใจง่าย 3) ให้ข้อคิด สะท้อนสังคม และ 4) มีวิธีการสื่อสารที่น่าสนใจ มีความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยวิเคราะห์คำตอบของคนดูว่า คนดูเห็นข้อดีของบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* ในฐานะที่มีการนำเสนอละครใบ้ที่สนุกสนาน โดยคำว่า “สนุก” นี้คนดูไม่ได้ให้ความหมายว่า “ตลกขบขัน” เสียทีเดียวแต่ความตลกขบขันก็เป็นปัจจัยหนึ่งของความสนุกสนานเกิดจากวิธีการนำเสนอและเนื้อหาของเรื่องที่ชวนให้คิดตาม นำประเด็นยากๆ มาเล่าด้วยน้ำเสียงเสียดสี ยั่วล้อ ทำให้เกิดความตลกขบขัน คนดูชื่นชอบการนำเสนอประเด็น

วิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยที่ใกล้ตัวและเข้าใจง่าย ส่วนกลวิธีการแสดงละครใบ้ที่น่าสนใจเป็นคำตอบสุดท้ายที่คนดูเห็นว่าเป็นข้อดีของละครใบ้เรื่องนี้

“ข้อเสีย” 26% (ส่วนใหญ่คนดูที่ตอบว่ามีข้อเสีย จะตอบคำถามว่ามีทั้งข้อดีและข้อเสียไม่ได้มีแต่ข้อเสียอย่างเดียว) ของละครใบ้เรื่อง “ไทยจ๋า” ได้แก่ 1) บางตอนเข้าใจยาก 2) นำเสนอมุมมองในแง่ลบมากเกินไป 3) ประเด็นไม่หลากหลาย บางเรื่องไม่น่าสนใจ และเป็นกรกล่าวถึงปัญหาสังคมโดยผิวเผิน ไม่นำเสนอทางแก้ไขปัญหา และ 4) การนำเสนอไม่ราบรื่น ขาดความต่อเนื่องทางอารมณ์ จากคำตอบของคนดูในข้อนี้ทำให้ผู้วิจัยเห็นข้อบกพร่องและจุดอ่อนของบทละครอย่างชัดเจน ข้อเสียทั้งหมดมาจากบทละคร ดังนั้นผู้วิจัยจึงรับเอาความคิดเห็นของคนดูไปวิเคราะห์เพื่อหาแนวทางในการปรับแก้บทละครต่อไป ข้อควรสังเกตประการหนึ่งที่ผู้วิจัยค้นพบจากการเสวนาและการตอบแบบสอบถามของคนดูคือ คนดูให้ความสนใจกับการวิเคราะห์วิจารณ์บทละครมากกว่าการแสดง อาจหมายความว่าแท้จริงแล้วคนดูต้องการชมละครใบ้ที่มีบทที่ดี ให้ข้อคิด มีการนำเสนอประเด็นที่น่าสนใจ และที่สำคัญต้องเข้าใจได้ มากกว่าคาดหวังว่าละครใบ้ต้องมีการแสดงที่ดี หรือมีความตลกขบขันเหมือนอย่างที่คุณวิจัยเข้าใจในตอนแรก

คำถามต่อมา ผู้วิจัยได้ถามคนดูเฉพาะคนดูที่เคยชมการแสดงของกลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม้มามาก่อนว่า “หากท่านเคยชมการแสดงของกลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม้มาก่อนท่านคิดว่ามีความแตกต่างในด้านเนื้อหา และ/หรือ ด้านวิธีการนำเสนอระหว่างการแสดงละครใบ้เรื่องไทยจ๋ากับการแสดงอื่นๆที่ผ่านมาของกลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม้มหรือไม่ อย่างไร” วัตถุประสงค์ของคำถามนี้ เพราะผู้วิจัยต้องการทราบว่าหลังจากที่ได้ทดลองสร้างบทละครใบ้ผ่านกระบวนการวิจัยที่ผู้วิจัยออกแบบขึ้นนั้น จะทำให้เกิดความแตกต่างในแง่เนื้อหาและวิธีการนำเสนอกับกลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม้มซึ่งเป็นกรณีศึกษาในงานวิจัยนี้หรือไม่ ซึ่งคำตอบในข้อนี้จะทำให้ผู้วิจัยมองเห็นข้อดีและข้อเสียของงานวิจัยนี้ได้ชัดเจนขึ้น

ผู้ชมส่วนใหญ่ (82%) ตอบว่าเห็นความแตกต่างชัดเจนในด้านเนื้อหา แต่ไม่เห็นความแตกต่างในด้านการแสดง กล่าวคือ ความแตกต่างที่เห็นได้ชัดในด้านเนื้อหาได้แก่ เนื้อหามีน้ำหนัก การวิพากษ์วิจารณ์สังคมที่จริงจังขึ้น มีการนำเสนอประเด็นสังคมชัดเจนขึ้น มีวุฒิภาวะและความกล้าที่จะนำเสนอประเด็นที่ละเอียดอ่อน และสุ่มเสี่ยงมากขึ้น บทละครทำทลายความคิดและให้แง่คิดแก่คนดูมากขึ้น เห็นความพยายามของผู้เขียนบทที่จะร้อยเรียงการแสดงแต่ละเรื่องให้มีเนื้อหาสัมพันธ์กัน (ต่างจากการแสดงเดิมของเบบี๋ไม้มที่มักจะมีการแสดงเป็นชุดปีละ 1 ครั้ง เรียกว่า เบบี๋ไม้ม ใจลุ่ม. 1-5 แต่การแสดงละครใบ้แต่ละเรื่องเนื้อหาไม่เกี่ยวข้องกัน) แต่ก็มีความคิดเห็นว่ามี

ความแตกต่างในด้านลบ เช่น มีการนำเสนอเนื้อหาในแง่ลบ มีเนื้อหาแสดงความรุนแรง ซึ่งปกติ กลุ่มละครใบ้แบบป๊อปจะไม่แนะนำให้นำเสนอเนื้อหาในแนวทางนี้ ส่วนความแตกต่างในด้านการนำเสนอ คนดูส่วนใหญ่ตอบว่าไม่เห็นความแตกต่างเพราะยังนำเสนอได้ดีเหมือนเดิม ยังคงจุดเด่นของละครใบ้ป๊อปที่มักจะนำเสนอการแสดงที่สนุกสนาน ตลก มีความคิดสร้างสรรค์ ส่วนคนดูที่ตอบว่าต่างให้เหตุผลว่า มีความต่างที่การแสดงมีความต่อเนื่อง ลื่นไหลขึ้น เข้าใจง่าย การแสดงชัดเจน นักแสดงพัฒนาฝีมือการแสดงดีขึ้น และยังมีคนดูที่แสดงความคิดเห็นว่าเห็นข้อแตกต่างของการนำเสนอโดยใช้ องค์ประกอบการแสดงอื่นๆ เช่น เพลง ภาพประกอบ ที่มีรายละเอียดมากขึ้น ทำให้คนดูเข้าใจเรื่อง ได้มากขึ้น

คำถามข้อต่อไปผู้วิจัยถามว่า “หากมีการแสดงหรือปรับปรุงบทรอบเรื่อง *ไทยจ๋า* ท่าน คิดว่ามีประเด็นหรือเหตุการณ์หรือสถานการณ์ใดที่ควรนำเสนออีกบ้าง” ซึ่งคำตอบของคนดู สะท้อนให้เห็นว่าปัญหาสังคมข้อใดที่คนดูรู้สึกว่าเป็นปัญหาใหญ่ที่ควรจะหยิบยกมาพูดถึง หรือ เป็นเรื่องที่คนไทยรู้ดีอยู่แล้วแต่มองข้าม หรือแสวงหาเป็นลิม มองไม่เห็นปัญหา คำตอบที่ได้มี หลากหลาย แต่คำตอบที่คนดูตอบซ้ำกันจำนวนมากที่สุดคืออยากให้นำเสนอประเด็นเรื่อง การเมือง การคอร์รัปชันในระบบการเมืองการปกครองของไทย ส่วนคำตอบที่คนดูตอบมากที่สุด เป็นอันดับที่ 2 ได้แก่ เรื่อง “หวย” วิกฤตชีวิตจริงลักษณะนิสัยของคนไทยที่ชื่นชอบการเสี่ยงโชค รวมไปถึงพฤติกรรมการกราบไหว้บูชาเพื่อขอเลขเด็ด ซึ่งใกล้เคียงกับเรื่อง “ไม่เชื่ออย่าลบหลู่” ที่ผู้วิจัยเคยสร้างบทรอบละครเอาไว้แต่ไม่ได้นำเสนอ นอกจากนี้ยังมีคำตอบประเด็นอื่นๆที่น่าสนใจนำมา สร้างเป็นบทรอบละครใบ้ เช่น ปัญหาการพนันบอล วิถีชีวิตชนบท การสอบเข้ามหาวิทยาลัย (Entrance) การละเมิดลิขสิทธิ์ ระบบขนส่งมวลชนไทย และเรื่องความเชื่อความงมงายต่างๆ เป็นต้น จากคำตอบในข้อนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าคนดูที่ตอบคำถามสามารถเข้าใจวัตถุประสงค์ในการ นำเสนอบทรอบละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* ได้ เข้าใจถึงที่มาของบทรอบละคร และเข้าใจแก่นความคิดหลักของ บทรอบละครอีกด้วย

จากการเสวนาผู้วิจัยได้รับฟังข้อคิดเห็นที่อยู่นอกเหนือจากแบบสอบถามซึ่งมีประเด็นที่ น่าสนใจ ได้แก่ ปัญหาหลักของบทรอบละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* อยู่ที่น้ำหนักของการวิพากษ์วิจารณ์สังคม ซึ่งคนดูผู้เข้าร่วมเสวนาท่านหนึ่งให้ความเห็นว่าบางเรื่องเห็นชัดว่ากำลังวิพากษ์วิจารณ์ประเด็น อะไร แต่บางเรื่องไม่แน่ใจว่าใช้ประเด็นปัญหาที่จำเป็นต้องนำมาวิพากษ์วิจารณ์ในบทรอบละครหรือไม่ เช่น กรณีความไม่ชัดเจนในบทรอบละครใบ้เรื่อง *ศึกวันทรงชัย* คนดูอีกท่านชี้ให้เห็นว่าการบทรอบละคร เรื่อง *ไทยจ๋า* เป็นการสะท้อนมุมมองด้านเดียว บางเรื่องถ้ามองในมุมกลับกันจะมองเห็นว่ามีมิติ

ของปัญหาที่ซับซ้อนกว่าที่ผู้วิจัยคิด เช่น ในเรื่อง *พระเวสสันดรแห่งประตูน้ํา* บทละครนำเสนอให้ตัวละครหลักเป็นชายผู้ที่ถูกขอเงิน ทำให้เห็นแต่ปัญหาในมุมมองของชายผู้นั้น แต่ไม่เห็นความจริงแล้วฝั่งขอทานก็ต้องการทำมาหากิน และเขาเหล่านั้นก็มีปัญหาชีวิตจึงต้องออกมาเร่ร่อนขอทาน คนดูได้วิเคราะห์ว่าตัวละครหลายตัวในเรื่องเป็นตัวแทนของชนชั้นกลางในสังคมเมือง ทำให้ผู้วิจัยตระหนักได้ว่าผู้วิจัยนำเสนอเช่นนั้นด้วยความรู้เท่าไม่ถึงการณ์ ในโอกาสต่อไปผู้วิจัยควรจะศึกษาข้อมูลให้รอบด้านมากกว่านี้ แต่สำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยไม่ได้ต้องการจะนำเสนอมุมมองที่หลากหลายที่อยู่นอกเหนือจากความสนใจของผู้วิจัยและนักแสดง ผู้วิจัยต้องการเพียงแค่อธิบายประเด็นปัญหาขึ้นมา ล้อเลียน ตีตึง เพื่อให้คนดูเห็นปัญหาที่อาจจะหลงลืม หรือมองข้ามไปแล้วเท่านั้น ดังนั้นผู้วิจัยจึงไม่นำเสนอทางแก้ไขปัญหาในบทละคร ซึ่งก็เป็นอีกจุดหนึ่งที่คนดูรู้สึกว่ามีผู้วิจัยจุดประเด็นขึ้นมาแล้วก็ควรจะนำเสนอทางออกให้แก่คนดูด้วย แต่ผู้วิจัยเห็นว่าการนำเสนอทางออกไม่ใช่วัตถุประสงค์หลักของการสร้างบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* ดังนั้นในการปรับแก้บทละครครั้งต่อไปผู้วิจัยจะยังคงโครงเรื่องเดิมเอาไว้ โดยที่จะยังไม่ปรับหรือเพิ่มมุมมองการสะท้อนสังคมหลายๆ ด้าน

การรับฟังความคิดเห็นจากคนดูทำให้ผู้วิจัยเห็นข้อบกพร่องในบทละครและแนวทางในการแก้ไขปัญหา ซึ่งหลังจากที่ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการเสวนาและแบบสอบถามแล้วผู้วิจัยจึงได้สรุปแนวทางในการปรับแก้บทละคร ซึ่งจะอภิปรายในหัวข้อ 4.5 แนวทางในการปรับแก้บทละครจากการทดลองจัดแสดงครั้งที่ 1

4.4 แนวทางในการปรับแก้บทละครจากการทดลองจัดแสดงครั้งที่ 1

หลังจากที่ได้ทดลองจัดการแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* และได้รับฟังความคิดเห็นจากคนดูแล้วทำให้ผู้วิจัย นักแสดง และผู้กำกับการแสดงมองเห็นปัญหาและแนวทางปรับแก้บทละครเพื่อให้สามารถเสนอแก่นความคิดหลัก และสร้างบทละครใบ้ที่ผนวกความตลกขบขันกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ทั้งนี้ผู้วิจัยสังเกตว่าหลังจากทราบบทละครทดลองจัดแสดงครั้งที่ 1 ซึ่งผลโดยรวมเป็นที่น่าพอใจ นักแสดงมีกำลังใจดีขึ้น มีความมั่นใจขึ้น และมีความกระตือรือร้นที่จะก้าวสู่กระบวนการถัดไป อันได้แก่การปรับแก้บทละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* และทดลองจัดแสดงอีกครั้งหนึ่ง ซึ่งในกระบวนการต่อไปนี้ผู้วิจัยได้ขอให้ผู้กำกับเข้ามามีส่วนร่วมในการตีความบทละคร และร่วมกันปรับแก้บทละคร โดยที่ผู้วิจัยจะเป็นผู้สังเกตการณ์การซ้อมและเก็บข้อมูลจากการทำงานของผู้กำกับการแสดง ก่อนที่จะเริ่มกระบวนการผู้วิจัยได้พูดคุยแลกเปลี่ยนกับผู้

กำกับกับการแสดงถึงแนวทางในการปรับแก้บทละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* ซึ่งผู้วิจัยจะสรุปแนวทางเป็นข้อๆ และอธิบายโดยเรียงลำดับตามลำดับเรื่องในบทละคร เพื่อความชัดเจนว่าแต่ละเรื่องจะมีการปรับแก้หรือเพิ่มเติมบทละครในส่วนไหน อย่างไร และเพื่ออะไร ดังต่อไปนี้

ไหว้ไทย ช่วงที่ 1 ซึ่งเป็นการแสดงท่าไหว้ประกอบดนตรีเพลงไทยเดิม (*ต้นวรเชษฐ*) ผู้วิจัยขอให้ผู้กำกับการแสดงช่วยออกแบบท่าให้ใหม่ ผสมผสานให้เป็นท่าเต้นมากยิ่งขึ้น เพื่อสื่อถึงความหมายที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอว่าของไทยแท้อย่างท่าไหว้ไทย ถูกปรับเปลี่ยนไปตามยุคสมัย ตามวาระโอกาส จนกลายเป็นสิ่งใหม่ที่อาจจะดูตลกขบขัน ไร้สาระ แต่อย่างไรก็ดีรากเหง้าของความเป็นไทย (เช่นท่าไหว้ของไทย) ก็ยังคงอยู่ในวิถีชีวิตของคนไทย ทั้งนี้ผู้วิจัยได้ให้ผู้ควบคุมเสียงช่วยดัดแปลงเพลงในช่วงทำไห้ให้เป็นเพลงจังหวะเร็วที่ฟังดูทันสมัย ตื่นเต้น สนุกสนานมากยิ่งขึ้น ผู้กำกับการแสดงเลือกใช้ท่าไหว้รำไทย ท่าไหว้क्रमวยไทย ท่าโปรยดอกไม้แบบรำอวยพร แต่ให้นักแสดงทำท่าล้อเลียนโดยผนวกเอาท่าเต้นเลียนแบบท่าบัลเลต์เข้าไป จากนั้นผู้กำกับการแสดงให้นักแสดงสร้างชุดท่า (Choreography) จากการแปรแถว ให้นักแสดงสามคนประกบมือกันเป็นท่าไหว้และเปลี่ยนตำแหน่งไปเรื่อยๆ การแสดงกายกรรม และใช้จังหวะซ้ำเร็วสลับกันตามเสียงเพลง เป้าหมายคือต้องการภาพใหม่ที่ประกอบขึ้นจากท่าไหว้ซึ่งดูน่าสนใจและตลกขบขัน ท่าสุดท้ายจบที่นักแสดงคนที่จะเปิดเรื่อง ไหว้ไทยช่วงที่ 2 ยืนกลับหัวและใช้เท้าประกบกันแทนมือเป็นท่าไหว้

ไหว้ไทย ช่วงที่ 2 สิ่งที่ผู้วิจัยและผู้กำกับการแสดงปรับแก้คือจังหวะการดำเนินเรื่องให้กระชับ ฉับไวขึ้น เปลี่ยนการเปิดเรื่องที่เดิมเปิดเรื่องโดยมีเด็กชื่อขนม จากนั้นสุนัข 1 ตัวเข้ามาขอขนมจากเด็ก สุนัขทำท่าไหว้ครั้งที่ 1 เด็กให้ขนมสุนัข และเรื่องจึงดำเนินไปข้างหน้าเมื่อตัวละครนักแสดงที่เล่นเป็นเด็ก ตัดสุนัขออก คุณยายชายขนมเดินเข้ามาเด็กอยากกินขนมแต่ไม่มีเงินคุณยายให้ขนมและเด็กยกมือไหว้ครั้งที่ 1 สาเหตุที่ผู้วิจัยต้องการแก้วิธีการเปิดเรื่องเพราะผู้วิจัยต้องการให้ท่าไหว้ครั้งแรก สื่อสารอย่างตรงไปตรงมาที่สุดและนำเสนอเรื่องในแง่ดี จากนั้นเรื่องจึงดำเนินไปตามเส้นเรื่องเดิม สิ่งที่เพิ่มเติมเข้ามาคือเสียงสัญญาณกระดิ่ง ทุกครั้งที่ตัวละครทำท่าไหว้จะมีเสียง “ติ๊ง” ดังขึ้น และในเรื่องมีท่าไหว้ 1 ท่าที่ไม่ใช่ท่าไทย ตอนที่พระเปิดบาตรขึ้นเพื่อรับใส่บาตรจากชายหนุ่มแต่ปรากฏว่าชายหนุ่มเป็นชาวต่างชาติไม่นับถือศาสนาพุทธ ชายหนุ่มทำท่าเคารพเครื่องหมายกางเขน แต่ว่าแต่หลายจุดกว่าปกติ เพราะผู้วิจัยไม่ได้ต้องการสื่อว่าชายหนุ่มคนนี้นับถือศาสนาคริสต์ แต่หมายถึงนับถือศาสนาอื่นที่ไม่ใช่ศาสนาพุทธ และชายหนุ่มคนนี้ไม่ใช่

คนไทย จึงไม่รู้ธรรมเนียมปฏิบัติของไทย ชายหนุ่มเอามือปิดฝาบาตรลง เสียง “ออด” เหมือนในรายการโทรทัศน์เวลาผู้เข้าแข่งขันตอบคำถามผิดตั้งขึ้น ผู้วิจัยและผู้กำกับการแสดงเลือกใช้เสียงสัญญาณเข้ามาช่วย เพื่อเป็นการชี้แนะได้เพื่อให้คนดูสังเกตเห็นการกระทำได้ง่ายขึ้น และเข้าใจประเด็นการเล่าเรื่องที่ดำเนินเรื่องโดยใช้ท่าไหว้เป็นตัวเชื่อมแต่ละสถานการณ์ เมื่อคนดูจับทิศทางได้ คนดูจะเริ่มคิดตามและตีความท่าไหว้แต่ละท่าทันที

I ♥ Thailand ปัญหาของบทละครเรื่องนี้ที่ผู้วิจัยเห็นจากการทดลองจัดแสดงคือ ในตอนจบของเรื่องที่จบเรื่องที่ตัวละครนักท่องเที่ยวชาวญี่ปุ่น ซึ่งไม่ใช่ตัวละครหลักของเรื่อง ทำให้ความเข้าใจสารของเรื่องคลาดเคลื่อนไป ผู้วิจัยและผู้กำกับการแสดงทดลองสร้างตอนจบของเรื่องหลายๆแบบ ซึ่งแต่ละแบบนำไปสู่แนวคิดที่ต่างกัน ตอนจบที่ผู้วิจัยชอบคือจบแบบในจังหวัดสุพรรณ ตัวละครคนขับรถตุ๊กตุ๊กโดนเบียดออกจากฉากไป นักท่องเที่ยวตื่นตื่นขึ้นมาอยู่คนเดียว เห็นว่าข้าวของหายไป นักท่องเที่ยวกำลังตกใจ คนขับรถตุ๊กตุ๊กกลับเข้ามาพร้อมสัมภาระของนักท่องเที่ยว และชื้อน้ำดื่มให้ นักท่องเที่ยวซึ่งใจกล่าขอบคุณ แต่นักแสดงและผู้กำกับการแสดงเห็นว่าเป็นการตีความที่เป็นอุดมคติเกินไป ไม่เชื่อว่าเหตุการณ์นี้จะเกิดขึ้นจริงในสังคมไทย ผู้วิจัยเห็นด้วยว่าเป็นมุมมองที่เป็นอุดมคติเกินไปแต่ว่าผู้วิจัยเห็นว่าการนำเสนอความอุดมคติที่ไม่มีอยู่จริงก็เป็นมุมมองเสียดสีวิพากษ์วิจารณ์ได้เช่นกัน ผู้วิจัยจึงโน้มน้าวให้ผู้กำกับและนักแสดงเห็นว่ากระบวนการนี้เป็นการกระบวนการทดลองสร้างบทละคร การเปลี่ยนตอนจบของเรื่องจะทำให้ความเข้าใจและสารที่ได้รับเปลี่ยนไป ผู้วิจัยได้รับข้อคิดเห็นจากคนดูจากการทดลองจัดแสดงครั้งที่ 1 ว่านำเสนอเรื่องในแง่ลบมากเกินไป ผู้วิจัยจึงอยากทดลองว่าถ้าลองเปลี่ยนตอนจบให้เป็นแง่บวกคนดูอาจจะตีความได้ 2 แบบ แบบแรกคือชื่นชมการกระทำของคนขับรถตุ๊กตุ๊ก และเห็นว่าคนไทยซื่อสัตย์มีน้ำใจ และแบบที่ 2 คือคนดูที่ไม่เชื่อสถานการณ์เหมือนอย่างที่นักแสดงไม่เชื่อว่าเหตุการณ์นี้จะเกิดขึ้นจริง และมองเห็นมุมมองการเสียดสีในบทละคร นักแสดงและผู้กำกับค่อยตามและตกลงว่าจะทดลองแสดงตอนจบแบบที่ผู้วิจัยเลือก

พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ ผู้กำกับการแสดงได้แก่การแสดงในช่วงจุดขัดแย้งสูงสุด (Climax) ที่ตัวละครหลักตัดสินใจให้เงินทุกคนที่เข้ามาขอ โดยที่ผู้กำกับการแสดงต้องการให้เห็นความเปลี่ยนแปลงแบบสุดขั้วของตัวละคร มีการแสดงออกที่ก้าวร้าวขึ้น เช่น โยนเงินใส่หน้า ยัดเงินใส่มือคนที่มาขอ เพื่อสื่อถึงความรู้สึกของตัวละครที่แสดงความไม่พอใจด้วยการประชดประชัน และล้มตัวไปชั่วคราวว่าการให้เงินทุกคนโดยไม่คิดหน้าคิดหลังให้ดีทำให้ตัวเองเดือดร้อนในภายหลัง ผู้กำกับการแสดงให้นักแสดงสองคนที่เล่นเป็นคนขอทานแบบต่างๆ เปลี่ยนตัวละครให้เร็วขึ้น ช่วย

เลือกท่าทางที่ชัดเจนขึ้นให้เห็นความแตกต่างของตัวละครแต่ละตัว และเน้นการแสดงตอบโต้ (Reaction) ของตัวละครหลักที่ใช้กับตัวละครอื่นๆ เพื่อสะท้อนทัศนคติของตัวละครให้ชัดเจนขึ้น ผู้วิจัยเสนอว่าน่าจะเพิ่มเพลงบรรเลงเข้าไปในช่วงนี้ โดยผู้วิจัยคาดว่าเพลงที่เพิ่มเข้ามาจะช่วยเสริมการแสดงและช่วยสื่อสารความคิดในบทละครได้ดียิ่งขึ้น การใช้เพลงในเรื่องนี้มีประโยชน์ 5 ข้อ คือ 1) ช่วยกำหนดจังหวะความเร็วให้กับนักแสดง 2) ไร่อารมณ์คนดูให้รู้สึกตื่นเต้น สนุกสนาน 3) ช่วยเน้นย้ำให้คนดูเห็นการเปลี่ยนแปลงของตัวละคร 4) สื่อให้คนดูทราบว่าเป็นการรวบรัดสถานการณ์หลายๆสถานการณ์มาไว้ในช่วงเวลา 1 เพลง 5) การแสดงที่คนดูเห็นเป็นการเล่าเรื่องจินตนาการของตัวละคร ผู้วิจัยเลือกใช้เพลงบรรเลงไทยเดิมเพื่อสร้างบรรยากาศแบบไทยๆ โดยเพลงที่ใช้เป็นเพลงรัวเบิ่งมาว ซึ่งสื่อถึงการเปลี่ยนแปลงอารมณ์ของตัวละครจากเห็นใจ สงสาร จำยอม ไปสู่อารมณ์โกรธเกรี้ยวดุเดือด ผู้วิจัยคาดหวังว่าการเพิ่มเติมองค์ประกอบศิลป์ในบทละครเช่นนี้จะช่วยให้การแสดงมีความน่าสนใจขึ้น และคนดูสามารถเข้าใจประเด็นความคิดในบทละครได้ดียิ่งขึ้น

สักศรี และ ศิววันทรงชัย ในกระบวนการปรับแก้บทละคร สองเรื่องนี้เป็นเรื่องที่ไม่ได้มีการปรับแก้มากนัก ผู้กำกับเพียงแต่ให้นักแสดงซักซ้อมให้การแสดงกระชับขึ้น ท่าทางคมขึ้น มีการเพิ่มการออกแบบแสงในเรื่องสักศรีให้ช่วงที่ตัวละครลูกศิษย์ที่กำลังเข้าทรงมีบรรยากาศต่างจากตอนก่อนและหลังเข้าทรง และผู้กำกับได้เพิ่มเสียงประกอบหลังจากที่ตัวละครลูกศิษย์ได้สักเรียบร้อยแล้วและเดินออกจากตำหนักไปด้วยความมั่นใจ เสียงที่เพิ่มขึ้นมาเป็นเสียงรถยนต์หยุด กระทั่งหันและเสียงรถยนต์ชนกับอะไรบางอย่าง แต่ไม่ปรากฏภาพใดๆ ในการแสดง ทำให้คนดูต้องจินตนาการต่อว่ารอยสักจะช่วยคุ้มครองตัวละครลูกศิษย์ให้ปลอดภัยตลอดภัยหรือไม่ ผู้วิจัยตั้งข้อสังเกตว่าการเพิ่มเสียงประกอบในตอนจบของเรื่องเทียบได้กับการใส่เครื่องหมายปริศนีย์ให้กับบทละคร เพื่อเป็นสัญญาณให้คนดูทราบว่าจบเรื่องแล้วแต่ชีวิตของตัวละครไม่ได้จบแค่นั้นเวลาที่แต่ยังดำเนินต่อไป ส่วนเหตุการณ์ต่อไปจะเป็นอย่างไรนั้นคนดูต้องคิดต่อและตีความเอง

สุปฏิปันโณ สำหรับบทละครเรื่องนี้มีการปรับแก้หลายจุด ผู้วิจัยได้ปรึกษากับผู้กำกับการแสดงเรื่องสังเกตที่ผู้วิจัยมองเห็นจากการทดลองจัดการแสดง ที่ว่าผู้วิจัยใช้วิธีการเปิดเรื่องด้วยตัวละครตัวเดียวและตัวละครอื่นๆ จึงตามเข้ามาซ้ำเดิมมากเกินไป ซึ่งผู้กำกับเห็นด้วยว่าในเรื่องสุปฏิปันโณผู้วิจัยเล่าเรื่องช่วงปูเรื่องค่อนข้างนาน ผู้กำกับการแสดงจึงทดลองปรับแก้ด้วยการเปิดเรื่องที่สถานการณ์คับขัน (Crisis) ทันทที กล่าวคือเมื่อไฟสว่างขึ้น จะเห็นตัวละครพระกำลังพยายามปราบผีที่กำลังสิงตัวละครอีกตัว และตัวละครอีกตัวซึ่งเป็นเพื่อนกันพยายามช่วยพระปราบผี ซึ่ง

ผู้วิจัยเห็นว่าการปรับแก้การเปิดเรื่องมีทั้งข้อดีและข้อเสีย ข้อดีคือการเปิดเรื่องที่ปัญหาทันทีทำให้คนดูเห็นประเด็นหลักได้เร็วขึ้น ไม่เสียเวลายืดเยื้อ แต่ข้อเสียคือจะไม่มีกรนำเสนอเรื่องการสแกนกรรมที่ผู้วิจัยต้องการกล่าวถึงในบทละครร่างแรก แต่ผู้วิจัยซึ่งนำหน้าคนดูแล้วเห็นว่าการทดลองปรับแก้บทตามการตีความของผู้กำกับการแสดงอาจทำให้ผู้วิจัยได้ค้นพบคำตอบใหม่เมื่อทดลองจัดแสดงอีกครั้ง ดังนั้นผู้วิจัยจึง ยอมตกลงให้มีการแก้บทละครในช่วงเปิดเรื่อง จุดที่ 2 ที่ผู้กำกับการแสดงได้ปรับแก้ คือในตอนจบของเรื่องผู้กำกับได้เพิ่มฉากจบขึ้นมาซึ่งผู้วิจัยขอเรียกว่าฉาก “พรมน้ามนต์” หลังจากที่พระคูดวงและปลุกเสกเครื่องรางของขลังให้หญิงสาวและ พระลูกขึ้นชาวบ้านสองคนที่ตอนนีปฏิบัติตัวเป็นศิษย์วัดกุฎีกุจอหิบบันและที่พรมน้ามนต์ส่งให้พระ พระใช้เท้าจุ่มลงในขันและทำการกวมน้ามนต์ ลูกศิษย์ช่วยกันถืออุปกรรม และทำท่าบอกให้คนดูพนมมือรับน้ามนต์ พระพรมน้ามนต์ และสังเกตเห็นว่าคนดูที่นั่งอยู่ไกลออกไปไม่ได้รับน้ามนต์ ลูกศิษย์ส่งกระบอกลดน้ำแรงสูงที่ใช้เล่นน้ำวันสงกรานต์ให้พระ ฉีดน้ามนต์ไปยังคนดู มีเสียงกรีดร้องโหยหวนดังมาจากคนดู พระและลูกศิษย์มองหน้ากันและวิ่งหนีกระเจิดกระเจิง ผู้วิจัยเห็นว่าฉากนี้มีความน่าสนใจตรงที่เป็นการล้อเลียนพิธีกรรมในพุทธศาสนาที่นับวันยังมีผิดเพี้ยนไปจากเดิม และการพรมน้ามนต์เป็นส่วนหนึ่งของพิธีกรรมที่ชาวพุทธรู้ว่า เป็นสัญญาณการเสร็จสิ้นพิธี ดังนั้นการเอากิจกรรมนี้มาล้อเลียนในตอนท้ายของเรื่องผู้วิจัยเห็นว่าเหมาะสม แต่กระนั้นก็เป็นเพียงการแสดงอารมณ์ขันที่นักแสดงตั้งใจเล่นกับคนดู ไม่ได้มีส่วนสำคัญต่อเส้นเรื่องแต่อย่างใดจะมีฉากนี้หรือไม่ก็ได้ การให้พระจุ่มเท้าและเสียงกรีดร้องจึงเป็นการสร้างความหมายให้กับท่าทางเพื่อให้สอดคล้องกับลักษณะนิสัยของตัวละครและโครงเรื่องที่เล่า จุดที่ผู้วิจัยสนใจอีกจุดคือการใช้ท่าทางการพรมน้ามนต์ซึ่งเป็นท่าที่สื่อสารกับคนไทยอย่างชัดเจน ท่าพรมน้ามนต์ด้วยกระบอกลดน้ำก็เช่นกันน่าจะสร้างความตลกขบขันได้เป็นอย่างดี และผู้วิจัยก็ชอบที่ให้คนดูทุกคนมีส่วนร่วมกับการแสดงด้วยการเชิญชวนให้คนดูพนมมือขึ้น ซึ่งท่าทางการพนมมือก็เป็นท่าสำคัญที่ผู้วิจัยกล่าวถึงและล้อเลียนในบทละครทั้งเรื่อง ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงตัดสินใจให้ผู้กำกับการแสดงเพิ่มฉากจบของเรื่องสุปฏิปันณตามที่ได้อภิปรายข้างต้น

ราตรีสวัสดิ์ จากผลการทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง **ราตรีสวัสดิ์** เป็นเรื่องที่คนดูชื่นชอบมากที่สุด เนื่องจากนำเสนอละครใบ้ที่มีทั้งเนื้อหาจริงจังและขณะเดียวกันก็ไม่ทิ้งลีลาการเสียดสีด้วยท่าทางการแสดงที่ขบขัน ทำให้เป็นละครใบ้ที่มีประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยโดดเด่นที่สุดใน 7 เรื่อง เมื่อได้ทราบข้อคิดเห็นของคนดูว่าสามารถเข้าใจสารที่ต้องการนำเสนอได้ ส่งผลให้ผู้วิจัยและนักแสดงมีความมั่นใจในวิธีการนำเสนอบทละครมากขึ้น ในการปรับแก้บทละครเรื่องราตรีสวัสดิ์มีการปรับแก้ 2 จุด คือ หนึ่งปรับท่าทางการแสดงให้มีความกระชับ ฝึกซ้อมให้ท่าทาง

การเคลื่อนไหวสอดคล้องกับเพลงมากขึ้น มีรายละเอียดเล็กๆ น้อยๆ ที่ผู้กำกับการแสดงเพิ่มเติมให้ เพื่อให้การเคลื่อนไหวร่างกายของนักแสดงสามารถสื่อความหมายได้ชัดเจนขึ้น เช่น ในท่อนบรรเลงท่อนสุดท้ายของเพลงเดิมเป็นฉากที่ทหารถูกยิงเสียชีวิต ซึ่งซ้ำกับการแสดงในท่อนแรก ผู้กำกับการแสดงเพิ่มเติมให้ทหารที่กำลังต่อสู้เดินถอยหลังมาชนกัน มองหน้ากัน และก้าวเดินออกไปอย่างกล้าหาญ เพื่อสื่อว่าทหารที่กำลังต่อสู้อยู่ในภาคใต้แม้จะเกิดความกลัวแต่ก็ไม่ได้ยอมแพ้ เพราะหน้าที่ปกป้องประเทศชาติสำคัญเหนือชีวิตของตนเอง และในเพลงท่อนสุดท้ายที่นักแสดงทำท่ากราบเมื่อนักแสดงกราบเสร็จครบทั้ง 3 ศาสนา ผู้กำกับการแสดงให้นักแสดงงอใจเงยหน้ามองท้องฟ้า เพราะภาษากายสื่อถึงความหวัง ความปรารถนา และการรอคอย

จุดที่สองที่มีการปรับแก้คือการเพิ่มฉากเปิดเรื่อง ฉากเปิดเรื่องนี้มีที่มาจากโจทย์ของผู้วิจัยว่าในการปรับแก้บทเพื่อการจัดแสดงครั้งที่ 2 นี้ ผู้วิจัยต้องการเพิ่มเรื่องที่มีมุมมองการวิพากษ์วิจารณ์สังคมในเชิงบวก ผู้กำกับการแสดงจึงสร้างบทละครใหม่ร่วมกับนักแสดง มีทั้งหมด 3 ฉาก แต่ละฉากเล่าถึงชีวิตก่อนจะมาเป็นทหารของตัวละครหลักทั้งสาม โดยให้นักแสดงสลับกันเล่นเป็นบุคคลสำคัญในชีวิตของตัวละคร ความหมายของทุกฉากกล่าวถึงการบอกข่าวร้ายว่าตัวละครหลักถูกเรียกตัวให้ไปเป็นทหารที่สามจังหวัดชายแดนภาคใต้ แม้จะไม่อยากกล่าวคำอำลาแต่ก็พร้อมและเต็มใจไปทำหน้าที่ปกป้องประเทศชาติ โดยผู้กำกับการแสดงวางโครงเรื่องตัวละครตัวที่ 1 บอกลาคนรัก ชายหนุ่มพยายามเอาใจแฟนสาวจนแฟนสาวสงสัยว่ามีเรื่องอะไรหรือเปล่า ชายหนุ่มยื่นซองจดหมายให้ดู แฟนสาวเปิดออกอ่านข้อความในจดหมาย เสียใจ ฉากที่ 2 ตัวละครตัวที่ 2 บอกลาพ่อที่เป็นอัมพาต ลูกชายบ่อน้ำให้ตาแก่หัวดี ที่เอาแต่กันด่า ลูกชายยื่นซองจดหมายให้พ่ออ่าน พ่อหยุดบ่นมองหน้าลูกชายด้วยความอาลัยอาวรณ์ ฉากที่ 3 ตัวละครตัวสุดท้ายเดินเข้ามาหาลูกชาย หยิบห่มวกของลูกมาใส่และบอกว่าพ่อจะไปรบ ลูกชายร้องไห้ไม่ยอมยกให้พ่อไป พ่อบอกว่าเป็นหน้าที่ของชายชาติทหารที่ต้องปกป้องประเทศ พ่อเดินจากไปลูกชายมองตาม

สาเหตุที่ผู้กำกับเพิ่มบทละครอีกสามฉาก เพราะว่าในบทละครเดิมขาดการนำเสนอภาพคนที่รอคอยอยู่ที่บ้าน ซึ่งในเนื้อเพลง *ราตรีสวัสดิ์* ได้กล่าวถึงว่า “ฝากดาวบนฟ้า ร้องเพลงนี้ให้เธอฟัง หากฉันไม่ได้กลับ อย่างน้อยให้เธอหลับสบายก็พอแล้ว” ซึ่งผู้กำกับการแสดงตีความว่าเป็นใจความสำคัญของเพลงที่ต้องการสื่อว่าคนที่เสียสละไม่ได้มีเพียงทหารที่ออกไปรบเท่านั้น แต่ยังหมายถึงครอบครัวของเหล่าทหารที่รอคอยการกลับมาของคนรักด้วยความเป็นห่วง ผู้วิจัยเห็นว่แนวทางการตีความของผู้กำกับเป็นประเด็นที่ผู้วิจัยมองเข้าไปในการนำเสนอครั้งแรก ดังนั้นผู้วิจัย

จึงให้ผู้กำกับเพิ่มฉากดังกล่าวในบทละครและจะทดลองนำเสนอในการจัดแสดงครั้งต่อไป ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเล็กน้อยเกี่ยวกับการสร้างบทละครเพิ่มขึ้นมานี้ เนื่องจากว่าในบทละครร่างแรกหลังจากเพลงเริ่มไปแล้วไม่ได้มีการนำเอาตัวละครที่ปูความสัมพันธ์เอาไว้ในช่วงบทนำกลับมาใช้ จึงอาจจะทำให้คนดูเชื่อมโยงได้ยาก จนเกิดความไม่แน่ใจว่าตัวละครที่เห็น 3 คนแรกใช้ตัวละครตัวเดียวกับทหารที่มารบหรือไม่ ผู้วิจัยขอให้ผู้กำกับดึงเอาตัวละครสามตัวคือ แฟนสาว พ่อ และลูกกลับมาปรากฏตัวอีกครั้งในช่วงเพลงบรรเลง สื่อถึงคนที่กำลังรออยู่ที่บ้านอย่างมีความหวังโดยไม่รู้ชะตากรรมของคนรัก ผู้กำกับได้เลือกท่าทางของตัวละครที่ทำให้คนดูสามารถเชื่อมโยงไปถึงตัวละครที่ปรากฏตัวในฉากนำเรื่องได้ และเล่าเหตุการณ์ในเวลาเดียวกันกับที่ทหารกำลังสู้รบ โดยเล่าถึง พ่อกำลังนั่งอยู่บนรถเข็นพยายามกินข้าวด้วยตัวเอง หญิงสาวนั่งอยู่บนเตียงสวดมนต์ก่อนนอน สายตามองเหม่อออกไปไกล และลูกชายเดินเข้าทำเลียนแบบท่าทหาร แกวตามุ่งมั่นโตขึ้นจะเป็นทหารเหมือนพ่อ ผู้วิจัยรู้สึกว่าการนำเสนอที่เพิ่มเติมขึ้นมานี้นักแสดงแสดงออกได้อย่างลึกซึ้งกินใจมาก แม้ว่าผู้วิจัยจะยังไม่แน่ใจว่าการปรับแก้บทในแนวทางนี้จะได้ผลหรือไม่แต่ผู้วิจัยก็คิดว่าควรจะต้องลองจัดแสดงดูก่อนที่จะพยายามหาข้อสรุปในตอนนี้นี้

นอกจากนี้ยังมีการปรับแก้องค์ประกอบในการนำเสนออื่นๆ ได้แก่ ฉายชื่อเรื่องแต่ละเรื่องลงบนฉากหลังก่อนการแสดงละครใบ้แต่ละเรื่อง เพื่อทดลองว่าหากคนดูทราบชื่อเรื่องจะทำให้คนดูสามารถเข้าใจสารที่ต้องการสื่อ สามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ในละครเข้ากับเหตุการณ์จริงหรือประสบการณ์ของคนดูได้ดีขึ้นหรือไม่ มีการปรับการใช้พื้นที่การแสดงเล็กน้อย เพราะเวทีที่ใช้จัดการแสดงครั้งที่สองมีขนาดใหญ่กว่าที่แรกมาก ทำให้ผู้กำกับการแสดงต้องปรับการเคลื่อนไหวของตัวละคร (Blocking) ในบางฉากให้เหมาะสมกับพื้นที่

ในตอนแรกผู้วิจัยต้องการสร้างบทละครเรื่องใหม่อีก 1 เรื่องโดยนำผลจากการตอบแบบสอบถามของคนดู ข้อที่ถามว่า “หากมีการปรับปรุงบทละครใบ้เรื่อง ไทยจ้าว ท่านคิดว่ามีประเด็นหรือเหตุการณ์หรือสถานการณ์ใดที่ควรนำเสนออีกบ้าง” มาสร้างบทละครใบ้ แต่เนื่องจากมีข้อบกพร่องที่ต้องปรับแก้จากบทละครใบ้ร่างแรกหลายจุดและเวลามีจำกัดทำให้ผู้วิจัยไม่สามารถทำการทดลองสร้างบทละครเรื่องใหม่ได้ทัน ประกอบกับผู้วิจัยเห็นว่าจำนวนคนดูที่ได้ดูการทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง ไทยจ้าว ครั้งแรกและจะกลับมาดูอีกเพื่อเปรียบเทียบเนื้อหานั้นจะมีจำนวนไม่มาก ดังนั้นผู้ที่มาชมการทดลองจัดแสดงในครั้งที่ 2 ก็จะไม่ทราบว่ามีจุดไหนที่ผู้วิจัยปรับแก้หรือเพิ่มเติมบ้าง ด้วยเหตุผลดังกล่าวผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับการปรับแก้บทละครใบ้จากร่างที่ 1 พัฒนาสู่ร่างที่ 2 ให้มีความชัดเจนสมบูรณ์ยิ่งขึ้นมากกว่าการสร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่

4.5 การประเมินบทละครก่อนการนำเสนอโดยผู้วิจัย (ครั้งที่ 2)

ผู้วิจัยคาดว่า การปรับแก้บทละครหลังจากที่ได้ทดลองจัดการแสดงครั้งแรกไปแล้วนั้น จะทำให้ได้บทละครใบ้ที่สามารถผนวกเอาความตลกขบขันและเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมเข้าไว้ด้วยกันได้ เพราะผู้วิจัยได้ประมวลแนวทางในการปรับแก้บทละครมาจากปัญหาที่ผู้วิจัยพบจากการทดลองจัดการแสดงครั้งแรกและความคิดเห็นของผู้ชมซึ่งผู้วิจัยได้ทำการแก้ไขข้อบกพร่องไปแล้วหลายจุด อีกทั้งยังมีผู้กำกับการแสดงมาช่วยดูภาพรวมซึ่งน่าจะทำให้การนำเสนอมีมุมมองที่หลากหลายขึ้นเพราะได้ผ่านสายตาและการตีความของผู้กำกับอีกชั้นหนึ่ง

แต่อย่างไรก็ตามจากการประเมินด้วยตนเองผู้วิจัยเห็นว่าการปรับแก้บทละครในบางจุด อาจกลายเป็นข้อด้อยแทนที่จะเป็นข้อดี กล่าวคือการเพิ่มบทนำเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* ผู้วิจัยคิดว่าทำให้เรื่องมีความยาวมากเกินไป บทละครใบ้ควรจะเข้าสู่ประเด็นปัญหาหลักให้เร็วที่สุด เนื่องจากช่วงคนดูไม่ทราบเรื่องมาก่อนว่าตัวละครกำลังมีปัญหา (Conflict) อะไร ฉากที่คนดูเห็นเกิดขึ้นก่อนที่คนดูจะทราบประเด็นปัญหาหลักของเรื่อง ดังนั้นคนดูจะต้องใช้เวลาเดาสถานการณ์ถึง 3 ฉากด้วยกัน แต่สุดท้ายแล้วผู้วิจัยก็เลือกนำเสนอตามการตีความของผู้กำกับ เพราะผู้วิจัยต้องการศึกษาวิธีการทำงานกับบทละครใบ้ของผู้กำกับ และทดลองวาระหว่างบทละครร่างแรกที่ผู้วิจัยสร้างร่วมกับนักแสดงโดยไม่มีผู้กำกับการแสดงร่วมในกระบวนการ กับบทละครร่างที่สองที่มีการตีความและปรับแก้โดยผู้กำกับร่วมกับผู้วิจัยจะทำให้ได้ผลลัพธ์ที่แตกต่างกันอย่างไร

4.6 ปัญหาระหว่างการทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* (ครั้งที่ 2)

ผู้วิจัยได้ทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* ครั้งที่ 2 เมื่อวันที่ 25 ตุลาคม พ.ศ. 2552 ในงานเทศกาลศิลปะนานาชาติ อภิวังษ์สู่อันติ จำนวน 1 รอบ เวลา 14.00 น. ณ หอประชุม สถาบันปรีดี พนมยงค์ โดยผู้วิจัยได้เก็บข้อมูลจากแบบสอบถามเพื่อนำไปสรุปผลการทดลองสร้างบทละครใบ้และจัดแสดงบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ*

ในระหว่างการจัดการแสดงครั้งนี้ผู้วิจัยไม่พบปัญหาที่อยู่นอกเหนือไปจากการประเมินก่อนการแสดง เนื่องจากแสดงเพียงแค่อบเดียวเท่านั้นอาจทำให้ผู้วิจัยไม่สังเกตเห็นประเด็นปัญหาใหม่ แต่ผู้วิจัยเห็นว่าปัญหาจากการทดลองจัดการแสดงรอบแรกโดยเฉพาะปัญหาด้านการแสดงได้รับการแก้ไขโดยผู้กำกับเกือบครบทุกจุด มีเพียงข้อผิดพลาดเล็กๆ น้อยๆ เช่น นักแสดงทำท่าไม่พร้อมเพรียงกันในบางท่าเท่านั้น ซึ่งหลังจากการทดลองจัดการแสดงในครั้งแรกเสร็จสิ้น

แล้ว ผู้วิจัยได้ชี้ปัญหาให้นักแสดงและผู้กำกับการแสดงเห็น ประกอบกับมีเวลาฝึกซ้อมมากขึ้นทำให้นักแสดงแสดงได้ดีขึ้น เข้าใจบทละครดีขึ้น ส่วนปัญหาจากบทละครนั้นผู้วิจัย นักแสดง และผู้กำกับการแสดงได้พยายามแก้ไขตามแนวทางที่ได้อภิปรายไปในหัวข้อ 4.5 แล้ว แต่ผู้วิจัยก็ไม่ได้มีนัยนอบใจว่าแนวทางในการแก้ปัญหาจะสัมฤทธิ์ผลทุกแนวทาง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงยังคงต้องการฟังความคิดเห็นจากคนดู ซึ่งจะสะท้อนมุมมองที่เป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์ผลการทำงานวิจัยชิ้นนี้ และจะนำไปสู่การสรุปผลการวิจัยได้ในที่สุด

4.7 การประเมินผลจากแบบสอบถาม (ครั้งที่ 2)

เนื่องจากการทดลองจัดแสดงในครั้งนี้เป็นส่วนหนึ่งในงานเทศกาลศิลปะนานาชาติพันธุ์ซึ่งในงานมีการแสดงละครและงานศิลปะประเภทอื่นๆ ตลอดทั้งวัน ผู้วิจัยจึงไม่สามารถจัดเสวนาได้ เพราะไม่มีช่วงเวลาที่เหมาะสม ดังนั้นการเก็บข้อมูลในครั้งนี้จะมีเพียงข้อมูลจากการตอบแบบสอบถามโดยคนดูเท่านั้น ซึ่งในการทดลองจัดการแสดงรอบนี้มีคนดูประมาณ 70 คน มีผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 41 คน ผู้วิจัยใช้แบบสอบถามชุดเดิมเพื่อเปรียบเทียบความคิดเห็นของคนดูจากการทดลองจัดแสดงครั้งแรก และจากการทดลองจัดแสดงครั้งที่ 2 ผู้วิจัยได้ประมวลคำตอบของคนดูและพบว่าคำตอบส่วนใหญ่คล้ายกับคำตอบครั้งแรก แต่มีข้อแตกต่างบางประการ ที่สะท้อนให้เห็นนัยยะสำคัญจากการปรับแก้บทละครในครั้งนี้ ได้แก่

ประการแรก มีคนดูที่ชื่นชอบการแสดงละครใบ้เรื่อง *I ♥ Thailand* มากขึ้นหลังจากการปรับแก้บท (จาก 9% เป็น 14%) จากการจัดแสดงครั้งแรกที่อยู่ในอันดับที่ 6 ในครั้งนี้อยู่ในอันดับที่ 3 โดยคนดูที่แสดงความคิดเห็นว่าชอบละครใบ้เรื่องนี้เพราะบทละครสะท้อนให้เห็นถึงลักษณะนิสัยของคนไทยที่มักจะพยายามเอาใจนักท่องเที่ยวต่างชาติเป็นพิเศษ และเราก็มักจะด่วนตัดสินคนในแง่ลบไปก่อน ซึ่งผู้วิจัยเชื่อว่าการเปลี่ยนตอนจบเรื่องทำให้คนดูเห็นประเด็นที่ต้องการนำเสนอได้ชัดเจนขึ้น รวมไปถึงไม่สับสนว่าตัวละครใดเป็นตัวละครหลักของเรื่องอีกด้วย ประการที่สอง ในคำถามที่ถามเรื่อง “ข้อเสีย” ของบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* ที่เดิมมีผู้แสดงความคิดเห็นหลายคนว่านำเสนอแต่ประเด็นปัญหาในแง่ลบ ในครั้งนี้ไม่มีคนดูที่แสดงความคิดเห็นในประเด็นนี้เลย ผู้วิจัยคาดว่าที่เป็นเช่นนี้เป็นผลจากการปรับแก้บทละครให้กระชับขึ้น การตัดแปลงทำให้งานเปิดเรื่องให้เป็นท่าเต้น และการเพิ่มฉากนำในเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* ทำให้น่าสนใจการเล่าเรื่องในแง่บวกมีมากขึ้น จนคนดูไม่สังเกตว่ามีการนำเสนอประเด็นปัญหาหนักๆ ที่เป็นแนวคิดด้านลบหลายประเด็น

มีคนดูส่วนน้อยที่เคยดูการแสดงครั้งแรกและกลับมาดูการแสดงในครั้งนี้อีก คนดูที่เคยดูการแสดงครั้งแรกคนที่ 1 แสดงความคิดเห็นในแบบสอบถามว่าชอบการแสดงครั้งแรกมากกว่า แต่คิดว่าคนไทยส่วนใหญ่น่าจะชอบการแสดงในครั้งนี้อีกมากกว่า ส่วนคนดูอีกคนแสดงความคิดเห็นว่าชอบการแสดงครั้งนี้มากกว่า ผู้วิจัยวิเคราะห์ความคิดเห็นของคนดูคนแรกที่ตอบว่าคนไทยส่วนใหญ่จะชอบการแสดงครั้งนี้มากกว่า น่าจะเป็นเพราะการปรับแก้บทและการเพิ่มฉากตั้งที่ได้กล่าวถึงไปแล้ว

สรุป ในกระบวนการทดลองจัดแสดง ผู้วิจัยได้จัดการแสดง 2 ครั้ง (รวม 4 รอบการแสดง) โดยมีคนดูเข้าชมประมาณ 190 คน ผู้วิจัยสามารถรวบรวมแบบสอบถามได้ทั้งสิ้น 131 ชุด และได้จัดการเสวนาหลังการแสดง 3 รอบ ผู้วิจัยได้นำข้อคิดเห็น คำติชมจากคนดูไปใช้เป็นแนวทางในการปรับแก้บท 1 ครั้ง และหลังจากการทดลองจัดแสดงเสร็จสิ้นแล้วผู้วิจัยได้รวบรวมข้อมูลทั้งหมดสรุปผลการวิจัย รวมถึงวิเคราะห์ปัญหาและแนวทางในการปรับแก้บทละครเรื่องใบ้ ไทยจำ ต่อไปในอนาคตเอาไว้ในบทที่ 5

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัยและข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้ผู้วิจัยเริ่มต้นจากการตั้งคำถามเกี่ยวกับกระบวนการสร้างบทละครใบ้ในประเทศไทย เนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าในกระบวนการการทำงานของนักแสดงมีการสร้างบทด้วยตนเอง และให้ผู้กำกับการแสดงช่วยขัดเกลาการแสดงให้ แต่ไม่มีบทบาทการทำงานของนักเขียนบทละครใบ้ ละครใบ้ ผู้วิจัยคาดว่าสาเหตุที่ไม่มีนักเขียนบทในกระบวนการการสร้างบทละครใบ้อาจเป็นเพราะความเข้าใจของนักแสดงและคนทั่วไปว่าในบทละครใบ้ไม่มีบทสนทนา ดังนั้นจึงไม่จำเป็นต้องมีนักเขียนบทละครมาร่วมสร้างบทด้วยก็ได้ ประกอบกับการชมการแสดงละครใบ้หลายเรื่องจากนักแสดงหลายคนและผู้วิจัยเห็นว่านักแสดงพยายามสร้างบทละครใบ้ที่มีประเด็นทางสังคมมากขึ้น มีเนื้อหาสาระที่จริงจังมากขึ้น แต่กระนั้นน้ำหนักการนำเสนอก็ยังมุ่งเน้นไปที่การสร้างบทละครใบ้ที่มีความตลกขบขันเป็นหลัก ดังนั้นผู้วิจัยจึงตั้งสมมุติฐานสำหรับงานวิจัยชิ้นนี้ว่า หากมีการสร้างบทละครใบ้ที่เน้นหยิบยกสถานการณ์หรือเหตุการณ์เฉพาะที่คนไทยสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวกับเนื้อหาที่ถูกนำเสนอในละครใบ้ได้ทันที จะทำให้ได้บทละครใบ้ที่สามารถผนวกองค์ประกอบสำคัญทั้งสองอย่างคือมีความตลกขบขันและมีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยร่วมสมัยอย่างลึกซึ้ง

ขั้นตอนการสร้างบทละครใบ้ของงานวิจัยชิ้นนี้เริ่มต้นจากการศึกษาแนวคิดทฤษฎีการสร้างบทละครใบ้ ทฤษฎีการเขียนบทละครพูด และแนวคิดการสร้างบทละครด้วยกระบวนการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน (Collaborative Creation) จากหนังสือ ตำรา บทความ และบทสัมภาษณ์ต่างๆ จากนั้นประมวลความรู้ที่ได้มาใช้เป็นแนวทางในการทดลองสร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่ขึ้น โดยผู้วิจัยได้สร้างบทละครร่วมกับนักแสดงสำหรับการสร้างบทร่างแรก และได้ทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* ครั้งที่ 1 เมื่อวันที่ 30 กันยายน-2 ตุลาคม พ.ศ. 2552 หลังจากนั้นผู้วิจัยได้ประมวลข้อคิดเห็นจากคนดูผ่านการเสวนาและแบบสอบถาม นำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์หาแนวทางในการปรับแก้บทละครร่างที่ 2 ในขั้นตอนต่อไปผู้วิจัยได้ทำงานร่วมกับผู้กำกับการแสดงในกระบวนการปรับแก้บทละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* และจัดแสดงอีกครั้งเพื่อประมวลผลการวิจัย และสรุปผลการวิจัย

ในบทนี้ผู้วิจัยได้สรุปและอภิปรายผลการวิจัย โดยผู้วิจัยแบ่งหัวข้อการสรุปผลและการอภิปรายผลออกเป็น 3 หัวข้อคือ 1) สรุปผลการวิจัย 2) ข้อเสนอแนะจาก *ไทยจำ* ฉบับหลังงานวิจัย 3) ทิศทางการสร้างบทละครใบ้หลังงานวิจัยของกลุ่มละครใบ้เบบี๋โม่ม และจากนั้นผู้วิจัยได้เสนอข้อแนะนำสำหรับผู้ที่จะสนใจจะทำกรวิจัยในหัวข้อใกล้เคียง หรือผู้ที่จะสร้างบทละครใบ้อยู่ในหัวข้อข้อเสนอแนะท้ายบท

5.1 สรุปผลการวิจัย

จากการประเมินผลการวิจัย ผู้วิจัยเห็นว่ากระบวนการทดลองสามารถตอบโจทย์สัมมุติฐานที่ผู้วิจัยตั้งไว้ได้ กล่าวคือการศึกษาแนวคิดเรื่องการสร้างบทละครใบ้ ทฤษฎีการเขียนบทละคร และแนวคิดการสร้างบทด้วยกระบวนการการสร้างสรรค์งานแบบร่วมมือกัน ทำให้ผู้วิจัยมีแนวทางในการทดลองนำเอาสถานการณ์หรือปัญหาในสังคมไทยมาใช้เป็นเนื้อหาในการสร้างบทละครใบ้ที่มีความตลกขบขันผนวกกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยร่วมสมัย แต่กระนั้นผู้วิจัยประเมินผลงานตนเองว่าบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* ยังไม่สามารถตอบโจทย์ความต้องการนำเสนอเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมอย่างลึกซึ้งได้ สืบเนื่องจากความคิดเห็นของผู้ชมการแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* ในการทดลองจัดแสดงครั้งแรกว่าเห็นการนำเสนอประเด็นวิพากษ์วิจารณ์สังคมในบทละคร แต่เห็นว่าเป็นการนำเสนอในมุมมองเพียงด้านเดียว ยังไม่รอบด้านและลึกซึ้งอย่างที่ผู้วิจัยต้องการ ซึ่งผู้วิจัยได้นำข้อคิดเห็นจากคนดูไปปรับแก้บทละครร่างที่ 2 แล้ว แต่ก็ยังไม่สามารถสร้างความแตกต่างในเรื่องของการวิพากษ์วิจารณ์ให้ลึกซึ้ง รอบด้านได้

ผู้วิจัยวิเคราะห์สาเหตุที่ทำให้บทละครใบ้ของผู้วิจัยไม่สามารถวิพากษ์วิจารณ์สังคมอย่างลึกซึ้งได้ 4 สาเหตุ สาเหตุแรกคือ 1) ผู้ชมเป็นปัจจัยหลักในฐานะผู้รับสาร กล่าวคือในงานวิจัยชิ้นนี้ ผู้ชมส่วนใหญ่เป็นคนชั้นกลาง มีการศึกษาระดับปริญญาตรีและสูงขึ้นไป ผู้วิจัยพบว่าบทละครที่สะท้อนปัญหาของชนชั้นกลางสามารถสื่อสารกับผู้ชมได้ลึกซึ้งกว่า เนื่องจากผู้ชมมีความสนใจในประเด็น มองเห็นปัญหา มีจุดร่วมกันระหว่างแนวคิดของคนดูกับประเด็นที่นำเสนอในบทละคร เช่นในเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* ที่คนดูมีความรู้สึกร่วมมากเป็นพิเศษเพราะปัญหาเรื่องความไม่สงบในภาคใต้เป็นปัญหาที่คนไทยส่วนมากมีอารมณ์ร่วมสูง เป็นสถานการณ์ที่กำลังอยู่ในความสนใจของคนดู และเป็นเรื่องที่เกิดขึ้นจริงในปัจจุบันขณะที่ทำการแสดง ในขณะที่เรื่องที่มีเนื้อหาไกลจากความสนใจของชนชั้นกลาง หรือมีตัวละครหลักที่ไม่ใช่ชนชั้นกลาง เช่น เรื่อง *I ♥ Thailand สักศรี* *ศึกวันทรงชัย* คนดูไม่เกิดอารมณ์ร่วมและรู้สึกว่บทละครไม่ได้วิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยอย่าง

ลึกซึ้ง แต่เป็นการพูดถึงสังคมที่มีความเฉพาะกลุ่มมากกว่า สาเหตุที่ 2) ผู้วิจัยเชื่อว่าศิลปะทุกแขนงรวมไปถึงละครใบ้เป็นการเลือกสรรของผู้สร้างสรรค์ผลงาน (Selective) ผู้วิจัยเลือกเนื้อหาต่างๆตามความคิด ความเชื่อ ประสบการณ์ของผู้วิจัย และผู้ร่วมกระบวนการซึ่งได้แก่นักแสดงและผู้กำกับการแสดง ในขณะที่อยู่ในกระบวนการทดลองผู้วิจัยคิดว่าแต่ละประเด็นที่ผู้วิจัยเลือกมานำเสนอมีเนื้อหาเหมาะสมกับขอบข่ายของงานวิจัยแล้ว สามารถวิพากษ์วิจารณ์สังคมได้อย่างลึกซึ้ง ดังนั้นหากต้องปรับปรุงแก้ไขกระบวนการทำงานสร้างบทละครใบ้ในอนาคต ผู้วิจัยคิดว่าผู้สร้างสรรค์งานไม่ว่าจะเป็นผู้เขียนบท นักแสดง หรือผู้กำกับการแสดงจะต้องทำการศึกษาข้อมูลที่ใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละครใบ้ให้ละเอียดกว่านี้จึงจะเกิดมุมมองรอบด้านและสามารถสะท้อนความคิดในบทละครใบ้ได้ สาเหตุที่ 3) ในการทำงานวิจัยชิ้นนี้ผู้วิจัยอาจจะให้ความสำคัญกับการสร้างบทละครใบ้ที่มีความตลกขบขันมากเกินไป เนื่องจากเป็นองค์ความรู้ใหม่ที่ผู้วิจัยไม่คุ้นเคยกับกระบวนการทำงาน ดังนั้นอาจทำให้ผู้วิจัยมองข้ามการให้นำหนักกับการวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยอย่างลึกซึ้งไป สาเหตุที่ 4) ผู้วิจัยนำเสนอบทละครใบ้ขนาดสั้นถึง 7 เรื่อง ซึ่งแต่ละเรื่องมีประเด็นแตกต่างกัน ทำให้เรื่องขาดความต่อเนื่องทางอารมณ์ คนดูต้องทำความเข้าใจกับวิธีการนำเสนอข้อมูลใหม่ ประเด็นใหม่ ตลอดระยะเวลาการชมและระยะเวลาในการแสดงแต่ละชุดก็มีความสั้นมากส่งผลให้ความเข้มข้นของประเด็นอ่อนลงไป

อย่างไรก็ตาม จากการสรุปผลการวิจัยทำให้ผู้วิจัยสามารถสังเคราะห์องค์ความรู้ที่ได้จากกระบวนการทดลองสร้างบทละครใบ้และจัดแสดงละครใบ้ที่มีความตลกขบขันผนวกกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยร่วมสมัย ผู้วิจัยจะสรุปผลการทำงานและแจกแจงให้ชัดเจนว่ากระบวนการใดบ้างที่ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นกระบวนการทำงานที่ได้ผลดี โดยผู้วิจัยจะประมวลผลแยกเป็นหัวข้อตามการตั้งคำถามนำวิจัย ดังต่อไปนี้

การผูกเรื่องราวจากประเด็นทางสังคมทำให้บทละครใบ้สามารถสื่อสารกับกลุ่มผู้ชมชาวไทยได้อย่างมีประสิทธิภาพ

หลังจากการทดลองใช้เฉพาะประเด็นทางสังคมและเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นในสังคมไทยมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละคร ผู้วิจัยพบว่าคนดูสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ส่วนตัวเข้ากับสถานการณ์ในบทละครได้เป็นอย่างดี ทำให้คนดูสามารถรับแทนความคิดหลักของเรื่องได้ ผู้วิจัยมีความคิดเห็นว่าเป็นวิธีการที่เหมาะสมอย่างยิ่งในการสร้างบทละครใบ้ที่คำนึงถึงการสื่อสารกับคนดูเป็นหลัก โดยเฉพาะอย่างยิ่งประเด็นทางสังคมที่ต้องการให้ผู้ชมมองเห็นการวิพากษ์วิจารณ์

สังคม แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าในบทละครที่ต้องการนำเสนอความตลกขบขันจะไม่สามารถหยิบประเด็นทางสังคมมาใช้ได้ ในทางกลับกันการยกเอาเรื่องราวที่คนดูคุ้นเคยมาเสียดสีทำให้คนดูรู้สึกตลกขบขันได้หลายระดับ ตั้งแต่การรู้สึกขบขันตัวละคร ขบขันการกระทำของคนในสังคม ขบขันเพราะสะท้อนตนเองที่ก็เคยตกอยู่ในสถานการณ์เช่นเดียวกับตัวละคร

จากการวิจัยผู้วิจัยพบว่า การเลือกประเด็นที่มีความสะเทือนอารมณ์ (Sentimental) หรือส่งผลกระทบต่อจิตใจของคนดูทำให้คนดูสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ชีวิตของตนเองเข้ากับบทละครได้มากขึ้น เรื่องที่สะเทือนอารมณ์ ได้แก่ เรื่องที่เกิดขึ้นจริงและคนดูส่วนใหญ่เคยมีประสบการณ์ร่วม มีความทุกข์ร้อน หรือมีความประทับใจกับเรื่องนั้นๆ หรือแม้แต่เป็นปัญหาที่คนดูเองก็ทราบที่อยู่แล้ว เป็นความวิตกกังวลของคนดู หรือเป็นปัญหาที่คนดูก็กำลังเผชิญอยู่แต่อาจจะไม่ได้รับการหยิบยกมาเป็นประเด็นในการสร้างบทละครมากนัก เช่น ปัญหาเรื่องความเชื่อของมกายของคนไทย ปัญหาเรื่องขอทานในเมืองหลวง ปัญหาเรื่องการใช้อำนาจมิชอบในสังคม หรือความน่าประทับใจในน้ำจิตน้ำใจของคนไทยด้วยกัน เป็นต้น และเมื่อนำเสนออย่างตลกขบขัน เสียดสี ยิ่งทำให้คนดูเปิดใจรับการวิพากษ์วิจารณ์ได้มากขึ้น

การใช้องค์ประกอบและโครงสร้างของบทละครพูด สามารถนำมาประยุกต์ใช้สร้างบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมได้

การใช้องค์ประกอบและโครงสร้างของบทละครพูดสามารถนำมาประยุกต์ใช้สร้างบทละครใบ้ได้ แต่นักเขียนบทละครที่อยู่ในบทละครใบ้ควรระลึกเอาไว้เสมอว่าธรรมชาติของการสื่อสารในบทละครพูดและบทละครใบ้ต่างกัน นักเขียนต้องมองเห็นวิธีการปรับระบบภาษาจากการสื่อสารด้วยภาษาพูดไปสู่การสื่อสารด้วยภาษากาย การนำองค์ประกอบและโครงสร้างบทละครมาใช้เป็นเพียงเครื่องมือที่นักเขียนไม่ควรจะยึดติดการใช้มากเกินไป จะต้องระวังการใช้องค์ประกอบด้านภาษา เช่น การใช้ชื่อเรื่อง การใช้เพลง เพราะการใช้ภาษาพูดช่วยอธิบายสิ่งต่างๆ มากจนเกินไปจะทำให้คุณค่าของศิลปะการแสดงละครใบ้ลดลง

ส่วนโครงสร้างของบทละครนั้นผู้วิจัยเห็นว่าสามารถนำมาใช้ในการสร้างบทละครแต่ละเรื่องได้ดี แต่การพยายามปะติดปะต่อขนาดสั้นและจัดให้อยู่ในตำแหน่งต่างๆ ตามโครงสร้างของบทละครเป็นวิธีการทำงานที่ค่อนข้างเป็นอุปสรรค เนื่องจากบทละครแต่ละเรื่องไม่ได้ถูกสร้างให้มีเนื้อหาต่อเนื่องหรือเป็นเหตุเป็นผลซึ่งกันและกัน จึงไม่สามารถเปรียบเทียบได้กับชุดของการ

กระทำในละคร (Dramatic Actions) ได้เสียทีเดียว แต่ผู้วิจัยใช้วิธีการเรียงลำดับเรื่องตามความสำคัญของปัญหาหลัก (Conflict) ของแต่ละเรื่อง หากมองในอีกแง่หนึ่งการทดลองร้อยเรียงเรื่องเพื่อสร้างเส้นเรื่องหลัก (true line) ในบทละครเรื่อง *ไทยจำ* นี้เป็นการทำงานที่อิงแนวคิดการสร้างบทแบบ Devising Theatre ที่มีการสร้างโครงเรื่องแบบภาพปะติด (Collage) โดยแต่ละฉากแต่ละตอนอาจไม่ต่อเนื่องกันเป็นเส้นเรื่องที่ชัดเจน แต่เมื่อดูตั้งแต่ต้นจนจบก็จะสามารถประมวลความคิดต่างๆ ที่ถูกนำเสนอในบทละครแต่ละเรื่องและนำไปสู่แก่นความคิดหลักของเรื่องในที่สุด ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าการนำเอาวิธีการสร้างโครงเรื่องแบบภาพปะติดเป็นกระบวนการสร้างบทที่เหมาะสมกับการสร้างบทละครใบ้ ที่นักแสดงมักสร้างบทละครที่มีขนาดสั้นและแต่ละเรื่องในชุดการแสดงก็มักจะไม่มีความคิดที่เกี่ยวข้องหรือเชื่อมโยงกัน เป็นลักษณะของบทละครตลกขนาดสั้นแบบจบในตอน (Skit) แต่เมื่อทดลองใช้วิธีการสร้างโครงเรื่องแบบภาพปะติดเช่นนี้มาช่วยลำดับเหตุการณ์ ทำให้บทละครสามารถสะท้อนแก่นความคิดหลักของเรื่องที่ชัดเจนได้โดยที่ยังคงรูปแบบของละครสั้นจบในตอนแบบที่นักแสดงคุ้นเคยเอาไว้ ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่ากระบวนการนี้มีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งเพราะเมื่อการทดลองสร้างบทละครใบ้ในงานวิจัยนี้ประสบความสำเร็จทำให้นักแสดงเห็นถึงศักยภาพของบทละครใบ้ที่สามารถนำเสนอแก่นความคิดหลักของเรื่องโดยที่ยังคงรูปแบบการแสดงขนาดสั้นหลายๆ ตอนเอาไว้ได้ และสามารถสื่อสารเรื่องราวที่มีเนื้อหาระจิงจังได้อีกด้วย ซึ่งในภายหลังกวีการสร้างบทละครของนักแสดงก็เปลี่ยนไป โดยนักแสดงพยายามหาแก่นความคิดหลักที่เชื่อมโยงการแสดงแต่ละเรื่อง และใช้แนวคิดของการสร้างโครงเรื่องแบบภาพปะติดชัดเจนขึ้น ดูได้จากชุดการแสดงของนักแสดงที่สร้างขึ้นภายหลังจากงานวิจัยเห็นได้ชัดว่ามีความพยายามสร้างบทละครแต่ละเรื่องให้สื่อสารหรือสะท้อนแก่นความคิดหลักของเรื่องมากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยประสบความสำเร็จในการทดลองผูกเรื่องจากประเด็นปัญหาในสังคม และประยุกต์ใช้องค์ความรู้การสร้างบทละครพูดมาประยุกต์ใช้สร้างบทละครใบ้เรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* โดยบทละครใบ้เรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* เป็นผลลัพธ์ของการลองผิดลองถูกสร้างบทละครใบ้หลายเรื่องก่อนหน้านี้ ผู้วิจัยจะสรุปและอภิปรายองค์ประกอบที่ทำให้บทละครใบ้เรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* สามารถสื่อสารประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมที่จริงจังได้ โดยผู้วิจัยจะอภิปรายเปรียบเทียบกับบทละครใบ้เรื่อง *ศึกวันทรงชัย* ที่ผู้วิจัยเห็นว่า มีข้อบกพร่องในบทละครทำให้ไม่สามารถสื่อสารประเด็นความขัดแย้งทางการเมืองอย่างที่ตั้งใจไว้ได้ การเปรียบเทียบกันจะทำให้เห็นข้อดีและข้อด้อยของบทละครทั้งสองเรื่องอย่างชัดเจน

ตารางที่ 5.1 เปรียบเทียบองค์ประกอบในบทละครใบ้เรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* และ *ศึกวันทรงชัย*

องค์ประกอบในบทละคร	<i>ราตรีสวัสดิ์</i>	<i>ศึกวันทรงชัย</i>
แก่นความคิดหลักของเรื่อง (Main Idea)	คนไทยหลายคนไม่ใส่ใจสงครามที่เกิดขึ้นที่ภาคใต้ รวากับว่าไม่ใช่ประเทศเดียวกัน ในขณะที่ทหารออกไปรบและตายเพื่อปกป้องแผ่นดินไทย คนไทยบางคนยังทำเรื่องไม่เป็นเรื่องสร้างปัญหาและความเดือดร้อนให้ตัวเองและผู้อื่น	มีความขัดแย้งทางความคิดในประเทศไทย แบ่งคนไทยออกเป็น 2 ฝ่าย เช่น ความขัดแย้งเรื่องการเมือง
โครงเรื่อง (Plot)	-โครงเรื่องหลัก ทหารกำลังสู้รบในภาคใต้ วิถีชีวิตในภาคใต้ -โครงเรื่องรอง เมืองหลวง (กทม.) และพื้นที่ประเทศไทยส่วนอื่น	ตักแตนสองตัวละครละกันด้วยลีลามวยไทย แต่ไม่ทราบว่าทะเลาะกันเรื่องอะไร
ตัวละคร (Character)	นักแสดงแสดงเป็นตัวละครหลายตัว โดยมีทหารเป็นตัวละครหลัก	ตักแตน 2 ตัว เป็นตัวละครหลัก ไม่มีการเปลี่ยนตัวละคร แต่ไม่เห็นเป้าหมายและความต้องการของตัวละคร
ช่วงต้นเรื่อง (Beginning)	เปิดเรื่องที่จุดเริ่มเรื่อง (Point of Attack) ทันที่ เข้าสู่ช่วงกลางเรื่องอย่างรวดเร็ว	-
ช่วงกลางเรื่อง (Middle)	- เข้าสู่ความขัดแย้ง (Conflict) เมื่อทหารถูกยิง เปิดฉากการสู้รบ -ตามมาด้วยจุดวิกฤต อุปสรรค และความยุ่งยากที่สูงขึ้นเรื่อยๆ - ขมวดปม (Rising of Action) ตอนที่ชาวบ้านและทหารโดนยิง	- เปิดเรื่องขณะที่ตัวละครอยู่ระหว่างความขัดแย้ง (Conflict) - ความขัดแย้งไม่เพิ่มขึ้น - ขมวดปม (Rising of Action) ตอนที่ตักแตนทั้ง 2 ตัวโดนจับ
ช่วงจบเรื่อง (End)	- การชำระล้างจิตใจ (Catharsis) อยู่ที่ตรงที่ตัวละครชาวบ้านไหว้ขอพรอย่างมีความหวัง	-

จะเห็นได้จากตาราง 5.1 ว่าองค์ประกอบในบทละครเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* มีรายละเอียดที่ชัดเจนกว่าในขณะที่ยุคละครเรื่อง *ศึกวันทรงชัย* ผู้วิจัยพยายามซ่อนความหมายหลายชั้นแต่แก่นความคิด ตัวละคร โครงเรื่องไม่ชัดเจน ทำให้คนดูติดตามเรื่องได้ยาก ในเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* แต่ละช่วงต่อเนื่องสัมพันธ์กันและมีองค์ประกอบต่างๆ ดำเนินไปข้างหน้า ตัวละครเผชิญอุปสรรคและปัญหาที่หนักขึ้นเรื่อยๆ แม้ว่าจะขาดองค์ประกอบบางส่วนไปเช่น การรู้แจ้ง (Enlightenment) ของตัวละครและจุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) จะยังไม่ชัดเจน แต่การเลือกประเด็นที่เป็นปัญหาใหญ่มาสร้างเป็นโครงเรื่องหลัก และใช้ปัญหาที่เล็กกว่าและถูกมองข้ามไปสร้างเป็นโครงเรื่องรอง ทำให้คนดูสามารถเชื่อมโยงประเด็นต่างๆ และเข้าใจแก่นความคิดหลักในที่สุด นอกจากนี้ทั้งสองเรื่องยังมีการใช้อุปกรณ์ประกอบอื่นๆ เช่น เพลง เข้ามาเสริมการเล่าเรื่อง โดยที่เพลงที่ใช้ในเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* มีคำร้องเป็นความหมายชั้นที่ 1 และการแสดงเป็นความหมายที่ผู้วิจัยและนักแสดงตีความเพิ่ม ส่วนเพลงที่ใช้ใน *ศึกวันทรงชัย* ถูกนำมาใช้เพียงแค่ประกอบลีลาท่าทางและสร้างบรรยากาศเท่านั้น

ผู้วิจัยค้นพบว่าการสร้างบทละครที่ต้องการนำเสนอเรื่องที่มีประเด็นอิงบริบททางสังคม ผู้สร้างสรรค์ผลงานจำเป็นต้องหาข้อมูลในเรื่องนั้นๆ อย่างละเอียด เหตุผลมีเหตุผล 2 ข้อ ข้อแรกละครใบ้เป็นศิลปะของการเลียนแบบ การมีต้นแบบที่ชัดเจนจึงมีความสำคัญอย่างยิ่ง นักแสดงต้องมีข้อมูล มีภาพในใจ นักแสดงควรจะต้องรู้จักตัวละคร สิ่งแวดล้อม เหตุการณ์ที่หยาบๆ มาเป็นประเด็นในการสร้างบทละครดีพอสมควร แต่การลอกเลียนแบบของนักแสดงละครใบ้ไม่จำเป็นต้องเลียนแบบอย่างสมบูรณ์ สมจริงชนิดที่ว่าถ้าจะแสดงเป็นนักมวยต้องไปเรียนชกมวยหรือแสดงเป็นขอทานต้องไปสังเกตชีวิตของขอทานเช่นนั้น แต่การเลียนแบบในละครใบ้โดยเฉพาะเรื่องที่มีประเด็นเสียดสี วิพากษ์วิจารณ์สังคมอย่างเรื่องนี้ จะเป็นการเลียนแบบเพื่อ “ล้อเลียน” มากกว่า เหตุผลข้อที่ 2 คือผู้สร้างสรรค์ผลงานโดยเฉพาะอย่างยิ่งนักแสดงและนักเขียนบทละครต้องมีข้อมูลเป็นพื้นฐานความคิดจึงจะสามารถมองอย่างวิพากษ์วิจารณ์ได้ ดังนั้นในกระบวนการวิจัยนี้จึงใช้เวลาและความสำคัญกับการหาข้อมูลจากแหล่งต่างๆ ค่อนข้างมาก แต่ผู้วิจัยประเมินตนเองแล้วว่ยังใช้ข้อมูลที่ได้มาไม่มีประสิทธิภาพเท่าที่ควร ในการทำงานผู้วิจัยควรจะใช้ข้อมูลเป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละครมากกว่าใช้ข้อคิดเห็นของผู้วิจัยและนักแสดง เพราะเมื่อใช้ข้อคิดเห็นเป็นหลัก บทละครที่สร้างอาจจะขาดน้ำหนักการให้เหตุผล ตรรกะในการนำเสนอหรือการนำเสนอข้อคิดเห็นมุมมองอื่นๆ ไป ยกตัวอย่างเช่นในบทละครเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* ที่ผู้วิจัยคิดว่าได้นำเสนออย่างรอบด้านแล้ว แต่ก็มีข้อคิดเห็นจากคนดูว่าถ้าหากผู้วิจัยศึกษาข้อมูลให้ครอบคลุมด้านกว่านี้ จะเห็นมุมมองของฝ่ายใจใต้ที่ต่างออกไปว่าไม่ใช่แค่การ “แบ่งแยก” (ดินแดน) แต่เป็นการ “ทวงคืน” (ดินแดน) เป็นต้น และทั้งผู้วิจัยในฐานะของผู้สร้างบทละครและนักแสดงอาจมี

ความรู้ความเข้าใจในประเด็นปัญหาไม่มากพอ เช่นในเรื่อง *ศึกวันทรงชัย* ทำให้ยังไม่สามารถคิดวิเคราะห์ แยกแยะได้อย่างลึกซึ้ง การที่ไม่เข้าใจปัญหาทำให้น้ำเสียงของการวิพากษ์วิจารณ์อ่อนลง และไม่สามารถเข้าถึงหัวใจหลักของความขัดแย้งได้ ส่งผลให้ภาพที่เลือกมาใช้ยังไม่ชัดเจนพอ

ก่อนที่จะทำงานวิจัยนี้ผู้วิจัยมีความเชื่อว่าละครใบ้ไม่สามารถนำเสนอบางเรื่องได้ เนื่องจากเงื่อนไขที่ละครใบ้ไม่ใช้คำพูด จึงไม่สามารถบรรยายสิ่งต่างๆ ที่มีรายละเอียดเกินกว่าที่ตามองเห็น เช่น สีสนของสิ่งที่มองไม่เห็น ชนิดของผลไม้ ชื่อของตัวละคร หรือแนวคิดเชิงนามธรรม แต่เมื่อได้ทดลองสร้างบทละครใบ้แล้วผู้วิจัยค้นพบว่าความเชื่อของผู้วิจัยนั้นไม่จริงทั้งหมด จริงอยู่ที่ละครใบ้ไม่สามารถใช้การแสดงบรรยายถึงทุ่งดอกไม้หลากสีแดง หรือ มะม่วงสีเหลืองได้ แต่ก็มีวิธีการที่จะใช้เล่าเรื่องความคิดที่เป็นนามธรรมได้ โดยโจทย์ของผู้สร้างสรรค์บทละครใบ้คือต้องตีความคิดออกมาเป็นภาพ เหมือนดั่งนิยายที่ตัวหนังสือไม่มีเสียงผู้เขียนต้องใช้อุปมาโวหารช่วยบรรยาย เช่น เสียงดังราวกับฟ้าผ่า เป็นต้น ในละครใบ้ก็เช่นเดียวกัน ผู้สร้างสรรค์ต้องเรียนรู้ระบบการแปรภาษาพูดเป็นภาพ ไม่ว่าจะเป็นการเล่าอาการ เช่น หนาวจนตัวสั่น เป็นต้น หรือเปรียบเทียบสิ่งหนึ่งกับอีกสิ่งหนึ่ง เช่นที่ผู้วิจัยใช้ในบทละครเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* ว่า คนตายมากมายราวกับใบไม้ร่วง เป็นต้น แต่อย่างไรก็ดี การเปรียบเทียบก็ไม่ควรจะซับซ้อน หรือไกลจากความรู้เดิมของคนดูมากเกินไป อย่างเช่น ผู้วิจัยเปรียบเทียบการต่อสู้ของคนเสื้อเหลือง เสื้อแดง เป็นการต่อสู้ของตั๊กแตนในบทละครใบ้เรื่อง *ศึกวันทรงชัย* ซึ่งคนดูไม่เข้าใจเพราะไม่สามารถเชื่อมโยงการเปรียบเทียบของผู้วิจัยได้ กล่าวโดยสรุปคือ สามารถเล่าเรื่องที่เป็นนามธรรมได้ เล่าเรื่องที่มีรายละเอียดได้บางครั้ง เพียงแต่ผู้สร้างสรรค์งานต้องคำนึงเสมอว่าภาพที่เอามาเปรียบเทียบนั้นชัดเจนและสามารถสื่อสารกับคนดูได้ ซึ่งเป็นโจทย์ที่ทำทนายมากสำหรับการสร้างบทละครใบ้

กระบวนการสร้างสรรค์งานร่วมกันใช้ได้ผลกับการสร้างบทละครใบ้

จากการทดลองสร้างบทละครใบ้โดยอิงขั้นตอนการทำงานและเครื่องมือในการทำงานจากแนวคิดกระบวนการสร้างสรรค์งานร่วมกัน ผู้วิจัยพบว่าเป็นวิธีการที่เหมาะสมกับการสร้างบทละครใบ้อย่างยิ่ง นักแสดงคุ้นเคยกับการสร้างบทละครจากการทดลองแสดงจากปฏิภาณ แต่การนำข้อมูลมาอภิปราย ถกเถียง และการเริ่มต้นทำงานโดยเริ่มจากการหาประเด็นของบทละครก่อนการเลือกกลวิธีการแสดงเป็นกระบวนการใหม่ที่นักแสดงยังไม่คุ้นเคยดีนัก ในช่วงแรกจึงใช้เวลาในการทดลองสร้างบทละครมากกว่าปกติ แต่เมื่อนักแสดงเข้าใจขั้นตอนการทำงานแล้วนักแสดงจึงเห็น

ว่ากระบวนการสร้างสรรค์งานร่วมกันทำให้ผู้ร่วมกระบวนการทุกคนมีส่วนร่วมในการสร้างสรรค์บทละคร นักแสดงสามารถใส่ความคิดเห็นเชิงวิพากษ์วิจารณ์ส่งคมลงไปบนบทละครได้

ผู้วิจัยขอสรุปกระบวนการสร้างสรรค์งานร่วมกันที่ผู้วิจัยเห็นว่าเป็นขั้นตอนการทำงานที่ชัดเจนและใช้ได้ผลกับการสร้างบทละครไปเป็นลำดับ ดังต่อไปนี้

1) การเลือกวัตถุดิบที่หลากหลาย เช่น ภาพถ่าย บทความ เพลง มาใช้ตั้งต้นในการหาประเด็นและสร้างโครงเรื่อง เป็นวิธีการที่น่าสนใจและใช้ได้ผล เพราะทำให้นักแสดงละครใบ้มีความคิดออกนอกกรอบความคิดเดิมว่าการแสดงละครใบ้จะต้องเริ่มต้นสร้างบทจากท่าทางการเคลื่อนไหวของนักแสดงเท่านั้น และทำให้ได้บทละครที่มีความน่าสนใจให้หลายรสสัมผัส นอกจากนี้ยังสามารถใช้เพลงหรือภาพเพื่อกระตุ้นจินตนาการของนักแสดงได้

2) การกำหนดหัวข้อโดยการตั้งคำถาม ผู้วิจัยเปิดประเด็นให้นักแสดงร่วมอภิปราย และใช้วิธีการร่วมกันค้นคว้า ทำให้นักแสดงรู้สึกมีส่วนร่วมในการสร้างบทละคร ซึ่งแตกต่างจากแนวคิดเดิมว่าบทละครนั้นมาจากความคิดของนักเขียนบทละครเพียงลำพัง การที่นักแสดงร่วมแบ่งปันแนวความคิด ประสบการณ์ และถกเถียงกันในประเด็นต่างๆ ทำให้แง่มุมในการสร้างสรรค์บทละครมีความกว้างขวางขึ้น มีมุมมองที่หลากหลาย เกิดความคิดเชิงสร้างสรรค์ใหม่ๆ ซึ่งมีได้มาจากนักเขียนบทละคร ผู้กำกับการแสดง หรือใครคนใดคนหนึ่งเท่านั้น แต่เป็นการทำงานสร้างสรรค์ที่อาศัยการร่วมมือกันอย่างแท้จริง

3) การใช้การแสดงจากปฏิภาณเป็นเครื่องมือหลักในการสร้างบทละครมีความเหมาะสมอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในการแสดงที่ใช้ร่างกายในการสื่อสาร นักแสดงจำเป็นต้องสร้างบทละครตามความเข้าใจ และมุมมองที่นักแสดงมีต่อประเด็นนั้นๆ ด้วยตนเอง โดยผู้วิจัยในฐานะผู้สร้างบทสามารถช่วยนักแสดงเลือกท่าทางที่เหมาะสมอันจะนำไปสู่การสื่อสารแก่นความคิดหลักของเรื่องให้กับนักแสดงได้ ในกระบวนการสร้างสรรค์งานร่วมกันเช่นนี้ผู้สร้างบทจึงไม่ใช่ผู้ออกแบบลีลาท่าทางให้กับนักแสดง แต่เป็นผู้ออกความคิดเห็นในการเลือก ตัด และขัดเกลาการแสดงท่าทางเพื่อให้ตรงตามวัตถุประสงค์ของบทละครตามที่ได้อภิปรายร่วมกันกับนักแสดงเอาไว้ให้ได้ดีที่สุด

4) การหยิบยืมแบบฝึกหัดที่ใช้ในละครพูด เช่น การสร้างตัวละครโดยการสัมภาษณ์นักแสดง ในฐานะตัวละครเป็นวิธีการทำงานที่ได้ผล ทำให้นักแสดงได้ใช้จินตนาการสร้างตัวละครที่มีความสมจริงยิ่งขึ้น ทั้งนี้ยังมีอีกหลายแบบฝึกหัดที่สามารถหยิบยืมมาใช้ในการสร้างตัวละครหรือสร้างโครงเรื่องได้

5) เมื่อเลือกสถานการณ์ที่เหมาะสมแก่การนำเสนอประเด็นได้แล้ว กระบวนการทำงานในขั้นต่อไปที่ผู้วิจัยใช้เสมอคือการนำเอากลวิธีการแสดงละครใบ้มาใช้เพื่อขยายขอบเขตการเล่าเรื่องให้มีความเห็นที่จริง ผิดเพี้ยน และตลกขบขันมากยิ่งขึ้น และใช้ความไม่ปกติในการนำเสนอเป็นกลไกสำคัญที่ปลุกคนดูทำให้ขบคิดซึ่งนำไปสู่การมองเห็นประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์สังคมในที่สุด

จากการทดลองสร้างบทละครใบ้ผ่านกระบวนการสร้างสรรค์งานร่วมกันนั้น ผู้วิจัยพบว่าผู้สร้างบทละครและนักแสดงต้องมีความยืดหยุ่นสูง ยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้ร่วมงานคนอื่น และพร้อมที่จะทดลองทำในสิ่งที่ยอยู่นอกเหนือจากความคุ้นเคยเดิมของตนเอง ดังนั้นการทำงานร่วมกันสิ่งสำคัญนอกเหนือจากกระบวนการและเครื่องมือต่างๆ แล้วผู้เข้าร่วมกระบวนการจะต้องเป็นผู้ที่ไม่เอาความคิดเห็นของตนเองเป็นใหญ่ สามารถโอนอ่อนผ่อนปรน แต่ในขณะเดียวกันก็มีความคิดเป็นตัวของตัวเองและกล้าแสดงความคิดเห็นด้วย การนำกระบวนการสร้างสรรค์แบบร่วมมือกันไปใช้กับนักแสดงกลุ่มใหม่ จำเป็นต้องมีข้อตกลงร่วมกันและผู้เข้าร่วมกระบวนการทุกคนจะต้องเข้าใจหลักการและแนวคิดของการทำงาน ผู้วิจัยเชื่อว่าการทำงานสร้างสรรค์ในลักษณะของการทำงานร่วมกันเช่นนี้ หากมีการทำงานร่วมกับนักแสดงกลุ่มใหม่นอกเหนือจากจะได้บทละครเรื่องใหม่ที่แตกต่างออกไปจากเดิมโดยสิ้นเชิงแล้ว ยังจะเกิดองค์ความรู้ใหม่ต่อไปไม่มีที่สิ้นสุด

ประโยชน์ของงานวิจัย

ผู้วิจัยค้นพบบทบาทหน้าที่ของนักเขียนบทละครในกระบวนการสร้างบทละครใบ้ ก่อนการวิจัยผู้วิจัยไม่เคยเห็นนักแสดงละครใบ้ในประเทศไทยทำงานร่วมกับนักเขียนบทละครมาก่อน เท่าที่พบมีแต่การสร้างบทด้วยตนเอง หรือร่วมกันสร้างกับเพื่อนร่วมคณะและขอให้ผู้กำกับการแสดงช่วยดูภาพรวมให้ ผู้วิจัยเห็นว่าประโยชน์ของการมีนักเขียนบทละครในกระบวนการทำงานทำให้บทละครใบ้มีประเด็นการนำเสนอชัดเจนขึ้น การมีสายตาที่ยอยู่นอกเหนือกระบวนการทัศน์เดิมของนักแสดงมาช่วยสร้างสรรค์บทละครใบ้ทำให้ได้ผลงานที่มีความหมายมากขึ้น ทำให้ละครใบ้ทำหน้าที่วิพากษ์วิจารณ์สังคมได้อย่างเต็มประสิทธิภาพ เพราะผู้วิจัยเชื่อว่าบทละครคือกระดูกสันหลังของละครทุกประเภท หากร่างกายไม่มีโครงสร้างกระดูกที่แข็งแรงย่อมเสียหลักการทรงตัวในทางกลับกันถ้าร่างกายมีกระดูกสันหลังแข็งแรงแล้วก็จะสามารถยืนตรงได้อย่างสง่างาม จะกระโดด จะโค้ง หรือจะย่อตัวอย่างไรก็ไม่ต้องกลัวล้ม แม้แต่ละครใบ้ที่ไม่มีบทสนทนา ไม่มีการเขียนบันทึกบทละครเป็นลายลักษณ์อักษรก็จำเป็นต้องมีบทละครเช่นเดียวกัน トラบไตที่บทละคร

ไปต้องการบทละครที่แข็งแรง บทบาท หน้าที ของนักเขียนบทละครก็ควรจะมีมีความสำคัญในกระบวนการสร้างบทละคร ดังที่ผู้วิจัยได้พยายามพิสูจน์ตลอดการวิจัยครั้งนี้

ผู้วิจัยพบว่าละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* สามารถทำให้คนดูมองเห็นปัญหาสังคมที่เกิดขึ้นทุกวัน จนบางครั้งกลายเป็นเรื่องชินตาจนทำให้หลงลืมหรือมองข้ามปัญหาไป ผู้วิจัยมิได้นำเสนอหนทางการแก้ปัญหาในบทละคร เนื่องจากก่อนการวิจัยผู้วิจัยต้องการนำเสนอเพียงแค่ว่าบทละครที่นำเอาประเด็นปัญหาในสังคมมาใช้เป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละคร เพื่อสื่อสารกับคนดูชาวไทย โดยคิดแต่เพียงว่าการนำเรื่องใกล้ตัวมานำเสนอจะทำให้คนดูเข้าใจเรื่อง เข้าใจสารที่ผู้วิจัยต้องการนำเสนอได้ดียิ่งขึ้น แต่เมื่อทดลองจัดแสดงแล้วผู้วิจัยกลับพบว่าคนดูหลายคนไม่เพียงแต่เห็นประเด็นการวิพากษ์วิจารณ์สังคม แต่รู้สึกว่ายากจะแก้ไข เปลี่ยนแปลง อยากรงมือทำอะไรบางอย่างเพื่อช่วยแก้ปัญหาสังคม แต่เนื่องจากผู้วิจัยยังมิได้นำเสนอทางแก้ไขปัญหา ทำให้คนดูรู้สึกว่าการนำเสนอเป็นการกระตุ้นสำนึกของคนดูให้สนใจปัญหาสังคมมากขึ้น ซึ่งผู้วิจัยรู้สึกยินดีเป็นอย่างยิ่งที่ละครใบ้สามารถทำหน้าที่เป็นหน่วยเล็กๆ ในการกระตุ้นเตือนคนดูให้เห็นปัญหาและก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงกับคนดูได้ นอกจากนั้นยังทำให้นักแสดงเห็นบทบาทหน้าที่ของละครใบ้ในการสื่อสารกับคนดูในเชิงความคิดชัดเจนขึ้น นักแสดงตระหนักถึงหน้าที่ของละครที่มีต่อสังคม ทำให้นักแสดงอยากสร้างสรรค์ผลงานในแนวทางนี้ต่อไป

5.2 ข้อสังเกตจาก *ไทยจ๋า ฉบับหลังงานวิจัย*

หลังจากงานวิจัยกลุ่มละครใบ้แบบไม่มีได้นำการแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจ๋า* ไปจัดแสดงซ้ำในโอกาสต่างๆอีกหลายครั้ง โดยมีรายละเอียดเกี่ยวกับวันเวลาดังนี้ 1.การแสดงปิดเทศกาลละครกรุงเทพฯ (Bangkok Theatre Festival) จำนวน 1 รอบ เมื่อเดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2552 ณ เวทีกลาง สวนสันติชัยปราการ ถนนพระอาทิตย์ 2.เข้าร่วมการแสดงละครใบ้ในกรุงเทพฯ (Pantomime in Bangkok) ครั้งที่ 11 เมื่อเดือน กรกฎาคม พ.ศ.2553 จำนวน 6 รอบ ณ หอประชุมเมืองไทย ประกันชีวิต 3.การแสดงพิเศษในงาน Humour in ASEAN International Conference จัดโดยภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 4 สิงหาคม พ.ศ. 2553 จำนวน 1 รอบ ณ โถงอาคารมหาจุฬาลงกรณ์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และกลับมาแสดงอีก 1 รอบในพิธีเปิดเทศกาลละครกรุงเทพฯ (Bangkok Theatre Festival) เดือนพฤศจิกายน พ.ศ.2553

ไทยจำ ฉบับหลังงานวิจัยนี้ ผู้วิจัยไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องในกระบวนการปรับแก้บท แต่ได้เป็นผู้สังเกตการณ์ในฐานะเจ้าของโครงการ โดยฉบับปรับแก้นี้ได้ผู้กำกับการแสดง นิกร แซ่ตั้ง ศิลปินศิลปาธรสาขาศิลปะการแสดง มาช่วยดูภาพรวมและปรับแก้บทให้มีความกระชับ เหมาะสมที่จะเอาไปแสดงในโอกาสต่างๆ โดยตัดการแสดงจาก 7 เรื่อง เหลือเพียง 5 เรื่อง ได้แก่ *ไหว้ไทย* *พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ* *สักศรี* *สุปฏิปันโณ* และ *ราตรีสวัสดิ์* มีการเพิ่มฉากทหารสลายการชุมนุม จากเหตุการณ์ความรุนแรงเมื่อเดือนพฤษภาคม พ.ศ. 2553 ซึ่งเป็นเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นหลังงานวิจัยไว้ในบทละครใบ้เรื่อง *ไหว้ไทย* นอกจากนี้ยังตัดฉากบทนำของเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* ออก ตัดการใช้ชื่อเรื่อง แผนที่ ฉายบนฉากหลังออก นอกจากการปรับเปลี่ยนรูปแบบการนำเสนอและบทละครแล้วยังมีการเพิ่มการแสดงขนาดสั้นประมาณ 20-30 นาที ก่อนการแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* ด้วย เป็นการแสดงตลกและมายากลซ้ำกัน ซึ่งนักแสดงให้เหตุผลว่าการแสดงชุดนี้ใช้ละลายพฤติกรรมคนดู เรียกให้คนดูสนใจ และติดตามการแสดงที่กำลังจะเกิดขึ้น ซึ่งเป็นชุดการแสดงที่นักแสดงมักใช้เป็นการแสดงเปิดเรื่องก่อนที่จะแสดงละครใบ้เรื่องยาวเสมอ

ผู้วิจัยเห็นว่าการปรับแก้บทละคร วิธีการนำเสนอ และเพิ่มการแสดงตลกเข้าไป สะท้อนให้เห็นวิธีการที่นักแสดงใช้ประนีประนอมกับคนดู โดยที่นักแสดงเลือกตัดเรื่องที่ “เข้าใจยาก” ออกไป (*I ♥ Thailand* และ *ศึกวันทรงชัย*) เพิ่มการแสดงที่ตลกขบขันซึ่งไม่เกี่ยวข้องกับเส้นเรื่องหลักแต่อย่างไรก็ตาม แสดงให้เห็นว่านักแสดงยังคงมีความกังวลว่าจะต้องนำเสนอการแสดงละครใบ้โดยใช้ความตลกขบขันนำเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทย แต่ถึงอย่างไรก็ตามนักแสดงไม่ตัดและไม่ปรับบทละครเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* ทั้ๆที่ในช่วงการทำงานวิจัยเป็นบทละครเรื่องที่นักแสดงมีความกังวลในเนื้อหามากที่สุด ผู้วิจัยตีความว่านักแสดงมีความรู้สึกมั่นใจมากขึ้นที่จะนำเสนอการแสดงละครใบ้ที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมโดยตรงไปตรงมา เพราะนักแสดงเห็นว่าคนดูเกิดความรู้สึกซาบซึ้งกินใจ ประทับใจกับเนื้อหาและการนำเสนอ พอจะสรุปได้ว่านักแสดงคำนึงถึงความชื่นชอบของคนดูเป็นหลัก

จากการสังเกตการณ์ผู้วิจัยเห็นว่าการตัดบทละครออก 2 เรื่อง ไม่ได้เปลี่ยนแปลงเส้นเรื่องแต่อย่างไร เพราะบทละครทั้งสองเรื่องอยู่ในช่วงกลาง (Middle) ของเรื่อง แต่การตัดออกทำให้บทละครเรื่อง *ไทยจำ* มีช่วงกลางที่สั้นลง มีความขัดแย้ง (Conflict) น้อยลง ทำให้จุดสูงสุดของเรื่อง (Climax) ไม่ส่งผลกระทบต่อใจคนดูอย่างรุนแรงเหมือนในฉบับก่อน แต่ถึงอย่างไรก็ตามคนดูที่เพิ่งเคยดูการแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* เป็นครั้งแรกก็จะไม่รู้สึกถึงความเปลี่ยนแปลงในข้อนี้ นอกจากนี้ยังพบจุดอ่อนของการนำเสนอประเด็นทางสังคมมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละครใบ้

ผู้วิจัยค้นพบว่าเมื่อเวลาผ่านไปเพียง 2-3 ปี ประเด็นหลายเรื่องในบทละครกลับไม่ทันสมัยอีกต่อไป เพราะสังคมเปลี่ยนแปลงเร็ว ทำให้การนำกลับมาจัดแสดงใหม่ในแต่ละครั้งผู้สร้างสรรค์ผลงานต้องพิจารณาให้ดีว่าเนื้อหามีความเหมาะสมกับยุคสมัยอยู่หรือไม่ และเพราะเหตุนี้จึงต้องมีการปรับแก้บทละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* เรื่อยๆ ซึ่งต่างจากบทละครใบ้และละครพูดหลายเรื่องที่มีความเป็นสากลด้านกาลเวลามากกว่า แต่ถึงอย่างไรก็ตามการนำบทละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* จากกลับมาแสดงใหม่ยังสะท้อนให้เห็นถึงปัญหาบางปัญหาที่เมื่อ 2 ปีที่แล้วเป็นอย่างไรทุกวันนี้ก็ยังเป็นเหมือนเดิมไม่ได้รับการแก้ไขให้ดีขึ้น เช่น ปัญหาขอตานแร่ร้อนในเรื่อง *พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ* หรือ ปัญหาความขัดแย้งรุนแรงในภาคใต้ในเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* เป็นต้น ถึงอย่างไรก็ตามข้อดีของการเลือกใช้ประเด็นทางสังคมมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละครใบ้ ทำให้ละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* เป็นเสมือนบทบันทึกเหตุการณ์ช่วงเวลาหนึ่งในประเทศไทย ซึ่งถือเป็นการเพิ่มคุณค่าให้กับละครใบ้ไทยอีกประการ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้รับการบอกเล่าว่ามีนักแสดงรุ่นใหม่ที่ได้ชมการแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ* และเกิดความประทับใจจนก่อตั้งกลุ่มละครใบ้กลุ่มใหม่ขึ้น ได้แก่ กลุ่ม Male-Time และได้สร้างบทละครใบ้เรื่องใหม่และจัดแสดงแล้วหลายครั้ง นับเป็นความสำเร็จของงานวิจัยอีกประการ

5.3 ทิศทางการสร้างบทละครใบ้หลังงานวิจัยของกลุ่มละครใบ้เบปีไม่ม่

หลังจากงานวิจัยนักแสดงละครใบ้กลุ่มเบปีไม่ม่ได้สร้างสรรค์การแสดงละครใบ้เรื่องใหม่อีกหลายเรื่อง ผู้วิจัยได้ชมการแสดงและสัมภาษณ์นักแสดงว่าหลังจากงานวิจัยนักแสดงได้นำองค์ความรู้ที่ได้จากงานวิจัยไปใช้สร้างบทละครหรือไม่ ผู้วิจัยเห็นว่ามี การนำไปใช้จริงและนักแสดงเองก็เห็นความแตกต่างในผลงานตนเอง นักแสดงกล้านำเสนอประเด็นที่จริงจังมากขึ้น เช่น ปัญหาครอบครัว ปัญหาการไม่ยอมรับเพศที่สามในสังคมไทย ปัญหาเรื่องจิตสำนึกของคนไทย เป็นต้น มีการนำเสนอเรื่องราวที่มีความซาบซึ้ง เลียนแบบความจริง (Realistic) มากขึ้นกว่าเดิม ไม่มุ่งเน้นการนำเสนอเฉพาะเนื้อหาตลกขบขัน เข้าใจง่ายเหมือนแต่ก่อน นักแสดงกล่าวว่าคนดูที่ดูการแสดงของเบปีไม่ม่เป็นประจำหลายคนแสดงความคิดเห็นว่าละครใบ้ของเบปีไม่ม่มีเนื้อหา “เป็นผู้ใหญ่” ขึ้น นอกจากนี้ยังมีการผูกเรื่องราวจากประเด็นทางสังคม หรือเหตุการณ์ที่เฉพาะเจาะจงที่เกิดขึ้นในสังคมไทยอีกหลายเรื่อง เช่น ละครใบ้เรื่อง *ยี่มสู๋ Flood* ที่นำเอาเหตุการณ์น้ำท่วมใหญ่ในประเทศไทย เมื่อปี พ.ศ. 2554 มาล้อเลียน เสียดสี

ในแง่ของกระบวนการสร้างบทละคร นักแสดงใช้การแสดงจากปฏิภาณเป็นหลักอยู่แล้ว แต่มีการนำมาใช้เพิ่มในการหาสถานการณ์ และสร้างตัวละคร มีการทดลองสร้างตอนจบหลายๆ แบบและเลือกตอนจบที่เห็นว่าสามารถสื่อสารแก่นความคิดหลักของเรื่องได้ตามที่นักแสดงต้องการ มีการใช้เพลงประกอบการแสดงที่มีการตีความเพิ่มขึ้นจากเนื้อเพลงเหมือนกับที่ใช้ในเรื่อง *ราตรีสวัสดิ์* และยังมีกลวิธีการผูกเรื่องที่ซับซ้อนขึ้น เช่น การเล่าเรื่องที่ประกอบด้วยโครงเรื่องหลัก และโครงเรื่องรอง เช่น ละครใบ้เรื่อง *สตาร์ วอร์ส (Star Wars)* นักแสดงไม่ได้แค่เล่าเรื่องเลียนแบบหรือล้อเลียนภาพยนตร์ดังเช่นที่ผ่านมา แต่มีการสร้างโครงเรื่องรองที่ซ่อนความหมายถึงโลกในจินตนาการของเด็กที่ขาดความอบอุ่น มีการนำเอาปัญหาครอบครัวของชนชั้นกลางที่พ่อแม่ไม่มีเวลาให้ลูกมาเป็นประเด็นหลัก และเล่าเรื่องสลับไปมาระหว่างโครงเรื่องหลักและโครงเรื่องรองอย่างมีชั้นเชิง นอกจากนี้ยังเห็นได้ชัดว่านักแสดงใช้กระบวนการสร้างสรรค์งานร่วมกันมากขึ้น โดยให้ผู้กำกับการแสดงมีบทบาทในการร่วมสร้างบทละครมากยิ่งขึ้นนอกเหนือจากหน้าที่เดิมในการช่วยดูเป็นสายตาจากภายนอกและขัดเกลาการแสดงเท่านั้น ถึงแม้ว่าหลังจากงานวิจัยนักแสดงจะไม่ได้สร้างบทละครร่วมกับนักเขียนบทละครแต่ก็เห็นได้ชัดว่าผู้กำกับการแสดงมีส่วนสำคัญในฐานะผู้สร้างบทละคร จากผู้สังเกตการณ์ภายนอกได้กลายเป็นผู้ร่วมกระบวนการที่อยู่ภายในและนักแสดงเปิดทางให้ผู้กำกับได้แสดงมุมมองของในฐานะผู้สร้างบทละครในละครใบ้ได้มากขึ้น

5.4 ข้อเสนอแนะ

งานวิจัยนี้เป็นเพียงตัวอย่างการทดลองสร้างบทละครใบ้โดยประยุกต์วิธีการจากแนวคิดการสร้างบทละครใบ้ซึ่งนักแสดงละครใบ้ใช้กันโดยทั่วไป ร่วมกับการใช้ทฤษฎีการเขียนบทละครพูดเป็นกรอบในการดำเนินการวิจัย จากผลการทดลองผู้วิจัยเห็นว่าแนวทางการดำเนินการในการใช้ทฤษฎีการเขียนบทละครพูดมาสร้างบทละครใบ้นั้นเป็นแนวทางที่ใช้ได้ผล แต่ยังมีข้อบกพร่องในงานอยู่ ดังนั้น หากมีการวิจัยศึกษาเพิ่มเติม ข้อที่ผู้วิจัยเห็นว่าสิ่งที่ควรที่จะเพิ่มเติมแก้ไข คือ

- 1) การค้นคว้าข้อมูลตัวเรื่องที่จะนำมาเป็นวัตถุดิบในการสร้างบทละครใบ้ควรที่จะศึกษาโดยละเอียดรอบด้าน
- 2) ผู้วิจัยควรที่จะศึกษาวิธีการแสดงละครใบ้ในทางปฏิบัติ ผู้วิจัยพบว่าถ้าหากผู้สร้างสรรคงานละครใบ้ ได้แก่ ผู้กำกับการแสดง และนักเขียนบทละคร มีความรู้ความสามารถในการแสดงละครใบ้ หรือศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว จะทำให้เข้าใจปัญหาในการแสดง เข้าใจรูปแบบการแสดง ทำให้สามารถสื่อสารได้อย่างตรงประเด็น จะได้ไม่เสียเวลากับการค้นหาหรือทดลองใช้กลวิธีการแสดงละครใบ้ซึ่งมีมากมาย และหันมามุ่งเน้นให้ความสนใจกับการพัฒนาบท

ละครใบ้ และข้อสุดท้ายหากมีการวิจัยที่คล้ายกันนี้อีกครั้งผู้วิจัยจะจัดการเสวนาและออกแบบแบบสอบถามที่รัดกุมกว่านี้ เพราะผู้วิจัยพบว่าเสียงสะท้อนจากคนดูช่วยทำให้มองเห็นปัญหา ข้อดี ข้อเสีย ของบทละครได้ดีที่สุด ข้อมูลที่ได้เป็นประโยชน์ต่อการประเมินผลการวิจัยครั้งนี้และเป็นแนวทางสำหรับการค้นคว้าวิจัยต่อไป

หากมีการศึกษาวิจัยในหัวข้อใกล้เคียง หรือมีผู้สนใจจะนำแนวทางการสร้างบทละครใบ้จากการวิจัยนี้ไปทดลองสร้างบทละครใบ้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะซึ่งสามารถนำไปปรับใช้เป็นโจทย์ในงานวิจัยอื่นๆ ที่อาจเกิดขึ้นในอนาคตได้ เช่น

1) ควรตั้งหัวข้องานวิจัยให้มีความชัดเจนขึ้น การวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยอาจจะเป็นโจทย์ที่กว้างเกินไป ผู้ที่สนใจอาจเลือกประเด็นที่เฉพาะเจาะจงกว่านี้ เช่น สร้างบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์การเมืองไทย พ.ศ. 2556 วิพากษ์วิจารณ์วงการบันเทิงไทย วิพากษ์วิจารณ์วิถีชีวิตทุนนิยมของคนกรุงเทพฯ เป็นต้น

2) กำหนดตัวแปรสำคัญใหม่ เช่น ทดลองสร้างบทละครใบ้ร่วมกับนักแสดงกลุ่มใหญ่ 5-10 คน ทดลองสร้างบทละครใบ้สำหรับการแสดงเดี่ยว เป็นต้น

3) ทดลองกำหนดกลุ่มคนดูเป้าหมายที่ต้องการจะสื่อสารด้วย เช่น ทดลองสร้างบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาทรงพลังให้เด็กประถมเข้าใจเรื่องการคอร์รัปชัน ทดลองสร้างบทละครใบ้ที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับข้อควรปฏิบัติเวลาท่องเที่ยวในประเทศไทยให้แก่นักท่องเที่ยวชาวต่างชาติ เป็นต้น

4) นำเอากระบวนการในงานวิจัยนี้ไปทดลองใช้สร้างบทละครสำหรับการแสดงประเภทอื่นๆ ที่ไม่ใช่ภาษาพูดเหมือนกัน เช่น การเต้นรำที่มีการผูกเรื่องราวแบบละคร (Dance Theatre) การแสดงมายากลที่ต้องการใช้บทละครช่วยสร้างความน่าสนใจ เป็นต้น

5) อาจทดลองใช้บทละครพูดมาเป็นโจทย์ในการสร้างการแสดงละครใบ้

นอกจากนี้ยังควรมีการศึกษาบทบาท หน้าตาของละครใบ้ในประเทศไทยว่ามีศักยภาพในการสื่อสารสะท้อนมุมมองได้ในสังคมได้บ้าง เพราะละครใบ้เป็นการแสดงที่มีความน่าสนใจและยังมีรูปแบบการแสดงที่สนุกสนาน ตลกขบขัน ซึ่งต้องรสนิยมของคนไทยทั่วไปอยู่แล้ว แต่ที่ต้องพัฒนาเพิ่มคือเรื่องของบทละคร เพื่อที่ละครใบ้จะได้ทำหน้าที่ของศิลปะการละครในการเป็นกระจกสะท้อนสังคม และก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคมได้อย่างเป็นรูปธรรม เจตนา นาค วัชระ นักวิชาการและนักวิจารณ์ได้กล่าวแสดงความคิดเห็นถึงกลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม่ม่และงานวิจัย

ชิ้นนี้ในงานเสวนา “ชิ้นเชียง” เมื่อวันที่ 23 กรกฎาคม 2554 ณ หอศิลป์วัฒนธรรมแห่ง
กรุงเทพมหานครว่า นักวิชาการและศิลปินควรจะแลกเปลี่ยนความรู้ซึ่งกันและกันให้มากขึ้น
วิทยานิพนธ์ฉบับเดียวยังไม่เพียงพอ นักวิชาการมีหน้าที่ชี้ให้เห็นว่าความสัมพันธ์ของศิลปะกับ
บ้านเมืองเราเป็นอย่างไร ซึ่งศิลปะการละครสามารถเตือนสติผู้คนได้ จึงนับว่ามีความสำคัญต่อ
สังคมมาก

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

กฤตยา เชื้อมวราศาสตร์. “อัน-ไพฑูรย์ ไหลสกุล” ต้นธารละครใบ้ไทย เปิดมุมมองแบบขำไม่
ออก.” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: [http://www.matichon.co.th/news_detail.php?](http://www.matichon.co.th/news_detail.php?newsid=1348377648&gripid=03&catid=03)

newsid=1348377648&gripid=03&catid=03 2555. สืบค้น 1 เมษายน 2556

คำรณ คุณะดิลก. นักวิชาการการละคร. สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2552.

เจริญขวัญ แพรกทอง. “ละครใบ้: นาฏกรรมแห่งความเงิบ.” *THE EARTH Magazine* 1, 11
(2537): 52-70.

ชนประคัลภ์ จันทร์เรือง. อดีตอาจารย์ผู้สอนวิชาละครใบ้ ภาควิชาศิลปการละคร คณะ
อักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. สัมภาษณ์, 11 มีนาคม 2553.

ณัฐพล คุ่มเมธา. นักแสดงละครใบ้. สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2552.

ทองเกลื้อ ทองแท้. นักแสดงละครใบ้. สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2552.

“ประวัติพระจันทร์เสี้ยวการละคร.” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก:

<http://www.crescentmoontheatre.org/about/history.php> 2555. สืบค้น 1 เมษายน
2556.

ไพฑูรย์ ไหลสกุล. นักแสดงละครใบ้. สัมภาษณ์, 6 สิงหาคม 2552.

รวมกฤติ มหาวิณีจชัยมนตรี. นักแสดงละครใบ้. สัมภาษณ์, 25 ตุลาคม 2552.

รัชชัย รุจิวิวัฒน์. นักแสดงละครใบ้. สัมภาษณ์, 28 กรกฎาคม 2552.

วิสุทธิ กุศลมนมัย. นักแสดงละครใบ้. สัมภาษณ์, 7 สิงหาคม 2552.

สมพร พูราจ. *Mime: ศิลปะท่าทางและการเคลื่อนไหว*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2554.

สมพร พูราจ. ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาขาการละคร คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์. สัมภาษณ์, 4 มีนาคม 2553.

สุวัฒน์ สุวรรณเดโชชัย. นักแสดงละครใบ้. สัมภาษณ์, 10 สิงหาคม 2552.

ภาษาอังกฤษ

Allain, Paul and Harvie, Jen. *The Routledge Companion to Theatre and Performance*.
London: Routledge, 2006.

Aubert, Charles. *The Art of Pantomime*; translated from the French by Edith Sears.
New York: B. Blom, 1970.

Bicât, Tina. *Devised and Collaborative Theatre: A Practical Guide*. Marlborough:
Crowood, 2002.

Catron, E. Louise. *The Elements of Playwriting*. New York: Macmillan, 1993.

Downs, William Missouri and Wright, Lou Anne. *Playwriting from Formula to Form: A
Guide to Writing a Play*. Fort Worth: Harcourt Brace College Publishers, 1998.

Egri, Lajos. *The Art of Dramatic Writing: Its Basis in the Creative Interpretation of
Human Motives*. Boston: The Writer, 2004.

Feder, Jack Happy. *Mime Time: 45 complete routines for everyone*. Colorado:
Meriwether Pub, 1992.

Graham, Scott and Hoggett, Steven. *The Frantic Assembly Book of Devising Theatre*.
London: Routledge, 2009.

Hatcher, Jeffrey. *The Art & Craft of Playwriting*. Cincinnati: Story Press, 1996.

Hull, Raymond. *How to Write a Play*. Ohio: Writer's Digest Books, 1983.

Lecoq, Jaques. *Theatre of Movement and Gesture*; edited by David Bradby. London:
Routledge, 2006.

Loeschke, Sheppard Maravene. *All about Mime: Understanding and Performing the
Expressive Silence*. New Jersey: Prentice – Hall, Inc, 1982.

Lust, Annette. *From the Greek Mimes to Marcel Marceau and Beyond.*, Oxford: The
Scarecrow Press, 2003.

Roznowski, Rob and Domer, Kirk. *Collaboration in Theatre: A Practical Guide for Designers and Directors*, New York: Palgrave Macmillan, 2009.

Smith, Philip and John, Goss. *Very Thai: Everyday Popular Culture*, Bangkok: River Books, 2005.

Thomas, James. *Script Analysis for Actors, Directors, and Designers*. Boston: Focal Press, 1999.

Toomey, Kelly Susie. *Mime Ministry: An Illustrated, Easy-to-Follow Guidebook for Organizing, Programming and Training a Troupe of Christian Mimes*. Colorado: Meriwether., 1986.

Wainscott, Ronald and Fletcher, Kathy. *Theatre: Collaborative Acts*. Boston: Allyn and Bacon, 2004.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก.

บทละครใบ้เรื่อง ไทยจำ

และบันทึกการเคลื่อนไหวของตัวละคร (Blocking และ Stage Direction)

บทละครใบ้เรื่อง

ไทยจำ

โดย

เพียงไพฑูรย์ สัตราวาหะ

...มันคือเรื่องไร้สาระประจำวัน

บางครั้งก็เป็นแค่เรื่องเล็กๆ แต่บางครั้งหมายถึงชีวิตของใครบางคน บางครั้งสะท้อนปัญหาในชาติ บางครั้งย้อนกลับไปตำใครอีกหลายคน

เพราะถ้าไม่เชื่อก็อย่าลบลหู่...รถคันนี้สี่เขี้ยวหัวเปิด

ความเชื่อที่เหมือนจะใช่แต่บางทีก็อาจจะไม่ ความเชื่อที่เรายังยึดแต่ก็มีให้เห็นทุกวัน แกรมบางครั้งเราก็ทำมันเอง

ที่นี่ประเทศไทย ประเทศใคร ประเทศเรา ไร้สาระรายวัน หัวเราะได้ทุกวันไม่หนักหัวใคร แต่กำลังลึบอะไรไปหรือเปล่า?

ในความมืด เสียงเพลง “พม่าประเทศ” (เพลงสัญญาณเคารพองชาติ) ดังขึ้น

เสียงสัญญาณบอกเวลา ระฆังโบราณแห่งหนึ่ง

เพลง “ต้นวรเชษฐ”

ไฟขึ้น เห็นนักแสดงสามคนยืนไหว้อย่างสวยงาม ท่าทางการไหว้ของพวกเขาค่อยๆ เปลี่ยนกลายเป็นการระบำสั้นๆ ที่ประกอบขึ้นจากท่าไหว้

เพลงจบ

ไหว้ไทย

คนไทยใช้การไหว้เพื่อเป็นสัญลักษณ์ของการทักทาย การขอโทษ การขอบคุณ การทำความเคารพ ฯลฯ แต่ท่าทางการไหว้เพียงแค่ว่าเดี๋ยวก็ถูกใช้สื่อสารได้หลายความหมาย หลายจุดประสงค์ หลายสถานการณ์ ทุกครั้งของการไหว้ย่อมมีผู้ได้รับอำนาจและผู้สูญเสียอำนาจ แต่ใครล่ะจะเป็นผู้ที่มีอำนาจมากที่สุดในห้วงโชนของการไหว้ครั้งนี้

ไฟขึ้น

หมาตัวหนึ่งกำลังนั่งเกาหู มันเห็นเด็กชายตัวเล็กๆ คนหนึ่งเดินเข้ามา

เด็กชายมีขนมอยู่ในมือ เขากำลังกินขนมอย่างเอร็ดอร่อย

มันเห็นขนมอยากกินบ้าง มันรีบกระโจนเข้าไปใส่เด็กชายเพื่อขอขนม

เด็กชายจะให้ขนมแต่มีข้อแม้ว่าเจ้าหมาต้องทำท่าไหว้ให้เขาดูก่อน

หมาไหว้ เด็กแบ่งขนมให้

เด็กโต ตัวใหญ่กว่าเดินกว้างเข้ามาเห็นเด็กชายตัวเล็กมีขนมอยู่ในมือ

เด็กชายตัวโตอยากได้ขนม เขาขู่และตบหัวเด็กชายตัวเล็ก

เด็กชายตัวเล็กร้องไห้ ยกมือไหว้และยอมให้ขนมเด็กชายตัวโตแต่โดยดี

คุณครูเห็นเหตุการณ์ คุณครูดุเด็กชาย

คุณครูให้เด็กชายแบมือ ครูจะตี เด็กชายยกมือไหว้ขอโทษเพราะกลัวไม่เรียน

ครูทำโทษเด็กชายด้วยการตี

คุณแม่ไฮโซของเด็กชายเข้ามาเห็น คุณแม่โวยวายที่คุณครูตีเด็กชาย

คุณครูพยายามอธิบายเหตุผลแต่คุณแม่ไม่ฟัง

คุณครูจึงไหว้ขอโทษคุณแม่เพื่อจบเรื่อง

คุณแม่ไฮโซเดินเฉียดฉาย ใส่เครื่องประดับราวตู้เพชรเคลือบที่

คุณแม่ไฮโซเจอใจรปลัน

คุณแม่ไฮโซยกมือไหว้ขออภัยไม่ให้ใจรทำร้าย

ใจรโมยเครื่องประดับของมีค่าของคุณแม่ไป

ใจรขโมยเตอร์ไฮค์หนี แต่เจอตำรวจจรวจตั้งด่านตรวจ

ใจรู้สึกกลัว แต่พยายามสงบอาการไม่ให้มีพิรุณ

ตำรวจจรรยาจะเขียนใบสั่งให้โจรขอหาไม่ใส่หมวกกันน็อค

โจรยกมือไหว้และแอบให้สินบนตำรวจ

ตำรวจจรรยาปล่อยโจรไปง่ายๆ

นายตำรวจชั้นผู้ใหญ่เข้ามาเห็น ตำรวจจรรยาจับตะเบ๊ะทำความเคารพอย่างซึ้งซึ้ง

นายตำรวจทำท่าเหมือนจะเอาผิดตำรวจจรรยา แต่ปรากฏว่าเขามาทวงเงินสินบน

ตำรวจจรรยาจ่ายเงินสินบนให้นายตำรวจอย่างอ่อนน้อม

นายตำรวจนับเงินที่ได้ เสี่ยงกระแอมดั่งขึ้น นายตำรวจหันไปเจอท่านรัฐมนตรี

นายตำรวจจับตะเบ๊ะทำความเคารพ

ท่านรัฐมนตรีมารับเงินใต้โต๊ะ นายตำรวจจับให้อย่างรู้กัน

ท่านรัฐมนตรีเพิ่มศึให้นายตำรวจทันที

ท่านรัฐมนตรีออกเยี่ยมประชาชน เห็นชานากำลังปลุกข้าว

ท่านรัฐมนตรีเข้าไปขอคะแนนเสียง เขายกมือไหว้ชานาอย่างอ่อนน้อมที่สุด

ชานางง ท่านรัฐมนตรีให้เหล้าหนึ่งขวดเป็น “สินน้ำใจ”

ชานาดื่มเหล้าอย่างเพลิดเพลิน จนเมามายไม่ยอมทำนา

เมียชานาเห็นชานาซี้เกียจ จึงโวยวายใหญ่โต ชูว่าจะทุบขวดเหล้าทิ้ง

ชานากลับเมีย รีบยกมือไหว้ตัวสั่นงันงก แล้วรีบกลับไปดำนาคต่อ

เมียชานาดีใจอยู่ได้ไม่นาน เธอเดินไปเจอกระสือที่ปลายทุ่ง

กระสือสาวมีแต่หัวกับไ้บิณหลอกเมียชานา

เมียชานากลับผี เธอยกมือไหว้ผี ขอร้องไม่ให้ผีหลอก

เธอรឹងหนีอย่างไม่คิดชีวิต

ผีกระสืออาละวาด มาเจอกับพระธุดงค์

ผีกระสือไม่กลัวพระ มันหลอกพระอย่างสนุกสนาน

พระไม่สะทกสะท้าน ยืนสวดมนต์เจี๊ยบๆ ชักพักพระหยิบข้าวสารเสกมาปาได้ผี

ผีค่อยๆ อ่อนกำลังลง มันกลับตัวกลับใจเมื่อได้ฟังเทศน์

ผีกระสือบรรลุนิพพาน มันค่อยๆ กลายร่างเป็นเทพและเหาะขึ้นสวรรค์

พระออกเดินบิณฑบาต

พระเจอกับวัยรุ่นคนหนึ่ง มองพระอย่างสนใจ

พระเปิดบาตเพราะคิดว่าวัยรุ่นจะนิมนต์

แต่วัยรุ่นทำท่า “เอเมน” ใส่พระ

พระประณมมือ อมิตาพุทธ

ไฟดับ

ที่จ้อโปรเจ็คเตอร์ขึ้นชื่อเรื่อง ไทยจ๋า

I ♥ THAILAND

เรื่องราวของหนุ่มตึกตึกผู้รักประเทศไทยอย่างแรง หนุ่มตึกตึกคนนี้ชื่อนายสมคิด เขาอายุ 35 ปี มีครอบครัวมีลูกแล้ว 2 คน แต่เป็นลูกที่เกิดจากคนละเมีย เมียคนปัจจุบันเป็นสาวโรงงานเย็บผ้า ทั้งคู่ทำงานหาเช้ากินค่ำไปวันๆ สมคิดขับรถตึกตึกมาห้าปีแล้ว เขาต้องเสียค่าเช่ารถวันละ 250 บาท ค่าแก๊สต่างหาก เขาต้องอดทน ออกรถตั้งแต่ตีสี่ทุกวันเพราะรายได้หลักของครอบครัวมากจากการขับรถ เขาชอบรับผู้โดยสารที่เป็นชาวต่างชาติมากกว่าเพราะพวกนักท่องเที่ยวต่างชาติจ่ายหนักปิ

ดี สมคิดชอบพานักท่องเที่ยวไปเที่ยวชมสถานที่อะเมซซิ่งต่างๆ ในประเทศไทย ไม่ว่าจะใกล้ไกล เขาไปได้หมดขอให้มีคนจ้างกระเป๋าหนักก็พอ เขารักการบริการอยากให้ต่างชาติได้เห็นความ มหัศจรรย์ของแหล่งท่องเที่ยวเมืองไทย เขาอยากจะทำกบออกชาวต่างชาติที่มาเที่ยวบ้านเราว่าให้ ช่วยกันสนับสนุนตึกตึกเอกลักษณ์ประจำชาติไทยกันหน่อย

เวลาสายๆวันหนึ่งสมคิดเจอหนุ่มญี่ปุ่นแบกของพะรุงพะรัง

หนุ่มญี่ปุ่นคนนี้ชื่อนายชูเนโอะ เขาเดินทางมาจากเมืองฟูกุโอกะ หนุ่มน้อยอายุ18เพิ่งเลิกกับแฟนได้ ไม่นานหวังจะมาตามอภริษาแผลใจที่ประเทศไทย ดินแดนแห่งเสรีและการผจญภัย เขาเพิ่งมา เมืองไทยเป็นครั้งแรก อยากมาดูวัดเพราะเคยเห็นรูปในหนังสือท่องเที่ยวและอินเทอร์เน็ตว่า เมืองไทยมีวัดสวยๆ เยอะๆ เขาชอบกินต้มยำกุ้งรสจัด เขาได้ยินมาว่าเมืองไทยผู้หญิงสวยได้ง่าย ด้วย แต่เขาไม่เชื่อ เขาคิดว่าผู้หญิงไทยตาโต มีเสน่ห์ ยิ้มสวย เขาอยากมาดูรอยยิ้มของหญิงไทยว่า จะสวย สุภาพ อ่อนน้อม เหมือนที่เคยเห็นในรูปหรือเปล่า

สมคิดอาสาเป็นไกด์พาเที่ยว เขาพาชูเนโอะตระเวนไปตามสถานที่ท่องเที่ยวต่างๆที่เขาภูมิใจ นำเสนอ

แต่ละทีที่ไปล้วนคัดสรรแล้วว่าชูเนโอะต้องชอบแน่นอน

แต่หารู้ไม่ว่า...

พระเวสสันดรแห่งประตูน้ำ

คนไทยใจดี มีน้ำใจหรือซีเกรงใจ...หรือกลัวผีดกกันแน่ และก็มีความอึดใจของคนไทยทำมาหา กินกันเป็นล่ำเป็นสัน

ความเชื่อเรื่องการทำบุญทำทาน บางทีก็กลายเป็นดาบสองคม จริงๆเราควรหรือไม่ควรช่วยเหลือผู้ ตกทุกข์ได้ยาก การให้ไม่ใช่เรื่องยากลำบาก แต่ถ้าการให้ของเรากลายเป็นการสนับสนุนมิฉะพ เรายังควรจะให้ต่อไปหรือไม่? แล้วเราจะแก้ปัญหาสังคมนี้ได้อย่างไร มีใครจริงจังแก้ไขบ้าง ก็ใน เมื่อเรายังเจอคนพวกนี้อยู่ทุกวัน

ยายตะกร้า เด็กชายพวงมาลัย เด็กหน้าห้องยอ เด็กขายดอกกุหลาบ เป๊าะยี้ม ลีเก ซ่างชายอ้อย คน
ตาบอด คนพิการ คนปัญญาอ่อน คนไถตั้งค้ำที่จอดรถ คนขายโรงศพ คนตาบอดขายพวงกุญแจ
เด็กนักเรียนขายOTOP ตำรวจ อีกหน่อยก็คงมีแพนด้าขายยอดไผ่...

สักศรี

(ละครใบ้เดี่ยว เล่นคนเดียวสองตัวละคร)

ไอ้แหยมอยากสักแก้แพ้ เพราะมันแหยมเลยแพ้ตลอดกาล ไอ้แหยมทำใจกล้าไปหาอาจารย์หนู อาจารย์
สักยันต์ที่เขาถือกันว่าเก่งนักเก่งหนา ไอ้แหยมลงทุนถอดผ้าให้อาจารย์สักกลางหลัง มันหวังว่าวิชา
คมจะช่วยมันได้ อาจารย์ผู้ทรงอิทธิฤทธิ์เป้าน้ำมนต์ปลุกเสก และเริ่มลงมือสัก

สัก สัก สัก

จึก จึก จึก

ไอ้แหยมเริ่มออกอาการประหลาด เมื่อ “ของ” เข้าตัว ไอ้แหยมก็กลายเป็นไอ้แหยมหนังเหนียว

ไอ้แหยมอาละวาดแผลงฤทธิ์แผลงเดช มีหรืออาจารย์หนูจะยอมง่ายๆ อาจารย์หนูเห็นลูกศิษย์heimเก
ริม อาจารย์เลยอยากลองของ รอยสักของอาจารย์ปกป้องไอ้แหยมได้จริงๆ แต่กว่าจะจัดการกับไอ้
แหยมได้ก็เล่นเอาอาจารย์หนูแทบตายเหมือนกัน

เมื่อไอ้แหยมมีของติดอยู่กับตัว ไอ้แหยมก็ไม่กลัวใครอีกแล้ว ไอ้แหยมพกพาความมั่นใจก้าวออกนอกห้อง
เขามีชีวิตใหม่รออยู่ข้างหน้า

ศึกวันทรงชัย

การต่อสู้เพื่อชิงอำนาจของตึกแตนหนุ่มสองตัว ว่าใครจะได้เป็นแชมป์บนแห่งอาณาจักรตำข้าวบุรี
และได้สิทธิในการครอบครองตัวเมียทั้งฝูง

ตึกแตนหนุ่ม เขียวน้อย ลูกเพชร ปะทะ ตึกแตนเก่า เขียวศักดิ์ แข่งทอง

ตั้งแต่นั้นออกมาหมดเร็ว จะสู้ตั้งแต่นั้นแชมป์เก่า ได้หรือไม่ คีร์วันทรงชัยครั้งนี้เดิมพันด้วยชีวิต
 ผู้คนทั้งบุรีฝึกชีวิตและอนาคตไว้กับเกมส์การแข่งขันครั้งนี้

ใครจะอยู่ใครจะไป...

ไปลงกระทะเสียเถิด

เจ้าตั้งแต่นั้นสองตัวสู้กันนิ้วเนียบนุบหนับ ต่างฝ่ายต่างไม่มีใครยอมใคร

ใครจะอยู่ใครจะไป...

ไป ไป ไปลงกระทะเสียเถิด

สองตัวไม่รู้ชะตากรรมของตัวเอง และไม่รู้ว่าเป็นเพียงแค่มแมลงน้อยกระจั๋อยร่อย พอดีคำ
 แล้วมันจะสู้กันหาพระแสงอะไรในเมื่อมันทั้งคู่ก็ต้องไป

ไป ไป ไปลงกระทะอยู่ดี

สุปฏิปันโณ

พระสงฆ์รูปหนึ่งได้รับความศรัทธาเลื่อมใสจากชาวบ้าน พระรูปนี้มีความสามารถระลึกอดีตชาติ
 สแกนกรรมได้ ชาติที่แล้วใครเคยทำอะไรไว้ทำนุ้หมด ทำให้ท่านสามารถแก้อาการ บำบัดบรรเทา
 ความเจ็บไข้ได้ป่วยของคนทั่วไปได้ แถมท่านยังมีอาคมปลุกเสกของขลังได้ฉมังนัก

ดวงตาเห็นธรรมหรือเปล่าไม่ทราบแต่เห็นผี สัมภเวสี และเจ้ากรรมนายเวรได้แน่นอน

พระสงฆ์ผู้อุทิศตัวให้กับการช่วยเหลือชาวบ้านผู้ตกทุกข์ได้ยาก เป็นที่พึ่งของผู้ยากไร้ทุกหัวระแหง
 ได้รับนิมนต์มาทำพิธีให้พวกเราอย่างใกล้ชิด

ไม่แนคนต่อไปที่จะได้รับความช่วยเหลือจากผู้ทรงศีลในชุดเหลืองอาจเป็นคุณ!

ราตรีสวัสดิ์

เราเลือกเชื่อเฉพาะเรื่องที่เราอยากเชื่อ จนบางครั้งเรื่องที่เราไม่อยากจะเชื่อก็กลายเป็นเรื่องไกลตัวไปโดยปริยาย ทั้งที่แท้จริงแล้วเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงรุนแรงและน่ากลัวกว่าที่เราคิด

ราตรีสวัสดิ์

พักก๊อ ลิ่ง ฮีโร่ และ ธีร์ ไชยเดช

วันนี้ฉันมีนิทาน อยากเล่าให้เธอฟัง
นิทานเรื่อง ท ทหาร อดทน
เวลาเค้ายืนเค้าแบบป็นกลไ้วข้างกาย
ทั้งที่เค้าไม่เคยใจร้ายและไม่เคยคิดฆ่าคน
แต่เป็นอีกคืนที่เค้าต้องออกลาดตระเวน
เป็นหน้าที่ของกองพันทหารราบผู้รักตัวเอง น้อย
กว่าชนในชาติไทย

เพราะรู้ว่าเลือดเนื้อเค้าจะสละไม่ให้เป็นทาสใคร
ในขณะนั้น ผู้ก่อการร้ายซุ่มโจมตี
เสียงปืน ดังสนั่นตอนเวลาเลยเที่ยงคืนกว่า
เสียงระเบิดดังก้องก็ไปทั่วทั้งป่า
พร้อมเสียงกระสุนปืนทะลุตัวเจ้า
เค้ารีบยกปืนกลข้างกายประทับบ่า
ในขณะที่ยิงสวนไปเค้าคิดแต่ว่า
ถ้าคืนนี้เป็นคืนสุดท้ายของชีวิต
เค้าก็ยินดีที่จะสละทุกอย่างด้วยศอันน้อยนิด
ขอเพียงคนในชาติได้หลับสบาย เค้าจะยืนหยัด
ปกป้องแผ่นดินแม่ชีพมลาย

ในราตรีที่ด้ามขวานลูกเป็นไฟ
ประเทศไทยเจ้าเอ๋ยมีคนฝากเพลงนี้มาให้

หลับตาเถอะนะ ขอให้เธอหลับฝันดี
คืนนี้ไม่ต้องห่วง ตรงนี้ฉันจะดูแลด้วยชีวิตของฉัน

ในคืนที่ผมกินเหล้าอยู่นั่งเล่น
ในคืนที่ป่าข้างห้องยังตั้งวงปอกเต็ง
คืนที่เด็กมัธยมนั่งท่องตำราเอนท์จุฬา
คืนที่ใครหลายคนลืมนชื่อคนเดือนตุลา
คืนที่คุณนอนหลับอยู่บนเตียง
ทั้งหมดคือคืนเดียวกันกับเสียงปืนที่ดังเปรี้ยง
ของทหารต่อต้าน ข.จ.ก.

ผู้ไม่ยอมให้ใครมาเผาโรงเรียน เผาตำรา ส.ป.ช.
และยังไม่มีตอนจบของนิทาน
มีเพียงแต่ตอนรุ่งสางไม่เป็นศพก็พิการ
เพราะในทุกเช้าที่เราตื่นมาเมาซ์ดำ
มันคือเช้าแห่งการสูญเสียที่ 5 องศา 37 ลิปดา
เขาตายเพื่อคนในชาติได้หลับสบาย
เขาจะยืนหยัดปกป้องแผ่นดินแม่ชีพมลาย

ในราตรีที่ด้ามขวานลูกเป็นไฟ
ประเทศไทยเจ้าเอ๋ยมีคนฝากเพลงนี้มาให้

หลับตาเถอะนะ ขอให้เธอหลับฝันดี
คืนนี้ไม่ต้องห่วง ตรงนี้ฉันจะดูแลด้วยชีวิตของฉัน
ฝากดาวบนฟ้า ร้องเพลงนี้ให้เธอฟัง
หากฉันไม่ได้กลับ อย่างน้อยให้เธอหลับสบายก็
พอแล้ว

นามธรรม	รูปธรรม
Ignorance	บ้านที่ปิดประตูหน้าต่างสนิท
ความหวาดกลัว	เสียงปืนเสียงระเบิด
ความรุนแรง	ฝนร้าย
การปกป้อง	ร่างชีวิต
ความหวาดระแวง	พรากเอาความสงบสุขของชุมชน
พลัดพวาก	ร่างโชคเลือดไร้สติ
วังเวง	โรงเรียนร้าง
ความหวาดกลัวปกคลุมไปทั่ว	ทหาร
วังเวง	ทำอาชีพสวนยาง สวนผลไม้
ใจไม่ได้ระกำ	บังเกอร์ รั้วลวดหนาม
ไฟใต้	ลาดตระเวน
หุดหู่	เสียงตบเท้า วิทยูสื่อสาร
ความเงียบ	ร้านน้ำชา
การสื่อสาร	ละหมาด มัสยิด
ความสัมพันธ์	ตัวประกัน โคนอุ้ม
ไม่มีวันกลับไปเป็นเหมือนเดิม	ยิง ฆ่า ปาดคอ
	ปิดปาก
	บังคับ ชูเชิญ ทรมาน
	ยิงทิ้ง
	ข่าวสาร ภาษาไทย ภาษายาวี ภาษามลายู
	ชும்ยิง
	ไม่รู้ ไม่พูด ไม่ตอบ ไม่กล้าบิปาก

บันทึกการเคลื่อนไหวของตัวละคร (Blocking และ Stage Direction)

เปิดเรื่อง

- มีเพลงดังขึ้น เป็นเพลงพม่าประเทศ / นาฬิกาตั้งเป็นจิ้งหะ / ไฟค่อยๆ เปิด นักแสดง 3 คนเดินเข้าไปในฉากเป็นแถวตอนลึกแล้วมายืนเรียงเป็นแถวหน้ากระดาน / เพลงเปลี่ยนเป็นเพลง “ต้นรวงเชษฐ” / นักแสดงทั้งสามแยกขาออกและพนมมือ จากนั้นก็กระโดดรวบขามายืนในท่าปกติ / แล้วแยกขาซ้ายออกไปด้านข้าง พนมมือ ย่อลงไปกราบ / ลุกขึ้นมาแล้วพนมมือพร้อมกับกระดกขาไปทางซ้ายแบบท่านาฏศิลป์ / จากนั้นก็หันมาม้วนมือไหว้ครูแบบมวย / แล้วลุกขึ้นไหว้ประหลกๆ แบบไหว้เจ้า รอบตัวจนหันหลังให้คนดู / ก้มลงไหว้ใต้หว่างขา / หันหน้ามาก็ก้มลงไหว้สายหิ้วแบบสายยันต์ สัจญญา / จากนั้นคนทางซ้ายและขวาก็เดินพนมมือมาซ้อนกันตรงหน้าคนตรงกลางที่ยืนพนมมืออยู่ เมื่อมาเรียงกันเป็นแถวตอนลึก คนข้างหน้าก็ม้วนมือไหว้แบบสายยันต์ สัจญญาอีกครั้ง / คนที่ 2 ชูมือให้เป็นที่ทำทาง แล้ว 2 คนหน้าก็เดินหลบไปคนละฝั่งของฉากกันด้านหลัง

นักแสดงเดินทำท่าทางดูเป็นเด็ก ควักเงินมาจากกระเป๋าทางเกง ซื่อของกิน / เขากินขนมอย่างมีความสุข นักแสดงอีกคนออกมาจากฉากกันฝั่งขวา คลาน 4 ขาเห่าเป็นหมาร้องขอกินขนม / เด็กเอาขนมล่อ ในตอนแรกก็ยังไม่ให้ ต่อมาก็ให้หมาก็กินกับพื้น / เด็กเอ็นดูหมา ไปรยขนมให้หมากินรอบๆจนหมาจากไป / นักแสดงอีกคนออกมาจากฉากกันทางด้านซ้าย ทำท่าทางเป็นเด็กเกเรเดินมาจะแย่งขนมเด็ก / เด็กไหว้ขอร้องและเอาขนมส่งให้เด็กเกเรไปแล้วเด็กก็หนีเข้าไปที่ฉากกันทางด้านซ้าย / เด็กเกเรกินขนมอย่างสบายใจจนกระทั่งนักแสดงที่ออกมาจากฉากกันทางขวาทำท่าทางเป็นครู / เด็กเกเรคนนั้นเห็นก็ตกใจรีบจัดเสื้อผ้า ทรงผม / ครูดูเด็กเกเรคนนั้น เด็กเกเรไหว้ขอไม่ให้ครูดู / แต่ครูก็ทำหยิบไม้เรียวยออกมาและตีนักเลง / เด็กเกเรร้องไห้อีก แสดงอาการเจ็บหลายรอบ / นักแสดงอีกคนออกมาจากฉากด้านซ้ายทำท่าทางแบบคุณนาย เพราะแสดงท่าทางเชิดหยิ่งว่าผู้หญิงคนนี้ทำผมตั้งกระบังสูง / เด็กเกเรเดินเข้าไปฟ้องคุณนายที่เป็นแม่ / แม่เข้าไปทำท่าต่อว่าครูที่ตีลูกชายตน / เด็กเกเรเดินกลับเข้าฉากทางด้านซ้าย / ครูโดนต่อว่าจนยกมือไหว้ขอโทษเดินกลับออกไปทางฉากด้านขวา / นักแสดงที่อยู่ฉากด้านซ้ายทำมือเป็นรูปปั้นเดินออกมาจ่อใส่คุณนาย / คุณนายหันไปเห็นก็ตกใจ / โจรชู่จะปล้น คุณนายก็ให้ทุกอย่างทั้งเงิน สร้อย รongเท้า โจรปล้นจะเอาแม้กระทั่งเสื้อผ้า คุณนายยกมือไหว้ขอให้โจรไว้ชีวิต / คุณนายตกใจกลัวรีบหนีเข้าไปในฉากฝั่งขวา / โจรทำท่าขี้อวดไฮค์หนีไป แต่ต้องหยุดเมื่อมีตำรวจออกมาจากฉากฝั่งขวา / โจรชู่มือทำท่ายอมแพ้ / ตำรวจเอามือจับหัว ที่แท้ที่เรียกเพราะโจรไม่ใส่หมวกกันน็อคให้โจรเอามือไว้บนหัว / โจรทำตาม รู้ว่าตำรวจไม่ได้จับไปเพราะไปปล้น สบายใจ / ตำรวจทำท่าหยิบใบสั่งขึ้นมาเขียน / โจรรีบควักกระเป๋า เอาเงินจ่ายตำรวจ ตำรวจจึงให้โจรผ่านออกไปจากฉาก

- ด้านขวา ตำรวจทำท่าตะเบ๊ะให้โจร / ระหว่างที่ตำรวจทำงานอยู่ ก็มีคนเดินออกมาจากฉากฝั่งขวา / เมื่อตำรวจเห็นก็รีบทำความเคารพ / ผู้ชายคนนั้นเป็นตำรวจชั้นผู้ใหญ่มารับเงินส่วนแบ่งจากตำรวจ ตำรวจก็ส่งให้แต่ก็ยังไม่พอ / ตำรวจชั้นผู้ใหญ่คว้าเงินจากมือตำรวจเพิ่มอีก / ตำรวจชั้นผู้น้อยออกไปฉากฝั่งซ้าย / มีคนเข้ามาจากฉากฝั่งขวา ตำรวจชั้นผู้ใหญ่เห็นก็รีบตะเบ๊ะทำความเคารพและมอบเงินให้คนนั้น / เมื่อชายคนนั้นได้เงินเขาทำท่าประดักประเดี๋ยทำให้ตำรวจมากขึ้น โดยการใช้สามนิ้วแตะไปที่ไหล่ เลียนแบบ"บั้ง" / ตำรวจดีใจวิ่งออกไปที่ฉากฝั่งขวา / ผู้ชายคนที่ประดักประเดี๋ยให้นายตำรวจหันมาทางคนดูและไหว้อย่างนอบน้อม ก้มตัวลงต่ำ / แล้วชูนิ้วเป็นตัวเลขเป็นทำนักการเมืองขอคะแนนเสียง / ระหว่างนั้นก็มีชาวนาเดินมาจากฉากด้านซ้าย ค่อยๆ ก้มบักดำนามาเรื่อยๆ จนถึงกลางเวที / นักการเมืองเห็นก็เดินเข้าไปไหว้และชูมือเป็นตัวเลข / ชาวนาไม่สนใจปลุกข้าวต่อไป / นักการเมืองจึงเข้าไปเรียกให้หยุดแล้วหยิบแก้วเทเหล้า ชนแก้วกินเหล้ากับชาวนา / ชาวนาได้กินเหล้าก็ชอบใจชูนิ้วเป็นตัวเลขตามนักการเมือง / นักการเมืองกลับออกไปทางฝั่งซ้าย / ชาวนากำลังกินเหล้าเมา นักแสดงทำท่าทางเป็นผู้หญิง (เมียชาวนา) ออกมาจากฝั่งขวา เข้ามาต่อว่าชาวนาที่เมาเหล้าทำละเหาะ / ชาวนาได้แต่ยกมือไหว้ขอโทษ เมียชาวนาไล่ให้ชาวนากลับไปทำนา / ชาวนาคำนากลับไปทางฉากฝั่งขวาอย่างรวดเร็ว / จากนั้นก็มีผีฮัมเพลงนำกล้วเข้ามาจากฉากฝั่งซ้าย / เมียชาวนาหันไปเจอก็ตกใจกลัว วิ่งหนีไปรอบๆ / ฝีมตามหลอกหลอน / เมียชาวนายกมือไหว้พระขอให้คุ้มครองแล้วรีบหนีไปทางฉากฝั่งซ้าย / มีคนออกมาจากฉากฝั่งขวาเป็นพระเดินบิณฑบาต / ฝีมเข้าไปหลอกพระ แต่พระไม่มีอาการกลัว / พระขมขมขมปากท่องคาถาจนฝีมค่อยๆ สิ้นฤทธิ์ / พระทำท่าเสกข้าวสารใส่ฝีม / ฝีมค่อยๆสงบ หมดฤทธิ์ไหว้พระอย่างสวยงาม ทำท่าบอกว่าจะไปสวรรค์ และขึ้นสวรรค์ ไร่ออกไปทางฉากฝั่งขวา / พระออกเดินบิณฑบาตต่อ / มีคนเดินออกมาจากฉากฝั่งซ้าย / พระเปิดบิณฑบาตขึ้นรอรับ แต่ชายคนนั้นนับถือศาสนาอื่นๆ เขาทำท่าขอพรแก่พระเจ้า / เขามือปิดบาตรของพระแล้วเดินออกไปทางฉากฝั่งขวา / พระได้แต่ปล่อยวาง ยกมือขึ้นมาหนึ่งข้างไว้กลางอก ท่องอมิตาพุทธ / ไฟดับลง
- มีการฉายภาพไปที่ผนังเป็นชื่อเรื่อง ไทยจำ และมีรูปแผนที่ฉายขึ้นบนผนัง แผนที่ชี้ไปที่สนามหลวง เพลงคนบ้านเดียวกันเปิดคลอตามไปด้วย เมื่อภาพหายไป ไฟเปิด
- คนขับรถตุ๊กตุ๊ก กำลังทำมือบิดตุ๊กตุ๊ก / เมื่อเขาจอดเขาก็ทำท่าตีเครื่องตีฆ้องทำวง เขาผ้าขนหนูที่พันรอบคอมาเช็ดหน้า / เขามองหาและพยายามเรียกลูกค้าแต่ไม่สำเร็จ / นักท่องเที่ยวหนุ่มเดินถือกระเป๋าทั้งสองมือเดินออกมาจากฉากด้านขวา / เขาวางกระเป๋า ถ่ายรูปบรรยากาศอย่างตื่นเต้น / คนขับตุ๊กตุ๊กเห็นนักท่องเที่ยวจึงเดินเข้าไปใกล้ๆ / พอนักท่องเที่ยวหันไปเห็นก็ตกใจ /

คนขับรถตุ๊กตุ๊กรีบตีซีเข้าปกอด ตีสนิทด้วย / แล้วเข้าไปยกกระเป๋าของนักท่องเที่ยวคนนั้น / นักท่องเที่ยวพยายามห้ามแต่เมื่อเห็นรถตุ๊กตุ๊กก็ตื่นเต้น ถ่ายรูปใหญ่ / คนขับอาสาถ่ายรูป นักท่องเที่ยวบนรถตุ๊กตุ๊กให้ / จากนั้นก็เอาแผนที่ออกมาดูเพื่อดูว่าจะไปไหนดี แล้วก็ไล่ให้นักท่องเที่ยวขึ้นรถ / เมื่อนักท่องเที่ยวขึ้นไปนั่งก็รีบเกาะโครงเหล็กของรถเอาไว้ / คนขับขึ้นไปนั่งรถตุ๊กตุ๊ก เขาประจำที่ ขับรถตุ๊กตุ๊กอย่างฉวัดเฉวียน จนนักท่องเที่ยวตัวเอียงไปมา / เมื่อคนขับรถเบรก เขาเรียกให้นักท่องเที่ยวลงมาชมสถานที่ท่องเที่ยว / คนขับรถสอนให้นักท่องเที่ยวไหว้พระ เขาจับหัวนักท่องเที่ยวลงไปกระทบกับมือที่พนมไหว้อยู่ / จากนั้นก็หยิบกรรงนมาให้นักท่องเที่ยวปล่อย พอปล่อยออกไป นกกลับถ่ายใส่นักท่องเที่ยวที่หน้า / คนขับรถหัวเราะเยาะ / จากนั้นทั้งสองหมุนตัวเปลี่ยนไปยังตลาดน้ำ / ในตอนแรกนักท่องเที่ยวก็ยังกลัวไม่กล้าลง แต่คนขับรถตุ๊กตุ๊กก็ผลักดันไป นักท่องเที่ยวกระโดดลงไปในเรื่องแล้วทำท่าสาวยไปมาเหมือนอยู่บนเรือที่โคลงเคลง คนขับรถก็ลงไปนั่งบนเรือแล้วทำท่าพายเรือแต่ทั้งสองก็สังเกตเห็นว่าน้ำเข้าเรือ กำลังจะจม ทั้งสองช่วยกันวิดน้ำออกแล้วค่อยๆ ยึดตัวขึ้นมา เหมือนว่าเรือกลับมาลอยเหมือนเดิม นั่งไปสักพัก น้ำก็เข้าเรืออีก ทั้งสองก็ต้องรีบวิดน้ำออกจากเรืออีก แต่ก็ไม่ทัน ทำให้จมน้ำทั้งคู่ / จากนั้นทั้งสองก็เปลี่ยนไปดูหมีแพนด้ากันที่สวนสัตว์ คนขับรถตุ๊กตุ๊กเอาไปไผ่มาให้อาหารหมีแพนด้า แล้วชวนให้นักท่องเที่ยวให้บ้าง เขาเสนอตัวจะถ่ายรูปให้ นักท่องเที่ยวเอาไปไผ่ให้อย่างกล้าๆ กลัวๆ คนขับรถให้เขยิบเข้าไปใกล้ๆ เพื่อจะได้ถ่ายรูป พอนักท่องเที่ยวขยับเข้าไปใกล้ๆ ลูบหัวแพนด้า เขากลับโดนแพนด้าจับพอดีกับที่คนขับรถตุ๊กตุ๊กกดชัตเตอร์ / ทั้งสองหมุนตัวเปลี่ยนไปที่เทศกาลกินเจที่ภูเก็ต ที่นั่นมีบรรยากาศที่น่ายกย่อง ผู้คนจะร่างกาย จนนักท่องเที่ยวเกือบหนีกลับ แต่คนขับรถก็ห้ามเอาไว้และทำให้นักท่องเที่ยวสบายใจ คนขับรถหยิบเหล็กแหลมขึ้นมาเสียบแก้มโชว์ให้เห็นว่าไม่เป็นไร แล้วให้นักท่องเที่ยวลองบ้าง แต่เมื่อนักท่องเที่ยวเห็นก็กลัวจนรีราด / นักท่องเที่ยวพยายามหนีกลับ แต่คนขับรถก็ยังยื้อให้อยู่ โดยจะพาไปที่ดีๆ แห่งหนึ่ง / คนขับรถเปิดประตูไปข้างในมีเสียงเพลง เดิน จังหวะสนุกสนาน คนขับรถเดินร้องอย่างสบายใจ / จากนั้นก็บอกให้นักท่องเที่ยวเตรียมเงินไว้ เมื่อนักท่องเที่ยวหยิบเงินออกมา คนขับรถก็เรียกผู้หญิงในบาริให้ไปหานักท่องเที่ยว / คนขับรถให้นักท่องเที่ยวเอาเงินซุกไว้ที่หน้าอกของผู้หญิง นักท่องเที่ยวก็ทำตาม / เขาตื่นตื่นดีใจที่ได้ทำ คนขับรถจึงเรียกผู้หญิงมาเพิ่ม ระหว่างนั้นนักท่องเที่ยวก็รินเหล้า ชนแก้วกับสาว ๆ ขณะนี้นักท่องเที่ยวกำลังสนุกสนาน / คนขับรถก็ค่อยๆ หนีหายออกไปทางฉากฝั่งซ้าย นักท่องเที่ยวสนุกสนาน โดยที่ไม่รู้ตัว เขาโอบไหล่ จับหน้าอกสาว ๆ เอาหน้าไปซุกในหน้าอกของผู้หญิง และได้กอดจูบกับผู้หญิง เขาเมามายจนสลบไป / เพลงเงียบลง เมื่อเขาตื่นขึ้นมาอีกที ก็พบว่าข้าวของของเขา

หายไปหมด / เขาพยายามตะโกนร้องขอความช่วยเหลือแต่ก็ไม่มีใครช่วย เขาเจ็บใจลงไปพบกับ
พื้น ไฟค่อยๆ ดับลง

- ภาพแผนที่ถูกฉายบนผนัง บนแผนที่ชี้ไปที่ประตูน้ำ มีเสียงการสัญจรบนท้องถนนดังขึ้น
- นักแสดงขับรถออกมาจากฉากฝั่งขวา เลี้ยวรถไปมา / จากนั้นก็ค่อยๆ ถอยรถ ระหว่างถอยรถ
นักแสดงอีกคนออกมาจากฉากฝั่งซ้าย ทำท่าโบกรถ / มือถือไฟฉาย นำทางให้อีกคนจอดรถได้ /
เมื่อจอดรถเสร็จ เขาเปิดประตูรถลงมาจะเดินเข้าร้านอาหารแต่ถูกคนโบกรถหยุดไว้เพื่อเรียกขอ
เงิน เขาจึงต้องจ่ายไป / เมื่อเข้าไปในร้านอาหาร พนักงานเสิร์ฟเดินเคี้ยวหมากฝรั่งเข้ามาจากฉาก
ด้านขวา พร้อมกับแก้อิ้วตัวหนึ่งในมือ เมื่อเขาวางแก้อิ้วก็เรียกให้ลูกค้าหนุ่มเข้าไปนั่ง / เมื่อนั่งที่
ลูกค้าสั่งอาหาร พนักงานเสิร์ฟรับออเดอร์แล้วเดินออกไปบอกในครัว / หลังจากนั้นไม่นานเขาก็
ทำท่ายกถาดมาเสิร์ฟอาหารหลายจาน / เมื่อเสิร์ฟเสร็จเขาตบหัวลูกค้าเบาๆ แล้วเดินจากไป
ลูกค้างแต่ก็เริ่มลงมือทานอาหาร / ระหว่างที่เขาทานอาหารอยู่ มียายแก่เดินออกมาจากฉากฝั่ง
ซ้ายมาที่โต๊ะที่ลูกค้าทานอาหารอยู่ / พอถึงโต๊ะอาหารยายพยายามเสนอขายห่อลูกอมโดยหยิบมา
วางไว้ข้างหน้าลูกค้า / แต่ลูกค้าปฏิเสธ / ยายพยายามมาวางที่โต๊ะอีกหลายครั้ง แต่ลูกค้าปฏิเสธ
ทุกครั้ง / ยายหยิบตุ๊กตามาบีบให้ลูกค้าสนใจมากขึ้น ลูกค้าก็ยังปฏิเสธ / ยายจึงหยิบตุ๊กตามาวาง
ไว้บนโต๊ะเรื่อยๆ และเร็วขึ้น ลูกค้าก็หยิบตุ๊กตาเก็บใส่ตะกร้าเรื่อยๆ จนลูกค้ารำคาญเลยบอกให้พอ
/ แต่ยายยังพยายามขาย หยิบตุ๊กตามาบีบให้ดูอีก / ลูกค้ารำคาญจึงจำใจซื้อ / ยายเดินจากเข้าไป
ในฉากฝั่งซ้าย / ฉากฝั่งขวามีคนตบอดเดินร้องเพลงใช้ไม้ทำนาทางแกว่งไม้เท้าเปะปะไปทั่ว
ฟาดลงบนโต๊ะที่ลูกค้ากินอยู่ ทำให้จานข้าวกระจัดกระจาย / คนตบอดไม่หยุดร้องเพลงใช้ไม้
กระแทกไปที่หัวลูกค้า / ลูกค้าพยายามห้ามแล้วหันให้คนตบอดไปทางอื่น แต่คนตบอดก็ยังหัน
กลับมาทางด้านลูกค้าและเอาไม้เท้ากระแทกหัวลูกค้าอีก / ลูกค้าจึงจับไม้เท้าให้หยุด คนตบอด
แบมือขอเงิน / ลูกค้าหยิบเงินให้แล้วก็ลงทานข้าวต่อ / คนตบอดแอบมองลอดแว่นตาเพื่อดู
เงิน ลูกค้าหันไปเห็นคนตบอดเลยรีบเก็บเงินแล้วเดินหนี / ลูกค้ากลับมานั่งกินข้าวที่โต๊ะ มีหมา
มาเห่าขอกินอาหาร ลูกค้าเลยแบ่งอาหารให้หมากินกับพื้น หมาได้กินอาหารก็ดีใจ วิ่งกลับไป
ฉากฝั่งซ้าย / จากนั้นก็มีคนเดินออกมาจากฉากฝั่งขวา เป็นเด็กผู้หญิงเดินเนือๆ หน้าตาขงนอน
ถือช่อดอกไม้อยู่ เด็กคนนั้นเดินมาสะกิดลูกค้าเรื่อยๆ ลูกค้ารำคาญไล่ไป แต่เด็กคนนั้นก็เดิน
กลับมาสะกิด / ลูกค้าไม่สนใจ เด็กหญิงปลดสายเสื้อลง 1 ข้าง โชว์ไหล่ ลูกค้าตกใจทำอะไรไม่ถูก
จึงยอมซื้อ เด็กคนนั้นจึงเดินจากไป / ลูกค้ากลับมานั่งทานข้าวตามเดิม ทางฉากฝั่งซ้ายมีความ
ซังกะกับซังกะ 1 เชือก เดินเข้ามา / ความซังกะซังกะมือทำทำถือถุงขายอาหาร กับซังกะเดินมาใกล้โต๊ะ ชู

วงขึ้น ร้องแปรนๆ ลูกค้าตกใจโวยวายให้ความรู้ข้างพาข้างออกไป ความรู้ข้างก็พยายามเรียกข้างไป แต่ข้างก็ยงวนเวียนอยู่แถวโต๊ะอาหาร / ความรู้ข้างเลยกระหน่ำตีข้าง / ลูกค้าสงสารเลยยอมซื้ออาหารให้ข้าง / เขาให้อาหารข้างอย่างกล้าๆ กลัวๆ แต่อาหารยังไม่หมดเลยส่งให้ความรู้ข้างเก็บไว้ให้ต่อ / แต่ความรู้ข้างกลับหยิบที่เหลือกินเสียเอง / พอความรู้ข้างและข้างกลับไป / นักแสดง 2 คนกระโดดหมุนตัวออกมาใหม่ คนหนึ่งเป็นคนตีกลอง อีกคนเชิดสิงโต กระโดดโลดเต้นไปมา / ลูกค้าพยายามไม่สนใจทานข้าวต่อไป คนเชิดสิงโตจึงเดินมาปรึกษากับคนตีกลองว่าจะทำอย่างไรดี / คนตีกลองเลยจุดประทัดแล้วโยนใส่ลูกค้า / ลูกค้าตกใจรีบกระโดดหนีออกจากโต๊ะ / คนตีกลองหยิบประทัดอีกดับขึ้นมาชู ลูกค้ารีบห้าม / ลูกค้ารู้สึกทนนไม่ไหวอีกต่อไป เขาหยิบเงินออกมาเป็นฟอนแล้วควักให้ทั้งคนเชิดสิงโตและคนตีกลอง พอคนเชิดสิงโตและคนตีกลองได้เงินแล้ว / นักแสดงก็เปลี่ยนเป็นตัวละครต่างๆ เพื่อเป็นคนที่มาขอเงินลูกค้าโดยการเดินสลับกัน / เป็น คุณแม่อุ้มลูก คนตมกาว พระบิณฑบาต คนเป็นนงอวย ผู้หญิงหากิน คนเป็นโรคเรื้อน คนแสดงละครใบ้ คนที่มาชวนขายของ ฯลฯ / จนเปลี่ยนกลับมาเป็นพนักงานเสิร์ฟ / พนักงานเสิร์ฟยื่นบิลค่าอาหารให้กับลูกค้า / พอลูกค้าเห็นบิลค่าอาหารก็ไม่พอใจ / ขยับบิลนั้นและขว้างใส่หน้าพนักงานเสิร์ฟ ไม่ยอมจ่ายค่าอาหาร / พนักงานอีกคนจึงต้องมาช่วยไกล่เกลี่ย / ลูกค้าถลกแขนเสื้อเหมือนจะมีเรื่อง / พนักงานเสิร์ฟคนแรกไม่พอใจ ฟุ่งตรงเข้าไปยกเก้าอี้จะทุบใส่ / ลูกค้าย่อตัวลงทำท่าล้าจางาน / ไฟค่อยๆ ดับลง

- ภาพแผนที่ถูกฉายบนผนัง แผนที่ชี้ให้เห็นเป็นจังหวัดนครนายก มีเสียงคนชกต่อยต่อสู้อันนั้นไฟค่อยๆ ดับลง
- เมื่อไฟเปิดขึ้น นักแสดงพุ่งตัวจากคนดูไปทางเวที เหมือนว่าโดนใครจับโยนเข้ามา / เขาหันหน้ามาทางคนดู แสดงท่าทางพยายามสู้ แต่เขาบาดเจ็บอยู่ / เขาไปเห็นสถานที่แห่งหนึ่ง / ในตอนแรกเขาก็แอบดูจากภายนอก กล้าๆ กลัวๆ / จากนั้นก็ตัดสินใจลักประตูเข้าไป / พอผลึกประตูเข้าไป นักแสดงคนเดิมหมุนตัวเปลี่ยนเป็นอาจารย์สักยันต์ทำทางนำเกรงขาม / เขากำลังสักยันต์ให้คนอื่นอยู่ พอสักเสร็จเขาก็เรียกคนที่เพิ่งเข้าประตูคนนั้นให้มาหา / อาจารย์หยิบขันใส่น้ำมันต์มาสาธิตใส่ชายคนนั้น แล้วอมน้ำมันต์พ่นไปที่ชายคนนั้น / นักแสดงเปลี่ยนกับไปเล่นเป็นผู้ชายซึ่งโดนน้ำมันต์เต็มหน้า / เขาขอร้องให้อาจารย์ช่วยสักยันต์ให้เขา / นักแสดงเปลี่ยนกลับไปเป็นอาจารย์อมน้ำมันต์พ่นใส่น้ำอีกครั้ง / นักแสดงเปลี่ยนกลับมาเป็นชายคนเดิม (ต่อไปนี้จะเรียกว่าลูกศิษย์) / ลูกศิษย์ถอดเสื้อออกพร้อมจะให้สัก เขาถอดไปถึงกางเกง แต่ก็โดนทักไว้จึงใส่กางเกงกลับขึ้นไป / เขาลงไปนั่งคุกเข่าพนมมือพร้อมให้อาจารย์สัก / พอเขาเริ่มโดนสักเขาก็ร้องครวญครางบิดตัวไปมา / นักแสดงหมุนกลับไปเป็นอาจารย์อีก

ครั้ง อาจารย์นั้นยังไม่ได้ลงมือ แต่เพิ่งจะเริ่มเตรียมอุปกรณ์ เมื่อเตรียมอุปกรณ์เสร็จ เขาก็ทำท่าลงเข็ม แก่ลูกศิษย์แล้วกลับไปเป็นลูกศิษย์อีกครั้ง / เขานั่งคุกเข่าพนมมือร้องโอดครวญด้วยความเจ็บปวด จาก ตอนแรกที่เขาขอสัก 9 ยอด เขาจึงขอลดเหลือแค่ 5 ยอดพอ จากนั้นก็ขอลดเหลือ 4 และ 3 ตามลำดับ / เขาบิดตัวไปมา คลานหนี นักแสดงเปลี่ยนกลับไปเป็นอาจารย์ เขาตามไล่สักไปทั่วไม่ว่าชายคนนั้นจะ หนีไปไหน แม้แต่ข้างฝาหรือบนเพดาน / สุดท้ายลูกศิษย์ก็ตกลงมาจากบนเพดาน / นักแสดงเปลี่ยน กลับไปเป็นลูกศิษย์ เมื่อเขาลงมาที่พื้น ลูกศิษย์มีท่าที่แปลกประหลาด ทำน้ำเสียงที่แปลกออกไปจาก มนุษย์ปกติ / เมื่ออาจารย์เห็นก็พอใจว่าที่สักไปออกฤทธิ์ / อาจารย์ก็ไม่เรียวขึ้นมาพาดลูกศิษย์ ลูก ศิษย์ที่กำลังของขึ้นพอโดนพาดก็โกรธจะพุ่งใส่อาจารย์ / อาจารย์จึงพยายามหาทางอื่นจัดการ เขามีด แทงก็แทงไม่เข้า เขาป็นยิง ลูกศิษย์ก็หลบลูกกระสุนได้ และดูเขาโกรธมากยิ่งขึ้น / อาจารย์พยายาม เปลี่ยนชนิดปืนที่ใช้ให้มีกำลังแรงมากขึ้น จนกระทั่งปาระเบิดใส่ / ลูกศิษย์ได้รับผลกระทบจากการยิง และการปาระเบิด แต่เขาก็ยังสามารถลุกขึ้นมาจะต่อสู้ได้ / อาจารย์เลยอมน้ำมนต์แล้วพ่นใส่ลูกศิษย์ เขาจึงหยุดและกลับมาเป็นชายคนเดิมได้ / เขาจับเนื้อจับตัวตัวเองว่ายังปกติดี / เขาหันหลังมาทางคน ดูและเบ่งกล้ามเนื้อว่ามีรอยสักแล้วมีกำลัง / เขาหันหน้ามาทำท่าหาเรื่องกับคนไปทั่ว / เขาไหว้ลา อาจารย์ ออกมาจากสำนัก / เขาทำท่าหาเรื่องและเดินออกจากเวทีมาทางคนดู / ไฟค่อยๆ ดับลง

- ไฟค่อยๆ สว่างขึ้น ภาพแผนที่เวทีมวยราชดำเนินฉายไปบนผนัง
- มีนักแสดงสองคนงอแขนไว้เหมือนเตรียมจะชกมวย / มือของเขาทั้งสองไม่ได้กำหมัดแต่แบออกชี้ไป ข้างหน้า ย่อเข้า แสดงท่าเป็นตักแตน ยืนอยู่คนละฝั่ง / พอเสียงเพลงมวยไทยดังขึ้นทั้งสองก็เริ่มเดินคุ่ม เริง / ตัวทางซ้ายเปิดฉากเตะใส่ตัวทางขวาก่อน ตัวทางขวาจึงเตะคืนบ้าง / เมื่อตัวทางซ้ายโดนเตะไล่ มาจึงถีบกลับ / ทั้งสองกลับมาคุ่มเริง / ตัวซ้ายพุ่งเข้าใส่ตัวทางขวาแต่ตัวขวาเอามือยันหัวคนซ้ายไว้ ทำ ให้เขาเข้าไม่ถึงตัว / จากนั้นทั้งสองตัวก็ผละออกไปอยู่มุมของตน / ตัวทางขวาพุ่งเข้าไปหาตัวซ้ายอย่าง เร็ว แต่ตัวซ้ายก็บินหนี โดยการยืดตัวทำมือสะบัด / ส่วนตัวทางขวาย่อตัว ตามองตามขึ้นไปข้างบน / ตักแตนตัวนั้นบินหนีไปรอบๆ พอลงมาที่พื้นอีกตัวจะจัดการก็บินหนีอีก / ตักแตนที่พื้นไม่พอใจบินตาม ขึ้นไปบ้าง / ตักแตนทั้งสองต่อสู้กันกลางอากาศ ตักแตนฝั่งซ้ายบินหนีไปมารอบๆ จนมาปะทะกันตรง กลาง / ทั้งสองสู้กันแล้วแยกไปคนละมุม / จากนั้นก็กลับมาสู้กันอีก พอปะทะกันก็แยกอีก / คราวนี้พอ ทั้งสองมาปะทะกัน ภาพซ้ำตอนที่ทั้งคู่ต่อสู้ ตักแตนฝั่งซ้ายหมุนตัวเอามือพันไปที่หัวของฝั่งขวาได้ / ตักแตนฝั่งขวาเจ็บใจจึงจิ้มตาตักแตนฝั่งซ้าย ขาของตักแตนฝั่งขวามาเข้าลิ้นของตักแตนฝั่งซ้ายพอดี จึงโดนเหวี่ยง หมุนเป็นวงกลม / ทั้งสองหมุนคว้าง ลงมานอนต่อสู้กันบนพื้น / นักแสดงอีกคนเดิน ออกมาจากฝั่งคนดู ทำท่าผูกผ้ากันเปื้อน ตั้งกระทะ เทน้ำมัน / แล้วหันไปเลือกตักแตนจากถูง / พอเขา

หยาบ ขนของตักแตนทั้งสองก็ทำทำถูกยกขึ้น / แม่ครัวคนนั้นโยนตักแตนลงไปในกระทะ / ทั้งสองตัว
หงิกงอด้วยความร้อน เมื่อทอดเสร็จแม่ครัวก็เอาเสิร์ฟลงจานพร้อมกับยกนิ้วโป้งขึ้น / ไฟค่อยๆ ดับลง

- ภาพแผนที่จังหวัดอยุธยาถูกฉายขึ้นบนผนัง มีเสียงพระสวดมนต์ดังขึ้น
- ไฟค่อยๆ ดับแล้วสว่างขึ้น ลูกศิษย์วัดหน้าเบ็ญกกำลังทำความสะอาดจัดเก้าอี้ผู้ฟัง / พระ 1 รูปเดิน
ออกมาจากคนดู / ลูกศิษย์เมื่อเห็นก็หลบไปนั่งพนมมืออยู่ด้านข้าง พระเดินมาตรงกลางทำท่าม้วนจีวร
นุ่ง / เมื่อพระนั่งบนเก้าอี้ ลูกศิษย์ก็คลานเข้ามาใกล้ๆ เข้ามากราบ และสะกิดไปที่พระ / พระยกมือห้าม
แล้วหยิบน้ำมนต์มาเป่า จากนั้นก็ยื่นไปให้ลูกศิษย์ ลูกศิษย์พอมองไปที่น้ำมนต์ก็ตกใจ / นักแสดงทั้ง
สองหมุนตัวเปลี่ยนเป็นอีกฉาก พระกลายเป็นนก ลูกศิษย์กลายเป็นเด็ก เด็กพอเห็นนกก็ยิงหนังสติ๊กใส่
จนไปโดนหน้านกเบ็ญ / ทั้งสองหมุนตัวเปลี่ยนฉากอีก ลูกศิษย์กลายเป็นนักแสดง พระกลายเป็นหมาที่
เห่าอยู่ นักเลงรำคาญก็เตะหมาทำให้หมาหน้าเบ็ญ / จากนั้นทั้งสองก็หมุนตัวเปลี่ยนฉากอีกครั้ง ลูก
ศิษย์กลายเป็นมนุษย์ยุคหิน ส่วนพระกลายเป็นไดโนเสาร์ พอมนุษย์ยุคหินเห็นไดโนเสาร์ก็เอา
กระบองฟาดหน้าทำให้หน้าไดโนเสาร์เบ็ญ / ทั้งสองหมุนตัวเปลี่ยนกลับมาเป็นพระและลูกศิษย์วัดใน
ปัจจุบัน ลูกศิษย์วัดตกใจที่ได้เห็นกรรมของตัวเองที่ส่งผลให้ตนหน้าเบ็ญในปัจจุบัน เขาจึงขอให้พระ
ช่วย / พระจึงให้เอาน้ำมนต์มาวางที่พื้น และปลุกเสกด้วยการเอาเท้าลงไปกวบ พระเอาเท้าเหยียบ
น้ำมนต์ให้ลูกศิษย์ดื่ม ลูกศิษย์ลังเลไม่ยอมดื่ม แต่พระบังคับให้ดื่มโดยการจับแขนของลูกศิษย์ให้หยิบ
น้ำมนต์นั้นขึ้นไปดื่ม / พอลูกศิษย์ดื่มเสร็จก็พะอืดพะอมแต่หน้าของเขาหายเบ็ญ / เขายกมือพระ
กราบไหว้เป็นการใหญ่ / พระพนมมือแล้วเป่าไปที่มือที่พนมแล้วจูบมือและไปที่หน้าผากของลูกศิษย์
เพื่อให้พร ขณะเดียวกันก็มีชายเดินหลังค่อมออกมาจากฉากฝั่งซ้าย / เขาทำท่าปวดหลังมาก กราบ
ขอให้พระอาจารย์ช่วย / พระอาจารย์ยกมือห้ามไม่ให้พูดอะไร แล้วหยิบขี้ผึ้งมาป้ายตาลูกศิษย์วัดคน
ปากเบ็ญ / ลูกศิษย์วัดมองไปที่ชายคนนั้นก็ตกใจ เพราะเห็นว่ามิถุนยานเด็กเกาะหลังอยู่ / ผู้ชายคน
นั้นตกใจกลัว พระลุกขึ้นเอาไม้เรียวมาไล่ให้ผีไป / ชายคนนั้นก็กลัวทรุดลงไปนั่ง พระก็บอกให้ยื่นขึ้น
เพื่อจะไล่ผี / พระไล่ยังไม่ผีก็ไม่ยอมไป / พระจัดจีวรของตัวเองแล้วพยายามดึงมิถุนยานบนไหล่ชายคน
นั้นออกมาโดยที่มีลูกศิษย์วัดช่วยอยู่ / พอพระดึงมิถุนยานออกมาจากไหล่ชายคนนั้นได้ปรากฏว่า
มิถุนยานนั้นไปอยู่บนไหล่ของลูกศิษย์แทน / ลูกศิษย์วัดกลัว วิวยวาย ขอให้พระช่วย / พระพยายามดึง
มิถุนยานออกมาจากไหล่ของลูกศิษย์จนหลุดออกมาได้แต่มิถุนยานไปอยู่บนไหล่ของพระแทน / ลูก
ศิษย์และชายที่มาหานั้นต่างกลัวไม่กล้าเข้าไปช่วยพระ / พระจึงต้องพยายามดึงมิถุนยานออกด้วย
ตัวเอง / เมื่อดึงออกมาได้พระก็ต้องยื้อไว้ไม่ให้มิถุนยานหลุดไปอีก / มีการจับมิถุนยานกดลงแบบ
นักมวยปล้ำ / ลูกศิษย์เข้าไปช่วยนับแบบกรรมการมวยปล้ำ / เมื่อจับได้แล้วพระก็ผนึกมิถุนยานใส่ขวด

ไว้ โดยจับที่มือและแปะลงไปเป็นการผนึก / ลูกศิษย์และชายคนนั้นต่างก็เลื่อมใสในตัวพระ เข้าไปกราบไหว้ / แต่พระไม่สนใจ กลับนั่งจ้องมองไปทางคนดู / พระพยายามเรียกคนดูให้ออกมา / แล้วส่งลูกศิษย์วัดทั้งสองไปเรียกมา / ทั้งสองพาคนดูผู้หนึ่งออกมาคนหนึ่ง / ทั้งหมดค่อยๆ หมอบคลานเข้ามาหาพระ / ในตอนแรกผู้หนึ่งคนนั้นแค่ไหว้เฉย ๆ พระจึงไม่พอใจกระทืบเท้า / เหล่าลูกศิษย์จึงให้คนดูนั้นกราบแทน / พระหยิบน้ำมนต์มาเป่าดูดวงว่าผู้หนึ่งคนนี้จะแยกทางกับคนรัก พระจึงทำเครื่องรางให้เป็นตุ๊กตาประกบกันแล้วพันด้วยสายสิญจน์ / จากนั้นก็เอาตุ๊กตานั้นมาเป่าและจับมือประทับลงไปเป็นการปลุกเสกแล้วมอบให้ผู้หนึ่งคนนั้น / พระทำท่าหยิบหมากขึ้นมาฉันแล้วคายออกส่งให้ผู้หนึ่งคนนั้นเคี้ยวต่อ / ผู้หนึ่งคนนั้นอายุไม่กล้ารับ / ลูกศิษย์วัดก็ทำให้ดูเป็นตัวอย่างโดยการเคี้ยวหมากนั้นคนละที แล้วส่งให้ผู้หนึ่งคนนั้นบ้าง / ผู้หนึ่งคนนั้นก็ทำท่ากินและกราบก่อนที่จะได้กลับไปยังที่นั่งคนดู / พอผู้หนึ่งคนกลับไปนั่งที่ พระก็ทำท่าส่งสัญญาณกับผู้หนึ่งคนนั้นว่าถ้าเลิกกับแฟนแล้วให้โทรมาหา / ลูกศิษย์รีบห้ามกัน ลูกศิษย์ทั้งสองกราบพระ / ไฟค่อยๆ ดับลง

- ภาพแผนที่ 3 จังหวัดชายแดนใต้ถูกฉายขึ้นบนผนัง จากนั้นไฟค่อยๆ ดับลง
- ไฟค่อยๆ สว่างขึ้นพร้อมเพลง *วาทรีสวัสดิ์* นักแสดงทั้งสามเป็นทหารทำท่าทำเล็งปืนอยู่ / พอพวกเขาเห็นฝั่งตรงข้ามก็รีบยิงต่อสู้ แต่ก็มีทหารที่ถูกยิง ทหารอีก 2 นายยังคงต่อสู้ต่อไป จนทหารอีกนายก็โดนยิงไปด้วย / ทหารทั้งสามนายพยายามลุกขึ้นต่อสู้ พวกเขาหมุนเดินเป็นวงกลมยิงปืนกับคนรอบทิศ / จนถึงท่อนสุดท้ายยืนเรียงเป็นแถวหน้ากระดาน ทั้งสามทำท่าละหมาด แล้วเปลี่ยนไปเป็นการไหว้พระแบบพุทธ จนท่าขอพรแบบศาสนาคริสต์ / จากนั้นก็เปลี่ยนเป็นคนนั่งกินเหล้า มีคนนั่งกินแยกไปคนหนึ่ง อีกสองคนเห็นไม่พอใจจึงเข้าไปหาเรื่องชกต่อย เอาเก้าอี้มาฟาด / แล้วนักแสดงก็หยุด เปลี่ยนไปเป็นเด็กซึ่งมอเตอร์ไซด์ คันหนึ่งขี่มาคนเดียว อีกคันมีคนขี่และซ้อนตีสรถเทียบมา คนที่ขี่มาคนเดียวไม่พอใจเลยตีปรดคว่ำ / นักแสดงหยุดและเปลี่ยนบทบาท คนหนึ่งเป็นคนขับรถบรรทุก ส่วนอีกสองคนรอเวลาเมื่อรถขับผ่านก็ปาหินไปที่รถโดนคนขับรถ / นักแสดงเปลี่ยนไปเป็นคนกำลังเดินอย่างสนุกสนานในผ้า / แล้วเปลี่ยนไปเป็นกลุ่มคนชุมนุมประท้วง ทำท่ายกมือเหนือหัวและตีไปข้างหน้า / หลังจากนั้นก็เป็นกลุ่มนักการเมืองจับมือสามัคคี / สุดท้ายก็กลับมาเป็นทหารที่อยู่ในสมรภูมิ กำลังเล็งปืนแต่โดนยิงไปที่ละคน / เมื่อทั้งสามโดนยิงก็เปลี่ยนมาเป็น คนชายของ ชาวประมง คุณครู แม่ที่อุ้มลูกอยู่ และพระ / แต่ละคนก็ถูกยิงไปที่ละคนตามลำดับ ทั้งสามทำท่าล่องลอยเหมือนไม่มีชีวิต แต่ก็มีจังหวะกระตุกเหมือนโดนยิงอยู่เป็นช่วงๆ / จนกลับมาเป็นท่าละหมาด กราบพระ และขอพรของศาสนาคริสต์อีกครั้ง / ไฟค่อยๆ ดับลง

จบ.

ภาคผนวก ข.

แบบสอบถามการทดลองจัดแสดงละครใบ้เรื่อง *ไทยจำ*

แบบสอบถามหลังชมการแสดงละครใบ้เรื่อง ไทยจำ

คำตอบของท่านจะเป็นข้อมูลประกอบงานวิจัยเรื่อง

ไทยจำ: การสร้างบทละครใบ้ที่ผนวกความตลกขบขันกับเนื้อหาวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทย

โดย น.ส.เพียงไพฑูรย์ สาทรวาหะ

อายุ.....ปี เพศ..... การศึกษา.....

ท่านเคยชมการแสดงละครใบ้มาก่อนหรือไม่ เคย ไม่เคย

ถ้าเคย เคยชมการแสดงของใคร/คณะใดบ้าง

.....
 ในจำนวนละครใบ้ที่ท่านเคยชมในอดีต ท่านชอบละครใบ้เรื่องใด หรือการแสดงครั้งไหนมากที่สุด เพราะเหตุใด

.....
 . ท่านคิดว่าละครใบ้ที่ดีควรเป็นอย่างไร

.....
 ท่านคิดว่าการแสดงละครใบ้เป็นการแสดงที่เหมาะสม หรือต้องรสนิยมของผู้ชมชาวไทยหรือไม่ เพราะเหตุใด

.....
 หลังจากชมการแสดงละครใบ้เรื่อง "ไทยจำ" ท่านชอบการแสดงตอนไหนมากที่สุด เพราะเหตุใด

.....
 เนื้อหาที่น่าสนใจในละครใบ้เรื่องไทยจำ มีความเหมาะสมกับผู้ชมชาวไทยหรือไม่ อย่างไร

ท่านคิดว่าละครใบ้เรื่องไทยจ๋า มีข้อดีหรือข้อเสียตรงไหนบ้าง

.....

.....

.....

หากมีการปรับปรุงบทละครใบ้เรื่อง “ไทยจ๋า” ท่านคิดว่ามีประเด็นหรือเหตุการณ์หรือสถานการณ์ใดที่ควรนำเสนออีกบ้าง

.....

.....

.....

หากท่านเคยชมการแสดงของกลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม่ม่มาก่อน ท่านคิดว่ามีความแตกต่างในด้านเนื้อหา ระหว่างการแสดงละครใบ้เรื่องไทยจ๋ากับการแสดงอื่นๆ ที่ผ่านมาของกลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม่ม่หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

หากท่านเคยชมการแสดงของกลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม่ม่มาก่อน ท่านคิดว่ามีความแตกต่างในด้านวิธีการนำเสนอ ระหว่างการแสดงละครใบ้เรื่องไทยจ๋ากับการแสดงอื่นๆ ที่ผ่านมาของกลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม่ม่หรือไม่ อย่างไร

.....

.....

.....

กรุณากรอกที่อยู่อิเล็กทรอนิกส์ของท่านหากต้องการทราบข่าวงานของกลุ่มละครใบ้เบบี๋ไม่ม่

.....

.....

ขอขอบคุณที่ให้ความร่วมมือตอบแบบสอบถามค่ะ

ภาคผนวก ค.

ภาพประชาสัมพันธ์และสูจิบัตรการแสดงละครใบ้เรื่อง ไทยจำ

ไทยจ๋า...
My Beloved Absurd Country

มกราคมพรี!
๓๐ กันยายน ๑ และ ๒ ตุลาคม ๒๕๕๒
๑๙.๓๐ น.
ณ Crescent Moon Space สถาบันปรีดี พนมยงค์

การแสดงละครเรื่องไทยจ๋าเป็นส่วนหนึ่งของวาทศิลป์สำหรับ
การตามลู่ทางอุปเบตลอบขยันทันมือหาทางเข้าการเมืองที่จริงจะ
การศึกษาระบบการสร้างสรรค์และจัดการแสดงละครในประเทศไทย
โดย น.ส.เพ็ญพิสุทธิ์ สารธาวา
ณสถาบันกวี ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ที่นั่งจำนวนจำกัด เพียงรอบละ ๒๐ ที่เท่านั้น
จองบัตรได้แล้ววันนี้ที่ ๐๘๑-๕๕๒-๑๒๖๐

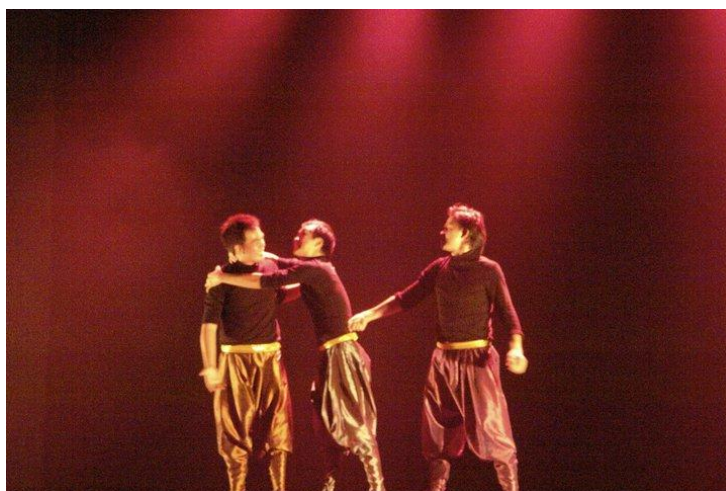
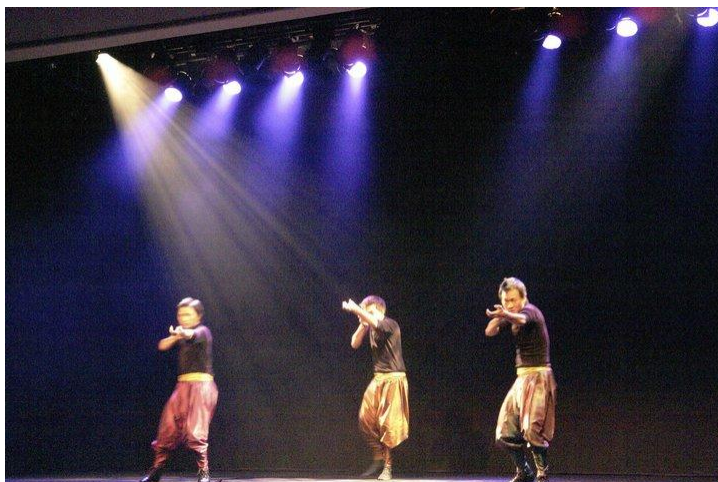
ภาพประชาสัมพันธ์การแสดงละครใบ้เรื่อง ไทยจ๋า

ภาคผนวก ง.

ภาพถ่ายการแสดงละครใบ้เรื่อง ไทยจำ ฉบับหลังงานวิจัย



การแสดงเปิดเทศกาลละครกรุงเทพฯ (Bangkok Theatre Festival)
เมื่อเดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2552 ณ เวทีกลาง สวนสันติชัยปราการ ถนนพระอาทิตย์



การแสดงละครใบ้ในกรุงเทพฯ (Pantomime in Bangkok) ครั้งที่ 11
เมื่อเดือน กรกฎาคม พ.ศ.2553 ณ หอประชุมเมืองไทยประกันชีวิต



Humour in ASEAN International Conference จัดโดยภาควิชาภาษาอังกฤษ คณะอักษรศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อวันที่ 4 สิงหาคม พ.ศ.2553
ณ โถงอาคารมหาจุฬาลงกรณ์ คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ภาคผนวก จ.

แผ่นวีดิทัศน์บันทึกการแสดงละครใบ้เรื่อง ไทยจำ

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาวเพียงไพฑูรย์ สาตราวาหะ เกิดเมื่อวันที่ 26 เมษายน พ.ศ.2527 สำเร็จการศึกษา
ระดับปริญญาตรีหลักสูตรอักษรศาสตรบัณฑิต เกียรตินิยมอันดับสอง สาขาศิลปการละคร คณะ
อักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย เมื่อปีการศึกษา 2548 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตร
อักษรศาสตรมหาบัณฑิต ภาควิชาศิลปการละคร คณะอักษรศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยเมื่อ
ปีการศึกษา 2550

ผลงานทางวิชาการที่ตีพิมพ์เผยแพร่ ซึ่งบทความ ไทยจำ: การศึกษาการสร้างบทละครใบ้
ด้วยวิธีการ DEVISING THEATRE ตีพิมพ์ในวารสารวิเทศศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ ปีที่
1 ฉบับที่ 2 เดือนพฤษภาคม-ตุลาคม พ.ศ.2554 หน้า 25-35

ติดต่อ: เบอร์โทรศัพท์ 090 491 1909, 084 994 4094 อีเมล: piangpaitoon@gmail.com

